

Les Américains : la puissance de l'innovation

- La première merveille est immédiatement construite, à condition que sa construction n'ait pas déjà été entamée par une autre nation (à l'exception du programme spatial et du collisionneur de particules).
- Les gouvernements au sénat sont gratuits.
- Les appareils aériens et les porte-avions sont moins chers.
- Deux bombardiers gratuits sont créés sur chaque base aérienne à partir de l'âge moderne.
- Un savant gratuit est créé dans chaque nouvelle université.
- Les améliorations d'unités militaires sont moins chères.
- Chaque unité de caserne fournit une production de ressources gratuite.

- Bataillon de fusiliers marins
- Fusiliers marins
- Infanterie de marine
- Commando de fusiliers marins

Les Néerlandais : la puissance du commerce

- Commencez avec une recherche commerciale gratuite et recevez une réduction sur toutes les suivantes.
- Commencez avec un marché et des marchands gratuits.
- Recevez des bonus de ressources en fonction des ressources accumulées (à l'exception des connaissances).
- Recevez des navires légers et des améliorations de navires moins chères pour chaque nouveau port construit.

- Caravane armée
- Marchand armé
- Wagon d'approvisionnement armé
- Brick
- Cabotier
- Clipper

Les Indiens : la puissance de la majesté

- Le coût des bâtiments (à l'exception des merveilles et des cités) reste constant et la hausse progressive du coût des fortifications est deux fois inférieure au taux normal.
- Rayon économique de la cité supérieur.
- Revenu des caravanes supérieur.

- Éléphant de guerre
- Mahout
- Mahout armé
- Mahout avec culverin

Les Iroquois : la puissance de la nation

- Recevez un éclaireur gratuit et des améliorations d'éclaireur avec chaque caserne.
- Les éclaireurs peuvent se déplacer dans les forêts.
- Le premier sénat est gratuit et construit immédiatement.
- Les bûcherons amassent également de la nourriture.
- En territoire allié, les unités militaires bénéficient de points de vie supplémentaires, sont cachées lorsqu'elles n'attaquent pas et guérissent lorsqu'elles ne bougent pas et n'attaquent pas.

- Okwari
- Akweks
- Takohs
- Lancier
- Lancier mohawk
- Lancier lourd mohawk
- Lancier d'élite mohawk

Les Sioux Lakota : la puissance des plaines

- Au lieu de construire des fermes et des greniers, recevez de la nourriture pour chaque citoyen, éclaireur et unité de cavalerie (à l'exception des unités en garnison).
- Les ennemis ne voient pas les frontières. Possibilité de construire des bâtiments dans tous les territoires, à condition qu'ils n'appartiennent pas à une nation ennemie.
- Les améliorations de la cavalerie à portée sont gratuites.

- Sunka Wakan
- Cavalier avec plume d'aigle
- Cavalier avec mousquet
- Cavalier avec fusil à répétition

Les Perses : la puissance de cérémonie

- Commencez avec de la nourriture supplémentaire.
- La deuxième cité joue le rôle de seconde capitale. Recevez un bonus de frontière de capitale supplémentaire. Les deux capitales doivent être capturées pour éliminer la nation.
- Recherches civiques et améliorations de taxation moins chères.
- Nombre de caravanes toujours maximal.

- Immortels
- Anusiva
- Éléphant de guerre
- Athanatoi
- Mahout
- Mahout armé
- Immortel avec arqubuse
- Mahout avec culverin

0304 Réf. n° X10-42218 FR

