






























DARK & FEUDAL AGE UNITS CROSS-DAMAGE

DARK & FEUDAL UNITS		25/40 0/0		45/65 0/2				40 0/1		45 0/1		35 0/0		30 0/0		30 0/3	
																	
 3		9 3/3	20 3/2	15 3/3	22 3/3	23 3/2	33 3/2	14 3/3	20 3/2	15 3/3	23 3/2	12 3/3	18 3/2	10 3/3	15 3/2	10 3/3	15 3/2
(Dark)  3		9 3/3	20 3/2	15 3/3	22 3/3	23 3/2	33 3/2	14 3/3	20 3/2	15 3/3	23 3/2	12 3/3	18 3/2	10 3/3	15 3/2	10 3/3	15 3/2
(Feudal) 3+2		5 5/5	10 5/4	9 5/5	13 5/5	12 5/4	17 5/4	8 5/5	10 5/4	9 5/5	12 5/4	7 5/5	9 5/4	6 5/5	8 5/4	6 5/5	8 5/4
		5 6/6	8 6/5	8 6/6	11 6/6	9 6/5	13 6/5	7 6/6	8 6/5	8 6/6	9 6/5	6 6/6	7 6/5	5 6/6	6 6/5	5 6/6	6 6/5
 4		7 4/4	14 4/3	12 4/4	17 4/4	15 4/3	22 4/3	10 4/4	14 4/3	12 4/4	15 4/3	9 4/4	12 4/3	8 4/4	10 4/3	8 4/4	10 4/3
		5 5/5	10 5/4	9 5/5	13 5/5	12 5/4	17 5/4	8 5/5	10 5/4	9 5/5	12 5/4	7 5/5	9 5/4	6 5/5	8 5/4	6 5/5	8 5/4
 6		5 6/6	8 6/5	8 6/6	11 6/6	9 6/5	13 6/5	7 6/6	8 6/5	8 6/6	9 6/5	6 6/6	7 6/5	5 6/6	6 6/5	5 6/6	6 6/5
		4 7/7	7 7/6	7 7/7	10 7/7	8 7/6	11 7/6	6 7/7	7 7/6	7 7/7	8 7/6	5 7/7	6 7/6	5 7/7	5 7/6	5 7/7	5 7/6
 3		9 3/3	20 3/2	3 18/18	4 18/18	3 18/17	4 18/17	14 3/3	20 3/2	15 3/3	23 3/2	12 3/3	18 3/2	10 3/3	15 3/2	10 3/3	15 3/2
		7 4/4	14 4/3	3 19/19	4 19/19	3 19/18	4 19/18	10 4/4	14 4/3	12 4/4	15 4/3	9 4/4	12 4/3	8 4/4	10 4/3	8 4/4	10 4/3
 4		7 4/4	20 4/2	23 4/2	33 4/2	45 4/1	65 4/1	14 4/3	20 4/2	15 4/3	23 4/2	5 7/7	6 7/6	8 4/4	10 4/3	30 4/1	30 4/1
		5 5/5	14 5/3	15 5/3	22 5/3	23 5/2	33 5/2	10 5/4	14 5/3	12 5/4	15 5/3	5 8/8	5 8/7	6 5/5	8 5/4	15 5/2	30 5/1
 3		13 2/2	40 2/1	45 2/1	65 2/1	45 2/1	65 2/1	40 2/1	40 2/1	45 2/1	45 2/1	7 5/5	9 5/4	6 5/5	8 5/4	10 6/3	15 6/2
		9 3/3	40 3/1	45 3/1	65 3/1	45 3/1	65 3/1	20 3/2	40 3/1	23 3/2	45 3/1	6 6/6	7 6/5	5 6/6	6 6/5	8 7/4	10 7/3

Легенда

В ячейках указан уровень атаки (первое число) и реальный урон (второе число) юнита из строки по юниту из столбца. Зеленым фоном отмечены сочетания, в которых юнит строки имеет бонус атаки. Крупным шрифтом указано число ударов, необходимое для того чтобы убить юнита столбца. Для стрелковых юнитов (лучников и застрельщиков) это также минимальный размер пачки для убийства указанного юнита одним залпом. Пиктограммами показаны исследованные технологии. Разведчик получает +2 к атаке автоматически сразу после апа в Феодалный век.



Тацкий станок (Loom) дает +1 к броне и +2 к защите от стрел крестьянам, а также добавляет им 15 ед. жизни. Изучается в ратуше.



Родословная («седло») дает +20 ед. жизни верховым юнитам. В Феодалном веке это только разведчики. Изучается в конюшнях.



Данные технологии добавляют +1 к броне и +1 к защите от стрел конным юнитам, пехоте и стрелкам, соответственно. Изучаются в кузнице.



Ковка повышает на 1 атаку пехоты и кавалерии. Изучается в кузнице.



Оперение стрел («стрела») дает +1 к атаке и +1 к дальности стрельбы юнитов и зданий (в Феодалном веке: лучников, застрельщиков, башен). Изучается в кузнице.