TABELLA AVANZAMENTO TECNOLOGICO

ALLEVAMENTO
100
+5 VF il limite di approvvigionamento nelle COLLINE.
EVE: riduce CARESTIA.

CACCIA
100
+5 VF il limite di approvvigionamento nei BOSCHI.
COMM: non hai malus commerciando Pelli.
EVE: riduce CARESTIA.

FORGIATURA
100
ACQ: -50 fiorini per costruire Fiere minerarie (cumulabile).
RIN: puoi comprare fino a +5 VF di armate quando usi il MERCENARIO.
COMM: non hai malus commerciando Armi e Armature.

TESSITURA
100
+1 PM ai MdT via mare.
ACQ: -50 fiorini per costruire Fiere tessili (cumulabile).
COMM: non hai malus commerciando Tessuti.

CARPENTERIA
100
ACQ: puoi acquistare Porti lontani e costruire navi di livello II e III.
EVE: bonus a CASTELLANO.
COMB: puoi usare il CARPENTIERE.

ROTAZIONE COLTURE
100
+10 VF il limite di approvvigionamento in PIANURA.
EVE: annulla CARESTIA.

MULINO
100
TAS: ricevi +5 fiorini per ogni PIANURA in tuo possesso, +10 fiorini se possiedi il GABELLIERE.

AGRICOLTURA
100
+5 VF il limite di approvvigionamento in PIANURA.
ACQ: -50 fiorini per costruire Fiere agricole (cumulabile).
COMM: non hai malus commerciando Cereali e Vino.
EVE: riduce gli effetti della CARESTIA.

HANSA
600
COMM: puoi commerciare tra i tuoi Insediamenti; bonus a ESATTORE; puoi convertire i prigionieri in merci di Schiavi.
ACQ: puoi costruire a metà prezzo le Fiere; bonus a MECENATE.
EVE: riduce RIVOLTE.

GILDE
400
TAS: +200 fiorini se chiedi prestiti.
COMB: bonus a SICARIO, ASSASSINO, LADRO e PIRATA.
COMM: a seconda del tuo LT guadagni +1/+2/+3 fiorini quando vendi le merci.

BANCHE
200
ACQ: bonus a MECENATE.
RIN: puoi comprare fino a +5 VF di armate quando usi il MERCENARIO.
TAS: ricevi +10% di tutti i tuoi fiorini come introiti; bonus a USURAIO; +100 fiorini se chiedi prestiti. COMM: bonus a CAROVANIERE e MERCANTE.

CONIO
100
RIN: puoi comprare fino a +5 VF di armate quando usi il MERCENARIO.
COMM: bonus a CAROVANIERE e MERCANTE.

MONOPOLIO
600
COMM: bonus a CAROVANIERE e MERCANTE. Ottieni dalla banca del gioco il 10% sul commercio di una merce a tua scelta nelle zone di terra dove possiedi un numero di insediamenti superiore agli altri giocatori.
ACQ: bonus a MECENATE.

ARSENALE
400
ACQ: puoi acquistare 1 Mercantile e 1 Galea in più; le navi costano 50 fiorini in meno. Aggrava gli effetti di INCENDIO.

MUDE
200
COMM: le tue navi sono immuni al CORSARO di giocatori con LT inferiore. Riduce gli effetti di PIRATI.

COMMERCIO
100
ACQ: puoi acquistare le Fiere.
COMM: bonus a CAROVANIERE e MERCANTE.

UNIVERSITÀ
600
ACQ: compra Tecnologie a metà prezzo; bonus a ABATE, CONTESSA e OSPITALIERE.
EVE: riduce GUERRA CIVILE; annulla bonus Cattedrali per INQUISIZIONE; Aggrava ERESIA.

FILOSOFIA
400
DIP: puoi usare il DIPLOMATICO per imporre tregue di 3 turni oppure rimuovere 6 CB.
EVE: riduce GUERRA CIVILE; annulla bonus di TEOLOGIA per l'INQUISIZIONE; aggrava ERESIA.

LETTERATURA
200
DIP: puoi usare il DIPLOMATICO per imporre tregue di 2 turni oppure rimuovere 4 CB.
EVE: riduce GUERRA CIVILE; aggrava ERESIA.

ISTRUZIONE
100
DIP: puoi usare il DIPLOMATICO per imporre ad un giocatore una tregua di 1 turno oppure rimuovere 2 CB.
EVE: riduce GUERRA CIVILE; aggrava ERESIA.

OSPEDALE
600
COMB: a fine fase recuperi 2 VF di armate perse in battaglia; puoi usare il CERUSICO per curare 1d8 VF di armate perse dopo 1 battaglia. Bonus a MEDICO, MONACO, TEMPLARE.
EVE: riduce GUERRA CIVILE; annulla EPIDEMIA.

CHIRURGIA
400
COMB: a fine fase recuperi 1 VF di armata perse in battaglia; puoi usare il CERUSICO per curare 1d6 VF di armate perse dopo 1 battaglia. Puoi usare il MEDICO.
EVE: riduce GUERRA CIVILE; aggrava ERESIA.

MEDICINA
200
COMB: puoi usare il CERUSICO per curare 1d4 VF di armate perse dopo 1 battaglia; rientrano in gioco nella prossima fase Rinforzi.
EVE: riduce EPIDEMIA e GUERRA CIVILE.

MISTICISMO
100
ACQ: -50 fiorini per costruire edifici religiosi (cumulabile).
COMB: bonus al MONACO in difesa.
EVE: riduce ERESIA e GUERRA CIVILE.

MONOTEISMO
200
ACQ: -50 fiorini per costruire edifici religiosi (cumulabile).
TAS: bonus al VESCOVO.
RIN: bonus al CARDINALE.
COMB: bonus al TEMPLARE in attacco.
EVE: riduce ERESIA e GUERRA CIVILE.

TEOLOGIA
400
ACQ: -50 fiorini per costruire edifici religiosi (cumulabile).
TAS: bonus al VESCOVO.
RIN: bonus al CARDINALE.
COMB: bonus a INQUISITORE e FLAGELLANTE. EVE: riduce ERESIA, GUERRA CIVILE e INQUISIZIONE.

FANATISMO
600
TAS: bonus al VESCOVO.
RIN: bonus al CARDINALE; ricevi +2 VF, +5 VF se partecipi alla CROCIATA.
COMB: bonus a INQUISITORE, EROINA e FLAGELLANTE.
EVE: aggrava INQUISIZIONE; riduce GUERRA CIVILE; annulla ERESIA.

SCUOLA MILITARE
100
ACQ: puoi arruolare i Capitani di livello II e III, in base al tuo LT, pagando rispettivamente 200/300 fiorini.

TATTICA
200
COMB: bonus al CONDOTTIERO in attacco; puoi usare il MARESCIALLO. Dopo una sconfitta con più Capitani, solo l'ultimo Capitano che ha condotto un attacco è penalizzato.
EVE: bonus a CASTELLANO.

STRATEGIA
400
COMB: bonus al MARESCIALLO; +1 al tiro del dado se hai un rapporto di forze almeno di 3:1, oppure annulli il bonus dell'avversario. Raddoppia i prigionieri catturati in battaglia. Puoi usare l'INFILTRATO.

LOGISTICA
600
+1 PM ai MdT via terra.
RIN: puoi tenere 5/10/15 VF di riserva a seconda del tuo LT.
POS: puoi posizionare i VF nei territori contigui agli insediamenti.
COMB: annulla effetti del Logoramento.

LEGGE
100
COMB: puoi usare MILIZIANO e GUARDIA.
EVE: -1 al livello di Ribellione; riduce GUERRA CIVILE, ALLUVIONE e INCENDIO.

INVESTITURA
200
RIN: puoi ricevere 1 VF di armate extra pagando 15 fiorini (facoltativo); bonus a CAVALIERE.
EVE: bonus a CASTELLANO; riduce CONGIURA e GUERRA CIVILE.

VASSALLAGGIO
400
TAS: ricevi 10 fiorini per ogni edificio civile in tuo possesso.
RIN: bonus a CAVALIERE.
EVE: +1 al livello di Ribellione (cumulabile); riduce CONGIURA e GUERRA CIVILE.

FEUDALESIMO
600
TAS: ricevi 50 fiorini per ogni Città in tuo possesso.
RIN: ricevi 1 VF per ogni Castello; bonus a CAVALIERE.
EVE: +1 al livello di Ribellione (cumulabile); immune a CONGIURA, riduce GUERRA CIVILE.

MATEMATICA
100
TAS: puoi usare AVARO, ESATTORE, GABELLIERE e TACCAGNO.
COMB: puoi usare il GENIO in attacco e in difesa.

ASTRONOMIA
200
Puoi attraversare confini di mare aperto pagando solo 1 PM. +1 PM al movimento delle navi.
EVE: aggrava ERESIA, riduce TEMPESTA.

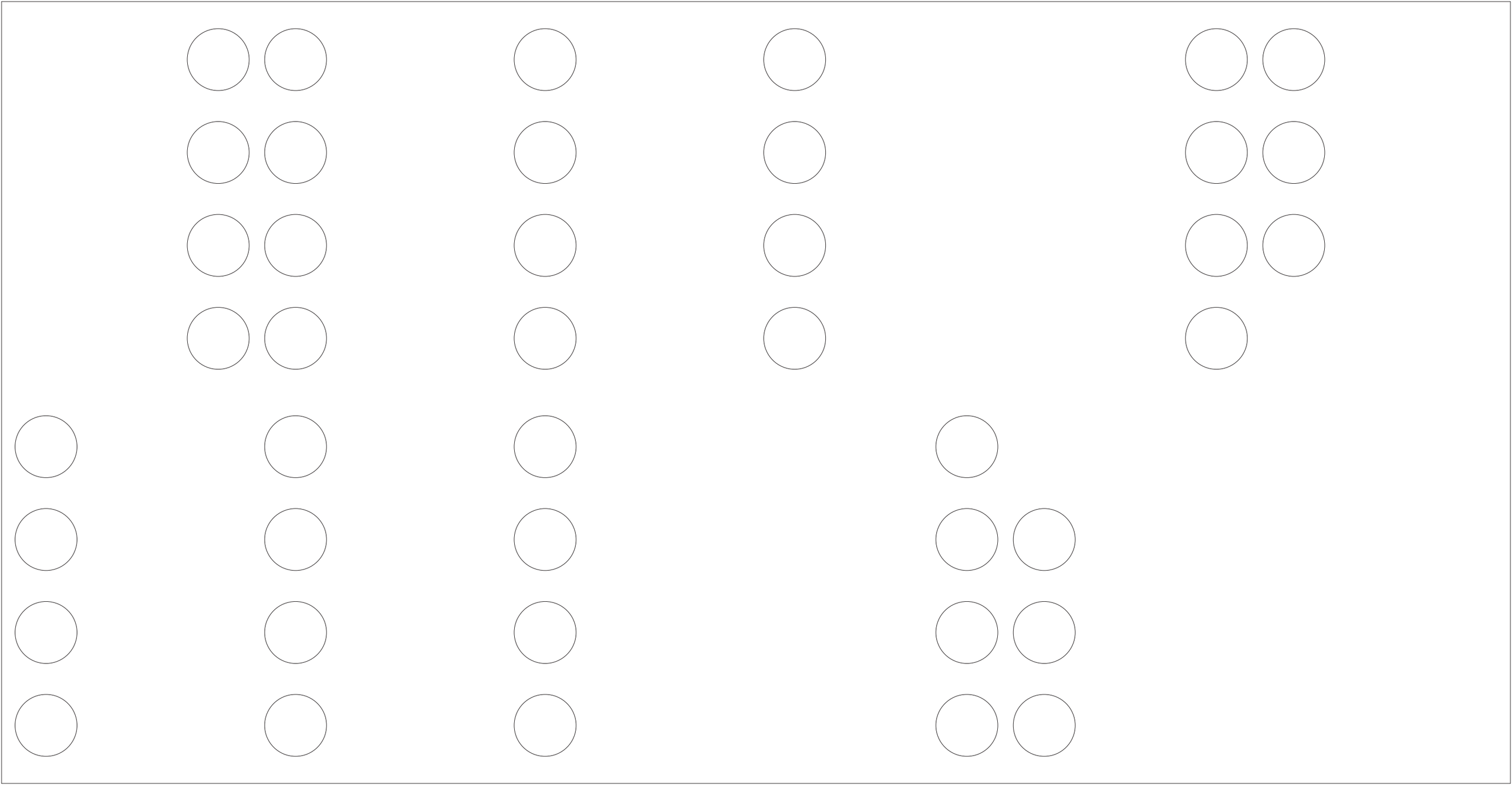
CARTOGRAFIA
400
+1 PM al movimento di tutti i MdT.
EVE: aggrava ERESIA; riduce TEMPESTA.

STRADE
600
+1 PM al movimento di tutti i MdT via terra. Il movimento su MONTAGNE diventa di 2 PM, sui FIUMI e TORRENTI diventa di 0 PM.
EVE: aggrava EPIDEMIA.

ARCHITETTURA
200
ACQ: puoi costruire edifici civili di livello II e III, commerciali, religiosi e usare l'ARCHITETTO per dimezzarne il costo; bonus al CAPOMASTRO.
EVE: riduce ALLUVIONE.

INGEGNERIA
400
ACQ: puoi costruire edifici militari di livello II e III e usare l'ARCHITETTO per dimezzarne il costo; bonus al CAPOMASTRO. COMB: bonus al GENIO in attacco e difesa e al CARPENTIERE.
EVE: riduce TERREMOTO, TEMPESTA, ALLUVIONE e INCENDIO.

ALCHIMIA
600
COMB: grazie al fuoco greco ottieni +1 al tiro del dado con navi da guerra e +1 danno durante gli assedi. Polvere da sparo: puoi costruire le Bombarde e +1 danno nelle battaglie campali.
EVE: aggrava ERESIA.

MedioEvo UNIVERSALE

100
100
100
100
100
100
100
100
600
400
200
100
600
400
200
100
600
600
400
400
200
200
100
100
200
400
600
100
200
400
600
100
200
200
400
400
600
600