

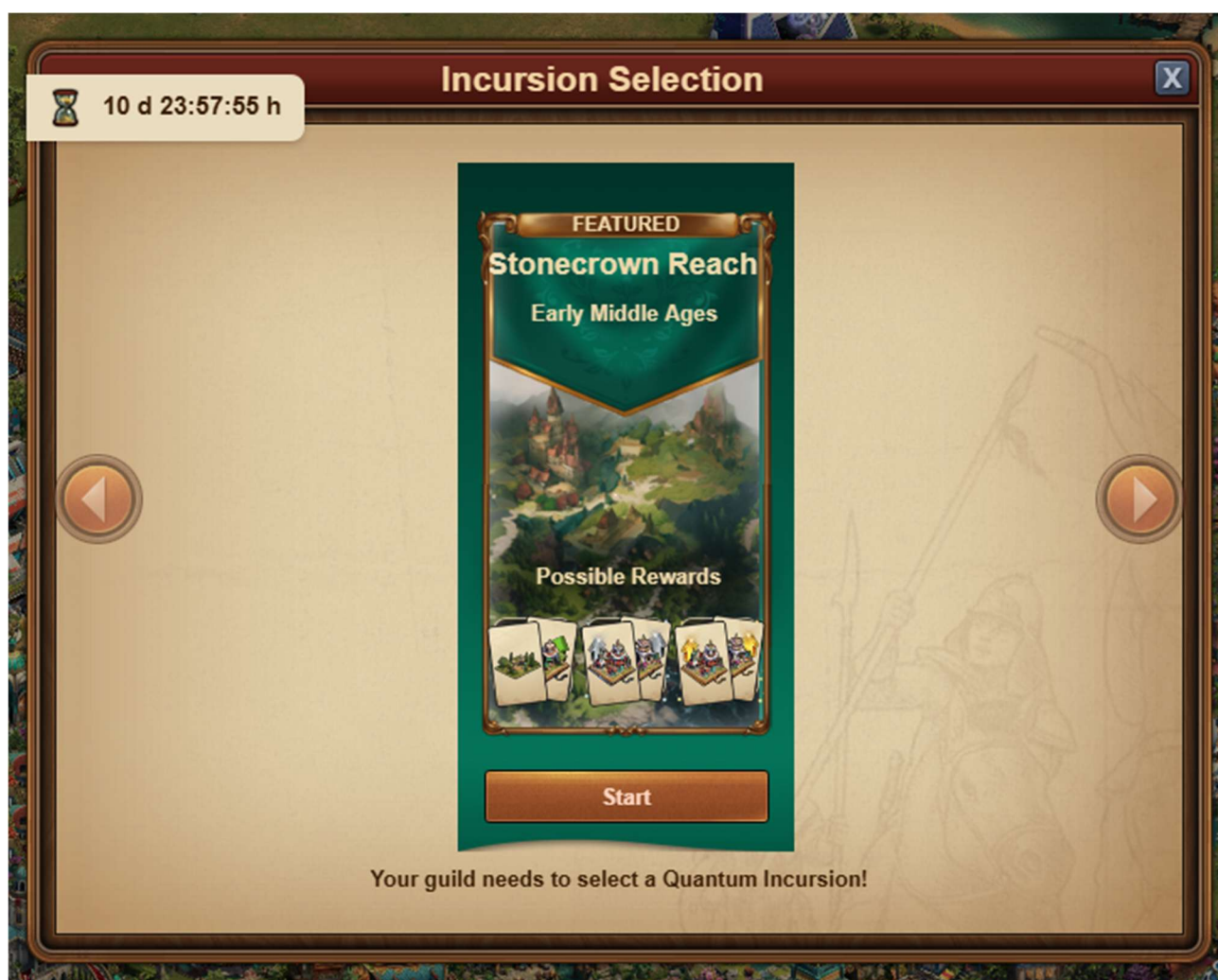
BOZZA

Guida alle Incursioni Quantistiche (IQ) del medioevo per giocatori che non hanno alcun bonus militare o produttivo per le incursioni e che preferiscono andare avanti con donazioni invece che con combattimenti.

La guida è a livello di bozza, possono esserci incongruenze fra testo, figure e tabelle. Alcune ipotesi di modifica per eventuali versioni future sono riportate in rosso.

Guida alle Incursioni Quantistiche del Medioevo (IQ) - Donazioni

FASE 1	5
Step 1 - GIOVEDÌ MATTINA	6
Step 2 - GIOVEDÌ MATTINA	9
Step 3 - GIOVEDÌ MATTINA	12
Step 4 - GIOVEDÌ MATTINA	15
FASE 2	17
Step 5 – VENERDÌ MATTINA	17
Step 6 – VENERDÌ SERA	18
Step 7 – DOMENICA MATTINA	19
Step 8 – DOMENICA SERA	21
Step 9 – LUNEDÌ SERA	22
Step 10 – MARTEDÌ MATTINA	24
Step 11 – MARTEDÌ SERA	26
Step 12 – MERCOLEDÌ MATTINA	28
Step 13 – MERCOLEDÌ SERA	30
Step 14 – GIOVEDÌ MATTINA	32
Step 15 – GIOVEDÌ SERA	34
Step 16 – SABATO MATTINA	36
Situazione finale	38
Glossario ITALIANO-INGLESE	39





Questa guida è indirizzata a giocatori che non hanno alcun bonus militare o produttivo per le incursioni e che preferiscono andare avanti con donazioni invece che con combattimenti.

La costruzione della città procede per cicli di 10 ore (o due cicli al giorno). Ogni volta si inizia avanzando nella mappa quantistica consumando tutti i punti azione disponibili e poi, se si hanno risorse sufficienti si portano avanti uno o più step.

Nei vari step viene riportato indicativamente il giorno in cui lo stesso sarà effettuato, ma nella pratica ognuno procederà a velocità diversa secondo il tempo e le risorse disponibili.

In questa variante medievale delle incursioni gli edifici sono molto numerosi perché comprendono quelli delle tre diverse ere del medioevo. Si passerà perciò dai meno costosi e meno efficienti ai più costosi e più efficienti.

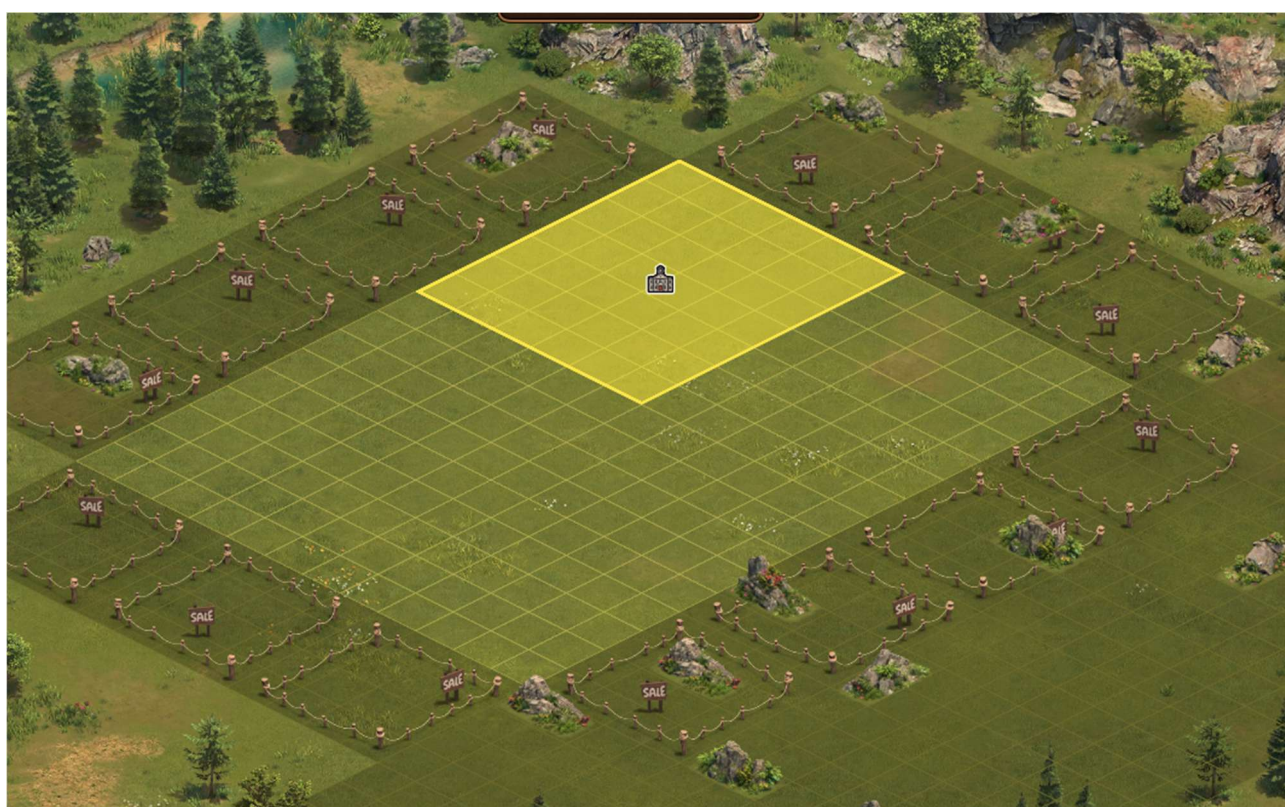
Come edifici residenziali si metteranno nell'ordine le Casa a più piani, le Casa in legno e le Casa con doghe a vista.

Come edifici di produzione si metteranno le Concerie, come edifici culturali si metteranno nell'ordine Mercato e Gogna.

Considerato che si è deciso di non combattere non si costruiranno decorazioni o edifici militari.

Si noti che non esistono strade, il che semplifica molto la disposizione degli edifici.

Questa è la città iniziale, alla partenza delle incursioni.



produzione in 10 ore

Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		12	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
		13	50.000	50.000	15

superficie totale		192
superficie libera		150
popolazione		0
euforia fornita		0
euforia richiesta		0
euforia > 200%		0
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		0

Appena le incursioni hanno inizio si consumeranno i primi punti azione, facendo alcune battaglie con le unità militari disponibili, così che le azioni inizino subito a ricaricarsi.

È opportuno fare attenzione a sostituire le unità militari appena ferite, senza aspettare che muoiano, in modo da poterle poi utilizzare nuovamente.

È sufficiente per il momento fare soltanto due o tre battaglie con le unità militari inizialmente disponibili (sostituendo subito le unità ferite) e immediatamente dopo, al più presto, si penserà alla costruzione della città.

All'inizio della prima incursione del campionato saranno disponibili 450.000 monete, 75.000 materiali e 500 schegge. Le schegge si conservano per tutto il campionato, le monete e i materiali si aggiornano a ogni incursione.

Considerato che la città avrà la forma di un rettangolo 3 x 5, si dovrà decidere subito su quale dei lati da 3 mettere le espansioni, scegliendo il lato con meno ostacoli totali.

Al momento si metteranno solo due espansioni, dal costo di 100 e 150 schegge (eliminando con poche schegge ulteriori gli eventuali ostacoli presenti), l'ulteriore espansione verranno messa successivamente utilizzando i beni.

La rimozione dei primi quattro ostacoli costa 10, 25, 50 e 75 schegge.

Quindi le schegge totali massime utilizzate, escludendo l'eventualità che si trovi più di un ostacolo per espansione, saranno 335 (100 + 150 per le espansioni, 10 + 25 + 50 per gli ostacoli).

FASE 1

In questa prima fase si metteranno alcune espansioni e, non avendo leghe chrono disponibili, si costruiranno gli edifici meno efficienti, che non ne richiedono (ma ne producono, sia pure in quantità limitata): Case a più piani, Concerie, Mercati, edifici di produzione.

Si farà qualche battaglia con le unità militari disponibili originariamente, ma si avanzerà nella mappa quantistica soprattutto con donazioni di beni, monete e materiali.

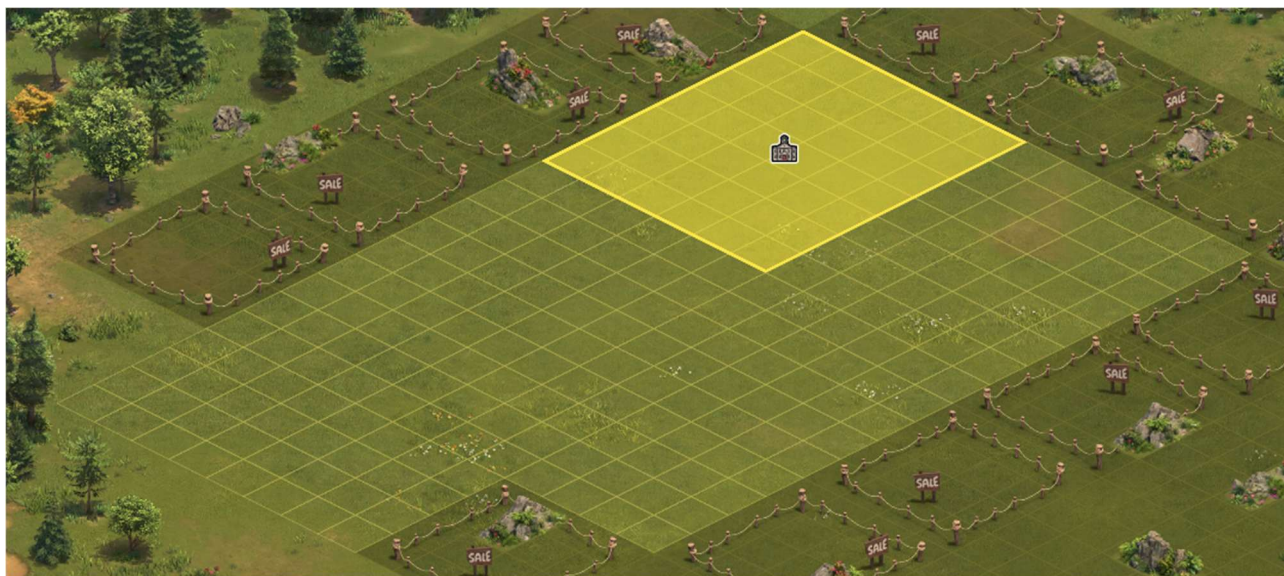
Step 1 - GIOVEDÌ MATTINA

Mettere 2 espansioni su un lato da 3 (scegliendo quello che in totale nelle 3 espansioni ha meno ostacoli) ed eliminare gli eventuali ostacoli utilizzando le schegge (100 schegge la prima, 150 la seconda; la terza costerebbe 200) ed eliminare gli eventuali ostacoli (10 schegge il primo, 25 il secondo, il terzo 50).









			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI	+2	14	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
	+2	15	50.000	50.000	15

superficie totale		224
superficie libera		182
popolazione		0
euforia fornita		0
euforia richiesta		0
euforia > 200%		0
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		0

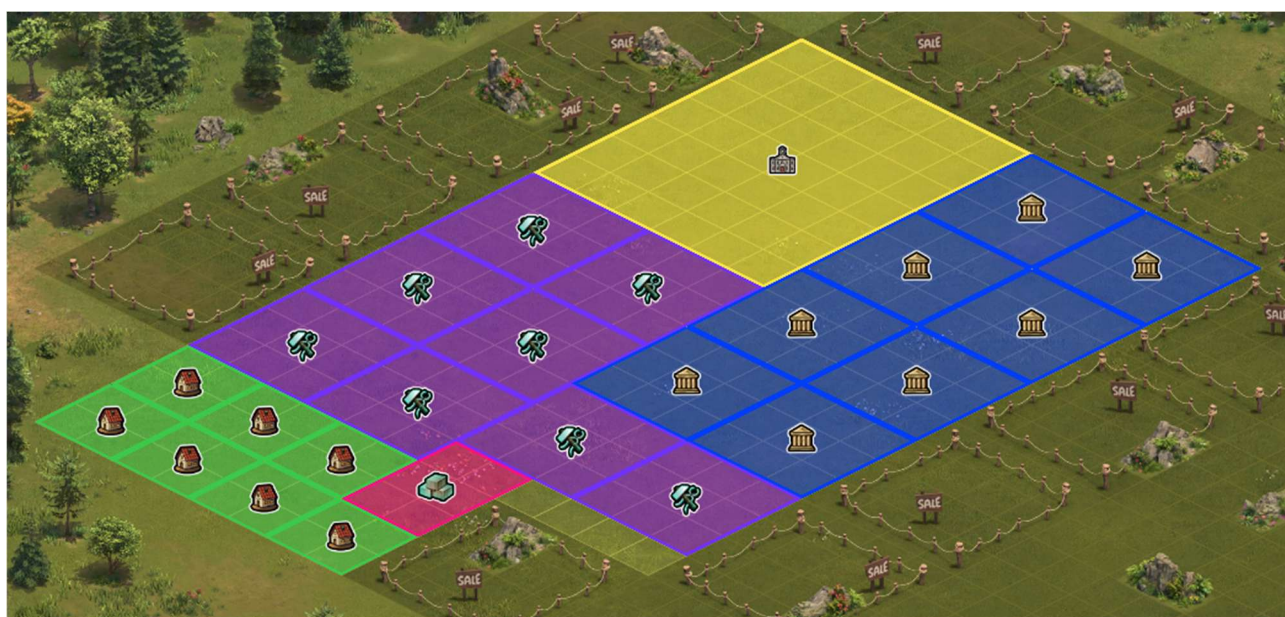
Step 2 - GIOVEDÌ MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 288.000 monete e 15.000 materiali.

In questa fase iniziale possono essere costruiti solo i pochi edifici che non richiedono Leghe chrono.

Costruire 7 Case a più piani (edifici residenziali che danno monete e alcune leghe chrono e richiedono euforia), 8 Concerie (edifici di produzione che danno materiali e alcune Leghe chrono), 8 Mercati (edifici culturali che danno euforia e alcune azioni per ciclo di ricarica) e una Corderia (edificio per i beni, che ci permetterà di mettere una espansione aggiuntiva e di produrre beni per le donazioni; selezionare anche l'Apicoltore e la Fabbrica di Polvere da Sparo) .





Proseguire a combattere, eventualmente fermandosi ad aspettare che le unità ferite guariscano (un puntino rosso dei 10 puntini della barra diventa verde in meno di 15 minuti, l'unità con un solo puntino verde recupera totalmente in circa 2 ore).

Poi iniziare le donazioni dei beni senza consumare la corda (utilizzare per prima cosa rame e mattoni), che ci servirà per la terza espansione.



Per le donazioni di monete e materiali attendere di aver messo la terza espansione.

Gli edifici per i beni richiedono un'ora per essere costruiti dopo di che si potrà passare immediatamente allo step successivo.

Step 3 - GIOVEDÌ MATTINA

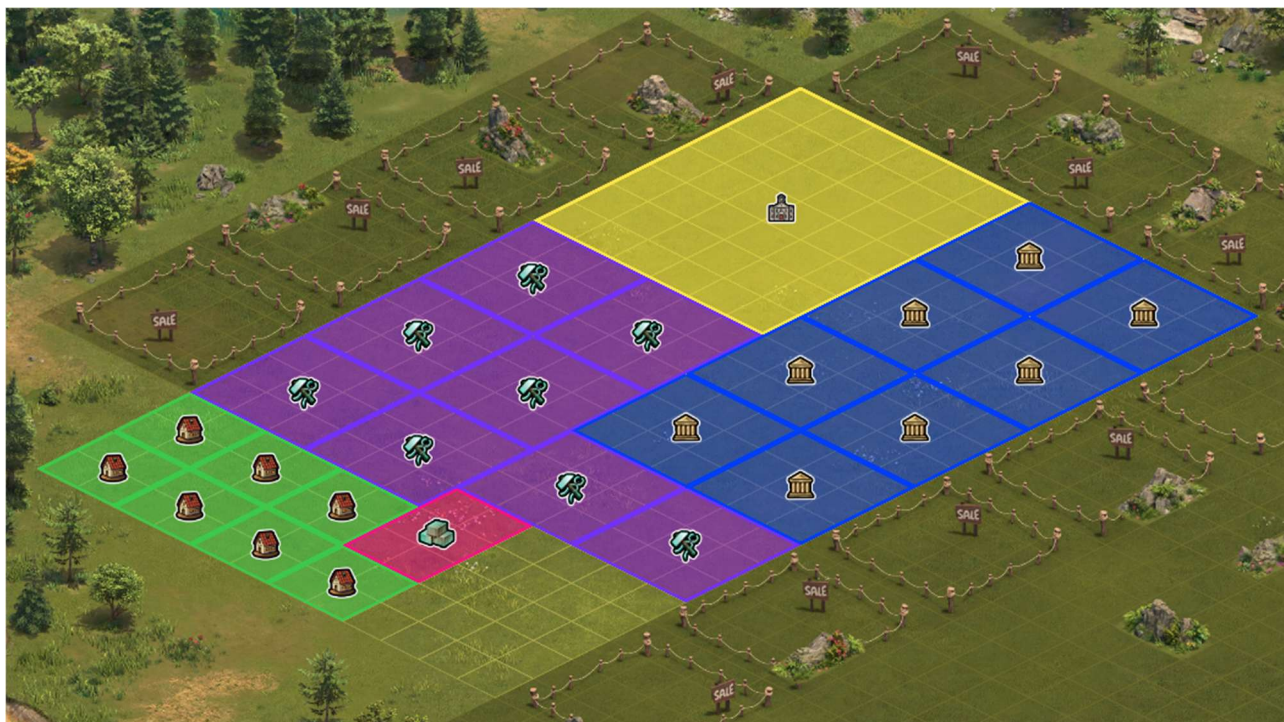
Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 48.000 monete e 38.400 materiali per l'espansione.

Per mettere la prima espansione con i beni sono necessari 30 beni tutti dello stesso tipo. Inizialmente ne abbiamo a disposizione 20, perciò possiamo mettere una produzione da 12 di corda.



Appena raccolti i 12 beni possiamo mettere l'espansione accanto alle due messe con le schegge ed eliminare eventuali ostacoli con le schegge.





			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI	+1	15	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		7	131.250	0	105
Conceria		8	0	144.000	120
Mercato		8	0	0	0
Corderia		1	0	0	0
	+1	40	181.250	194.000	240

superficie totale		240
superficie libera		20
popolazione		150
euforia fornita		1.000
euforia richiesta		490
euforia > 200%		20
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		400

Una volta messa l'espansione andare avanti con le donazioni fino a quanto possibile.

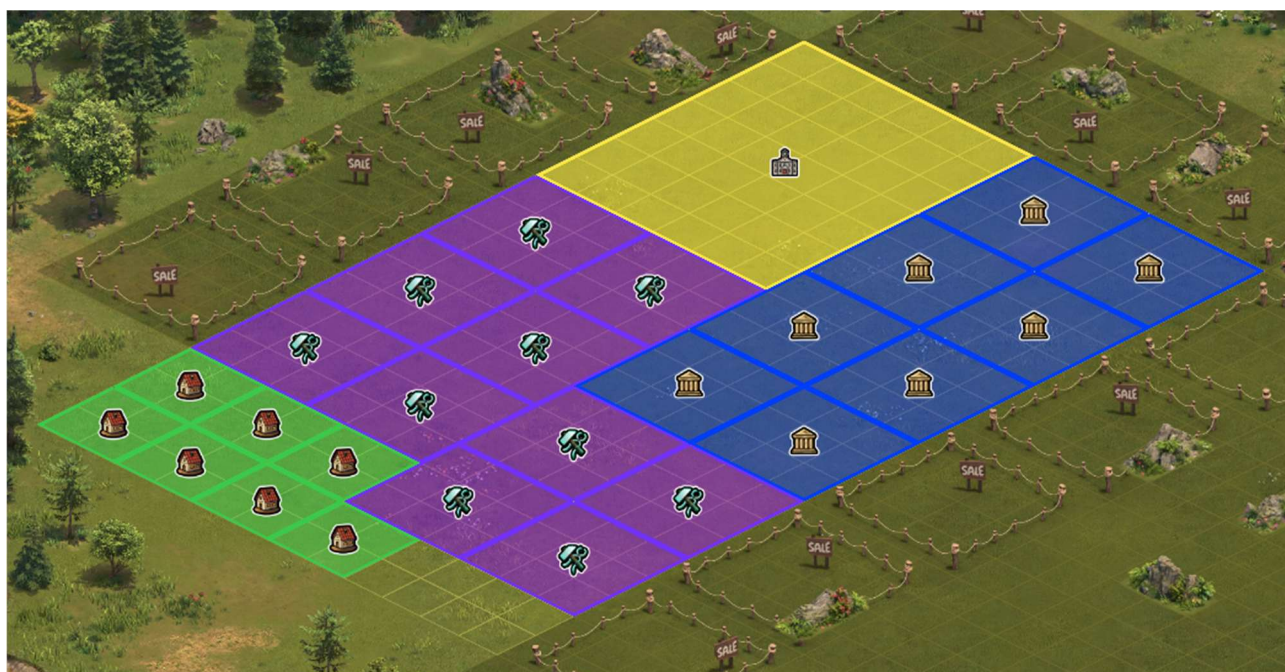


Step 4 - GIOVEDÌ MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 24.000 monete.

Costruire due Conerie.

[Nell'immagine manca la Corderia]



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	0	0	0

Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		7	131.250	0	105
Conceria	+2	10	0	180.000	150
Mercato		8	0	0	0
Corderia		1	0	0	0
	+2	42	181.250	230.000	270

superficie totale		240
superficie libera		2
popolazione		90
euforia fornita		1.000
euforia richiesta		490
euforia > 200%		20
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		400

FASE 2

A questo punto la città potrebbe anche rimanere così fino alla fine delle incursioni, utilizzando le risorse per le donazioni nella mappa quantistica.

A In alternativa si può proseguire con gli step successivi, migliorando la produttività della città quantistica e aumentando, con la costruzione di Gogne, le azioni orarie disponibili.

Step 5 – VENERDÌ MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 120.000 monete, 120.000 materiali e 500 leghe chrono.

Dovremo quindi attendere la produzione di sufficienti leghe chrono.

Eliminare una casa a più piani e costruire una Gogna.

Edificio	modifiche	numero	produzione in 10 ore		
			monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani	-1	6	112.500	0	90

Conceria		10	0	180.000	150
Mercato		8	0	0	0
Gogna	+1	1	0	0	0
Corderia		1	0	0	0
		42	162.500	230.000	255

superficie totale		240
superficie libera		2
popolazione		20
euforia fornita		1.750
euforia richiesta		420
euforia > 200%		910
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		600

Step 6 – VENERDÌ SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 30.000 monete, 50.000 materiali e 200 leghe chrono.

Eliminare una Casa a più piani e costruire una Casa in legno.

			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani	-1	5	93.750	0	75
Casa in legno	+1	1	37.500	0	113
Conceria		10	0	180.000	150
Mercato		8	0	0	0
Gogna		1	0	0	0
Corderia		1	0	0	0
		42	181.250	230.000	353

superficie totale		240
superficie libera		2
popolazione		60
euforia fornita		1.750
euforia richiesta		460

euforia > 200%		830
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		600

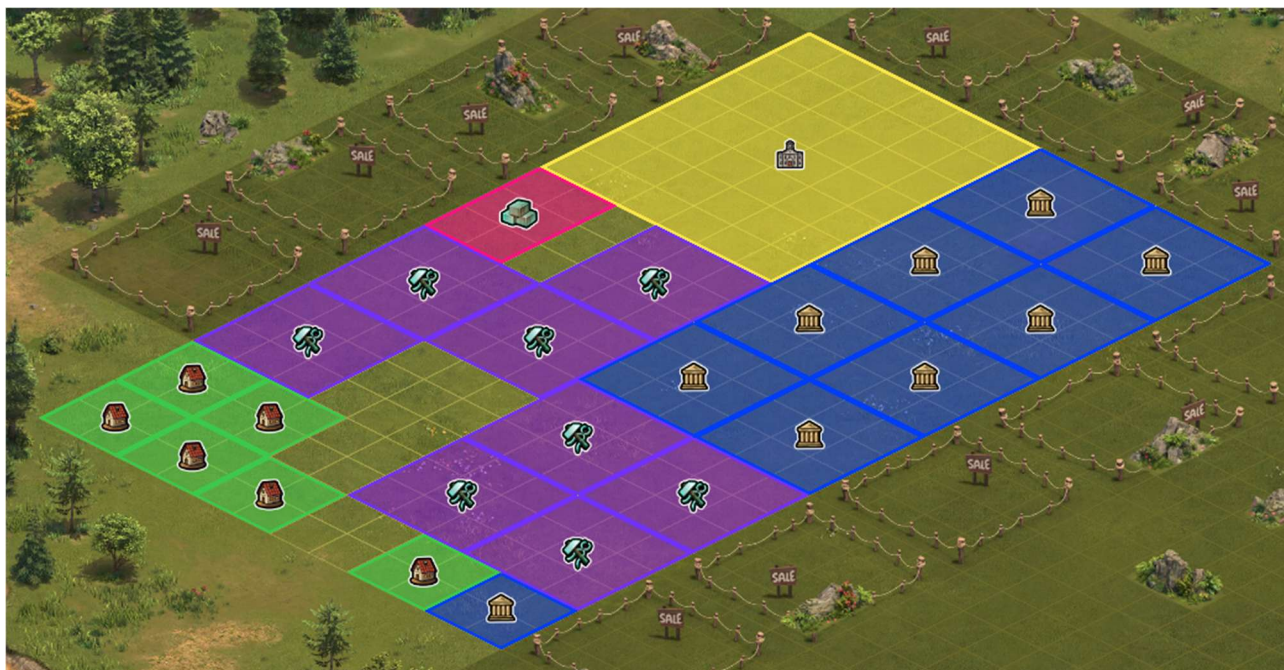
Step 7 – DOMENICA MATTINA

Questo step andrà fatto in più volte, per avere risorse sufficienti. Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 36.000 monete, 50.000 materiali e 200 leghe chrono per ogni Calzolaio.

[Considerare di anticipare la costruzione di una casa con doghe a vista per non avere carenza di monete]

Eliminare 6 Concerie e costruire 4 Calzolai (se non bastano le risorse farlo in più volte).





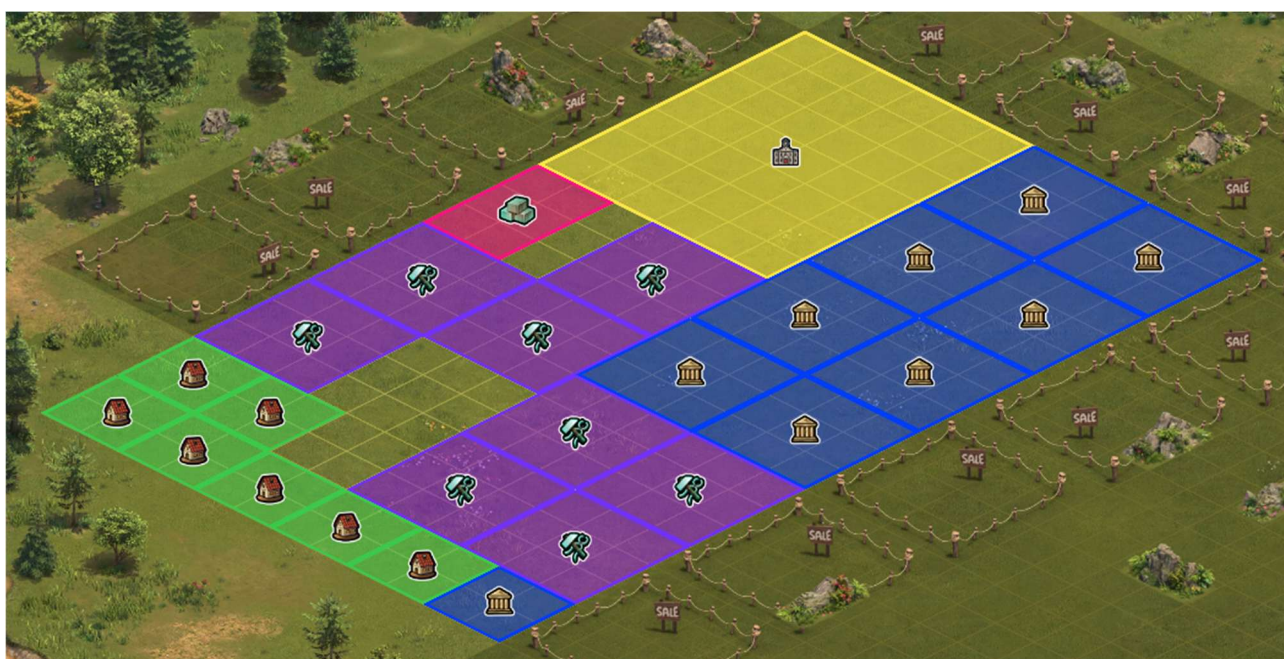
			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		5	93.750	0	75
Casa in legno		1	37.500	0	113
Conceria	-6	4	0	72.000	60
Calzolaio	+4	4	0	144.000	450
Mercato		8	0	0	0
Gogna		1	0	0	0
	-2	40	181.250	266.000	713

superficie totale		240
superficie libera		20
popolazione		0
euforia fornita		1.750
euforia richiesta		460
euforia > 200%		830
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		600

Step 8 — DOMENICA SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 210.000 monete, 200.000 materiali e 1.000 leghe chrono.

Costruire una Casa con doghe a vista.



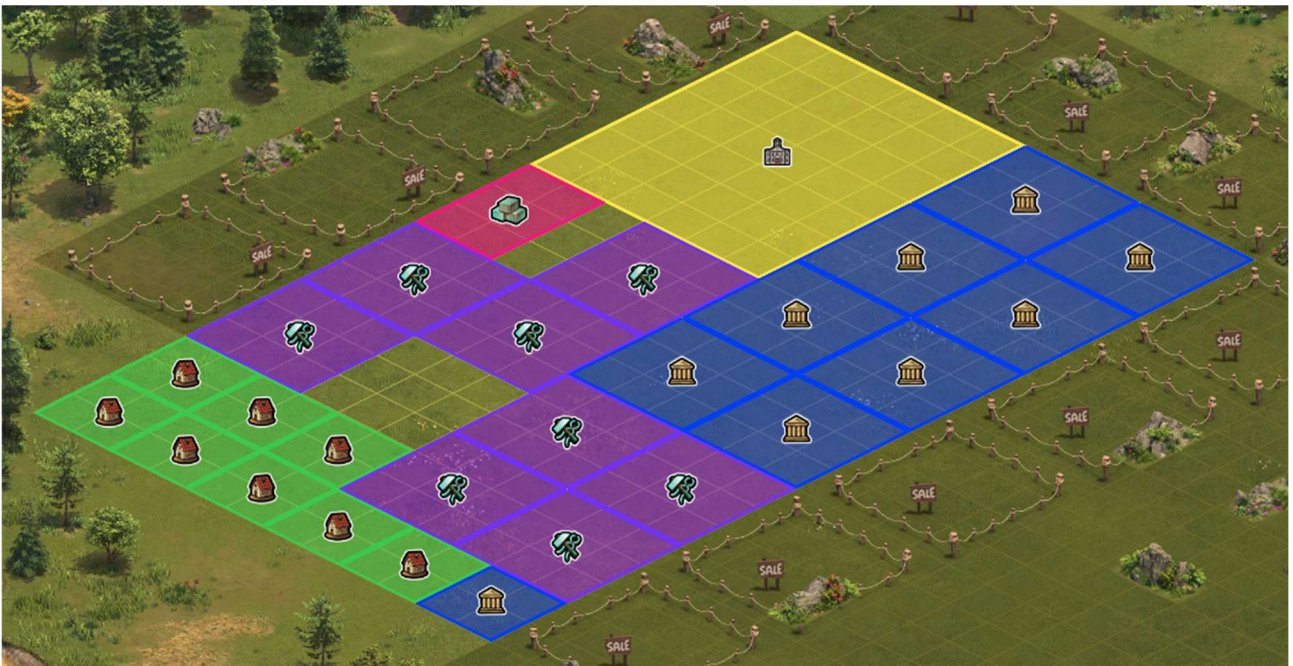
			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		5	93.750	0	75
Casa in legno		1	37.500	0	113
Casa con doghe a vista	+1	1	195.000	0	375
Conceria		4	0	72.000	60
Calzolaio		4	0	144.000	450
Mercato		8	0	0	0
Gogna		1	0	0	0
Corderia		1	0	0	0
	+1	41	376.250	266.000	1.088

superficie totale		240
superficie libera		16
popolazione		150
euforia fornita		1.750
euforia richiesta		610
euforia > 200%		530
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		600

Step 9 – LUNEDÌ SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 210.000 monete, 200.000 materiali e 1.000 leghe chrono.

Costruire una seconda Casa con doghe a vista.



produzione in 10 ore

Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		5	93.750	0	75
Casa in legno		1	37.500	0	113
Casa con doghe a vista	+1	2	390.000	0	750
Conceria		4	0	72.000	60
Calzolaio		4	0	144.000	450
Mercato		8	0	0	0
Gogna		1	0	0	0
	+1	42	571.250	266.000	1.463

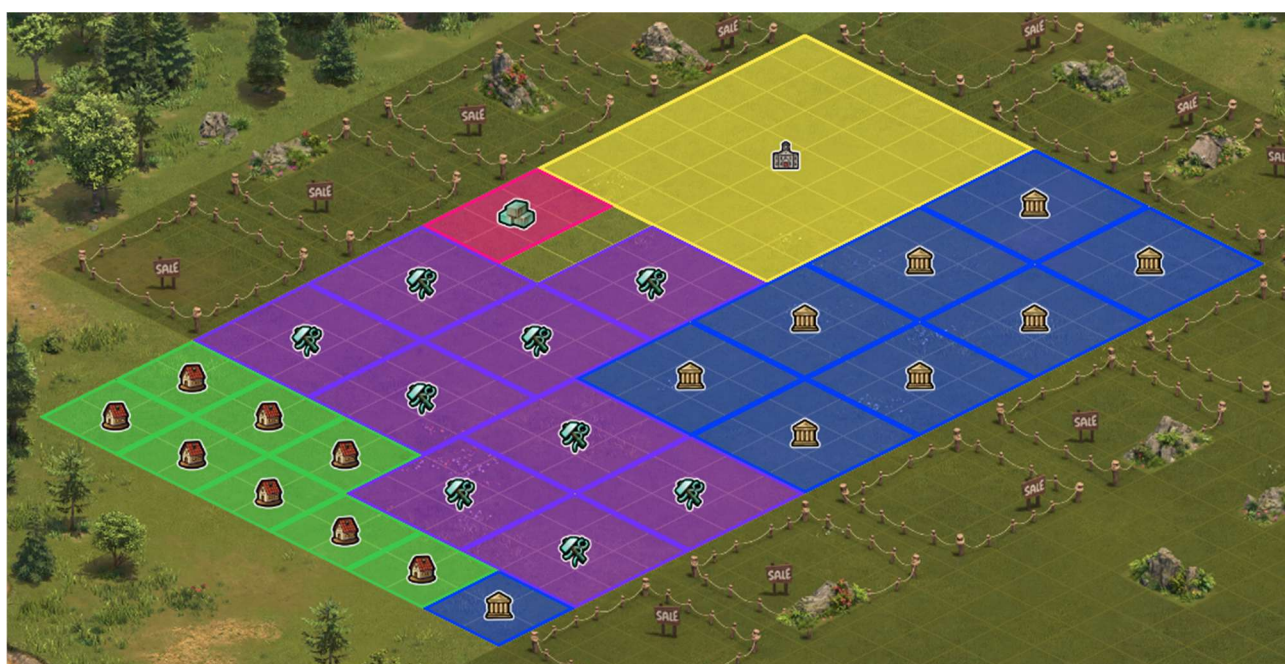
superficie totale		240
superficie libera		12
popolazione		300
euforia fornita		1.750
euforia richiesta		760
euforia > 200%		230
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		600

Step 10 – MARTEDÌ MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 108.000 monete, 150.000 materiali e 600 leghe chrono.

Eliminare 2 Concerie e costruire 3 Calzolai.

[Considerare di costruire subito 2 Fornai, eventualmente in 2 step, al posto dei 3 Calzolai]



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono

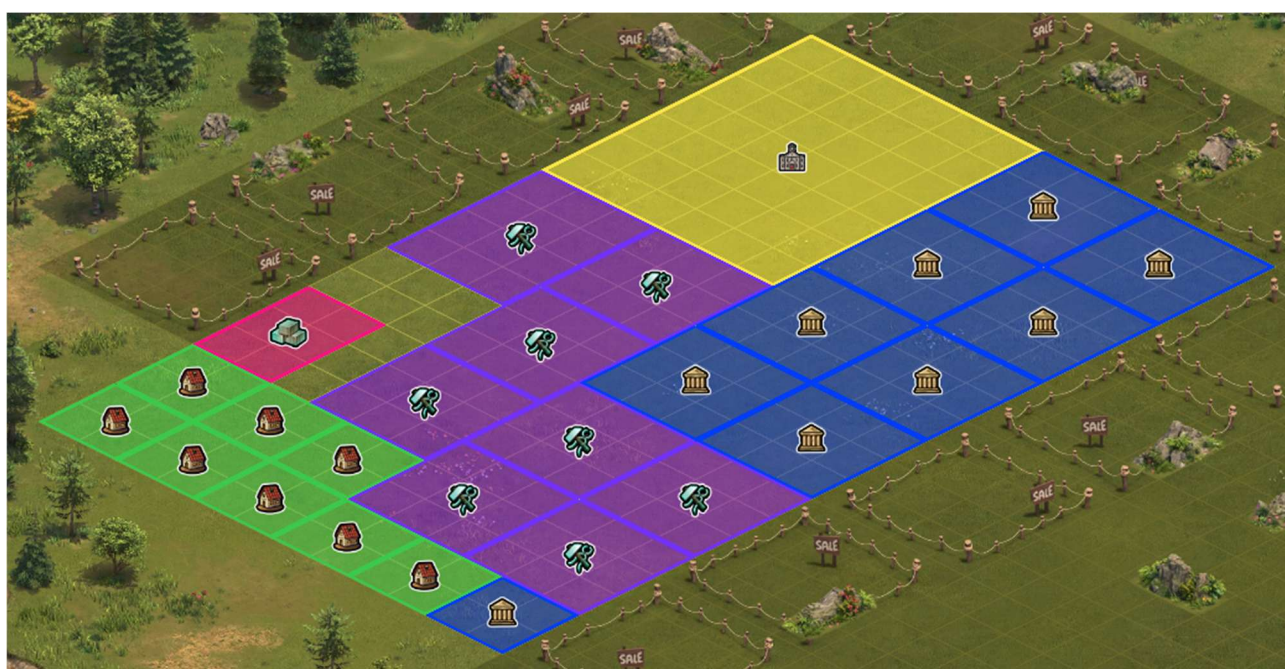
ESPANSIONI		15	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		5	93.750	0	75
Casa in legno		1	37.500	0	113
Casa con doghe a vista		2	390.000	0	750
Conceria	-2	2	0	36.000	30
Calzolaio	+3	7	0	252.000	788
Mercato		8	0	0	0
ogna		1	0	0	0
Corderia		1	0	0	0
	+1	43	571.250	338.000	1.770

superficie totale		240
superficie libera		3
popolazione		180
euforia fornita		1.750
euforia richiesta		760
euforia > 200%		230
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		600

Step 11 – MARTEDÌ SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 84.000 monete, 100.000 materiali e 1.000 leghe chrono.

Eliminare le ultime 2 Concerie e costruire 1 Fornaio.



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	0	0	0

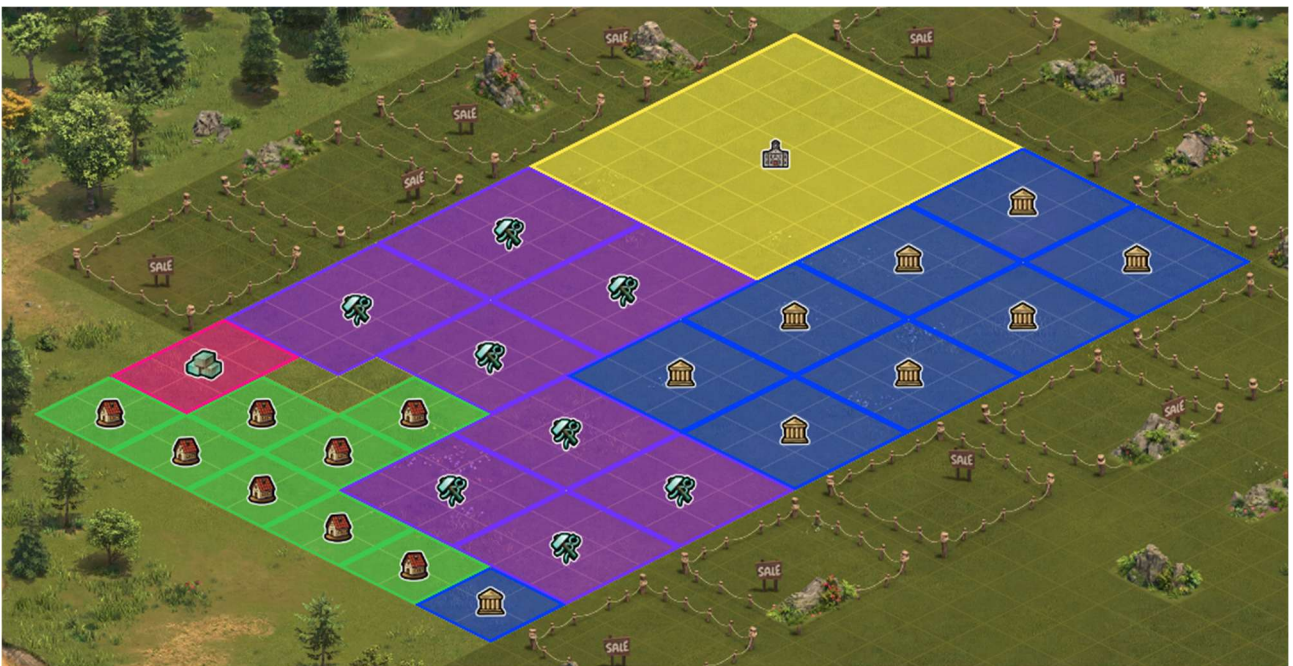
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		5	93.750	0	75
Casa in legno		1	37.500	0	113
Casa con doghe a vista		2	390.000	0	750
Conceria	-2	0	0	0	0
Calzolaio		7	0	252.000	788
Fornaio	+1	1	0	90.000	375
Mercato		8	0	0	0
Gogna		1	0	0	0
Corderia		1	0	0	0
	-1	42	571.250	392.000	2.115

superficie totale		240
superficie libera		9
popolazione		120
euforia fornita		1.750
euforia richiesta		760
euforia > 200%		230
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		600

Step 12 – MERCOLEDÌ MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 168.000 monete, 200.000 materiali e 2.000 leghe chrono.

Eliminare 2 Calzolari e costruire 2 Fornai.



produzione in 10 ore

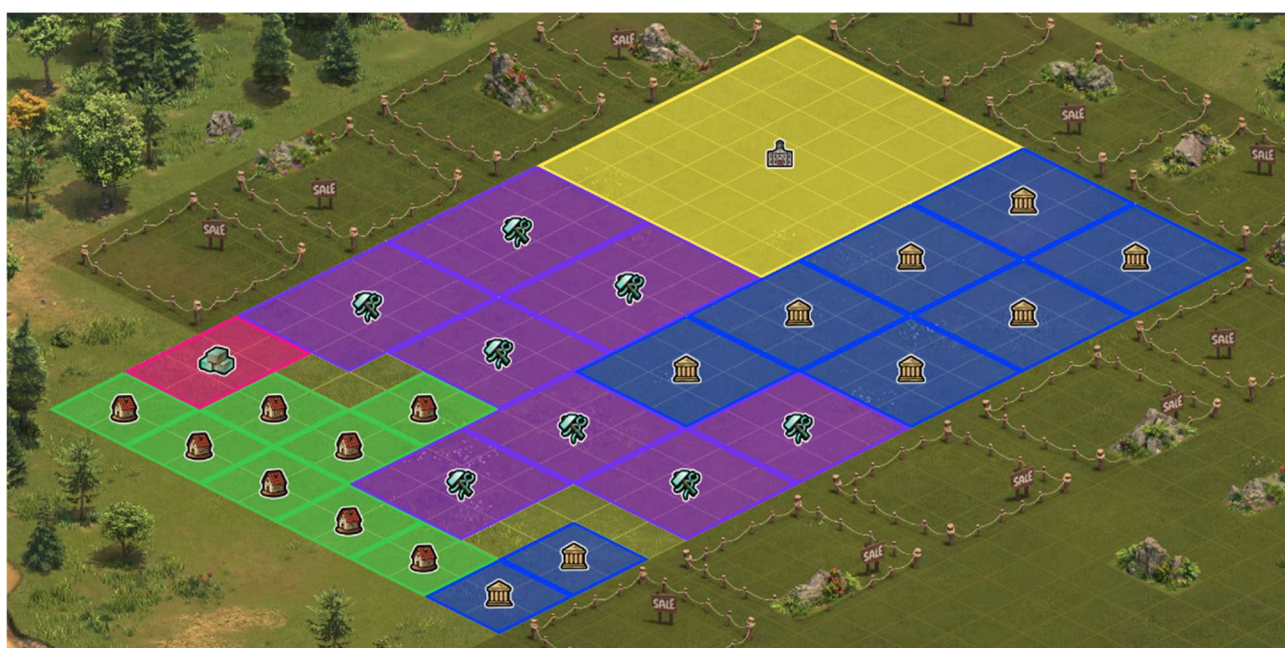
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		5	93.750	0	75
Casa in legno		1	37.500	0	113
Casa con doghe a vista		2	390.000	0	750
Calzolaio	-2	5	0	180.000	563
Fornaio	+2	3	0	270.000	1.125
Mercato		8	0	0	0
Gogna		1	0	0	0
Corderia		1	0	0	0
		42	571.250	500.000	2.640

superficie totale		240
superficie libera		3
popolazione		0
euforia fornita		1.750
euforia richiesta		760
euforia > 200%		230
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		600

Step 13 – MERCOLEDÌ SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 120.000 monete, 120.000 materiali e 500 leghe chrono.

Eliminare un Mercato e costruire una Gogna.



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	0	0	0

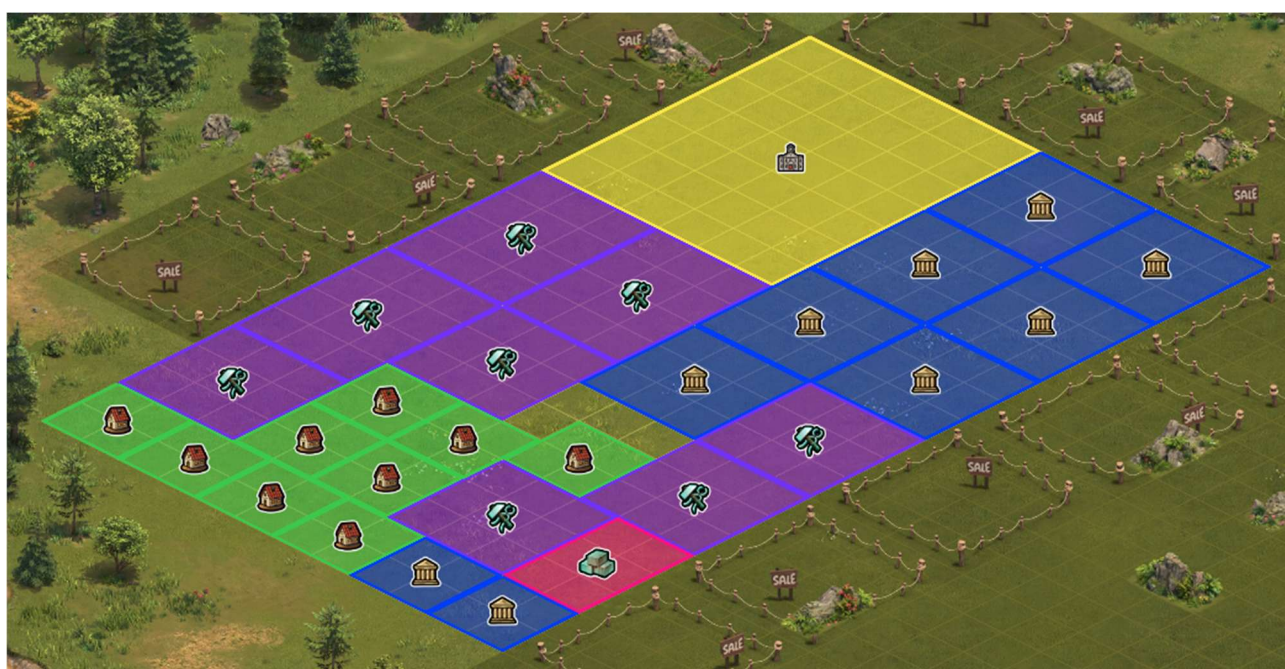
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		5	93.750	0	75
Casa in legno		1	37.500	0	113
Casa con doghe a vista		2	390.000	0	750
Calzolaio	-2	5	0	180.000	563
Fornaio	+2	3	0	270.000	1.125
Mercato		8	0	0	0
Gogna		1	0	0	0
Corderia		1	0	0	0
		42	571.250	500.000	2.640

superficie totale		240
superficie libera		3
popolazione		0
euforia fornita		1.750
euforia richiesta		760
euforia > 200%		230
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		600

Step 14 – GIOVEDÌ MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 210.000 monete, 200.000 materiali e 1.000 leghe chrono.

Costruire una Casa con doghe a vista.



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	0	0	0

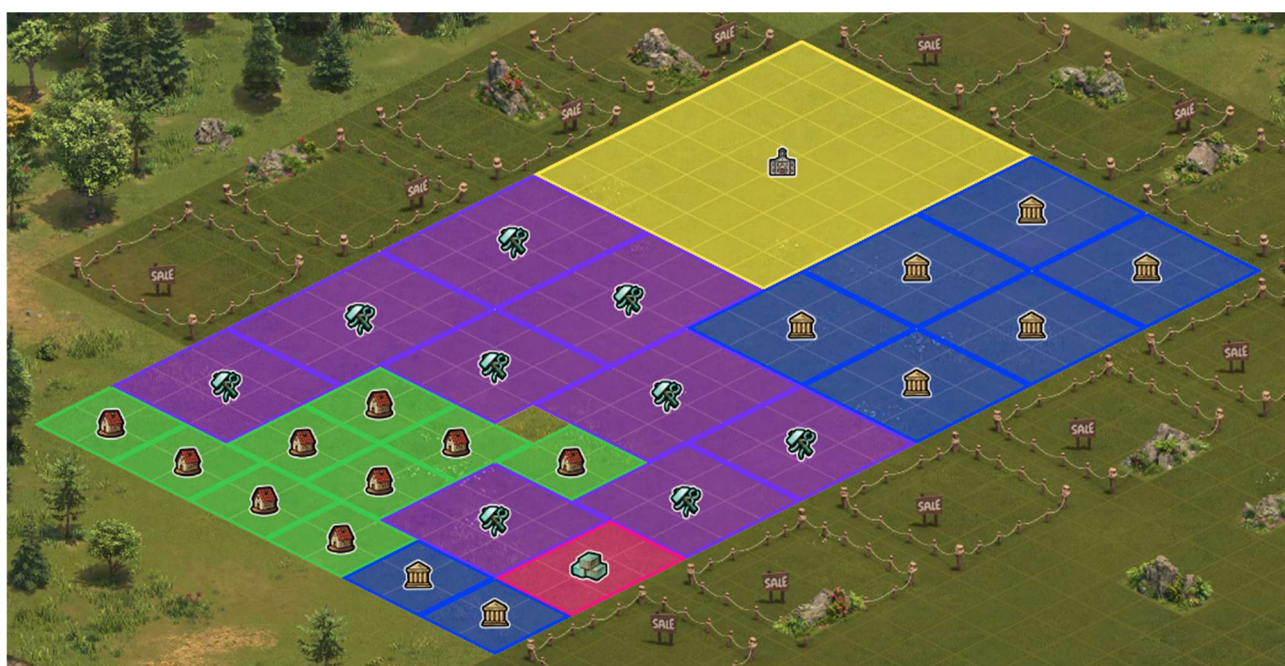
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		5	93.750	0	75
Casa in legno		1	37.500	0	113
Casa con doghe a vista	+1	3	585.000	0	1.125
Calzolaio		5	0	180.000	563
Fornaio		3	0	270.000	1.125
Mercato		7	0	0	0
Gogna		2	0	0	0
Corderia		1	0	0	0
	+1	43	766.250	500.000	3.015

superficie totale		240
superficie libera		4
popolazione		150
euforia fornita		2.375
euforia richiesta		910
euforia > 200%		555
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		750

Step 15 – GIOVEDÌ SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 84.000 monete, 100.000 materiali e 1.000 leghe chrono.

Eliminare un Mercato e costruire un Fornaio.



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	0	0	0

Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		5	93.750	0	75
Casa in legno		1	37.500	0	113
Casa con doghe a vista		3	585.000	0	1.125
Calzolaio		5	0	180.000	563
Fornaio	+1	4	0	360.000	1.500
Mercato	-1	6	0	0	0
Gogna		2	0	0	0
Corderia		1	0	0	0
		43	766.250	590.000	3.390

superficie totale		240
superficie libera		1
popolazione		30
euforia fornita		2.250
euforia richiesta		910
euforia > 200%		430
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		700

Step 16 – SABATO MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 210.000 monete, 200.000 materiali e 1.000 leghe chrono.

Eliminare un Mercato e costruire una Casa con doghe a vista.



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15

Casa a più piani		5	93.750	0	75
Casa in legno		1	37.500	0	113
Casa con doghe a vista	+1	4	780.000	0	1.500
Calzolaio		5	0	180.000	563
Fornaio		4	0	360.000	1.500
Mercato	-1	5	0	0	0
Gogna		2	0	0	0
Corderia		1	0	0	0
		43	961.250	590.000	3.765

superficie totale		240
superficie libera		6
popolazione		180
euforia fornita		2.125
euforia richiesta		1.060
euforia > 200%		5
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		650

Situazione finale

La città quantistica contiene 5 Case a più piani, 1 Casa in legno, 4 Case con doghe a vista, 5 Calzolai, 2 Gogne, e una Corderia. Rimangono 6 caselline libere.

Ogni 10 ore la città produce 961.250 monete, 590.000 materiali e 3.765 Leghe chrono.

Le azioni aggiuntive per ciclo di ricarica sono 650.

Le incursioni volgono alla fine e ci si può fermare qui utilizzando le risorse che consentono di andare avanti nella mappa quantistica.

Nelle avendo alcun bonus per le incursioni nella città principale e non avendo comprato azioni quantistiche con le schegge, domenica sera (a chiusura della guida, 12 ore prima del termine delle incursioni) ho raggiunto 3.940 punti progresso.

Classifica Membri Gilda			
#	Nome	Azioni	Progresso
1.	 Sandro2011	1.3M	3.940

Glossario ITALIANO-INGLESE

Italiano	English
Municipio	Town Hall
Casa a più piani	Multistorey House
Casa in legno	Frame House
Casa con doghe a vista	Clapboard House
Dimora	Mansion
Casa in arenaria	Brownstone House
Casa a schiera	Town House
Complesso di case	Estate House
Case con più appartamenti	Apartment House
Feudo	Manor
Conceria	Tannery
Calzolaio	Shoemaker
Fornaio	Bakery
Alchimista	Alchemist
Fattoria	Farm
Mulino a vento	Windmill
Negoziò di botti	Cooperage
Mastro Birraio	Brewery
Commerciante di spezie	Spice Trader
Forca	Gallows
Mercato	Marketplace
Gogna	Pillory
Chiesa	Church
Medico	Doctor
Stampatore	Printer
Cartografo	Cartographer
Biblioteca	Library
Palazzo	Palace
Cipresso	Cypress
Siepe fiorita	Hedge with Flowers
Stagno	Pond
Stendardo	Flag
Gargoyle	Gargoyle
Indicazione	Signpost
Rovine della Torre	Tower Ruin
Statua in tema nautico	Nautical Statue
Insieme di alberi	Group of Trees

Italiano	English
Apicoltore	Beekeeper
Fonderia per il rame	Copper Foundry
Fabbrica di mattoni	Brickworks
Corderia	Ropery
Fabbrica di Polvere da Sparo	Gunpowder Manufactory
Area di tiro arciere a cavallo	Mounted Archer Range
Caserma fanteria corazzata	Armored Infantry Barracks
Campo delle catapulte	Catapult Camp
Caserma dei mercenari	Mercenary Barracks
Scuderia della cavalleria pesante	Heavy Cavalry Stable
Area di tiro dell'Arco Lungo	Crossbow Range
Caserma fanteria pesante	Heavy Infantry Barracks
Campo per trabucco	Trebuchet Camp
Caserma dei Berseker	Berserker Barracks
Scuderia del cavaliere	Knight Stable
Area di tiro per balestre	Longbow Archer Range
Caserma guardia imperiale	Imperial Guard Barracks
Campo dei cannoni	Cannon Camp
Caserma degli spadaccini	Great Sword Barracks