

Características especiales de cada civilización

Escrito por Jacobo

Civilización de equipo
Aztecas

Aldeanos llevan +5

Unidades militares creadas 15% más rápido

Guerrero jaguar

+4 ataque de infantería

Reliquias generan +33% oro
Bizantinos

Edificios +10PR edad media +20 en feudal +30 en castillos +40 en imperial

Camellos guerrilleros y piqueros cuestan -25

Brulotes +20 ataque

Avanzar imperial cuesta -33%

Catafracta

Las catafractas arrasan a su paso

Monjes curan 50% más rápido
Celtas

Infantería y leñadores 15% más rápido, armas de asedio 20% más rápido

Ovejas no se convierten en LDV celta

Invasor de pastos

Características especiales de cada civilización

Escrito por Jacobo

Furor celta: maquinas de asedio +50% PR

Taller maquinaria Asedio trabaja 20% mas rápido

Chinos

Tres aldeanos mas, -50 alimento,-50 madera

Tecnología cuestan -10 feudal, -15 castillos, -20 imperial

Centros urbanos 10 habitantes

Buques demolición +50PR

Chu-ko-nu

Cohetería: +2 ataque Chu-ko-nu, +4 ataque escorpión

Granjas +45 alimento

Coreanos

Aldeanos +2LDV

Canteros +15% velocidad

Características especiales de cada civilización

Escrito por Jacobo

Mejoras torre gratis

Alcance torre +1 castillo, +2 imperial

Carreta de guerra

Barco tortuga

Shinkichon: +2 alcance catapultas

Catapultas +1 alcance
Españoles

Aldeanos +30% velocidad

Mejoras herrería no cuestan oro

Galeones artillados se benefician de balística

Conquistador

Misionero

Características especiales de cada civilización

Escrito por Jacobo

Supremacía: Super-aldeanos

Unidades comercial generan +33% de oro
Francos

Castillos cuestan -25%

Jinetes +20PR

Mejoras de granja gratis

Lanzador de hachas

+1 alcance lanzador de hachas

Jinetes +2LDV
Godos

Infantería cuesta -10 feudal, -15 castillos, -25 imperial

Infantería +1 contra edificios

Aldeanos +15 contra jabalís, llevan +15 de carne

+10 población en imperial

Hurscale

Anarquía: Hurscale se crean en barracas

Movilización: Barracas 50% más rápidas

Barracas 20% más rápidas
Hunos

No necesitan casas, -100 madera

Arqueros a caballo cuestan -25% casillos, -30% imperial

Lanzapiedras +30% puntería

Tarcano

Ateísmo: Victoria por reliquias y maravillas duran +100 años, espionaje cuesta -

Establos 20% más rápidos
Ingleses

Centro urbano -50% madera

Arqueros +1 alcance en castillos, +2 en imperial

Pastores 25% más rápido

Características especiales de cada civilización

Escrito por Jacobo

Arquero de tiro largo

Voluntarios de caballería: +1 alcance arqueros, +2 ataque de torres

Arquerías trabajan 20% mas rápido

Japoneses

Pesqueros doble PR, +2 armadura, trabajan +5% edad media, +10% feudal, +1

Infantería ataca +10% feudal, +15% castillos, +20% imperial

Samurai

Kataparuto: Lanzapiedras disparan / desarmen mas rápido

Galeras +50% LDV

Mayas

Comienzan con +1 aldeano, -50 comida

Recursos duran 20% mas

Arqueros cuestan -10% feudal, -20% castillos, -30% imperial

Características especiales de cada civilización

Escrito por Jacobo

Arquero de plumas

El dorado: Guerreros águila +40 PR

Muros cuestan -50%

Mongoles

Arqueros a caballo disparan 20% mas rápido

Caballería ligera, húsar +30 PR

Cazadores trabajan 50% mas rápido

Mandugai

Instrucción militar: Unidades de asedio se mueven 50% mas rápido

Caballería de exploración +2LDV

Persas

Comienzan con +50 de madera y alimento

Características especiales de cada civilización

Escrito por Jacobo

Centro urbano +50% PR, trabajan 10% más rápido en feudal, 20% en castillos;

Elefantes de guerra

Cornacas: Elefantes de guerra 33% más rápidos

Jinetes +2 ataque contra arqueros
Sarracenos

Cuota de mercado solo 5%

Galeras atacan 20% más rápido

Arqueros a caballo +3 contra edificios

Mameluco

Fanatismo: Mamelucos y camellos +30 PR

Arqueros +1 ataque contra edificios
Teutones

Monjes curan desde 2 veces más lejos

Características especiales de cada civilización

Escrito por Jacobo

Torres guarecen el doble de unidades

Matacanes gratis

Granjas cuestan -33%

Centro urbano +2 ataque, +5 LDV

Caballero de la orden teutónica

Almenas, +3 alcance castillos, infantería guarecida dispara flechas

Unidades Turcos resisten mas a la conversión

Unidades de pólvora +25% PR, tecnologías con pólvora cuestan -50%, quín

Mineros trabajan 15% mas rápido

Caballería ligera y húsar gratis

Jenízaro

Características especiales de cada civilización

Escrito por Jacobo

Artillería: +2 alcance torres de bombardeo, cañones de asedio, galeones artillería

Unidades de pólvora creadas 20% mas rápido
Vikingos

Barcos de guerra cuestan -20%

Infantería +10 PR en feudal, +15 castillos, +20 imperial

Carretilla y carro de mano gratis

Guerrero en trance

Barco dragón

Banda de guerreros en trance: Guerreros en trance se regeneran mas rápido

Muelles cuestan -25%