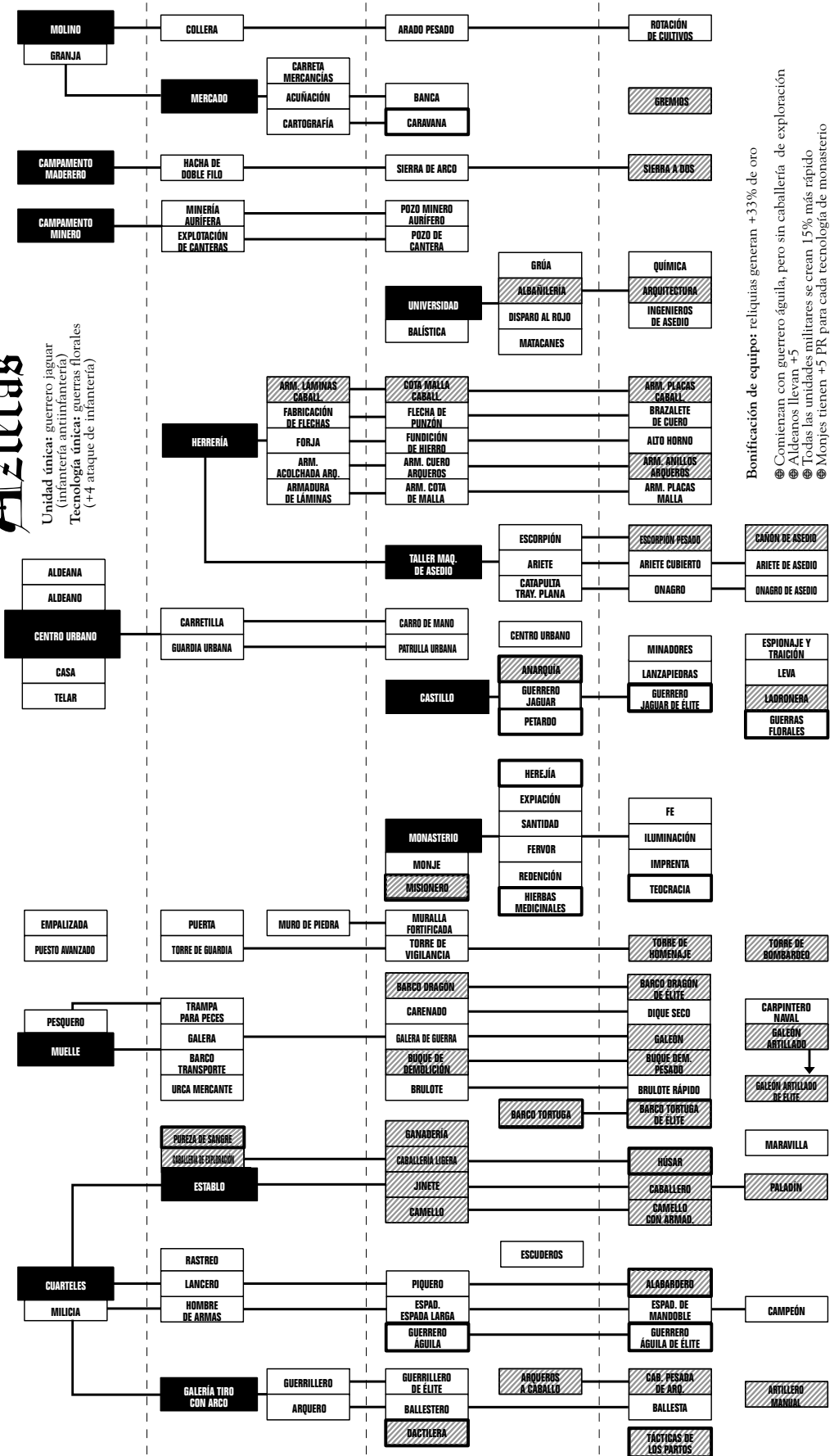


Aztecas

Unidad única: guerrero jaguar
(infantería antitantería)
Tecnología única: guerras florales
(+4 ataque de infantería)



Bonificación de equipo: reliquias generan +33% de oro

- Comienzan con guerrero águila, pero sin caballería de exploración
- Aldanos llevan +5
- Todas las unidades militares se crean 15% más rápido
- Monjes tienen +5 PR para cada tecnología de monasterio

Alta Edad Media

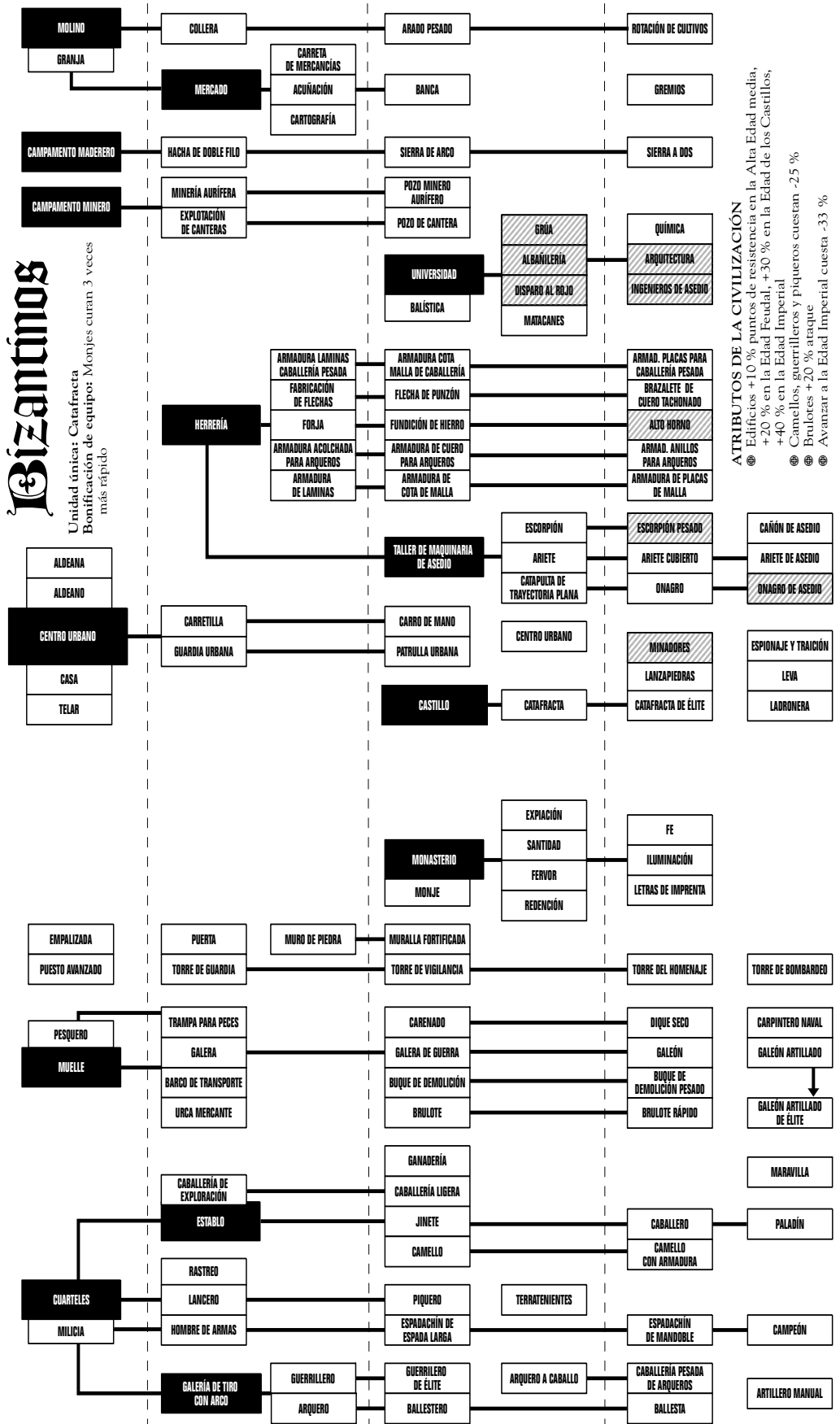
Edad Feudal

Edad de los Castillos

Edad Imperial

Bizantinos

Unidad única: Catafracta
Bonificación de equipo: Monjes curan 3 veces más rápido



Alta Edad Media

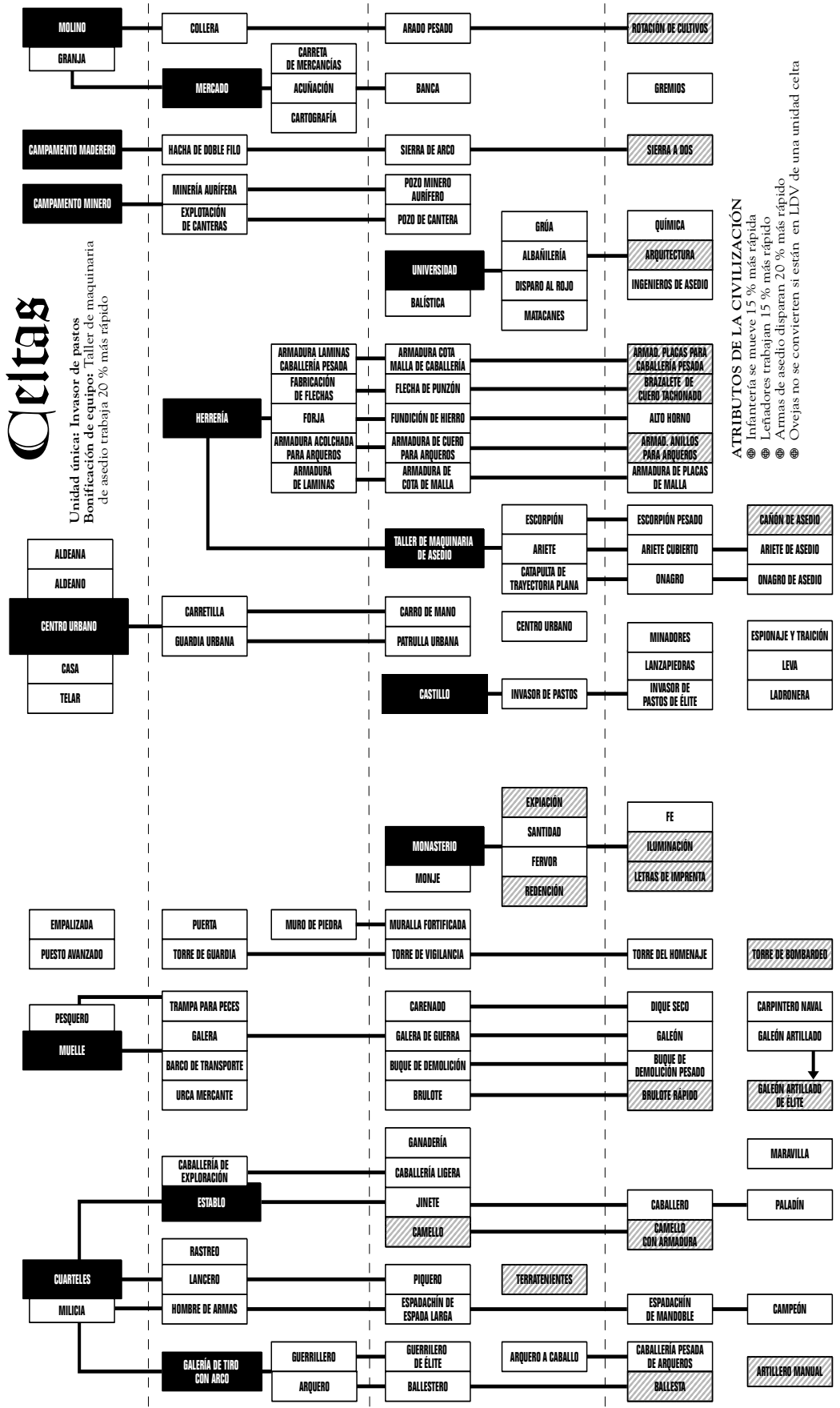
Edad Feudal

Edad de los Castillos

Edad Imperial

Celtas

Unidad única: Invasor de pastos
Bonificación de equipo: Taller de maquinaria
de asedio trabaja 20 % más rápido

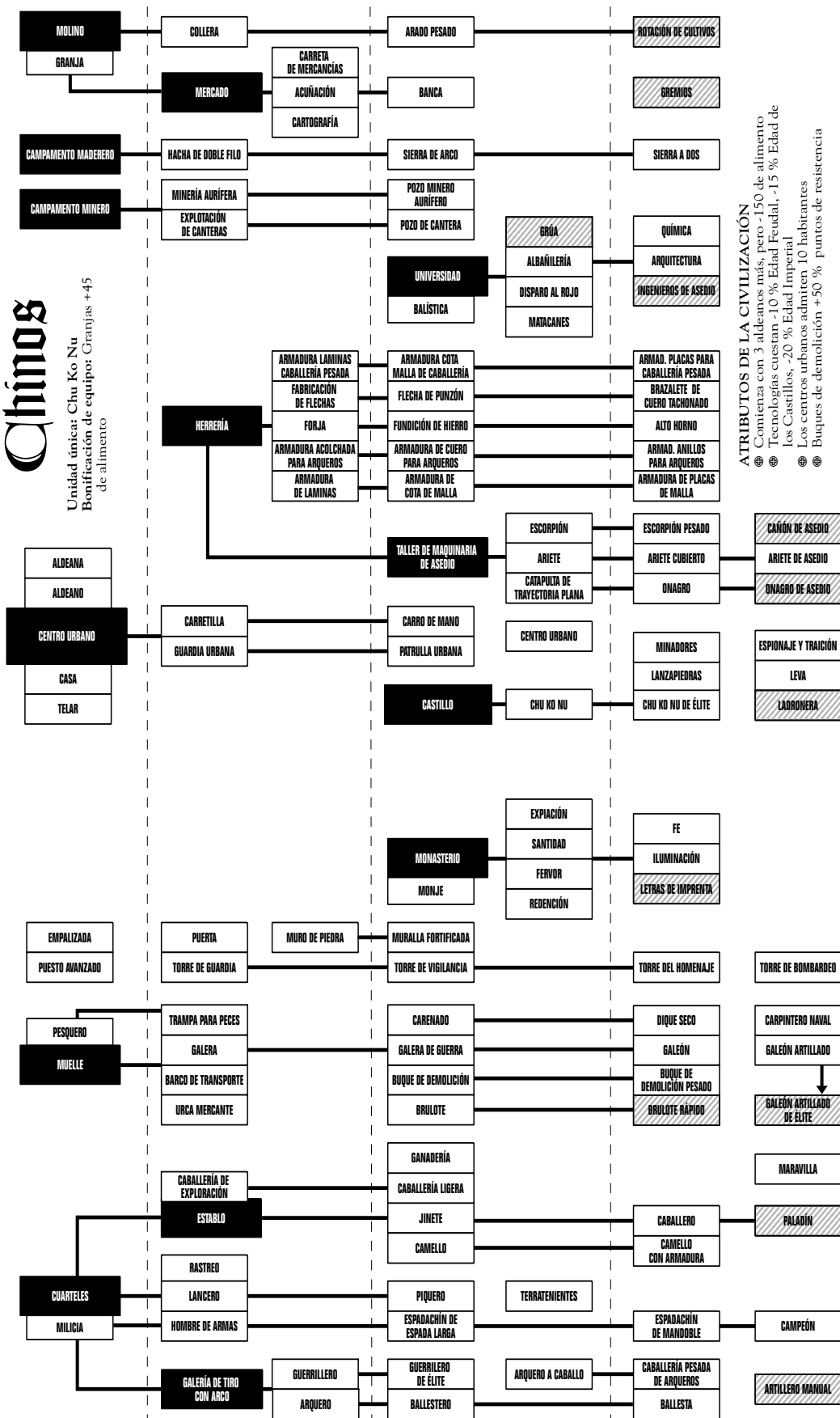


ATRIBUTOS DE LA CIVILIZACIÓN

- ⊗ Infantería se mueve 15 % más rápido
- ⊗ Leñadores trabajan 15 % más rápido
- ⊗ Armas de asedio disparan 20 % más rápido
- ⊗ Ovejas no se convierten si están en LDV de una unidad celta

Chinos

Unidad única: Chu Ko Nu
Bonificación de equipo: Granjas +45
de alimento

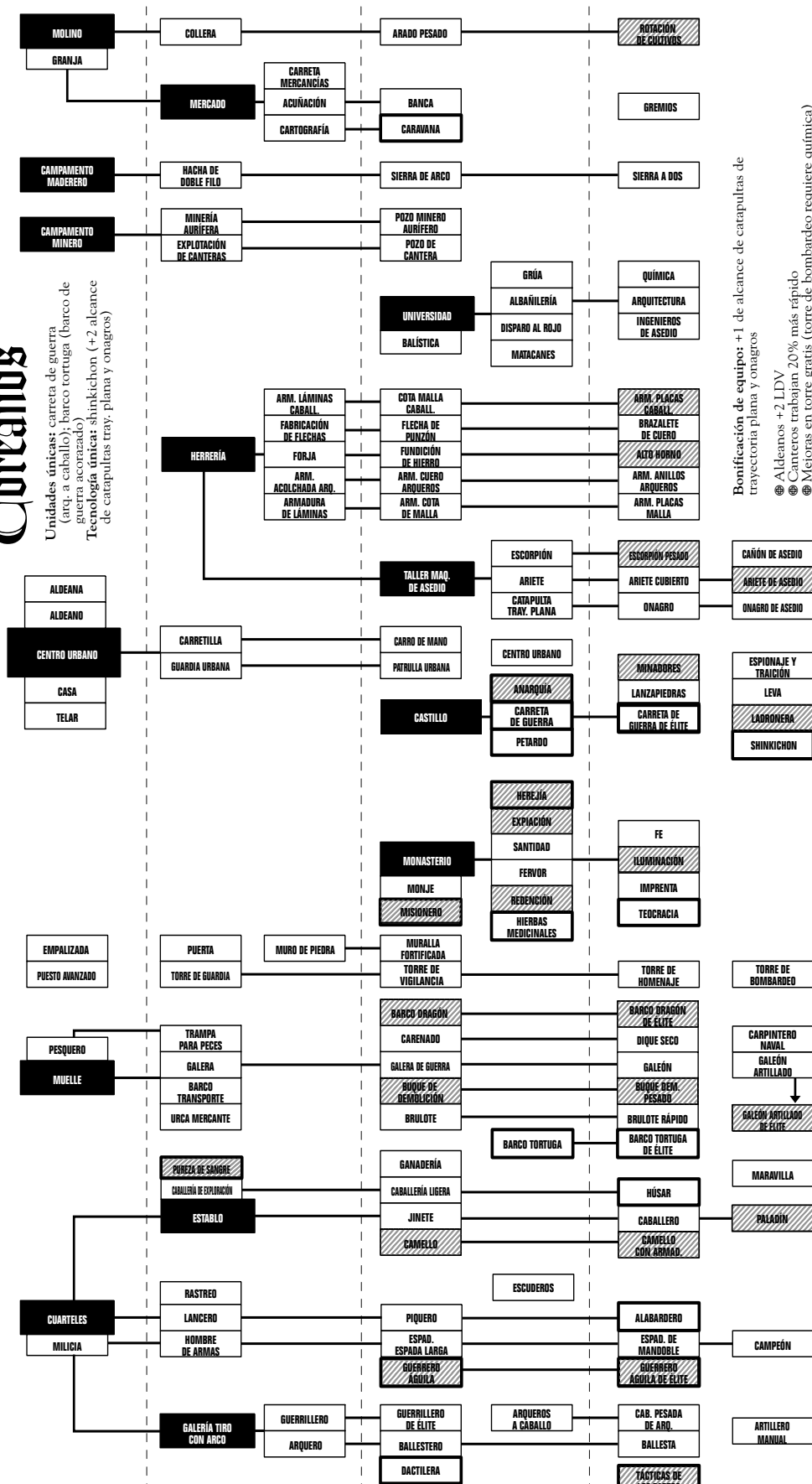


ATRIBUTOS DE LA CIVILIZACIÓN

- Comienza con 3 aldeanos más, pero -150 de alimento
- Tecnologías cuestan -10 % Edad Feudal, -15 % Edad de los Castillos, -20 % Edad Imperial
- Los centros urbanos admiten 10 habitantes
- Buques de demolición +50 % puntos de resistencia

Coreanos

Unidades únicas: carreta de guerra (arq. a caballo); barco tortuga (barco de guerra acorazado)
Tecnología única: shinkichon (+2 alcance de catapultas tray; plana y onagros)



Alta Edad Media

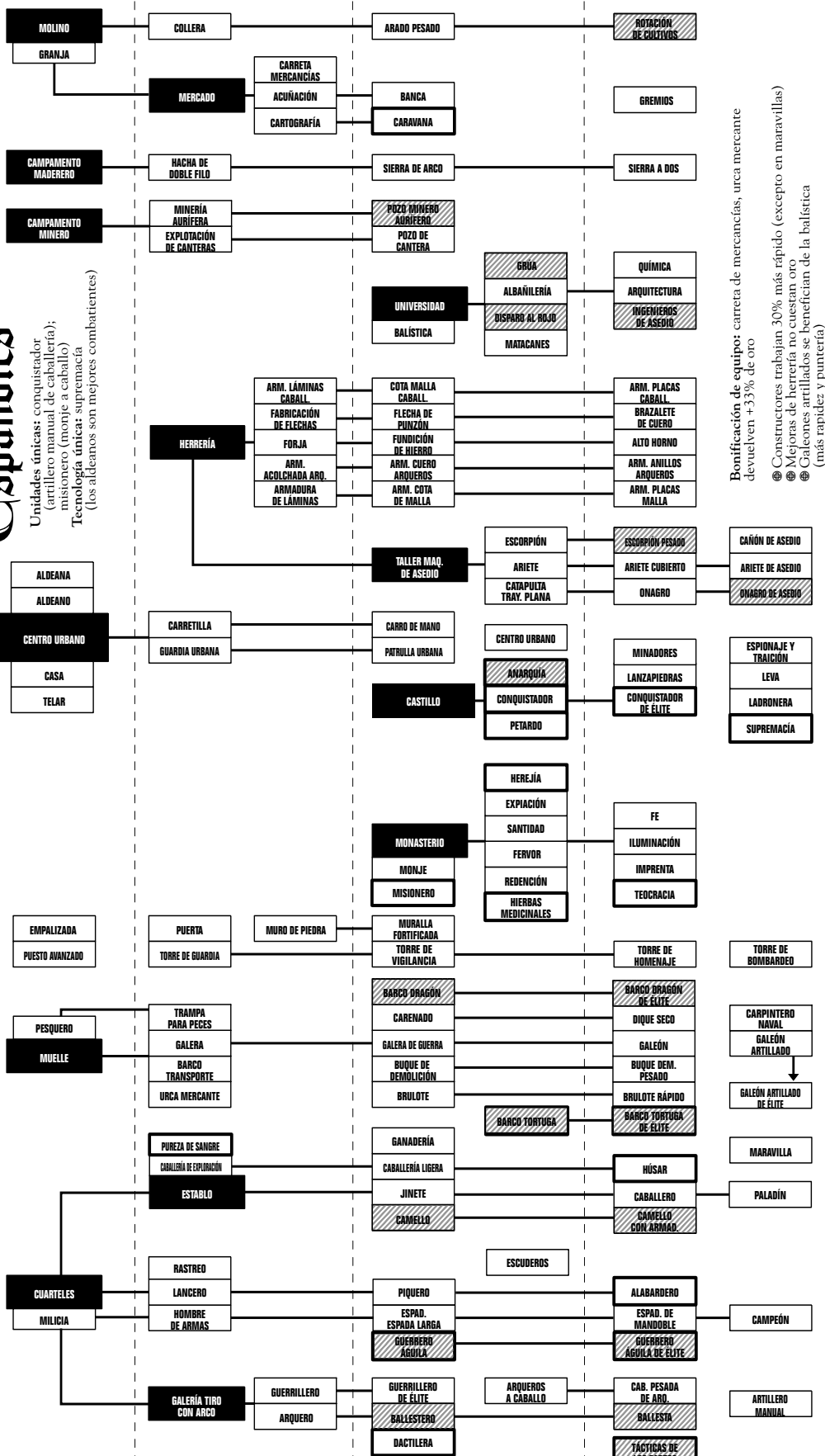
Edad Feudal

Edad de los Castillos

Edad Imperial

Españoles

Unidades únicas: conquistador
(artillero manual e caballería);
misionero (monte a caballo)
Tecnología única: supremacía
(los aldeanos son mejores combatientes)



Bonificación de equipo: carreta de mercancías, urca mercante devuelven +35% de oro

- Constructores trabajan 30% más rápido (excepto en maravillas)
- Mejoras de herrería no cuestan oro
- Galeones artillados se benefician de la balística (más rapidez y puntería)

Alta Edad Media

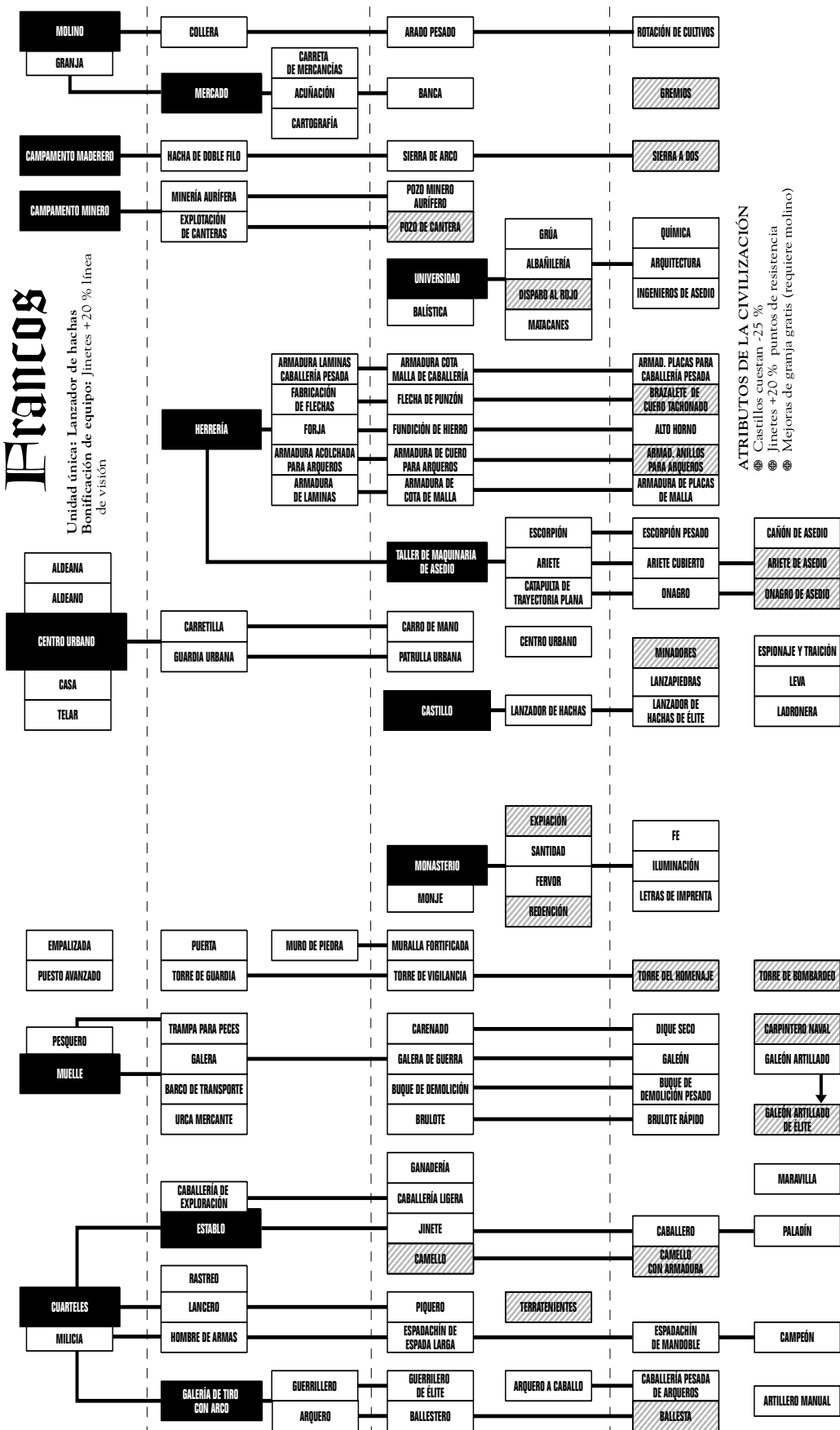
Edad Feudal

Edad de los Castillos

Edad Imperial

Francos

Unidad única: Lanzador de hachas
Bonificación de equipo: Jinetes +20 % línea de visión



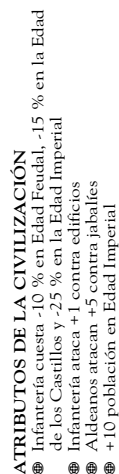
Alta Edad Media

Edad Feudal

Edad de los Castillos

Edad Imperial

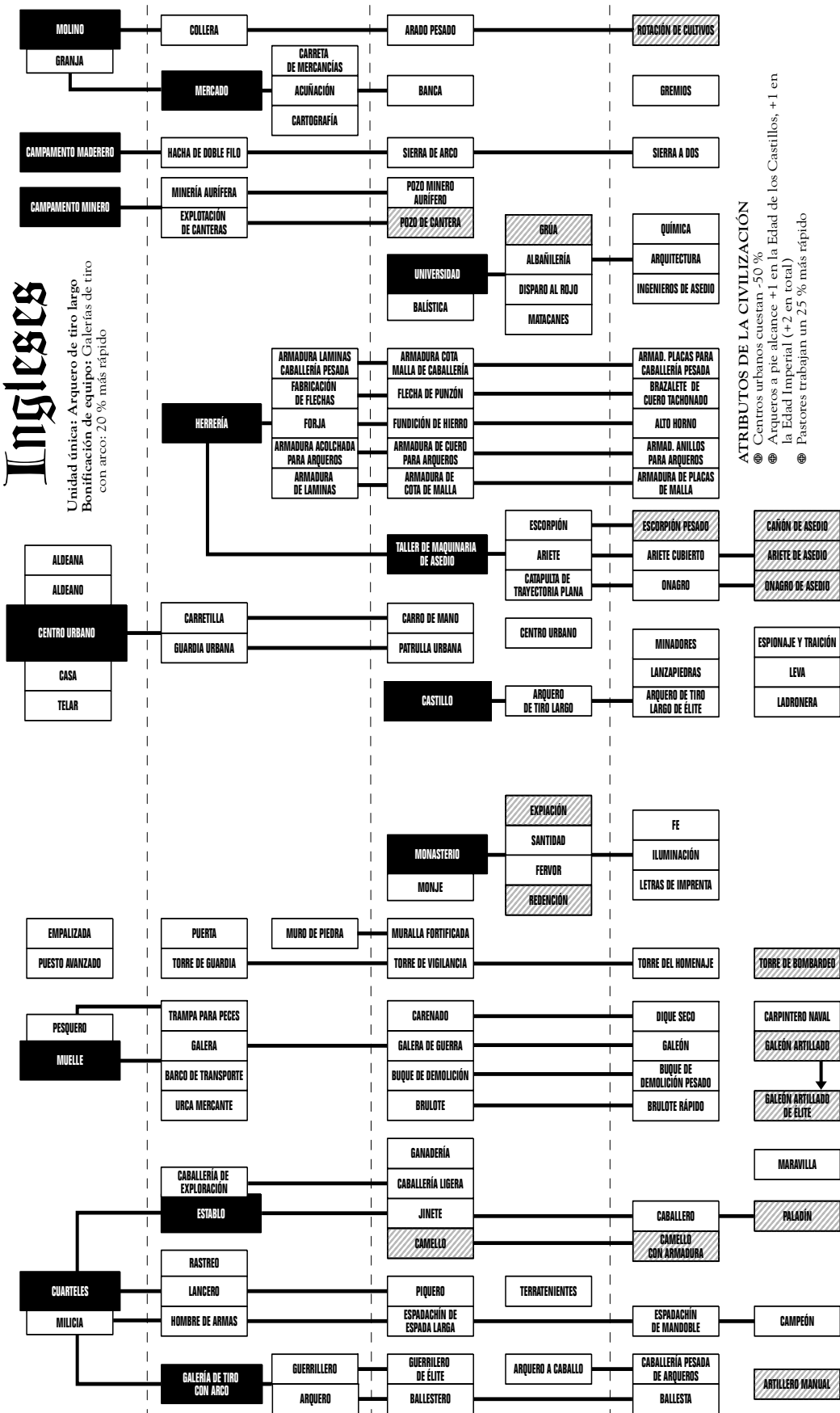
Unidad única: Huscarle
Bonificación de equipo: Cuarteles 20 %
más rápidos



Edad Imperial

Inglés

Unidad única: Arquero de tiro largo
Bonificación de equipo: Galerías de tiro
con arco: 20 % más rápido



ATRIBUTOS DE LA CIVILIZACIÓN

- Centros urbanos cuestan -50 %
- Arqueros a pie alcance +1 en la Edad de los Castillos, +1 en la Edad Imperial (+2 en total)
- Pastores trabajan un 25 % más rápido

Alta Edad Media

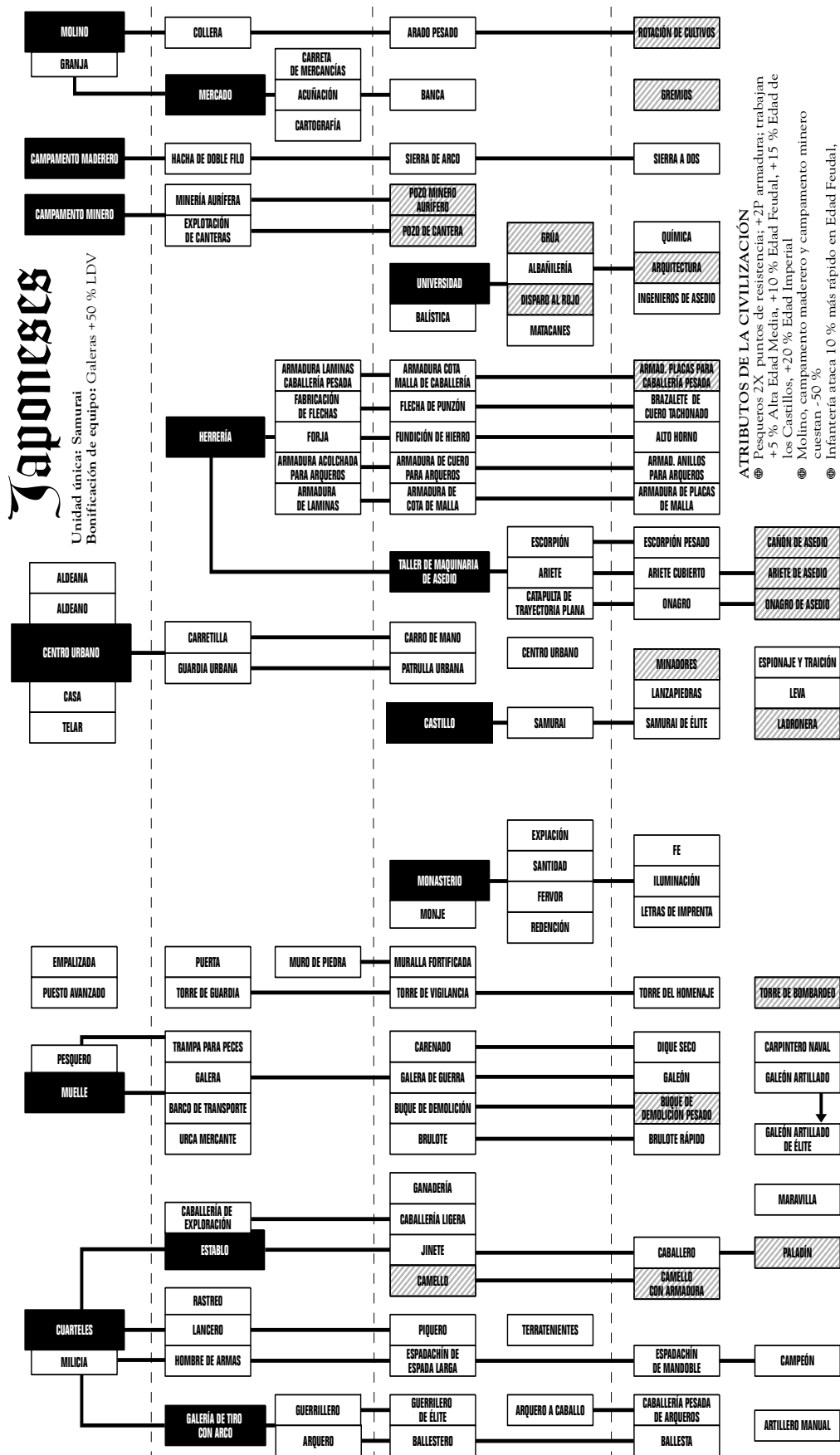
Edad Feudal

Edad de los Castillos

Edad Imperial

Japoneses

Unidad única: Samurai
Bonificación de equipo: Caleras +50 % LDV



ATRIBUTOS DE LA CIVILIZACIÓN

- Pesqueros 2X puntos de resistencia; +22% armadura; trabajan +5 % Alta Edad Media, +10 % Edad Feudal, +15 % Edad de los Castillos, +20 % Edad Imperial
- Molino, campamento maderero y campamento minero cuestan -50 %
- Infantería ataca 10 % más rápido en Edad Feudal, 15 % Edad de los Castillos, 25 % Edad Imperial

Alta Edad Media

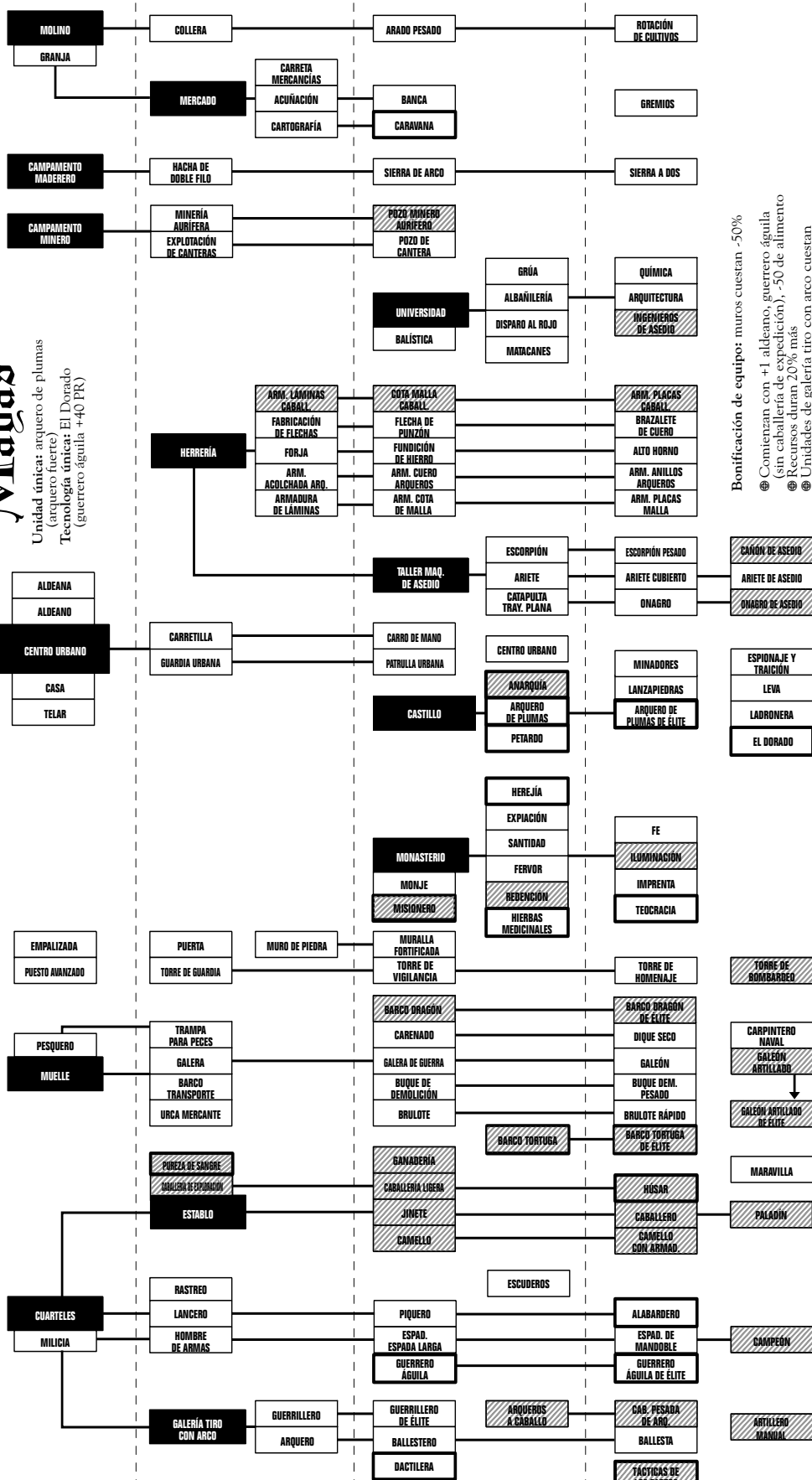
Edad Feudal

Edad de los Castillos

Edad Imperial

Manas

Unidad única: arquero de plumas
(arquero fuerte) El Dorado
Tecnología única: guerrero águila +40 PR



Alta Edad Media

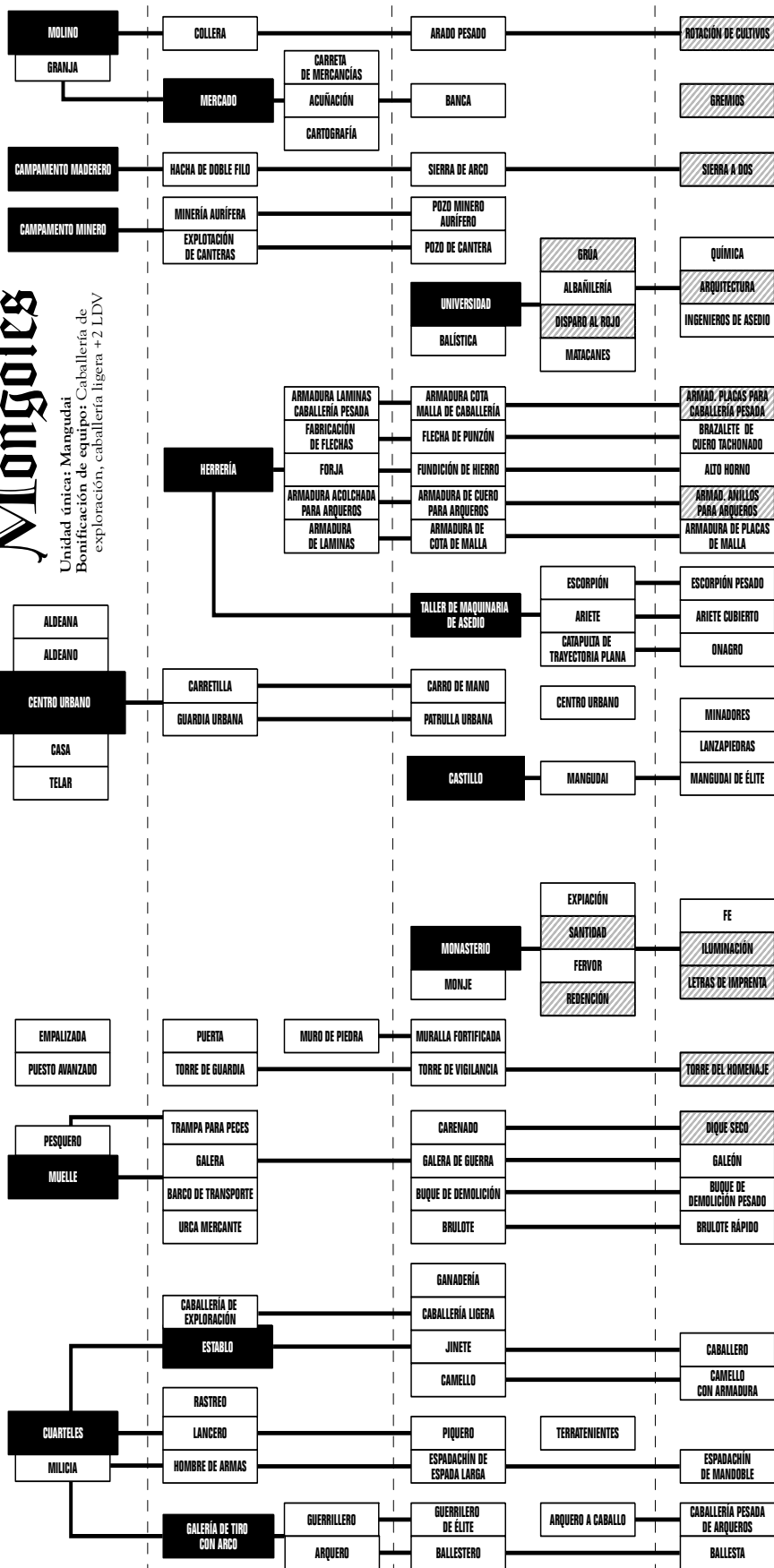
Edad Feudal

Edad de los Castillos

Edad Imperial

Mongoles

Unidad única: Mangudai
Bonificación de equipo: Caballería de exploración, caballería ligera +2 LDV

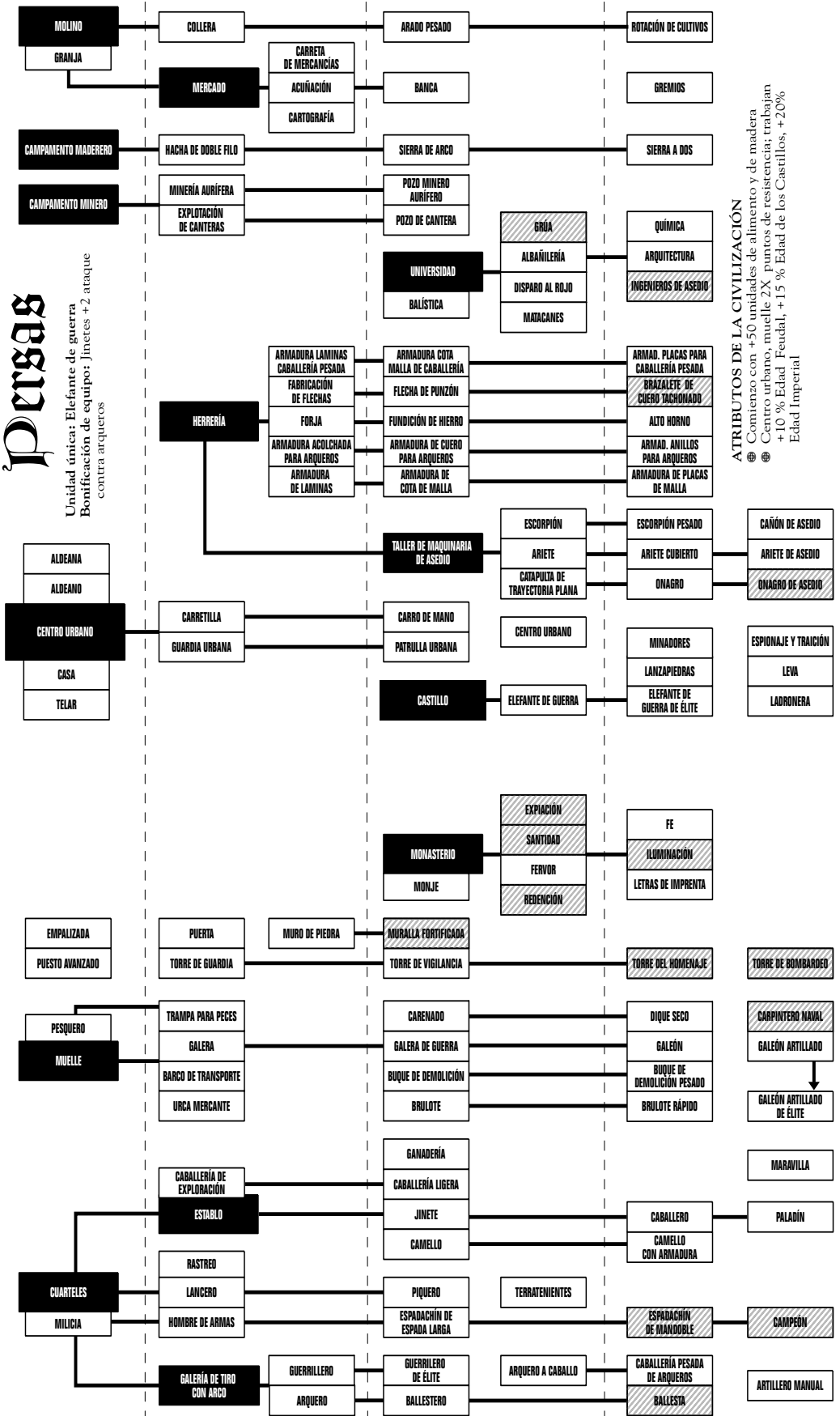


ATRIBUTOS DE LA CIVILIZACIÓN

- Arqueros a caballo disparan 20 % más rápido
- Caballería ligera + 30 % puntos de resistencia
- Cazadores trabajan 50 % más rápido

Persas

Unidad única: Elefante de guerra
Bonificación de equipo: Jinetes +2 ataque
contra arqueros



ATRIBUTOS DE LA CIVILIZACIÓN

- ⊕ Comienzo con +50 unidades de alimento y de madera
- ⊕ Centro urbano, muelle 2X puntos de resistencia; trabajan +10 % Edad Feudal, +15 % Edad de los Castillos, +20 % Edad Imperial

Alta Edad Media

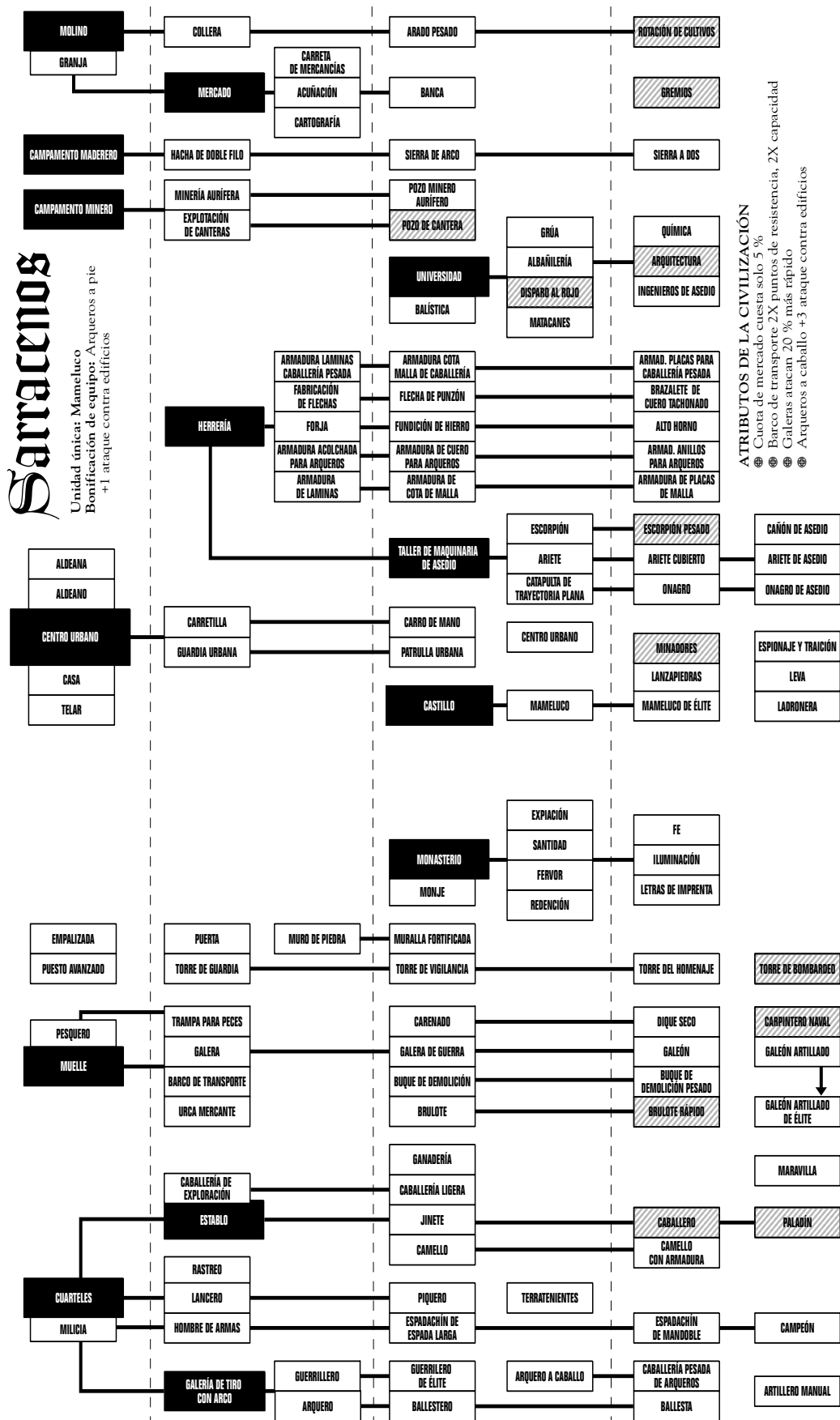
Edad Feudal

Edad de los Castillos

Edad Imperial

Sarracenos

Unidad única: Mameluco
Bonificación de equipo: Arqueros a pie
+1 ataque contra edificios



Alta Edad Media

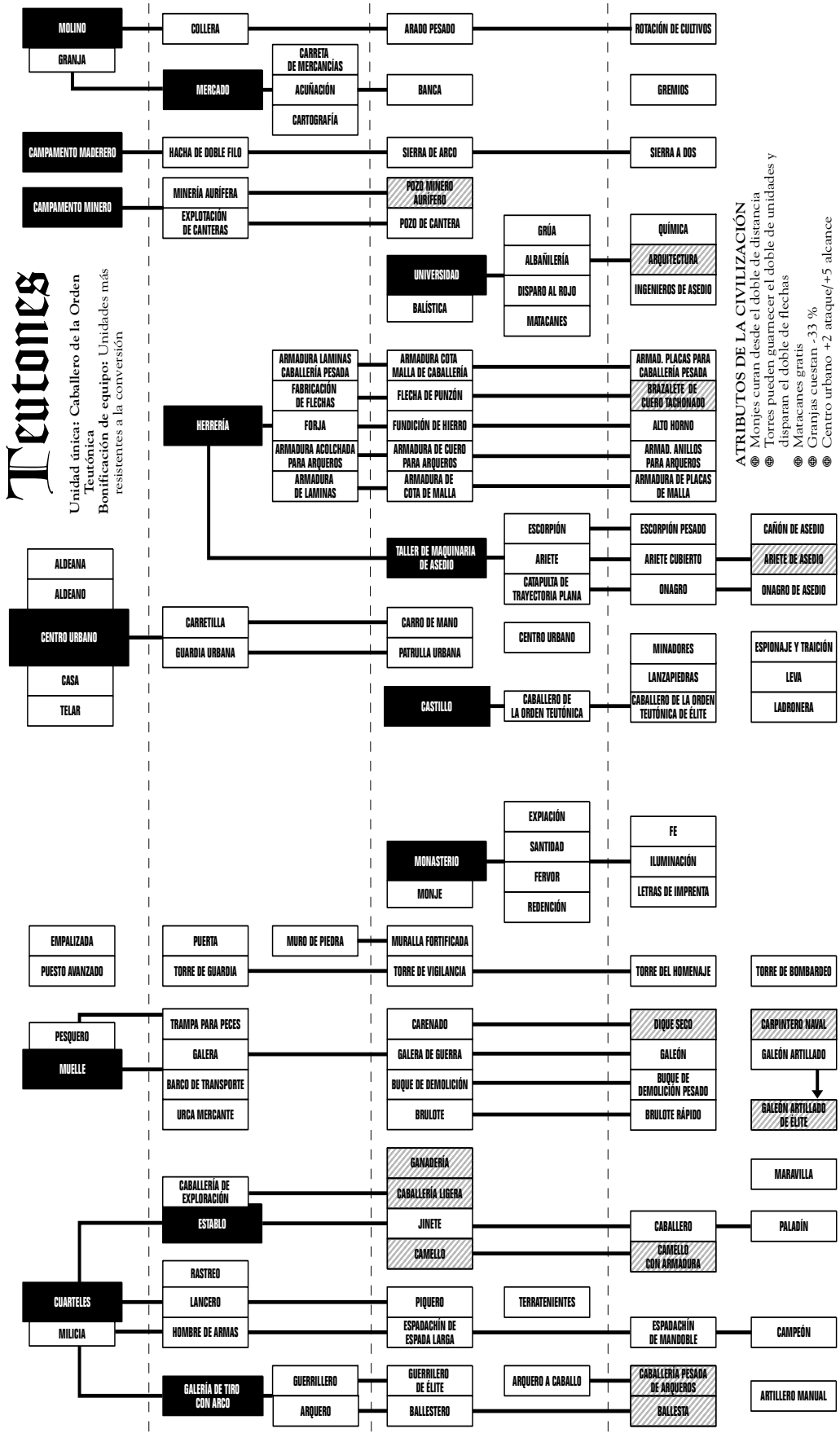
Edad Feudal

Edad de los Castillos

Edad Imperial

Teutones

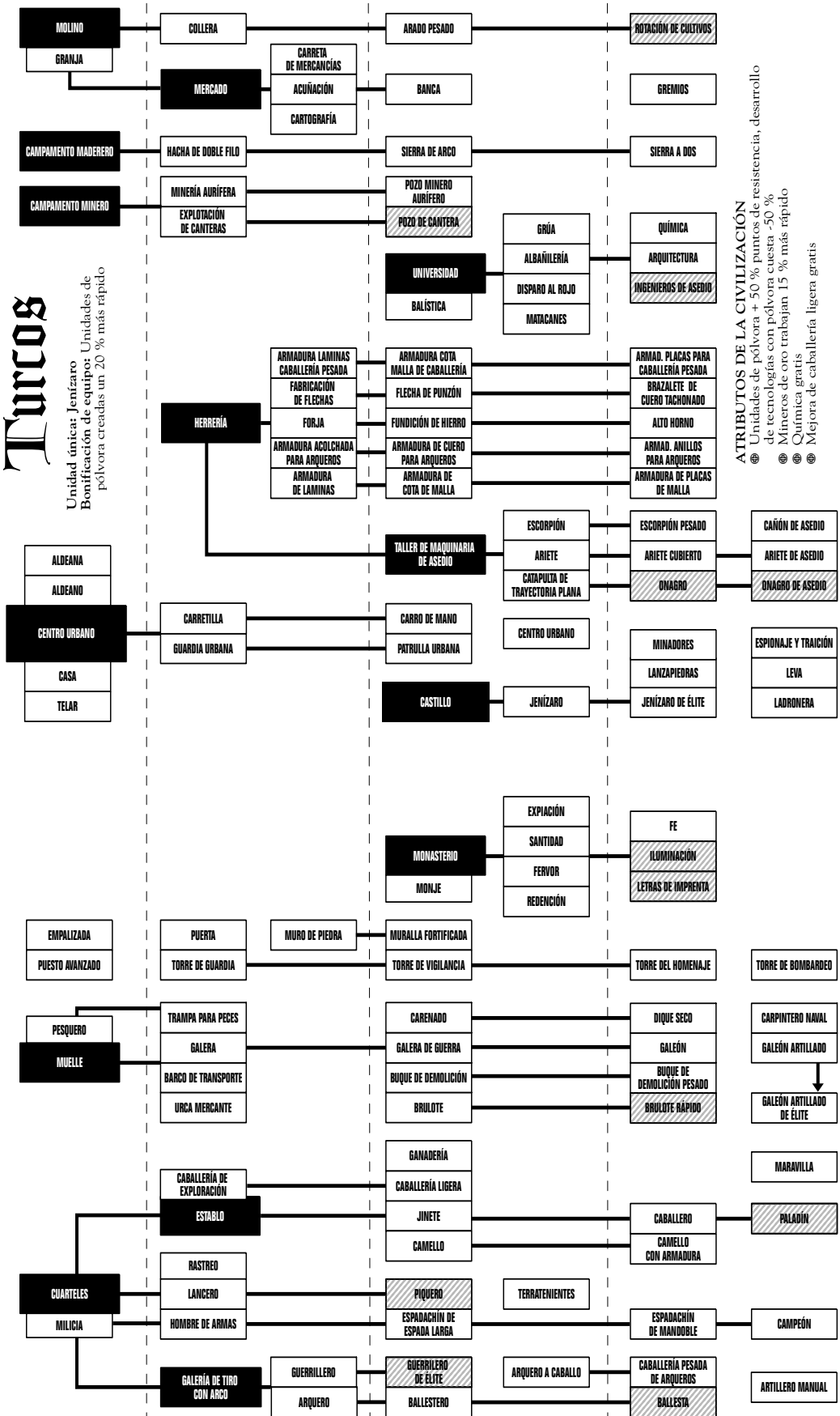
Unidad única: Caballero de la Orden Teutónica
Bonificación de equipo: Unidades más resistentes a la conversión



ATRIBUTOS DE LA CIVILIZACIÓN
● Monjes curan desde el doble de distancia
● Torres pueden guarnecer el doble de unidades y disparan el doble de flechas
● Matacanes gratis
● Granjas cuestan -33 %
● Centro urbano +2 ataque/+5 alcance

Turcos

Unidad única: Jenízaro
Bonificación de equipo: Unidades de pólvora creadas un 20 % más rápido



ATRIBUTOS DE LA CIVILIZACIÓN

- ⊕ Unidades de pólvora + 50 % puntos de resistencia, desarrollo de tecnologías con pólvora cuesta -50 %
- ⊕ Mineros de oro trabajan 15 % más rápido
- ⊕ Química gratis
- ⊕ Mejora de caballería ligera gratis

Alta Edad Media

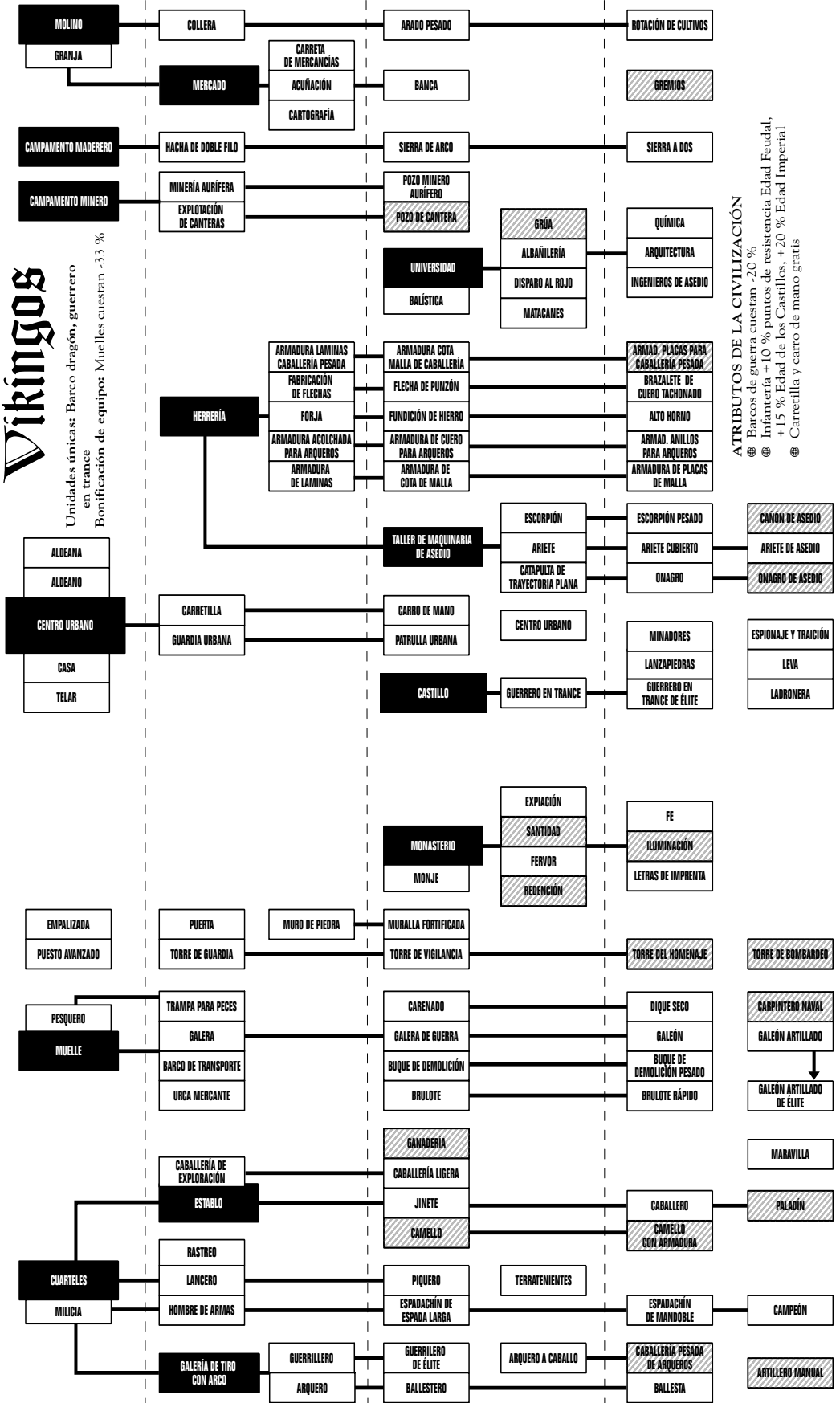
Edad Feudal

Edad de los Castillos

Edad Imperial

Vikings

Unidades únicas: Barco dragón, guerrero en trance
Bonificación de equipo: Muelles cuestan -33 %



ATRIBUTOS DE LA CIVILIZACIÓN

- Barcos de guerra cuestan -20 %
- Infantería +10 % puntos de resistencia Edad Feudal, +15 % Edad de los Castillos, +20 % Edad Imperial
- Carretilla y carro de mano gratis

Alta Edad Media

Edad Feudal

Edad de los Castillos

Edad Imperial