

AGE *of* EMPIRES III *The* *War Chiefs*

RÉFÉRENCE RAPIDE

ENSEMBLE
STUDIOS

www.ageofempires3.com

Microsoft
game studios

© & © 2006 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft est une marque déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.

0806 Réf. n° X12-85664-01 FR

I ÂGE DES DÉCOUVERTES



Médecine
spirituelle
(villageois plus
forts)



Mines aurifères
(+10 %
exploitation
minière)



Chiens de chasse
(+10 % chasse)



Cérémonie du bois
(+20 % abattage
du bois)



Marché

II ÂGE COLONIAL



Peuple de la forêt (+20 %
abattage du bois)

III ÂGE DES FORTERESSES



Esprit de la forêt
(+20 % abattage du bois)

IV ÂGE INDUSTRIEL

V ÂGE IMPÉRIAL



Déforestation
(+50 % abattage de bois)



estival du nouvel
n (+2 000 Exp.)



Villageois



Centre-ville



Comptoir



Cabane



Éclaireurs
(génère des
tomahawks)



Éclaireurs (génère
des chevaliers
rôdeurs Jaguars)



Soldats Chiens
(génère des soldats
Chiens)



Groupe de guerriers
(génère des
tomahawks)



Groupe de guerriers
(génère des chevaliers
rôdeurs Jaguars)



Groupe de guerre
(génère des
tomahawks)



Groupe de guerre
(génère des chevaliers
rôdeurs Jaguars)



Espions



Immigration



Indigènes
légendaires



Blocus

ÉCONOMIE



Habitants des forêts (génère du bois - durée limitée)



Culte de Coatlicue (génère des Macehualtins selon le temps)



Maison



Grande fête (+10 % amassage nourriture)



Ferme



Festival des fraises (génère nourriture - durée limitée)



Cérémonie du maïs vert (+15 % amassage nourriture)



Festival des récoltes (+20 % amassage nourriture)



Grand rassemblement (+50 % amassage nourriture)



Culte de Cinteotl
(gène des
chevaliers Aigles
selon le temps)



Art équestre
(améliore les PV
de la cavalerie)



Plantation



Festival des
érables (gène
pièces - durée
limitée)



Culte de Tezcatlipoca
(gène des
chevaliers Crâne
selon le temps)



Commerce des
armes
(attaque des fusiliers
wakina et cavaliers
fusiliers accrue)



Cérémonie de la terre
(+10 % exploitation minière et plantation)



Cérémonie d'offrande à la terre
(+20 % exploitation minière et plantation)



Tribut excessif
(+50 % amassage de pièces)



Bâtiments



Améliorations



Unités



Techniques spéciales

FEU



Offrande
(améliore la
génération
d'exp.)



Chef de guerre
(génère des chefs
de guerre)



Fondateur
(génère des
travaux)



Fertilité
(entraînement
plus rapide)



Fondateur
(augmente aura
chef de guerre)



Colère de combat
(rayon d'attaque
chef de guerre)



Société secrète
(capacité de guérison
du chef de guerre)



Alarme
(génère des
guerriers)



Sainteté
(génère des
chamans)



Médecine (toutes
les unités obtiennent
la régénération)



Feu (augmente les
dégâts de siège)



Terre mère
(augmente la limite
de population)



Guerres glorieuses
(génère des
chevaliers Crânes)



Chant de guerre
(génère des
soldats Chiens)

● Danses

■ Aztèques

■ Iroquois

■ Sioux

I ÂGE DES DÉCOUVERTES



UNITÉS MILITAIRES AZTÈQUES

II ÂGE COLONIAL



III ÂGE DES FORTERESSES



IV ÂGE INDUSTRIEL



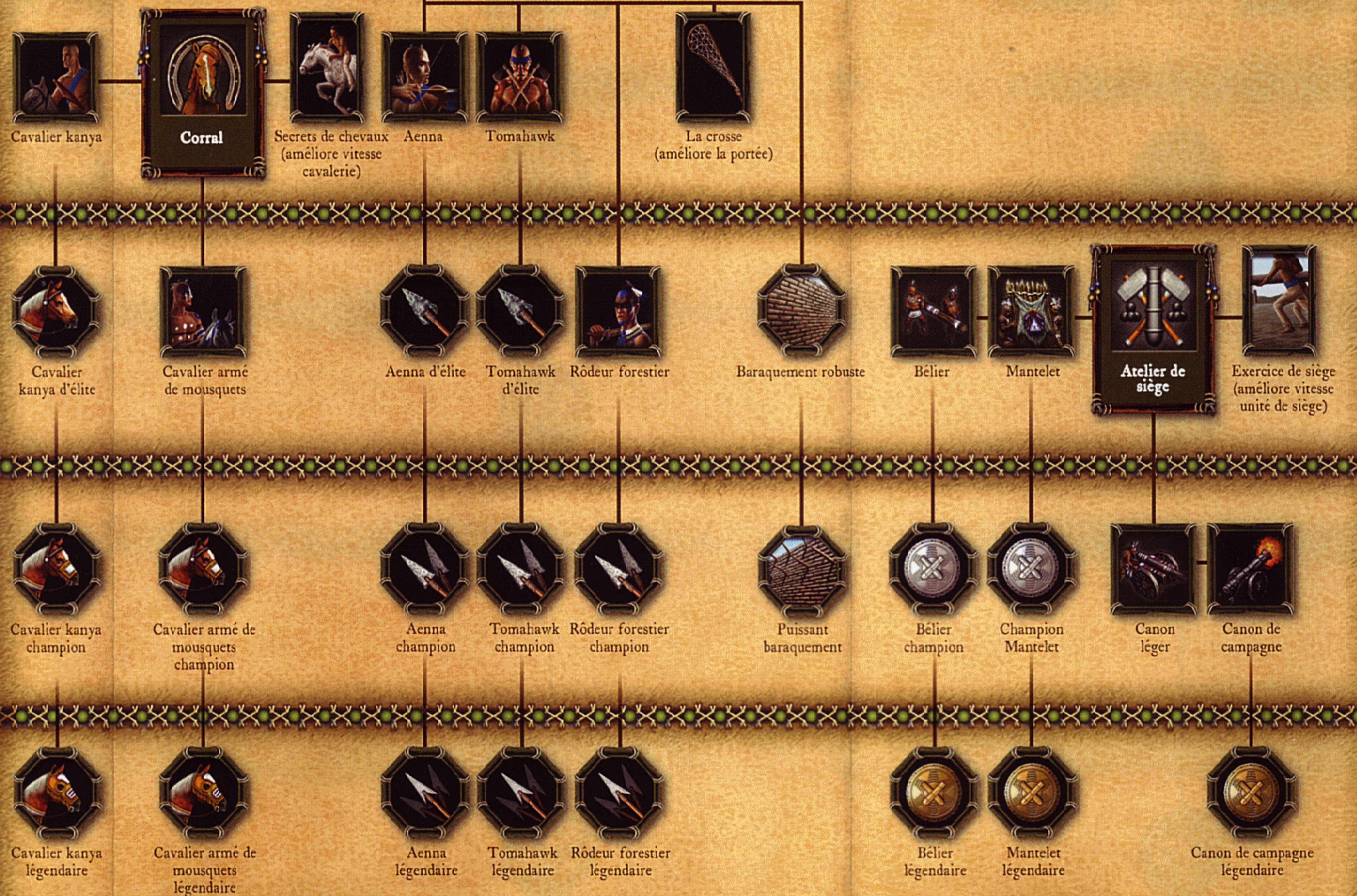
V ÂGE IMPÉRIAL





Baraquement

UNITÉS MILITAIRES IROQUOISES





Baraquement

UNITÉS MILITAIRES SIOUX



Baraquement robuste



Arc cetan



Gourdin de guerre



Tambours de guerre
(entraînement accéléré dans les baraquements)



Cavalier à la hache



Cavalier archer



Corral



Armure en os
(renforce la cavalerie contre l'artillerie)



Puissant baraquement



Arc cetan d'élite



Gourdin de guerre d'élite



Fusil wakina



Cavalier à la hache d'élite



Cavalier archer d'élite



Cavalier fusilier



Rôdeurs tashunke



Arc cetan champion



Gourdin de guerre champion



Fusil wakina champion



Cavalier à la hache champion



Cavalier archer champion



Cavalier fusilier champion



Arc cetan légendaire



Gourdin de guerre légendaire



Fusil wakina légendaire



Cavalier à la hache légendaire



Cavalier archer légendaire



Cavalier fusilier légendaire