

DYNASTY WARRIORS 5 EMPIRES

1. MODO EMPIRE

Antes de empezar la batalla tenemos la opción de dar algunas órdenes, dependiendo del número de territorios que tengamos conquistados. Esto puede variar entre 1 y 5. Esto es muy importante ya que estos cambios que realizamos pueden hacer que nuestra batalla sea un paseo o un autentico infierno. Por lo tanto vamos a empezar por conocer cada una de las opciones de este menú para saber como utilizarlos en nuestro favor.

1.1 CONSULT - CONSULTA

Aquí podemos elegir las políticas de nuestros generales, es importante echarles un vistazo porque si en una de ellas aparece la palabra **NEW**, y la seleccionamos esta estará disponible en nuestro menú de políticas. Por cierto; si elegimos a un general este aplicara las dos políticas que se muestren.

1.2 DELEGATE - DELEGACIÓN

Podemos delegar las ordenes a uno de nuestros generales, yo no suelo hacer esto ya que me gusta tomar las decisiones, según mis intereses pero si te aburre un poco esto de dar ordenes esta es tu opción. No suelen hacerlo mal eso te lo garantizo.

1.3 ASSIGN - ASIGNACIÓN

Desde aquí podemos realizar los cambios a todas las áreas, son las políticas. Podemos dar órdenes militares, políticas de comercio... Lo mejor, voy a decir que hacen cada una de ellas y lo que nos cuesta de oro. Tener en cuenta que al principio no estarán todas disponibles, ya sabéis desde donde podemos desbloquearlas no? Se desbloquean en **CONSULT** ok?

1.3.1 COMMERCE - COMERCIO

Con estas órdenes podemos conseguir oro o ítems.

Promote Craft // Promover la economía

Oro: 0

Estimula el desarrollo en las zonas que controlas, recibes 300 de oro.

Promote Craft + // Promover la economía +

Oro: 0

Estimula al máximo el desarrollo en las zonas que controlas, recibes oro. Suelen recibir cantidades que oscilan entre 600 y 700 normalmente.

Southern Trade // Comercio con el Sur

Oro: 1000

Invierte en el comercio con el Sur esperando obtener oro y objetos. Esta opción es buena cuando tienes entre tus filas a **Jiao Zhi**.

Western Trade // Comercio con Occidente

Oro: 1000

Invierte en el comercio con Occidente esperando obtener oro y objetos. Esta opción es buena cuando tienes entre tus filas a **Xi Liang**.

Nanman Trade // Comercio con los Nanman

Oro: 1000

Invierte en el comercio con Occidente esperando obtener oro y objetos. Esta opción esta desbloqueada cuando conquistas el territorio de los Nanman

Northern Trade // Comercio con el Norte

Oro: 1000

Invierte en el comercio con el Norte esperando obtener oro y objetos. Esta opción esta desbloqueada cuando conquistas el territorio de Bei Ping.

Governance // Tareas de gobierno

Oro: 300

Inspecciona las zonas que están bajo tu control y escucha las sugerencias de la gente

Charitable Aid // Beneficencia

Oro: 1000

Muestra tu benevolencia distribuyendo una gran suma de oro entre el pueblo. Esta opción es para gobernantes que aspiran a ser buenos.

Emergency Tax // Impuestos extraordinarios

Oro: 0

Exige al pueblo 500 de oro en forma de impuestos. Esta opción es para gobernantes que aspiran a ser malísimos.

Rob Grave // Robar tumba

Oro: 0

Profanar una tumba para obtener oro y objetos. Esta política también es para gobernantes muy malos. Por cierto; si te dan un objeto luego tienes que producirlo, no lo olvides.

1.3.2 EQUIPMENT - EQUIPO

Con estas políticas podemos hacer modificaciones en nuestros ítems y nuestras armas.

Production // Producción

Oro: Varía según el ítem que escojamos

Produce un ítem de los que tengas desbloqueados para que puedas ponértelo en la batalla.

Upgrade // Mejorar

Oro: 300

Mejora la calidad de un objeto y aumenta su nivel.

Upgrade + // Mejorar +

Oro: 500

Mejora significativamente la calidad de un objeto y aumenta su nivel

Development // Desarrollo

Oro: 800

Estimula la industria en las zonas que estén bajo tu control y desarrolla un nuevo objeto de producción.

Bladesmith // Forja de espadas

Oro: 500

Aumenta el nivel tecnológico de la fabricación de espadas. Con esta opción podemos desbloquear las armas (espadas) de nivel dos, tres y cuatro. Esto lo explicaré más adelante.

Spearsmith // Forja de lanzas

Oro: 500

Aumenta el nivel tecnológico de la fabricación de lanzas. Con esta opción podemos desbloquear las armas (lanzas) de nivel dos, tres y cuatro. Esto lo explicaré más adelante.

Weaponsmith // Forja de armas

Oro: 500

Aumenta el nivel tecnológico de la fabricación de otras armas. Con esta opción podemos desbloquear las armas (varios/as) de nivel dos, tres y cuatro. Esto lo explicaré más adelante.

All Smith // Forja de metales

Oro: 2000

Aumenta el nivel tecnológico de todos los metales en general. Sube 20 de nivel a las espadas, las lanzas y los/as armas a la vez.

Philanthropy // Filantropía

Oro: 2000

Da al pueblo oro y la totalidad de objetos que tengas en mayor cantidad. Esta es una política para aspirar a ser gobernantes más buenos que el osito Mimosin.

Despotism // Despotismo

Oro: 0

Exige al pueblo oro y objetos. Con esto eres más tirano que el malo de Robin Hood. Robar a los pobres ya te vale.... Pero bueno cuesta cero de oro y te sacas oro e ítems, no está mal no? Je, je...

1.3.3 PERSONNEL - EFECTIVOS

Estas políticas nos sirven para reclutar o buscar oficiales, además de reforzar nuestro ejército..

Search Local // Búsqueda local

Oro: 400

Busca gente dentro de una zona que esté bajo tu control. Puedes intentar emplear a cualquiera que te encuentres. Cuidadín con esta opción porque a veces los muy cabrones, no se han querido unir a mi ejército y encima me he gastado 400 de oro a lo tonto, además de perder una orden.

Search Wide // Búsqueda general

Oro: 600

Busca gente dentro de todas las zonas que estén bajo tu control. Puedes intentar emplear a cualquiera que te encuentres. Cuidadín con esta opción porque a veces los muy cabrones, no se han querido unir a mi ejército y encima me he gastado 600 de oro a lo tonto, además de perder una orden.

Hire Local // Contratar en la zona

Oro: 500

Ofrece un objeto a un oficial libre dentro de las zonas que estén bajo tu control o a un oficial de otras fuerzas para intentar que se unan a ti. Dependiendo del nivel del oficial te pedirá un objeto mejor o peor.

Hire Wide // Contratar en una zona más amplia

Oro: 700

Ofrece un objeto a un oficial libre dentro del mapa para intentar que este se una a ti. Dependiendo del nivel del oficial te pedirá un objeto mejor o peor.

Train // Entrenar

Oro: 600

Pues eso, entrena a uno de tus oficiales para que aumente su experiencia.

Recruit // Alistar

Oro: 500 ?

Busca gente dentro de tus propias zonas y también en la de los alrededores. Solo puedes emplear a una persona de todas las que encuentres. Dependiendo a quien elijas te costará diferente entre 400 – 650.

1.3.4 FOREIGN - ASUNTOS EXTERIORES

Desde aquí podemos forjar alianzas, tratados... Podemos ofrecer oro, ítems...

Short Alliance // Alianza corta

Oro: 400

Formas una alianza con otra fuerza por espacio de un año. Esto son 4 turnos de paz.

Long Alliance // Alianza larga

Oro: 1000

Formas una alianza con otra fuerza por espacio de tres años. Esto son 12 turnos de paz.

Request // Solicitud

Oro: 500

Solicitas refuerzos a uno de tus aliados, solo es válido durante un turno.

Surrender // Rendición

Oro: 400

Con esta opción puedes exigir la rendición de otra fuerza. Normalmente tienes que tener la zona muy controlada para que esto se lleve a cabo, y que este territorio tenga la moral por los suelos.

Annul Alliance // Anular la alianza

Oro: 300

Pues eso chic@s, que anulamos la alianza y sembramos el terror.... Je,,je,,je...

Entice Enemy // Tentar a un oficial

Oro: 800

Solicitas a un oficial de otra fuerza que se pase a tu bando durante el combate en el turno actual.

Cause Uprising // Causar un levantamiento

Oro: 300

Causar un levantamiento, esto es lo que hacen las chicas a los chicos cuando ellas... (es broma).

Maquina una revuelta con la gente de una zona que este bajo el control de otra fuerza. Si esta fuerza es muy tirana con la gente la revuelta tendrá éxito de lo contrario lo tienes difícil.

Cause Revolt // Causar un revuelta

Oro: 400

Tienta a un oficial de otra fuerza para que se revele y declare la independencia.

Invite Attack // Invitar al ataque

Oro: 600

Provoca a una fuerza para que ataque a una zona que este bajo tu control. A esta opción todavía no le he pillado el sentido pero para algo estará.

Hard March // Marcha forzada

Oro: 1000

Avanza a una zona no adyacente. Solo durante el turno actual. Esta opción es muy útil si de repente pasa algo y no puedes atacar una zona. Porque normalmente con el comando **STATION**, colocas tus tropas a tu gusto y no gastas una ordenes dependiendo de lo que quieras hacer.

1.3.5 MILITARY - MILITARES

Con estas opciones reforzamos las filas de nuestros generales, muy útil y muy sencillo.

Reinforce // Reforzar

Oro: 200

Restablece 1000 soldados de la fuerza de un oficial.

Reinforce + // Reforzar +

Oro: 500

Restablece 2000 soldados de la fuerza de un oficial.

Reinforce ++ // Reforzar ++

Oro: 1000

Restablece al número máximo las fuerzas de un oficial. Por ejemplo, si tiene posibilidad de tener 20.000 soldados, pues te da 20.000 soldados, que bien eh?

Replenish // Reponer

Oro: 500

Las fuerzas de todos los oficiales recuperan 500 soldados.

Replenish + // Reponer +

Oro: 1000

Las fuerzas de todos los oficiales recuperan 1000 soldados.

Replenish ++ // Reponer ++

Oro: 2000

Las fuerzas de todos los oficiales recuperan 2000 soldados.

Defense // Defensa

Oro: 400

Aumenta la defensa de una zona seleccionada que este bajo tu control.

Defense + // Defensa +

Oro: 1600

Aumenta la defensa de todas las zonas que estén bajo tu control.

Release // Enviar a casa

Oro: 300

Permite que se retire el 20% de los soldados que cada oficial tiene a su mando. Esta opción es buena si tienes una filosofía de ser buen gobernante, ya que das un descanso a tus tropas.

Conscript // Reclutamiento

Oro: ?

Haz continuas levadas de soldados hasta que las fuerzas de todos tus oficiales lleguen al límite máximo. El oro dependerá del número de oficiales y sus tropas.

1.3.6 STRATEGY - ESTRATEGIA

Estas estrategias puedes utilizarlas en la batalla en función de lo que acontece, pero otras están activas siempre, utiliza cada una de ellas y observa donde se adaptan mejor cada una de ellas.

Hinder // Obstaculizar

Oro: 300

Ralentiza la velocidad con la que una unidad enemiga repone sus fuerzas tras una batalla jugada en el turno actual.

Expedite // Aligerar

Oro: 400

Aumenta la velocidad con la que una unidad enemiga repone sus fuerzas tras una batalla jugada en el turno actual.

Local Aid // Ayuda local

Oro: 500

Durante una invasión llevada a cabo en el turno actual, la gente que se ha revuelto contra el enemigo se unirá a tus fuerzas. Muy útil combinándola con otras políticas, por ejemplo causar una revuelta.

Blockade // Bloqueo

Oro: 800

Interfiere con los refuerzos enemigos durante el turno actual para impedir que se unan al combate.

Equal Start // Comienzo igualado

Oro: 1000

Puedes comenzar el combate controlando aproximadamente la mitad de las bases del campo de batalla.

Neutral Start // Comienzo neutral

Oro: 1500

Empieza el combate con todas las bases neutrales, exceptuando el campamento principal obviamente. Esta opción es muy útil jugando a dobles ya que cada uno puede ir por un lado y repartirse el trabajo. Si vas rápidamente a conquistar las bases, tus oficiales harán el resto y una vez conquistadas ganar te resultara muy fácil.

Extend Time // Ampliar tiempo

Oro: 400

Amplia 10 minutos el tiempo límite para la batalla actual. Esta opción es muy, muy útil para conseguir el arma de nivel 4. Ya que existe un truco para sacarla rápidamente, que explicaré más adelante.

Shorten Time // Reducir tiempo

Oro: 1000

Reduce 5 minutos el tiempo límite para la batalla actual. Si estas defendiendo tu territorio va muy bien, pero sino ya sabes que el tiempo corre en tu contra

Point Increase // Aumentar puntos

Oro: 600

Duplica la experiencia del oficial que controlas durante el turno actual.

Scout Report // Espionaje

Oro: 100

Envía a un espía para que averigüe los objetivos y las tácticas del ejército enemigo.

1.3.7 SPECIAL - ESPECIAL

Aquí podemos seleccionar ataques extra, que luego podemos lanzar en plena batalla.

Juggernaut // Carro de fuego

Oro: 500

Produce carros de fuego y llévalos a la batalla junto con tus fuerzas durante el turno actual.

Sorcerers // Hechiceros

Oro: 300

Emplea una unidad de hechiceros y llévalos a la batalla junto con tus fuerzas durante el turno actual. Si tienes entre tus generales a Zuo Ci, Sun Shang Xiang, Lu Xun, Zhang He, o Zhou Yu. Este ataque será muchísimo más efectivo al igual que el de las flechas de hielo y de fuego.

Beastmasters // Señores de las bestias

Oro: 200

Emplea una unidad de señores de las bestias y llévalos a la batalla junto con tus fuerzas durante el turno actual.

Armor Troops // Soldados acorazados

Oro: ?

Emplea una unidad de soldados acorazados y llévalos a la batalla junto con tus fuerzas durante el turno actual. Si tienes entre tus generales a Wu Tugu, Jihan Sanjie, Sha Moke, o King Mulu. Estas tropas serán más efectivas, son muy buenas cuando te toca defender.

Bandits // Bandidos

Oro: 100

Emplea una unidad de bandidos y llévalos a la batalla junto con tus fuerzas durante el turno actual. Si tienes entre tus generales a Zhang Jiao, Dong Zhou, o Lu Bu. Los bandidos se duplican en número y fuerza y se convierten en soldados muy peligrosos.

Wood Ox // Carro – buey

Oro: 500

Produce carros - buey y llévalos a la batalla junto con tus fuerzas durante el turno actual.

Fire arrows // Flechas de fuego

Oro: 200

Equipa a tus arqueros con flechas de fuego durante la batalla en el turno actual. Si tienes a Zhou Yu veras como meten los arqueros, recordáis la batalla de Chi Bi.... Pobres barquitos...

Ice arrows // Flechas de hielo

Oro: 300

Equipa a tus arqueros con flechas de hielo durante la batalla en el turno actual. Te dejan congelado muy similar al efecto que causa el orbe de hielo en el arma.

1.3.8 TACTICS - TACTICAS

Para utilizar estas tácticas debes de dar al pausa en la partida y activarlas en la opción **TACTICS**.

Raze Grounds // Tierra asolada

Oro: 1600

Incendia el campo de batalla entero, causando grandes daños al ejército enemigo durante un tiempo determinado. Con Zhou Yu en nuestras filas esta es una de las mejores tácticas del juego.

Capture // Capturar

Oro: 1600

Durante un tiempo determinado tus habilidades se verán reducidas a la mitad, pero capturarás a cualquier oficial enemigo que derrotes, no volverá a salir. La desbloqueas, al conseguir a Dian Wei.

Call Reserves // Llamar a reservas

Oro: 1200

Se restablecen las fuerzas de todas las unidades aliadas hasta su límite máximo.

Poison Enemy // Envenenamiento enemigo

Oro: 1200

Disminuye el numero de soldados de todas las unidades enemigas.

Set Ambush // Emboscada

Oro: 600

Tiende una emboscada al enemigo causando daño a su unidad. Lo podéis ver en Nanman suelen aparecer tropas en lugares que están bajo nuestro control, aparecen de repente y hacen mucho pupita.

Charm enemy // Engatusar al enemigo

Oro: ?

Convince a los enemigos de los alrededores para que se rindan y se unan a tus fuerzas. Si tienes a Diao Chan puedes convencer a las hermanas Qiao. Y ya tienes el poder de Locomia!! Je, je...

Rally Troops // Animar a las tropas

Oro: 400

Aumenta hasta su límite máximo la moral de todas las unidades aliadas. Esta táctica te la dan cuando consultas a Xu Huang o Zhang Fei, en la opción antes de la batalla de **CONSULT**.

Force March // Acelerar la marcha

Oro: 500

Aumenta la velocidad de la marcha de todas las unidades aliadas durante un tiempo determinado.

Slow March // Ralentizar la marcha

Oro: ?

Frena la velocidad de marcha y ataque de todas las unidades enemigas.

Demoralize // Desmoralizar

Oro: 300

Disminuye la moral de todas las unidades enemigas. Esta táctica te la dan cuando consultas a Guan Yu, en la opción antes de la batalla de **CONSULT**.

1.4 STATION - ESTACIONAR o MOVER

Esta opción es muy importante, desde aquí podemos desplazar nuestras tropas a cualquier punto de nuestro territorio. El problema es que no te lo explican en las instrucciones del juego, y hay que pillarle el truquillo.

Voy a intentar explicar los pasos a seguir:

1. Cuando os metéis en el menú; aparece una columna en la izquierda, otra en el medio y una a la derecha en la que pone de cabecera **UNPLACED**.
2. En la parte izquierda, en la cabecera o parte superior pone el nombre del territorio donde están los generales y tenientes que tienes en la columna izquierda y que ves en pantalla, la del medio esta vacía y la de la derecha también.
3. Debes de hacer lo siguiente, vas al territorio donde tienes a los generales que deseas mover, te aparecerán en la columna izquierda. **Ahora viene lo más importante!!** Seleccionas la cabecera de la columna central justo a la derecha del nombre del territorio de la columna izquierda.
4. Aparecerá de nuevo todo el mapa (es decir, los 25 territorios), en el muestra las zonas que tu controlas en el color de tu ejercito con unos números encima, este numero indica el numero de generales que tienes en esa zona, máximo 6 y mínimo 0 evidentemente.
5. Ahora elige la zona que tu quieras, y al seleccionarla aparecen de nuevo las 3 columnas, en la izquierda los generales que tu quieres mover y la derecha vacía, pero si te fijas puedes observar como en la cabecera de la columna central aparece el nombre del territorio que tu has elegido para mover tus tropas.
6. Para finalizar solo tienes que seleccionar un general de la columna izquierda y ponerlo en la parte que tu quieras de la columna central, además le puedes poner teniente o general.
7. Y con esto ya has acabado de mover tu ejército, también vale para cuando contratas generales tras ganar una batalla en el modo empire, debes seguir los mismos pasos.

2. COMO CONSEGUIR LOS ITEMS

Conseguir todos los items en este juego y subirlos a nivel 20 es muy muy facil, solo tenemos k conquistar territorios y por cada territorio conquistado nos daran un item mas o menos. Quizas en algun territorio no den, pero tranquilos porque a base de jugar los conseguiremos todos!!!

Para subirlos de nivel tenemos k utilizar la opcion de la **ASSIGN**, ya sabeis no? las políticas. En el grupo de EQUIPO, tenemos las opciones de **UPGRADE** y **UPGRADE +** con estas dos opciones subimos los items a su máximo nivel k es 20. Esto es todo, bastante mas facil k en otros DW, verdad? También podemos conseguir ítems, utilizando las políticas **Development** (desarrollo) para que uno de nuestros territorios desarrolle un nuevo ítem.

3. ARMAS DE NIVEL 2 - 3 y 4 ARMA FINAL

Si conseguir los ítems era fácil conseguir las armas esta chupadisimooooo 🤪

Veréis, solo tenéis k ir subiendo las armas de vuestro ejercito y automáticamente subirá la de tu general. Como?? Pues también en políticas, en el grupo de EQUIPO. Esta vez debemos utilizar las opciones **BLADESMITH** (si nuestro héroe lleva espada) **SPEARSMITH** (si nuestro héroe lleva lanza) y **WEAPONSMITH** (si nuestro héroe lleva algo distinto a una lanza o una espada)

Al principio todas están a nivel 1, si le damos a una de ellas subirá 20 puntos de experiencia, si llegamos a 100, este grupo subirá a nivel 2, y ahora nuestro general podrá utilizar su arma de nivel 2 (5 golpes de combo). Al repetir la operación, subimos el arma 200 puntos, y ya tenemos la de nivel 3 (6 golpes de combo). Si volvemos a repetir la operación, subimos el arma 300 puntos y ya tenemos la de nivel 4 (tambien 6 golpes de combo) pero es ahora cuando podemos conseguir la preciada arma final. Podemos subir el arma al maximo de nivel que es el nivel 5. Pero lo unico que conseguimos es que los soldados que lleven ese arma quiten mas.

Pues bien; es muy muy sencillo debemos equiparnos con nuestra arma de nivel 3, pero el nivel del arma debe ser 4 osea 300 puntos de experiencia no lo olvideis. En una batalla, debemos matar a más de 500 soldados. Es muy fácil, os explico mi truquillo vais al campamento principal del enemigo y empezáis a matar a los gate capitan, si os aparece un mensaje en ingles diciendo k no podéis destruir el campamento base porque existen todavía bases enemigas en la batalla, perfecto!! Matar todo lo k podáis porque no van a parar de salir soldados. Para que sea mucho más fácil podéis utilizar una de las tácticas que te da 10 minutos más de partida y cuidado con tu base principal porque intentaran atacarla. Al terminar la fase nos darán la super arma. Así con todos y cada uno de los personajes.

TABLA DE NIVELES Y COMBOS PARA LAS ARMAS

| TIPO DE ARMA | NIVEL | PUNTOS DE GRADO | GOLPES |
|--------------|--------------|-----------------|--------|
| BLADESMITH | 1 | 0 | 4 |
| | 2 | 100 | 5 |
| | 3 | 200 | 6 |
| | ARMA FINAL 4 | 300 | 6 |
| | 5 | 400 | 6 |
| SPEARSMITH | 1 | 0 | 4 |
| | 2 | 100 | 5 |
| | 3 | 200 | 6 |
| | ARMA FINAL 4 | 300 | 6 |
| | 5 | 400 | 6 |
| WEAPONSMITH | 1 | 0 | 4 |
| | 2 | 100 | 5 |
| | 3 | 200 | 6 |
| | ARMA FINAL 4 | 300 | 6 |
| | 5 | 400 | 6 |

4. ARMA FINALE DE CADA PERSONAJE Y SUS CARACTERISTICAS

CAO CAO *Wrath of Heaven*

PODER: 34
VELOCIDAD: Media
LIFE 17, ATK 17, BOW 15, HORSE 17, CHARGE 17

CAO PI *Chaos*

PODER: 34
VELOCIDAD: Media
MUSOU 19, ATK 15, DEF 15, SPD 19, FILL 15

CAO REN *Roc*

PODER: 32
VELOCIDAD: Alta
LIFE 19, ATK 15, DEF 18, BOW 15, FILL 15

DA QIAO *Qiao Beauty*

PODER: 32
VELOCIDAD: Alta
LIFE 15, MUSOU 19, ATK 16, DEF 15, LUCK 18

DIAN WEI *Mad Bull*

PODER: 38
VELOCIDAD: Baja
LIFE 17, MUSOU 17, ATK 18, FILL 15, CHARGE 15

DIAO CHAN *Diva*

PODER: 32
VELOCIDAD: Alta
MUSOU 18, DEF 16, SPD 19, LUCK 18, FILL 18

DONG ZHUO *Horror*

PODER: 36
VELOCIDAD: Media
LIFE 15, ATK 18, DEF 15, HORSE 17, LUCK 17

GAN NING *Viper Blade*

PODER: 38
VELOCIDAD: Baja
MUSOU 15, ATK 19, SPD 15, LUCK 18, CHARGE 15

GUAN PING *Young Dragon*

PODER: 36
VELOCIDAD: Baja
LIFE 15, ATK 17, BOW 15, LUCK 15, CHARGE 16

GUAN YU *Blue Moon Dragon*

PODER: 38
VELOCIDAD: Baja
LIFE 18, ATK 18, DEF 17, HORSE, 16, CHARGE 16

HUANG GAI *Dark Shadow*

PODER: 36
VELOCIDAD: Media
LIFE 15, ATK 17, DEF 17, LUCK 16, CHARGE 15

HUANG ZHONG *Oracle Sword*

PODER: 36
VELOCIDAD: Baja
MUSOU 15, DEF 15, BOW 20, HORSE 15, FILL 18

JIANG WEI *Blink*

PODER: 36
VELOCIDAD: Media
LIFE 17, MUSOU 18, ATK 16, SPD 15, LUCK 15

LING TONG *Dragon Fury*

PODER: 36
VELOCIDAD: Media
LIFE 15, ATK 17, SPD 19, LUCK 16, CHARGE 16

LIU BEI *Gold Moon Dragon*

PODER: 34
VELOCIDAD: Media
MUSOU 15, DEF 18, SPD 18, HORSE 15, LUCK 20

LU BU *Sky Scorcher*

PODER: 40
VELOCIDAD: Media
LIFE 19, MUSOU 19, ATK 20, DEF 20, HORSE 20

LU MENG *White Tiger*

PODER: 36
VELOCIDAD: Media
LIFE 17, DEF 17, BOW 15, HORSE 16, CHARGE 15

LU XUN *Falcon*

PODER: 34
VELOCIDAD: Media
MUSOU 19, ATK 15, SPD, 20, LUCK 18, FILL 15

MA CHAO *Stallion Fury*

PODER: 38
VELOCIDAD: Media
LIFE 15, ATK 17, DEF 16, SPD 15, HORSE 20

MENG HUO *King of Beasts*

PODER: 36
VELOCIDAD: Baja
LIFE 19, ATK 18, HORSE 15, FILL 15, CHARGE 15

PANG DE *Heavenly Halberd*

PODER: 36
VELOCIDAD: Baja
LIFE 18, ATK 16, DEF 15, HORSE 17, LUCK 15

PANG TONG *Tornado Staff*

PODER: 32
VELOCIDAD: Media
LIFE 15, DEF 17, BOW 16, LUCK 15, FILL 18

SIMA YI *Dark Feather*

PODER: 32
VELOCIDAD: Media
MUSOU 19, ATK 15, DEF 16, FILL 15, CHARGE 15

SUN CE *Overlord*

PODER: 36
VELOCIDAD: Media
LIFE 15, MUSOU 15, ATK 18, SPD 18, CHARGE 15

SUN JIAN *Savage Tiger*

PODER: 34
VELOCIDAD: Baja
LIFE 15, MUSOU 15, DEF 16, HORSE 16, FILL 18

SUN QUAN *Master Wolf*

PODER: 34
VELOCIDAD: Media
MUSOU 18, ATK 16, BOW 15, FILL 15, CHARGE 17

SUN SHANG XIANG *Sol Chakram*

PODER: 32
VELOCIDAD: Alta
LIFE 15, DEF 17, SPD 19, BOW 15, LUCK 19

TAISHI CI *Tiger Slayer*

PODER: 38
VELOCIDAD: Media
LIFE 18, DEF 17, BOW 15, HORSE 15, CHARGE 16

WEI YAN *Comet Strike*

PODER: 36
VELOCIDAD: Media
MUSOU 15, ATK 18, DEF 16, LUCK 15, CHARGE 16

XIAHOU DUN *Kirin Fang*

PODER: 36
VELOCIDAD: Media
MUSOU 16, ATK 17, DEF 17, HORSE 16, CHARGE 17

XIAHOU YUAN *Enforcer Rod*

PODER: 36
VELOCIDAD: Media
LIFE 17, MUSOU 17, ATK 16, BOW 19, CHARGE 16

XIAO QIAO *Qiao Grace*

PODER: 32
VELOCIDAD: Alta
MUSOU 15, DEF 15, SPD 19, FILL 15, CHARGE 17

XING CAI *Ambition*

PODER: 34
VELOCIDAD: Media
LIFE 15, MUSOU 17, DEF 17, SPD 16, HORSE 15

XU HUANG ***Marauder***

PODER: 36
VELOCIDAD: Baja
LIFE 18, ATK 17, SPD 15, LUCK 15, FILL 15

XU ZHU ***Stone Crusher***

PODER: 38
VELOCIDAD: Baja
LIFE 20, DEF 19, BOW 19, LUCK 15, FILL 17

YUAN SHAO ***Sword of Kings***

PODER: 34
VELOCIDAD: Media
MUSOU 17, DEF 18, BOW 15, HORSE 15, FILL 15

YUE YING ***Oblivion***

PODER: 36
VELOCIDAD: Media
LIFE 16, DEF 17, BOW 16, HORSE 15, CHARGE 15

ZHANG FEI ***Viper Blade***

PODER: 39
VELOCIDAD: Baja
MUSOU 17, ATK 19, DEF 15, HORSE 16, FILL 16

ZHANG HE ***Phoenix Talon***

PODER: 36
VELOCIDAD: Media
MUSOU 19, ATK 16, SPD 19, FILL 15, CHARGE 15

ZHANG JIAO ***Volcano Staff***

PODER: 32
VELOCIDAD: Media
MUSOU 17, ATK 15, LUCK 15, FILL 9, CHARGE 16

ZHANG LIAO ***Gold Wyvern***

PODER: 36
VELOCIDAD: Media
LIFE 17, ATK 17, HORSE 18, LUCK 15, FILL 16

ZHAO YUN ***Fierce Dragon***

PODER: 36
VELOCIDAD: Media
LIFE 17, MUSOU 17, ATK 17, DEF 17, CHARGE 16

ZHEN JI ***Dark Moon Flute***

PODER: 32
VELOCIDAD: Media
LIFE 17, DEF 18, BOW 18, HORSE 17, FILL 20

ZHOU YU ***Ancients Sword***

PODER: 34
VELOCIDAD: Media
MUSOU 18, ATK 16, DEF 15, BOW 16, CHARGE 17

ZHOU TAI *Dusk*

PODER: 36
VELOCIDAD: Media
LIFE 15, MUSOU 18, ATK 17, SPD 15, FILL 16

ZHUGE LIANG *Peacock Feather*

PODER: 32
VELOCIDAD: Media
MUSOU 20, DEF 18, BOW 15, FILL 15, CHARGE 18

ZHU RONG *Inferno*

PODER: 34
VELOCIDAD: Media
MuSOU 18, DEF 15, BOW 15, FILL 17, CHARGE 16

ZUO CI *Trump Deck*

PODER: 40
VELOCIDAD: Media
MUSOU 20, DEF 15, BOW 15, FILL 20, CHARGE 15

ARMAS ESPECIALES PARA LUCHADORES PERSONALIZADOS**GREAT SWORD** *Fu Xi's Sword*

PODER: 38
VELOCIDAD: Media
LIFE 17, ATK 16, DEF 16, FILL 16, CHARGE 16

RAPIER *Nu Wa's Rapier*

PODER: 34
VELOCIDAD: Media
ATK 19, SPD 15, BOW 16, FILL 19, CHARGE 15

SWORD *Phoenix Tail*

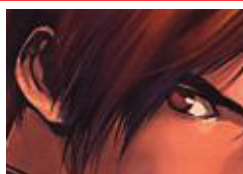
PODER: 34
VELOCIDAD: Media
ATK 16, SPD 16, BOW 15, LUCK 15, CHARGE 19

SPEAR *Typhoon*

PODER: 34
VELOCIDAD: Media
MUSOU 18, SPD 16, HORSE 15, FILL 20, CHARGE 16

PIKE *Eclipse*

PODER: 34
VELOCIDAD: Media
ATK 20, BOW 15, HORSE 19, LUCK 17, CHARGE 15



Guia elaborada por SnKyo
Para toda la gente del EOL
Fecha: 06.07.06
Saludos a Tod@s