Tierras de Conquista

La Invasión del Khan Fantasma ha llegado a su fin. Con las tierras liberadas de su tiranía los jugadores ahora se pueden enfocar en sus enemigos y en la lucha de territorio y castillos. ¡La batalla nunca ha sido tan intensa y las apuestas nunca han sido tan altas – reescribir la historia medieva!

Los jugadores ahora pueden construir una Fortaleza en su Castillo. La Fortaleza puede ser construida en cada castillo y mejorada hasta que alcance el nivel 10. Estos edificios sólidos dan bonificaciones a varios aspectos muy importantes del gameplay:

- **Recursos** – por más actualizada que sea la estructura de la Fortaleza, más recursos proveerán las minas, los leñadores y las haciendas. Los recursos adicionales simpre son útiles en la construcción, el entrenamiento, la actualización o para ayudar a tus compañeros de clan.

- **Velocidad de entrenamiento** – entrenar unidades más rapido es crucial para sus esfuerzos de guerra. Ser capaz de reunir un ejército grande antes de que tus oponentes lo hagan te da una ventaja y plantea numerosas oportunidades estratégicas enfrente de ti.

- **Prestigio** – Los Caballeros asignados a gobernar tu castillo recibirán una bonificación de prestigio por cada misióon y cada batalla en la que toman parte.

- **Puntos de clan** – Una vez vencido el Khan Fantasma, el jugador recibirá puntos de clan como un símbolo de control sobre la tierra. ¡Ganar la ronda con tu clan nunca ha sido un reto tan grande como lo será ahora! Se necesitará derrotar a un sinnumero de jugadores y dejar a sus naciones yacer en las ruinas.

Ante la ausencia del Khan Fantasma la gente regresa una vez más a la colonización de la tierra- los jugadores pueden crear nuevos castillos enviando a los Nobles a emprezar una campaña de asentamiento a coordenadas libres.