

### :: HISTÓRIA

A história conhecida da civilização Celta é grande parte devida aos achados nos textos históricos da Antiguidade Grega e Romana, devido ao fato de que os Celtas não possuíam o costume de escrever seus conhecimentos. Esse costume de não relatar quase nada é baseado em sua crença que se alguma outra tribo utiliza-se seus conhecimentos sobre magia algo de horrível poderia acontecer.

A história dos celtas estendeu-se por quase 2 mil anos, aproximadamente de 1800 a.C. até o final do Século I d.C.

Compreende-se 5 períodos principais: o primeiro de 1800 a 1200 a.C., é o da individualização dos celtas entre os demais grupos indo-europeus, com habitat inicial a sudoeste da Alemanha e depois diversos outros pontos da Europa Ocidental e Central; o segundo, de 1200 a 750 a.C., é marcado pelas invasões celtas até o sul da França e Espanha, crescente domínio das técnicas do bronze, da agricultura, habitação e cerâmica.

O terceiro período, aproximadamente de 725 a 480 a.C., traz a implantação do começo da civilização Céltica do ferro, que se estende da atual República Tcheca e Eslováquia até a Grã-Bretanha, envolvendo a Áustria, o sul da Alemanha, o oeste da França e a Espanha. É nesse período que se consolidam os traços particulares da cultura e da civilização célticas, assim como o intercâmbio comercial com os gregos e etruscos no Mediterrâneo.

De 480 até a metade do século II a.C., os Celtas expandem-se para leste até a Ucrânia, chegam à Grécia e a Ásia menor, ocupam toda a Gália (França), boa parte da Itália e Espanha. É o apogeu da civilização, baseada num forte comércio com os países do Mediterrâneo.

O último período assinala-se entre o início do século II a.C. e o ano 100 d.C.: é a fase de decadência e recuo dos Celtas, minados pela desunião de suas tribos e pelo assédio dos exércitos romanos.

### ::NOSSA OPINIÃO

#### :::Mapa Adequado:

O Bônus na coleta de madeira já é um indício de uma civilização com dotes marinhos. Embora sua marinha não seja completa, os Celtas podem dominar o mar facilmente até a idade do Castelo. Como os Vikings, os Celtas podem vencer pela quantidade. Mas o mar tem que ser conquistado até a idade do Castelo ou início da Imperial. Mais para o final da Imperial as coisas serão um pouco mais difíceis.

Em terra, sua infantaria também brilha um pouco, mas somente até a idade do Castelo, quando as outras civilizações podem fazer Squires e equilibrar a velocidade da infantaria. Deste ponto em diante, os Celtas só têm o Woad Raider como diferencial. Um grande diferencial, diga-se de passagem. O Woad Raider é veloz e eficaz contra Skirmishers, Camels, Light Cavalry, Monks, Villagers e até contra armas de cerco graças à sua velocidade. Pode-se perder alguns no caminho, mas quando os outros chegarem, irão acabar rapidamente com todo tipo de arma de cerco. Mova-os em Staggered (alternado).

Podem ter sucesso em qualquer mapa, mas dependem muito de estratégia de rush, no que

são muito bons. O Celta deve fazer Rush sempre! Neste sentido são parecidos com os Mongóis; seu sucesso depende do atraso que provocou no inimigo, independentemente de estarem jogando em terra ou mar.

### **:::Ponto Forte:**

O bônus da madeira, armas de cerco diferenciadas, infantaria veloz e o bônus na captura de ovelhas são seus pontos fortes. Isso faz dos Celtas uma civilização muito veloz, tanto na evolução quanto no tormento que podem causar ao inimigo nas fases iniciais do jogo. Portanto, avance rápido pelas idades e mantenha constante pressão sobre o inimigo, até seu poderoso exército de destruição ficar pronto. O bônus da madeira deve ser aproveitado no sentido de se construir muitos barcos de pesca, ou como última opção, fazendas. Prefira os barcos de pesca, pois sua criação ocorre paralelamente à criação de aldeões, elevando rapidamente a população produtiva. Os aldeões que iriam para as fazendas devem ser usados na coleta de mais madeira e outros recursos, estabelecendo as bases de uma forte economia.

### **:::Ponto Fraco:**

A falta de bons arqueiros, ausência de algumas atualizações econômicas e militares na idade Imperial, são fraquezas muito sérias, que obrigam o Celta a executar sempre uma estratégia de Rush e pressão constante nas fases iniciais, que devem ser executadas com muito critério e sensatez, com objetivo único de atrasar somente o inimigo, pois se atrasar você também, então não terá sido muito vantajosa.

Sem armas de fogo, dependem da velocidade de tiro de suas armas de cerco, que não é uma vantagem muito grande, visto que os combates não se baseiam somente neste tipo de arma. Além de mais lentos e vulneráveis, Scorpions e Onagers não têm o mesmo "charme" das Helépolis e Catapultas do RoR.

### **:::A Combinação Mortal:**

Woad Raider + Pikemen + Skirmishers + Rams + Knights. É um grupo misto de combate e destruição. Deve ser usado logo que estiver disponível. É sem sombra de dúvidas um grupo infernal, muito difícil de deter. Esse grupo pode acabar rapidamente com aldeões e construções. A versão Imperial do grupo seria: Woad Raider + Pikemen + Scorpions + Siege Rams + Paladins. Um outro grupo Imperial pode ser treinado se houver recursos suficientes pra isso: Siege Onager + Heavy Scorpions + Pikemen + Paladins. Este grupo é devastador. Mas tem que ser muito bem protegido pelos Pikemen e Paladins.

Correndo por fora temos ainda Trebuchets + Champions, que também podem fazer um grande estrago.

### **:::Jogando com Celtas:**

Como Celta você tem que pensar sempre em atrasar o inimigo e avançar rápido pelas idades. Essas são suas diretrizes básicas. Execute-as de forma bem balanceada e terá sucesso.

Entretanto, vou revelar uma tática peculiar e exclusiva dos Celtas, que além de extremamente efetiva no quesito “atrasar o inimigo”, vai surpreender muita gente! Até hoje eu só vi o Methos e o Sheriff executando com maestria essa tática de guerrilha. Vamos a ela então.

É certo que o bônus de ovelha do Celta não ajuda muito porque se perde muito tempo levando-se as ovelhas da base inimiga até a sua. Isso tem lá seu fundo de verdade. Mas a grande sacada desse bônus é que você não precisa efetivamente “comer” as ovelhas. Você pode apenas afastá-la da base inimiga o suficiente pra obrigá-los a sair em busca delas novamente. Você não precisa expor seu Scout a ataques. Apenas se aproxime o suficiente pra rouba-las e afaste-as do TC inimigo. Se você fizer isso 3 ou 4 vezes na idade das Trevas, vai causar um atraso significativo nele, sem gastar seus próprios recursos; apenas sacrificando (ou atrasando) um pouco o reconhecimento do mapa. Mas vale a pena. Antes faça algum reconhecimento ao redor de sua base nos primeiros 5 minutos de jogo; em seguida rume para o local onde você suspeita estar o inimigo e dê início ao “baile”. Já Evite usar essa tática contra Mongóis e Teutões. Já contra os Bretões ela é arrasadora.

### **:::Jogando Contra os Celtas:**

Você tem que atacar os Celtas muito cedo, já que eles podem superar a maioria das civilizações em seu avanço pelas idades, além de aterrorizar você com seus Woad Raiders. Se você não estiver jogando com uma Civilização de infantaria como Japoneses e Vikings, então só resta uma alternativa contra os velozes Woads: faça um enorme exército de crossbowmen. Não use skirmishers, pois eles podem literalmente comê-los e rir as pampas. Contra as armas de cerco de tiro rápido, use e abuse de seus Light Cavalry, que são excelentes no cumprimento dessa tarefa. Procure outras fontes de alimento, pra não depender muito das ovelhas, ficando de certa forma imune ao vandalismo celta.

### **:::Jogando em Equipe:**

Os Celtas são bons agressores, pois se beneficiam muito cedo de recursos e ferramentas para executarem táticas de guerrilha, seja atormentando os aldeões inimigos, seja roubando momentaneamente suas ovelhas. Estas táticas Celtas ajudam seus aliados e a si mesmo a conseguirem um avanço rápido pelas idades; basta manter pressão e tormento sobre as bases inimigas, não sendo necessário realizar muitos combates pra isso. Só os aldeões correndo de um lado pra outro já ajuda. ;-)

Boas alianças para os Celtas são civilizações com bons Arqueiros e/ou boa Cavalaria. Francos, Bizantinos e Persas são bons complementos. Os Chineses são ótimos aliados, porque ajudam a compensar a falta de Crop Rotation, dando um pouco mais de vida às fazendas celtas.

Sem armas de fogo, dependem da velocidade de tiro de suas armas de cerco, que não é uma vantagem muito grande, visto que os combates não se baseiam somente neste tipo de arma. Além de mais lentos e vulneráveis, Scorpions e Onagers não têm o mesmo “charme” das Helépolis e Catapultas do RoR.

### **:::ATRIBUTOS**

- ::: Unidade Exclusiva: Unidade Exclusiva: Batedor Camuflado (Woadraider)
- ::: Criada em: Castelo
- ::: Forte contra: Escaramuçadores, camelos, cavalaria leve.
- ::: Fraco contra: Arqueiros, escorpiões, arqueiros da cavalaria, manganelas, cavalaria armada.
- ::: Bônus de equipe: Oficinas de catapulta 20% mais rápidas
- ::: Bônus:
  - ::::: A infantaria move-se 15% mais rápido.
  - ::::: Os lenhadores trabalham 15% mais rápido
  - ::::: As armas de cerco disparam 20% mais rápido.
  - ::::: Carneiro não convertido se estiver no campo de visão de uma unidade celta.

### :::CURIOSIDADES

Os únicos Celtas que as pessoas conhecem hoje em dia não são gente de carne e osso, mas figuras de histórias em quadrinhos, os divertidos personagens capitaneados pelo diminuto Asterix. Na vida real, as legiões romanas sob o comando de Júlio César conquistaram em 58 a.C. o território da Gália, que viria a ser a França, e denominaram os habitantes locais, os Celtas, Gauleses.

No gibi, o valoroso Asterix, dono de força sobre-humana, faz gato e sapato dos invasores, com a ajuda do descomunal Obelix. O segredo do bravo guerreiro é uma poção mágica confeccionada pelo druida, o sacerdote da aldeia.

Na organização social dos celtas, até onde se sabe, o druida exercia uma multiplicidade de papéis: era não só uma espécie de ministro de Assuntos Religiosos, mas também o guardião das tradições e da cultura, maestro da moral e da teologia. Era ainda profeta e às vezes poeta (ou “bardo”), o elo de ligação por excelência entre os habitantes deste mundo e os do outro, como bruxas, fadas, deuses e seres sobrenaturais em geral. Para os historiadores especializados na antiga Europa, os druidas representam a fonte de um problema. Pois a grande dificuldade em estudar a saga desses primeiros europeus — que antes da conquista romana haviam povoado o continente desde Portugal, no extremo oeste, à Cordilheira dos Cárpatos, no leste, da Bélgica, no norte, à Itália no sul — nasce, segundo a lenda, de um decreto druida, os celtas estavam proibidos de escrever a própria história.

Júlio César narrou a conquista da Gália nos sete volumes do *De bello gallico* (Sobre a guerra Gália), cujas primeiras palavras, *Galia est omnia divisa in partes tres, unam quarum incolunt belgae* (Toda a Gália se divide em três partes, numa das quais habitam os belgas), não há estudante de Latim capaz de esquecer. Pois o glorioso César cometeu o equívoco de afirmar que os celtas não escreveram sua história por não confiar na própria memória. Na verdade, temiam que a palavra escrita pudesse ser veículo de magia incontrolável — no fundo, um argumento muito parecido com os pretextos invocados pelos censores de qualquer época e lugar.