

GONZALO DE TOLEDO

HABILIDADES

Ira

PUNTOS DE HABILIDAD: 1



En el fragor de la batalla el héroe eleva la moral de su escolta.
+10% por nivel a la velocidad de ataque del héroe y su escolta.

Estrategia defensiva



El líder actuará con cautela para sufrir las mínimas bajas posibles.
+3% por nivel a la armadura de todo el ejército.

Estrategia ofensiva



Los caballeros más osados saben que la mejor defensa es un buen ataque.
+3% por nivel al daño de todo el ejército.

Fe inquebrantable



En manos de un héroe creyente las reliquias tienen efectos verdaderamente milagrosos.
+10% por nivel a la efectividad de las reliquias.

Líder de unidades ligeras



Refuerza las habilidades de tus soldados con escasa armadura.
+30% al ataque y la defensa de todas las unidades de infantería ligera, caballería ligera y lanceros situados dentro del radio de alcance del héroe.
Duración: 1 min. Alcance: 100 m. + 50 m. por nivel adicional del héroe.

PUNTOS DE FE



300

10

12



Comienza la campaña con dos reliquias. Recomendado para jugadores expertos.



ROBERTO DE NÁPOLES

HABILIDADES

Golpe múltiple

PUNTOS DE HABILIDAD: 2



Un potente ataque permite al héroe golpear a varios oponentes a la vez.
Los ataques afectan a 2 oponentes + 1 adicional por nivel.
Duración: 10 seg. por nivel.

Ataque rápido



Un torbellino de golpes lanzados por el héroe amenaza a todos los enemigos cercanos.
El héroe ataca un 15% más rápido por nivel.

Carrera



Aumenta la velocidad de tu líder sobre el campo de batalla.
La unidad del héroe se mueve un 50% más rápido a corto alcance.
Duración: 10 seg. por nivel.

Arenga



Tras oír el grito de guerra del comandante, los soldados olvidan momentáneamente el dolor y la fatiga.
-15 % por nivel al cansancio de todas las unidades aliadas situadas dentro del radio de alcance del héroe. Alcance: 100 m.

Líder de infantería pesada



Las unidades de infantería pesada aumentan su rendimiento bajo tu mando.
+5% por nivel al ataque y la defensa de todas las unidades de infantería pesada del ejército.

PUNTOS DE FE



2000

14

17



Los cruzados comienzan con experiencia y equipamiento mejorado.



GODOFREDO DE TOULOUSE

HABILIDADES

Ataque rápido

PUNTOS DE HABILIDAD: 0



Un torbellino de golpes lanzados por el héroe amenaza a todos los enemigos cercanos.

El héroe ataca un 15% más rápido por nivel.

Grito de guerra



El temible grito de guerra de los cruzados atemoriza a sus enemigos.

-20% al daño y a la armadura de todas las unidades enemigas situadas dentro del rango de alcance.

Duración: 1 min. Alcance: 100 m. + 50 m. adicionales por nivel.

Estrategia ofensiva



Los caballeros más osados saben que la mejor defensa es un buen ataque.

+3% por nivel al daño de todo el ejército.

Maestro armero



Aumenta la calidad del equipamiento de todo el ejército.

+10% por nivel a la efectividad de las armas y armaduras.

Líder de caballería pesada



Las unidades de caballería pesada aumentan su rendimiento bajo tu mando.

+30% al ataque y la defensa de todas las unidades de caballería pesada situadas dentro de tu radio de alcance.

Duración: 1 min. Alcance: 100 m. + 50 m. adicionales por nivel.



11



14



Dispone de escolta de caballería pesada y un buen equipo de batalla.

PUNTOS DE FE



3000



13%



2%

LOTARIO DE AQUISGRÁN

HABILIDADES

Senescal

PUNTOS DE HABILIDAD: I



El héroe es un oficial respetado que gestiona correctamente su ejército.
Reduce el coste de contratación y reclutamiento un 5% por cada nivel.

Arenga



Tras oír el grito de guerra del comandante, los soldados olvidan momentáneamente el dolor y la fatiga.
-15 % por nivel al cansancio en todas las unidades aliadas dentro del alcance.
Alcance: 100 m.

Grito de guerra



El poderoso bramido de guerra de los cruzados atemoriza a sus enemigos.
-20% al daño y a la armadura de todas las unidades enemigas que estén dentro del alcance.
Duración: 1 min. Alcance: 100 m. + 50 m. adicionales por nivel.

Estrategia defensiva



El líder actuará con cautela para sufrir las mínimas bajas posibles.
+3% por nivel a la armadura de todo el ejército.

Maestro armero



Aumenta la calidad del equipamiento de todo el ejército.
+10% por nivel a la efectividad de las armas y armaduras.

PUNTOS DE FE

3000

10

12



Cuenta de inicio con los Langschilde, poderosas unidades de infantería pesada.



RØGELIØ DE HASTINGS

HABILIDADES

Golpe múltiple

PUNTOS DE HABILIDAD: 3



Con un solo ataque el héroe es capaz de golpear a varios oponentes a la vez.

Los ataques afectan a 2 oponentes + 1 adicional por nivel.

Duración: 10 seg. por nivel.

Ira



En el fragor de la batalla el héroe eleva la moral de su escolta.

La unidad del héroe ataca un 10% más rápido por nivel.

Carrera



Aumenta la velocidad de tu líder sobre el campo de batalla.

La unidad del héroe se mueve un 50% más rápido a corto alcance.

Duración: 10 seg. por nivel.

Estrategia ofensiva



Los caballeros más osados saben que la mejor defensa es un buen ataque.

+3% por nivel al daño de todo el ejército.

Líder de arqueros



Las unidades de ataque a distancia aumentan su rendimiento bajo tu mando.

+10% por nivel a la potencia de disparo de todos los arqueros del ejército.



10



12



Comienza la campaña con una de las mejores unidades de combate a distancia: los arqueros normandos.
Recomendado para jugadores expertos.

PUNTOS DE FE

1000



ARQUEROS

ARQUEROS

HABILIDADES

Tirador de élite



La precisión en el tiro con arco permanecerá intacta sea cual sea la distancia entre el arquero y su objetivo.

Disparos certeros



Se reduce la velocidad de disparo, pero el daño que infligen las flechas aumenta en un 60%.

Armadura de maestro



Las armaduras forjadas por un maestro ofrecen mayor protección a los soldados.

+20% a la armadura.

Armamento de maestro



Tus unidades infligen mayores daños gracias a las armas de alta calidad forjadas por el maestro armero.

+20% al daño.



Soldados formados en el tiro con arco. Eficaces en el combate a distancia pero vulnerables en el cuerpo a cuerpo.



3120

CRUZADOS

INFANTERÍA PESADA

HABILIDADES

Penetrar armadura



Aumenta la eficacia de tus unidades frente a enemigos con armadura pesada.
+50% al daño contra unidades pesadas.

Defensa heroica



Potente actitud defensiva que aumenta la defensa (+30%) pero disminuye el daño infligido (-50%).

Disciplinado



El efecto negativo del cansancio sobre las habilidades de la unidad se reduce a la mitad.

Armadura de maestro



Las armaduras forjadas por un maestro ofrecen mayor protección a los soldados.
+20% a la armadura.

Armamento de maestro



Tus unidades infligen mayores daños gracias a las armas de alta calidad forjadas por el maestro armero.
+20% al daño.



Caballeros de noble cuna que han abrazado la causa de la Cruzada. Son temidos y respetados por todas las naciones que luchan por el control de Tierra Santa.

 4500

VASALLOS

INFANTERÍA LIGERA

HABILIDADES

Actitud ofensiva



Las unidades cargarán con fuerza contra el enemigo, mermando tanto su propia defensa como la del contrario, e infligiendo un 20% más de daño.

Marcha forzada



Gracias a una exigente preparación física, la fuerza de tus soldados no se verá reducida al realizar grandes desplazamientos.

Esquivar



Aumenta la agilidad de tus soldados, permitiéndoles esquivar las flechas lanzadas por el enemigo.

+50% de protección contra ataques a distancia pero -30% contra ataques cuerpo a cuerpo.

Armadura de maestro



Las armaduras forjadas por un maestro ofrecen mayor protección a los soldados.

+20% a la armadura.

Armamento de maestro



Tus unidades infligen mayores daños gracias a las armas de alta calidad forjadas por el maestro armero.

+20% al daño.

5
5
0



Soldados veloces y eficaces en cualquier tipo de terreno. Compensan el bajo nivel de su equipamiento con un gran arrojo en combate.

 2400

CABALLERÍA LIGERA

CABALLERÍA LIGERA

HABILIDADES

Penetrar armadura



Aumenta la eficacia de tus unidades frente a enemigos con armadura pesada.
+50% al daño contra unidades pesadas.

Esquivar



Aumenta la agilidad de tus soldados, permitiéndoles esquivar las flechas lanzadas por el enemigo.
+50% de protección contra ataques a distancia pero -30% contra ataques cuerpo a cuerpo.

Cirujano



Contrata los servicios de un galeno capaz de curar heridas menores en el mismo campo de batalla. *Regenera 1 punto de daño por segundo mientras las unidades estén en reposo.*

Armadura de maestro



Las armaduras forjadas por un maestro ofrecen mayor protección a los soldados.
+20% a la armadura.

Armamento de maestro



Tus unidades infligen mayores daños gracias a las armas de alta calidad forjadas por el maestro armero.
+20% al daño.



Unidad ágil y versátil. Equipada con montura y armadura ligera, puede desplazarse a gran velocidad por el campo de batalla.

 3960

LANCEROS

LANCEROS

HABILIDADES

Penetrar armadura



Aumenta la eficacia de tus unidades frente a enemigos con armadura pesada.
+50% al daño contra unidades pesadas.

Formación férrea



La unidad dobla su bonificación por formación y la triplica contra las unidades a caballo.

Defensa heroica



Potente actitud defensiva que aumenta la defensa (+30%) pero disminuye el daño infligido (-50%).

Armadura de maestro



Las armaduras forjadas por un maestro ofrecen mayor protección a los soldados.
+20% a la armadura.

Armamento de maestro



Tus unidades infligen mayores daños gracias a las armas de alta calidad forjadas por el maestro armero.
+20% al daño.

6
7
0



Soldados equipados con largas armas de asta; alcanzan su máxima eficacia manteniendo la posición. Capaces de repeler las cargas de caballería.

 2880

COMPañÍA BLANCA

INFANTERÍA LIGERA

HABILIDADES

Actitud ofensiva



Las unidades cargarán con fuerza contra el enemigo, mermando tanto su propia defensa como la del contrario, e infligiendo un 20% más de daño.

Marcha forzada



Gracias a una exigente preparación física, la fuerza de tus soldados no se verá reducida al realizar grandes desplazamientos.

Esquivar



Aumenta la agilidad de tus soldados, permitiéndoles esquivar las flechas lanzadas por el enemigo.

+50% de protección contra ataques a distancia pero -30% contra ataques cuerpo a cuerpo.

Armadura de maestro



Las armaduras forjadas por un maestro ofrecen mayor protección a los soldados.

+20% a la armadura.

Armamento de maestro



Tus unidades infligen mayores daños gracias a las armas de alta calidad forjadas por el maestro armero.

+20% al daño.



6

7

0



Antiguos mercenarios del Sacro Imperio Romano que han abrazado la Fe Cristiana. Rápidos en los desplazamientos y eficaces en cualquier tipo de terreno.

 3840

PEREGRINOS

LANCEROS

HABILIDADES

Penetrar armadura



Aumenta la eficacia de tus unidades frente a enemigos con armadura pesada.
+50% al daño contra unidades pesadas.

Formación férrea



La unidad dobla su bonificación por formación y la triplica contra las unidades a caballo.

Defensa heroica



Potente actitud defensiva que aumenta la defensa (+30%) pero disminuye el daño infligido (-50%).

Armadura de maestro



Las armaduras forjadas por un maestro ofrecen mayor protección a los soldados.
+20% a la armadura.

Armamento de maestro



Tus unidades infligen mayores daños gracias a las armas de alta calidad forjadas por el maestro armero.
+20% al daño.



Cristianos sin formación militar. Llevan armas toscas y armaduras de baja calidad, pero resisten con valor ante las cargas de caballería.

 3600

CABALLERÍA

CABALLERÍA PESADA

HABILIDADES

Penetrar armadura



Aumenta la eficacia de tus unidades frente a enemigos con armadura pesada.
+50% al daño contra unidades pesadas.

Marcha forzada



Gracias a una exigente preparación física, la fuerza de tus soldados no se verá reducida al realizar grandes desplazamientos.

Armadura de maestro



Las armaduras forjadas por un maestro ofrecen mayor protección a los soldados.
+20% a la armadura.

Armamento de maestro



Tus unidades infligen mayores daños gracias a las armas de alta calidad forjadas por el maestro armero.
+20% al daño.



Unidades con montura y armadura pesada. Son muy poderosos y contundentes en campo abierto.

 5880

GUARDIAS FLAMENCOS

INFANTERÍA PESADA

HABILIDADES

Penetrar armadura



Aumenta la eficacia de tus unidades frente a enemigos con armadura pesada.
+50% al daño contra unidades pesadas.

Defensa heroica



Potente actitud defensiva que aumenta la defensa (+30%) pero disminuye el daño infligido (-50%).

Disciplinado



El efecto negativo del cansancio sobre las habilidades de la unidad se reduce a la mitad.

Armadura de maestro



Las armaduras forjadas por un maestro ofrecen mayor protección a los soldados.
+20% a la armadura.

Armamento de maestro



Tus unidades infligen mayores daños gracias a las armas de alta calidad forjadas por el maestro armero.
+20% al daño.

6
12
0



Antiguos mercenarios de Guillermo el Conquistador. Su carga es demoledora, por lo que son la unidad idónea para ataques contra infantería ligera.

5400

CABALLEROS CRUZADOS

CABALLERÍA PESADA

HABILIDADES

Penetrar armadura



Aumenta la eficacia de tus unidades frente a enemigos con armadura pesada.
+50% al daño contra unidades pesadas.

Marcha forzada



Gracias a una exigente preparación física, la fuerza de tus soldados no se verá reducida al realizar grandes desplazamientos.

Armadura de maestro



Las armaduras forjadas por un maestro ofrecen mayor protección a los soldados.
+20% a la armadura.

Armamento de maestro



Tus unidades infligen mayores daños gracias a las armas de alta calidad forjadas por el maestro armero.
+20% al daño.

11
9
0



La cruz distingue a los caballeros de inconfundible yelmo, pesada coraza y excelente equipamiento. Rápidos y poderosos en campo abierto.

 6720

LANGSCHILDE

INFANTERÍA PESADA

HABILIDADES

Penetrar armadura



Aumenta la eficacia de tus unidades frente a enemigos con armadura pesada.
+50% al daño contra unidades pesadas.

Defensa heroica



Potente actitud defensiva que aumenta la defensa (+30%) pero disminuye el daño infligido (-50%).

Disciplinado



El efecto negativo del cansancio sobre las habilidades de la unidad se reduce a la mitad.

Armadura de maestro



Las armaduras forjadas por un maestro ofrecen mayor protección a los soldados.
+20% a la armadura.

Armamento de maestro



Tus unidades infligen mayores daños gracias a las armas de alta calidad forjadas por el maestro armero.
+20% al daño.

9
11
0



Mercenarios procedentes de diversas regiones del Sacro Imperio Romano. Sus largos escudos les proporcionan una excelente defensa contra las flechas.

5760

ARQUEROS NØRMANDOS

ARQUEROS

HABILIDADES

Tirador de elite



La precisión en el tiro con arco permanecerá intacta sea cual sea la distancia entre el arquero y su objetivo.

Disparos certeros



Se reduce la velocidad de disparo, pero el daño que infligen las flechas aumenta en un 60%.

Armadura de maestro



Las armaduras forjadas por un maestro ofrecen mayor protección a los soldados.

+20% a la armadura.

Armamento de maestro



Tus unidades infligen mayores daños gracias a las armas de alta calidad forjadas por el maestro armero.

+20% al daño.



Soldados equipados con arco galés. Tiradores excepcionales que, apostados en un terreno elevado, pueden resultar letales.

 4080

CHEVALIERS

CABALLERÍA PESADA

HABILIDADES

Penetrar armadura



Aumenta la eficacia de tus unidades frente a enemigos con armadura pesada.
+50% al daño contra unidades pesadas.

Marcha forzada



Gracias a una exigente preparación física, la fuerza de tus soldados no se verá reducida al realizar grandes desplazamientos.

Armadura de maestro



Las armaduras forjadas por un maestro ofrecen mayor protección a los soldados.
+20% a la armadura.

Armamento de maestro



Tus unidades infligen mayores daños gracias a las armas de alta calidad forjadas por el maestro armero.
+20% al daño.



Caballeros cuyas nobles monturas y excelentes corazas los convierten en una unidad temible pero vulnerable en las extremas condiciones del desierto.



8400