

Habilidades de los Generales.

Publicado por usersabi - 27 May 2016 17:42

Muy buenas, abro este tema para debatir los estilos de build que usamos con nuestros señores. En mi caso estoy jugando campaña con condes e imperio:

- Condes: con Manfred primo la primera parte de muerte (magia) para después irme a la fila central para potenciar a mis unidades . Con el resto alterno algunos hechizos del saber de los vampiros con la rama central. La rama de campaña para los héroes.

- Imperio: algo parecido, primero la rama central para potenciar sobre todo el liderazgo de mis unidades para luego irme a la de arriba para potenciar el poder del personaje, la rama de campaña la dejo para los héroes.

=====

Re: Habilidades de los Generales.

Publicado por CeltiberoCid - 28 May 2016 03:39

Yo suelo usar a los Heroes Legendarios Vampiros principalmente para la magia, porque para el cuerpo a cuerpo suelo meter en su ejercito otros heroes menores a los que especializo en el combate. Ahora he empezado una con el imperio y he hecho lo contrario, cuerpo a cuerpo a lo bestia. De momento no he tirado por la rama del liderazgo, porque para eso hay tecnologías y habilidades, pero no es mala idea.

=====

Re: Habilidades de los Generales.

Publicado por Dawinor - 29 May 2016 13:10

Yo la verdad, mucho me temo que siempre empiezo mejorando las habilidades de campaña. Me parecen las más eficaces. Ahora ya al turno 150 empecé a crear héroes (con el Imperio) para la guerra, especializandolos en eso y aún así le meto cosas para que den mas recursos o para reducir la corrupción como mínimo y luego ya todo a habilidades de lucha. De liderazgo se la doy mayormente solo al Lider de las tropas.

=====