

## El Caballero de Orden Teutonica

Escrito por Jacobo

---

Considerada por muchos la mejor unidad del juego por su increíble armadura es la pieza angular de la temible civilización teutónica, que junto a sus Paladines son el "dueto" más poderoso del juego.

Este caballero cuenta con 10 puntos de armadura lo que hace muy costoso el ataque de otras unidades. Por eso, este estudio ha sido realizado con grupos de 10 unidades, con las mismas características que el otro estudio (Edad imperial y todas las mejoras) El resultado que pondré será en número de unidades en pie de la civilización ganadora del duelo 10vs10.

Elegí hacerlo de este modo porque así se puede apreciar el verdadero poder teutónico frente a otras unidades y si algunas unidades (Especialmente de alcance) tienen alguna opción de victoria.

El color verde simboliza victoria teutónica y el rojo victoria enemiga.

**Alabardero 10 teutónicos**

**Aldeano 10 teutónicos**

**Aldeano español 10 teutónicos**

**Arquero de tiro largo 10 arqueros de tiro largo**

**Arquero de plumas 10 arqueros de plumas**

**Caballería pesada de arqueros 10 arqueros pesados a caballo**

**Artillero manual 10 artilleros manuales**

**Ballesta 10 ballestas**

**Camello con armadura 10 teutónicos**

**Campeón 10 teutónicos**

**Carreta de guerra 10 carretas de guerra**

**Catafracta 7 catafractas**

**Chu Ko Nu 10 Chu Ko Nu**

**Conquistador 10 conquistadores**

**Elefante de guerra 10 elefantes de guerra**

**Guerrero en trance 10 teutónicos**

**Guerrero águila 10 teutónicos**

**Guerrero jaguar 1 guerrero jaguar**

**Guerrillero de élite Inconcluyente**

**Húsar 10 teutónicos**

**Huscarle 10 teutónicos**

**Invasor de pastos 10 teutónicos**

**Jenízaro 10 jenízaros**

**Lanzador de hachas Inconcluyente**

- Mameluco 9 teutónicos**
- Mangudai 10 mangudais**
- Paladín 8 teutónicos**
- Samurai 10 samurais**
- Tarcano 10 tarcanos**

El guerrillero y el lanzador de hachas podrían haber vencido al teutónico aplicando esta regla: cada proyectil de los guerrilleros y de los lanzadores de hachas restaba 1 punto de resistencia. Para poder vencer se tendría que esquivar a los Teutónicos, aplicando esta regla de tres: si un guerrillero necesita 100 disparos para matar a un Teutónico; x disparos haran para matar a 10 teutónicos.

1-----100

□□□□□□□□□□□□□□□□ 1000 disparos harán falta para matar a todos los Teutónicos con 10 guerrilleros

10-----x

En este estudio se puede apreciar la vulnerabilidad del caballero teutónico ante las unidades de alcance y pólvora donde caen con gran facilidad. En el cuerpo a cuerpo son letales gracias en parte a su gran ataque y a su poderosa armadura.

Las catafractas, guerreros jaguar y samurais merecen una mención aparte por sus bonificaciones especiales, sobretodo las 2 últimas supondrían una auténtica sorpresa al enemigo teutón.