

Stridsregler:

En strid består av två faser.

Planeringsfasen och aktionfasen.

Det är i planeringsfasen spelarna har en roll i det hela. Här kan spelaren förbereda den taktik denne ska ha i striden. Här är spelaren ganska fri hur den vill placera ut sina trupper. Men här kommer några tips:

Dela upp armén i ett antal plutoner. Då blir det lättare att organisera upp anfallet.

Först och främst gäller det att organisera ut startpositionerna. Hur många soldater ska vara i reserv, hur stridslinjer ska ni ha? Var ska kavalleriet och infanteriet vara, ja möjligheterna är många. Här kan det vara bra att måla upp en simpel bild hur det ska se ut, så jag förstår exakt. Nästa steg blir sedan att säga hur dina trupper ska röra sig. Typ, kavalleri rör sig på flanken för att anfalla bågskyttar, eller reserven skyddar infanteriets flanker. Här är det också en fördel att måla pilar.

Slutligen kan ni också göra "ifall order", exempelvis "Ifall infanteriet flyr, fly med resten av arméen." eller "Om bågskyttar blir anfallna, skicka reserverna för att försvara dem"

När båda har skickat in era stridsplaneringar, så börjar stridsfasen. Här har ni ingen kontroll, utan hela striden sköts av mig. Strider är generellt sätt ganska disorganiserade, och det är svårt att ändra order efter att striden börjar. Detta förbättras något av att ha kaptener eller andra officerare på plats.

Flankering: Att flankera en fiende är ofta en bra taktik för att slå ut denne. En flankering fungerar som allra bäst om den anfallna i fråga redan slåss mot en annan.

Terräng: Ibland kommer terrängen i fråga ge vissa fördelar eller nackdelar. Detta berättas av sl i planeringsfasen. Att anfalla en stad blir därför ofta väldigt svårt, eftersom försvararen får stora bonusar.

Trupptyper:

Vakter: Kostad: 1 militärpoäng, 1 resurs

Beskrivning: Vakter är det mest basala försvar en stad kan ha. De är inte särskilt bra tränade,

utan deras huvudsyfte är att hålla staden i ordning. Om de är uppbackade av ett godkänt försvar så kan de dock vara en forminabel försvarsstyrka, men använd de aldrig i anfall.

Försvar: Okej

Anfall: Mycket svagt.

Moral: Godkänd

Hastighet: Långsam

Bågskyttar: Kostnad: 4 militärpoäng, 1 resurs.

• Beskrivning: Bågskyttar är det vanligaste avståndsvapnet, och deras utövare är mycket skickliga. En bågskytte är bra både i anfall och försvar, även om dess största styrkor ligger i försvaret. Dess nackdelar är deras dyra rekryteringskostnad, samt att de är värdelösa i närstrid.

Anfall: Bra

Försvar: Mycket bra

Närstrid: Usla

Hastighet: Godkänd

Moral: Godkänd

Lätt infanteri

Kostnad: Två militärpoäng, Två resurser

Beskrivning: Lätt infanteri är grundstommen i den tidiga armen. Godkända både i försvar och anfall, och relativt billiga, så fungerar de en välbalanserad typ av trupper.

Anfall: Bra

Försvar: Bra

Moral: Godkänd

Hastighet: Snabb

Tungt infanteri:

Kostnad: 3 militärpoäng, 6 resurser.

Beskrivning: Tungt infanteri är något av det farligaste som finns att skåda på det tidiga slagfältet. Deras tyngd gör dem livsfarliga både i anfall och försvar. De har också högmoral, och stannar och slåss tills det ser helt hopplöst ut. Deras nackdel är att de är mycket långsamma på grund av deras tunga rustningar, och blir snabbt trötta.

Anfall: Mycket bra

Försvar: Mycket bra

Moral: Bra

Hastighet: Mycket långsam

Lätt Kavalleri: 4 militärpoäng 10 resurser

Beskrivning:

Det lätta kavalleriet är den snabbaste truppenheten som människan kan skåda. Men sin enorma snabbhet gör de processen kort med oförsvarade bågskyttar eller soldater som inte har försvar i flankerna. De är inte riktigt lika farliga i ett direkt anfall. Även om deras anstormning kan vara dödlig.

Anfall: Bra

Försvar: Dålig

Moral: Bra

Hastighet: Extremt snabba

Löpare/Cavalliehr

Beskrivning: Dessa trupper är unika, då de är tränade för snabbhet och inte för tyngd. De är beväpnade på samma sätt som lätt infanteri, men betydligt snabbare, vilket breddar deras roll på slagfältet.

Anfall: Bra

Försvar: Bra

Moral: Godkänd

Hastighet: Mycket Snabb

Elit

Alla civilisationer har även elit soldater. Dessa kan tränas upp antingen hemma (kostar då resurser) eller genom erfarenhet av strid. Dessa soldater är betydligt bättre än sina ickeerfarna kombattanter.