

Сухопутный бой происходит когда встречаются две армии враждующих друг с другом сил. Бой может происходить на равных, или одна сторона будет защищаться от другой. Бой происходит на равных, если две враждующие армии в течение одного хода приходят в одну и ту же провинцию. При этом, во время расчета боя обе стороны получают случайные модификаторы в размере от 0.8 до 1.2. Если на момент появления в провинции одной армии вторая там уже находилась, то происходит бой между защищающимися и атакующими. Атакующая сторона получает модификатор от 0.7 до 1.1., а защищающаяся от 0.9 до 1.3. Все морские сражения считаются равноправными. В них нет атакующих и защитников.

### Процесс боя

Бой происходит в два этапа, которые можно назвать “дистанционным” и “этапом ближнего боя”. При этом, их результаты складываются, после чего из них высчитывается проигравшая армия, которая перестает существовать, и победившая, которая несет потери. Существует пять видов сухопутных войск: артиллерия, лучники, легкая и тяжелая пехота и кавалерия. При этом, легкую пехоту вы можете сформировать в любой провинции, а остальные подразделения только после постройки необходимых зданий.

Побеждает сторона, набравшая больше количество очков, основывающихся на коэффициентах рода войск их количества, этапа и случайного генератора.

Коэффициенты родов войск для первого этапа боя:

Легкая пехота 0

Тяжелая пехота 0

Кавалерия 2

Лучники 5

Артиллерия 15

Коэффициенты родов войск для второго этапа боя:

Легкая пехота 3

Тяжелая пехота 5

Кавалерия 6

Лучники 0

Артиллерия 0

Коэффициенты родов войск для защиты:

Легкая пехота 3

Тяжелая пехота 5

Кавалерия 6

Лучники 3

Артиллерия 3

Бой на море идет схожим образом, но упрощен, поскольку происходит в один этап.

Коэффициенты судов:

Галера 1

Когг 2

Каракка 3

Наем войска.

Если в провинции есть специальное здание, то вы можете произвести необходимый вам род войск, или судно по следующим ценам:

Легкая пехота

1 рекрут на 1 единицу, 1 золота на 100 человек.

Тяжелая пехота

1 рекрут на 1 единицу, 2 золота и 1 руду на 100 человек. Требуется оружейная в городе создания армии.

Кавалерия

2 рекрута на 1 единицу, 2 золота и 1 руду на 100 человек. Требуется конюшня в городе создания армии.

Лучники

1 рекрут на 1 единицу, 2 золота и 1 руду на 100 человек. Требуется стрельбище в городе создания армии.

Артиллерия

5 рекрутов на 1 единицу, 10 золота и 2 руды на 100 человек. Требуется мастерская в городе создания армии.

Галера:

50 рекрутов, 1 дерево и 1 золото на 1 единицу. Требуется верфь в городе создания флота.

Когг:

50 рекрутов, 1 дерево и 2 золота на 1 единицу. Требуется верфь в городе создания флота.

Каракка:

50 рекрутов, 1 дерево и 3 золота на 1 единицу. Требуется верфь в городе создания флота.

На следующий день они появятся в этой провинции. Затребованное золото при количестве людей не равном сотне будет округлено в большую сторону.

Расформирование

Каждое войско может быть расформировано, при этом половина рекрутов, потраченных на его создание, вернется к владельцу.