兵种：

骑兵：

斥候：轻甲，机动性极强，攻击力低，获取较容易

骠骑兵：中甲，机动性较强，攻击力中等，获取较难，需要培养

重骑兵/骑士：重甲，机动性弱，攻击力强，获取很难，不需要培养，薪资很高

堂吉诃德：雇佣兵，战斗力或弱或强，开盲盒

步兵：

征召步兵：无甲，机动性强，单手剑或钝器配盾，攻击力低，获取很容易

长矛兵：轻甲，双手长矛+单手剑，不配盾，攻击力强，获取很容易

剑盾兵：中甲，单手剑，配盾，攻击力强，需要培养

枪盾兵：中甲，单手矛，配盾，攻击力较强，需要培养

弓箭手：

征召射手：无甲，机动性强，单手剑或钝器配弓箭，攻击力低射速中，获取很容易

正规射手：轻甲，弓箭配剑，攻击力中等射速较快，需要培养

雇佣精锐射手：中甲，弓箭配剑，攻击力较高射速快，雇佣兵

雇佣弩手：中甲，弩配盾和防身匕首，攻击力高可穿盾射速慢，雇佣兵

骑射手：

轻装骑射手：轻甲，机动性极强，攻击力低射速较快，获取较容易

精锐骑射手：中甲，机动性较强，攻击力较高射速快，获取很难

雇佣骑射手：中甲，机动性较强，攻击力较高射速快，各地都有

兵种说明：

机动性强的部队可作为侦察兵和先遣部队进行袭扰

重骑兵、骑士战斗力强但获取困难且限量，会分战利品

长矛兵针对所有骑兵但脆弱

征召部队获取很容易

正规部队必须在本土获取，需要培养

雇佣兵战斗力强，但工资很高

骑兵投入正面作战很可能伤亡惨重，主要用于背刺以及袭扰

机制：

携带2倍于人数的粮食时，行军速度将大幅降低，所以一般是沿途征粮（本土）或购粮。远离本土作战时粮食消耗加倍。出征时粮食问题要首先解决

军队人数较多时可以分离出一些先遣部队进行侦察和袭扰，会发现附近敌人，袭扰时可对敌军士气造成打击

因士气崩溃而退出战场时，将直接被俘虏而非进行下一次战斗

外交改动