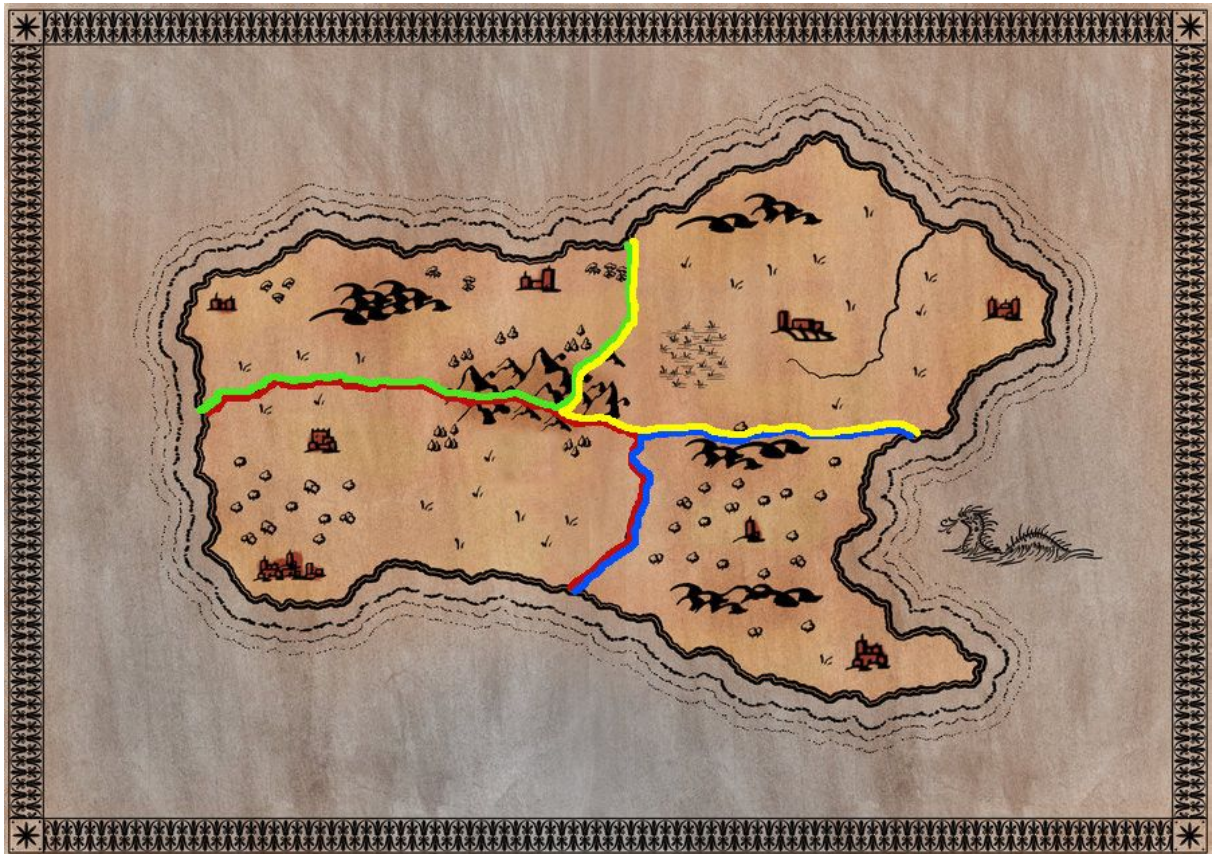


# World of Illea

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1LohNgz8Ha62RMmBeC0PeQe92mS0kbMZ\\_RJq9RJs2q3E/pubhtml](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1LohNgz8Ha62RMmBeC0PeQe92mS0kbMZ_RJq9RJs2q3E/pubhtml)



# System

## Rasy, Magie

- Jedinou žijící rasou na Illei jsou lidé
- Magie se vyskytuje ve velmi omezené míře, většinou ve formě kněžské moci

## Města

- První důležitou změnou ve Wol je systém zisku peněz ze sídel
- Na rozdíl od zbytku fantasy strategií, kde panovník udělí svému vazalovi léno a vybírá od něj daně, zde proudí panovníkovi peníze přímo, částka je však ovlivněna schopností správce daného města
- Správcem může být jmenován kdokoli, koho panovník určí
- Správce může panovník hledat mezi členy své rodiny, mezi členy šlechtických rodů, mezi bohatými měšťany nebo se správci mohou čas od času sami nabídnout

## Armáda

- Ve Wol se oprostíme od námořních soubojů. Použitelné jsou maximálně malé transportní lodě, které se pro cestování na moři příliš nehodí.
- Každý oddíl jednotek bude ve Wol herně posuzován zvlášť.
- Existuje 6 typů výcviku (Žádný, minimální, Podprůměrný, Standardní, Nadprůměrný, Elitní). Vycvičit jednotky na vyšší stupeň stojí panovníka více zlaťáků, oddíl však během bojů občas dokáže sám postoupit na vyšší výcvikovou úroveň, takový přestup probíhá zdarma, zvedne se pouze žold.
- Armáda bude zpravidla menší, než v ostatních strategiích, to ale neznamená, že bitvy budou méně epické.

Jednotka	Počet mužů	Výcvik	Zkušenosti				Žold
Hippies 1	10	Žádný(1 - 3)	■				50
Hippies 2	10	Žádný(1 - 3)	■	■			50
Lučištníci 1	50	Minimální(2 - 4)	■	■	■		100
Lučištníci 2	50	Minimální(2 - 4)	■	■	■	■	100
Kopiníci 1	50	Podprůměrný(3 - 2)		■	■	■	150
Kopiníci 2	50	Podprůměrný(3 - 2)			■	■	150
Kopiníci 3	50	Standardní(4 - 3)				■	250
Těžká pěchota 1	100	Nadprůměrný (2 - 1)					400
Těžká pěchota 2	100	Nadprůměrný (2 - 1)	■				400
Těžká pěchota 3	100	Elitní (1 - 4)	■	■			600
Těžká jízda 1	25	Elitní (1 - 4)	■	■	■		600
Těžká jízda 2	25	Elitní (1 - 4)	■	■	■	■	600

## Ekonomika

- Ekonomika ve Wol bude co nejvíce zjednodušená, aby mohli hráče jednodušeji manipulovat se svými penězi. (A abych se v tom neztrácel)
- Příjmy poplynou ze státní produkce a obchodu, výdaje budou mandatorní, armádní a výdaje pro rozvědku.

- Investice budou probíhat způsobem, že hráč PJ oznámí částku a přesný účel peněz a PJ následně vyhodnotí návratnost dané investice. Před investováním do neprozkoumaných oblastí se nejdříve doporučuje průzkum (Vyslání prospektorů do hor)

## Tvorba postavy

- Po hráčích budu požadovat alespoň nástin jejich postavy. Pár přídavných jmen ohledně chování postaćí, kdo se rozepíše, dostane +
- Žádná z vašich postav nebude dokonalá. Pokud chcete, abyste byli geniální šermíři, budete muset ubrat jinde - na vzhledu, inteligenci...atd.
- Jak bude vaše postava schopna vést diplomacii, velet v bitvě nebo řečnit před davy už záleží jen na schopnostech vás, hráče.
- Hráč si může sám rozhodnout o počtu (pokud to nebude přehnané) i věku jednotlivých členů rodiny, PJ jim přidělí vlastnosti a během hry za ně bude hrát.

## Tvorba národa

- Každý hráč rozdělí 33 bodů do 3 oblastí.
  - 1) Správa
  - 2) Vojenství
  - 3) Obchod
- Pokud se národ po dobu hry určitým způsobem zlepší v některé z oblastí, dostane další body. Stejně tak v případě přelomových
- Hráč po přijetí do jeskyně bude muset pojmenovat města, která na mapě pojmenována nejsou

*Pokud by byly jakékoli dotazy k jeskyni, nebojte se mne kontaktovat a Andoru (ACStOrm) nebo Skype (kyklop54)*