MIGHT AND MAGIC - STRONNICTWA

PRZYSTAŃ



"Za honor, Ład i Służbę"

Również: Rycerze Światła

W skrócie: Feudalne Święte Imperium, chronione przez średniowiecznych rycerzy i mnichów z dostępem do magii światła i elitarnych jednostek anielskich.

Inspiracja: *Średniowieczna zachodnia Europa (ze względu na ogólny charakter i wygląd), cesarski Rzym (organizacja wojskowa i idea "Pax Romana"), Zakon Templariuszy (poczucie religijnej misji), wiktoriańska Anglia (purytańskie obyczaje i wyraźne podziały klasowe)*

Przypisane barwy: lazurowy błękit, biel i złoto
Symbole: "słoneczny krzyż", słońce, sokół, miecz
Kult: Elrath, smok światła i jego pierwsi słudzy - Aniołowie
Główna idea: "Prawo i Porządek" zamiast "Dobro i Miłosierdzie"
Kraj/królestwo: Święte Imperium
Stolica: Sokole Gniazdo

Organizacja życia społecznego:

Imperium to feudalna teokracja. W teorii Cesarz ma władzę absolutną lecz w rzeczywistości terytorium jest podzielone na sześć księstw, tuziny baronii, conajmniej dziewieć tzw. "niezależnych stanów" i tak dalej, więc większośc uwagi i czasu Cesarza jest poświęcona na pociąganiu za sznurki, u do których przywiązani są magnaci. Często przynajmniej jeden z tych regionów jest w trakcie rewolty, choć rzadko są one poważne bądź krwawe.
Korzenie teokracji są złożone lecz w sporej mierze wynikają z obecności Aniołów, wybranych dzieci Elratha. I choć zostały zdziesiątkowane podczas starożytnych wojen, to jednak ich energia i charyzma przekonały ludzi żyjących pod ich domeną do odwrócenia się od kultu Ylatha, Smoka Powietrza, aby wielbic Elratha. Są rzadko widziane w Imperium, jednak miały ogromny wpływ na jego historię i kulturę.

Architektura:

Imperialna architektura publiczna jest ciężka i ozdobna na styl przebarokizowanego gotyku. Każdy cal jest pokryty rzeźbą, statułami i freskami. Przeciętne miasto Przystani jest otoczone wysokim i grubym murem ze wzmocnieniani, wartowniami, maszynami oblężniczymi etc.



Magia:

Przystań wyłącznie polega na świetle, "świętej" magii Elratha i jego ideałów Prawdy, Sprawiedliwości i Czystości

Strategia Przystani: „Utrzymanie Pozycji”

Jednostki Przystani są znakomitymi wojownikami defensywnymi oraz słyną z wciągania wrogów na wybrany przez siebie teren walki.

Generałowie Przystani powinni skupić się na przedłużonym w czasie zwycięstwie poprzez odpieranie ataków wroga oraz leczenie obrażeń zadanych przez przeciwnika.

Zdolności bohatera oraz jednostek w połączeniu osłabiają, wchłaniają i przekierowują wrogie ataki w celach wyleczenia i przeprowadzenia kontrataku.

- **Atuty:** Masowe wzmocnienia i zdolności lecznicze, tymczasowa całkowita odporność (zdolnośc rasowa); najbardziej wytrzymałe jednostki, bardzo wysokie morale, duże obrażenia wywołane kontratakami.
- **Słabości:** Ograniczony zasięg ataku, niskie obrażenia.
- **Rasowa umiejętność: Anioł Stróż** - sojuszniczy oddział staje się niewrażliwy na obrażenia i osłabienia.

Najlepszą bronią Przystani jest leczenie i obrona, a zatem ofensywa powinna być skupiona na najsilniejszych jednostkach wroga - tak aby dojśc do punktu, w którym wróg zostanie "przezwyciężony leczeniem".

Wrogie jednostki, które potrafią wyłączyć z gry lub zaatakować wsparcie Przystani także powinny być głównym celem ataku.

Bohater-symbol Przystani: Paladyn (Bohater Mocy)

Rycerze Imperium, których wiara w Elratha dorównuje tylko wierze Kapłanów Światła. W zamian za ich oddanie mogą wspomóc swoje zdolności bitewne "cudami", zdwajając w ten sposób moce przyznane przez sferę Magii Światła.

Tłumaczenie: Tlaloc, korekta: Field

