

MIGHT & MAGIC - STRONNICTWA



INFERNO

"Spalimy świat do szczytu i zatańczymy nad jego ruinami!"

Również: Demony, Władcy Chaosu

W skrócie: Demony są ucieleśnieniem chaosu. Wierzą, że jedyną znaczącą wartością moralną jest osobista wolność i nie przejawiają potrzeby usprawiedliwiania swoich poczynań. Zabijają bo potrafią lub chcą.

Dlatego są potrzegani jako "Zło" i niebezpieczeństwo, a inne rasy w Ashan wolałyby widzieć je zamknięte w swym królestwie-więzieniu, Sheogh, które stworzył dla nich Sar-Elam.

Zdarzają się jednak pośród tych nacji jednostki, które uwiedzione wyobrażeniem nieograniczonej Wolnej Woli ponad wszystkim kończą przeobrażeniem w demoniczny kult.

Inspiracja: Greckie Menday/Bachantki (opętani wyznawcy Dionizosa-Bachusa), dekadenski Rzym (Neron, Kaligula, Heliogabal, etc.), kartagińscy lub azteccy kapłani

Przypisane barwy: czerwony i czarny

Symbole: Uroboros (wąż zjadający swój własny ogon), Heksagram Eulera (sześcioramienna gwiazda, którą można narysować za pomocą jednej ciągłej linii), Spirala Chaosu

Kult: Ich przodek - Urgash, pierwotny Smok Chaosu

Główna idea: "Siła stanowi Prawo"; zdolność do popełnienia czynu jest dostatecznym usprawiedliwieniem. Podbijać, grabić i gwałcić słabych - lub nie, jeśli chcesz - oddaj się egoistycznym przyjemnościom, nawróć głupców którzy nie rozumieją prawdziwego znaczenia "wolności". Władza będzie należeć do silnych i zapanuje nad słabymi.

Kraj/królestwo: Sheogh, Więzienie Ognia

Stolica: Ur-Hekal, "Brama Płonącego Serca"

Organizacja życia społecznego:

Demony posiadają "monarchię" absolutną. To co rozkaże sześciu Suzerenów, dzieje się. Najmniejsza niezgoda lub nieposłuszeństwo spotyka się z szybką i surową karą. Ich "Wasale" są zorganizowani w surową hierarchię opartą na sile, gdzie silniejsi zmuszają słabszych do posłuszeństwa. Potężne Demony zazwyczaj tytułują się Panami gatunku i roszczą sobie prawo do części piekła. Najsilniejsi utrzymują miasta lub pozycje na dworze Pana, których zazdrośnie strzegą.

Architektura:

Architektura demonów jest w całości zbudowana przez niewolniczą pracę i kreowana przez Magię Chaosu. Przeznaczona do zastraszenia jest często masywna, pokrętna i nadzwyczaj niepraktyczna. Brak zasadniczych kształtów dla danej struktury, będącej mieszanką bazaltu, lawy i czegoś w rodzaju gęstego organicznego śluzu jako podstawowych materiałów. Ostateczny wygląd jest zdecydowanie nie z tego świata.

Magia:

Magia demonów wywodzi się z czystego chaosu i jest ze swej natury niszczycielska. Ogólnie, demony wykazują niezrównaną zdolność to wykorzystania wszystkich negatywnych aspektów każdej magii (bezpośrednie obrażenia, obrażenia w czasie, osłabienia)...

Większość ich zaklęć to de facto "spaczone" wersje "normalnych" czarów z magii żywiołów.



Bohater-symbol Inferno: Rycerz Piekieł (Bohater Mocy)

Status wyłącznie dla czcicieli demonów, którzy dobrze służyli swoim panom.

Rycerze Piekieł nie są "prawdziwymi" demonami lecz ludźmi (lub elfami, krasnoludami...), którzy otrzymali "błogosławieństwo" Urgasha i byli "ulepszeni" przez Magię Chaosu.

Ich spaczone ciała są ukryte w na wpół żywej zbroi, której nie można zdjąć. Przewodzą oni legionom demonów na powierzchni Ashanu.

Ponieważ nie są prawdziwymi demonami, nie są zobowiązani wobec Sheogha, co czyni ich doskonałymi agentami dla Królestwa Demonów w Ashanie.

Rycerze Piekieł nie są sami w sobie mistrzami magii Chaosu, jednak rytuał, który znoszą przynajmniej im różnorodne "chaotyczne" zdolności.

Strategia Inferno: "Rozdzielić, Przywołać i Podbić"

Przywołaj z bramy najwięcej jak tylko się da oddziałów podczas równoczesnego rozsiewania chaosu i ognia wśród szeregów wroga. Następnie pozwól swoim oddziałom szturmowym dokończyć dzieła.

Generałowie Inferno powinni skupić się na szybkich, zmasowanych i obszarowych obrażeniach, "masowych" zdolnościach ofensywnych, przerwaniu wrogiego wsparcia i taktyki oraz na posiłkach, które można poświęcić.

- **Atuty:** Najlepsza magia bezpośrednich obrażeń, dobra ruchliwość, jednostki walczące w zwarciu są zarówno żywotne, jak i zabójcze, mogą kontrolować Chaos (Los/Szczęście, Przestrzeń i Czas) na swoją korzyść.
- **Słabości:** Brak zdolności wsparcia, niskie morale.
- **Rasowa umiejętność: Brama** - jednostki Inferno mogą tymczasowo przywoływać na pole walki odpowiedniki ich gatunków.

Cała populacja demonów jest armią. Każdy żyje tylko po to by łupić i niszczyć oraz są zdolni powodować olbrzymie spustoszenie w pojedynkę. Przekuci w zdyscyplinowaną armię byłiby praktycznie nie do powstrzymania. Na szczęście dla ich wrogów, wpojenie tej dyscypliny jest trudniejsze niż to wygląda, a pomniejszych demony często muszą być prowadzone przez potężnego, dzierżącego białą nadzorcę. Jednak sama zastraszająca obecność demonicznych legionów na polu walki jest niewystarczająca. Wykorzystają każdy dostępny chwyt - wszelkiej maści obszarowe zaklęcia destrukcji, kontrolę umysłu, przeobrażenie, klątwy etc. Tylko wtedy, gdy wróg zostanie już dostatecznie zmięczony, jednostki demonów rozpoczną szarżę. Jeśli szranki demonów utrzymają dyscyplinę, to generalnie przebiją się przez wszystko co stoi im na drodze. Jeśli nie, przeistoczą się w niszczycielski motłoch.

Demony posiadają także dwa nieznośne asy w rękawie:

Możliwość zakrzywania czasoprzestrzeni - mogą się teleportować na polu walki.

Drugą jest ich zdolność Bramy pozwalająca na natychmiastowe przywołanie posiłków z ich królestwa-więzienia.

Uzbrojenie demonów jest żąbkowane, haczykowane oraz kolczaste - tak aby zadawać jak największe obrażenia i ból a także by zadawane rany były trudne do zaleczenia.

Bezładne z natury, demony mają dzikie zachowanie oraz nieregularną taktykę w bitwie.

Ich nieprzewidywalne i obszarowe zdolności mają tendencję do ranienia własnych jednostek, tak więc często celem jest jedynie sprawienie aby wróg cierpiał bardziej.

Generalnie lepiej jest poświęcić przywołane oddziały niż startowe, zatem spokojny początek jest wskazany - przynajmniej do czasu aż dowódca Inferno posiada wystarczająco dużo wezwanych jednostek aby zaatakować.



tłumaczenie: Tlaloc, korekta: Field