

MIGHT AND MAGIC - STRONNICTWA

NECROPOLIS



***"Życie jest zmianą, chaosem i cierpieniem.
Śmierć jest pokojem, порядkiem, wiecznym pięknem."***

Również: Nekromanci, Nieumarli

W skrócie: Nekromanci rozpoczęli swoją bytność jako jedna z separatystycznych sekt Czarodziejów i stali się potężnym państwem. Czczą aspekt Ashy zwany "Śmiercią". Ich interpretacja najmroczniejszego aspektu Bogini jest pełna fanatyzmu, uwypuklająca rolę śmierci i wynosząca na piedestał stan nieżycia, do którego dąży każdy Nekromanta. Nekromanci uczą się magii śmierci w celu osiągnięcia wieczności, ale na swój własny sposób dążenia do nieżycia. Uczą się między innymi kontrolować dusze zmarłych (duchy) oraz przywoływać umarłych z grobów (szkielety).

Inspiracja: Starożytny Egipt (Księga Umarłych), Buddyzm (asceza i odrzucenie świata cielesnego jako iluzorycznego i przemijającego), wszystkie rodzaje sekt (fanatyzm, kult jednostki, fascynacja порядkiem i czystością)

Przypisane barwy: czerń, biel i fluorescencyjna (toksyczna) zieleń

Symbole: Pająk Śmierci, liczba 8: pionowo (Asha Pani Czasu - klepsydra) lub horyzontalnie (Asha Pani Przestrzeni - nieskończoność)

Kult: Nekromanci czczą Ashę, Pierwotnego Smoka Ładu w spaczonej wersji aspektu "Śmierci"

Główna idea: "Obejmij Pustkę. Oświecenie może być odnalezione dopiero po tym, jak przyjemności ciała zostały odarte. Czas jest naszym sprzymierzeńcem, albowiem wszystko, co żyje, umrze pewnego dnia..." Chorobliwa fascynacja śmiercią i fanatyczne poświęcenie sprawie.

Kraj/królestwo: Srebrne Miasta

Stolica: brak w czasie wydarzeń mających miejsce w Heroes VI

Organizacja życia społecznego:

Życie nekromanty jest ascetyczne do granic możliwości. Gardzi się zmysłowymi przyjemnościami, podobnie jak wszelkim rodzajem radości lub świętowania. Obywatele mówią szeptem lub cicho, nikt się nigdzie nie spieszy, a życie w ciągu dnia na ulicach niewiele się różni od tego toczącego nocą. Ci, którzy mają zadanie do wykonania, wypełniają je, następnie zaś idą do domu, do swoich zwykle bezdzietnych grup społecznych zwanych "rodzinami" głównie ze względu na brak bardziej adekwatnego odpowiednika. Nekromanci obchodzą swoje urodziny w separacji i pokucie. Prokreacja jest zasadniczo wzgardzona jako czynność odciągająca od większych czynów.

Architektura:

Architektura Necropolis jest przerażająco jednolita. Oddanie łądowi wśród Nekromantów ma swoje odzwierciedlenie w ich obsesji na punkcie symetrii i ostrych, kanciastych kształtach. Piramidy i obeliski są ich zwyczajowymi budynkami, nieozdobionymi niczym za wyjątkiem wszędzie widocznych symboli ich Bogini-Pająka. Ich ulubionym budulcem jest spękany czarny kamień z pustyni leżących na południu, co sprawia, że całe miasta wyglądają, jakby spijały i połykały światło dzienne.



Magia:

Władcy Śmierci kupiają się na niszczycielskich ścieżkach magii, ze szczególnym uwzględnieniem Pierwotnej Magii Ładu (odkrytej przez Sar-elama, Siódmego Smoka) oraz na żywiołach Ciemności i Ziemi. Rozwinęli również własną gałąź magii zwaną Nekromancją. Większość ich zaklęć skupia się na niszczeniu ciał i pętaniu dusz.

Bohater-symbol Necropolis: Nekromanta (Bohater Magii)

Większość Władców Śmierci, którzy cieszą się wysokim statusem społecznym, podąża ścieżką Nekromantów, mistrzów mrocznych klątw, zaklęć wspomagających wywodzących się z żywiołu ziemi i, co najważniejsze, pierwotnej kontroli czasu.



Strategia Necropolis: "Martwy przeciwnik to dobry sojusznik"

Dowódcy Necropoli powinni grać na czas i osłabiać armię przeciwnika oraz ożywiać martwe jednostki, by stworzyć niepowstrzymaną potęgę.

Dlatego też mogą liczyć na kilka umiejętności, które dają im długoterminowe i masowe osłabienia oraz wyzwanych po czasie obrażeń, anulowania zdolności leczących u przeciwnika i ożywianiu poległych jednostek.

- **Atuty:** masowe osłabienia i wyzwane po czasie obrażenia, anulowanie umiejętności leczących i ożywianie, wytrzymałe jednostki, jednostki odporne na zmiany morale (Nieumarły)
- **Słabości:** niska mobilność, małe obrażenia, ograniczone możliwości wsparcia
- **Rasowa umiejętność: Nekromancja** - każda żywa lub nieumarła jednostka, która zginęła na polu bitwy, zasilą specjalny wskaźnik. Gracz może go wykorzystać do wzrostu liczebności jednego ze swoich oddziałów. X% ze wskrzeszonych jednostek pozostaje w armii po zakończeniu bitwy.

Nekromanci, podobnie jak Czarodzieje, rzadko są widywani na czele armii. Zwykle stoją w zacisznym miejscu, albo jako kadra dowodząca albo też jako jednostki wspierające.

Przeciwnie zaś armie Necropolis składają się z napierających jedna po drugiej fal żywych trupów, niezliczonych i nieskończenie posłusznym, odpornym na strach i ból.

Ci mniej znaczący nieumarli są zasadniczo powolni i niezdarni, ale są na tyle liczni, że mogą utopić przeciwnika w zalewie własnych ciał, a oddziały zmarłych przeciwników zasilają ich własne.

Nekromanci wciągają również duchy do walki, na szybkie i precyzyjne uderzenia. W wielu aspektach duchy są dla Władców Śmierci tym, czym Dżiny dla Czarodziejów.

Nekromanci zasadniczo będą przeciągać atak na wiele godzin, świadomi tego, że czas gra na ich korzyść. Przecież w końcu ich oddziały nigdy się nie męczą.

W przeciwieństwie do większości stronnictw Necropolis, licząc na swoją umiejętność przetrzymania przeciwnika, zwykle nie będzie celować w jednostki wspomagające, ale raczej w trzon armii.

Ich celem jest ograniczyć umiejętność przeciwnika do zadania większych obrażeń niż twoja armia byłaby w stanie znieść.

Jednakowoż oddziały wspomagające mające możliwość oczyszczenia/negowania twoich osłabień również powinny być uznawane za główne cele ataku.

Tłumaczenie: Field