

Iglica

Projekt fanowskiego miasta na konkurs Lenovo Legion

Kammer

14 sierpnia 2024

Spis treści

1	Zarys miasta	2
2	Jednostki	3
2.1	Ognik/Widziadło	3
2.2	Garuda/Królewska Garuda	3
2.3	Gello/Empuza	4
2.4	Omikyr/Omikyr Rytualista	5
2.5	Nosiciel/Rojnik	6
2.6	Galapian/Wróżbita	6
2.7	Otyugh/Pierwotny Otyugh	7
3	Bohaterowie	8
3.1	Wędrowiec (Strider)	8
3.2	Jasnowidz (Claivoyant)	8
4	Budynki specjalne	8
4.1	Zwierciadlana mgła	8
4.2	Świątynia Mądrości	9
4.3	Oko Kosmosu – Graal	9
5	Struktury zewnętrzne	9
5.1	Wodospad mgieł	9
5.2	Gęstwina odrodzenia	9
5.3	Gniazdo kradziei	9

1 Zarys miasta

Świat znany z Heroes of Might and Magic 3 to świat postapokaliptyczny, świat, w którym, na skutek wielkiego kataklizmu (Ciszy), planety, układy słoneczne, całą galaktyki, zostały odcięte od międzygalaktycznej sieci transportowej. Na skutek tego wydarzenia nastąpił gwałtowny upadek społeczeństw, cofnięcie się do epoki barbarzyńska, z którego następnie bardziej zaawansowane cywilizacje zaczęły się odradzać.

Świat z H3 to świat tysiąc lat po tym kataklizmie. Niemniej, świat ten czeka kolejna zagłada – jest to inwazja kosmicznych najeźdźców, Kreegan, zamieszkujących zamek Inferno. Kreeganie ci są tworem Kreatorów, odwiecznych wrogów Starożytnych. Starożytni z kolei, cóż, oni zasiedlili światy kosmicznymi statkami, CRONami i VARNami, rozsiewając po wszechświecie rozumne rasy. Cisza sprawiła, że Starożytni utracili kontakt ze swymi koloniami. Był to element ataku Kreatorów, którzy wypuścili do inwazji Kreegan.

Ostatecznie, mieszkańcy Świata Enroth odnieśli sukces, odparli inwazję Kreegan. Nie nacieszyli się niemniej pokojem zbyt długo, gdyż wkrótce później zderzyły się Miecz Mrozu i Ostrze Armageddonu, a potem **oślepiający błysk**. Koncepcja Iglicy tyczy się nieco odmiennego toku wydarzeń – Kreeganie zostali pokonani, Escaton również, ale świat Enroth nie zostaje zniszczony. Rozsierzeni porażką Kreegan, Kreatorzy wysyłają inną armię, inną frakcję.

Miasto jest bardziej nastawione na pierwotną, nieokiełzaną stronę natury. Pasuje to do istoty Kreegan żyjących w rojach z królową matką, do samej nazwy Kreatorów jako twórcy (w domyśle życia) oraz bycia przez nich antytezą wysokotechnologicznych Starożytnych w myśl odwiecznego konfliktu technologia vs natura.

Terenem natywnym miasta byłaby dżungla z karą do poruszania się równą 175%.

Miasta w H3 są wielokulturowe, jak na przykład Bastion łączący wątki celtyckie z japońskimi oraz greckimi (popatrzcie na gildię magów i centaury) tudzież Fortecę, gdzie obok hinduskich nag i żydowskich golemów znajdują się greccy tytani.

Podobny efekt chciałbym osiągnąć w przypadku Iglicy – generalny trop miasta byłby majański/olmecki/ogólnie mezoamerykański – widać byłoby to w przypadku architektury oraz ubioru humanoidalnych jednostek. Dodatkowo obecne byłyby widoczne elementy hinduskie – łączącym tematem byłaby dżungla. Ekran miasta byłby miksem kompleksu Palenque z dominującym nań kapitolową świątynią Mahabodhi. Poszczególne budynki wznoszone byłyby albo na tarasach, albo w dżungli przed kompleksem.

Machiną wojenną byłby **Trujący Kwiat** – o obrażeniach niższych od balisty, którą zastępowały, ale z efektem paraliżu na turę, zaatakowany oddział nie mógłby się ruszać. Wizualnie byłoby to reprezentowane jako zielone liany wybijające się w podłoża pod atakowaną jednostką, które następnie uderzają w rzeczoną jednostkę.

Charakter miasta to **zły**. Siłą rzeczy, musi być taki, skoro Iglica kontestuje układ panujący w Świecie Enroth i jest wrogiem wszystkich dzieł Starożytnych.

Jeżeli chodzi o gildię magów, to dominującymi zaklęciami będą te z magii wody i ognia, ze szczególną popularnością Ofiary, to dość pasuje do klimatu frakcji, by przelewać jedno życie w drugie.

Nie jestem autorem żadnej z załączonych grafik, pełnią one wyłącznie rolę poglądową, ilustrują one jedynie koncepcje.

2 Jednostki

Na początek drobna klaryfikacja – w H3 istnieją dwa trendy wśród jednostek dwóch pierwszych tierów:

- nie mogą to być zwierzęta;
- muszą być humanoidalne.

Iglica łamie te zasady, co wydaje się być dość naturalne biorąc pod uwagę fakt, że miasto jest zaprzeczeniem koncepcji narzuconych przez Starożytnych.

2.1 Ognik/Widziadło

Można powiedzieć, że ogniki to tacy niematerialni chłopci. Tanie, liczne, o słabutkich statkach (ale o imponującej szybkości) ogniki latają po lasach, gajach, puszczech i polach prowadząc zwiad i rozpoznanie. Mienia się wieloma kolorami tęczy tym samym dekoncentrując istoty nieprzywykłe do tego – wszystkie jednostki spoza Iglicy, które sąsiadują z Ognikiem tracą po punkcie ataku, obrony i minimalnych obrażeń dopóki są w sąsiedztwie.

Widziadła jeszcze lepiej opanowały sztukę wprowadzania przeciwników, szczególnie strzelców, w maliny – są one stale, zawsze, pod wpływem zaawansowanej tarczy powietrza. Powodzenia z wystrzeleniem ich!

Graficznie chciałbym, by jednostka przypominała banshee (fig. 1) obecną w materiałach promocyjnych H3 – latająca głowa otoczona różnokolorowym dymem dobrze moim zdaniem oddaje nienaturalność tej istoty.



Rysunek 1: Grafika Banshee, źródło

Siedliskiem byłby *Zamglony gaj* – prastare drzewa zasnutę białymi paskami mgły. Ulokowane byłoby z boku głównej piramidy.

2.2 Garuda/Królewska Garuda

Garuda, fig. 2, jest orlim wierzchowcem Vishnu. W Iglicy jej obraz byłby nieco zniekształcony, podobnie do gorgon z Cytadeli, zatraciłaby humanoidalne elementy.

O ile Ogniki pełnią rolę zwiadowców, o tyle to Garudy są posłańcami, szybkie i zwinne przekazują informacje między oddziałami i armiami. Nie posiadają żadnych specjalnych zdolności, ale wyróżnia je wysoka szybkość, zdolność lotu i dość względnie duży atak.



Rysunek 2: Garuda, źródło

Królewskie Garudy posiadają większe skrzydła i są masywniejsze, ale największą różnicą jest w ich kolorystyce – podstawowa wersja jest świetlista niczym słońce, ale ulepszenie lśni mnóstwem bładniebieskich punktów, niemalże księżycowo, można powiedzieć, że każde pióro to inna gwiazda.

Siedliskiem byłoby *Gwiazdne gniazdo* – zlokalizowane na samym szczycie piramidy, utkane z ni to gałęzi, ni to ogonów komet, dość efemeryczne.

2.3 Gello/Empuza

Istotą przetrwania cywilizacji jest, cóż, siłą rzeczy, posiadanie potomstwa. Kreatorzy o tym wiedzą, dlatego doszli do fundamentalnej konkluzji, że po co walczyć z dorosłymi osobnikami, jak po prostu można doprowadzić do tego, by tych osobników nie było? Dlatego też w armii Iglicy znajdują się Gello oraz Empuzy (które w rzeczywistości są Xtabayami, ale bądźmy szczerzy, nikt by nie wiedział jak to wymówić, podobnie z Olgoi-Khorkhoiami)



Rysunek 3: Xtabay, źródło

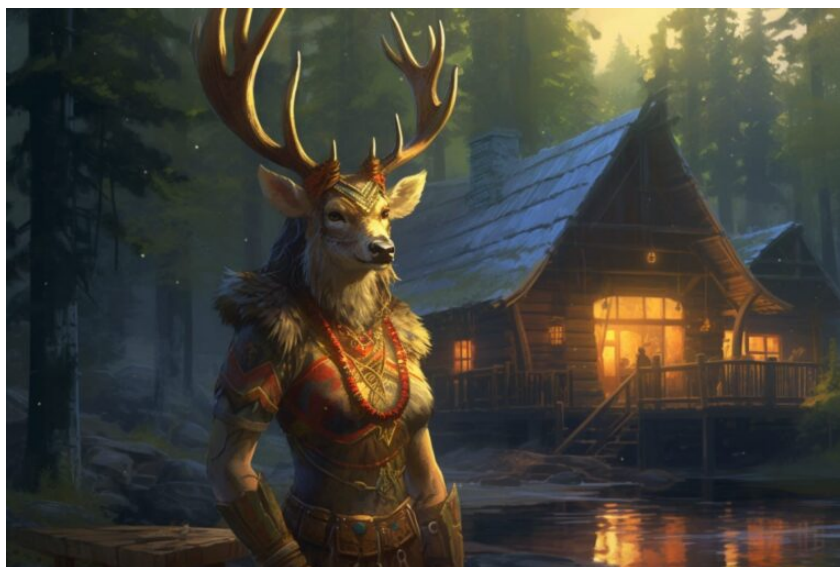
Wizualnie obie wersje byłyby czarnowłosymi kobietami w białych sukniach (fig. 3), ulepszenie posiadałoby dłuższe włosy, owijające się wokół jej ciała, przypominające układem wijące się węże.

Pozostaje pytanie jak przenieść mitologiczną zdolność na realia H3. Proponuję, by Gello obniżała atak i obronę o połowę po ataku, a ulepszenie również szybkość (efekt dotyka wyłącznie jednostki żywe). Ktoś powie, że to jest za silne, to prawda, gdyż efekt działałby tylko tak długo, jak długo Gello/Empuza byłaby w sąsiedztwie dotkniętego oddziału. Zatem wystarczyłoby odejść jednostką lub zabić oddział Empuz, co byłoby ułatwione ich niską ilością życia i marną obroną.

Siedlisko: *Kotlina mchu* – leśny parów pokryty gęstym mchem, zlokalizowany u podstaw piramidy, w przypadku ulepszenia mech wspinałby się na pierwsze piętro.

2.4 Omikyr/Omikyr Rytualista

Kolejna jednostka ponownie jest humanoidalna, ale nie do końca – jest to humanoidalny jeleni. Jednostka jest silnie inspirowana Księżycową Łanią/Słonecznym Jeleniem z *Heroes of Might and Magic 7*, a nazwana po DnDowskiego rasie Omikyrów (samo nazewnictwo ulepszenia z kolei nawiązuje do nomenklatury stosowanej w przypadku ogrów).



Rysunek 4: Omikyr, źródło

Wizualnie byłyby bardzo podobny do fig. 4 z jednym istotnym wyjątkiem – rogi, zamiast typowo jeleniowatych wyglądałyby jak języki ognia z korony słonecznej (źródło), oczywiście pomarańczowe i rozgałęziające się. Ulepszenie posiadałoby bogatszą szatę (w stylu kapłanów Majów – fig. 5) i dłuższe rogi.

Omikyrowie atakowaliby w sposób podobny do Magów z *Heroes 5* – wszystkie jednostki w linii. Niosłoby to ze sobą trade-off. Nie można byłoby łatwo bunkrować ich, ale za to dość łatwe byłoby atakowanie kilku przeciwników naraz.

Jednostki te byłyby rekrutowane w *Kromlechu* – kręgu kamieni pozwalającym śledzić ruch planet.



Rysunek 5: Ubiór kapłana Majów, źródło

2.5 Nosiciel/Rojnik

Po inwazji na AvLee Kreatorzy postanowili wykorzystać już obecne tam siły natury, a co lepiej pasuje do ich pierwotnego charakteru niż enty/drzewce?

Połączyli oni zdobyczne drzewce ze swym doświadczeniem związanym z rojami (Kreeganie!) tworząc symbiotyczne jednostki – drzewce będące siedliskiem rojów szerszeni/os.

Nosiciele jako tacy nie atakują. Zamiast tego są *strzelcami* – ich atak to przywołanie roju os¹, które podlatują do celu i atakują wręcz. Roje jako takie mają bardzo słabe statystyki, ale pozostają na stałe na polu bitwy (o ile, rzecz jasna, przetrwają kontratak).

Rojniki zyskują zdolność defensywną – w przypadku obrony, gdy sąsiadująca sojusznicza jednostka zostanie zaatakowana, Rojnik przywołuje rój szerszeni, by zaatakował napastnika. Takie użycie liczy się jako wykorzystanie kontrataku, a zatem może być wykorzystane wyłącznie raz.

Ze względu na dość defensywny charakter Rojników, ich siedlisko *Pradrzewo*, czyli de facto szeroki wieniec drzew żyjących w jednym, symbiotycznym układzie z osami, byłoby zlokalizowane w górnych partiach piramidy, by chronić przed najezdami z góry.

2.6 Galapian/Wróżbita

Galapianie to rasa rozumnych, humanoidalnych żółwi solidnej postury (fig. 6). Te wiekowe istoty pełnią rolę bibliotekarzy i kronikarzy.

Podstawowa wersja jest masywna, ma dużą ilość życia i obrony, w końcu to potężny żółw, wiadomo, że ciężko go zabić, dodatkowo jest strzelcem z pełną skutecznością walki wręcz. Może się to wydawać dziwne, ale Galapianie hołdują podejściu w *zdrowym ciele, zdrowy duch*, zawsze chętnie ruszają na pierwszą linię frontu, by zebrać jak skatalogować wydarzenia jak najdokładniej.

Wróżbici tak dobrze skatalogowali informacje o wrogach Kreatorów, że są w stanie minimalnie naginać rzeczywistość, tak, by jednostki Iglicy sprawniej trafiły w słabe punkty wrogów –

¹Jeden Nosiciel przywołuje jedną sztukę roju, tj. jeżeli dwa stacki Nosicieli, po 7 i 3 jednostki, zaatakują, to przywołają dwa stacki rojów, po 7 i 3 jednostki.



Rysunek 6: Galapian autorstwa Full-Maverick

byłoby to zaprezentowane w grze poprzez bonus +1 do Szczęścia dla wszystkich sojusznicznych jednostek Iglicy biorących udział w walce.

Galapianie mieszkaliby w *Świątyni dumania*, kompleksie nadrzecznych świątyń inspirowanych Tirta Empul.

2.7 Otyugh/Pierwotny Otyugh

Nic nie krzyczy *kosmiczny horror* głośniejsz niż macki, dlatego na siódmym poziomie Iglicy znaleźć można Otyughy (fig. 7). Bardzo ciekawym elementem jednostki jest jej wygląd – przypomina ona hipopotama, tym samym jest naturalną przeciwważą wobec Strażnika VARNu, silnego bytu stworzonego przez Starożytnych.

Otyughy same w sobie nie mają jakichś nadzwyczajnych zdolności. To po prostu dzika i nieskrępowana pierwotna siła, mają duży atak, obronę, monstrualną pulę życia i niegorsze obrażenia. Ich wadą może być relatywnie niewielka szybkość.

Pierwotne Otyughy są jeszcze masywniejsze, ich ilość życia jeszcze bardziej rośnie, dostają dwie dodatkowe macki oraz specjalną zdolność – **pożeranie zwłok**. Pierwotny Otyugh może pożreć leżące zwłoki żywej jednostki, by uleczyć się o 80% punktów życia poległego oddziału. Co więcej może w ten sposób powiększyć swoją liczebność do 10% początkowej liczby. Jednak jednostki ponad startową liczbę są tracone po zakończonej bitwie.

Otyughy rodziłyby się w *Świątyni życia*, mistycznej strukturze zawierającej w sobie symbole niezatrzymywalnego cyklu życia.



Rysunek 7: Otyugh, źródło

3 Bohaterowie

3.1 Wędrowiec (Strider)

Wędrowcy przemierzają rozległe połacie kosmosu, więc naturalnie będą mieć wysoką szansę na Logistykę, Znajdowanie drogi i Odkrywanie. Idealni scouci? Otóż nie tym razem, ze względu na ich międzygwiazdne podróże posiadają wysoką szansę na nawigację – jeżeli umiesz sterować okrętem kosmicznym, to umiesz również sterować i okrętem nawodnym... prawda? Dodatkowo posiadać będą względnie wysoką szansę na Sokoli wzrok i Finanse – trzeba umieć dostrzec ukryte rzeczy w obcej krainie i skądś wziąć pieniądze na przeżycie. Dodatkowo posiadać będą raczej dużą szansę na artylerię, trzeba umieć obsłużyć unikatową maszynę. Słabe strony? Niskie szanse na Taktykę, Atak i Płatnerza, to są wędrowcy, nie najeźdźcy.

Preferowanymi zdolnościami podstawowymi są Obrona i lekko Moc.

3.2 Jasnowidz (Claivoyant)

Jasnowidzowie to naukowy trzon Iglicy. Na bazie pierwotnego pulsu życia obecnego w kosmosie są w stanie manipulować magią. Ze względu na swój kosmiczny charakter wysoką szansę mają na poznanie Magii Ognia i Wody, relatywnie niską zaś na Magie Ziemi i Powietrza. Lata grzebania w książkach dały wysoką znajomość Nauki, Mistycyzmu i Inteligencji, ale odbiły się negatywnie na znajomości Dyplomacji, Szczęścia i Dowodzenia.

Preferowanymi zdolnościami podstawowymi są Wiedza i lekko Moc.

4 Budynki specjalne

4.1 Zwierciadlana mgła

Wymaga Gildii Magów 2. poziomu i dość solidnej opłaty, szczególnie w rzadkich zasobach. Podczas oblężenia kopiuje na korzyść obrońcy najsilniejszą jednostkę atakującej armii (liczone po AI value).

4.2 Świątynia Mądrości

Za opłatą umożliwia podniesienie zdolności z poziomu podstawowego na zaawansowany. Mechanicznie wyglądałoby identycznie jak Magiczna Uczelnia z Wrót Żywiołów. Wymaga średniego nakładu finansowego i po budowie jest wkomponowywane w siedlisko Galapian.

4.3 Oko Kosmosu – Graal

Kiedy wojska neutralne są atakowane przez właściciela tej struktury, ich agresywność jest obniżona o 3. W przypadku przyłączenia się ich, są one konwertowane na jednostki Iglicy (o tym samym poziomie, jeśli jest to możliwe) w liczbie pierwotnych jednostek lub liczbie po konwersji punktów życia 1:1, zależy co mniejsze. Jeżeli w armii nie ma wolnych slotów, a istnieje w niej jednostka ulepszona – przywoływane są jednostki ulepszone w liczbie pomniejszonej o 30%.

Oprócz tego standardowe właściwości Graala (+ 50% przyrostu i 5000 złota dziennie) mają zastosowanie.

5 Struktury zewnętrzne

5.1 Wodospad mgieł

Pokonaj Ogniki i Widziadła, by uzyskać oddział Galapian i klejnoty. Pojawia się w dżungli i na bagnach oraz trawie.

5.2 Gęstwina odrodzenia

Pokonaj Gello i Empuzy, by uzyskać oddział Otyughów i garnce rtęci. Pojawia się w dżungli i na bagnach oraz trawie.

5.3 Gniazdo kradziei

Pokonaj Garudy dla złota i pomniejszego artefaktu. Pojawia się w: dżungli, na trawie, dircie, bagnie, roughu.