

# Nowy zamek Entomopolis

Jak sama nazwa wskazuje zamek  
inspirowany jest światem stawonogów,  
ich wspólnotami i trybem życia.  
Wizualnie przypomina ogromną kolonię  
owadów żyjących na różnych  
wysokościach. Idąc od dołu zauważymy  
podziemne korytarze, opuszczone  
kokolity, nory w drzewach i wiszące  
gniazda.



# Wojownik: Władca roju

## Mag: Zaklinacz

Zdolność specjalna wszystkich jednostek: mimetyzm.

Na początku każdej walki lub jeśli dana jednostka nie wykona żadnej czynności przez 2 tury ma 15% szans na stanie się niewidoczną dla przeciwnika. Efekt utrzymuje się do momentu, gdy niewidzialna jednostka przemieści się, zada lub otrzyma obrażenia oraz gdy wroga jednostka spróbuje stanąć na jej polu.

# Jednostka poziomu 1

## Mrówka/Mrówka ognista

Zdolność specjalna:  
pozyskiwanie surowców.

Po pokonaniu armii  
składającej z co najmniej 10  
stworzeń mrówki przynoszą z  
pola walki surowce lub złoto.  
Ilość łupów zależna jest od  
ilości pokonanych jednostek  
i ilości mrówek w armii.

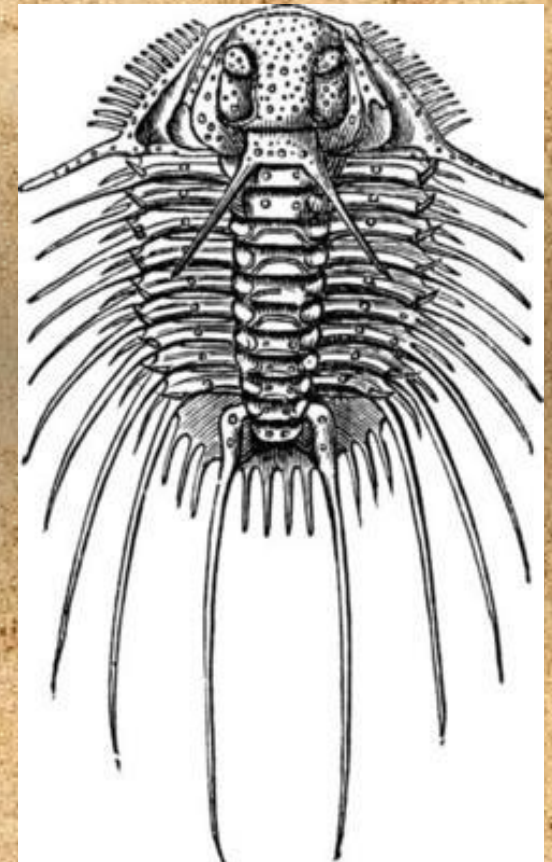


# Jednostka poziomu 2

## Trylobity/Trylobity pancerne

Zdolność specjalna: pancerz.  
Aby zadać trylobitom obrażenia  
należy najpierw zniszczyć ich  
pancerz. Ilość punktów  
wytrzymałości wynosi 30%  
punktów wytrzymałości  
najsilniejszej jednostki w armii.

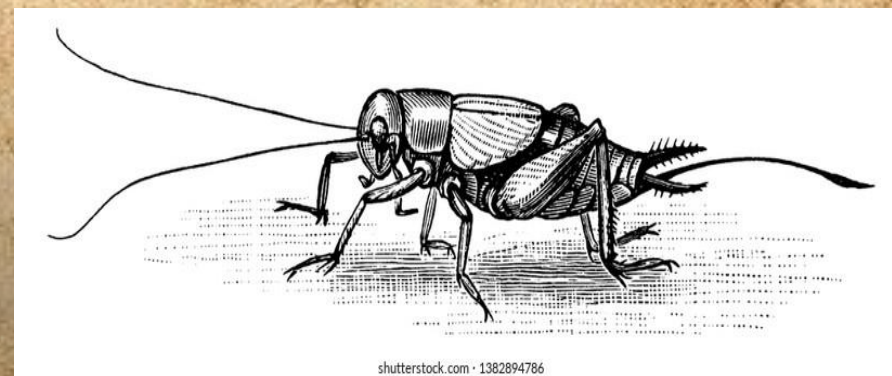
Jednostka dystansowa.



# Jednostka poziomu 3

## Pędraki/Kopacze

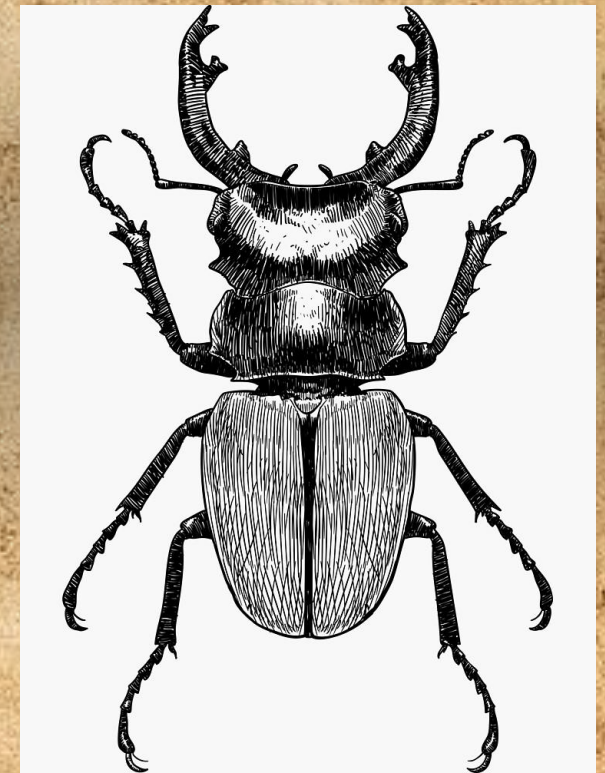
Zdolność specjalna: pędraki i kopacze są w stanie zakopać się pod ziemię, znikając na jedną rundę a następnie wyjść na powierzchnię w dowolnym miejscu raniąc pobliskie wrogie jednostki.



# Jednostka poziomu 4

## Chrząższe/Chrząższe bojowe

Zdolność specjalna: szarża bitwena.  
Chrząższe bojowe są w stanie  
zaszarżować na wrogą jednostkę  
zadając jej obrażenia i odpychając  
się na 2 pola do tyłu.





# Jednostka poziomą 5

## Osy/Szerszenie

Zdolność specjalna:  
odporność na  
spowolnienie.



# Jednostka poziomu 6

## Wije/Skolopendry (jednostka dystansowa)

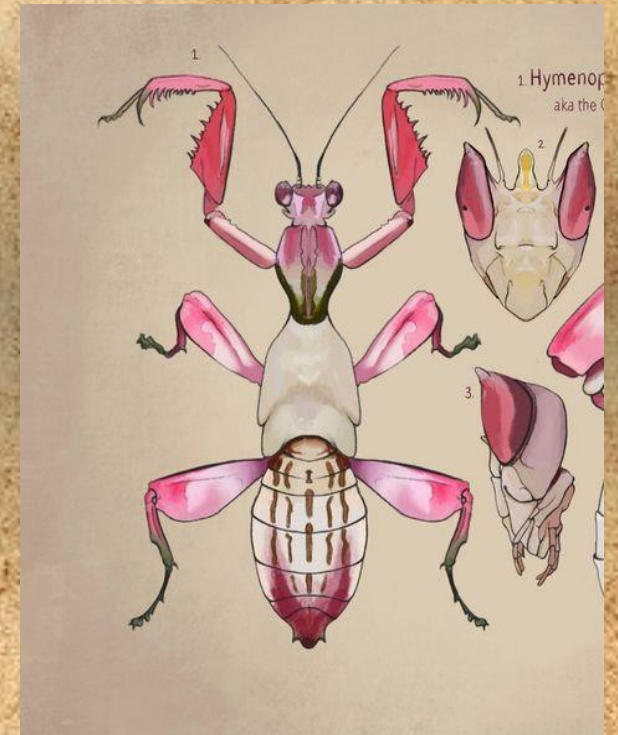
Zdolność specjalna: po śmierci wije uwalniają truciznę, która osłabia i zadaje obrażenia wszystkim wrogim jednostkom sąsiadującym z nimi w chwili śmierci.



# Jednostka poziomu 7

## Modliszka/Modliszka królewska

Zdolność specjalna: za każdym razem, gdy modliszka zabije co najmniej jedną jednostkę przeciwnika odzyskuje 20% wartości jej maksymalnej ilości punktów wytrzymałości.



Budynek specjalny:

Siedlisko królowej: pozwala na złożenie w ofierze dla królowej roju ofiar (żywych jednostek spoza Entomopolis) w zamian za zwiększony przyrost Mrówek, Ognistych Mrówek, Os i Szerszeni w następnym tygodniu.

## Budynek specjalny:

Wylęgarnia: podczas oblężenia umieszcza losową ilość jaj na terenie w obrębie murów zamku. Gdy wroga jednostka przedostanie się przez mury z jaj wykluwają się jednostki. Poziom jednostki i ich ilość zależy od poziomu bohatera.

Sanktuarium Graala:  
Świątynia żąda. Zwiększa tygodniowy  
przyrost stworzeń w mieście o 50 %,  
codziennie dostarcza 5000 sztuk złota,  
podczas oblężenia zwiększa dwukrotnie  
szansę na wystąpienie zjawiska  
mimetyzmu oraz zwiększa szansę na  
wyklucie się jednostek wyższego  
poziomu z jaj.

**Pozdro z Entomopolis :D**

