

Temporalium

sobota, 17 sierpnia 2024 15:32

Nazwa: Horologium (w wersji polskiej: Temporalium)

Zamek wypełniony różnego rodzaju zegarami i przyrządami czasowymi. W zamku tym mieszkają istoty związane silnie z czasem. Frakcja wywodzi się z miejsc gdzie o czas trzeba było dbać. Nie był on dany za nic. Trzeba było go pielęgnować tak jak pielęgnuje się ziemię, tak jak pielęgnuje się zdrowie i drzewa owocowe. Czas to nie pieniądz. Czas to wszystko co mamy. To on sprawia, że piernik jest idealnie chrupki na zewnątrz i cudownie wilgotny w środku. Temporalium wzięło sobie za cel ochronę czasu. Jednak nad tą siłą ciężko jest zapanować, podobnie jak nad mocą i magią.

Frakcja neutralna.



Jednostki:

1 poziom:

Transcendentna komora

Sługa czasu: Zawsze neutralne morale. Odporność na spowolnienie i przyspieszenie.

Atak: 3

Obrona: 3

Punkty życia: 5

Obrażenia: 3

Szybkość: 5

Wygląd: Mężczyzna o zamglonych oczach w poszarpanej, biednej szacie. Przepasany jest łańcuchem w biodrach.

Ul. Transcendentna komora

Niewolnik Czasu: Zawsze neutralne morale. Odporność na spowolnienie i przyspieszenie,

oślepienie i strach.

Atak: 4

Obrona: 5

Punkty życia: 5

Obrażenia: 4

Szybkość: 6

Wygląd: Związany kolorowymi łańcuchami mężczyzna o zamglonych oczach. Kolory jego szaty mieszają się ze sobą.



2 poziom:

Terrarium

Żółtwior: Zajmuje dwa pola, duża defensywa, mały atak, 10% szans na zablokowanie wszystkich obrażeń, odporność na czary ziemne.

Atak: 5

Obrona: 8

Punkty życia: 25

Obrażenia: 1-3

Szybkość: 3

Wygląd: Duży żółt o ciemnozielonej skorupie z łagodnie zaokrąglonym dziobem.

Ul. Terrarium

Mistyczny Żółtwior: Zajmuje dwa pola. Duża defensywa, mały atak, odporność na szkodliwe czary ziemne, 20 % szans na zablokowanie wszystkich obrażeń.

Atak: 6

Obrona: 8

Punkty życia: 30

Obrażenia: 2-3

Szybkość: 4

Wygląd: Duży żółt o skorupie w ciemnym kolorze z ozdobą przypominającą kosmiczne mgławice, różnobarwne, ale ciemniejsze niż te w tęczy z ostro zakończonym, hakowatym dziobem.



3 poziom:

Dom spokojnej starości

Starzec: Posiadanie ich w oddziale zwiększa wiedzę o 1.

Atak: 7

Obrona: 6

Punkty życia: 20

Obrażenia: 4-6

Szybkość: 3

Wygląd: Starszy, zgarbiony mężczyzna w ciemnoniebieskiej szacie z długim szarym zarostem opierający się jednorącz o drewnianą laskę.



Ul. Dom spokojnej starości

Stary Mędrzec: Posiadanie ich w oddziale zwiększa wiedzę o 2. Zmniejszanie obrony przy ataku w zależności od ilości starców/starych mędrców.

Atak:8

Obrona:7

Punkty życia: 27

Obrażenia 5-7

Szybkość: 5

Wygląd: Sędziwy wyprostowany mężczyzna w złotej szacie z długim białym zarostem opierający się oburącz na złotym berle z klejnotem.



4 poziom:

Świątynia czasu

Śloneczny Bożek: Strzela. Łata. Odporny na zaklęcia umysłu. Łaska: Daje błogosławieństwo pozostałym strzelającym w armii.

Atak: 11

Obrona: 6

Punkty życia: 28

Obrażenia: 6-10

Szybkość: 7

Wygląd: Złota małpa siedząca na złotym tronie w złotej szacie ze złotym diademem w kształcie słońca, z której oczu wypływa światło. Strzela za ich pomocą promieniami światła podobnymi do tych z zaklęcia "Modlitwa". Kiedy rzuca błogosławieństwo unosi ręce. Kiedy porusza się tron teleportuje się razem z nią.



Ul. Świątynia czasu

Księżycowy Idol : Strzela. Lata. Odporny na zaklęcia umysłu. Łaska: Daje błogosławieństwo i precyzję pozostałym strzelającym w armii.

Atak: 11

Obrona: 8

Punkty życia: 31

Obrażenia: 8 - 11

Szybkość: 7

Wygląd: Błękitna małpa siedząca na ciemnobłękitnym tronie z koroną w kształcie księżyca. Korona ta rozpościera swój łuk tuż nad błękitnie rozżarzonymi oczami. Dwa końce korony po obu stronach wyglądają nieco jak rogi, ale nimi nie są. Gdyby obrócić koronę o dziewięćdziesiąt stopni przypominałaby ona księżyc w pierwszej kwadrze. Kiedy rzuca zaklęcia unosi ręce. Kiedy porusza się tron teleportuje się razem z nią.



5 poziom:

Migoczący Step

Gepard Cętkowany: Zajmuje dwa pola.

Atak:13

Obrona: 8

Punkty życia: 45

Obrażenia: 14 - 16

Szybkość: 10

Wygląd: Wygląda jak gepard.



Ul. Migoczący Step

Gepard Królewski : Zajmuje dwa pola.

Atak: 14

Obrona: 9

Punkty życia: 45

Obrażenia: 14 - 17

Szybkość: 13

Wygląd: Wygląda jak gepard, ale zamiast cętek na grzbiecie ma pasy.

6 poziom:

Tkalnia czasu

Zegarmistrz: Zwiększa moc bohatera o 1. Rzuca czar przyspieszenie na poziomie magii bohatera (na poziomie ekspert rzuca zaklęcie na wszystkie stworzenia sojusznice(w tym na siebie) lub wrogie)

Atak: 15

Obrona: 14

Punkty życia: 90

Obrażenia: 15 - 24

Szybkość: 6

Wygląd: Duży, pizaty mężczyzna w okularach i brązowym fartuchu, roboczym stroju i ciemnozielonych wysokich butach który ma siwe włosy jedynie z tyłu i po bokach głowy. Kiedy rzuca zaklęcia unosi magicznie do góry czarodziejskie elementy zegarka. Kiedy atakuje wyjmuje z kieszeni magiczny rzemieślniczy młot z odpowiednim metalicznym dźwiękiem.



Ul. Tkalnia czasu

Chronomistrz: Zwiększa moc bohatera o 2. Rzuca czar przyspieszenie i spowolnienie na

poziomie magii bohatera (na poziomie ekspert rzuca zaklęcie na wszystkie stworzenia sojusznicze lub wrogie)

Atak: 17

Obrona: 14

Punkty życia: 110

Obrażenia: 17 - 24

Szybkość: 7

Wygląd: Duży, pizyaty mężczyzna w błyszczących na biało okularach, w ten sposób, że nie widać jego oczu, białym fartuchu i rękawiczkach, jest łysy. Kiedy rzuca zaklęcia unosi magicznie do góry czarodziejskie elementy zegarka.



7 poziom:

Wieczna Sala

Władca Czasu: Konstruktor. Zajmuje dwa pola. Odporność na zaklęcia umysłu.

Przezasowanie: Rzuca spowolnienie na atakowane jednostki.

Atak: 16

Obrona: 17

Punkty życia: 180

Obrażenia: 35-45

Szybkość: 6

Wygląd: Wielki mechaniczny rycerz z tarczą zegara zamiast głowy. W ręku trzyma średniej wielkości miecz.

Ul. Wieczna Sala

Kajzer Czasu: Konstruktor. Zajmuje dwa pola. Odporność na zaklęcia umysłu. Wyrwa Czasu: Po ataku wybiera jednostkę, po której nastąpi jego następna kolej w kolejnej turze. (Może to być zarówno jednostka sojusznicza jak i wroga). Nie może wybierać innego Kajzera ani jednostki oślepionej. Jeśli nie ma jednostki, którą może wybrać jego kolejka wynika z szybkości. Jeśli wybrana jednostka zginie lub zostanie oślepiona przed wykonaniem danej tury, tura Kajzera będzie wykonana po jednostce, która wykonuje ruch oznaczonej jednostki. Jeśli Kajzer zaczeka, jego ruch nastąpi jeszcze w tej samej turze. Przezasowanie: Rzuca spowolnienie na atakowane jednostki.

LUB

Cofnięcie w czasie: Jednostka cofa się do poprzedniej rundy zachowując swoją pozycję.

Bohater może rzucić zaklęcie jeśli nie zrobił tego w poprzedniej rundzie, Kajzer może wykonać ruch, a następnie położenie wraca do rundy obecnej. (Pytanie czy umiejętność ma działać zawsze czy tylko wybranie przez gracza)

Atak: 18

Obrona: 21

Punkty życia: 250

Obrażenia: 35-45

Szybkość: 7

Wygląd: Wielki mechaniczny rycerz z tarczą zegara zamiast głowy pokręconą w spiralę symbolizującą władzę nad czasem i ogromnym mieczem z rękojeścią z kołami zębatymi. Ta wielka maszyna ma w sobie setki mechanizmów i część z nich widać odsłonięte. Jego zbroja mieni się. Kiedy najedziemy na jego myszką trybiki poruszają się.



(Źródło: https://dom-studios-skibidi-multiverse.fandom.com/wiki/Titan_Clockman)

"Obraz był inspiracją do stworzenia jednostki"

Budowle:

Rada osady

Pozwala na dalszą rozbudowę oraz dostarcza ci 500 sztuk złota dziennie.

Rada miasta

Umożliwia dalszą rozbudowę oraz dostarcza ci 1000 sztuk złota dziennie.

Ratusz

Umożliwia dalszą rozbudowę oraz dostarcza ci 2000 sztuk złota dziennie.

Kapitol

Umożliwia dalszą rozbudowę oraz dostarcza ci 4000 sztuk złota dziennie.

Fort

Zapewnia niezbędną ochronę przed oblężeniami. Umożliwia budowę siedlisk.

Cytadela

Dodaje wieżę oraz fosę do fortyfikacji. Ponadto zwiększa o 50% bazową ilość produkowanych jednostek.

Zamek

Dodaje 2 wieże łucznicze, umacnia mury miasta oraz podwaja bazową ilość produkowanych jednostek.

Karczma

Zwiększa morale garnizonu broniącego miasta.

Można tu nająć bohaterów oraz uzyskać nieco informacji o innych graczach (ilość informacji zależy od liczby posiadanych karczm).

Kuźnia

Produkuje się tu namioty medyków.

Targowisko

Na targowisku można sprzedawać oraz wymieniać zasoby (kurs wymiany zależy od liczby posiadanych targowisk).

Budynek specjalny

Czasowięzienie astrologów:

Można tutaj sprawdzić jaki tydzień będzie następny.

Budynek specjalny

Koła zębate:

Za odpowiednią opłatą np. 2000 złota, przyspiesz o jeden dzień pojawienie się nowych jednostek. Dzień 7 zostaje potraktowany jako pierwszy, ale w pierwszym nie ma już nowych.

Budynek specjalny

Manipulator czasoprzestrzeni:

Przyspiesza wszystkich bohaterów gracza na mapie o 200 punktów ruchu. Nakłada się na inne modyfikatory, w tym manipulatory z innych miast.

Zwiększające przyrost

Sanatorium:

Zwiększanie ilości Starców/Starych Mędrców o 10 w dniu pojawienia się nowych jednostek (Po skorzystaniu z możliwości budynku "Koła Zębate" tym dniem będzie dzień 7). Jednak wraz z następnym dniem niewykupiona część z dziesięciu znika.

Sprzedawca artefaktów

Klasyczny sprzedawca artefaktów pasuje klimatycznie do tego zamku.

Magazyn zasobów

Magazyn zasobów dostarcza codziennie 1 klejnot.

Gildia magów poziom 2 - 5

W zamku nie ma poziomu 1 Gildii magów jako, że są tam czary manipulujące czasem (przyspieszenie, spowolnienie) co według konwencji Wielkiego Kronikarza Archibalda jest dopuszczalne tylko dla wykwalifikowanych czeladników zwanych Zegarmistrzami czy też jeszcze bardziej wyspecjalizowanych Chronomistrzów. Brak poziomu 1 pozwala jednak szybciej zbudować ratusz (potrzebuje on bowiem tylko kuźni i targowiska), a także kolejne poziomy Gildii.

Graal:

*Stop-Czas (Ciekawostka):

Czas staje w miejscu, dni, tygodnie, miesiące i lata przestają upływać. Następują wszystkie

możliwe konsekwencje tego. Artefakty, które dają umiejętności dziennie przestają działać. Jednostki przestają się pojawiać w zamkach i siedliskach, a obiekty na mapie, które mogą być odwiedzone raz w tygodniu są ograniczone do obecnego tygodnia.

(Dość niezbalansowane moim zdaniem)

Lub

Brakujący Element:

Obecność Brakującego Elementu zwiększa cotygodniowy przyrost podstawowej populacji wszystkich stworzeń o 50%, generuje codziennie 5000 sztuk złota. Wszystkie jednostki sojusznicze zostają przyspieszone na początku walki. Podczas oblężenia zamku jednostki przeciwnika zostają spowolnione.

Lub

Nieskończona Studnia:

Obecność Studni zwiększa cotygodniowy przyrost podstawowej populacji wszystkich stworzeń o 50%, generuje codziennie 5000 sztuk złota. Bohater odwiedzający miasto zyskuje nieskończoną manę do końca tygodnia. (LUB)Wszystkie efekty magiczne (związane z zaklęciami) utrzymują się w nieskończoność. (Poza oślepieniem).

Bohaterowie:

Klasa 1: Strażnik Czasu (moc)

Statystyki

Atak: 2

Obrona: 1

Moc: 0

Wiedza: 1

Przedstawiciele

Tictac (Specjalizacja: Zegarmistrzowie)

Zeit (Specjalizacja: Klejnoty)

Klasa 2: Eternita (magia)

Statystyki

Atak: 0

Obrona: 1

Moc: 2

Wiedza: 1

Przedstawiciele

Gaunter (Specjalizacja: Słudzy Czasu) (Tak to jest nawiązanie)

Zachary (Specjalizacja: Starcy)