



RUINY

w Skalistych Przyczółkach

FRAKCJA: RUINY

Ruiny dawnego królestwa zbudowanego wysoko w lewitujących górach Skalistych Przyczółków.

Obecnie opuszczone przez dawnych mieszkańców, zarośnięte i opanowane przez różnorakie stworzenia i zwierzęta. Jednak liczne legendy oraz opowieści o dawnym królestwie i jego tajemniczych mieszkańcach, którzy to rzekomo potrafili zapanować nad pogodą, przyciąga coraz więcej podróżników i wiedźm próbujących rozwikłać zagadkę upadłych ruin i przywrócić ich dawny blask.



1. OPIEKUN

↓

DOMOWIK

Małe stworzenia, opiekuńcze duchy gospodarstwa. Przybierały one różne formy, lecz najczęściej pojawiały się w postaci skrzatów lub rzadziej czarnych kotów. Duchy w zamian za pożywienie pomagały gospodarzom przy różnych pracach wokół gospodarstwa. Ich siedliska wiązane były z krzewami bzu i cieszyły się czcią dawnych mieszkańców królestwa. Przez swoje przywiązanie do konkretnego domu, pozostały w ruinach mimo, że dawnych gospodarzy już dawno nie ma.

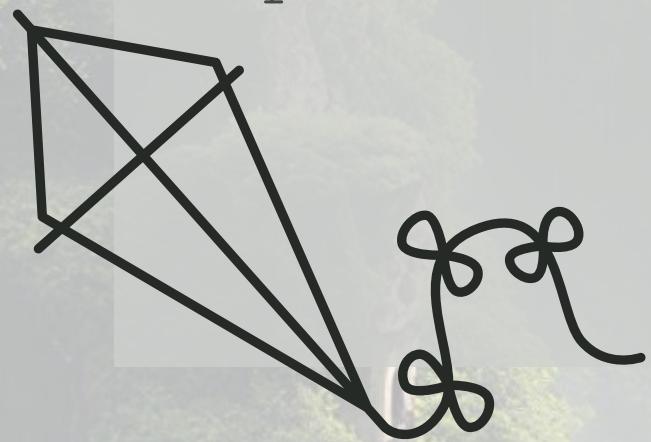


2. PODRÓŻNIK



ODKRYWCA

Ruiny królestwa są łakomym kąskiem dla wszelkiego rodzaju śmiałków usiłujących zagrabić sobie trochę legendarnych skarbów pozostawionych przez starożytnych mieszkańców ruin. By efektywniej eksplorować ruiny używają rewolwerów, a by sprawniej poruszać się między lewitującymi skałami Skalistych Przyczółków różnorodnych modeli latawców i paralotni.



Długi, zielony wąż mieszkający wśród licznych pnączy i winorośli porastających te skaliste tereny. Dzięki swojej zatrważającej długości z łatwością jest w stanie przemieszczać się między lewitującymi skałami. Jest bardzo jadowity. Odmianą Żmija mieszkającego w górnych partiach Skalistych Przyczółków jest Żmij Górski. Jad Żmija Górskiego jest silnie mroźący oraz potrafi wywoływać odmrożenia wewnątrz ciała ofiary.

3. ŻMIJ SKALNY

↘
ŻMIJ GÓRSKI

***MROŹNY JAD**

SPOWALNIA PRZECIWNKA



4. NOCNA SARNA

→ ŚWIETLNA ŁANIA

***UKAZANIE DROGI**

**JEDNOSTKI STOJĄCE
OBOK TEGO ODDZIAŁU
ZYSKUJĄ +2 DO ZASIĘGU RUCHU**

Łania o złotej, błyszczącej się sierści. Jest bardzo szybka i skoczna. Za dnia jest bardzo płochliwa, a jej sierść przybiera ciemny odcień, za to w nocy jej sierść promienieje. Inskrypcje znalezione w ruinach opisują jej przyjazne nastawienie do ludzi oraz chęć pomocy zagubionym nocą w lesie podróżnikom poprzez ukazanie im drogi swą świecąca sierścią.

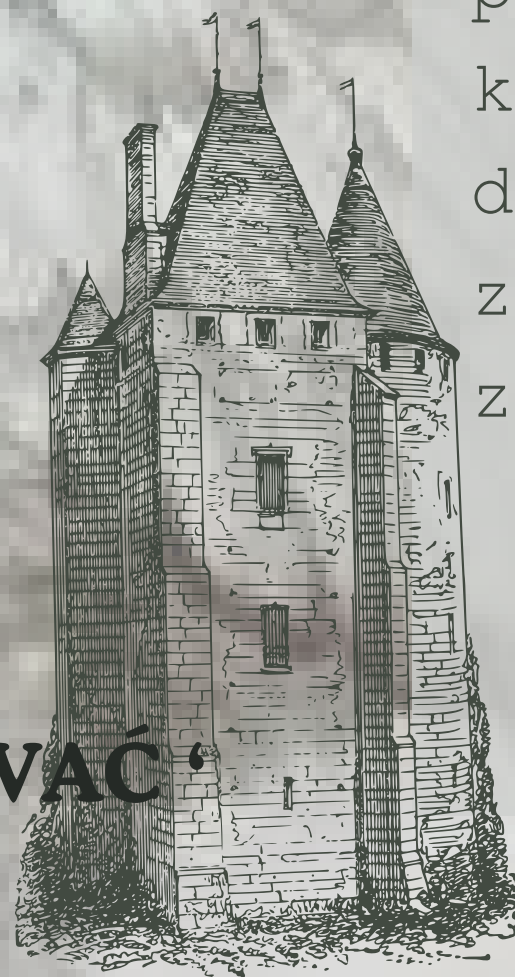
5. ARALEZ



OPANCERZONY

ARALEZ

Stworzenia o kształcie psa o białej sierści z ogromnymi skrzydłami. Bardzo cenione przez mieszkańców dawnego królestwa za swoje lecznicze zdolności - potrafiły leczyć lub nawet wskrzesić zasłużonych wojowników. Niektóre decydowały się pozostać przy bohaterskich wojach, których uznały za godnych. Mieszkańcy dawnego królestwa stawiali im wieże, z których prosili ich o pomoc, gdy zaistniała taka potrzeba.



***WYLIZANIE RAN**

**JEDNOSTKA MOŻE 'ZAATAKOWAĆ'
PRZYJAZNY ODDZIAŁ,
TYM SAMYM LECZĄC GO**





Zabawowe i lubieżne duchy przybierające postać latających na chmurze, pięknych dziewczek ubranych w białe szaty. Cechowały się pięknym głosem, często słyszane były jak przemierzały pola uprawne podśpiewując różnorakie melodie. Ich głos ma jednak więcej możliwości. Za pomocą śpiewu potrafią kontrolować pogodę - przyzywać wichury, ulewne deszcze lub gradobicie a także rozwiewać chmury.

6. POŁUDNICA



WIŁA



***WICHURA**

**ATAK WIŁY POPYCHA
ATAKOWANĄ JEDNOSTKĘ
O JEDNO POLE DO TYŁU**

7. WIEDŹMA CZASU



BADACZKA

MIĘDZYCZASU

Wiedźmy przybyły do Skalistych Przyczółków zaintrygowane legendami o umiejętnościach panowania nad pogodą dawnych mieszkańców ruin. Ich badania doprowadziły je do odkrycia potężnego artefaktu ukrytego w głębinach starego królestwa - Chronometru, który pozwala na spowalnianie i przyspieszanie czasu. Wiedźmy wierzą, że dzięki Chronometrowi będą w stanie podróżować w czasie i przywrócić dawny blask Skalistym Przyczółkom.



***SPOWOLNIENIE CZASU**

KONTRATAKUJE PRZED ATAKIEM PRZECIWNIKA

BOHATEROWIE

JUNAKAL

Osierocony w młodym wieku potomek wielkiego bohatera z czasów dawnego królestwa. Mimo, że nie znał żadnego ze swoich przodków, został odnaleziony przez lojalnego jego rodowi araleza, który się nim zaopiekował.

***SPECJALIZACJA ARALEZY**

Kontrolowane przez bohatera Aralezy oraz Opancerzone aralezy uzyskują 1 punkt szybkości więcej. Ponadto ich atak i obrona wzrastają co kilka poziomów począwszy od poziomu piątego.

ZVEZDAN

Pierwszym sukcesem próby przenoszenia się w czasie wiedzóm było przeniesienie z czasów dawnego królestwa jednego ze słynnych bohaterów jakim był Zvezdan. Jednakże skutkiem ubocznym podróży w czasie jest przyjmowanie przez podróżnika formy w jakiej znajduje się w czasie do którego podróżuje. Z tego powodu Zvezdan powoli przekształca się w zachowany do dzisiejszych czasów kamienny pomnik wybudowany na jego cześć dawno temu.

***SPECJALIZACJA PŁATNERZ**

Zmniejsza obrażenia zadawane twoim oddziałom podczas walki.

BOHATEROWIE

DERZEN

Zuchwały odkrywca, piękniś o złotych włosach. Mimo, że wśród wiedźm nie cieszy się dobrą sławą, jest pewnego rodzaju celebrytą wśród pospólstwa. Jego liczne odkrycia przyniosły mu sławę i bogactwa, o których wiele może tylko marzyć.

***SPECJALIZACJA DOWODZENIE**

Armia bohatera ma morale o stałej wartości 3.

ZAKLINACZKI

VATKA

Przewodnicząca Związku Czarownic Czasu i najpotężniejsza z wiedźm. O Skalistych Przyczółkach dowiedziała się z legend opowiadanych jej przed laty przez jej dziadka - sławnego odkrywcę. Zaintrygowana historią królestwa poświęciła studiowaniu go całe swoje życie. Na łożu śmierci dziadka obiecała mu przywrócić królestwu jego dawny blask.

***SPECJALIZACJA WIEDZMY**

Kontrolowane przez bohatera Wiedźmy Czasu oraz Badaczki Międzyczasu uzyskują 1 punkt szybkości więcej. Ponadto ich atak i obrona wzrastają co kilka poziomów począwszy od poziomu ósmego.

VRAMENICA

Młoda i ambitna adeptka magii czasu. Mimo swojego wieku zdażyła już zaistnieć w Wyższej Radzie wiedźm. Dzięki swojemu ambitnemu i niezmordowanemu podejściu bezproblemowo jest w stanie przemierzać zawiłe ruiny dawnego królestwa. Jej upartość zaowocowała także znalezieniem mitycznego Chronometru.

***SPECJALIZACJA LOGISTYKA**

Dostaje 5% premii do zdolności Logistyka na poziom.

ZAKLINACZKI

HITRA

Sprytna konstruktorka i wynalazczyni. Opracowała pierwsze modele parolotni i rewolwerów, chętnie wykorzystywanych dzisiaj przez podróżników pragnących zwiedzić ukryte zakamarki ruin królestwa.

***SPECJALIZACJA PARALOTNIARZE**

Kontrolowani przez bohatera Podróżnicy oraz Paralotniarze uzyskują 1 punkt szybkości więcej. Ponadto ich atak i obrona wzrastają co kilka poziomów począwszy od poziomu czwartego.

BUDYNKI

OPUSZCZONE DOMOSTWO

Pozwala rekrutować Opiekunów oraz Domowiki.

PRACOWNIA PODRÓŻNIKÓW

Pozwala rekrutować Podróżników oraz Paralotniarzy.

NORA ŻMIJÓW

Pozwala rekrutować Żmije Skalne oraz Żmije Górskie.

SŁONECZNA GĘSTWINA

Pozwala rekrutować Nocne Sarny oraz Świetlne Łanie.

WIEŻA WEZWAŃ

Pozwala rekrutować Aralezy oraz Opancerzone Aralezy.

SŁONECZNE POLA

Pozwala rekrutować Południce oraz Wiły.

WIEDŹMOWA CHATA

Pozwala rekrutować Wiedźmy Czasu oraz Badaczki Międzyczasu.

***GILDIA MAGÓW MA WYGLĄD WIEŻY ZEGAROWEJ**

***STOCZNIA PRZYSTOSOWANA JEST BY PRZYJMOWAĆ LATAJĄCE GALEONY ORAZ PARALOTNIARZY**

BUDYNKI SPECJALNE

SFERYCZNE ASTROLABIUM

Zwiększa cotygodniowy przyrost podstawowej populacji wszystkich stworzeń o 50%, generuje codziennie 5000 sztuk złota oraz zmniejsza pole ruchu oblegającej zamek armii wroga o 2 pola.

PROJEKTOR GWIAZDOWY

Za opłatą, pozwala zobaczyć oraz wybrać następny tydzień.

POMNIK NIEZAPOMNIANYCH

Pomnik jednego z bohaterów dawnego królestwa. Zwiększa morale broniącej armii o 3.