

Boondock – pustkowie

Nie wiele wiadomo na temat krainy Boondock. Jedni mówią że to kraj zniszczony przez legiony barbarzyńskich armii, drudzy twierdzą że to kraina zamieszkała przez lodowe elfy i wygnanych magów z Bracady, reszta zaś uważa że to tylko legenda lub iluzja, gdyż budynki są zbudowane ze szkła co nadaje im mitycznego wyglądu. Boondock jest to niewielkim państwem leżącym na surowych pustyniach Krewlod opuszczonych przez barbarzyńców. Do miast Boondocku nie jest tak łatwo trafić, pomimo że znajdują się niedaleko ważnych szlaków handlowych, ponieważ kupcy myślą że to złudzenie wywołane przez wysoką temperaturę panującą na tamtych terenach. W tutejszych rejonach sławę zdobyli pustynni magowie (zwanymi niegdyś odmieńcami z Bracady) oraz wielcy wojownicy pustkowi. Zarówno magowie jak i wojownicy są trudnymi przeciwnikami w walce przez swoją siłę, znajomość dróg i obszerną wiedzę magiczną. Na terenach Boondocku od dawna znajdowało się wiele dzikich stworów, które zostały oswojone i zwerbowane do pomocy w codziennym życiu królestwa.



Frakcja – Strażnicy Pustyni

Strażnicy Pustyni to zjednoczone plemiona ludzi i stworów, którzy poświęcili swoje życie ochronie pustyni i jej starożytnych tajemnic. Ich siła łączy magię z potężnymi potworami, tworząc unikalną armię o niezwykłych zdolnościach magicznych i ofensywnych.



Bohaterowie:

❖ Mocy (Wojownicy Pustkowi):

Statystyki startowe:
atak: 3, obrona: 0, moc: 2, wiedza: 1

SARBELIUSZ



Specjalność: Żuki

Żuki pustyni oraz żuki bojowe znajdujące się w armii bohatera zyskują +1 do szybkości oddziału, atak i obrona wzrastają o 1 co 4 poziomy począwszy od poziomu 1

Umiejętności początkowe:

Zaawansowana Ofensywa

JORGOS



Specjalność: Jaszczury

Wodne jaszczury oraz ogniste jaszczury znajdujące się w armii bohatera zyskują +1 do szybkości oddziału, atak i obrona wzrastają o 1 co 4 poziomy począwszy od poziomu 1

Umiejętności początkowe:

Podstawowy Zwiad
Podstawowe Znajdywanie drogi

EUPSYCHIU SZ



Specjalność: Złoto

Dostarcza dziennie 350 sztuk złota królestwu, któremu służy

Umiejętności początkowe:

Podstawowe finanse
Podstawowa Pierwsza pomoc
Dodatkowe: Namiot medyka

ANTI



Specjalność: Logistyka

Zwiększa o 5% zdolność "Logistyka" dla każdego nowego poziomu

Umiejętności początkowe:

Podstawowa Logistyka
Podstawowy Zwiad

KASANDER



Specjalność: Mroczne cienie

Mroczne cienie oraz mirażowe widma znajdujące się w armii bohatera zyskują +1 do szybkości oddziału, atak i obrona wzrastają o 1 co 5 poziomów począwszy od poziomu 1

Umiejętności początkowe:

Podstawowe Zakłócenie
Podstawowy Płatnerz

PANTALEON



Specjalność: Strażnicy

Strażnicy piasku oraz Strażnicy popiołu znajdujący się w armii bohatera zyskują +1 do szybkości oddziału, atak, obrona i punkty życia wzrastają o 1 co 5 poziomów począwszy od poziomu 1

Umiejętności początkowe:

Podstawowa Ofensywa
Podstawowe Szczęście

NIKIFOROS



Specjalność: Płatnerz

Zwiększa o 5% zdolność "Płatnerz" dla każdego nowego poziomu

Umiejętności początkowe:

Zaawansowany Płatnerz

TYRS



Specjalność: Balistyka

Atak i obrona balisty wzrastają o 1 co 4 poziomy bohatera począwszy od poziomu 1

Umiejętności początkowe:

Podstawowa Artyleria
Podstawowe Dowodzenie

Dodatkowe: Balista

Umiejętności:

Klasowe: brak

Zablokowane: nekromancja, nawigacja

Szansa na trafienie umiejętności magii (%):

powietrza – 30%, ziemi – 35%,

wody – 10%, ognia – 25%

❖ *Magii* (*Pustynni Magowie*):

Statystyki startowe:
atak: 1, obrona: 0, moc: 3, wiedza: 1

ELPIDA



Specjalność: Szamanki

Szamanki oraz przeklęte szamanki znajdujące się w armii bohatera zyskują +1 do szybkości oddziału, atak i obrona wzrastają o 1 co 4 poziomy począwszy od poziomu 1

Umiejętności początkowe:

Podstawowa Mądrość

Podstawowe Łucznictwo

Dodatkowe: Precyzja

EUTYCHIAN



Specjalność: Pustelnicy

Pustelnicy oraz iluzjoniści znajdujący się w armii bohatera zyskują +1 do szybkości oddziału, atak i obrona wzrastają o 1 co 5 poziomów począwszy od poziomu 1

Umiejętności początkowe:

Podstawowa Mądrość

Podstawowa Inteligencja

Dodatkowe: Kamienna skóra.

LARYSA



Specjalność: Klejnoty

Królestwo otrzymuje +1 ręki dziennie

Umiejętności początkowe:

Podstawowa Mądrość

Podstawowy Mitycyzm

Dodatkowe: Magiczna Strzała

DOROTHEA



Specjalność: Błyskawica

Z każdym nowym poziomem czar "Błyskawica" staje się silniejszy

Umiejętności początkowe:

Zaawansowana mądrość

Dodatkowe: Błyskawica

ARGIRO



Specjalność: dyplomacja
Zwiększa o 1% zdolność "Dyplomacja" dla
każdego nowego poziomu
Umiejętności początkowe:
Podstawowa Mądrość
Podstawowa Dyplomacja
Dodatkowe: Fortuna

DIOSKUR



Specjalność: Talent magiczny
Zwiększa o 5% zdolność "Talent magiczny" dla
każdego nowego poziomu
Umiejętności początkowe:
Podstawowa Mądrość
Podstawowy Talent magiczny
Dodatkowe: Spowolnienie

LEANDER



Specjalność: Nauka
Zwiększa o 5% zdolność "Nauka" dla każdego
nowego poziomu
Umiejętności początkowe:
Podstawowa Mądrość
Podstawowa Nauka
Dodatkowe: Klątwa

FOTINI



Specjalność: Ściana ognia
Z każdym nowym poziomem czar "Ściana
ognia" staje się silniejszy
Umiejętności początkowe:
Podstawowa Mądrość
Podstawowe Znajdywanie drogi
Dodatkowe: Ściana ognia

Umiejętności:

Klasowe: brak

Zablokowane: nekromancja, nawigacja

Szansa na trafienie umiejętności magii (%):

powietrza – 25%, ziemi – 30%,

wody – 20%, ognia – 25%

Budynki

Siedliska jednostek:

Wylęgarnia/Ulepszona Wylęgarnia

Umożliwia rekrutację Żuków Pustyni/Żuków Bojowych

Podstawowy przyrost: 15



Jaskinia jaszczurów/Ulepszona Jaskinia jaszczurów

Umożliwia rekrutację Wodnych Jaszczurów/Ognistych Jaszczurów

Podstawowy przyrost: 8



Namioty/Ulepszone Namioty

Umożliwia rekrutacje Szamanek/Przeklętych Szamanek

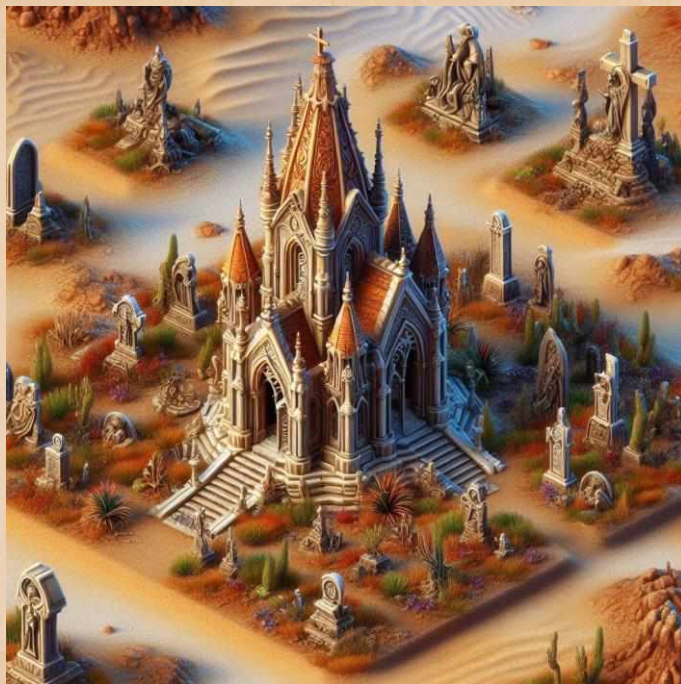
Podstawowy przyrost: 7



Kaplica/Ulepszona Kaplica

Umożliwia rekrutacje Mrocznych cieni/Mirażowych Widm

Podstawowy przyrost: 5



Wieża pustelnika/Ulepszona Wieża pustelnika

Umożliwia rekrutację Pustelników/Iluzjonistów

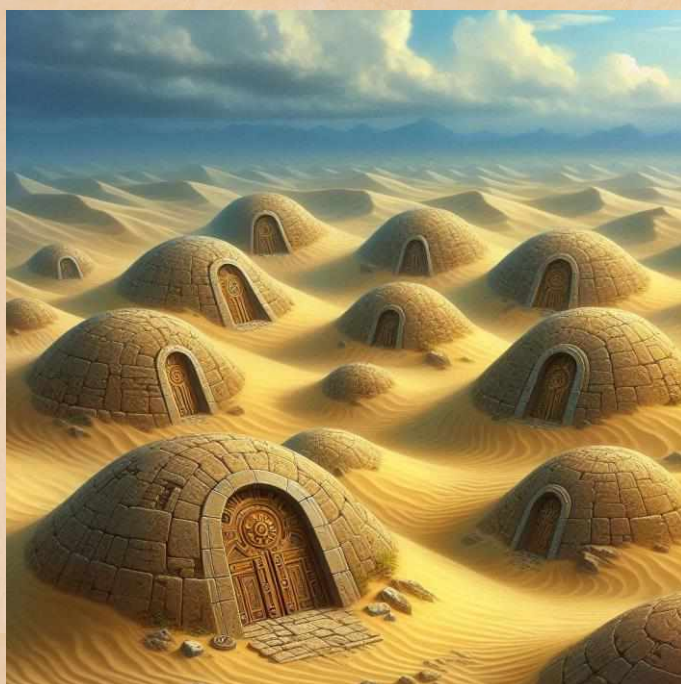
Podstawowy przyrost: 3



Wydmowe koszary/Ulepszone Wydmowe koszary

Umożliwia rekrutację Strażników Piasku/Strażników Popiołu

Podstawowy przyrost: 2



Grota jadu/Ulepszona Grota jadu
Umożliwia rekrutacje Kobr/Szklanych Kobr
Podstawowy przyrost: 1



Specjalne:

- 1. Kolorowe Kamienie:** Zwiększają populacje Wodnych jaszczurów i Ogniwych jaszczurów o 4 tygodniowo.
- 2. Sprzedawca Artefaktów:** Umożliwia sprzedaż i kupno artefaktów.
- 3. Studnia:** bohater, który odwiedzi studnie otrzymuje +100 punktów ruchu oraz +1 do szczęścia do końca tygodnia.
- 4. Wieża widokowa:** Umożliwia szpiegowanie okolic miasta (ilość neutralnych jednostek, statystyki i wojska wrogich bohaterów)
- 5. Skrzydło medyczne:** pozwala produkować namioty medyków

Infrastruktura i Gildia Magów:

Kuźnia:

umożliwia produkcję wozów z amunicją

Magazyn zasobów:

dostarcza codziennie jeden klejnot

Pięciopoziomowa gildia magów

Sanktuarium Graala:

Skarb pustyni: zwiększa cotygodniowy przyrost podstawowej populacji wszystkich stworzeń o 50%, generuje codziennie 5000 sztuk złota oraz podczas oblężenia zmniejsza obrażenia od magii o 25%, a w trakcie normalnej walki o 10%.

Reszta budynków (ratusz, fortyfikacje, karczma i targowisko) nie ulegają żadnym zmianom wpływającym ułatwienie rozgrywki.



Jednostki



Żuk Pustyni
umiejętność latania



Żuk Bojowy
umiejętność latania
odporny na oślepienie



Wodny Jaszczur
brak dodatkowych umiejętności



Ognisty Jaszczur
odporność na spowolnienie



Szamanka
brak dodatkowych umiejętności



Przeklęta Szamanka
odporność na czary umysłu
rzuca klątwę strzelając



Mroczny Cięż
jednostka nieożywiona
umiejętność latania



Mirażowe Widmo
jednostka nieożywiona
umiejętność latania
powstrzymuje kontratak

	Atak	12
	Obrona	7
	Obraż.	10-14
	Wytrzym.	35
	Szybkość	6

Pustelni

brak kar w walce wręcz
brak kar za strzelanie przez mury

	Atak	12
	Obrona	9
	Obraż.	10-16
	Wytrzym.	35
	Szybkość	7

Iluzjonista

brak kar w walce wręcz
brak kar za strzelanie przez mury
brak kar za odległość

	Atak	16
	Obrona	12
	Obraż.	16-24
	Wytrzym.	90
	Szybkość	9

Strażnik piasku

brak kontrataku
przemieszcza się pod ziemią
odporność na czary umysłu

	Atak	16
	Obrona	14
	Obraż.	16-24
	Wytrzym.	90
	Szybkość	13

Strażnik popiołu

brak kontrataku
przemieszcza się pod ziemią
odporność na czary umysłu
zawsze kontratakuję

	Atak	19
	Obrona	19
	Obraż.	40-50
	Wytrzym.	180
	Szybkość	11

Kobra

trucizna
odporność na ofensywne czary
poziomu 1-3

	Atak	25
	Obrona	25
	Obraż.	40-50
	Wytrzym.	300
	Szybkość	15

Szklana kobra

trucizna
szarżuje
odporność na ofensywne czary
poziomu 1-4
nienawidzi węży morskich i haspid

Muzyka

<https://drive.google.com/file/d/1Rqdy1QZ-m3JduSPdgOdMAbDXKtUOhDk/view?usp=sharing>

*zdjęcia poglądowe wygenerowane przez sztuczną inteligencję z moich autorskich opisów

**muzyka została samodzielnie skomponowana