

Sanguis Arcis

Magia i oddawanie czci, dwa nierozłączne aspekty które od wieków są używane przez śmiertelników w celach zyskania przewagi na polu bitwy. Magowie spalają na popiół swoich przeciwników, paladyni czerpią swoją moc z błogostawieństw bóstw światłości, nekromanci przywołują nieskończone hordy nieumarłych marionetek. Lecz są pewne tajniki mocy tak przedwiecznej i spaczony, że nawet najpotężniejsze z arcyomagów nie mają odwagi sięgnięcia po nią. Magia krwi, bezpośrednio łącząca **hemomantę (maga krwi)** z istotą Bóstwa Krwi. Magia, która wyżera umysły naiwnych głupców poszukujących mocy. Świadomość istot słabych zostaje zastąpiona szeptami przedwiecznego wymagającego ofiary krwi. Tylko wybrańcy **Hemh'numsan** są w stanie władać znikomym ułamkiem daru magii Bestii.

Raz sięgając po błogostawienie krwi, ciało czciciela doznaje makabrycznych zmian. Najstabsze umysły zaczynają przypominać wygłodzone kościotrupy, lecz głód ten nie może być zaspokojony zwykłym jedzeniem. Głód ten nakłania potępieńców dotkniętych krwawą metamorfozą do nieskończonego mordy, kanibalizmu i rozlewu krwi. Umysły będące w stanie oprzeć się pełnej metamorfozie popadają w krwawą ekstazę stając się Krwawą Szlachtą, pijani krwią, utrzymują kontrolę nad legionami kanibalów i krwawych Mar. Nadzorują żniwa krwi, którą zbierają by dopełniać krwawej komunii ubiegając o aprobatę krwawego bożka.

Jednak są i tacy co byli w stanie nawiązać bliższy kontakt z bóstwem uzyskując dostęp do najokrutniejszych praktyk hemomantycznych. Przywoływanie rojów owadów, efektywnie zbierających krew do skomplikowanych rytuałów, łączenie ciał śmiertelników w potężne amalgamacje ciał zdolnych do pochłaniania ciał progresywnie mnożąc się.

Potoki krwi ciągną się za wyznawcami pradawnego, rozlewane by bóg krwi mógł rosnąć w siłę pożyczając skrawek swojej mocy wyznawcom do dalszych rzezi. Boski głód jest mocniejszy niż kiedykolwiek, i legendy twierdzą, że przy po złożeniu ofiary krwi przy pradawnym boskim posążku czuć boską obecność. Obecność czegoś, co nie będzie służyć żadnemu ze śmiertelników. Obecność plugawej krwi spaczony mocą nie z tego świata...

Rozdział 1: Mechaniki

Oprócz surowców tradycyjnych używanych powszechnie, wyznawcy **Hemh'numsan** zbierają surowiec ceniony ponad ich własne życie. Krew. Krwawe żniwa, dla jednych to abstrakcyjna idea której nie potrafią pojąć, lecz nie mogą jej się oprzeć.

Krew zbierana jest wyłącznie z istot posiadających takową. Oczywiście krew istot takich jak Zombie czy Chłopi jest mało cenna, lecz ze wzrostem potęgi istoty rośnie także cenność krwi.

Ilość krwi zebranej liczy się ze wzoru:

$$A = \frac{Dmg \cdot B \cdot Q \cdot T}{10}$$

Gdzie:

Dmg - obrażenia zadane.

A - ilość krwi

B - Współczynnik możliwości krwawienia(1 lub 0)

Q - Jakość krwi (Każda jednostka krwawiąca posiada własny współczynnik od 0.5-1.5, przy czym większość istot żywych posiada 1; Zombie, Lisze – 0.5, Troglodyci - 0.75; 1.5 jest przyznawane istotom mitycznym, np Jednorożce, Smoki, Behemoty, Gorgony.)

T – tier jednostki.

Np. Zabijając jednego Czarnego Smoka mającego 300 HP, 7 tier i jakość krwi 1.5, dostaniemy:

$$\frac{300 \cdot 1 \cdot 1.5 \cdot 7}{10} = 210 \text{ (Jednostka Krwi)}$$

Krew ta używana jest do przywoływania jednostek 7 tieru, do krwawej komunii i zaklęć nowej szkoły magii: Krew.

W zamku plugawej krwi nie ma możliwości ulepszania jednostek w sposób tradycyjny. Zamiast tego zostaje wprowadzona tzw. **Krwawa Komunia Hemh'numsan**.

Po wybudowaniu "**Ołtarza Krwawej Komunii**", gracz może poświęcić 1000 jednostek krwi by obdarzyć jeden ze swoich "slotów" "**Błogostawieństwem Plugawej Krwi**" lub 5000 jednostek krwi by obdarzyć wszystkie. Błogostawieństwo to daje oddziałowi znajdującemu się w pobłogostawionym slocie ulepszenie, jakie w innych zamkach daje wybudowanie ulepszonej budowli. Bonus ten utrzymuje się przez tydzień i może zostać

użyty tylko raz w ciągu tygodnia. To pozwala nam szybko uzyskać wzmocnione jednostki wyższych poziomów, lecz po długiej nieobecności w zamku gracz traci bonusy błogostawieństwa. Obrzędu krwawej komunii można dokonać w budowlu "Altar of Sacrifice" losowo pojawiających się w świecie (zostaje dodana nowa zakładka po wejściu do budowlu).

Szkoła Magii Krwi:

Magia Krwi nie używa tradycyjnych zasobów many, lecz używa zasobów krwi hemomanty jako katalizatora. Większość tych zaklęć może zostać użyta tylko i wyłącznie na celach zdolnych do krwawienia. Zaklęcia szkoły krwi są następujące:

Tier 1:

Szybka Transfuzja –

Poziom 1: Poświęć 100 jednostek krwi by zadać 10xPOW + 20 obrażeń i uleczyć najbliższą jednostkę sojuszniczą posiadającą krew o ilość zadanych obrażeń.

Poziom 2: Poświęć 100 jednostek krwi by zadać 10xPOW + 20 obrażeń i uleczyć dwie najbliższe jednostki posiadające krew o połowę zadanych obrażeń.

Poziom 3: Poświęć 100 jednostek krwi by zadać 10xPOW + 20 obrażeń i uleczyć WSZYSTKIE sojusznicze jednostki posiadające krew o zadane obrażenia dzielone na ilość leczonych jednostek. Zaklęcie nie zbiera krwi.

Eteryczne rozprucie –

Poziom 1: Poświęć 150 jednostek krwi by cel zaklęcia był traktowany jako cel krwawiący (o niepełnym zdrowiu) i daj celowi –2 DEF. Może zostać użyte tylko na celu podatnym na krwawienie.

Poziom 2: Poświęć 150 jednostek krwi by cel zaklęcia był traktowany jako cel krwawiący (o niepełnym zdrowiu) i daj celowi –4 DEF. Może zostać użyte tylko na celu podatnym na krwawienie.

Poziom 3: Poświęć 150 jednostek krwi by WSZYSTKIE zdolne do krwawienia jednostki przeciwnika były traktowane jako krwawiące (o niepełnym zdrowiu) i daj celom –4 DEF.

Czas trwania zaklęcia zwiększa się z POW magii hemomanty.

Choć nie rozpruwa celu fizycznie, lecz obniża zdolność przeciwnika do bronienia się przed wyznawcami Hemha. Wizja Bożka jest ograniczona, widzi tylko to co krwawi i dąży do tego by przestało.

Sakralna Ofiara -

Poziom 1: Darmowe. Możesz używać krwi zebranej podczas bitwy do zaklęć. Po zakończeniu bitwy tracisz całą krew zebraną przed użyciem zaklęcia.

Poziom 2: Darmowe. Możesz używać krwi zebranej podczas bitwy do zaklęć. Po zakończeniu bitwy tracisz 75% pozostałej krwi.

Poziom 3: Darmowe. Możesz używać krwi zebranej podczas bitwy do zaklęć. Po zakończeniu bitwy tracisz 50% pozostałej krwi.

Tier 2:

Błogosławieństwo Krwawego Orła–

Poziom 1: Poświęć 200 jednostek krwi by obdarzyć oddział sojusznicy darem lotu i +2SPD. Maksymalne zdrowie tego oddziału zostaje zmniejszone o 30%. Może zostać użyte tylko na celu podatnym na krwawienie.

Poziom 2: Poświęć 200 jednostek krwi by obdarzyć oddział sojusznicy darem lotu i +2SPD. Maksymalne zdrowie tego oddziału zostaje zmniejszone o 25%. Może zostać użyte tylko na celu podatnym na krwawienie.

Poziom 3: Poświęć 200 jednostek krwi by obdarzyć oddział sojusznicy darem lotu i +3SPD. Maksymalne zdrowie tego oddziału zostaje zmniejszone o 20%. Może zostać użyte tylko na celu podatnym na krwawienie.

Czas trwania zaklęcia zwiększa się z POW hemomanty.

Przywołanie Roju -

Poziom 1: Poświęć 500 krwi. Przywołaj rój komarów o rozmiarze 2xPOW gdziekolwiek na twojej połowie planszy.

Poziom 2: Poświęć 500 krwi. Przywołaj rój komarów o rozmiarze 3xPOW gdziekolwiek na twojej połowie planszy.

Poziom 3: Poświęć 500 krwi. Przywołaj rój ulepszonych komarów o rozmiarze 3xPOW gdziekolwiek na planszy. Obszar przywołania zaklęcia staje się AoE, zadającym obrażenia istotom w obszarze działania zaklęcia wynoszących obrażenia przywołanego oddziału.

Wizja mordu -

Poświęć 50 krwi. Działa podobnie do zaklęcia "Wizja" tylko pokazuje maksymalną ilość krwi możliwej do zebrania

Tier 3:

Uciszanie szeptów -

Składasz ofiarę krwi przedwiecznemu. Szepty stają się cichsze i zaczynają wypełniać twój umysł pradawną wiedzą i energią.

Poziom 1: Poświęć 500 krwi. Przywróć 30 punktów many.

Poziom 2: Poświęć 500 krwi. Przywróć 40 punktów many.

Poziom 3: Poświęć 500 krwi. Przywróć 50 punktów many.

Uścisk boskiej dłoni -

Hemomanta przywołuje eteryczną dłoń ściskającą oddział przeciwnika.

Poziom 1: Poświęć 400 krwi. Zadaj 35xPOW + 20 obrażeń. Zakłęcie zbiera 110% krwi.

Poziom 2: Poświęć 400 krwi. Zadaj 35xPOW + 40 obrażeń. Zakłęcie zbiera 125% krwi.

Poziom 3: Poświęć 400 krwi. Zadaj 35xPOW + 100 obrażeń. Zakłęcie zbiera 150% krwi.

Krwawy Bankiet -

Krew poddana wpływowi pradawnego unosi się w powietrzu. Jednostki osoby posiadającej dar komunikacji z Hemh'numsan zostają wzmocnione. Leczą obrażenia, gdy postać nie posiada w nawykach magii krwi. Zakłęcie może być rozproszone leczeniem albo kończy się w momencie w którym jednostka przeleje krew (zada obrażenia jednostce podatnej na krwawienie).

Poziom 1: Poświęć 300 krwi. Zakłęcie AoE. Jednostki w promieniu jednego pola dostają +4 ATK lub otrzymują 10xMOC + 20 obrażeń na turę aż do momentu rozproszenia.

Poziom 2: Poświęć 300 krwi. Zakłęcie AoE. Jednostki w promieniu dwóch pól dostają +6 ATK lub otrzymują 10xMOC + 30 obrażeń na turę aż do momentu rozproszenia.

Poziom 3: Poświęć 300 krwi. WSZYSTKIE jednostki na polu bitwy mają +6 ATK lub otrzymują 10xMOC + 30 obrażeń na turę aż do momentu rozproszenia.

Tier 4:

Krew przeszłości -

Nekromanci często zapominają o tym, że hordy nieumarłych kiedyś były żywymi ludźmi posiadających nadzieje, ambicje i co najważniejsze krew. Używając swoje boskie więzi potrafisz postrzec concept czasu oczami przedwiecznego. Powiąż projekcję przeszłości istoty nieumarłej z jej szczątkami i spraw by jej krew przelała się w imię boga krwi.

Poziom 1: Poświęć 1000 krwi. Istota nieumarła jest traktowana jako żywa, co pozwala na zdobywanie krwi (współczynnik jakości krwi jest ustawiony na 1) i używania na nich wszystkich zaklęć nie działających normalnie na istoty nieumarłe. Działa na nieumarłe jednostki poziomu 1-3.

Poziom 2: Poświęć 1000 krwi. Istota nieumarła jest traktowana jako żywa, co pozwala na zdobywanie krwi (współczynnik jakości krwi jest ustawiony na 1) i używania na nich wszystkich zaklęć nie działających normalnie na istoty nieumarłe. Działa na nieumarłe jednostki poziomu 1-6.

Poziom 3: Poświęć 1000 krwi. Istota nieumarła jest traktowana jako żywa, co pozwala na zdobywanie krwi (współczynnik jakości krwi jest ustawiony na 1) i używania na nich wszystkich zaklęć nie działających normalnie na istoty nieumarłe. Działa na nieumarłe jednostki poziomu 1-7(jakość krwi smoków zostaje ustawiona na 1.5).

Nieustanny Bełkot Hemh'numsana -

Każdy kto miał styczność ze spaczoną krwią słyszał szepty. Mogą być dokuczliwe albo przerażające, lecz gdy szepty zmieniają się w boską kakofonię, żadna myśląca istota nie jest w stanie utrzymać się przy swoich zmysłach.

Poziom 1: Poświęć 5000 krwi. Żaden z bohaterów nie może rzucać zaklęć przez jedną turę.

Poziom 2: Poświęć 5000 krwi. Bohater przeciwnika nie może rzucać zaklęć przez jedną turę.

Poziom 3: Poświęć 5000 krwi. Bohater przeciwnika nie może rzucać zaklęć przez jedną turę, zaklęcia rzucone przez ciebie mają +15 POW.

Może zostać użyte raz na walkę. Gdy wierny akolita Hemh'a traci własne zmysły, jego umysł staje się jednością z boską obecnością przemawiającą jego ustami.

Boskie Wydarcie krwi -

Poziom 1: Poświęć 5000 krwi. Zniszcz 10% jednostek oddziału przeciwnika. Zadane obrażenie podziel przez ilość własnych jednostek podatnych na krwawienie i zadaj każdej z nich.

Poziom 2: Poświęć 5000 krwi. Zniszcz 25% jednostek oddziału przeciwnika. Zadane obrażenie podziel przez ilość własnych jednostek podatnych na krwawienie i zadaj każdej z nich.

Poziom 3: Poświęć 5000 krwi. Zniszcz 30% jednostek oddziału przeciwnika. Zadane obrażenie podziel przez ilość własnych jednostek podatnych na krwawienie i zadaj każdej z nich.

Podsycając boski głód, potrafisz skierować siłę boskiego gniewu by wyrwała krew danego oddziału. Boski głód nie jest łatwy do powstrzymania i wysysa krew ze wszystkiego co żyje. (Najmocniej działa, kiedy sojusznicze oddziały są jednostkami nekropolu i żywiołakami, ponieważ nie mają krwi do stracenia.)

Tier 5:

IDOL BOSKIEGO LAMENTU -

Poziom 1: Poświęć 10k krwi. Przywołaj boski posązek o zdrowiu wynoszącym 70xMOC. Posązek wchłania całą zebraną krew. Jeżeli ilość zebranej krwi wyniesie ilość pozostałych punktów zdrowia posązka, przywołaj

POZOSTAŁE_ZDROWIE_POSAŻKU/350 Boskich obecności.

Poziom 2: Poświęć 10k krwi. Przywołaj boski posązek o zdrowiu wynoszącym 80xMOC. Posązek wchłania całą zebraną krew. Jeżeli ilość zebranej krwi wyniesie ilość pozostałych punktów zdrowia posązka, przywołaj

POZOSTAŁE_ZDROWIE_POSAŻKU/350 Boskich obecności.

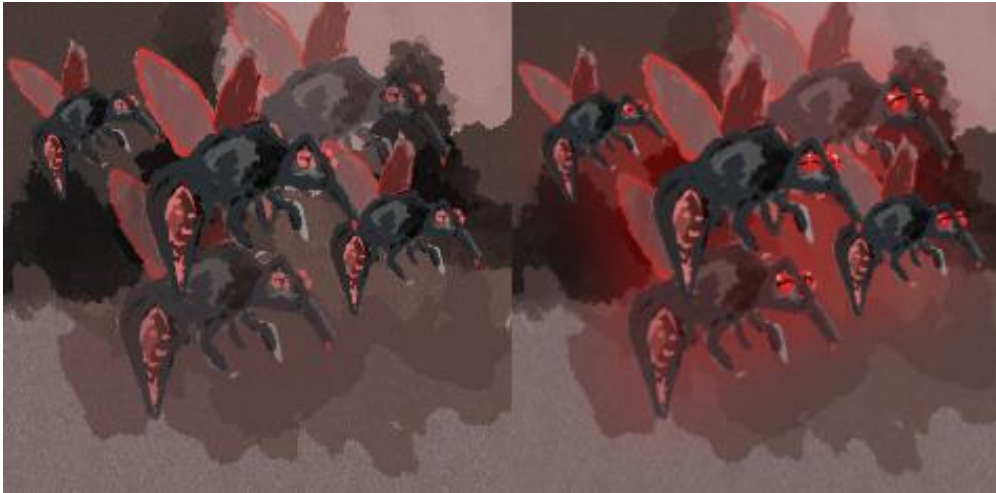
Poziom 3: Poświęć 10k krwi. Przywołaj boski posązek o zdrowiu wynoszącym 100xMOC. Posązek wchłania całą zebraną krew. Jeżeli ilość zebranej krwi wyniesie ilość pozostałych punktów zdrowia posązka, przywołaj

POZOSTAŁE_ZDROWIE_POSAŻKU/400 Interwencji Boga Krwi.

Rozdział 2: Jednostki

Poniżej zostaną przedstawione jednostki zwykłe i pobłogosławione zamku świętej krwi z ich opisami i rysunkami koncepcyjnymi.

Rój Komarów/Rój Komarów Świętej Krwi



ATK	4	9
DEF	4	9
DMG	1-3	3-5
HP	5	7
SPD	7	8
GRW	20	
CST	50	

Opis: Lot. Zbiera o 10% więcej krwi. /Lot. Zbiera o 25% więcej krwi.

Hemomanci od wieków używają komarów do koszmarnych żniw krwi, lecz mało kto wie, że pierwotnie komary zostały zesłane przez szczątki plugawego boga aby zbierali dawno utraconą przez niego krew. Pobłogosławione komary, są częściowo kontrolowane przez krwawe żądze samego Hemh'numsana.

Kanibal/Kanibal Łowca Krwi

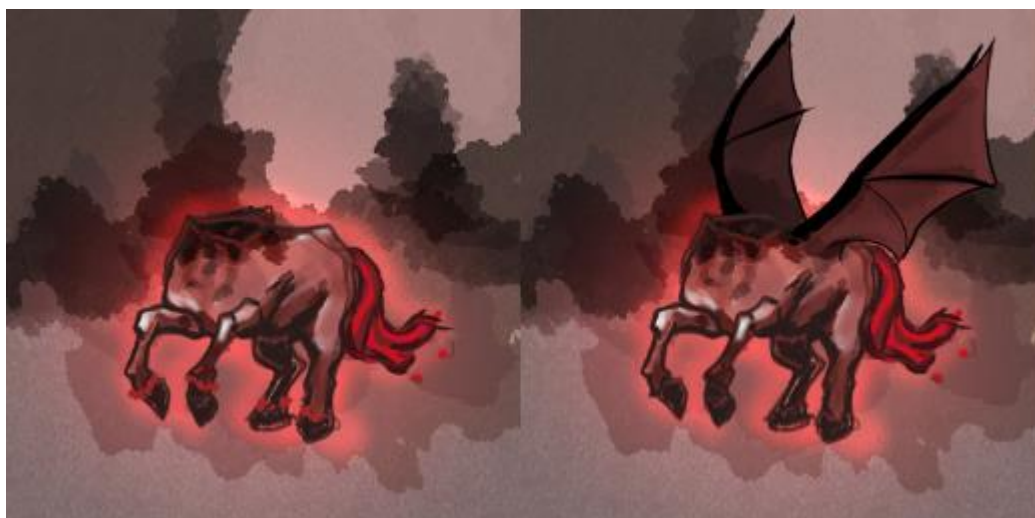


ATK	6	12
DEF	6	12
DMG	2-3	5-6
HP	14	16
SPD	7	8
GRW	12	
CST	110	

Opis: Zadaje więcej obrażeń humanoidalnym jednostkom o 15%. / Zadaje więcej obrażeń humanoidalnym jednostkom o 15%. Ma szansę na nałożenie “Eteryicznego Rozprucia” po udanym ataku (20%).

Ofiary losu ochwycone klątwą krwi po wysłuchaniu szeptów. Wyniesione błogosławieństwem Hemha, potrafią zadać cios, którego nie da się zatamować.

Krwawa Mara/Krwawiący Koszmar

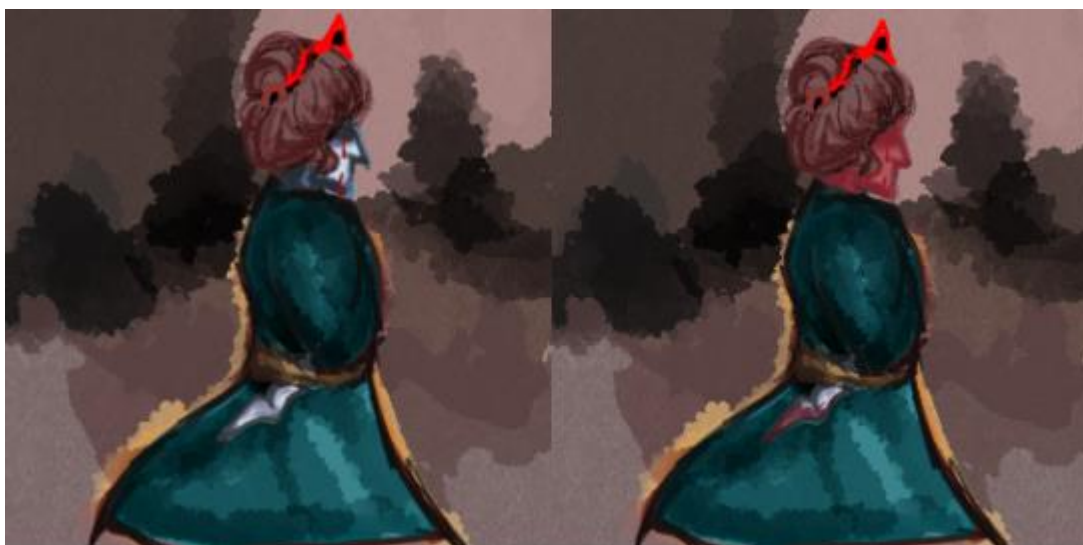


ATK	9	14
DEF	9	14
DMG	3-5	6-8
HP	22	30
SPD	9	10
GRW	8	
CST	250	

Opis: Obrażenia dystansowe zadają o 10% mniej obrażeń tej jednostce. /Lot. Obrażenia dystansowe zadają o 25% mniej obrażeń tej jednostce.

Eteryczne pomioty Hemh'numsana. Zrodzone z ludzkiego strachu przed krwią nawiedzają ludzi by zwrócić ich krew do prawowitego właściciela.

Karmazynowa Szlachta/Karmazynowa Elita



ATK	11	16
DEF	11	16
DMG	6-8	9-11
HP	32	38
SPD	7	8
GRW	6	
CST	500	

Opis: Jeżeli dwa razy z rzędu zaatakuje ten sam cel, zadaj o 20% więcej obrażeń(kontratak też się liczy)/ Jeżeli dwa razy z rzędu zaatakuje ten sam cel, zadaj o 20% więcej obrażeń(kontratak też się liczy). Po zabicu oddziału przeciwnika otrzymują +3 DEF.

Resztki sadystycznych kultów namówione do współpracy przez hemomantów, posiadające wystarczającą siłę umysłu by nie popaść w bezmyślny szal krwi i dołączyć do kanibalów. Sadystyczne praktyki i zakrzywione noże pozwalają przedzierać się przez rozdarte rany przeciwnika zadając większe szkody z każdym ciosem. Pobłogostawieni członkowie Karmazynowego kultu potrafią używać charakterystycznej magii krwi by wesprzeć swoją ofensywę prowizorycznym, lecz wytrzymałym utwardzonym pancerzem stworzonej z posoki ofiar.

Hemomanta/Oświecony Hemomanta

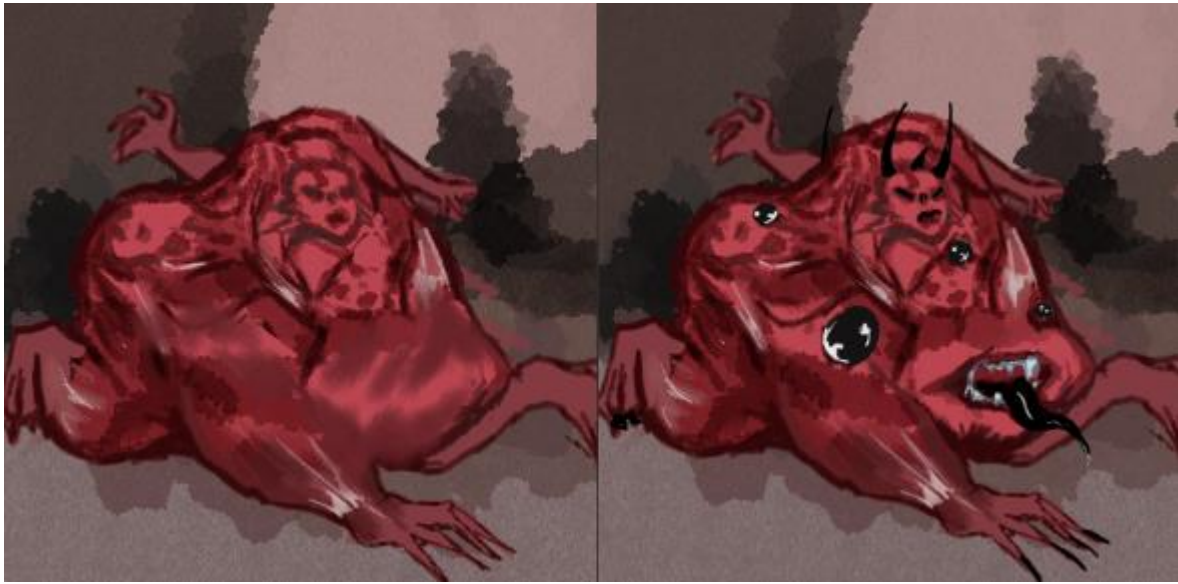


ATK	14	19
DEF	13	18
AM	7	
DMG	10-12	13-15
HP	45	50
SPD	5	5
GRW	4	
CST	1000	

Opis: Strzelec. Kiedy jednostka znajduje się w oddziałach maga krwi zaklęcia szkoty magii krwi mają +2 POW. / Kiedy jednostka znajduje się w oddziałach maga krwi zaklęcia szkoty magii krwi mają +5 POW. Dokładnie szacują ilość krwi możliwą do zdobycia z oddziałów neutralnych.

Pierwsi wśród ostatnich, magowie krwi odkryli pradawne tajemnice martwego boga krwi i bezustannie starają się o przywrócenia przedwiecznego porządku. Po rozpowszechnieniu klątwy plugawej krwi doprowadziły do pojawienia się skrawków boskiej świadomości wyrażającej się w szeptach. Jako jedyni potrafią komunikować się z Hemhem i nie są pod jego pełną kontrolą. Obiecując nieskończone pokłady mocy podporządkowują inne słabsze istoty do poświęcenia własnego ciała i krwi do połączenia się w boskiej jedności.

Zbiorowa Ofiara/Potworna Amalgamacja



ATK	17	22
DEF	17	22
DMG	15-20	18-23
HP	90	100
SPD	8	10
GRW	3	
CST	1700	

Opis: Duża jednostka (zajmuje 4 pola). Po zabicu jednostek zdolnych do krwawienia poziomu 1-2 o łącznej wartości zdrowia równej 450, dodaj nową amalgamację do oddziału. /Duża jednostka (zajmuje 4 pola). Po zabicu jednostek zdolnych do krwawienia poziomu 1-4 o łącznej wartości zdrowia równej 400, dodaj nową amalgamację do oddziału.

Eksperymentując z magią krwi i poświęcając dużej ilości niewinnych jeńców hemomantom udało się zrobić idealne naczynie do ucieleśnienia boskiej mocy. Istoty w środku amalgamacji łączą się siłami i umysłami zwiększając ich potencjalną siłę. Dzięki umiejętności samoistnego utrzymywania zaklęcia łączącego ich w jedność potrafią wchłaniać inne istoty i dzielić się, kiedy zebrane ofiary mogą być oddzielną amalgamacją. Boskie błogostawieństwo wciela w nich część boskiego bytu pozwalającą na efektywniejsze pochłanianie ofiar.

Boska Obecność/Interwencja Boga Krwi



ATK	19	27
DEF	18	26
DMG	40-50	45-60
HP	200	320
SPD	18	25
GRW	1	
CST	3000 + 2000 krwi	

Opis: Nie masz kontroli nad tym stronnikiem. Teleportacja. Widzi i atakuje tylko i wyłącznie ranne cele. Ranne jednostki poziomu 1-3 znajdujące się przy Boskiej Obecności wpadają w berserk, atakując najbliższe jednostki nie będące Boską Obecnością. / Nie masz kontroli nad tym stronnikiem. Teleportacja. Widzi i atakuje tylko i wyłącznie ranne cele. Ranne jednostki poziomu 1-3 znajdujące się przy Interwencji Boga Krwi wpadają w berserk, atakując najbliższe jednostki nie będące Interwencją Boga Krwi. W swojej turze może losowo rzucić hipnozę na jednostki o łącznym poziomie zdrowia mniejszego niż (Poziom zdrowia Interwencji) /10.

Umysł boga krwi powoli wracający do życia. Pojawia się w wyniku strasliwego rytuału na utkanym przez magię runicznym posążku. Boski głód jest większy niż kiedykolwiek i kondensując czystą moc w fizycznej manifestacji przestrzeni wspiera plugawe oddziały kultu w wiecznych żniwach.

Rozdział 3: Nowe przedmioty i Budowle i Nawyki

Przedmioty:

Amulet Boskich Szeptów (Poziom przedmiotu: "Major") - pozwala bohaterowi nie pochodzącego z zamku krwi do używania magii i krwi i zbiorów krwi bez nawyku "Magia Krwi". Obniża inteligencję o 3 i morale jednostek żywych z innych zamków o 1. Zawsze pojawia się w budynku sprzedawców artefaktów w pierwszym miesiącu, po zakończeniu miesiąca nie ma gwarancji powrotu artefaktu do sprzedaży. Po otrzymaniu danego artefaktu każdy następny poziom gildii magów będzie zawierał zaklęcie szkoty magii krwi.

Tom Magii Krwi (Poziom przedmiotu: "Relic") - Bezużyteczny bez umiejętności zbierania krwi. Daje dostęp do wszystkich zaklęć krwi.

Nowy Nawyk:

Magia Krwi – pozwala zbierać krew, ulepsza zaklęcia krwi.

Budowle Charakterystyczne:

Ottarz Krwawej Komunii – pozwala na dokonywanie krwawej komunii ulepszającej jednostki na 7 dni po dokonaniu komunii.

Graal - Tętnica Hemh'numsana - Zdobywasz 10% więcej krwi. Efekty komunii trwają o tydzień dłużej.

Stęchła Rzeczka – pozwala na wynajmowanie Roju Komarów.

Wioska Kanibali – pozwala na wynajmowanie Kanibali.

Krwawe Pobojuwisko - pozwala na wynajmowanie Krwawych Mar.

Loch Sadystów - pozwala na wynajmowanie Karmazynowej Szlachty.

Katedra Szeptów - pozwala na wynajmowanie Hemomantów.

Plugawe Laboratorium - pozwala na wynajmowanie Zbiorowych Ofiar.

Runiczny Posąg Bestii - pozwala na wynajmowanie Boskiej Obecności.

Rozdział 4: Koncept nowych bohaterów i podsumowanie fabularne

Koncept głównych bohaterów kampanii:

Aethelred



ATK	0
DEF	0
POW	2
INT	3

Klasa: Wyższy Hemomanta

Specjalizacja: Magia Krwi (Co 5 poziomów, z zaokrągleniem w dół, moc zaklęć magii Krwi zwiększa się o 5%).

Nawyki początkowe:

Wisdom: Basic

Scholar: Basic

Zaczyna grę z Księgą Zaklęć i Amuletem Boskich Szeptów. (Przekazując innej postaci i używając Scholara może uczyć bohaterów innych zamków magii krwi.)

Styrkar



ATK	2
DEF	3
POW	0
INT	1

Klasa: Rozpruwacz

Specjalizacja: Karmazynowa Szlachta (Co 5 poziomów, z zaokrągleniem w dół, przyrost jednostek Karmazynowej Szlachty zwiększa się o 1).

Nawyki początkowe:

Offence:Advanced

Kroniki Pierwszego z Bogów

Życie nie zaczęło się ani od ludzi ani od mitycznych istot ani nie od smoków. Na początku była krew. Krew połączona w istocie pierwotnej nie posiadającej kształtu ani nazwy. Lecz w pewnym momencie krew zaczęła opuszczać ciało tej masy i przekształcać się w życie. Najpierw powstawały bestie, jedynym celem których było zbieranie krwi by rosnąć w siłę. Po tym zaczęły się pojawiać pierwsze istoty rozumne, które zaczęły czcić tę ogromną masę krwi, z której wyszły. Te istoty nie przypominały żadnej z istniejących cywilizacji, lecz potrafiły mówić i pisać. Po tym pojawiły się pierwsze anioły i smoki dając początki rasom pradawnych ludzi i reptyloidów. Rodziły się także drzewa, bakterie, zwierzęta jak i reszta flory i fauny. Życie się mnożyło, świat nie znał wojen ani głodu. Jednak w pewnym momencie objawiła się bestia. Bestia, która wyróżnęła każdą inną istotę swojego gatunku. Pochłaniając krew zwiększyła swój rozmiar i siłę do wcześniej niespotykanych. Bestia ciągnęła za sobą nieskończone morderstwa pochłaniając inne cywilizacje kumulując ich siłę i wiedzę. I kiedy głód mocy nie mógł być zaspokojony już krwią żywych stworzeń, istota porwała się na źródło życia. Wchłaniając źródło bestia straciła kształt nabyty poprzez liczne ewolucje i stała się czymś więcej niż istotą żywą. Była wszystkim co nie zdążyło się jeszcze pojawić. Była absolutem.

Kula nie emitowała już życia, emitując tylko i wyłącznie chaos. Wszystkie rasy połączyły się by móc zniszczyć bestię. Po długich i wycieńczających walkach istotom udało się znaleźć jego słaby punkt i zadać mu cios, po którym nie umiał przestać krwawić. Jego ciało zostało pozbawione krwi, a krew przybierała nowe kształty. Bestia nie żyła, zniknąwszy bez śladu. Nikt nie miał pojęcia co się wydarzyło z trupem przedwiecznego koszmaru.

Minęły wieki. Stare dzieje popadły w zapomnienie, aż grupa ludzi odkryła pisma pradawnych. Ucząc się starożytnych zapisów, dowiedzieli się o dziejach bestii. Jednak pismo to było napisane w języku, który nie przypominał żadnego z obecnie używanych. Było zapisane przez przedwieczne istoty, które czciły wielką życiową masę, a później TO, czym ona się stała po wchłonięciu jej przez bestię. Spisywali oni całą wiedzę przekazaną im przez masę w zamian za liczne ofiary. Opisywali bestię jako... Boga. Jako coś, co daje i zabiera, coś, co kiedyś stanie się wszystkim, osiągając swój cel. Nowy bóg nie był w stanie pojąć ogromu swoich możliwości ani od razu korzystać z całego swojego potencjału. Gdyby śmiertelnicy odkryli słabość Boga chwilę później, potrafiłby temu przeciwdziałać i jego zwycięstwo byłoby przesądzone z góry.

Zapiski te zawierały także rytuały szerzenia boskiej obecności, pomagające Bogu rosnąć w siłę oraz rytuały „Boskiego Błogostawieństwa”. Rytuał ten polegał na oddaniu swojego ciała Bogu w zamian za boską siłę. W zapiskach zostały również opisane praktyki krwawej magii, używanej przez wiernych. Magia ta była czymś innym niż zwykła

magia – łączyła użytkownika z istotą plugastwa. Ofiarując krew, można było skierować wpływy Boga tam, gdzie tego pragniesz.

Po przetłumaczeniu tych pism zostały one wykupione przez młodego czarodzieja o imieniu **Aethelred**. Próbując użyć tej magii, nie uzyskał żadnych efektów – Bóg był martwy. Czarodziej, pomimo rozczarowania, nie przerwał prób i zaczął skupywać bydło oraz inne żywe istoty dostępne na sprzedaż, zbierając ich krew. Kiedy zebrał ilość krwi opisaną w księdze, podjął się rytuału. Po zakończeniu rytuału zebrana krew zniknęła z rytualnego naczynia, a mag zaczął słyszeć niewyraźny szept. Czarodziej nie znał języka, w którym mówiło to coś, lecz z nieznanymi przyczynami rozumiał, czego od niego chce. Krew. Więcej krwi. W tym momencie dokonano pierwszej komunii, a istota zyskała siłę, by zaistnieć. Istnienie to nie posiadało nawet ułamka dawnej potęgi pradawnego, lecz było wystarczająco świadome, by czuć głód.

Wtedy istocie nadano imię przez jej pierwszego kultystę – Hemh’numsan. Magia krwi zaczęła działać, a po każdej komunii stawała się coraz silniejsza. Jednak krew zwierząt nie była już wystarczająca. Istota pragnęła więcej. Czarodziej wsłuchiwał się w szepty, zdobywając nową wiedzę i knując plany założenia kultu. Nie miał już odwagi, by przeciwstawić się nowonarodzonemu bożkowi, więc wykonywał każdy jego rozkaz, otrzymując nowe moce.

Po założeniu kultu rozpoczęły się podboje w imię Boga krwi. Kult poświęcał całe wioski, miasta, lasy pełne zwierzyny. W swoich podbojach Aethelred poznał członków innego kultu sadystycznych morderców, żyjących z najemnictwa i rozbojów. Zawarł sojusz z ich przywódcą, **Styrkarem**, i połączyli siły w podbojach, werbując nowych członków kultu, którzy w większości przemieniali się w kanibali. I tylko najsilniejsi umysłem mogli dołączyć do elity.

W trakcie eksperymentów czarodziejowi wraz z jego kultem udało się stworzyć amulet, który po założeniu na osobę pozwalał jej słyszeć szepty Hemha. Doświadczeni kultysty nie potrzebowali amuletu, by nasłuchiwać szeptów, lecz nowi członkowie przechodzili rytuał, w którym nawiązywali swój pierwszy kontakt ze źródłem ich nowej mocy.

Kult się szerzy, Bóg rośnie w siłę. Razem w tym nadchodzi dzień, w którym świat połączy się w jedność. Ten dzień będzie dniem obudzenia się Hemh’numsan...

Podsumowanie

Bardzo dziękuję za przeczytanie moich wymysłów. Starłem się wymyślać jednostki w taki sposób by się wplatały w istniejący świat HOMM3 i dodawały do tego nowych ciekawych mechanik. W momencie opisywania magii krwi mogłem namieszać z balansem, ale szczerze mówiąc nie liczyłem tego precyzyjnie. Myślę, że gdyby dodać taki zamek z danymi mechanikami to w praniu dałoby się wychwycić rzeczy wymagające podkreślenia.

Myślałem też nad dodaniem nawyku “Krwawe Żniwa” zwiększającego ilość pozyskanej krwi wraz z przedmiotami wzmacniającymi tę nawyk, lecz byłby to nawyk ekskluzywny dla hemomantów i ciężki do zintegrowania z resztą.

Rysunki są autorskie nie generowane przez AI. Na pomysł wpadłem myśląc o tym, że HOMM3 ma wspaniały potencjał na bycie grą dark fantasy i brakuje w nim mroczniejszych motywów.

W każdym razie mam nadzieję, że bawiliście się czytając to tak samo dobrze, jak bawiłem się ja wymyślając te nowe mechaniki i magię. Także dziękuję zespołowi Lenovo za tak ciekawą okazję do ruszenia swoją wyobraźnią. Każdy postujący tutaj ma ciekawy pomysł, który bym chętnie ograł w mirrorze z kimś na Jebusie 😊. Powodzenia wszystkim i bądźcie zawsze tak samo kreatywni!

P.S.: Przepraszam za nagłe przeskoki mogące pojawić się przy konwersji pliku i za pewne błędy składniowe co mogą się pojawić w tekście. Tak już mam :p

Wykonał: Maksym Kowalski

Email: maksym.a.kowalski@gmail.com