

Miasto: Termitiera  
Charakter: Neutralny  
Zdolności: Lot, logistyka

## Charakterystyka

Miastem, które chciałbym zaprezentować jest Termitiera, zamieszkała przez rasę owadzych humanoidów – Termipodów. Owa rasa tworzy siedziby pod ziemią. Oprócz dlatego struktura miasta jest na ogół niedostrzegalna z zewnątrz i na pierwszy rzut oka przypomina zwykłą górę. Wnętrze góry zawiera jaskinię wypełnioną budynkami miasta o wyglądzie termitier. Dodatkowo pocięte jest tunelami prowadzącymi w głąb ziemi. Miasto zamieszkuje rasa termipodów, stanowiących połączenie ludzi i owadów, zrzeszających się w społeczność zwaną „Rojem” na czele której stoi Królowa Roju. Oprócz termipodów miasto zamieszkują wytresowane przez nie chrząszcze, które stanowią część sił zbrojnych Roju.

Termipody mają wygląd człowieka (głowa ręce, nogi tułów, szyja), dodatkowo posiadają odwłok, czułki i jeszcze jedną parę rąk wraz z błonkowymi skrzydłami. Termipody są niezwykle inteligentne, posiadają szeroką wiedzę na temat minerałów, produkcji broni, tworzenia struktur oraz magii.

### Podstawowe budynki:

Rada wioski → Rada miasta → Kapitol

Tawerna – rekrutacja bohaterów

Gildia magów – max 3 lvl

Kowal – Namiot pierwszej pomocy

Rynek – wymiana surowców

Magazyn surowców – generuje codziennie dodatkowo surowce

Fort → Cytadela → Zamek

### Dodatkowe budynki miasta:

Generatory jednostek:

Tunele – wymagana budowla do rekrutacji Pracowników Roju i Trutni,

Wieża wartownicza – wymagana budowla do rekrutacji Poborowych i Zwiadowców,

Pole grzybowe – wymagana budowla do rekrutacji Chrząszczy Kanonierów i Chrząszczy Bombardierów,

Akademia – wymagana budowla do rekrutacji Wojowników Roju i Weteranów,

Uczelnia – wymagana budowla do rekrutacji Magów Roju i Archonów,

Strażnica – Wymagana budowla do rekrutacji Gwardzistów i Strażników Królewskich,

Leże – Wymagana budowla do rekrutacji Chrząszczy Olbrzymich i Niszczycieli.

### **Pozostałe budynki:**

Komora Królowej – Zwiększa prędkość bohaterów i opór magiczny jednostek,

Schola Gladiatoria – możliwość nauki przez bohatera podstaw Ataku i Obrony

Sklep z artefaktami – pozwala wymienić złoto na artefakty

Budynek Graala – Rój – zwiększa przychód królestwa, liczbę generowanych jednostek w mieście i pozwala sojuszniczym bohaterom na lot po mapie.

### **Jednostki:**

Wszystkie jednostki Termitiery potrafią latać.

Poziom pierwszy:

Pracownik Roju – podstawowa jednostka bojowa niezbyt szybka, silna i wytrzymała, potrafi latać;

Truteń – potrafi latać i otrzymuje o 20% mniej obrażeń od ataków z dystansu;



Poziom drugi:

Poborowy– Trutnie silniejsze i szybsze od reszty, potrafią latać:

Zwiadowca – Poborowi z doświadczeniem, którzy zajmują się rekonesansem, w czasie ataku rzucają na wroga jednostki „Rozproszenie”;



Poziom trzeci:

Chrzążcz kanonier – hodowlana jednostka atakująca z dystansu, potrafi latać, atakuje wybraną jednostkę i wszystkie inne wokół niej;

Chrzążcz bombardier – dodatkowo jego ataki ignorują 20% obrony przeciwnika;



Poziom czwarty:

Wojownik Roju – wyszkolona kasta wojowników, dobrze opancerzonych i uzbrojonych, szybcy i silni, potrafi latać;

Weteran – znajomość sztuki wojennej pozwala im atakować dwukrotnie;



Poziom piąty:

Mag Roju – jednostka atakująca z dystansu, potrafi latać i jest odporny na czary;

Archon – potrafi rzucać czary bufujące na sojusznicze i debufujące wrogie jednostki;



Poziom szósty:

Gwardzista – najsilniejsi wojownicy Roju uzbrojeni w najlepszą broń i pancerze, potrafią latać i są bardzo szybcy, nieskończony kontratak;

Strażnicy Królewscy – Gwardziści, którzy dostąpili zaszczytu zostania przybocznymi strażnikami Królowej, dodatkowo mają szansę 20% na zadanie podwójnych obrażeń;



Poziom siódmy:

Chrząszcz Olbrzymi – żyjący w głębinach ziemi potężny i szybki owad, oswojony przez termipodów i służący do walki z silniejszymi wrogami, potrafi latać, odporność na czary lvl 1-4;

Niszczyciel – potrafi pokonać najpotężniejsze jednostki, brak kontrataku wroga, zmniejszone obrażenia od ataków z dystansu o 20%



### **Bohaterowie:**

Bohater miecza – Kasztelan, główne specjalizacje – ofensywa, defensywa, logistyka

Bohater magii – Kanclerz, główne specjalizacje – wiedza tajemna, magia ziemi, logistyka

Grafiki postaci stworzyłem w Hero Forge (z wyjątkiem chrząszczy) i obrobiłem w Photoshopie.