

MIGHT AND MAGIC - FACCIÓNES

REFUGIO



"Por el Honor, el Orden y el Deber"

Aka: Los Caballeros de la Luz

En resumen: Un Imperio Sagrado feudal protegido por cabaalleros medievales y monjes con acceso a la Magia "de la Luz" y "Angelicales" tropas de élite.

Inspiración: Edad Media de la Europa Occidental (por la atmósfera y diseño general), Roma Imperial (por la organización militar y el concepto de "Pax Romana"), Caballeros Templarios (por el sentido religioso de su misión), la Inglaterra Victoriana (por la naturaleza puritana y la estricta división en clases)□

Colores asociados: Azul celeste, blanco y oro.

Símbolos: la "cruz solar", el halcón, la espada.

Culto: Elrath, el Dragón de la Luz y sus primeros sirvientes, los Ángeles.

Filosofía: "Ley y Orden" más que "Bondad y Misericordia".

País/Reino: El Sacro Imperio

Capital: El alcance del halcón.

Organización social:

El Sacro Imperio es una teocracia feudal. En teoría el Emperador tiene poder absoluto, pero en realidad el reino se divide en seis ducados, docenas de baronías, de las cuales al menos nueve se autodenominan "estados independientes", por lo que gran parte del tiempo el Emperador lo emplea lidiando con varios de sus nobles. Es frecuente que al menos una de estas regiones esté sumida en algún tipo de revolución, aunque raramente son importantes o especialmente sangrientas.

Los orígenes del estado teocrático son complejos, pero en gran medida se debe a la presencia de los Ángeles, los hijos elegidos de Elrath. A pesar de que fueron diezmados en las guerras antiguas, su energía y carisma convencieron a los humanos para que vivieran en sus dominios, dejaran el culto a Ylath, el Dragón del Aire y abrazaran el Culto a Elrath. Pocas veces se les ve en el Sacro Imperio, pero han tenido un gran impacto en su historia y cultura.

Arquitectura: La arquitectura pública imperia es pesada y ornamentada en un flamante estilo gótico. Cada centímetro se llena con inscripciones, estatuas y frisos.

La mayoría de las ciudades del Refugio están rodeadas por una alta y gruesa muralla, con torres de vigilancia, lugares para las máquinas de asedio y otras funciones defensivas.



Magia: El Refugio cuenta únicamente con la Luz, la magia "sagrada" de Elrath y sus ideales de Verdad, Justicia y Pureza.

Estrategia: "Defiende tu posición"

Las tropas del Refugio son excelentes defensores y es legendaria su habilidad para atraer a sus enemigos a luchar en los terrenos de su elección.

Los generales del Refugio deben centrarse en ganar a largo plazo, resistiendo los asaltos de los oponentes y curar sus daños. El héroe y las criaturas del Refugio se combinan para debilitar, absorber y redirigir los ataques enemigos, sanar sus heridas y contraatacar a sus asaltos.

- **Puntos fuertes:** "Bendiciones" en masa y habilidades curativas, inmunidad total temporal (habilidad racial), unidades con capacidad recuperadora, moral alta y mucho daño en el contragolpe.
- **Puntos débiles:** Capacidad de ataque a distancia limitada, rango de daños bajo.
- **Habilidad Racial: Ángel Guardián** – Un pelotón se hace inmune a los daños y efectos negativos.

Las mejores armas del Refugio son la defensa y la curación, por lo que el ataque debe centrarse en las tropas enemigas que causen más daño, para así llegar a un punto en el que el poder de curación supere a la capacidad de daño enemiga.

Las criaturas enemigas capaces de neutralizar o golpear a las unidades de soporte del Refugio también deberían considerarse como una prioridad en el ataque.

Héroe emblemático del Refugio: El Paladín (Héroe de Poder)

Caballeros del Imperio cuya confianza en Elrath rivaliza con la que profesan los Sacerdotes de la Luz. A cambio de su devoción, pueden aumentar sus habilidades de combate con "Milagros" que duplican el poder conferido por la esfera de Magia de la Luz.

Traducido por Tukas para la Torre de Marfil: www.heroesofmightandmagic.es , www.heroesvi-tdm.es

