

# MIGHT & MAGIC - FACCIÓNES



## INFIERNO

*"¡Quemaremos el mundo hasta reducirlo a cenizas y bailaremos sobre sus ruinas!"*

**Aka:** Los Demonios, Los Señores del Caos.

**En resumen:** Los Demonios son la encarnación del Caos. Creen que el único valor moral con sentido es la libertad individual y sienten que no necesitan justificar sus acciones. Matan porque pueden o quieren.

Por esto es por lo que son vistos como "Malvados" y peligrosos y por lo que las otras facciones de Ashan prefieren mantenerlos encerrados en su mundo-prisión, Sheogh, que Sar-Elam creó para ellos.

No obstante, hay individuos en estas naciones que son seducidos por esta noción absoluta de Libertad de Acción y acaban convirtiéndose al culto de los demonios.

*Inspiración:* Las Ménades griegas/Bacantes (los frenéticos seguidores de Dionisios-Baco), Roma decadente (Nero, Calígula, Heliogábalo, etc.) Cartago o Sacerdotes Aztecas.

**Colores asociados:** rojo y negro.

**Símbolos:** Uróboros (la serpiente que se muerde la cola), Hexagrama (una estrella de seis puntas que se puede dibujar de un solo trazo), Espiral del Caos.

**Culto:** Su progenitor – Urgash, el Dragón Primordial del Caos.

**Filosofía:** "El poder te da el derecho"; ser capaz de hacer algo es suficiente justificación para hacerlo. Conquistar, saquear y abusar de los débiles -o no, como quieras- darse el capricho de placeres egoístas, convertir a los estúpidos que no entienden el verdadero significado de "libertad". El poder se obtiene por la fuerza pasando por encima de los débiles.

**País/ reino:** Sheogh, la Prisión de Fuego

**Capital:** Ur-Hekal, el "Portal del Corazón Ardiente"

## Organización Social:

Los demonios tienen una "monarquía" absoluta. Lo que dicen los seis Señores Demoníacos, es lo que se hace. El menor desacuerdo o desobediencia se "premia" con un rápido y severo castigo. Sus "vasallos" se organizan en una brusca jeraquía basada en el poder, con los más poderosos subyugando a los más débiles. Los Demonios poderosos suelen autodenominarse Señores de una parte del infierno que consideran propia. Los más fuertes poseen ciudades o terrenos en las posesiones de sus Amos, las cuáles guardan y defienden celosamente.

**Arquitectura:** Los edificios de los Demonios son completamente construidos por esclavos y luego modelados con Magia del Caos. Diseñados para intimidar, suelen ser enormes, enrevesados y nada funcionales. No hay una forma básica para los edificios y en todos utilizan una mezcla de basalto, lava y limos orgánicos como materiales primarios. El resultado final tiene un aspecto definitivamente extraño.

**Magia:** La magia demoníaca procede del caos y es destructiva por naturaleza. En general, los demonios muestran una insuperable habilidad para usar los aspectos más negativos de todos los tipos de magia (daño directo, daño retardado, "maldiciones").

De hecho, muchos de sus hechizos son versiones corrompidas de los hechizos elementales "estándares".

## Heroe emblemático del Infierno: El Caballero Infernal (Poder)



Un estatus reservados para los adeptos demoníacos que han servido bien a sus amos. Los Caballeros Infernales no son "verdaderos" Demonios, sino humanos (o elfos, enanos,...) que recibieron la "bendición" de Urgash y fueron "mejorados" con magia del Caos.

Ocultando su corrupto cuerpo en una armadura semi-sensible de la que no pueden desprenderse, lideran las legiones de Demonios por la faz de Ashan. Como no son en realidad Demonios, no están atados a Sheogh, lo que los convierte en los agentes perfectos del Demonio Soberano en Ashan.

Los Caballeros Infernales no son grandes maestros de la Magia del Caos, pero el ritual de transformación les confiere varias habilidades "Caóticas".

## Estrategia del Infierno: "Divide, Invoca y Conquista"

Invoca tantas tropas como puedas mientras esparces caos y fuego en las filas enemigas. Entonces, deja que tus tropas de choque acaben con ellos.

Los generales del Infierno se centran en hacer rápidamente daño de área (en grandes áreas), habilidades ofensivas "en masa", bloquear el soporte enemigo y sus tácticas, así como en invocar refuerzos gratuitos para su ejército.

- **Puntos fuertes:** La mejor magia de daño directo, buena movilidad, unidades cuerpo a cuerpo resistentes y letales, poder controlar el Caos (Suerte, Espacio y Tiempo) a su favor.
- **Puntos Débiles:** Sin habilidades de soporte, baja moral
- **Habilidad Racial: Portal** -Las tropas del infierno pueden invocar temporalmente refuerzos de su mismo tipo directamente al campo de batalla.

Toda la nación de los Demonios es un ejército. Cada uno vive tan solo para arrasar y destruir, son capaces de causar tremendos estragos y altercados incluso en sus propias filas. Si formaran un ejército disciplinado, serían casi imparables.

Afortunadamente para sus enemigos, instaurar esa disciplina es más difícil de lo que parece, por lo que a menudo los demonios menores tienen que ser dirigidos a base de golpes de látigo por los enormes capataces.

Por si la mera presencia intimidatoria de las legiones demoníacas en el campo de batalla no fuera suficiente, usarán cualquier ardid que tengan a su disposición -todo tipo de hechizos de destrucción de área, control mental, maldiciones, cambiaformas, etc.

Solo entonces, una vez que el enemigo ha sido suficientemente debilitado, las fuerzas demoníacas cargarán. Si las filas demoníacas mantienen su disciplina, pueden generalmente contra cualquier oponente. Si no, se vuelven una turba sin control.

Los Demonios tienen también dos malignos ases bajo la manga para apoyar a sus esclavos:

Son capaces de alterar el continuo espacio-tiempo, pueden teletransportarse en el campo de batalla.

Y su habilidad "Portal" les permite invocar refuerzos instantáneos de su mundo-prisión.

Las armas demoníacas son dentadas, con púas y pinchos para causar el máximo dolor y daño, y hacer que las heridas que inflinjan sean mucho más difíciles de sanar.

Caóticos por naturaleza, los Demonios tienen un comportamiento salvaje en el combate y tácticas erráticas. Sus impredecibles habilidades y su área de efecto, tienen tendencia a dañar o afectar a sus propias unidades, por lo que el objetivo a menudo es, simplemente, asegurarse de que el oponente reciba más daño.

Generalmente es mejor sacrificar las unidades invocadas que las permanentes, así que actuar lentamente al principio es bueno, al menos hasta que el líder del Infierno tenga suficientes tropas invocadas para lanzarlas al ataque.

