

MIGHT AND MAGIC - FACCIÓNES

NECRÓPOLIS



*"La vida es cambio, caos, suciedad y sufrimiento.
La muerte es paz, orden, eterna belleza "*

Aka: Los Nigromantes, los No-muertos.

En resumen: Los nigromantes empezaron como una secta escindida de los Magos y crecieron hasta convertirse en una poderosa nación. Rinden culto al lado "Muerto" de Asha. Su interpretación del lado más oscuro de los dioses es fanática, enfatizando la soledad de la muerte y exaltando el estado de no-muerte al que todos los Nigromantes aspiran. Los Nigromantes estudian magia de la muerte para hacerse eternos, pero en su forma de no-vida, aprenden a controlar el espíritu de los difuntos (fantasmas) o cómo levantar a los muertos de sus tumbas (esqueletos).

Inspiración: *Antigua Egipto (Libro de los Muertos), Budismo (ascetismo y rechazo del mundo material como algo ilusorio y pasajero), todo tipo de sectas (fanáticos, seguimiento del líder, fascinación por el orden y la pureza).*

Colores asociados: Negro, blanco y verde tóxico (fluorescente).

Símbolos: La araña de la muerte, el número 8 : vertical (Asha Amo del tiempo - reloj de arena) u horizontal (Asha Amo del espacio - infinito)

Culto: Los nigromantes rinden culto a Asha, el dragón Primordial del Orden en una retorcida interpretación del Orden en la "Muerte".

Filosofía: "Abraza el vacío. La iluminación sólo puede hallarse más allá de la pasión y una vez que nos despojamos de los deseos carnales. El Tiempo es nuestro aliado, todo lo que vive, algún día morirá..."
Mórbida fascinación por la muerte y una fanática devoción por la causa.

País / reino: Las Ciudades de Plata

Capital: Ninguna en los años de Heroes 6

Organización Social:

La vida de un Nigromante es ascética en extremo. Los placeres carnales están mal vistos, así como cualquier tipo de alegría o celebración. Los ciudadanos hablan en susurros y en voz baja, nadie da prisa a nadie y se nota poco cambio en las calles entre el día y la noche. Los que trabajan, hacen sus tareas en silencio y vuelven a sus hogares con sus "familias" (así llaman a los grupos de personas, generalmente sin niños, en los que se agrupan) Los Nigromantes pasan sus cumpleaños en reclusión y penitencia. La procreación es (mal)vista como una distracción de las tareas más importantes.

Arquitectura:

La arquitectura de la Necrópolis es espantosamente uniforme. La devoción de los Nigromantes por el Orden se refleja en su obsesión por la simetría, ángulos y líneas. Pirámides y Obeliscos son los edificios típicos, sin adornos excepto los siempre presentes símbolos de la Diosa Araña. El material favorito para la construcción son los bloques de piedra negra procedentes de los desiertos sur, lo que hace que parezca que las ciudades absorben la luz del día engulléndola por completo.



Magia:

Los Señores de la Muerte se centran en los aspectos destructivos de la Magia, con predilección por la magia Primordial del Orden (descubierta por Sar-elam, el Séptimo Dragón) y las esferas elementales de la Oscuridad y Tierra.

Además también han desarrollado su propia rama de magia que llaman Nigromancia.

La mayoría de sus hechizos se centran en desgastar el cuerpo y dominar el espíritu.

Héroe emblemático de la Necrópolis: El Nigromante (Héroe de Magia)

Muchos de los altos mandos del ejército de los Señores de la Muerte los ocupan aquellos que siguen el camino de los Nigromantes, verdaderos maestros en oscuras maldiciones, hechizos basados en Tierra para mejorar las tropas y lo primero y más importante el control primordial del tiempo.



Estrategia de la Necrópolis “Un enemigo muerto es un buen aliado”

Los generales de la Necrópolis juegan con el tiempo a su favor, van debilitando al enemigo mientras levantan a las tropas caídas para formar una fuerza imparable.

Para ello cuentan con varias habilidades que les permiten emplear "maldiciones en masa" duraderas y DoTs (Nd.T son siglas en inglés, no conozco el equivalente en español), impedir la sanación de las unidades enemigas y animar las tropas caídas.

- **Puntos fuertes:** Maldiciones en masa y DoTs, impedir a tropas que puedan curarse o resucitar, unidades resistentes, a las tropas no les afecta la moral (No-muertos).
- **Puntos débiles:** Poca movilidad, poco rango de daño, habilidades de soporte limitadas.
- **Habilidad Racial: Nigromancia** – Cualquier unidad viva o no-muerta caída en el campo de batalla proporciona un tipo de energía al Nigromante, que puede utilizarla para incrementar uno de sus propios pelotones. X% de las criaturas levantadas permanecerán después del combate.

Los Nigromantes, al igual que los Magos, rara vez son vistos en primera línea. Habitualmente permanecen en la retaguardia como comandantes o bien dando soporte a las unidades.

Por lo demás, los ejércitos de la Necrópolis consisten en olas y olas de incontables muertos vivientes, infinitamente obedientes, inmunes al miedo y al dolor.

Los No-muertos de menor nivel son en general lentos y torpes, pero acaban con sus enemigos superándolos en número, y los caídos de las filas enemigas, son levantados de la muerte para engrosar las líneas nigrománticas.

Los Nigromantes también llevan fantasmas a la batalla para rápidos e incisivos ataques. En muchos aspectos, los fantasmas son a los Señores de la muerte, lo que los Djins a los Magos.

Normalmente, los Nigromantes mantendrán un ataque durante horas, conscientes de que ésta es una de sus ventajas. Al fin y al cabo, sus tropas nunca se cansan.

A diferencia de la mayoría de facciones, considerando su habilidad de superar a sus enemigos, la Necrópolis no suele centrarse en las tropas de soporte, sino en las encargadas de hacer mayor daño.

El objetivo es superar la capacidad del ejército enemigo de hacer más daño del que tus tropas pueden soportar.

No obstante, los pelotones con habilidades específicas para purgar o negar las maldiciones nigrománticas también deberán ser considerados objetivos primarios.