

Sir Anduin Lothar

Popis postavy:

Je moudrý a silný, je vzorem pro každého vojáka, který kdy bojoval nebo bojuje ve jménu lidstva. Možná už není v nejlepších letech, ale přesto je považován za nejobávanějšího šermíře mezi lidmi a má na povel Sto síly, které vede se schopnostmi mistra stratéga. Jen jeho, posledního dědice arathijské krve, jsou ostatní králové ochotni poslouchat

Charakteristika role:

Anduin Lothar představuje hlavního vůdce Stormwindských sil. Měl by být především vidět a slyšet. Jeho úkolem je motivovat. Největší důvěru má v krále Terenase, který jako první podal uprchlíkům z Azerothu pomocnou ruku, ale jako velitel cítí závazek vůči všem lidem všech království. Jeho dalšími nejbližším spojencem je Khadgar, se kterým se spřátelil ještě před první válkou.

Kostým:

Jako zbraň meč a štít nebo obouruční meč. Kvalitní zbroj by měla být samozřejmost. Mějte na paměti, že v tuto chvíli je Lothar už starším, zkušeným mužem, který přežil mnoho bitev.

Schopnosti:

Na Zteč! (2. úroveň):

Lothar přikáže vojákovvi jít na zteč. Poslat někoho na zteč může maximálně třikrát za šarvátku. Takový voják dá v příštím platném zásahu +1 zranění (nepřičítá se k ostatním bonusům, které voják už má, **limit síly zásahu je 3 max**). Voják jdoucí na zteč nemůže od žádného dalšího velitele obdržet stejný povel znovu dříve jak za deset minut. Lothar nemůže dávat rozkaz „Na Zteč“ jiným CP, kouzelníkům a ani kněžím, maršálům nebo sám sobě.

Formule: „Na Zteč!“

Válečnické reflexy (3. úroveň):

Léta strávená v boji vybrousila Lotharovy válečnické reflexy k diamantové dokonalosti. Při jakémkoliv platném zásahu zbraní pro boj tváří v tvář nebo šípem, může použít úhyb. Úhyb se znovu nabije, když si Lothar vyléčí všechna zranění a nachází se mimo souboj nebo navštíví na 5 minut spřátelené město.

Formule: „Úhyb.“ (lze použít pouze jednou za boj)

Bleskový úder (4. úroveň):

Lothar nenechá příležitost proklouznout mezi prsty a rychle si osvojil schopnost využít prvních známek slabosti nepřítele, aby ho mohl vzápětí srazit k zemi mocným úderem. **První úder** během střetu způsobí nepříteli o jedna větší zranění (nelze dosáhnout větší síly úderu nežli 3 max. Pokud je úder jakkoliv vyblokován, je spotřebován a nelze jej znovu použít). Bleskový úder se znovu nabije, když si Lothar vyléčí všechna zranění a nachází se mimo souboj nebo navštíví na 5 minut spřátelené město.

Použití: 1x za boj

Organizátor radí:

Pamatujte prosím, že jako výherce konkurzu na danou postavu se od vás čeká příslušné RP a prožití scén. Soumraky jsou akce jak pro začínající bojovníky, tak pro ty ostřílené. Mladší a méně zkušení hráči k vám vzhlížejí, že je povedete a ukážete jim důstojné RP.

Zvláště v případě velitele jsou vaše velitelské schopnosti velmi potřeba. Mladší a podřízení hráči na vás budou jako na svého velitele spoléhat že je budete vést a chránit. Zároveň však musíte jít příkladem svým podřízeným a být vidět v boji po jejich boku. Také je důležité naslouchat názoru svého krále.

dotazy směřujte na organizátory.

Thoras Trollbane

Popis Postavy:

Hřmotný a rázný Lord Thoras je vládcem tvrdého národa válečníků ze Stromgardu. Jejich země, kdysi srdce říše, dnes drsná, neúrodná vrchovina, sužovaná nájezdy trollů, rodí nejlepší bojovníky všech sedmi království a Thoras Trollbane patří mezi nejlepší z nich. Je to voják a válečník každým coulem, přímý, neústupný a místy až agresivní. Ve své armádě si ale udrží disciplínu a na bitevním poli se mu málokdo vyrovná, jak co do schopnosti boje se zbraní, tak i ve strategii a taktice. Lord Thoras byl blízkým přítelem krále Terenase a i to je jeden z důvodů, proč se stal jedním z hlavních zastánců vzniku Aliance – mezi ty další patří například to, že jeho země stojí Hordě přímo v cestě, že trollové, odvěcí nepřátele Stromgardu, se spojili s Hordou a že žádný Stromgardan si nenechá ujít dobrý boj.

Charakteristika role:

Král Stromgardu, nejvyšší velitel a autorita ve svém národě, který v Aliančním velení podléhá už jen Lotharovi. Toho má v úctě, pro jeho válečnický věhlas i pro jeho původ (je posledním z dlouhé linie potomků králů dávné Arathijské říše).

Poznámky:

Mohutný válečník vládoucí mohutnými zbraněmi – ideálně obouřční sekera či kladivo. Celý kostým by měl vzbuzovat dojem mohutné postavy a měl by být spíše válečnický, než královský. Kvalitní zbroj, nevýrazná čelenka, sloužící jako koruna, a plnovous jsou vhodnými doplňky.

Schopnosti:

Na Zteč! (2. úroveň):

Thoras přikáže vojákovi jít na zteč. Poslat někoho na zteč může maximálně třikrát za šarvátku. Takový voják dá v příštím platném zásahu +1 zranění (nepřičítá se k ostatním bonusům, které voják už má, **limit síly zásahu je 3 max**). Voják jdoucí na zteč nemůže od žádného dalšího velitele obdržet stejný povel znovu dříve jak za deset minut. Thoras nemůže dávat rozkaz „Na Zteč“ jiným CP, kouzelníkům a ani kněžím, maršálům nebo sám sobě.

Formule: „Na Zteč!“

Válečnické reflexy (3. úroveň):

Thoras pochází z dlouhé linie králů-válečníků, zocelovaných generací za generací válkami s trolly. V bojích s nimi vypiloval své reflexy na maximum. Při jakémkoliv platném zásahu zbraní pro boj tváří v tvář nebo šípem, může použít úhyb. Úhyb se znovu nabije, když si Thoras vyléčí všechna zranění a nachází se mimo souboj nebo navštíví na 5 minut spřátelené město.

Formule: „Úhyb.“ (lze použít pouze jednou za boj)

Kdo se směje naposled,... (4. úroveň):

Thoras je zkušený válečník a velitel, prožil velké války proti trollím nájezdníkům i první přívál hrozivých válečníků Hordy. Když Thoras vyčerpá všechny své životy na 0, je schopen zasadit jeden poslední úder ve chvíli své smrti. Zasadí tak nepříteli posmrtný úder a umírá. Tomuto úderu (pokud je zasažen do běžných zásahových ploch) se nelze vyhnout - ani schopností, či kouzlem.

Formule: „ Storm-gard!“ (užití pouze v okamžiku smrti)

Organizátor radí:

Pamatujte prosím, že jako výherce konkurzu na danou postavu se od vás čeká příslušné RP a prožití scén. Soumraky jsou akce jak pro začínající bojovníky, tak pro ty ostřílené. Mladší a méně zkušení hráči k vám vzhlížejí, že je povedete a ukážete jim důstojné RP.

Zvláště v případě velitele jsou vaše velitelské schopnosti velmi potřeba. Mladší a podřízení hráči na vás budou jako na svého velitele spoléhat že je budete vést a chránit. Zároveň však musíte jít příkladem svým podřízeným a být vidět v boji po jejich boku. Také je důležité naslouchat názoru svého krále.

dotazy, směrujte na organizátory.

Terenas Menethill

Popis postavy

Král Terenas Menethil je vládcem jednoho z největších království Azerothu. Jako první odpověděl na volání Azerothu, u jeho vyjednávacího stolu se sešli budoucí spojenci a jeho vojska tvoří páteř alianční armády. Terenas je spravedlivý a uvážlivý vládce, hluboce oddaný Svatému světlu a oblíbený u svého lidu, zkrátka prototyp dobrého krále. Není to žádný nadaný válečník, ale je schopný státník a diplomat, díky kterému jsou schopni lidé několika království bojovat po boku elfů i trpaslíků, aniž by neustále otevírali staré územní a názorové rozepře.

Charakteristika role:

Král Loardeanu, nejvyšší velitel a autorita ve svém národě, který v Aliančním velení podléhá už jen Lotharovi, kterého uznává a považuje za přítele. Přesto z části chápe jako hlavu Aliance sebe sama, protože přesvědčil jednotlivé její členy zasednout k jednacímu stolu a obratnou politikou je přiměl ke spolupráci. V Alianci vidí budoucnost lidské rasy a celého Azerothu se všemi jeho obyvateli a doufá,

že Lordaeron v tom bude mít rozhodující roli. Je velmi zbožný a velké naděje vkládá do paladinského řádu.

Kostým:

Honosnější kostým a koruna by ve výbavě rozhodně neměly chybět (kostým jasně královský, lze ho nahradit kvalitní zbrojí), ideální zbraní je jednoruční zbraň a štít.

Schopnosti:

Na Zteč! (2. úroveň):

Teneras přikáže vojákovi jít na zteč. Poslat někoho na zteč může maximálně třikrát za šarvátku. Takový voják dá v příštím platném zásahu +1 zranění (nepřičítá se k ostatním bonusům, které voják už má, **limit síly zásahu je 3 max**). Voják jdoucí na zteč nemůže od žádného dalšího velitele obdržet stejný povel znovu dříve jak za deset minut. Teneras nemůže dávat rozkaz „Na Zteč“ jiným CP, kouzelníkům a ani kněžím, maršálům nebo sám sobě.

Formule: „Na Zteč!“

Válečnické reflexy (3. úroveň):

Léta strávená v boji vybrousila Terenasovi válečnické reflexy k diamantové dokonalosti. Při jakémkoliv platném zásahu zbraní pro boj tváří v tvář nebo šípem, může Terenas použít úhyb. Schopnost se znovu nabije, když si Terenas vyléčí všechna zranění a nachází se mimo souboj nebo navštíví na 5 minut spřátelené město.

Formule: „Úhyb.“ (lze použít pouze jednou za boj!)

Ve jménu krále! (4. úroveň):

Teras vybere jednoho vojáka, kterého jmenuje svým šampionem. Vybraný bojovník je reprezentantem samotné regentovy vůle a jedná v jeho jméně. Tento voják (nesmí být CP ani kostýmová postava) dostává +1 život ke svému celkovému počtu životů. Po smrti tohoto hráče efekt jmenování je zrušen. Regent může stejnou cestou jmenovat jiného hráče. Šampion je vždy jen **jeden** ve hře na dané straně frakce.

Formule: „Povstaň můj šampione!“ (jmenování se vztahuje jen na **jednoho hráče** ve hře, musí provést kvalitní RP scénu před vojáky, jinak je efekt neplatný)

Královský majestát (4. úroveň):

Teras je zkušený voják a zdá se, jako by kolem něj byla aura nepřemožitelnosti, která ho udržela na živu už tak dlouho. Je to jako by se od něj šípy sami odvracely a odmítaly ho trefit.

Imunita vůči šípům i jejich následných efektů (**Pasivní** vlastnost, která platí od dosažení poslední úrovně.)

Organizátor radí:

Pamatujte prosím, že jako výherce konkurzu na danou postavu se od vás čeká příslušné RP a prožití scén. Soumraky jsou akce jak pro začínající bojovníky, tak pro ty ostřílené a mladší a méně zkušené hráči k vám vzhlížejí, že je povedete a ukážete jim důstojné RP.

Zvláště v případě krále je vaše vůdčí a velitelská schopnost velmi potřeba. Zároveň se od vás však čeká, že se hlavně postaráte o ekonomický blahobyt své frakce. Role je primárně založena na schopnosti hráče uvažovat nad obchody a tokem peněz. Takže prosím mějte na paměti, že je na vás, aby jste udrželi pokladnici plnou a utráceli uvážene své herní peníze. Nejste primárně válečníkem, a proto se od vás nepožaduje bezhlavý boj v předních řadách.

dotazy směřujte na organizátory.

Genn Graymane

Popis postavy:

Král Genn Greymane je hrdý, poněkud odměřený, možná až nevrlý muž bdělé mysli, silné vůle i silných paží. Je vládcem Gilneas, pokud ne nejmočnějšího, tak určitě nejbohatšího ze sedmi lidských království a velmi dobře ví, že právě proto je pro Alianci tak cenný. Velmi dobře ale také ví, že jeho země není nejbohatší pro nic za nic a nehrne se do investic, které dost možná pomůžou sousedům mnohem více, než Gilneas - jeho země a jeho lid jsou pro něj nejdůležitější, i když jej ostatní vládců občas označují za izolacionistu.

Charakteristika role:

Král Gilneas, nejvyšší velitel a autorita ve svém národě, který v Aliančním velení podléhá už jen Lotharovi a to především z úcty ke starému válečníkovi a jeho zkušenostem, které mohou být zásadní, když dojde na ochranu jeho království před útoky Hordy. Myšlenka Aliance nemá příliš vřelý vztah – má pocit, že Aliance potřebuje Gilneas víc, než Gilneas Alianci.

Poznámky:

Genn navzdory svému bohatství neholduje přílišnému luxusu. Jeho oděv přesto není strohý, je vhodný k jeho postavení, kvalitní a praktický. Dobrá zbroj je samozřejmostí. Je to schopný válečník a šermíř – neholduje velkým a těžkým zbraním a volbou proto budou meč či kombinace dvou tesáků.

Schopnosti:

Na Zteč! (2. úroveň):

Genn přikáže vojákovi jít na zteč. Poslat někoho na zteč může maximálně třikrát za šarvátku. Takový voják dá v příštím platném zásahu +1 zranění (nepřičítá se k ostatním bonusům, které voják už má, **limit síly zásahu je 3 max**). Voják jdoucí na zteč nemůže od žádného dalšího velitele obdržet stejný povel znovu dříve jak za deset minut. Genn nemůže dávat rozkaz „Na Zteč“ jiným CP, kouzelníkům a ani kněžím, maršálům nebo sám sobě.

Formule: „Na Zteč!“

Válečnické reflexy (3. úroveň):

Gen pochází z dlouhé linie králů-válečníků. Při jakémkoliv platném zásahu zbraní pro boj tváří v tvář nebo šípem, může použít úhyb. Úhyb se znovu nabije, když si Genn vyléčí všechna zranění a nachází se mimo souboj nebo navštíví na 5 minut spřátelené město.

Formule: „Úhyb.“ (lze použít pouze jednou za boj)

Vůle Gilneasu (4. úroveň)

Král Graymane je schopný strateg a bojovník, ale také milovaný a uznávaný panovník. Kdykoliv je po jeho boku aspoň jeden z Gilneaských bojovníků, je schopen zlomit a ignorovat 1 kouzlo seslané na krále. Jeho účinek na něj neplatí, další seslané kouzlo na krále je už platné.

Použití: Lze použít pouze na první seslané kouzlo na jeho osobu.

Organizátor radí:

Pamatujte prosím, že jako výherce konkurzu na danou postavu se od vás čeká příslušné RP a prožití scén. Soumraky jsou akce jak pro začínající bojovníky, tak pro ty ostřílené. Mladší a méně zkušení hráči k vám vzhlížejí, že je povedete a ukážete jim důstojné RP.

Zvlášť v případě velitele jsou vaše velitelské schopnosti velmi potřeba. Mladší a podřízení hráči na vás budou jako na svého velitele spoléhat že je budete vést a chránit. Zároveň však musíte jít příkladem svým podřízeným a být vidět v boji po jejich boku. V případě Genna Graymane krále lidu Gilneas, může docházet k rozmiškám a nesouhlasu s králem Menethilem, i když plně uznává zkušenosti a znalosti krále. Vždy upřednostní zájmy svého lidu před zájmy celé Aliance.

dotazy, směrujte na organizátory.

Alleria Windrunner

Popis postavy:

Allerie je nejstarší ze sester Windrannerových. Byla velitelkou hraničářů z Quel'Thalasu. Když Horda napadla Lordearon, král Terenas Menethil II volal po splacení starého dluhu elfů vůči lidem. Rada Quel'thalasu neviděla Hordu jako hrozbu, ale Allerie se se svou skupinou vydala na pomoc lidem na vlastní pěst. Allerie úzce spolupracovala s Turalyonem a Khadgarem při obraně Lordearonu. Když poté orkové útočili na Quel'Thalas, vedla alianční síly proti nim. Během této bitvy umřel její mladší bratr. Allerie posedlá pomstou se rozhodla vyhladit orky do toho posledního odporného hmyzu, stejně tak, jako by si to zasloužili trollové, odvčící nepřátelé jejího lidu.

Charakteristika role:

Allerie a její hraničáři jsou nyní důležití spojenci Aliance proti trollům a ti jsou jejich úhlavními nepřáteli. Allerie plně uznává hlavního velitele Aliančních sil Lothara. V boji hraničáři fungují jako střelecká podpora a partyzánská jednotka. Jsou k ruce Aliančním silám, ale jejich hlavním cílem jsou odvčící nepřátelé - trollové.

Poznámky:

Allerie je elfka, proto by kostým měl kombinovat části elfské výzbroje s praktickou potřebou hraničáře pohybovat se skrytě v lese. Dlouhé uši jsou samozřejmostí, dobrým doplňkem by pak mohl být plášť v barvách lesa. Primární zbraní je luk. Dále pak elfský meč. Je nutné držet se barevného spektra zelené, hnědé a zlaté.

Schopnosti:

Regenerace (2. úroveň):

Elfové jsou známí svou rychlou regenerační schopností. Někteří to připisují jejich zvláštním schopnostem čerpat energii přímo z přírody. Alleria je schopná pobytem v přírodě si za 5 minut zregenerovat jeden život. (1 život/5 minut)

Požadavek: Sednutí si na louku (zelenou plochu) na dobu 5 minut.

Elfské reflexy (3. úroveň):

Elfové jsou známí svou mrštností. Allerie může použít 1x úhyb v boji na blízko nebo po zásahu šípem. Úhyb se znovu nabije, když si vyléčí všechna zranění a nachází se mimo souboj nebo navštíví na 5 minut spřátelené město.

Formule: „Úhyb“ (lze použít pouze jednou za boj)

Průrazný šíp (4. úroveň):

Allerie je nejlepší střelkyně v Quel'thalasu, proto její šípy jsou vždy přesné a dost často i smrtící. Každý platný zásah zraní za +1. (Šípy zraňují **maximálně** za 3)

Organizátor radí:

Pamatujte prosím, že jako výherce konkurzu na danou postavu se od vás čeká příslušné RP a prožití scén. Soumraky jsou akce jak pro začínající bojovníky, tak pro ty ostřílené a mladší a méně zkušené hráči k vám vzhlížejí. Očekávají, že je povedete a ukážete jim důstojné RP.

To platí i v případě kostýmových postav. Postava Allerie vede hlavně svoji elfskou družinu do bitev. Jste primárně podpurná a střelecká jednotka, to však neznamená, že nemůžete ukázat RP scénu cílenou pouze na vaše nemesis - trolly. Dokonce se to i očekává.

dotazy směřujte na organizátory.

Elfí hraničáři

Mezi Quel'dorei, vznešenými elfy, a Amani, lesními trolly, vládne nepřátelství už celé věky. Nepřátelství, jehož kořeny leží hlouběji, než kořeny lidské rasy, a nepřátelství, které nezná hranic a to ani mezi světy. Říká se, že všechno začalo, když vznešení elfové přišli ze západu, a chtěli se usídlit v severních lesích. Ty lesy totiž byly součástí Zul'Amanu, říše lesních trollů, a trollové je považovali za posvátné. Od té doby se mezi oběma rasami vleče nekonečná válka. Příchod Hordy a jejich spojenectví

s trolly věští další kapitolu tohoto boje, ale elfové mají plnou důvěru v obranyschopnost jejich země a tak je jejich podpora Alianci spíš formální. Poutá je především přísaha pomoci k dědicům Arathijské říše, z jejichž krve pochází sir Lothar.

Charakteristika role:

Hraničářský doprovod nejvyšší hraničářky Allerie z Quel'thalasu. Střelecká podpora Aliance, soustředující se na průzkumné mise. Chovají silnou zášť vůči trollům a nenechají si užít žádnou příležitost je porazit.

Poznámky:

Kostým by měl kombinovat odvážné a elegantní kreace s praktickou potřebou hraničáře pohybovat se skrytě v lese. Dlouhé uši jsou samozřejmostí, plášť v barvě lesa dobrým doplňkem. Jsou to primárně lukostřelci, doporučujeme ale i další zbraň (tesák).

Schopnosti:

Regenerace (2. úroveň):

Elfové jsou známí svou rychlou regenerační schopností. Kde kdo to připisuje jejich zvláštním schopnostem čerpat energie přímo z přírody. Elf pobyt v přírodě si za 5 minut zregeneruje jeden život. (1 život/5 minut)

Požadavek: Sednutí si na louku, zelenou plochu na dobu 5 minut.

Přesné šípy (3. úroveň):

Allerie je nejlepší střelkyní v Quel'thalasu, ale i její spolubojovníci nejsou pozadu. Proto jejich šípy cílí často nejen zranit ale i ochromit. Zásahem šípu efekt ochromení, ten znemožní používat zasaženou končetinu. (Dobře využitelné proti střeleckým a kouzelnickým jednotkám.)

Průrazný šíp (4. úroveň):

Elfí hraničáři jsou jedni z nejlepších střelců v Azerothu, proto jejich šípy jsou vždy přesné a dost často i smrtící. Každý platný zásah zraní za +1. (Šípy zraňují vždy maximálně za 3)

Organizátor radí:

Pamatujte prosím, že jako výherce konkurzu na danou postavu se od vás čeká příslušné RP a prožití scén. Soumraky jsou akce jak pro začínající bojovníky, tak pro ty ostřílené a mladší a méně zkušené hráči k vám vzhlíží, že je povedete a ukážete jim důstojné RP.

To platí i v případě kostýmových postav. Očekává se od vás, že budete následovat a poslouchat vašeho velitele Allerii. Jste primárně podpůrná a střelecká jednotka, to však neznamená, že nemůžete ukázat RP scénu cílenou pouze na vaše nemesis - trolly. Dokonce se to i očekává.

jakékoli dotazy směřujte na organizátory.