

# Rend Blackhand

## **Popis postavy:**

Rend Blackhand je krvežíznivým synem Blackhanda Ničitele. Po něm zdědil jeho lásku k boji a nenávist k Alianci. Ačkoli Rend ctí svého otce, jakožto náčelníka Hordy, byl přesvědčen, že Guldán na něj má špatný vliv a díky němu je Horda slabá. Po smrti svého otce vidí Doomhammera, nejvyššího náčelníka, stejně zaslepeného řečmi Gul'dana. Hromadí se v něm nenávist, jak proti hlavnímu náčelníkovi, tak vůči černokněžníkovi. V nadcházející válce není na rozpory místo, ale Rend nepřestává věřit, že nastane čas, kdy nahradí svého otce na náčelnickém trůnu a pozvedne Hordu tam, kde náleží....

## **Charakteristika role:**

Jako válečník Hordy by měl být vidět v každém větším boji vždy v prvních řadách, pokřikující na vojáky a likvidující nepřátele. Hromadí se v něm velká nenávist vůči Orgrimu Doomhammerovi, který zabil jeho otce a ještě větší odpor cítí ke Gul'danovi, našeptávači. Je ochotný obrátit se proti oběma, pomstít svého otce, i když s ním nesouhlasil. Je jeho povinností vykonat pomstu a nejraději by nového hlavního náčelníka sesadil a zabil společně s Gul'danem.

## **Kostým:**

Za zbraň doporučujeme obouruční kladivo či sekeru, kostým orkský, pokud možno mohutnou zbroj, výzdoba z kostí apod... Cílem je působit hrůzostrašným a mohutným dojmem. Je ztělesněním brutální démonické orkské síly a měl by tak působit.

## **Schopnosti:**

### **Na Zteč! (2. úroveň):**

Rend 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. Rend 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 naučila Blackhanda, jak se vyhnout ráně. Při jakémkoliv platném zásahu zbraní pro boj tváří v tvář nebo šípem, může náčelník použít úhyb. Schopnost se znovu nabije, když si náčelník vyléčí všechna zranění a nachází se mimo souboj nebo navštíví na 5 minut spřátelené město.

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

### **Mocný úder (4. úroveň):**

Rend 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). Mocný úder se znovu nabije, když si Rend 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 a mladší a méně zkušené hráči k vám vzhlížejí, že je povedete a ukážete jim důstojné RP.

Zvláště v případě Blackhanda je vaše vůdčí a velitelská schopnost velmi potřeba. Také je důležité naslouchat názoru svého hlavního náčelníka Doomhammera. Je na vás, jestli se rozhodnete vyzvat Doomhammera o post nejvyššího velitele sil Hordy nebo jestli ho budete podporovat i za cenu ztráty krve svého klanu.

jakékoli dotazy směrujte na organizátory.

# *Killrog jednooký*

### **Popis postavy:**

Killrog je neochvějný válečník a náčelník klanu Krvavé Doliny. Tento ork obětoval v šamanském rituálu své levé oko, aby viděl budoucnost svého klanu. Uviděl svůj klan prosperující a na vrcholu vedení Hordy. Svůj život zasvětil tomu, aby svůj klan dovedl na vrchol ve válce v Azerothu. Patří mezi starší orkské náčelníky, nechvalně proslulé pro své kruté metody. Tento hrozný ork zavraždil své dva syny v boji o velení klanu. Všemi podceňovaný i obávaný ork.

### **Charakteristika role:**

Killrog je často podceňovaný a neuznávaný náčelník, který ovšem dokáže být dost často nevypočitatelný. Pro svůj klan je ochoten mnoho obětovat. Nebojí se pro vzkvět vlastního klanu postavit ani Doomhammerovi. Koneckonců, proč by měl Hordu vést právě Doomhammer, že? Může mít potřebu stavět se proti Doomhammerovi i s ním nesouhlasit. Nerad prolévá krev svého klanu nadarmo.

## **Kostým:**

Dvouruční zbraň je žádoucí zbraň, celkový kostým by měl budit dojem mohutnosti a hrozivosti. Kožešiny nebo náznaky zbroje. Killrog je uznávaný válečník, ale i šaman. Kostým může mít i šamanské prvky, neměl by být na nich však primárně založen. Není typický bezhlavý válečník, raději vyčkává a pozoruje.

## **Schopnosti:**

### **Na Zteč! (2. úroveň):**

Killrog 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 povел znovu dříve jak za deset minut. Killrog 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 naučila Killroga, jak se vyhnout ráně, je zostřený bezpočetem bojů. Při jakémkoliv platném zásahu zbraní pro boj tváří v tvář nebo šípem, může použít úhyb. Schopnost se znovu nabije, když si náčelník 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):**

Killrog je zkušený válečník a velitel, prožil velké války náčelníků a porazil mnoho zájemců o jeho náčelnické místo. Když Killrog vyčerpá všechny své životy na 0, je schopen zasadit jeden poslední úder ve chvíli své smrti. Zasadí tak nepříteli posmrtný úder a umírá. Tento úder (pokud je trefen do zásahové plochy), nelze vykrýt úhybem ani kouzlem.

**Formule:** „Dolina!“ (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.

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. Také je důležité naslouchat názoru svého hlavního náčelníka Doomhammera. Je na vás, jestli se rozhodnete vyzvat Doomhammera o post nejvyššího velitele sil Hordy nebo jestli ho budete podporovat i za cenu ztráty krve svého klanu.

dotazy, směrujte na organizátory.

# Orgrim Doomhammer

## Popis postavy:

*Obávaný válečník mezi orky a pravá ruka Blackhanda. Orgrim Doomhammer se stal náčelníkem klanu Blackrock po Blackhandovi a pod jeho velením vedl klan k vítězství. Ork s velkým cítěním pro čest a oddanost, který se nechal zlákat řeči o moci Gul'danem, kterým dříve plně opovrhoval. Ale síla a moc, kterou mu přislíbil, mu byla milejší než jeho přítel Blackhand, kterého vlastní rukou zabil, aby nastoupil na jeho místo v čele Hordy.*

## Charakteristika role:

Orgrim Doomhammer je nejvyšším náčelníkem. Orgrim staví čest nade vše, ale i jeho zlákal řeči o moci, kterou mu slíbil Gul'dan. Orgrim je ork, který zradil své původní zásady a zradil svého přítele. Dá se říct, že se nachází na pokraji šílenství. Ostatní náčelníci se ho právem obávají, jako nepředvídatelného velitele. Neví, co od něj očekávat.

## Kostým:

Kladivo Doomhammer je žádoucí zbraň, celkový kostým by měl budovat dojem mohutnosti a hrozivosti. Kožešiny nebo náznaky zbroje. Orgrim je ztělesněním orkské síly a hrozivosti. Ctí však prastaré morální kodexy, ale vliv Gul'dana ho svádí na scesti.

## Schopnosti:

### **Na Zteč! (2. úroveň):**

Doomhammer 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. Doomhammer 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 naučila Doomhammera, jak se vyhnout ráně. Při jakémkoliv platném zásahu zbraní pro boj tváří v tvář nebo šípem, může náčelník použít úhyb. Schopnost se znovu nabije, když si náčelník vyléčí všechna zranění a nachází se mimo souboj nebo navštíví na 5 minut spřátelené město.

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

### **Šampion Hordy (4. úroveň):**

Doomhammer vybere jednoho vojáka, kterého jmenuje svým šampionem. Vybraný bojovník je reprezentantem samotného náčelníka vůle a jedná v jeho jméno. Tento ork (nesmí být CP ani kostýmová postava) dostává +1 život ke svému celkovému počtu životů. Po smrti tohoto hráče efekt

jmenování je zrušen. Doomhammer 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, jmenování hráče, jinak je efekt neplatný)

#### **Aura nepřemožitelnosti (4. úroveň):**

Orgrim je zkušený voják a zdá se, jako by kolem něj byla aura nepřemožitelnosti, která ho udržela naživu už tak dlouho. Je to jako by se od něj šípky sami odvracely a odmítaly ho trefit. Od jeho velké postavy se jen odrazí.

Doomhammer je imunní vůči zranění od šípů 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.

Zvlášť v případě Orgrima je vaše vůdčí a velitelská schopnost velmi potřeba. Zároveň se od vás však čeká, že se 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. Náčelník Hordy je jak stratémem tak i hnací silou celé frakce. Měl by být slyšet a vidět, přesto by měl mít přehled nad ekonomickou situací v Hordě.

dotazy směrujte na organizátory.

## *Zuluhed Šílenec*

#### **Popis postavy:**

Zuluhed šílenec je vyznavač šamanismu i obávaný válečník. Náčelník Dračího chřtánu a podporovatel Blackhanda. Uznávaný náčelník nevěří Gul'danovi a jeho démonické magii. Spojil se se syny Blackhanda a společnými silami bojovali proti černé dračí letce, uhníždění na Dreanoru. Aby se odvděčil za pomoc, následuje a podporoval Blackhanda ve válce v Azerothu. Následuje i náčelníka Doomhammera, ale neschvaluje jeho spojenectví s Gul'danem.

#### **Charakteristika role:**

Opovrhuje Gul'danem a jeho temnou magií. Je vyznavačem šamanismu a proto považuje magii Fel za odporost. Nenechá si ujít příležitost s Gul'danem nesouhlasit. Doomhammera následuje a uznává jeho rozhodnutí. Stále je ovšem náčelníkem klanu Dračího chřtánu a dělá, co je pro jeho klan nejlepší.

## **Kostým:**

Dvouruční zbraň je žádoucí zbraň, celkový kostým by měl budit dojem mohutnosti a hrozivosti. Kožešiny nebo náznaky zbroje. Je to uznávaný náčelník, ale zároveň je i šamanem svého kmene. Šamanské doplňky vítané.

## **Schopnosti:**

### ***Na Zteč! (2. úroveň):***

Zuluhed přikáže vojákovi jít na zteč. Náčelník tak může učinit **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. Náčelník nemůže dávat rozkaz „Na Zteč“ jiným CP, kouzelníkům ani kněžím, maršálům nebo sám sobě.

**Formule:** „Na Zteč!“

### ***Šamanské reflexy (3. úroveň):***

Léta strávená v boji naučila Zuluheda, jak se vyhnout ráně, ale také jak využít sílu elementů ke svému užitku. Při jakémkoliv platném zásahu zbraní pro boj tváří v tvář nebo šípem, může použít úhyb. Schopnost se znovu nabije, když si náčelník vyléčí všechna zranění a nachází se mimo souboj nebo navštíví na 5 minut spřátelené město.

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

### ***Vůle elementů (4. úroveň):***

Zuluhed naslouchá elementům a jako šaman je schopný slyšet i jejich varování. Svým šamanským uměním je schopen zlomit a ignorovat 1 kouzlo seslané na něj. Jeho účinek na něj neplatí, další seslané kouzlo na náčelníka je už platné.

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

## ***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, očekávají, 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. Také je důležité naslouchat názoru svého hlavního náčelníka Doomhammera. Hlavního náčelníka podporujete a posloucháte. Můžete s ním i nesouhlasit, zvlášť pokud tak můžete odporovat vůli Gul'dana. Podezíráte Gul'dana a jeho motivy.

dotazy, směrujte na organizátory.

# Zul'jin

## **Popis postavy:**

*Zul'jin je vůdcem Amanských lesních trollů, jež už po staletí bojují proti elfům, kteří obsadili jejich zemi. Za svůj dlouhý a nebezpečný život nasbíral už mnoho zkušeností. Je šamanem, voodoo čarodějem, náčelníkem, válečníkem, banditou, nebo třeba obchodníkem. Podle toho, co je třeba. Nenávidí elfské spojence Aliance a proto se spojil s Hordou, aby jednou pro vždy rozprášil a zničil arogantní elfské plémě.*

## **Charakteristika role:**

Trollové, navzdory mnoha podobnostem, nechtějí mít s orky a jejich válkou moc společného. Horda se s nimi už několikrát potkala, ale navázat kontakt se jim, přes nemalou snahu náčelníků, kteří velmi dobře chápou cenu takového spojence, nepodařilo. Zul'jin se rozhodl spojit s Hordou kvůli vidině rozprášení elfů. Ne kvůli zájmům Hordy, proto ne vždy souhlasí s vůlí náčelníka a často mu i odporuje. Žije jen pro pomstu elfům.

## **Poznámky:**

Doporučenou zbraní je luk nebo šavle a zároveň dvě jednoruční sekery, vrhací zbraně po domluvě. Barva kůže je zelená, dobrým doplňkem jsou špičaté uši a nos a dlouhé vlasy. Amulet („juju“) slouží pro sesílání voodoo a karibský (jamajský) přízvuk rozhodně neublíží. Zbroj je vítaná, ne však zásadní.

## **Schopnosti:**

### **Regenerace (2. úroveň):**

Trollové jsou nadáni nevídanou schopností. Dokáží svá zranění léčit neuvěřitelnou rychlostí. Říká se, že zdravému dospělému trollovi může přes noc dorůst i paže, kterou mu někdo uťal. Proč to tak je, nikdo neví. Oni sami tvrdí, že v jejich žilách koluje ještě nezkažená životní síla, která se v ostatních tvorech pošpinila a rozředila. Jisté ale je, že to funguje. Každý troll může usednout na zem mimo boj a soustředit svoji vnitřní sílu na vyléčení všech svých zranění, to však bude trvat pět minut. (1 život/5minut)

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

### **Trollí reflexy (3. úroveň):**

Trollové jsou ostřílení a nelítostní válečníci. Zul'jin 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)

### **Jedovatý šíp (4. úroveň):**

Trollové jsou mistři jedů a toto umění pěstují i v novém světě, který je plný úžasných nebezpečných látek, které umí chytře využít. Pomocí nich jsou schopni vytvářet otrávené šípy, které cíl zraní o něco víc než obvykle. 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 vzhlížejí, že je povedete a ukážete jim důstojné RP.

To platí i v případě kostýmových postav. Očekává se od vás, že budete vést a bránit své trollí válečníky. Jste primárně podpůrná a střelecká jednotka, to však neznamená, že nemůžete ukázat RP scénu cílenou pouze na vaše nemesis - elfy. Dokonce se to i očekává.

dotazy směřujte je na organizátory.

# *Trollí válečníci*

### **Popis postavy:**

*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. Příchozí Horda ale narušila rovnováhu sil a potom, co si trollové a orkové pomohli v průběhu první války, vzniklo mezi nimi úzké spojení, které by nakonec mohlo vést i ke konečnému vítězství nad nenáviděnými elfy.*



## **Charakteristika role:**

Trollí doprovod náčelníka Zul'jina. Střelecká podpora Hordy zaměřující se často na taktiku útoků ze zálohy. Chovají silnou nenávisť vůči elfům. A proto i útočí na lidské osady, aby se pomstili za spojenectví s elfy.

## **Poznámky:**

Jsou to lučištníci a berserkrové. Kostým spíše divošský, žádné kompletnější zbroje (kožešiny, nátepníky, válečná malování a různé trofeje), kůže zelená (podobně jako orkové).

## **Schopnosti:**

### **Regenerace (2. úroveň):**

Trollové jsou nadáni nevídanou schopností. Dokáží svá zranění léčit neuvěřitelnou rychlostí. Říká se, že zdravému dospělému trollovi může přes noc dorůst i paže, kterou mu někdo uťal. Proč to tak je, nikdo neví. Oni sami tvrdí, že v jejich žilách koluje ještě nezkažená životní síla, která se v ostatních tvorech pošpinila a rozředila. Jisté ale je, že to funguje. Každý troll může usednout na zem mimo boj a soustředit svoji vnitřní sílu na vyléčení všech svých zranění, to však bude trvat pět minut. (1 život/5minut)

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

### **Kurare (3. úroveň):**

Troll může vystřelit šíp, který nejen zraní, ale má i efekt ochromení. Zásahem šípu efekt ochromení, ten znemožní používat zasaženou končetinu. (Dobře využitelné proti střeleckým a kouzelnickým jednotkám.)

### **Jedovatý šíp (4. úroveň):**

Trollové jsou mistři jedů a toto umění pěstují i v novém světě, který je plný úžasných nebezpečných látek, které umí chytře využít. Pomocí nich jsou schopni vytvářet otrávené šípy, které cíl zraní o něco víc než obvykle. 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 Zul'jina. Jste primárně podpůrná a střelecká jednotka, to však neznamená, že nemůžete ukázat RP scénu cílenou pouze na vaše nemesis - elfy. Dokonce se to i očekává.

dotazy směřujte na organizátory.