

## **Warhammer – Pomsta**

### **Kostýmy a Roleplay**

#### **Armáda Válečníků Chaosu**

Počet armády : 35-40 členů armády + hrdinové

Maraudeři (15 členů)

Válečníci Chaosu (15-20 členů)

Gore/Ungor (5 členů)

# Chaos

Být válečníkem chaosu je něco důležitějšího než prosté násilí ve službách mocností chaosu. Je to oddanost a ponoření sebe sama do náruče temných bohů, přijetí jejich darů i jejich neodvratné moci. Mnozí bojovníci, či jedinci jichž se chaos dotknul tvoří divoké bandy, jenž slouží tomu či onomu bohu chaosu. Všichni válečníci chaosu jsou oddaní moci bohů severu z chťiče, touze po povznesení nad prosté smrtelníky, slávě a moci, kterou bohové slibují.

Je třeba rovněž mít na paměti, že válečníci chaosu neakceptují mezi svými řadami slabochy či zbabělce. Slabí dávají místo silným a pouze ti, jenž jsou silní si zaslouží stát před zrakem bohů a těšit se jejich přízni. Nezáleží na tom, zda je smrtelník z jihu, severu, či dalekého východu, dokud je dost silný nato, aby uspokojil přání bohů.

Válečníci chaosu se vysmívají do tváře střeleckým zbraním a vidí jediný, správný způsob vedení války v brutálním boji zblízka. Krytí za svými velkými štíty, s krví na rtech a znaky bohů po svém těle, se slepě vrhají proti svým protivníkům, dokud jej neudolají čistou brutalitou jejich útoku. Nebo přitom nezemřou se zbraní v ruce, tak aby se nemuseli stydět stát před bohy Chaosu.

Samotná víra, kterou se celá tato armáda vyznačuje má jiné základy, než víra na kterou jsou známé země jako například Říše. Válečníci chaosu svou víru budují na základech své vlastní aspirace a chťičů. Přijímají své bohy ve všech jejich podobách. Šílenství jenž přijde z uctívání Kharna je požehnání. Moc jenž smete ze země armádu nepřátel z velebení Nierga je důkazem jeho ochrany...a tak dále.

**Jména bohů Chaosu v jazyce norskanů (neplatí pro válečníky chaosu, neboť ti znají nejmocnější podobu jména bohů)**

- **Khorne** je rovněž znám jako „**Kharn**“, otec krve a války
- **Tzeentch** je rovněž znám jako „**Jänz**“, otec magie a vědění
- **Nurgle** je rovněž znám jako „**Nierg**“, otec nemocí a rozkladu
- **Slaanesh** je rovněž znám jako „**Släresh**“, otec rozkoší a tužeb

## Šampión Chaosu „Moritar Apoštol Noci“

Moritar se počítá mezi jedny z nejlepších služebníků samotného Archaona „Věčnězvoleného“, lorda chaosu jenž vede celou mocnou invazi chaosu na jih, proti křehkým armádám jižanů. Samotný Moritar se sám kdysi mezi tyto jižanské psy počítal, ovšem pouze do doby, než jako mladý bojovník nordlandské flotily ztratil sám sebe v krvežíznivosti, kdy jeho posádku napadli veslice norsků. Samojediný se probil se svou zakrvácenou sekerou v ruce z tohoto boje a přežil v divočině severu dost dlouho nato, aby našel norskanské vesnice. V tomto místě, jako válečník, započal svou cestu na sever k bráně chaosu.

Moritar se těší zasloužené přízně bohů chaosu a počítá se mezi ty jedince, jenž velebí všechny čtyři bohy chaosu rovnocenně. Když vyrazil se svou tehdejší skupinou bojovníků do pustin chaosu k samotné bráně, sesbíral pod svůj praporec malou skupinu elitních bojovníků, kteří se s ním z jeho cesty ze severu vrátili a zapřísáhli se mu svou oddaností, následující jej s důvtipem, změněného dechem bohů do krvavé sklizně vůči všem jeho nepřátelům.

Mezi jeho bojovníky se šeptá, že jeho černý plášť, jenž za ním vlaje jako jeho vlastní mocný stín, je oknem do říše bohů chaosu. Dle Moritarových vlastních slov byl plášť darem od otce magie, stejně jako jeho mocné zbraně jsou darem od otce krve.



## **Asgryr, vyvolený bohů**

**Asgryr** je jedním z mnoha aspirujících šampiónů, kteří přitáhli z pustil chaosu i jiných míst, kde chaos vládne svou mocí, aby získal slávu a moc, která mu dle jeho vlastního názoru právem patří. Na rozdíl od **Moritara** je **Asgryr** vnitřně roztržený. Způsoby současných válečníků chaosu jsou jemu neznámé a mnohokrát neví, ke komu vznášet své modlitby, když je samotná bitva, kterou vybojuje pokrytá mrtvými, jenž se stali obětí jeho čepele.

Ovšem tato bitva jenž přichází bude prvním místem, kde **Asgryr** začne obětovat lebky, duše i srdce jeho obětí ve jménu toho boha, kterému se kompletně zasvětil a bude jej následovat. Jeho duše již dávno není jeho, ale který z bohů mu konečně odpoví? Zdá se, že volba...bude jeho. Stejně jako moc, jenž mu patří.

Jelikož **Asgryr** má možnost zvolit si svého patrona ze všech čtyř bohů chaosu, musí tomu rovněž odpovídat i jeho kostým a celkový vzhled. Zde je několik obrázků jako inspirace pro případný kostým.



Co se týká samotného kostýmu Asgryra, prosím Vás abyste na sebe nevytvořily příliš velký tlak kvůli kostýmu. Pokud je samotný kostým dostatečně pěkný, nemusíte na něj mrhat velkými penězi. Hlavní je celkový efekt, takže stejně jako v případě Moritara, tak i v případě Asgryra doplňte kostým svými trofejemi, amulety, runami, lebkami, čímkoliv co bude působit, že budete vypadat jako šampión.

## Bhalla

**Bhalla, šamanka a služebnice Moritara** je tajemnou figurou, jejíž tělo je znetvořeno a zmutováno po dotyku otce magie. Přestože, jsou její cesty, způsoby a znalosti matoucí a mnohokrát nepochopitelné, je to její dar vědění, který vždy získal Moritarovi vítězství. Stejně jako její nečistá moc je děsivá její nelidská síla. Nikdo přesně nezná Bhallinu minulost a ona samotná ji dávno zavrhl ještě v dobách, kdy vypadala jako většina smrtelníků. Pěje písní bohů a povolává moc, která by dokázala rozrvat samotné hory, ovšem nic na světě nenávidí tak se stejnou silou, jako jsou služebníci Říše.

Bhalla má svoje oblečení doplněné dary otce magie, jako je peří, ptačí lebky, svitky, knihy, kosti, či cokoliv jiného, co by Vás napadlo. Pokud chcete, můžete se inspirovat nějakou formou skandinávského nebo mongolského černokněžníka. Stejně tak by její tvář měla být potetovaná, jako každá část jejího těla jež nebude zakryta šatem či doplňky.

Šamanka je zapřísáhla uctíváčka a následovnice učení Jänze a jako taková je většinou ta, která dává Moritarovi způsoby či rady, které udržují krvežíznivost jeho bojovníků na uzdě. Ona samotná neopovrhne odvahou válečníků, ale nesnáší mrhání životů, když to nepřinese žádný zisk či vítězství.



## Maraudéři klanu Aesling

**Maraudéři klanu Aesling**, jsou bojovníci, jenž byli zotročeni a postupně inspirováni krvežíznivostí, kterou v jejich řadách předvedl **Asgryr**, když započal svou cestu jako šampióna chaosu. Byla to divokost a nenávist, kterou **Aeslingové** předvedli, kvůli které si je **Asgryr** zvolil jako svůj klan. Krom jejich divokých zvyků a krvavých rituálů, jsou **Aeslingové** známí tím, že se polívají krví čerstvě zabitých bojovníků a jejich tváře i kůže, je pokryta osmicípou hvězdou chaosu, stejně jako jejich štítů či zbroj. Tradicí tohoto klanu je rovněž zvyk doplňovat svou výstroj bronzem a usekanými hlavami jejich nepřátel.

Když **Asgryr** předstoupil před bojovníky tohoto klanu, vyzval osm nejmocnějších válečníků celého klanu, aby se jej ve stejnou chvíli pokusily zabít. V tuto chvíli jsou jejich hlavy naboďány na praporci, který sebou **Aeslingové** nosí pod vedením **Asgryra** do boje, ve jménu otce krve.

Je tu rovněž ještě jedna věc, ohledně boha, kterého **Aeslingové** následují nadevše a tím je **Khorne**. Stejně jako **Kharn**, mají **Aeslingové** pro otce války vlastní jméno, **Kharnath**.

### Maraudéřské bojové pokřiky a kletby

*„Pějme bratři ! Kharnath na nás hledí !“*

*„Lebky pro trůn lebek !“*

*„Kharnathe ! Pij plnými doušky !“*

*„Bohové chaosu ! Vás vzýváme ! Pro Vás naši krev proléváme !“*

*„Krč se před mocí bohů červe !“*

*„AESLING BLÖD ! AESLING BLÖD !“*





## Válečníci chaosu

Válečníci chaosu, jsou jednou z nejděsivějších skupin bojovníků, kteří kdy kráčeli po povrchu starého světa. Jejich těžká, plátová zbroj, vytvořena z esence samotného chaosu jim poskytuje ochranu před většinou prostých, smrtelných zbraních a každý člen této jednotky, je veterán, jenž má za sebou tucty těžkých bitev. Smějí se do tváře prostých nepřátel, jenž se jim opovažují postavit v boji a se stejným umem se kterým drží své štíty, stojí jako ocelová pěst proti všem slabochům, jenž by se opovážili stát v cestě jejich pána, Moritara. Každý z bojovníků je spojen s Moritarem skrze svůj vlastní čin či příběh. Někteří po boku svého pána zabíjeli strašlivá monstra, jiní zachránily jeho život, nebo se jej naopak pokusily zlikvidovat.

Moritar každého z nich přikoval ke své vůli skrze své činy, né magii a proti po jeho boku táhnou proti nepřátelům, smějící se do tváře těm, jenž se pokoušejí stát jim v cestě. Válečníci jsou arogantní a mají proto důvod. Jsou požehnaní, vědí že jsou lepší než většina ostatních členů armády a budou dávat svou nadřazenost najevo. Ovšem jejich pýcha musí být podpořena uměním se zbraní.

Válečníci chaosu znají pravá jména bohů chaosu, pro ně nemají jiná jména či titul význam, neboť pouze nekonečná pravda a dominance chaosu je to na čem záleží.

### Bojové pokřiky a kletby Válečníků Chaosu

*„Ve jménu Archaona ! Za tříokého krále !“*

*„Necht' se jih třese, před kroky vyvolených ! Chaos pozře vše !“*

*„Krev pro boha krve ! Lebky pro trůn lebek ! Khorne !“*

*„Duše pro věčného pána magie, necht' Tzeentch pozře vše !“*

*„Naplň nás svou mocí a morem, Nurgle ! Otče moru !“*

*„At' naše těla cítí vše, co nám daruješ, mistře rozkoše ! Slaanesh !“*

*„Dej mi svou lebku červe !“*

*„Chaosu nemůžeš vzdorovat smrtelníku ! Poddej se !“*

*„Tvá duše pozná nekonečnou muka, slabochu !“*



Pokud jde o barvy, držte se prosím u válečníků chaosu hlavně v kombinaci černé a zlaté barvy. Opět na Vás prosím apeluji abyste nepřetáhli své finanční možnosti, když budete tvořit výstroj pro válečníky chaosu. Naprosto chápu, že ně všichni si můžete dovolit jakoukoliv plátovou zbroj, ale minimální požadavek bude kroužková zbroj s dostatečnými doplňky nato, abyste působily pocit mohutnosti, kterou tyto bojovníci mají splňovat.



## Bestie chaosu

Nikdo není větším zosobněním šílenství a čistoty chaosu než bestie chaosu. Celá děsivá tlupa, kterou z divočin vyrvala svou magií šamanka Bhalla, dovedla je k Moritarovým nohám a udržela je dostatečně pod kontrolou nato, aby dokázali bojovat pro větší slávu chaosu. Přestože jsou bestie divoká karta a jejich zaslepující krvežíznivost může být problematická v jakémkoliv konstruktivnějším plánu armády, je jejich síla přesně to co mnohokrát zvrátí misku vah na stranu válečníků chaosu.

Bestie jsou rychlé, brutální, nebojácné a přestože to zní překvapivě, mazanější než se zdají. Ovšem jejich způsob komunikace je jen jistá forma skřeků, řevu a vřestění. Mezi sebou používají starý dialekt neznámého jazyka chaosu, který znají pouze bestie, Bhalla a Moritar.

Gorové představují nejzákladnější představitele bestií. Přestože vypadají napůl jako lidé a napůl jako kozy, je to především množství rohů a forma mutace, jenž je mezi gory akceptována jako prestiž a dar od bohů. Gorové jsou nadřazení všem ostatním gorům, s výjimkou některých mocnějších zástupců jejich rasy. Ungorové jsou bráni jako chyba, špinaví a mrzí zástupci jejich rasy, jelikož vypadají až příliš moc jako lidé.





Jelikož si velice dobře uvědomuji jak namáhavé může být vytvořit kostým na gora či ungora dovolím si ujistit Vás o několika drobných detailech. Je naprosto dostačující pokud si pro Gora i Ungora uděláte kalhoty pokryté tmavou kožešinou a boty, které pokryjete rovněž kožešinou, v žádném případě Vás nenechám trpět v imitaci kopyt ve špatně padnoucích botách.

V případě, že si zvolíte hrát Gora, prosím Vás abyste si vytvořily masku, která Vám nebude příliš bránit v hraní a nemůže Vás zranit při zásahu do ní. Nikdo nechce s pomocí kleští z Vašeho čela tahat kousky zlomeného plastu ! Při rohů u Ungorů, postačí malé latexové rohy, které můžete na své čelo přilepit.

At' už se rozhodnete jakkoliv musíte stále splnit základní práci na celkovém kostýmu, jenž přes své kožešiny ponese. I jako Gore či Ungore, musíte stále nosit zbroj či výstroj, jenž z Vás vizuálně udělá služebníka chaosu.