

Warhammer – Pomsta

Kostýmy a Roleplay

Armáda Skavenů

Počet armády : 55-60 členů + hrdinové

ELITNÍ JEDNOTKA - Plague Monks - Morovní Kněží (20 členů)

Storm Vermin - Bouřná havěť (13 členů)

Jezzail Team - Jezzailový tým (12 členů rozděleno do 6 týmů)

Gutter Runners - Okapoví běžci (8 členů)

Assasins - Assasíni (2 členové)

Skaveni

Povinnosti kostýmu - *Drazí přátelé, abyste se nebáli, či to zbytečně nehledali později v jiných souborech mohu Vás rovnou ujistit o dvou podmínkách, které krom „nějakého kostýmu“ musí mít každý skaven. Vaší první povinností je minimálně jeden metr dlouhý ocas nejlépe růžové barvy. Ocas je nedílnou součástí každého skaveního kostýmu a ať už jej vyrobíte tak, že vycpete nějaký vyšitý vzor, či si poradíte prostě na principu vycpané ponožky, nezáleží na tom dokud ocas budete mít. Druhá podmínka je maska. Nyní, velmi dobře chápu že vytvoření skavení masky není nic jednoduchého a proto musím všechny hráče ujistit o jedné věci. Pokud je Vám maska nepříjemná, máte s ní problém ,či ji nedokážete vyrobit, stačí hluboká kapuce s obvazy přes obličej a začerněným obličejem. Pokud ovšem uděláte něco takového prosím Vás abyste doplnily kostým, aby Vás nebylo možné zaměnit se zelenými kůžemi či válečníky chaosu.*

Skaveni jako takoví jsou krysí bytosti, jenž jsou hrubou ironií lidské civilizace. Početní, zbabělí a zrádní až za hranici uvěřitelnosti, jsou zřejmě tou největší hrozbou pro vše živé ve Starém světě. Jejich nekonečné hordy neznají konce, stejně jako jejich hlad po krvi a mase jejich nepřátel. Bohatství, hamižnost, chtíč, touha po moci, to vše tvoří nedílnou součást každého skaveního mozku. Jako takoví jsou skaveni neobyčejně zrádná rasa, která bojuje mezi sebou stejně, ne-li více, než proti svým nepřítelům. Celá rasa je rovněž rozdělena mezi spousty klanů, z nichž ty nejmocnější drží pevné místo v zasedání rady třinácti. Oficiální politické moci mezi všemi skaveny.

Velkou roli v civilizaci skavenů rovněž hraje substance známá jako chaotit, jenž je učenými nazývána jako fyzická esence samotného chaosu. Skaveni využívají chaotit pro tvorbu své vlastní měny, pro růst své magické moci, pohánění velkého množství jejich válečných strojů a přístrojů. Chaotit reprezentuje bohatství, prestiž i moc a jako takový je velice ceněnou komoditou.

Skavení armáda této bitvy je složena z částí, které poskytnuli někteří ze zástupců rady třinácti. Jedná se o klan **Pestilence**, klan **Eshin**, klan **Skab** a nakonec klan **Skryre**, kteří se rozhodli dotovat výpravu na sever z vlastních zásob.

A kdo je tím smolařem jenž celou tuto armádu soupeřících, bratrovražedných zabijáků povede? Rada třinácti se rozhodla, že použije již jednou osvědčený prostředek jejich vůle. Z toho důvodu natáhli své pařáty po „**Válečném Lordu Zix´Zaxovi**“, zřejmě toho nejsmolnějšího skavena, který měl kdy tu smůlu opustit svůj brloh a nezemřít rychlou smrtí. Neboť strach je dokonalý motivátor a nic neplní vůli rady tak dobře jako služebník, jenž byl správně popostrčen.

Zix´Zax ve svém posledním velení dokázal nejen splatit své dluhy, jenž si nadělal v očích rady třinácti, ale dokonce dokázal osladit svůj návrat ziskem jednoho z nejmocnějších artefaktů nenáviděných nepřátel skavenů. **Kovadliny zhouby**, kterou jeho špehové získali od ustupujících bojovníků **Karak Kadrinu**.

Zix´Zax se projevil jako brilantní velitel, jenž dokázal dobře načasovat své útoky a postupy svých vojsk, aniž by zbytečně mrhal životy užitečných otroků, kteří mu byli svěřeni. Ovšem přestože byli jeho prostředky minimální a jeho armáda zchřadlá nemocemi, jenž mezi jeho jednotky roznesli moroví mniši, byl schopen zvítězit a obrátit své slabiny ve vítězství. Samozřejmě, že tohle byla naprostá lež, jelikož skaven zvítězil jen hrubým počtem čísel, ale historka zněla v jeho uších určitě lépe.

Zix´Zax je ledově chladný bojovník, neobvyklý na měřítku skavenů, kteří vládou strachem a agresí, je tento válečný lord vypočítavý, pragmatický a nadevše samolibý. A nyní, poté co byly jeho dluhy vyrovnány, je dokonce v oblibě rady třinácti. Což přináší své vlastní...výhody.



K **Zix´Zaxově** velké nelibosti se jej ovšem rada třinácti rozhodla podrobit zkoušce jeho vnitřního, emocionálního zdraví, když mu k ruce přidělily dvojici pomocníků, kteří mají „podpořit“ jeho snažení o vykonání vůle rady třinácti.

První z těchto dvou společníků je „**Morový kněz Umr´Zokk**“, představitel a pastýř bratrstva morových mnichů, kteří se jako morová, hnisající rána přidali k armádě pod přímým rozkazem pánů **klanu Pestilence**. Je třeba dodat, že **Umr´Zokk** je skavenem víry a oddanosti vůči jeho nejposvátnějšímu poslání. Zatímco jeho hlas naplňuje jeho bratry fanatickou nenávistí a ohněm, je to jeho vůle, jenž vysílá morové mnichy do záhuby vůči nepříteli všech skavenů.

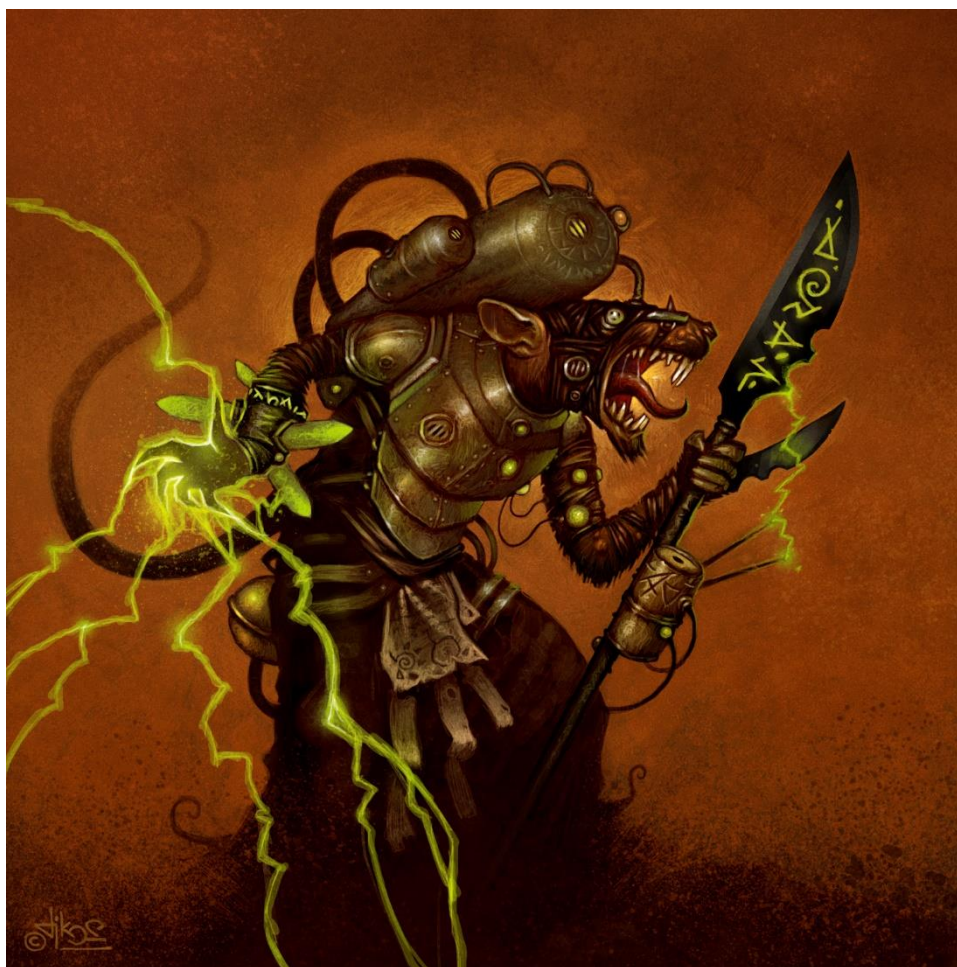
Pud sebezáchovy je vůči vůli „**Rohaté krysy**“, skaveního božstva naprosto nepodstatné a morový kněz byl nejen přistižen jak vede své vlastní bratry do boje.

Prskající, chrchlající a všeobecně oznamující svou přítomnost je **Umr´ Zokk** jen pokorným služebníkem...nebo schopnějším nástupcem, ukáže-li se **Zix´ Zax** jako neschopný. Konec konců, byla by to jen lehká námaha kdy **Zix´ Zaxe** zasáhl nečekaný záchvat kašle.



Měla-li být síla víry prvním z darů rady třinácti, byl její druhý dar o to působivější. **Klan Skryre** byl známý svou zdrženlivostí, když přišlo na malicherné záležitosti magie a politikaření. Jenže když si lordi klanu prohlédli velké bohatství s nímž se **Zix´ Zax** vrátil, rozhodli se, že musí něco z toho bohatství utrhnout pro sebe. A tak přišla volba spojit osud „**Válečného lorda Zix´ Zaxe**“ a „**Černokněžníka Inženýra Shak´ Neka**“, jednoho z nejnadanějších inženýrů, odhodlaného udělat si v ledových pustinách Kislevu jméno.

Shak´ Nek je i na okruhy inženýrského klanu oddaný svojí práci. Možná to byl jeden z důvodů proč se jej **klan Skryre** rozhodl „diplomaticky“ kopnout směrem k severu, neboť mnohé ze **Shak´ Nekových** výtvorů měli sebedestruktivní účinky pro uživatele jeho zbraní i přístrojů. Ovšem jedno bylo jisté a to, že v **Shak´ Nekově** blízkosti se pohybuje sama smrt, co by se tedy stalo, kdyby jej rada vyslala směrem proti svým nepřátelům ?



„Důležité info pro roleplay skavenů“

- Prosim mějte na paměti, že všechny tyhle ty návrhy a informace, jsou pouze pro z příjemnění hry a možnosti jak si hru užít na další úrovni hraní
- Skaveni jsou nejpočetnější armáda ve hře a proto, je Vám více než umožněno se navzájem zabíjet, zrazovat, podřezávat, podkopávat, kousat, kopat a další roleplayové doplňky hry (prosim hlavně se reálně nezraňte)
- Skaveni jsou armáda, která s výjimkou bouřné havěti nezná způsoby strategie a přes své protivníky se přelege čistě skrze počty a divokost
- Skaveni komunikují hlavně skrze pištění, vřeštění, prskání a výhružky
- Skaveni jsou přirozeně neobyčejně zbabělá stvoření a mnohokrát si netroufnou na rovnocenného soupeře, nemají-li pocit, že mají početní převahu
- Zbabělost se netýká morových mnichů, jejichž kašel a šílenství vyvolané horečkou, je vede na jistou smrt proti jejich nepřítelům
- Skaveni se rovněž nebrání tomu střílet do vlastních řad, či obětovat svého spolubojovníka, dá-li jim to výhodu v boji a možnost zasáhnout protivníka

Základní stavební kámen a rovněž „elitní jednotka“ skavení armády v tomto tažení tvoří „Morovní mniši“, kteří na rozkazy svého klanu vyráží po boku kněze Umr'zokka proti nepřátelům skavenů. Vyplňující vzduch okolo sebe skrze odporné chrchlání, kašláná a plivání, jsou tito roznášeči nemoci drtivou, ofenzivní pěchotou skavení armády. Téměř neovladatelní v boji, zuřivě se vrhají jako jedna nekonečná vlna proti svým cílům, trhající cokoli na kusy, co se jim připlete pod nohy.

„Morovní mniši“ vyzývají akt nemoci s náboženským fanatismem a v jejich očích je „Rohatá krysa“, božstvo skavenů v její nejčistší podobě, když roznáší mor a nemoci mezi její nepřátele. Mimo to, odmítají mniši nosit cokoli než jejich proděravělá, tmavě zelená roucha, jenž jsou již zanesena hnisem, špinou a výkaly.



- Doplnky kostýmu - zvonečky, rolničky, svitky, zvony, mrtvé krysy

V konečném důsledku to byl přesně „klan Skryre“, kdo se rozhodl že poskytne armádě těžkou pěchotu a technologickou převahu v podobě „Bouřné havěti“ a jednotek „Jezzail“. Otroci již nebyli použitelnou částí armády a když rada třinácti vzala v potaz případná nebezpečí, bylo třeba nasadit ráznější metody.

„Bouřná havěť“ je pověstná, těžká pěchota skavení armády, jejíž těžká, rudá plátová zbroj a hrůzu nahánějící naginaty porazily nejednoho protivníka. Na rozdíl od zbytku armády, je tato jednotka složená ze zkušených bojovníků, jejichž sevřená formace a dlouhý dosah jejich zbraní, může otevřít v řadách nepřátel nečekané trhliny.

Plně zaměřeni na chladnou disciplínu, se tito bojovníci mnohokrát drží mnohem více pod kontrolou než většina skaveních jednotek. Mnohdy jsou to právě tito veteráni, kteří tvoří železné jádro armády. „Bouřná havěť“ je pod přímým vedením „Válečného lorda Zix´Zaxe“, který je vždy nasazuje jako klíč k finální porážce svých protivníků.



Žádná zbraň „Starého světa“ není tak děsivá jako prachová puška. Není proto žádným překvapením, že se skaveni u prostého konceptu prachových zbraní nenechali zastavit a namísto toho doplnily delikátní design těchto zbraní svou vlastní, chaotickou technologií. Jako kdyby olověné kulky nebyli sami o sobě dostatečně děsivé, rozhodli se skaveni zlepšit jak střelný prach, tak i samotné střelivo.

Finální produkt byli strašlivé, střelné zbraně, jejichž samotná váha vyžadovala pro střelce podporu v podobě opěrného štítu, ke kterému byl zapotřebí druhý skaven. Bez řádné opory by střelec jezzail nebyl schopen ani zamířit, natož vystřelit.

Jezzailové týmy jsou chloubou a pýchou klanu **Skryre** a výroba těchto zbraní není v žádném případě levná záležitost, proto jsou na jejich ochranu nakládány dodatečné výdaje v podobě skaveních štítářů, jenž mají za úkol poskytovat krytí a opěrný bod pro samotného střelce.



Poslední a možná nejdůležitější částí skavení armády jsou pověstné jednotky klanu **Eshin**. Jen málo je těch, kteří se stali terčem tohoto klanu a přežili, neboť tajemní vrazi, špehové a okapoví běžci vždy najdou svůj cíl. Mimo to, se klan **Eshin** rozhodl poskytnout i veterány v podobě dvou zkušených assasinů, kteří se mají postarat o efektivitu okapových běžců.

Přestože je klan Eshin hlavně zaměřený na útok z týla, záškodnický boj a přepadové akce, jsou jejich čepele v přímém boji nedocenitelné v podobě rychlých, mobilních a dotěrných jednotek, které neustále drží své protivníky pod tlakem. Likvidující důstojníky, plížící se přes bojiště, nacházející slabiny v obraně pevností.

„Okapoví běžci“ jsou základní sortou bojovníků, které klan Eshin poskytl armádě. Většinou se jedná o novice či lehce pokročilé studenty svého řemesla, zkušených boji se dvěma zbraněmi a rychlém útoku. Na rozdíl od assasinů, jsou okapoví běžci levnější a početnější možností, kterou může skavení armáda nasadit.



Opravdová elita klanu Eshin, jsou ovšem dva nájemní vrazi, assasini ve službách samotného Zix´Zaxe, ozbrojeni hrůzou nahánějícími zbraněmi v podobě „Pláčících čepelí“, vzácných druhů Jezzail, ke kterým tito vrazi nepotřebují oporu štítu, či dokonce otrávených hvězdic a dalších děsivých zbraní.

