

## **Warhammer – Pomsta**

### **Kostýmy a Roleplay**

#### **Armáda Zelených kůží**

Počet armády : 50-55 členů armády + hrdinové

Orc Boyz (Chlopy) - 15 členů

Savage Boyz (Divocí chlopy) - 5/10 členů

Black Orcs (Černí orkové) - 5 členů

Night goblins (Noční goblini) - 17 členů

Goblin Fanatics (Gobliní fanatici) - 8 členů

# Zelené kůže

Některé národy starého světa žijí ve slepém domnění, že násilí je pouhým prostředkem jak dosáhnout svých cílů. Žádné z těchto národů nenapadne jaká hluboce ukrytá radost může být poskytnuta těm, kteří se prostě oddají svým vnitřním pudům a touze zničit vše na co narazí. Zelené kůže jsou přesně tímto druhem, jenž žije pro boj. Bitevní vřava a válečná tažení jsou to jediné pro co tyto bestie existují na tomto světě. Ať si bojovníci chaosu opěvují své temné bohy, ať se Říše klaní na kolenu a recitují své litanie, ať se skaveni chvějí a třesou, neboť nic nemůže stát v cestě vlnám orků a goblinů, kteří se přelijí přes obranné valy jejich nepřátel.

Zelené kůže jsou primitivní rasa, víc než to, někdo by se mohl milně domnívat, že všichni zástupci tohoto národa nejsou nic jiného než nemyslíci bestie. A v mnoha případech by takový jedinec měl pravdu. Takováto vystříbená mysl může být jen produktem příliš častých úderů tupých stran zbraní do hlav nebohých cílů špatně udržovaného hněvu. A kdo jiný je zosobněním slepého násilí než Zelené kůže. Ovšem nenechte se zmást, protože přestože Zelené kůže nevládnou brilantní inteligencí, důvtipem a motorikou lidského dítěte, je to jejich divokost a hlad po krvi, stejně jako necharakteristická mazanost jenž z nich dělá tak nebezpečné protivníky v boji.

Nejeden šampión zaplatil draze za to, když tyhle sebe-destruktivní tvory podcenil v otevřeném boji. A právě v tomto bodě se nachází jedna z největších sil i slabin Zelených kůží. Zelené kůže, pokud jim to není dostatečně fyzicky vysvětleno, nejlépe za pomoci tupé strany sekery, ignorují takové chabé koncepty války jako jsou strategie, formace či spolupráce. Hrubá síla a nelidská houževnatost společně s dech beroucí tvrdohlavostí je to co z armád zelených kůží dělá to čím jsou. Hrozbou celého starého světa.

Škodolibá radost z násilí je zeleným kůžím vlastní stejně jako jejich nekonečná touha po boji. A jejich bohové, **Gork** (Brutálně mazaný) a **Mork** (Mazaně brutální), jsou těmi pravými bohy pro národ tak prostý jako je tento. Přestože se zelené kůže nikdy nemohou mezi sebou dohodnout přesně, který bůh prezentuje co.

**Šampión a Válečný Šéf „Wohrak Gorkopajzr“**, je i mezi ostatními orky považován ze mimořádně rafinovaného bojovníka, který dokázal neobyčejné věci jako „proplížit“ se pod neustálou palbou moždířů Říše, či jeho nejvelkolepější vítězství proti hordám bestii chaosu, kdy vlastníma rukama utrl hlavu veliteli této chlupaté verbeže.

Samotná historie **Wohraka** je opředená dostatkem krvavé mlhy a tajemství, že si nikdo z jeho bojovníků nedovolí klást nepadnoucí otázky. Jediné co se o něm ví, i mezi kronikáři Říše jsou velice malé svazky informací. **Wohrak** patřil mezi jedny z nejdováděnějších bojovníků legendárního válečného šéfa „**Grimgora Železné kůže**“, ovšem během boje s otravnými trpaslíky z pevnosti **Karak Kadrin**, se **Wohrak** a jeho bojovníci „ztratili“, když se snažily najít „**tajnej vstup**“ přímo do samotné pevnosti trolobijců. Spletité tunely a odbočky, je nakonec vyhodily po mnoha a mnoha týdnech plahočení a bojování daleko od jejich cíle. **Wohrak** je rovněž známý mezi kronikáři Říše za jednu další věc. Jeho zbroj, která pokrývá jeho tělo, má být ukuta z plátů, které byly vykovány samotnými trpaslíky chaosu. Jaká je historie jeho výstroje nikdo neví, ovšem její moc je známá všem, jenž viděli mocného orka v boji. Kulky, jenž se odráželi od jeho zbroje jako mouchy, meče jenž praskali a lámali se když se opovážily k mocnému náčelníkovi přiblížit...

Byl to **Wohrak** kdo „zbušil“ a „zrekrutoval“ dvojici jeho současných důstojníků. **Šamana nočních goblinů „Blug´Kuka“** a **náčelníka divošských orků jménem „Uzguz“**, kteří bojují po jeho vedením a následují ho ve snaze získat větší moc a právo drtit hlavy svých nepřátel svou plnou silou.



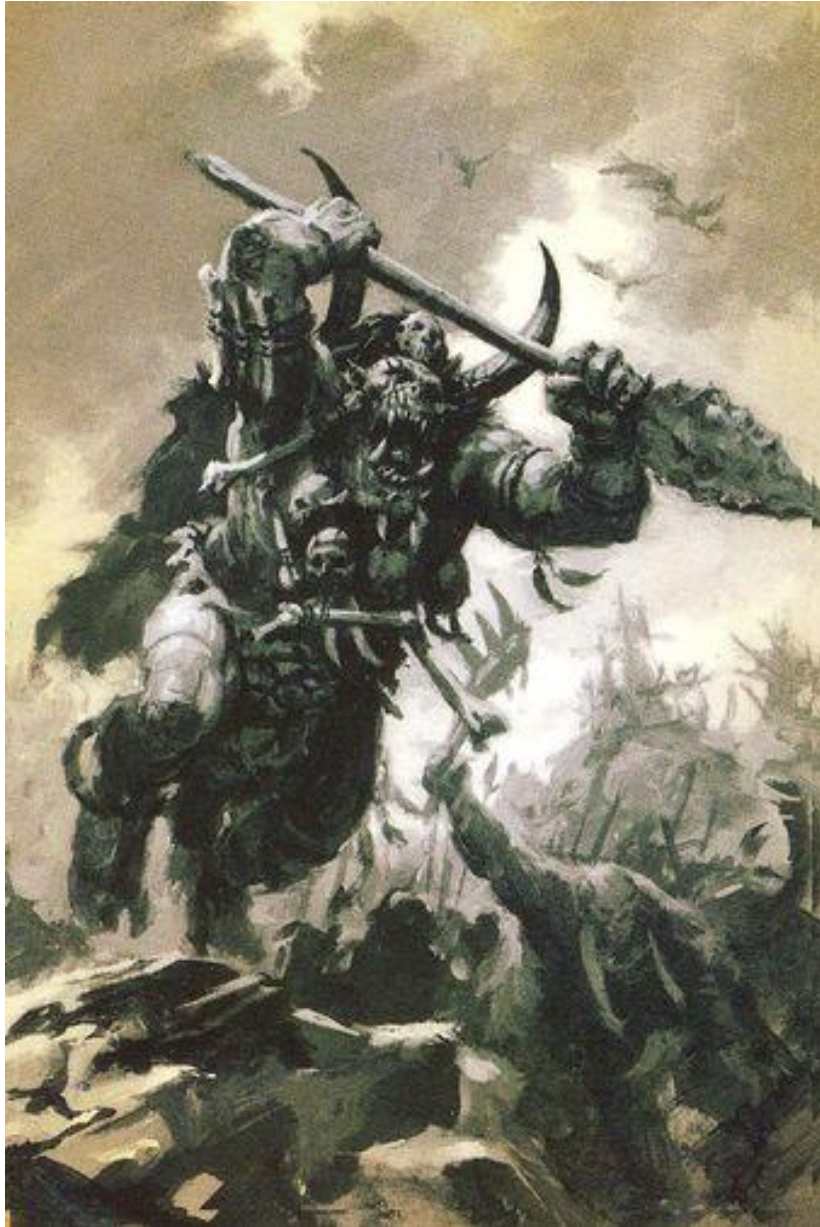
Šaman „Blug´Kuk“ je ctižádostivým, chamtivým a škodolibým vůdcem svého klanu. Mezi gobliny je představitelem těch nejlepších kvalit osobnosti ! Více než jeho osobnost jsou ovšem důležité jeho schopnosti. Jen málo je těch, kteří dokáží vládnout magií v řadách goblinů a dožít se dost dlouhého věku, aby se naučily svou moc „ovládat“. **Blug´Kuk** je unikát mezi dalšími šamany, neboť pokaždé, když se nachází pod efektem svých extraktů z pochybných hub, dávají mu bohové zelených kůží vize. Samozřejmě tyto vize přichází v záchvatech křečí, blábolení, prskání a velice rázných úderů hole a pěstí, ale stále je to vůle bohů.

Byl to **Blug´Kuk** kdo dovedl **Wohraka** a celou jeho armádu na toto místo, daleko do Kislevu v době, kdy celou zemi uchvacuje krutá válka s armádami chaosu. Během jedné z mnoha vizí, kterými se nebohý goblin ládovál v děsivých intervalech, byl schopen odhalit, že se někdy v zemích Kislevu nachází mimořádná zbraň, která by mohla **Wohrakovi** dobře posloužit. Faktem je, že vize rovněž zavedly celou armádu do doupat trolů. Chybičky se stávají.



Zatímco goblin **Blug´Kuk** stojí za magickými schopnostmi celé armády, je to **Uzgug**, kdo je nejdivočejším mezi orky celé armády. Stejně jako jeho klan „**Lebkožrouti**“ se samotný náčelník počítá mezi méně vybroušené diamanty inteligence, když přijde na strategizování, upřednostňuje on i jeho celý klan přímý a brutální přístup k řešení jakékoliv situace. Nepřátelská palba z děl ? Útok. Těžká jízda podpořená těžkou pěchotou ? Útok. Kus ukradené pečinky v ruce Vašeho spolubojovníka ? Útok !

Na rozdíl od těžké zbroje a štítů svých spolubojovníků, vede **Uzgug** své bojovníky s cílem naprosto rozdrtit jeho nepřátele v smršti ran, které zničí jakoukoliv opozici. Nejen to, **Uzgug** tajně hledá protivníka, kterého by mohl připravit o hlavu dostatečným způsobem, aby znovu dostal možnost se zbavit svého rivala. **Wohraka Gorkopajzra**, jenž jej znemožnil před celým klanem. A **Uzgug** takové ponížení nikdy nezapomene. Proto musí prokázat, že je silnější a schopnější než **Wohrak** kdy bude. Chce to jen správný moment.



**NĚCO KE KOSTÝMŮM VŠECH ZELENÝCH KŮŽÍ** - Jeden z nejdůležitějších faktorů, jenž všichni hráči musí mít na paměti je to, že zelená kůže barvy je velice důležitý faktor Vašeho kostýmu. Pokud jsou snad mezi Vámi tací, kteří ze zdravotních důvodů nemohou mít barvu na své kůži, prosím vezměte si hlubší kapuce, šátky a udělejte zabarvení pokud možno co nejmenší. Rovněž prosím myslíte na to, že Vaše kostýmy by měli působit opotřebovaně, hrubě a velice primitivně, slátaně dohromady. Různé ozdoby v podobě zubů, kostí, tesáků, kožešin apod. jsou více než vítané. Primárně se ovšem pokuste držet v barvách černé, hnědé, šedé a jasně rudé.

**Chlopy (nebo-li i Orc Boyz)**, jsou základní jednotkou každé armády zelených kůží. Odolní, odvážní a vždycky hladoví po dobrém boji, tvoří tito bojovníci páteř celého vojska. Přestože jsou orkové bytosti jednáni a ne nutně přemýšlení, je třeba několika rázných kopů, aby se tito bojovníci seřadily v jakékoliv obdobě formace, aniž by se slepě vrhli v obrovském davu proti armádám nepřátel. Přesto, dobří velitelé nejsou vždycky k mání a více než cokoliv jiného, je jasné že každý ork bojuje jen a jen za sebe. Spolupráce a sešranost, jenž je vidět v řadách bojovníků chaosu či Říše je orkům neznámá. Myslete na to prosím, zatímco budete v boji hrát tyto jednotky, neboť bez hrubého dohledu svých velitelů či zkušenějších černých orků, jsou orkové jen ohromná, brutální masa.



**Divocí chlapy (Savage Orcs)** jsou i mezi orky považováni za výstřední a primitivní divochy. Zbroj ? Štít ? To vše jsou pro divoké orky naprosto neznámé koncepty, které jim přijdou jen jako omezující. Orkové divokých klanů jsou povětšinou oděni v minimálním množství jakékoliv zbroje, zdobící svá těla tetováním, kostmi, hrubými kazajkami či vestami, jenž páchnou po mrtvé zvěři. Orkové divokých kmenů jsou nemyslící netvoři, které musí držet na uzdě i zkušenější velitel, jako jsou černí orkové. Jenže každý bod jenž ztrácejí divocí orkové v disciplíně či sebeobraně, je vynahrazen jejich nedostatkem strachu a dech beroucí fyzické síle. Je ovšem rovněž potřeba vzít v potaz že komunikační schopnosti těchto orků jsou silně omezené a tak se slovo „Waaaaagh!“ stalo něčím jako hlavním dorozumívacím způsobem krátkých a násilných konverzací mezi divokými orky. Slepá agrese a naprostý nedostatek přežití je těmto orkům vlastní.



**Elitní jednotka - Černí orkové (Black Orcs)** jsou to, čím se mohou stát orkové jenž jsou dostatečně schopní, silní či šťastní, aby se dožili dost dlouhého věku nato, aby se stali v blízkosti svého náčelníka něčím víc než jinými orky. Svázání dlouhým obdobím nekonečných bojů, zkušeností a pragmatického stoicismu, jsou tito orkové železnou, klidnou pěstí, jenž rozdrtí jakékoliv protivníky jejich náčelníka na kusy. Ovšem jsou rovněž ti nejpečlivější jedinci v armádě, když přijde na to starat se o své vybavení, svou kompletně uzavřenou, těžkou zbroj, kterou nepronikne téměř žádný zásah. Nejsou jen elitní bojovníci ale rovněž seržanti v masivních hordách orků, bušící své slabší spolubojovníky do formací a vnucující jim aspoň nějakou disciplínu. Protože na konci bitvy to budou oni, kdo bude stát zatímco všude okolo nich se budou jen válet mrtví.



- **Prosím buďte na sebe se zbrojí Černých orků opatrní a hlavně mějte na paměti, že bezpečnost je na prvním místě, proto se prosím vyvarujte železným nasvářeným bodcům, tesákům apod.**

**Noční goblini (Night goblins)** jsou stránka sama o sobě, když přijde na to kam tyto divoké zástupce své rasy zapojit. Noční goblini jsou krutější a vypočítavější než ostatní goblini svého druhu. Dokáží krutě a přesně útočit ze zálohy a jejich malé zbraně jsou sotva postřehnutelný problém když jejich řadami prosvítí železné koule na řetězech, otrávené šípy z jejich malých luků či přesně namířené, krátké kopí. Noční goblini jsou rovněž známí pro své požívání delikátních podzemských hub, jenž většinou způsobují vskutku strašlivé boční efekty. Mezi tyto efekty rovněž však patří i nadlidská síla, sebevražedné sklony k zabíjení a smrtící rýma.



**Fanatici nočních goblinů (Night goblin fanatics)** jsou přesným produktem pochybných hub jenž byly zmíněné předtím. Vládnoucí strašlivými zbraněmi, jenž jsou postaveny na drtícím principu řemdihů vyrážejí slepě do boje, točící a svištící svými zbraněmi na všechny strany zabíjející spojence i protivníky. Druhým problémem jsou i jejich sklony k sebevražedným náběhům proti jejich nepřátelům. Ovšem je-li potřeba postarat se o těžké jednotky nepřátel jsou tito šílenci odpovědí na mnohé potíže zelených kůží.



Drazí přátelé určitě jste si všimli, že v tomto oddělení a souboru není nikde rozepsaný, složitější roleplay tutoriál, jenž by Vám pomohl jasně určit jakým způsobem se opravdu vžít do své role zelené kůže. Proto mi dovoluňte abych zmínil jen několik drobných detailů, na kterých můžete svou hru postavit.

- 1. Orkové vrčí, bručí, většinou řvou vzteky a vyhrožování je jim stejně vlastní jako občasná rána do svých spolubojovníků
- 2. Goblini jsou vřeštící, pištící vlna škodolibosti, která nachází v bolesti ostatních neskrytou radost
- 3. Jelikož se počítáte mezi druhou nejpočetnější armádu Larpu vůbec se nebojte vyvolávat mezi sebou spory, bojovat, zabíjet své spolubojovníky ohledně prostých hraných hádek a nevraživosti
- 4. Slovo „WAAAAAAGH!“ by mělo být nejhlasitějším a nejčastěji používaným bodem Vaší konverzace i Vašeho hraní. Pro zelené kůže je to bojový pokřik zosobňující mnohé věci. V případě divokých orků mohou různé způsoby vyřčení tohoto slova znamenat různé věci.