



Stormwind padl!

Na východě se opět vyhrotila politická situace, kdy téměř perfektně organizované jednotky Hordy napadly město Stormwind a nemilosrdně popravily většinu obyvatelstva. Zbylé obyvatelstvo decimuje potkaní chřipka. Po reinkarnaci se vyjádřil mluvčí krále Stormwindu, že krále tento útok zaskočil a nebyl schopen včas mobilizovat jednotky na obranu města. Dále se nechal slyšet, že si Aliance nenechá tento útok líbit. Z této informace plyne, že Horda může velmi brzo očekávat protiútok. Ovšem jak se zachová Thrall je zatím ve hvězdách.



Jsi hrdina!?

Jsi hrdina ať už člověk, elf či trpaslík? Pomoz nám vytvořit gildy schopné vyhnat nepřátele a vydej se na pomoc hlavnímu městu království lidí. Odměnou ti budiž prožitá dobrodružství, získané zkušenosti z výcviku, nepřekonatelná přátelství utužená bojem a samozřejmě hromada zlata k tomu.

Severní část Stormwindu zasáhla chřipka, zlí bezvěrci už vyhlásují konec světa.

Před několika dny, se objevil zatím neznámý druh chřipky, který jak sami druidi tvrdí, ještě neviděli. A proto byla na nouzově svolané konferenci alchymiků řešena jen jedna záležitost - chřipka. Přední hordští druidi byli velice potěšeni touto novinkou a dokonce začali aplaudovat nemocnému představenstvu Aliance. Zatím co v Orgrimmaru panuje radostná nálada a oslavy konce Stormwindu, na druhé straně je znatelná menší chuť do života. V dříve plných ulicích Stormwindu, kde jsme slyšeli radostné povykávání malých dětí a bojácné výkřiky nadšených bojovníků, nyní uslyšíme pouze zakvílení havranů a praskání louče. Na domech visí cedulky s počtem nakažených obyvatel. Stormwind je zcela uzavřen a do odvolání nikdo nesmí vkročit do jeho útrob. Touto větou chtěl hlavní představený odsoudit nemocné, aby zůstali bez pomoci. Než se jeho brko dotklo pergamentu, přiběhl jeden z druidů s radostnou novinkou, že nemocní ve městě se začali uzdravovat a to bez jakýchkoliv následků...

Pozor, pozor, ceny budou klesat!

Dnes nám náš pravidelný zpravodaj oznámil jistě potěšující zprávu. Ve všech městech Aliance klesnou ceny. Na své si přijdou i velcí jedlíci, kteří si budou moci dovolit více jídla. Dokonce i neutrální města jako Ratchet a Booty Bay vypustili do světa informaci o poklesu cen. Vyjádření gobliního průvodce Ratchetem, ale neznělo moc nadšeně, „Sice zatím mzdy stoupají, ale nebude tomu napořád. A já si vždycky přál domeček se zahrádkou... a s hodným vlčetem... ach...“ při poslední větě s povzdechem. Tady to vidíte, rychle jezte, dokud můžete...



Svět World of Warcraft



Náš tábor je inspirován příběhem a světem WarCraftu. Ten vznikl pod perem Richarda A. Knaaka (pro společnost Blizzard), zpracováním první knihy Studna věčnosti, která spadá do trilogie Války prastarých (War of the Ancients). Tento svět se proslavil trojicí her WarCraft a jejich datadisků. Dnes je hostitelem jedné z nejúspěšnějších onlinových her - WoW. Dále spadají do tohoto světa knihy Duše démona, Rozdělení, Den draka, Poslední strážce, Vůdce klanů, Kruh nenávisti a komiks The Sunwell trilogie.

Svět Warcraftu

Ti, co četli knihu, či hrají hru, vědí, ale ne všichni měli to štěstí, že pronikli do úžasného světa WarCraftu.

Na planetě Azeroth se nachází kontinent, který nese stejné jméno jako samotný svět, tedy Azeroth. Ten je dále dělený na Lordaeron (po zradě Arthase království nemrtvých) a Východní království obydlené lidmi, gnoy a trpaslíky. Odděleny mořem jsou země Kalimdor ovládaný převážně Hordou a na severu ledem pokrytý Northrend. Většina příběhu se odehrává právě v Azerothu, v takzvaném Východním království.

Východní království je rozsáhlý kontinent, který byl původně obydlen jak lidmi s trpaslíky, tak i orky, trolly a vysokými elfy. V průběhu tzv. třetí války velká část orků a trollů odplula přes oceán do Kalimdoru, zatímco invaze nemrtvých zničila lidské království Lordaeron, na jehož území se později usadili, a také postavili město krvavých elfů, Silvermoon City. Jižní království Stormwind a trpasličí Ironforge však nebyly zasaženy třetí válkou a nyní pokračují po boku nočních elfů a Draeneiů ve válce s Hordou.

Rasy světa World of Warcraft

Rasy se dělí na dvě nepřátelské frakce: Aliance a Horda.



ALLIANCE

HORDE



Rasy Aliance

Gnomové (Gnomes)

Excentričtí, často brilantní Gnomové jsou jednou z nejzvláštějších ras světa. Je zázrak, že při tom, jak jsou posedlí vyvíjením nové technologie a záhadných zázraků inženýrství, mají čas i na rozšiřování svých řad.

Gnomové žijí prosperující životy v přetechnizovaném městě Gnomeregan a sdílejí zdroje zalesněných Dun Moroghských vrchů se svými trpasličími příbuznými. I když Dwarfové z Ironforgu mají taky přirozený vztah k technologii a inženýrství, jsou to právě gnomové, kteří vymýšlejí klíčové, vizionářské návrhy všelijakých dwarfských zbraní a parních vozidel.



Gnomové po čas Druhé Vojny bojovali po boku Aliance, po čase nedávné invaze Plamenné Legie na Azeroth však překvapivě odmítli poslat svým spojencům své bojovníky, protože poskytli jinou pomoc. Jejich zbraně pomohly při naklonění misky vah na stranu Aliance. Dwarfové a Humani však byli Gnomským rozhodnutím o odmítnutí pomoci nepříjemně zaskočení.

Po skončení vojny Aliance objevila pravý důvod, kvůli kterému nemohla poslat ani jednoho ze svých statečných bojovníků. Z útrob země vzešla starobylá krvelačná hrozba a napadla Gnomeregan. Vzhledem k tomu, že Gnomové věděli, že prioritou jejich spojenců bylo porážení Plamenné Legie, rozhodli se ubránit sami. Ze všech sil se snažili zachránit svoje milované město a bojovali mimořádně udatně, nedokázali však zabránit tomu, aby o město nenávratně přišli.

Téměř půlka gnomské rasy byla po pádu Gnomereganu vyhlazena. Ti, kteří přežili, utekli do bezpečí dwarvské pevnosti Ironforge. Znovu se zavázali pomoci Alianci a strávili celý čas vyvíjením strategie a zbraní, které jim pomohly znovu získat svoje zrušované město a přinést svým lidem světlejší budoucnost.



Nejvyšší řemeslník Gelbin

Gnomové neměli řádného vůdce po stovky let. Místo toho si raději volí své nejvyšší úředníky pro ustanovení služebních pravidel. Nejvyšší úřad v Gnomereganu je „nejvyšší řemeslník“, kterým je posledních sedm let mazaný Gelbin. Gelbin je jeden z nejproslulejších vynálezců a stejně tak byl ctěn jako schopný vůdce. Avšak když troggové napadli Gnomeregan, Gelbin nebyl připraven je zastavit. Na příkaz svého nejvyššího rádce, Mekgineera Thermaplugga, nařídil zaplavit město toxickou radiací. Ačkoliv radiace zastavila postup nájezdníků, nakonec zabila více gnomů, než troggů. Nyní nese nejvyšší řemeslník na svých ramenech váhu mrtvých, ale nadále usiluje o pomstu svého lidu.



Silas Darkmoon

Silas Darkmoon je zakladatelem festivalu Darkmoon Faire, který sestává ze skupinky potulných herců, kteří společně oslavují podivuhodné a tajemné výstřednosti, které je možné na Azerothu nalézt. Je známo, že opravdu nerad vidí jakýkoli projev násilí při svých oslavách, ale je také pravda, že bezmezně chrání své přátele a svou ordinu a položil by za ně život, kdyby si to nějaká výstřední a tajemná potvora vyžadovala!



Millhouse Manastorm

Millhouse Manastorm je vskutku jedinečným gnómem z prostého důvodu: je vysoký. Je vysoký tak, že se mu žádný jiný gnóm výškou nemůže rovnat. Millhouse je totiž vysoký asi jako průměrný trpaslík. Millhouse Manastorm byl kdysi uvězněn v Arcatrazu, odkud se mu ale po tvrdém boji se Skyrissem (který jen tak tak přežil) podařilo uniknout. Nyní se přidal k armádě gnómů, které se snaží všelijak pomáhat.



Mág

Ačkoli kouzelníků po zničení Dalaranu Arthasem značně ubylo a většinou jsou na princovo jméno dosti alergičtí, našli se tací, kteří překousli starou zášť a rozhodli se pomoci při obraně Azerothu, byť po boku toho, kdo jim zničil domovy. V armádě jsou cennými posilami nejen oni se svými kouzly, ale i elementálové, které si vyvolávají jako sluhy. Dalaranští mágové vysílali své mudrce do armád Aliance, aby zde rozvíjeli magické učení. Proto i v armádě gnómů najdeme spoustu přívrženců tajemných magických sil.

Potřeby do hry:

Kouzelnická hůl.

Elementála.

Knih přírodních sil ke kouzlení.



Bojovník

Bojovníci holdují bojovým stylům zaměřeným na krátkou vzdálenost. Již od mala jsou trénováni s většinou zbraní. Na bojišti jsou silní a rychlí. Dokážou rozdávat smrtící zranění, stejně tak jsou schopni vydržet obrovský nátlak nepřátel. V rámci armády jsou považováni za její páteř. Organizují své oddíly a starají se o ně. Jsou slavní tím, že si dokážou prokletit řadami nepřátel krvavou cestu.



Warlock

Warlockové byli kdysi mágové – nebo v případě orků šamani – kteří, v honbě za větší mocí, opustili studium přírodních či magických sil a vnořili se do temnější, zkažené magie. Warlockové si ponechali nějaké schopnosti zacházení s ohnivými kouzly, ale soustředili se především na přivodění nesnesitelné bolesti a spalujícího utrpení svým obětem. Již se nezdržují s kouzlením arkanických kouzel z dálky, místo toho se vyžívají v objetí nepřítele smrtícími spáry, zatímco jejich démoni, přivolání ze samotného pekla, běží oběti přímo vstříc a trhají ji svými krvelačnými drápy na kusy.



Kněz

Tito moudří lidé zasvětili svůj život studování v kláštrech. S příchodem válek se však stali součástí armády. Nyní jsou nepostradatelnou složkou každého bojového oddílu. Někteří velmi zdatní a zkušení mohou vrátit k životu i padlého druhá. I když nejsou cvičeni přímo do boje, mohou pro nezkušeného nepřítele představovat smrtící překážku. Ke své magii používají krásné hole, kterými se dokážou i nebezpečně ohánět. Používají drtivé zbraně či dýky.

Podmínky do hry:

Kněžská hůl.

Knihla světla ke kouzlení.

Trpaslíci (Dwarves)

Pokojní Trpaslíci z Ironforgu jsou starobylou rasou robustních humanoidů, kteří žijí pod zasněženými horami Khaz Modanu. Trpaslíci jsou už od nepaměti spojenci s lidmi a ještě i dneska si rádi vychutnají boj a ještě radši o něm povídají historky. V minulosti Trpaslíci málokdy opustili bezpečnost svých horských pevností. Ale když se rozzvoní zvon vyzývající k boji, odhodlaně obrňují své přátele a spojence s nepřekonatelnou odvahou a udatností. Na základě čerstvého objevu, který odhalil částečky jejich minulosti, podstoupili pozoruhodnou přeměnu. Objev je přesvědčil, že byli vytvořeni mocnými Titany z kamene, když byl svět ještě mladý. Cítí, že jejich osud je v hledání dalších známek a důkazů o jejich tajemném dědictví a objevení skrytých poselství Titanů. Trpaslíci poslali své průzkumníky do všech koutů světa a doufají, že tito přinesou víc světla do jejich skrytých místností. Jejich cesty vedly k vytvoření mnohých Dwarfských výkopových oblastí, z kterých některé slouží jako pevnosti a některé jako lovecká oblast pro nepřítel Trpaslíků jako takových.

V boji jsou známí svoji obrovskými bojovnými sekyrami a jejich touhou po boji. I když jejich malé, statné těla je staví do nevýhodné pozice, vyrovnají to svými velkými sekyrami a svými dokonalými bojovými schopnostmi.



Král Magni Bronzebeard

Ačkoli byl nejmladší ze tří bratrů, bylo Magnimu předurčeno stát se králem hor. Magni miloval své bratry nade vše. Byl silný jako býk a moudrý jako staří bohové. Byl jedním z hrdinů Druhé války, mnohokrát osobně vedl svou armádu do bitvy. Po osvobození města Ironforge armádou Aliance slíbil, že se i trpaslíci stanou její součástí.



Falstad Wildhammer

Falstad Wildhammer, také známý jako Falstad Dragonreaver, je vůdcem klanu Wildhammer a bratrem Kurdrana Wildhammera, jednoho z nejlepších bojovníků na gryfonech. Původně vládl svému klanu z hory zvané Aerie Peak v Hinterlands, nyní se ale přidal k trpasličí armádě.

Thargas Anvilmar

Nedávno byl Thargas Anvilmar vyslán králem Magnim Bronzebeardem na zvláštní úkol. Měl se setkat s cizinci, kteří přijeli do přístavu Thargas, a o kterých toho nikdo moc nevěděl. Nakonec zjistil s kým měl tu čest: s králem Varianem a jeho věrnými, kteří přijeli nastolit opravdovou vládu lidem. Thargas je mezi trpaslíky velmi ceněn a chován ve vážnosti, nejen díky svým diplomatickým schopnostem, i díky svým schopnostem bojovým.



Lovec

Lovci jsou nejlepšími lučištníky, co kdy chodili po Azerothu. Představují obrovskou sílu, když mohou útočit z dálky. Využívají všemožných zvířat, které si ochočí a vycvičí k boji. Věrný zvířecí následovník může lovcům často zachránit život. Říká se, že lovci považují za své pravé přátele jen luky a zvířata. Ačkoli využívají i zbraní pro boj na blízkou vzdálenost, jejich opravdová síla tkví ve schopnosti udržet si protivníka daleko od sebe, v takovou chvíli jsou téměř neporazitelní.



Mág

Ačkoli kouzelníků po zničení Dalaranu Arthasem značně ubylo a většinou jsou na princovo jméno dosti alergičtí, našli se tací, kteří překousli starou zášť a rozhodli se pomoci při obraně Azerothu, byť po boku toho, kdo jim zničil domovy. V armádě jsou cennými posilami nejen oni se svými kouzly, ale i elementálové, které si vyvolávají jako sluhý.

Potřeby do hry:

Kouzelnická hůl.

Elementála.

Knihy přírodních sil ke kouzlení.



Bojovník

Bojovníci holdují bojovým stylům zaměřeným na krátkou vzdálenost. Již od mala jsou trénováni s většinou zbraní. Na bojišti jsou silní a rychlí. Dokážou rozdávat smrtící zranění, stejně tak jsou schopni vydržet obrovský nátlak nepřatel. V rámci armády jsou považováni za její páteř. Organizují své oddíly a starají se o ně. Jsou slavní tím, že si dokážou prokletit řadami nepřatel krvavou cestu.



Paladin

Arcibiskup Alonsus Faol založil ještě před Druhou válkou Řád rytířů stříbrné ruky, ke kterému se přidávali jak lidé, tak draenei a ostatní členové Aliance. Svatí rytíři, neboli paladinové, jak se jim obvykle říká, sváděli boje proti bezbožným. Ačkoli od konce Druhé války uplynulo téměř patnáct let, paladinové stále nezištně chrání lidstvo před sužujícími spáry zla. Sílu těmto mocným bojovníkům dodává Světlo. Vyjíždějí do bitev se svými válečnými kladivy a svatým spalujícím plamenem proti všem, kdo by chtěli pošlapat pokoru a nevinnost. Paladin je jak schopný a odolný bojovník, tak zdatný léčitel.

Podmínky do hry:

Knih Světla.

Obouruční paladinská palice, nebo kladivo.



Kněz

Tito moudří lidé zasvětili svůj život studování v kláštorech. S příchodem válek se však stali součástí armády. Nyní jsou nepostradatelnou složkou každého bojového oddílu. Někteří velmi zdatní a zkušení mohou vrátit k životu i padlého druha. I když nejsou cvičeni přímo do boje, mohou pro nezkušeného nepřítele představovat smrtící překážku. Ke své magii používají krásné hole, kterými se dokážou i nebezpečně ohánět. Používají drtivé zbraně či dýky.

Podmínky do hry:

Kněžská hůl.

Knih světla ke kouzlení.

Lidé (Humans)

Lidé ze Stormwindu jsou houževnatým národem, který přežil invazi barbarských Orků během první vojny. Přes druhou vojnu se armády Stormwindu spojily do Aliance, aby znovu získaly svou vlast - Azeroth. Po úspěchu v druhé vojně byl Stormwind znovu vybudovaný a civilizace lidí začala v jižních krajích znovu rozkvétat. Po nedávné invazi Plamenné Legie, která nechala severní království Lordaeron v ruinách, je Stormwind posledním útočištěm lidské civilizace. Legendární hrdinové sir Lothar a král Llanda jsou obránci Stormwindu a považováni za jedny z nejlepších bojovníků kraje. Odhodlaně si plní své povinnosti - zachovávat čest a sílu lidské rasy v neustále temnějším světě.

Jsou vznešenou, dobře známou a celkem běžnou rasou. Lidé byli vždy známi svoji obranou při první i druhé vojně proti Orkům. Ve světě Warcraftu vždy žili na kontinentě Azeroth. Nyní se rozšířili i do Lordaeronu. V druhé válce proti Plamenné Legii, ztratili svého krále a také svého prince Arthase, který propadl temným silám.





Král Varian Wrynn

Varian Wrynn, také známý jako Lo'Gosh, Vlčí duch, je synem zesnulého krále Llana Wrynna a je současným králem Stormwindu. Vzhledem k tomu, že Varian zmizel při své diplomatické cestě do srdce Hordy, králem byl jmenován jeho desetiletý syn, Anduin Wrynn. Nicméně Varian se vrátil a požadoval navrácení svého právoplatného trůnu. Často bývá popisován jako pravý opak Thralla, protože neváhal s výměnou mnoha vůdčích osobností Aliance, ať už starých, či neschopných služby. Tím, že vede válku proti Pohromě a nemrtvým, kteří sídlí v Lordaeronu, potvrzuje své postavení nezpochybnitelného vůdce armád Aliance. Protože byl podveden mnohými příslušníky Hordy, Varian z celého srdce pohrdá orky a Hordu samotnou nenávidí.



Tandred Proudmoore

Tandred Proudmoore je syn zesnulého vrchního admirála Daelina Proudmoora a bratr revolucionářky Jainy Proudmoore. Po odchodu jeho otce se ujal pozice lorda admirála Kul Tiraských námořních sil. Je to dobrý muž, ale nemá kuráž svého otce. Není tím, kým byl jeho otec. Spoustu pomoci se mu dostává od jeho přítelkyně, kapitánky Mishany Waycrest. Tandred dělá vše co může s pár muži a ještě méně spojenci, co mu zbyli.



General Turalyon

Generál Turalyon je dobře známý paladin, který vznešeně sloužil Alianci během Druhé války a po ní. Spolu s Anduinem Lotharem vedl Alianční armádu během Druhé války. Během útoku na Blackrock Spire byl Anduin Lothar poražen Orgrimem Doomhammerem. Generál Turalyon sebral Lotharovu válečnou standartu, jeho zlomený meč, a pokračoval v neúprosné bitvě proti hordě. Nakonec se mu podařilo Doomhammera chytit a zahnat orky zpět do Temného portálu. Turalyon byl jmenován Lotharovým nástupcem na pozici nejvyššího vůdce armády. Od té doby Turalyona pronásleduje Lotharova smrt, pokládá ji za svou vinu.



Mág

Ačkoli kouzelníků po zničení Dalaranu Arthasem značně ubylo a většinou jsou na princovo jméno dosti alergičtí, našli se tací, kteří překousli starou zášť a rozhodli se pomoci při obraně Azerothu, byť po boku toho, kdo jim zničil domovy. V armádě jsou cennými posilami nejen oni se svými kouzly, ale i elementálové, které si vyvolávají jako sluhy.

Potřeby do hry:

Kouzelnická hůl.

Elementála.

Knihy přírodních sil ke kouzlení.



Bojovník

Bojovníci holdují bojovým stylům zaměřeným na krátkou vzdálenost. Již od mala jsou trénováni s většinou zbraní. Na bojišti jsou silní a rychlí. Dokážou rozdávat smrtící zranění, stejně tak jsou schopni vydržet obrovský nátlak nepřatel. V rámci armády jsou považováni za její páteř. Organizují své oddíly a starají se o ně. Jsou slavní tím, že si dokážou proklestit řadami nepřatel krvavou cestu.



Paladin

Arcibiskup Alonsus Faol založil ještě před Druhou válkou Řád rytířů stříbrné ruky, ke kterému se přidávali jak lidé, tak draenei a ostatní členové Aliance. Svatí rytíři, neboli paladinové, jak se jim obvykle říká, sváděli boje proti bezbožným. Ačkoli od konce Druhé války uplynulo téměř patnáct let, paladinové stále nezištně chrání lidstvo před sužujícími spáry zla. Sílu těmto mocným bojovníkům dodává Světlo. Vyjíždějí do bitev se svými válečnými kladivy a svatým spalujícím plamenem proti všem, kdo by chtěli pošlapat pokoru a nevinnost. Paladin je jak schopný a odolný bojovník, tak zdatný léčitel.

Podmínky do hry:

Knih Světla.

Obouruční paladinská palice, nebo kladivo.



Warlock

Warlockové byli kdysi mágové – nebo v případě orků šamani – kteří, v honbě za větší mocí, opustili studium přírodních či magických sil a vnořili se do temnější, zkažené magie. Warlockové si ponechali nějaké schopnosti zacházení s ohnivými kouzly, ale soustředili se především na přivodění nesnesitelné bolesti a spalujícího utrpení svým obětem. Již se nezdržují s kouzlením arkanických kouzel z dálky, místo toho se vyžívají v objetí nepřítele smrtícími spáry, zatímco jejich démoni, přivolání ze samotného pekla, běží oběti přímo vstříc a trhají ji svými krvelačnými drápy na kusy.

Kněz

Tito moudří lidé zasvětili svůj život studování v kláštorech. S příchodem válek se však stali součástí armády. Nyní jsou nepostradatelnou složkou každého bojového oddílu. Někteří velmi zdatní a zkušení mohou vrátit k životu i padlého druha. I když nejsou cvičeni přímo do boje, mohou pro nezkušeného nepřítele představovat smrtící překážku. Ke své magii používají krásné hole, kterými se dokážou i nebezpečně ohánět. Používají drtivé zbraně či dýky.

Podmínky do hry:

Kněžská hůl.

Knih světla ke kouzlení.



Noční Elfové (Night Elves)

Samotářská rasa Nočních Elfů se jako první probudila do světa Warcraftu. Tyto nesmrtelné bytosti, pohybující se ve stínech, studovaly jako první magii a vypustily ji do světa deset tisíc let před Warcraftem 1. Svým nezodpovědným plýtváním magií, přivolaly na svět Plamennou Legii, což vedlo ke katastrofické vojně mezi dvěma gigantickými rasami. Nočním Elfům se horko těžko povedlo vyhnat Legii ze světa, ale jejich podivuhodná domovina byla zničena a zaplavena vodou. Od té doby Noční Elfové odmítají používat manu ze strachu před návratem Plamenné Legie, naučili se však umění druidizmu. Noční Elfové se uzavřeli před ostatním světem a zůstali skryti na vrcholu své svaté hory Mount Hyjal po tisíce let. Jako rasa jsou čestní a spravedliví, k nižším rasám jsou nedůvěřiví. Jsou od přírody noční rasou a jejich síly často vyvolávají jistou nedůvěru, jakou i oni mají ke svým smrtelným sousedům. V boji využívají svou rychlost a bystrost, zabíjejí rychle a využívají tmu, aby se skryli a počkali na svoji oběť. Vypadají křehce, ale představují sílu, s kterou je třeba počítat.



Illidan

Illidan byl kdysi nesmírně mocným nočním elfem. Byly mu předpovídány obrovské skutky, lidé věřili, že dokáže učinit sotva uvěřitelné věci. Toto předurčení svým způsobem naplnil. Bojoval proti Plamenné legii. Pomáhal při obraně Studny věčnosti, ukradl část její podstaty a vystavil novou, menší Studnu jako zdroj síly pro svůj lid. V bezhlavém boji, ale potkal Arthase, nemrtvého rytíře, který mu prozradil tajemství o Gul'Danově lebce. Illidan tento artefakt našel a vstřebal jeho moc. Tím se stal polodémonem, díky čemuž byl nočními elfy vyhnán z vlasti. Slepě plnil úkoly pro vůdce Plamenné legie, Kil'jaedena. Probojoval se až k Ledovému trůnu, který měl za úkol zničit, nebyl ale jediný, kdo o něj měl zájem. Svého rivala, Arthase, porazil a Ledový trůn zničil. Vrátil se na Outland a poklekl před svého pána Kil'jaedena v očekávání nové moci. Kil'jaeden ho, ale zradil a Illidan v poslední chvíli unikl zpět na Kalimdor, neuvědomil si ale, že se za ním vydal i Kael'Thas. Illidan ztratil svou démonní moc, nebo to tak alespoň vypadá, a chce všem ukázat, že je opět elfem, bojujícím za spravedlnost. Spolu se skupinkou věrných se vydává proti novým nepřátelům.



Shandris Feathermoon

Shandris je jednou z nejloajálnějších bojovníků následujících Tyrande Whisperwind. Jako nebojácná lučištnice a lovkyně stála po boku Tyrande v dobách jejího odloučení od Malfuriona, jako opora v dobách samoty. Shandris se stala vůdkyní skupiny ochránců, známých jako Shadowleaves. Je nejzkušenější a nejpřesnější lukostřelkyní na celém Azerothu. Zdokonalovala se po deset tisíc let. Její jediné sokyně, které se jí mohou vyrovnat, jsou Lady Vashj a sestry Windrunnerovy.



Jarod Shadowsong

Mladší bratr Maiev Shadowsong je vůdce odporu Kal'Dorei v dobách Války prastarých. Jarod býval kapitánem městské stráže Suramaru. Byl jmenován vrchním ochráncem Malfuriona, Tyrande, Krasa, Rhonina a Broxigara na jejich putování. Stal se ceněnou podporou Lorda Ravenscresta. Po smrti mnoha šlechticů byl jmenován vojevůdcem. Nyní po boku Shandris neohroženě vede Watchers.



Druid

Druidi jsou známí díky své jedinečné schopnosti brát na sebe podobu zvířat. Díky tomu jsou nesmírně versatilními postavami, ale jejich všestrannost je omezena tím, že se vždy soustřeďují jen na jednu zvířecí podobu, kterou si berou za vlastní a celý život studují jen ji. Při boji dokáží ti nejsilnější z nich měnit zvířecí podoby, ale pro největší efektivitu zůstávají druidi zpravidla ve své nejsilnější formě.



Lovec

Lovci jsou nejlepšími lučištníky, co kdy chodili po Azerothu. Představují obrovskou sílu, když mohou útočit z dálky. Využívají všemožných zvířat, které si ochočí a vycvičí k boji. Věrný zvířecí následovník může lovcům často zachránit život. Říká se, že lovci považují za své pravé přátele jen luky a zvířata. Ačkoli využívají i zbraní pro boj na blízkou vzdálenost, jejich opravdová síla tkví ve schopnosti udržet si protivníka daleko od sebe, v takovou chvíli jsou téměř neporazitelní.

Potřeby do hry:

- Pomocníka.
- Střelná zbraň.



Mág

Elfové, vzhledem ke svému stáří a nesmírné moudrosti, byli jedni z prvních, kteří se začli věnovat studiu magie. Většina prvních magických velikánů byli elfové. Nyní jsou již doháněni i ostatními houževnatými rasami, ale stále se elfové rodí s obrovským talentem. V armádě jsou cennými posilami nejen oni se svými kouzly, ale i elementálové, které si vyvolávají jako sluhy.

Potřeby do hry:

- Kouzelnická hůl.
- Elementála.
- Knih přírodních sil ke kouzlení.



Bojovník

Bojovníci holdují bojovým stylům zaměřeným na krátkou vzdálenost. Již od mala jsou trénováni s většinou zbraní. Na bojišti jsou silní a rychlí. Dokážou rozdávat smrtící zranění, stejně tak jsou schopni vydržet obrovský nátlak nepřatel. V rámci armády jsou považováni za její páteř. Organizují své oddíly a starají se o ně. Jsou slavní tím, že si dokážou prokletit řadami nepřatel krvavou cestu.



Kněz

Tito moudří lidé zasvětili svůj život studování v kláštorech. S příchodem válek se však stali součástí armády. Nyní jsou nepostradatelnou složkou každého bojového oddílu. Někteří velmi zdatní a zkušené mohou vrátit k životu i padlého druha. I když nejsou cvičeni přímo do boje, mohou pro nezkušeného nepřítele představovat smrtící překážku. Ke své magii používají krásné hole, kterými se dokážou i nebezpečně ohánět. Používají drtivé zbraně či dýky.

Podmínky do hry:

Kněžská hůl.

Knihla světla ke kouzlení.

Draeneiové (Draenei)

Před jedním měsícem hrozná exploze roztrhla nebesa severního Kalimdoru, v tom okamžiku se velká loď Exodar zřítila z oblohy a roztrhla se o povrch světa Azeroth. Vznesení Draeneiové odlétli ze zpusošeného světa jménem Outland na mezidimenzionální lodi jménem Exodar, aby našli pomoc. Inspirovaní příběhy hrdinské aliance která se spojila proti síle Plamenné Legie, Draeneiové je přišli požádat o pomoc při znovuzískání jejich zničené domoviny, Outlandu doufajíc v získání nových spojenců v souboji s Plamennou Legií, díky kterým by se jim mohlo povést konečně udělat přítrž ohavné plamenné výpravě. Ozbrojeni jen odvahou, a jejich neotřesitelnou vírou v dobro, Draeneiové doufají v nalezení spojení.



Rasy Hordy

Orkové (Orcs)

Divocí, zelení Orkové jsou jednou z nejrozšířenějších ras Azerothu. Orkové jsou mocnou, čestnou rasou. Všeobecně se o nich ví, že jsou hloupí, brutální a suroví, bez špetky lidskosti či sympatie pro ostatní rasy. Jejich původ je z pekelného světa Draenor. Do království Stormwindu se dostali dimensionální bránou známou jako Temný Portál a byli přinuceni vést válku s Lidmi. I když o tom téměř nikdo neví, Orkové si na Draenore kdysi vybudovali hrdou, šamanistickou společnost. Pak jich však Plamenná Legie zkazila a využila jako figurky ve své invazi do Azerothu. Orkům se ale podařilo vzbouřit a nakonec se jim podařilo naklonit miskuvah na svoji stranu a proti svým démonickým pánům. Vedeni mladým vůdcem, Thrallem si Orkové znovu získávali svou čest a chtějí jen získat své právo na život v cizí krajině.



Taurové (Taurens)

Taureni jsou obrovští, jako zvířata vypadající tvorové, kteří žijí na trávou pokrytých neúrodných pláních středního Kalimdoru. Žijí pro službu přírodě, pro udržování rovnováhy mezi živly a zemí. Jako protiklad svým obrovským postavám a hrubé síle si Taureni vytvořili pozoruhodné klidné, kmenové společenství. Jak se však Taureni stanou součástí konfliktu, jsou neúprosnými protivníky, kteří využívají celou svou sílu a hmotnost na rozmáčknutí svého protivníka svými kopyty. Pod vedením svého starobylého vůdce Cairna Bloodhoofa se Taureni během invaze Plamenné Legie spojili s Orky, tyto dvě rasy jsou pevnými spojenci. Tak jako Orkové i Taureni bojují o udržení svých tradic a vznešené identity.



Nemrtví (Undeads)

Po té, jak se osvobodili od tyranské vlády Krále Lichů, odpadlá skupina nemrtvých hledala způsob jak si zachovat svou vlastní svobodu a zničit všechny, kteří se jim postaví do cesty. Jsou známí jako Forsaken (Opuštění) a jsou oddáni službě svoji velitelce, královně banshee Sylvanas Windrunner. Tito temní bojovníci si pod ruinami bývalého hlavního města Lordaeronu vybudovali skrytou pevnost. Hluboko pod Tirisfal Glades je labyrintové Undercity, rozsáhlá bašta zla. Ve svém temném království se královští lékárníci Sylvanas snaží vyvinout zničující nový mor, takový který zahubí nejen nenáviděné nepřátele v Scourge, ale i zbytek lidstva. Aby Forsaken ještě rozšířili svůj temný vliv, uzavřeli výhodnou dohodu s primitivními rasami hordy. Ke svým spojencům však nejsou nijak loajální a využívají jich na boj proti jejich společnému nepříteli Králi Lichů. Jen čas ukáže, jak se stoupencům zkázy a smrti bude dařit v jejich snaze pomstít se.



Krvaví Elfové (Blood Elves)

Téměř 7.000 let Vysocí Elfové obdělávali jejich zářící, kouzelné království, ukryti hluboko v lesích severního Lordaeronu. Ale Pohroma Nemrtvých vpadla do Quel'thalasu a dovedla Elfy na pokraj zhouby. Vedení zlým Nemrtvým Rytířem Arthasem, Pohroma zničila Sluneční studnu, čím oddělila Elfy od zdroje jejich tajemné magie. Přestože jizvy, které po sobě Pohroma zanechala, jsou patrné, zbylí Elfové se spojili dohromady a převzali zpět velkou část své domoviny. Nazývají se Krvaví Elfové, tito chmurní přeživší se zavázali k znovuzískání jejich nesmírných sil, které kdysi ovládali. Inspirovaní jejich milovaným vůdcem Kael'thasem Sunstriderem, Krvaví Elfové hledají nové zdroje magie a prostředky, které potřebují k obraně proti neumírajícím hrůzám Pohromy.



Trolové (Trolls)

Zlomyslní Jungle Trolové, kteří obývají mnohé ostrovy South Seas (Jižních moří) jsou známi svoji krutostí a temnou mystikou. Jsou lstiví, barbarští a pověřiví a v jejich srdcích vře nenávisť proti všem ostatním rasám.

Jeden kmen byl však přinucen ovládnout svoje předsudky po tom, jak se střetl s Thrallom, Orským Warchiefoem a jeho mocnou Hordou. Trollové z Darkspear trkne, dlouhé roky odloučení od jejich domoviny v Stranglethorn Vale byli téměř zničeni skupinou Muflíků, ale Thrall a jeho Horda jich zachránili. Vděční Trollové potom přísahali, že budou navždy spojenci Hordy.

Vede jich vychytralý Shadow Hunter Vol 'Jin a Darkspearští. Trollové dnes žijí v Drotaru spolu se svými Orskými spojenci. Jejich dědina, nazvaná po padlém vůdci kmene Sen 'Jinovi se rozkládá na východním výběžku drsné, kamenité krajiny. Darkspear tribe má vliv i na velkou část nedalekých džunglí Echo Isles.

Jako součástí hordy, Trollové rozšířili svou loajlnost i na mocné Taureny, ale vůči manipulátorům v podobě Forsakena projevují velkou nedůvěru, protože věří že, nemrtví šíří v řadách spojenců jen neštěstí a vyvolávají spory.





Kapitola 1. : Titáni a formování vesmíru

Nikdo přesně neví, jak vlastně vesmír vznikl. Někteří tvrdí, že katastrofická kosmická exploze poslala nekonečné světy do obrovské Velké Tmy - světy které jednou ponese životní formy záračné a ohromné rozmanitosti. Ostatní věří, že vesmír byl stvořen jako celek všemohoucí bytostí. Ačkoliv přesný původ vesmíru zůstává nejistý, je jasné, že rasa mocných bytostí povstala, aby přinesla stabilitu rozličným světům a zajistila bezpečnou budoucnost pro bytosti, které ji budou následovat v jejich stopách.

Titáni, obrovití bohové s kovovou kůží z dalekých částí kosmu, prozkoumali nově narozený vesmír a začali pracovat ve světech, na které narazili. Utvářeli světy vztyčováním mohutných hor a hloubením nekonečných moří. Rozdýchali oblaka a větry do bytí. To všechno bylo součástí jejich nezměrného a prozíravého plánu na vytvoření řádu místo(121) chaosu. Také dali nižším rasám moc k pečování o jejich dílo a k udržování celistvosti jejich světů.

Vedení elitní skupinkou známou jako Pantheon, Titáni vnesli řád do stovek milionů světů rozptýlených ve Velké Tmě během prvních dnů tvoření světa(160). Laskavý Pantheon, který usiloval o ochranu těchto světů, byl vždy ostražitý vůči hrozbě útoků od ničemných bytostí z Netheru. Nether, mezihvězdná dimenze magie chaosu, která spojovala nesčetné světy vesmíru, byl domovem nekonečného počtu démonických bytostí, které usilovali jen o zničení života a pohlcení žijícího vesmíru. Titáni, neschopni přijmout zlo v jakékoliv formě, usilovali o nalezení cesty k zastavení neustálé hrozby v podobě démonů.

(pokračování v dalším čísle)





*V čem se liší bitva od divadla?
Nejlepší místa jsou vzadu.*

Meč má čtyři části. Jsou to tyto tři: čepel a zástita.

*Co je to černá magie?
Magie, ze které nebyly řádně odvedeny daně.*

Elf, člověk a trpaslík si objednají pivo. Když jim ho hostinský přinesl, na každém z nich přistála moucha. Elf znechuceně odstrčil půllitr. Člověk mouchu odehnal a pivo vypil. Trpaslík chytil mouchu za křídla, podržel ji nad sklenicí a křičí: 'Okamžitě to všechno vyplivni zpátky, ty malá mrcho!



UŽ JSTE NĚKDOJ UVAŽOVALI
O ŽIVOTNÍM POJIŠTĚNÍ ???



Pochoduje elfí král v čele své armády, když se z křoví podél cesty ozve: "Jeden trpaslík je silnější než 3 elfové!" Král se naštve a ukáže na své muže: "Ty, ty a ty, běžte tam!" Z křoví se ozve strašnej řev a rachot bitky, za chvíli všechno utichne a znovu se ozve hlas: "Jeden trpaslík přemůže 5 elfů!" Elfí král zrudne vzteky a zase ukáže na své muže: "Ty, ty, ty, ty a ty, jděte na něj!" Znovu se ozve strašnej rachot a řinčení zbraní. Po chvíli se z křoví zase ozve hlas: "Jeden trpaslík přemůže 100 elfů!" Na to král

nepříčetně zařve na své vojsko: "Všichni na něj, útóóók!" Elfové se vrhnou do křoví a rozpoutá se strašná bitva. Po nějaké době se křoví rozhrne, ven se vypláží strašně posekanej elf a povídá: "šéfe, je to podraz, oni jsou tam dva."

Jak se říká Taurenovi bez končetin? Telecí.

Proč mají vidličky čtyři špičky?
Protože je vyrábí čtyři orkove.

Ork s papouškem na ramene vstoupí do baru. Barman na něj "Hej, kdes ho sehnal?" Papoušek odpoví "V Durotaru. Mají je tam na každém rohu!"

Gnom hledá svůj nový vynález, "hodinky". Kamarád člověk se ho ptá: "Kde jsi je ztratil?". "Támhle" na to gnom. "Tak proč je hledáš tady?" "Protože ještě šly."

Čtyři paladinové vejdou do baru, ale k sezení je jen jeden volný stůl... co udělají?
Obrátí ho vzhůru nohama.



PŘESTAŇ UŽ MĚ KONEČNĚ OLIZOVAT! JÁ NEJSEM ŽÁDNÁ 'ZAKLETA' PRINCEZNA! TU KORUNKU JSEM PROSTĚ JENOM NAŠEL!



Trpaslíci

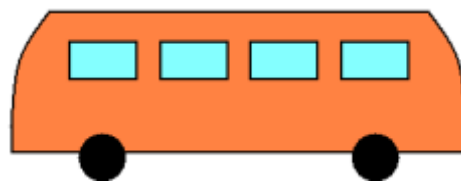
Zlý černokněžník nemá rád trpaslíky. Proto si čtyři z nich vybere a zakope je po hlavu do země. Trpaslíci se tak nemůžou vůbec pohybovat a vidí jen před sebe.

Trpaslíci jsou zakopáni v řadě, jeden z nich je oddělen zdí. Všichni se dívají stejným směrem: poslední trpaslík vidí dva kamarády před sebou a zeď. Předposlední vidí jen druhého. Druhý trpaslík v řadě kouká do zdi a ten úplně první je osamocen, za zády má zeď a dívá se do dálky, kde se ale neděje nic zajímavého.

Černokněžník vysvětlí trpaslíkům jaká je situace, a řekne jim, že jim dal na hlavy čepičky - dvě modré a dvě červené. Jeden trpaslík má promluvit a říci, jakou barvu čepičky má na své hlavě. Pokud řekne správnou barvu, tak je černokněžník hned vykope. Pokud řekne cokoli jiného, tak tam všichni čtyři zůstanou až do konce..

Jak trpaslíci tento drobný problém vyřeší?

Autobus



Na kterou stranu jede autobus?

Orčík

Když se orčík narodí má zelené tělo, zelené ruce, zelené nohy, zelenou hlavu a jaké má zuby?

Děvět mincí

Dostali jste devět na pohled stejných mincí, jedna je falešná - lehčí. K dispozici máte rovnoramenné váhy. Jak na dvě vážení zjistíte, která je falešná?

Dva doutnáky

Máte dva doutnáky a funkční zapalovač. Každý z doutnáků hoří přesně 60 minut.

Doutnáky nehoří stejně rychle po celé jejich délce. To znamená, že první polovina jednoho doutnáku může hořet třeba 50 minut. Druhá polovina může hořet

zbývající 10 minut. Druhý doutnák může hořet zase úplně jinak.

Vášim úkolem je odměřit pomocí doutnáků a zapalovače přesně 45 minut.

Pozn.: Doutnák je sňůra, která se zapálí a sama po celé délce vyhoří. Používá se k zapalování třeba výbušnin.

Svítek Konce

Vylašti jeden ze svítků inteligence! Odměna ve zlatých! Odpovědi je pouze jediné slovo! Odpovědi posílejte na adresu vlci@naseweby.com.

121-160-92-89-154-155-64-102-176-195-196-170-210-104-32-

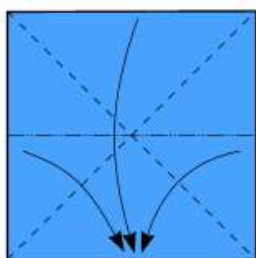
191-192-122-59-150-223-219-209-121-137-101-158







Vodní bomba



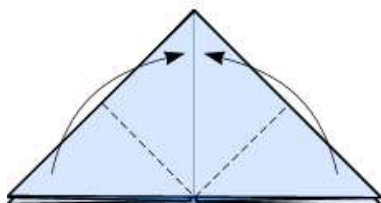
1)



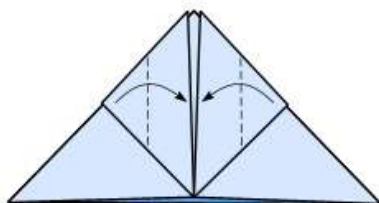
2)



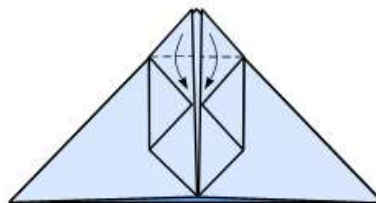
3) Toto je základ vodní bomby.



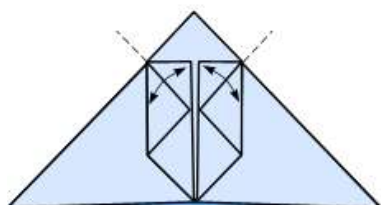
4) Cípy horní vrstvy přehneme k sobě.



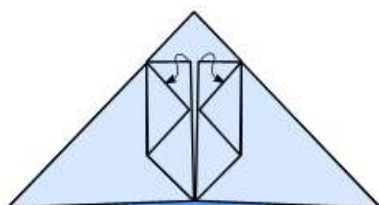
5)



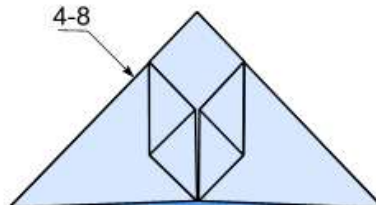
6)



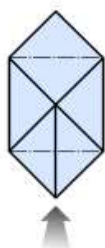
7) Vytvoříme hrany.



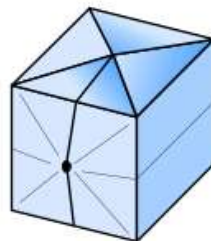
8) Cípy zasuneme do kapsiček podle vzniklých hran.



9) Otočíme a kroky 4 - 8 zopakujeme na zadní straně.



10) Nafoukneme.





Táborový časopis WOW
E-mail redakce: vlci@naseweby.com

Redaktoři

Tmor

Epo

Matiš

Revize a korekce

PB

Matiš



Redakce časopisu:

Nezávislý táborový časopis WOW má své příspěvovatele z řad táborníků a nejen jich z různých míst a táborů ČR a mimo to, jsou zde zveřejňovány příspěvky táborníků z časopisů a novin, se kterými WOW spolupracuje.

I vy můžete přispět svým textem do vašeho časopisu WOW na naše internetové stránky a nejen na ně..., protože všichni jste redaktoři tohoto časopisu. Táborový časopis WOW je časopis všech.