

Aliance

- [Klan Wildhammer](#)
- [Sl:7](#)
- [Liga objevitelů](#)

Klan Wildhammer

Velkothén **Falstad Wildhammer** – od Kataklyzmy slouží jako člen Rady tří kladiv v Ironforge

Obchod

Mohou nabídnout

- **Letecké služby**
- **Kovy**
- **Kůže**
- **Alkohol:** Pivo, medovina

Potřebují

- **Jídlo:** Obilí, ovoce, zelenina
- **Látky**
- **Koření**
- **Kuřivo**

Obchodní zvyklosti

- **Více než mincí si cení směny zboží a služeb** (barter je základ důvěry): „Tady nejsi ve Stormwindu, kámo. Peníze se jíst nedaj.“
- **Respekt je důležitější než bohatství** – lepší ceny má ten, kdo má pověst a sílu
- **Obchody uzavírají zásadně u pití** – odmítnutí pít považují za hlubokou urážku a zásadně se to promítne na ceně
- **Nenávidí přehnanou byrokracii Stormwindu**
- **Smlouva je platná, když je uzavřena podáním ruky a přípitkem**
- **Porušení slova je extrémně hluboká křivda**, na kterou nikdy nezapomenou

Vedení

Thén **Kerr Ironsight** je zkušenou bojovnicí klanu Wildhammer a momentálně druhou nejvýše postavenou představitelkou Orlího Štítu (Aerie Peak), kde působí jako pravá ruka zastupujícího vůdce a pána gryfů Talonaxe. Ačkoliv formální velení pevnosti náleží jemu, Kerr je obecně považována za jeho nejbližší důvěrnici, vojenskou poradkyni i hlas mezi válečníky, gryfími jezdci a obránci Vnitrozemí (The Hinterlands).

Pochází z rodu Ironsightů a udržuje blízký, byť často soupeřivý vztah se svým mladším bratrem Thormarem Ironsightem, velitelem stráže průsmyku vedoucího z Hillsbradu do Orlího Štítu.

Mezi vojáky se o Kerr vypráví nejeden příběh. Nejznámější z nich tvrdí, že dokáže svými mocnými stehny rozdrtit lebku trola. Pověst, kterou sama nikdy nepotvrdila, ale ani nevyvrátila.

Důležité postavy

Thormar Ironsight

Thormar je velitel stráže průsmyku vedoucího k Orlímu Štítu z Hillsbradu a mladší bratr Kerr Ironsight. Na rozdíl od své sestry, která stojí přímo po boku pána gryfů Talonaxe, Thormar působí spíš v terénu, kde dohlíží na bezpečnost cest, hlídky a vstup na wildhammerské území.

Je známý svou opatrností a nedůvěrou vůči cizincům. Cizince nechává nenápadně sledovat nebo jim přiděluje ozbrojený doprovod pod záminkou ochrany. Jelikož nikdy nebojoval v žádné velké válce ani zásadní bitvě, bere svou funkci velitele průsmyku mimořádně vážně a snaží se tak dokázat, že jméno Ironsightů nese právem.

Aldin Wildhammer

Aldin je synovec Falstada Wildhammera. Jedná se o nadějného mladíka, který už stihl ukázat, co v něm je během bojů s lesními trolly kmene Revantusk ve Vnitrozemí. Navzdory svému mládí chová hlubokou úctu ke starým tradicím svého rodu.

Thén Kerr Ironsight spatřila v mladíkovi nadějného velitele a osobně se ujala jeho výcviku. Často ho bere s sebou na válečné porady se zastupujícím vůdcem Orlího Štítu, pánem gryfů Talonaxem, aby se učil umění velení a jednou z něj mohl stát schopný vůdce svého lidu.

Cíle a motivace

Primární

- **Zničit kmen Revantusk**
- **Obchodovat** - získat komodity, jež potřebují

Sekundární

- **Humanitární pomoc Hillsbradským uprchlíkům v Ravenholdtu** - jídlo, oblečení

Vztahy s ostatními frakcemi

Spojenci

- **Aliance** - členové Aliance

Rivalové

- **Kmen Revantusk** - kmen lesních trolů ve Vnitrozemí a členové Hordy; největší nepřítel klanu
- **Alterak** - nepřátelé Syndikátu
- **Stromgard** - obavy z rostoucí moci Stromgardu

Souhrn

Síly

- **Gryfové**
- **Bouřná kladiva**

Slabiny

- **Počty**

SI:7

Agenti SI:7 vykonávají tajné úkoly ve jménu dobra Stormwindu a jeho obyvatel. Jedná se o tajné vojenské uskupení přímo podřízené králi, jehož existence je opředena mlčením a stíny.

Tato organizace představuje nejelitnější tajnou jednotku Stormwindu. Špehy Aliance, kteří patří mezi nejlepší na Azerothu. Sbírají informace, tahají za nitky v zákulisí a nenápadně ovlivňují běh událostí.

Pomohli baronovi Jorachovi Ravenholdtovi odtrhnout se od Syndikátu. Od té doby mají v Ravenholdtu spojence a základnu. Asistují při výcviku baronových lidí a připravují je na převrat v Alteraku.

Cíle a motivace

Primární

- **Udržovat rovnováhu v regionu** a zajistit, že Stromgard se nestane až moc mocným
- **Dostat barona Joracha Ravenholdta na alteracký trůn**

Sekundární

Vztahy s ostatními frakcemi

Spojenci

Rivalové

Souhrn

Síly

Slabiny

Liga objevitelů

Výprava do Hillsbradu se skládá ze dvou osob. Trpaslice Bardy a gnóma Fitzpatricka. Navenek vystupují jako zástupci Ligy objevitelů (Explorers' League) na oficiální misi, ve skutečnosti však jednají na vlastní pěst. Oba jsou sice jejími členy, avšak z různých důvodů bývají dlouhodobě odsunováni stranou od významnějších výprav i badatelských projektů.

V současnosti působí ve Freeportu.

Důležité postavy

Barda Stříbrotepec

Mladá trpaslice z Ironforge, kterou do Freeportu přivedla vidina Dun Garoku a jeho tajemství. Doufá, že právě jeho výzkumem si vydobude jméno v Lize objevitelů.

Mezi většinou svých kolegů, zejména těmi trpasličími, je spíše přehlížena. Na vině je jak její mládí, tak i skutečnost, že je ženou, což v očích některých, především starších kolegů, představuje překážku.

Fitzpatrick Fousek

Gnómí arkanista a nenapravitelný experimentátor, který s oblibou zkouší možnosti artefaktů nalezených Ligou objevitelů. Jeho pokusy však často končí destruktivně, což mu mezi kolegy příliš sympatií nepřináší. Zvláště mezi těmi, kteří by nalezené relikvie minulosti raději uchovali nedotčené.

Do Freeportu dorazil společně s Bardou, a to nemalou měrou i proto, že má na svědomí nedávné zničení mimořádně cenného artefaktu. Dočasné zmizení z dohledu Ligy tak považoval za více než rozumný krok.