Bestiář

Přehled hrdinů, zlosynů i bestií a monster Draenoru.

Aliance

Arcimág Khadgar

Khadgar studoval u posledního strážce Tirisfalu, maguse Medivha, pravděpodobně nejmocnějšího čaroděje Azerothu, a mnohému se u něj naučil (a mnohé ztratil). Když bylo prohlédnuto Medivhovo šílenství a čaroděj byl zavražděn, Khadgar se vrátil do Dalaranu, kde se snažil kouzelníky sjednotit proti Hordě (čímž si mimochodem získal nehynoucí nenávist ze strany Timoliana, který naopak zůstal na jihu a bojoval s orky až do hořkého konce).

Když se invaze Hordy přelila přes moře do Lordaeronu, stál Khadgar už v čele mágů na bitevním poli. Jeho snahy ale podkopával jeho starý známý a soupeř, který přežil pád Stormwindu. Ten se nakonec spojil se samotným Gul´Danem, nejmocnějším orckým černokněžníkem, a společně zlákali mnoho kouzelníků k otevřené vzpouře proti nenadaným.

I když Khadgar zůstal věrný Alianci a bojoval neochvějně na její straně jak proti vzbouřeným čarodějům, tak i proti Hordě, poté co se krátkodobé spojenectví rozpadlo, osobně vedl věrné mágy do závěrečné bitvy a byl to on, komu se podařilo uzavřít Temný Portál na lidské straně, pověst kouzelníků na Azerothu byla nenávratně pošramocena.

Teď je Khadgar pánem na Nethergarde, pevnosti stážící trosky Portálu proti dalším vpádům ze strany orků. Ty přišly, jak předpokládal, a na jeho bedra dolehla další starost – musí vést alianční výpravu do cizího světa, zapečetit průchod, porazit orky a navíc zabránit, aby těch několik přeživších mágů nezmasakrovali jeho vlastní vojáci anebo neupálil rozlícený dav.

Generál Turalyon

Turalyon byl vždy víc vojevůdcem než paladinem, přestože zásady rytířů světla vyznával tak upřímně, jako málokdo. Pro jeho válečnické a vůdcovské schopnosti si ho sir Lothar, nejvyšší velitel Aiančních vojsk, vybral jako svého pobočníka a později ho jmenoval generálem. Turalyon se pak prokázal jako jeden z nejschopnějších velitelů Druhé války a když Anduin Lothar padl při obléhání Blackrock Spire, které následovalo po rozprášení kouzelnické vzpoury, byl to on, kdo pozvedl jeho standartu a vedl Alianci k vítězství. Jeho válečný pokřik "Za Lothara!" se stal legendárním heslem všech aliančních vojáků.

Nyní se Turalyon připravuje na velkou výpravu do Draenoru, jmenován jejím nejvyšším vojenským velitelem (a pravou rukou Khadgara) samotným Lordaeronským králem. O jeho bojových a velitelských schopnostech už nikdo nepochybuje, ovšem na Turalyonovou hlavou se vznáší temný mrak. Má pocit, že to on zavinil Lotharovu smrt, musí chránit Khadgara před útoky fanatiků a jeho milovaná Alleria se k němu začala chovat chladně a formálně.

Danath Trollbane

Danath je synovcem Thorase Trollbanea, pána Stromgardu, a jako takový není dědicem Stromgardského trůnu. To mu ale nebrání být skvělým velitelem, schopným válečníkem a také zkušeným stratégem. A kde jinde pak tyto schopnosti využít, než přímo na bitevním poli, když člověk nemůže být králem?

Jako kapitán Stromgardské domobrany se proslavil během Druhé války, kdy vedl armádu Stromgardu v poslední bitvě o Khaz Modan. Potom to dotáhnul až na generála a následně, po porážce Hordy, hlavního velitele všech internačních táborů. To všechno ale nakonec pověsil na hřebík a dál se věnoval vojenskému řemeslu. Tentokrát jako velitel žoldáků.

Později byl povolán, aby posílil obranu Nethergardské pevnosti - to však ještě netušil, co ho po cestě čeká, a že se octne opět uprostřed války mezi Hordou a Aliancí, aby nakonec jako jeden z velitelů Alianční výpravy vyrazil do Rudého světa. Vjel se svými vojáky přímo do bitvy a jeho muži byli bez milosti zmasakrování orky pod vedením černokněžníků a jen několik jich uniklo – jeho cesta do Draenoru je tedy zároveň výpravou za pomstou a cestou pokání.

Kurdran Wildhammer

Kurdran byl vůdcem trpasličího Klanu Wildhammer a pán na Aerie Peak během Druhé války. Tehdy Horda vedená Ogrimem Doomhammerem vpadla do Wildhammerova rodiště a Kurdran byl jedním z prvních trpaslíků, kteří s vetřelci začali bojovat. Zakrátko již pomáhal jednotkám Aliance, a společně táhli proti krvelačné Hordě. On a jeho věrný druh, gryfon Sky'ree, se během války stali legendami a druhou válku skončili s devíti zářezy na rukojeti Kurdranova Hromového kladiva. Co zářez, to zabitý drak. Dospělý drak s jezdcem.

Dobrodružství ale válkou neskončilo. Poté co se Kurdran dozvěděl, že drak Deathwing prošel Temným Portálem do Draenoru, byl velmi dychtivý toho sloužit jako průzkumník a bojovník pro Alianční expedici, a také velet divizi trpaslíků. A tak se také stalo.

Alleria Windrunner

Alleria je nejstarší ze tří sester Windrunnerových, které mají ve hvězdách zapsánu velkou budoucnost. Elfí kráska z dalekého severu, velitelka hraničářů z Quel Thalasu a lovkyně trollů, to je Alleria. Krásná a přitom tvrdá a neústupná.

Její osud se propletl s válkou proti orkům již velmi záhy, když na lovecké výpravě do jižních zemí vpadla přímo do bitvy. Když pak Horda rozdrtila Azeroth a vydala se na sever, vyjednávala už Alleria spojenectví mezi elfy a lidmi a následně se spolu se svými hraničáři účastnila nejedné bitvy. Na bitevním poli se seznámila s mladým Turalyonem, a jak už to tak v podobných příbězích bývá, našli si k sobě cestu a odlišná dvojice (lidský mladík a nesmrtelná elfka) záhy vytvořila pár.

Pak ale přišel zvrat v podobě neočekávaného a brutálního útoku na magické lesy elfí říše, při kterém orkové vyplenili a zmasakrovali nejednu elfí osadu, vypálili mnoho prastarých stromů a znesvětili posvátná místa. Alianční posily přispěchaly rychle na pomoc, ale tragédii již nešlo odvrátit. A mezi padlými byli i členové Alleriiny rodiny.

Alleria se zatvrdila, ochladla a začala žít jen pro pomstu. A pomsta ji očekává v Draenoru.

Trpasličí regiment

Trpaslíci, synové oceli a kamene, neohrožení válečníci a chrabří bijci, kteří se rozhodli připojit k Alianční výpravě. Navzdory tomu, že pocházejí z různých trpasličích kmenů (převážně však z Khaz Modanu a Aerie Peak), za svého vůdce uznávají všichni Kurdrana.

Elfí hraničáři

Mezi Quel'dorei, vznešenými elfy, a Amani, lesními trolly, vládne nepřátelství už celé věky. Nepřátelství, jehož kořeny leží hlouběji, než kořeny lidské rasy, a nepřátelství, které nezná hranic a to ani mezi světy. A orkové si vysloužili místo hned vedle nich.

Horda

Ner'zhul

Ner'zhul byl kdysi nejmocnějším a nejváženějším šamanem orkského národa, stařešinou a představeným. Pak se ale (snad nevědomky) spojil s démony z Vnějšího prázdna a to způsobilo jeho pád. Když totiž zjistil, že démoni chtějí orky změnit v bestiální vražedné loutky, pokusil se vzdorovat. Byl ale z vůdčí pozice sesazen svým učedníkem Gul'danem, který neváhal za slib moci a síly všechny orky zatratit.

Ner'zhul zůstal na dlouhou dobu jen bezmocným pozorovatelem, zatímco se kolem něj začaly stahovat stíny – živly s ním odmítaly spolupracovat a proto je musel spoutat, duchové předků zarytě mlčeli a místo nich k němu přicházely vize temnoty a blížící se zkázy a i do jeho žil pronikalo prokletí démonické krve, které jeho kůži zbarvilo do zelena.

Dlouho žil stranou ostatních orků, obklopen jen svými věrnými a skrýval se když Horda prošla portálem a stejně tak, když pak byl Gul'dan zabit a orkové na Azerothu poraženi. Odmítl mluvit s představiteli zdecimovaných klanů, kteří se vrátili zpět domů a teprve až když Teron Gorefiend, který byl v jeho očích heroldem blížící se smrti, vrazil do jeho stanu, podlehnul volání svého lidu. Nastal čas vystoupit ze stínů a chopit se opět otěží...

Teron Gorefiend

Za živa byl jedním z Gul'danových černokněžníků a už tehdy se dopouštěl hrůzostrašných činů, ale teprve smrt mu otevřela brány k pravé moci. Teronův první život padl za oběť Doomhammerově vraždění černokněžníků, ale jeho duše nikdy neopustila svět smrtelných bytostí. Gul'dan ji totiž povolal k sobě a po mnoha pokusech ji zaklel do těla mrtvého rytíři, dávajíc tak vzniku prvnímu z Rytířů smrti.

Teron pak vedl své legie nemrtvých válečníků do bitev po boku Hordy a jeho zběhlost v magii zásvětních bohů byla vítanou podporou. Smrt jej však změnila. Oprostila jej od věrnosti vůči rase, ze které vzešel a díky které padl, vůči démonům, kteří ho opustili a i vůči Gul'danovi, pro kterého měl být je nástrojem k zajištění vlastní moci. Rozhodl se spolupracovat, ale nesloužit, chtěl najít své místo ve světě stranou všech machinací a manipulací smrtelníků, chtěl najít svět, jemuž by přinesl vládu věčné blaženosti ve smrti.

Vymanit se ovšem z pout smrtelného světa, bylo ovšem těžší, než jen zemřít. Mnoho rytířů smrti, jimž velel, záhy podlehlo Gul'danovu volání, když ten osnoval vzpouru proti zbytku světa. Nebyli zdaleka tak prosti pozemských tužeb, jak by si rádi mysleli a osud je tak zahnal na ten prokletý ostrov, kde se s ostatními kouzelníky postavili spojené armádě Hordy a Aliance. I Teron tam byl, ale záhy pochopil, že pro Gul'dana jsou jen neživým štítem, masem na porážku, které lze snadno obětovat, a proto zmizel ve stínech.

O několik týdnů později už Teron opět bojoval po boku Hordy proti Alianci a se zbytkem svých rytířů se účastnili obrany Temného portálu, aby se nakonec stáhli skrz bránu zpět do svého domovského světa. V tu chvíli už měl Teron plán, jak dosáhnout svého cíle a začal jednat. Potřeboval jediné: spojit se s jediným orkem, který byl schopen znovu sjednotit Hordu.

Grom Hellscream

Grommash Hellscream je živoucí legendou. Je jedním z nejmladších náčelníků a jedním z nejzuřivějších válečníků celé Hordy. Byl prvním z orků, který se napil krve démonů a oheň, který v něm zažehla, plane silněji, než u jiných. Jeho oči rudě žhnou, jeho tetované tělo se pohybuje s elegancí šelmy a jeho hlas je zrozený k dávání rozkazů.

Grom a jeho klan, Warsong, pojmenovaný podle jejich děsivého válečného pokřiku, byli v předních liniích války proti jiným obyvatelům Draenoru a bojovali jako nikdo jiný. Gromovo válečnické se stalo pověstným a sám Gul'Dan se jeho divokosti bál, což byl také možná důvod, proč nebyl povolán k první invazi do Lordaeronu. Nyní však dostává šanci znovu se vrhnout do boje, protože byl povolán Nerzhulem.

Grom je od té doby jedním z nejcennějších válečníků starého šamana. Pomohl mu sjednocovat ostatní náčelníky, vypravil se skrze portál do Azerothu, aby se spojil s těmi, kteří tam uvízli, a získal některé z artefaktů nutných pro otevření trhlin do dalších světů. Potkal však i nezdary, se kterými se chce nyní vyrovnat – nejenže tak tak unikl, s Alianční výpravou v patách, a je teď odříznut od svého klanu, který zůstal v zemích lidí, ale skrze krádež přišel taky o vzácnou Medivhovu knihu, kterou měl doručit svému nejvyššímu náčelníkovi.

Dentarg

Každý mocný vládce by po svém boku měl mít někoho, kdo vládne hrubou silou. Někoho, kdo bude oddaným vykonavatelem jeho vůle. Někoho, kdo bude nositelem jeho hněvu. Někoho, kdo bude jeho rukama, jejichž stisk bude drtit všechny odpůrce. A v Ner'zhulově případě je to Dentarg.

Dentarg je ogří zaklínač, obdařený nezměrnou fyzickou i magickou silou, a celým srdcem věrný svému pánu. Tak jako kdysi Cho'gall stál po boku Gul'dana, tak Dentarg odpradávna vykonává bez otázek přání svého náčelníka. Postrádá strach a postrádá soucit. Ve jménu klanu Shadowmoon a se jménem Ner'zhula na rtech kosí nepřátele, a hlavy největších protivníků mu pak zasílá jako dar.

Zul'Maia

Když se druhá válka v Azerothu chýlila ke konci a bylo jasné, že Horda už svou šanci na vítězství propásla, začali lesní trollové, do té doby spojenci Hordy, armády orků houfně opouštět. Ovšem ne všichni trollové měli to štěstí, že mohli, takříkajíc, vzít roha. Smyčka Aliančních armád se kolem Hordy uzavřela už příliš pevně a tak mnoho z trollů muselo ustupovat a bojovat spolu s Hordou, a někteří z nich nakonec uprchli před hněvem lidí a elfů Temným portálem do Draenoru.

V čele vůbec největší skupiny, která prošla Portálem, stála trollka Mai'Jin. U trollů je, podobně jako u elfů, zcela běžné, že se bojů účastní i ženy, ale málokterá se kdy dostala do vůdčí pozice. Jenže řady trollích válečníků ve válce prořídly a z těch mála, co se ocitli v Draenoru, se žádný Mai'Jin nebyl ochotný postavit, protože byla široko daleko známá jako nelítostná a úskočná bojovnice. Netrvalo tak dlouho a Mai'Jin se stala vůdkyní všech trollů v Draenoru a oni ji začali nazývat svou náčelnicí.

Mai'Jin, nyní obvykle nazývána Zul'Maia, z uprchlíků vytvořila zcela nový kmen a začali putovat napříč rudými pustinami. Pouště však lesním trollům nesvědčí a tak brzy zcela podvědomě zamířili do Terokkarského lesa, jednoho z posledních, který ještě odolával šířící se zkáze. Tam je našel Grom, když se snažil pro Hordu zverbovat klan Ohlodávačů kostí a netrvalo dlouho a Zul'Maia se stala jeho spojencem - na rozdíl od vzpurných Ohlodávačů, které nakonec společně rozprášili.

Ogří sebranka

Ogři jsou původní obyvatelé Draenoru, stejně jako orkové. Spojenectví utvořili za válek proti Draenei, kdy orkové – tehdy ještě pod vedením náčelníka Blackhanda – mnoho ogrů vysvobodili z područí gronnů, nebezpečných a brutálních obrů, jímž ogři dělali otroky. Od té doby jsou to táhnou spolu a několik málo inteligentních ogrů to dotáhlo i na vysoké posty (v několika případech i náčelníky klanů). Mnoho jich odešlo do Azerothu, ale s orky jich pořád ještě zůstává dost a většina z nich vzhlíží k Dentargovi, jako svému vůdci.

Trollové

Mezi Quel'dorei, vznešenými elfy, a Amani, lesními trolly, vládne nepřátelství už celé věky. Nepřátelství, jehož kořeny leží hlouběji, než kořeny lidské rasy, a nepřátelství, které nezná hranic a to ani mezi světy. Říká se, že všechno začalo, když vznešení elfové přišly ze západu, a chtěli se usídlit v severních lesích. Ty lesy totiž byly součástí Zul'Amanu, říše lesních trollů, a trollové je považovali za posvátné. Od té doby se mezi oběma rasami vleče nekonečná válka.

Elfové a trollové si svou válku berou kamkoliv jdou a nejinak tomu bude i v Draenoru. Trollové chycení na druhé straně Temného portálu nenávidí elfy o nic méně, než ti, kteří zůstali v Azerothu, a elfové, kteří provázejí Alianční výpravu nedělají rozdíl mezi trollem tam či tady, dokud je živý. Kulisy se měnit můžou, ale vzájemná nenávist zůstává.

Neutrálové

Ishanah

Ishanah, nejvyšší kněžka Aldoru a pravá ruka enigmatického a legendárního proroka Velena, patří k tajemné rase Draeneiců, jedněch z (takřka) původních obyvatel Rudého světa. Obyvatel, které orkové ve svém krvelačném tažení téměř vyhladili. Téměř, protože se zdá, že stále ještě existují místa, kde se Draeneici ukrývají.

Co říci o Ishanah? Je posedlá ochranou svého lidu a je známá pro své pragmatické přístupy. Ač je kněžkou prastarého draeneiského kultu světla, nebojí se sáhnout při plnění svých záměrů po mnohem temnějších prostředcích. S příchodem lidí na Draenor vycítila příležitost získat pro svůj lid lepší pozici a opustila stíny, aby z konfliktu vytěžila co nejvíce.

Timolian

Timolian už není tím mladým mužem plným ideálů, který před lety zamířil z Dalaranu na jih. Byl tehdy jen o pár zim starší, než Khadgar, a neméně nadaný. Na rozdíl od něj už bylo ale jeho studium u konce a on se rozhodl jít, kam ho srdce volalo – do Azerothu, kde v tu dobu pobývala elfí čarodějka Leryda, jejíž srdce toužil získat.

Tehdy uspěl, ale osud si s ním krutě zahrál. Vrhnul jej doprostřed války, kterou azerothský lid sváděl proti orkské Hordě a které se na straně krále Llanea účastnila i jeho láska. Ta nakonec zaplatila cenu nejvyšší a sám Timolian unikl jen s holým životem, když mezi posledními bránil Stormwindské hradby, aby pak ustoupil společně s Anduinem Lotharem, který uprchlíky z poraženého království vedl na sever.

Timolian zahořkl. V další válce už se nepřipojil k Alianci, ani když na něj Khadgar naléhal – možná i proto, že zatímco Timolan bojoval, on už byl dávno v bezpečí Lordaeronu a vyjednával s králem o posily. Rozhodl se zcela odpoutat od světa lidí a věnovat se jediné vášni, která mu zůstala – magii.

Z vášně se brzy stala posedlost a Timolian se v cestě za mocí neváhal spojit ani s Gul'Danem, proti kterému dříve bojoval. Společně zosnovali plán a na svou stranu zlákali nejen černokněžníky Hordy, ale také mnohé alianční mágy: chtěli získat božskou moc Sargerase a ovládnout svět. Gul'Dan tehdy vyzvedl z hloubky moře ostrov, na němž se nacházela hrobka démonického krále, a společně se tam vypravili. Svého cíle ale nedosáhli – v patách jim byla spojená vojska Aliance a Hory, která nakonec jejich vzpouru rozprášila.

Ne však Timoliana. Ten v posledních chvílích unikl a zmizel z očí lidí. Nepozorován prošel do Draenoru a tam navázal na svá studia a svou práci. A tam čeká na vhodnější příležitost, kdy bude moci dosáhnout svého.

Succubus

Succubus je démon v podobě nádherné dívky, jen hlavu jí zdobí rohy a obvykle se honosí netopýřími křídly a drobným ocáskem. Succubus, to je bolest a rozkoš v jednom balení – vyžívá se v obojím a v tom spočívá její největší nebezpečí. Svou oběť obvykle svede a pak z ní za obrovských bolestí vysaje veškerý život v jednom smyslném polibku smrti.

Succuby jsou oblíbeným doprovodem černokněžníků, jsou zběhlé v boji i ve vyjednávání a zároveň dokážou být okouzlujícími společnicemi. A proto si jednu takovou z démonických říší povolal i Timolian. Slouží mu věrně, ale démonům nelze nikdy věřit – jakmile se zbaví magických okovů, jakákoliv loajalita je ta tam.

Goblini

Rasa Goblinů je plná šílených vědátorů, pološílených inženýrů a sebevražedných individuí. Proto jsou tak skvělí vynálezci, inovátoři a obchodníci, ovšem je div, že jako druh vůbec existují a přežívají.

Říká se, že neexistuje místo, kde byste nenarazili na goblina. Ať už prozkoumáváte nedostupné jeskyně, nebo temné, či husté lesy, je jisté, že někde na konci, kam lidská noha ještě nevstoupila, Vás bude čekat goblin, snažící se Vám něco prodat. Anebo Vás vyhodit do povětří. Nebo tak něco. Jeden nikdy neví.

Nikoho proto nepřekvapí, že goblinů je plno i v Draenoru. Nový svět přece musí být plný skvělých obchodních příležitostí, napadlo nejspíš nejednoho z nich, a už se tam hrnuli. Z počátku to nevypadalo moc slibně – usídlili se, pravda, v luxusním skrytém městě Shattrath, ale věčně vážní draeneici neměli pro jejich výbušné zboží mnoho pochopení – ovšem nadcházející válka, to je prosím teprve zlatý důl.

BESTIE

Démoni

Pekelné stvůry, obyvatelé Pokřivené prázdnoty, stvoření ohně a stínu. Démoni jsou nebezpeční tvorové, zvláště pak ti mocnější. Běžného démona dokáže čaroděj zničit a černokněžník spoutat, ale existují takoví, kteří jsou silnější než celá armáda a vychytralejší než všichni kouzelníci světa. Pletichaří a baví se intrikami na úkor slabších, anebo slouží svému bezejmenému pánovi v jeho tajných záměrech.

Ve starých knihách se zachovala jen jména démonických národů, jako jsou eredarští a nathrezimští, a jen šeptem si kouzelníci povídají o jejích vládcích jako je Sargeras, nebo nesvatý Archimond. V Draenoru ovšem nejsou pouhou legendou – Rudý svět je prosáklý jejich zlem a oni sami jej často navštěvují. Otravní šotci, mohutní pekelní strážci, nebo dokonce i temní kouzelníci ovládající mrtvé a dštící oheň – to je draenorská realita.

Elementálové

Jen málo je možno říci o elementálech. Kdysi dávno, před jeho zkrocením, prý obývali starý svět. Pak ale přišli bohové a zahnali je do jejich vězení, odkud se jen málokterý dostane. Dnes nejčastěji potkáte elementála jako služebníka některého z kouzelníků, kteří je studují a učí se je z jejich sféry přivolávat. Nejoblíbenější jsou elementálové vodní, protože jsou mocní a zároveň ne tak divocí jako ti ohniví. Skvělá zbraň proti démonům.

Legendy ale praví také o vládcích elementárních sfér, kteří mocí daleko převyšují své slabší bratry a jsou prý naroveň i s nejmocnějšími z démonů.

Draci

Draci jsou mocná a vznešená stvoření, nepocházejí ovšem z Draenoru. Jejich domovem je ovšem Azeroth (kde žijí ti nejstarší a nejmocnější z jejich rodu, kteří se často považují za strážce toho světa) a proto je překvapivé, že byli spatřeni i v Rudém světě. Zdá se, že jeden z dračích otců se rozhodl zabrat pro své děti nový svět.

Dospělý drak se dokáže postavit i malé armádě. Chrlí oheň, odhazuje protivníky křídly, ochromuje je ránami ocasem, a nakonec zabíjí svými zuby a spáry. Vydat se na draka může být poslední věcí v krátkém životě dobrodruha.

Kostlivci

Kostlivci jsou těla – respektive jejich kostěné pozůstatky – mrtvých válečníků, které byly pozdvihnuty černou magií zpět k něčemu, co by se mělo podobat životu. Bloumají světem a naslouchají rozkazům svého pána, mají-li nějakého, který je využívá jako děsivou armádu, na likvidaci všeho živého. Jsou známí tím, že je nezraní šípy a ani magie, snad krom té svaté a léčivé, která na ně má ničivou moc. Neunaví se, neustoupí a bojují, dokud nejsou zničeni, nebo nevyprchá kouzlo, které je poutá.

Gronn

Gronn je draenorský obr, bestiální stvůra přesahující svoji velikostí a silou i jinak vzrostlé ogry. Mnoho z nich je také mnohem inteligentnějších, než jejich menší bratranci a nemálokdy se stane, že dospělý gronn kolem sebe shromažďuje tlupu orgřích otroků a přisluhovačů.

Setkání s gronnem je rovno jisté smrti, pokud vás nedoprovází těžce ozbrojená jednotka a ti nejsilnější z těchto hromotluků se nebojí postavit ani dospělému drakovi, kterého obvykle srazí k zemi kusem skály a poté mu utrhne křídla. Ti tak v draenorských obrech našli důstojné a nebezpečné protivníky, pro orky a lidi jsou ovšem smrtelně nebezpeční.

Klan Ohlodávačů kostí

Klan divokých orků, kteří už zcela podlehli své krvelačné nátuře, a stala se z nich nezkrotná zvířata. Ze svých klanových držav na východě často vyrážejí na výpravy napříč pustinami Rudého světa a plení, pustoší a požírají. Ner'zhul, stejně jako jednotliví náčelníci, proti nim vyslal už nejednu trestnou výpravu, ale ani Dentargova síla a magie a ani Gromova legendární sekera je neudržela dlouho v klidu. Za pár měsíců už opět táhli krajem.

Klan Planoucích čepelí prý propadl šílenství po tom, co prošel Portálem a spatřil modrou oblohu nového světa – Ohlodávači nemuseli ani opustit šarlatovou oblohu toho svého a přesto na ně démonické šílenství hluboce dolehlo. Jen tiše a šeptem se Hordou nesou zkazky o tom, co odpadlý klan provádí, včetně kanibalismu.