

Ner'zhul

Popis Postavy:

Ner'zul druhý nejmocnější černokněžník Dreanoru, ten, kterému se jako prvnímu zjevil Kif Jeaden. Byl šamanem a duchovním vůdcem v klanu Shadowmoon. Démoni se mu zjeví s tváří orkských prastarých a Isti ho donutili, přesvědčit velitele klanů, aby okusili sílu pocházející z démonické krve. Až příliš pozdě zjistil, že byl obelstěn démony Plamenné Legie. Chce zachránit orky před vlivem démonů, kterým je zaprodal v dobré víře. Snaží se jakýmkoli způsobem spasit svůj druh.

Charakteristika role:

Jako hlavní mág a velitel Hordy na Draenoru je zodpovědný za vedení a zadávání questů celé frakci. K ruce mu je Grommash a ostatní Náčelníci. Snaží se zachránit Hordu a získat 3 artefakty, které mu umožní otevřít portály, a tak poskytnou Hordě nové útočiště

Poznámky:

Ner'zul by mít bílou lebku na obličejí. Jinak kapuce a plášť, ideálně v rudo-černé kombinaci. Lebky a kosti jsou ideálním doplňkem, stejně jako různé magické symboly. Jediné povolené zbraně jsou hůl (k obraně) a dýka a důležitým doplňkem je kniha kouzel (viz pravidla pro kouzelníky).

Grommash Hellscream

Popis Postavy:

Grommash Hellscream je vůdcem klanu Warsong. Byl vychován mezi nejlepšími vlčími jezdci, co horda může nabídnout. Už od útlého věku byl zuřivější než vlci, na kterých jezdil. A to jsem nezmínil jeho řev, kterým dokáže zahnat i ty největší netvory. Celý život na pokraji smrti z něj ukoval jednoho z nejlepších pánů mečů. Byl prvním svého druhu, který okusil krev démona Manorotha Ničitele. Jeho nezdolná vůle v kombinaci se schopnostmi a sekerou Gorehowl jej předurčili k nástupu vojenského velitele hordy.

Charakteristika role:

Grommash Hellscream se stává po smrti Doomhamera vojenským velitelem Hordy. Měl by být především vidět a slyšet. Jeho úkolem je motivovat náčelníky a jejich klany k postupu, koordinovat domluvu a strategii, a vést je v bitvách. Nebojí se přímé konfrontace s ostatními vůdci klanů, aby si zachoval svou funkci, hlavy Hordy. Neustále musí dokazovat svoji sílu a bojové schopnosti, aby neztratil kontrolu.

Poznámky:

Jako zbraň je žádoucí obouruční sekera celkový kostým by měl budit dojem mohutnosti a hrozivosti. Hellscream je nejčistějším příkladem brutální démonické orčí síly a měl by tak působit. Buzerování náčelníků je takřka nutností, aby si nad nimi udržel převahu. (Samozřejmě v únosné míře.)

Killrog jednooký

Popis postavy:

Killrog je neochvějný válečník a náčelník klanu Krvavé Doliny. Tento ork obětoval v šamanském rituálu své levé oko, aby viděl budoucnost svého klanu. Uviděl svůj klan prosperující a na vrcholu vedení Hordy. Svůj život zasvětil tomu, aby svůj klan dovedl na vrchol ve válce v Azerothu. Patří mezi starší orkské náčelníky, nechvalně proslulé pro své kruté metody. Tento hrozivý ork zavraždil své dva syny v boji o velení klanu. Všemi podceňovaný i obávaný ork.

Charakteristika role:

Killrog je často podceňovaný a neuznávaný náčelník, který ovšem dokáže být dost často nevyočitatelný. Pro svůj klan je ochoten mnoho obětovat. Nebojí se pro vzkvět vlastního klanu postavit ani samotnému náčelníkovi. Koneckonců, proč by měl Hordu vést právě někdo jiný, že? Může mít potřebu stavět se proti autoritám i s nimi nesouhlasit. Nerad prolévá krev svého klanu nadarmo.

Poznámky

Dvouruční zbraň je žádoucí, celkový kostým by měl budit dojem mohutnosti a hrozivosti – kožešiny nebo náznaky zbroje. Killrog je uznávaný válečník, ale i šaman. Kostým může mít i šamanské prvky, neměl by být na nich však primárně založen. Není typický bezhlavý válečník, raději vyčkává a pozoruje.

Khargath Bladefist

Popis Postavy:

Kargath byl dříve gladiátorem, zabil stovku nepřátel v aréně a měl za to dostat svobodu. Bohužel propuštěn nebyl, na protest si usekl vlastní ruku a nahradil ji čepelí. Proto je znám s přídomek Bladefist. Rozpoutal velkou vzpouru a společně s ostatními gladiátory si vybojoval cestu na svobodu. Stal se jejich náčelníkem a podnikl ničivý útok proti svým vězňitelům, které donutili se jim poklonit. Svě vězňitele povraždili, aby každý viděl jejich sílu a nespoutanost.

Charakteristika role:

Velitel klanu Shattred hand, velký válečník lačnicí po krvi, téměř stejně tolik jako po vítězství. Kargath se vrhá jako jeden z prvních do boje a odchází jako poslední. Mnoho orků uznává jeho sílu, ale považuje ho za příliš nezkrtného, nevyočitatelného...

Poznámky:

Jako bývalý gladiátor se na zbroj nespolehá, zpomaluje. Bojuje prakticky polonahý. Jeho tělo je možná pokryto mnoho jizvami, ale on už dávno žádné rány necítí. Jediné, co k boji potřebuje je čepel zakutá do pahýlu jeho ruku (za věrohodné napodobení bude určitě bonus na začátek za kostým, ale není podmínkou).

Teron Gorefiend

Popis Postavy

První z nemrtvých rytířů, oděn do černé zbroje, bojující žezlem, uvnitř něj je vsazeno temné warlockovo srdce. Teron byl uveden do tajů smrti a černé magie samotným Gul'Danem a je jeho věrným následníkem. On pro Hordu znamená to, co Uther pro Alianci.

Charakteristika role:

Temný válečník znalý umění nekromancie a temné magie. Měl by být pro vojsko spíše podporou než bojovníkem v první linii, pokud je to ale potřeba, bojuje.

Poznámky:

Kostým by měl obsahovat kápi a dominantní prvky rytířské zbroje, v menší míře i kněžské prvky. Dominovat by měly tmavé barvy a dojem zlověstnosti, rozkladu a rozpadu. Za zbraně jsou vhodné obouruční palčáty, kladiva případně meč. Může používat ve hře i těžkou zbroj.