

# MANNAGOR

Desde os tempos imemoriais um boato vem se espalhando, sobre um grupo de criaturas extraordinárias. O rumor foi tão longe até que se tornou um mito. O mito dos Orcs está presente em uma ampla gama de obras de artes fictícias mas eles voltam a vida somente aqui - no Reino da Mannagor.



Os Orcs são uma das três raças que lutam a batalha para a cabeça do dragão. Eles também são a raça que colocaram um começo para as outras duas. Eles conhecem bem os seus inimigos e não têm medo de enfrentar uma forte linha de frente ou uma matriz maciça de arqueiros.

Bem conhecidos por sua habilidade em combates de contato, os Orcs agora enfrentam um desafio ainda maior - a luta com os seus evoluídos descendentes – o morto-vivo.

Para que Thronar fosse escolhido para liderar a luta, ele deve fazer valer a honra e domínio dos Orcs. As habilidades de liderança de Thronar, a de longo alcance e habilidades especiais, que ninguém ainda suspeitou, provou ser de grande ajuda para Hoebor e todas as unidades de ataque que Thronar levou nas linhas de frente.

Sua longa existência no Reino de Mannagor fez lutadores extremamente experientes. Eles sempre anteciparam movimentos do inimigo. Eles haviam sofrido muitos ataques em seus flancos e é por isso que eles foram obrigados a treinar a melhor resistência a esses ataques - o Arvelaf - líder de todas as unidades dos Orcs.



Estes três líderes eram os representantes do tradicional heróis Orc no reino.



○ Guerreiro do Machado e O Mestre do Machado - heróis de ataque, mais adequados para o combate de contato.

○ Arqueiro e o Espírito do Deserto - os melhores arqueiros que o Orcs conhecem.

○ Xamã dos Orcs e a Sacerdotisa Voodoo – heróis com poderes mágicos de grande mistério.

Uma grande batalha está a espera desses três grandes líderes. E são obrigados a serem duros com um monte de vítimas. Mas o que será o seu resultado? Registre-se em Mannagor agora para descobrir e até mesmo alterar o curso da história. Tudo está em suas mãos.

