Historia

* Expansiones
  + World of Warcraft
  + The Burning Crusade
  + Wrath of the Lich King
  + Cataclysm
  + Mists of Pandaria
  + Warlords of Draenor
  + Legion
  + Battle for Azeroth
  + Shadowlands

Razas

* Alianza

“La firme Alianza cree en la tradición. Cuenta con defensores acérrimos de la justicia y el deber que protegen el reino de Azeroth contra cualquier agresor, incluida la salvaje Horda.”

* + Humanos

“El reino humano de Ventormenta es la columna vertebral de la Alianza. La voluntad de esta ciudad por colaborar con los demás mediante la diplomacia ha demostrado ser uno de sus puntos fuertes. Sus ciudadanos se rigen por los valores de honor y justicia para defender sus asentamientos y a la propia Alianza contra cualquier amenaza.”

* + Elfos

Los antiguos y reservados elfos de la noche, también conocidos como kaldorei, han desempeñado un papel fundamental en la forja del destino de Azeroth. En su lucha por la Alianza, muchos elfos de la noche recuerdan los sucesos de la Guerra de los Ancestros que tuvieron lugar hace más de diez mil años cuando detuvieron la primera invasión de la Legión Ardiente sobre Azeroth. Estos feroces elfos lucharán con uñas y dientes para garantizar que sus tierras sagradas nunca vuelven a sufrir la influencia del mal.

* + Enanos

Los audaces y valerosos enanos son una antigua raza descendiente de los terráneos, seres de piedra viva forjados por los titanes cuando el mundo era joven. Proceden de la imponente ciudad de Forjaz, en los picos nevados de Khaz Modan, y son valientes defensores de la Alianza.

* + Gnomos

Los astutos, valerosos y con frecuencia excéntricos gnomos presentan una paradoja única entre las razas civilizadas de Azeroth. Su admirable optimismo frente a las calamidades simboliza el espíritu inquebrantable de los gnomos, y su creatividad e ingenio ilimitados solo es comparable con su compromiso con la causa de la Alianza.

* + Draenei

Tras huir del mundo en ruinas de Terrallende, vestigio destrozado del planeta antes conocido como Draenor, los misteriosos draenei aterrizaron abruptamente en Azeroth, donde juraron lealtad a la Alianza y se comprometieron a destruir a su enemigo acérrimo, la demoníaca Legión Ardiente. Después de la derrota de la Legión, los draenei buscan un nuevo destino al amparo de la bendición de la Luz.

* + Huargen

Tras la formidable muralla de Cringrís, una terrible maldición ha transformado a algunos de los valerosos ciudadanos del remoto reino de Gilneas en bestias lupinas conocidas como huargen. Incapaces de hallar una cura para esta aflicción y bajo el constante asedio de los temidos Renegados, los huargen han aprendido a controlar su ferocidad con la ayuda de los elfos de la noche. Ahora los huargen se preparan para desatar a su bestia interior cuando sea necesario para defender a la Alianza.

* + Pandaren

Envueltos en mitos y leyendas, los enigmáticos pandaren han sido un misterio para las demás razas de Azeroth desde hace mucho tiempo. Los pandaren que siguieron la senda de los tushui creen que existe una verdad moral en el mundo, un camino correcto que separa el bien y el mal. Esta filosofía se ajusta a la perfección con los ideales que representa la Alianza, así que los tushui han jurado lealtad a esta facción.

* + Razas aliadas

Los héroes de la Alianza y de la Horda han encontrado nuevos aliados al explorar tierras ignotas. Antes de poder jugar con las siguientes razas debes reclutarla para tu facción dentro del juego.

* + - Elfo del vacio

Muchos han deseado canalizar la magia corruptora del Vacío. La mayoría de los que lo han intentado han terminado arrastrados a la locura. Decidida a usar este poder por el bien de Azeroth, Alleria Brisaveloz es la primera mortal que consigue desafiar los susurros de las Sombras. Alleria, quien llegó en ayuda de un grupo de elfos del Vacío que casi ceden a la oscuridad, ha jurado entrenarlos para que controlen las sombras de su interior y utilicen sus recién adquiridos poderes por el bien de la Alianza.

* + - Draenei forjado por la luz

Durante innumerables milenios, el Ejército de la Luz ha presentado batalla a la Legión Ardiente por todo el Vacío Abisal. Los draenei más entregados a esta larga cruzada se sometían a un ritual para convertirse en forjados por la Luz, imbuyendo su cuerpo de la misma esencia de la Luz Sagrada. Tras alzarse finalmente con la victoria en Argus, los draenei forjados por la Luz han emprendido una nueva misión: proteger Azeroth de las amenazas crecientes y ayudar a la Alianza a defenderse de la agresión de la HordaEjército de la Luz

* + - Enano hierro negro

Conocidos por su temperamento apasionado y feroz determinación, los enanos Hierro Negro tienen una historia turbulenta con los demás clanes. Un golpe fallido en Forjaz provocó la Guerra de los Tres Martillos y muchos Hierro Negro lucharon al servicio de Ragnaros, Señor del Fuego. Aunque una facción de los enanos es leal a la reina regente, Moira Thaurissan, el resto se niega a permanecer junto a sus parientes. La Alianza busca un clan de Hierro Negro unido que la ayude a controlar el poder de la azerita y en su lucha contra la Horda.

* + - Humano de Kul Tiras

El reino de Kul Tiras fue fundado por unos intrépidos exploradores que zarparon hacia tierras desconocidas en busca de aventuras. Como miembro clave de la Alianza de Lordaeron, Kul Tiras dominó los mares de Azeroth gracias a su legendaria armada. Tras años de agitación y penurias, el reino se aisló y se volvió vulnerable a influencias oscuras. Gracias a la ayuda de héroes valerosos, la casa Valiente ha resurgido y Kul Tiras está preparado para luchar junto a la valerosa Alianza una vez más.

* + - Mecagnomo

Hace mucho tiempo, una facción de diligentes gnomos decidió consagrarse a la tarea de mejorar sus cuerpos y mentes. Se establecieron en la apartada isla de Mecandria y empezaron a experimentar con tecnología antigua para revertir la maldición de la carne y convertirse en máquinas con vida. Tras enfrentarse al peligro de una robotización completa, encontraron un equilibrio adecuado entre carne y acero. Ahora que se han reunido con el resto de gnomos, los mecagnomos aportan a la Alianza tenacidad e ingenio.

* Horda

“La indomable Horda cree en la unidad. Cuenta con fervientes guardianes de la libertad y la esperanza que se oponen firmemente a cualquiera que amenace estos ideales, incluida la estricta Alianza.”

* + Orco

Los orcos vivían antaño como clanes chamánicos en el exuberante planeta de Draenor. Kil’jaeden, un señor demoníaco de la Legión Ardiente, los corrompió e invadieron el mundo de Azeroth. Con el paso del tiempo fueron capaces de liberarse de las influencias demoníacas, se asentaron en Kalimdor y fundaron su capital, Orgrimmar, una ciudad desde donde luchan por encontrar su lugar en el mundo que quisieron conquistar.

* + Tauren

Los pacíficos tauren, conocidos en su idioma como los shu'halo, son antiguos moradores de Kalimdor que luchan por preservar el equilibrio de la naturaleza a petición de su diosa, la Madre Tierra. Antaño de naturaleza nómada, las tribus errantes de tauren se han unido y se han establecido en Mulgore, su ancestral tierra natal.

* + Trol

Los orgullosos exiliados Lanza Negra se encontraban al borde de la extinción cuando una violenta tormenta arrastró al jefe de guerra Thrall y a las poderosas fuerzas de la Horda a la lejana isla de los trols. Acogidos en el seno de esta facción, encontraron en ella su lugar junto a otras razas marginadas.

* + No-muerto

La muerte no ofreció escapatoria a las decenas de humanos asesinados durante la campaña del Rey Exánime para acabar con toda forma de vida en Lordaeron. Cuando el control del Rey Exánime sobre sus enormes ejércitos flaqueó durante la Tercera Guerra, un contingente de no-muertos se liberó de la férrea voluntad de su maestro. Se hacen llamar Renegados, y ahora luchan por vivir en un mundo que rechaza su existencia.

* + Elfo de sangre

Durante miles de años, los altos elfos de Quel'Thalas han obtenido su fuerza de La Fuente del Sol, un manantial mágico de energías arcanas. Sin embargo, la invasión de los no-muertos de la Plaga diezmó a la población del reino y los privó del poder de La Fuente del Sol. Los habitantes de Quel'Thalas adoptaron el nombre de elfos de sangre —o sin'dorei, en su propia lengua— y saciaron su sed de magia con energías viles demoníacas por un tiempo. Cuando se restauró La Fuente del Sol, reconstruyeron su patria y se sumaron al heroico futuro de la Horda.

* + Goblin

La astucia y codicia de los goblins los convierten en maestros del mercantilismo. Ahora que han renovado antiguos acuerdos con sus socios y antiguos aliados, los goblins del Cártel Pantoque han sido recibidos en la Horda con los brazos abiertos. Al perfeccionar su astucia natural hasta el extremo, esperan usar sus explosivos inventos para dominar el mundo (o, al menos, apropiarse de un porcentaje rentable de él).

* + Pandaren

Envueltos en mitos y leyendas, los enigmáticos pandaren han sido un misterio para las demás razas de Azeroth desde hace mucho tiempo. Los que siguieron la senda de los huojin creen en la búsqueda de un bien superior y que la pasividad es la única equivocación. Los huojin consideran que la moral y los ideales no son absolutos, sino que cambian con las circunstancias y, por eso, se decantaron por la pragmática Horda.

* + Razas aliadas

Los héroes de la Alianza y de la Horda han encontrado nuevos aliados al explorar tierras ignotas. Antes de poder jugar con las siguientes razas debes reclutarla para tu facción dentro del juego.

* + - Nocheterna

Aislados tras una barrera protectora durante 10 000 años, los elfos de Suramar se volvieron cada vez más dependientes de la magia Arcana de la Fuente de la Noche. Para proteger este pozo de poder, los líderes de los Nocheterna llegaron a un acuerdo con la Legión Ardiente, lo que empujó a su reino a una guerra civil. Tras luchar para liberarse de sus amos demoníacos, los Nocheterna buscan aliados en la Horda para reclamar su lugar en el mundo.

* + - Tauren Monte Alto

Descendientes de Huln, un valiente héroe de la Guerra de los Ancestros, los tauren Monte Alto honran a los espíritus de la tierra, el río y el cielo. Aunque la Legión invadió sus tierras y sembró la semilla de la desconfianza entre ellos, los tauren de esta región se han unido una vez más. Ahora por fin están listos para aventurarse más allá de su montaña sagrada y apoyar a sus parientes de Kalimdor, prestando su nobleza y su fuerza a la poderosa Horda.

* + - Orco Mag’har

Durante innumerables generaciones, los clanes orcos de Draenor se enfrentaron en una guerra intestina e interminable, pero cuando Gul'dan les ofreció la sangre de sus amos demoníacos, las desunidas tribus de Mag'har (palabra orca que significa «incorrupto») rechazaron el oscuro trato y unieron fuerzas para expulsar a la Legión Ardiente. Tras la caída de la Ciudadela del Fuego Infernal, los Mag'har se comprometieron a devolverle un día el favor a los héroes de Azeroth por ayudarlos en su causa. Ahora que se recrudece la guerra contra la Alianza, la Horda debe recurrir al poder de esta raza para alcanzar la victoria.

* + - Trol Zandalari

Los Zandalari son un pueblo orgulloso cuyos orígenes se remontan a los primeros días de la historia de Azeroth. Sus fieros guerreros montan dinosaurios en batalla y poseen una de las flotas más formidables del mundo conocido, pero una serie de ataques enemigos en sus fronteras y la discordia en el seno del consejo real han puesto en peligro los pilares del reino. Si consiguen devolverle la estabilidad, los héroes de la Horda podrían conseguir un nuevo y poderoso aliado.

* + - Vulpera

Inteligentes e ingeniosos, los vulpera han sobrevivido en el desierto de Vol'dun durante generaciones. Viajan en caravanas y se cuidan mutuamente mientras extraen los recursos que necesitan de las dunas. A pesar de su pequeña estatura, son feroces y astutos en la batalla, y pueden acabar con cualquier enemigo que cometa el error de subestimarlos. Ahora que son miembros de pleno derecho de la Horda, sus carromatos han abandonado las arenas en busca de aventuras.

* Roles
  + Tanque
  + Sanación
  + Daño
* Clases
  + Guerrero

Los guerreros se equipan con cuidado para el combate y se enfrentan a sus enemigos de frente, dejando que los ataques resbalen contra su pesada armadura. Usan diversas tácticas de combate y una gran variedad de tipos de armas para proteger a los combatientes menos hábiles. Los guerreros deben controlar cuidadosamente su ira (el poder detrás de sus ataques más fuertes) para maximizar su efectividad en el combate.

Roles de combate

Tanque, Daño

Recursos

Salud, Ira

Tipo de armadura

Placa, Escudo

Armas disponibles

Dagas, Armas de puño, Hachas, Mazas, Espadas, Armas de asta, Bastones

Especializaciones

* + - Armas

Una maestra de armas que usa la movilidad y los ataques implacables para derribar a sus oponentes. Armas preferidas: Maza, espada, hacha de dos manos.

* + - Furia

Una violenta guerrera que encadena un aluvión de ataques para hacer picadillo a sus enemigos. Armas preferidas: Mazas, espadas, hachas dobles.

* + - Protección

Una protectora adepta que usa un escudo para protegerse a sí misma y a sus aliados. Armas preferidas: Hacha, maza, espada, y escudo.

* + Cazador
    - Puntería
    - Bestias
    - Supervivencia
  + Paladín
    - Sagrado
    - Protección
    - Represión
  + Pícaro
    - Asesinato
    - Forajido
    - Sutileza
  + Sacerdote
    - Disciplina
    - Sagrado
    - Sombra
  + Chaman
    - Elemental
    - Mejora
    - Restauración
  + Mago
    - Arcano
    - Fuego
    - Escarcha
  + Brujo
    - Aflicción
    - Demonología
    - Destrucción
  + Monje
    - Maestro cervecero
    - Tejedor de niebla
    - Viajero del viento
  + Druida
    - Equilibrio
    - Feral
    - Guardián
    - Restauración
  + Cazador de demonio
    - Devastación
    - Venganza
  + Caballero de la muerte
    - Sangre
    - Escarcha
    - Profano
* Buscar
* Iniciar Sesión
* Suscribirse