

WORLD OF WARCRAFT™

EL JUEGO DE ROL



BLIZZARD®
ENTERTAINMENT



Este libro es una obra basada en el Universo de Warcraft cuya propiedad intelectual pertenece a Blizzard Entertainment inc.

World of Warcraft es una marca registrada por Blizzard Entertainment todos los derechos de propiedad intelectual pertenecen a Blizzard Entertainment.

2004-2022 Blizzard Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados.

Todas las marcas comerciales a las que se hace referencia son propiedad de sus respectivos dueños.

Este manual de rol nace por mi cariño y devoción al videojuego de World Of Warcraft desde que empecé allá por el año 2007, ahí he conocido grandes personas que más tarde se convertirían en colegas y amigos he disfrutado mucho en este juego y descubrí que podía forjar una vida para mi querido personaje *Bohwuen* con quien viví grandes aventuras y pensé en llevarlas más allá de las misiones, bandas y actividades mundiales por lo que decidí realizar una migración hacia el reino de Los Errantes donde empecé a darle rienda suelta a mi imaginación (Quizá demasiada) para encajar a mi personaje dentro de Azeroth.

A lo largo del tiempo cometía fallos y aprendía de ellos costándome algunas acaloradas discusiones con otros jugadores de rol, la intencionalidad de este manual nace de mi inconformidad hacia lanzar un simple D20 y que el destino lo resuelva, no, me negaba a que eso fuera así las capacidades y aptitudes de mi personaje que con tanto cariño forjé deben servir de algo, deben contar y me puse manos a la obra allá por los años 2013-2014, el tiempo ha pasado bastante deprisa y este manual ha ido elaborándose gracias a la ayuda de mis compañeros de rol, las numerosas hermandades por las que he pasado y me han brindado su experiencia y consejos para seguir trabajando en la mejor experiencia para los usuarios de este juego.

Este manual no vino solo y tampoco fue el primer intento, el proyecto fijó sus pilares gracias a un primer contacto con el Mundo de Tinieblas y su sistema D10 que me pareció bastante interesante aplicarlo a este juego.

Por último, me gustaría agradecer a todos mis amigos que han aportado ideas y horas de su vida a la realización de este manual.

Autoría del manual: Bohwuen (Los Errantes)

Índice

Introducción.....	3
Creación de personaje.....	5
Razas.....	7
Humanos.....	9
Enanos.....	12
Gnomos.....	15
Elfos de la Noche.....	17
Altos Elfos.....	20
Orcos.....	22
Los Renegados.....	24
Trol.....	25
Tauren	28
Ogros.....	30
Goblins.....	32
Draenei.....	34
Elfos de sangre.....	36
Pandaren	38
Las Clases de Azeroth	42
Guerrero.....	43
Paladín.....	44
Cazador	45
Pícaro	46
Sacerdote	47
Chamán	48
Mago.....	49
Brujo.....	50
Monje.....	51
Druida	52
Caballero de la muerte	53
Cazador de demonios	54
Personalidad y trasfondo.....	56
Equipo.....	57
Equipo inicial.....	57
Dinero y diversas monedas.....	57
Armaduras y escudos.....	57
Armas.....	59
Opciones de personalización	60



Introducción

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Un juego de rol, o JdR para abreviar, es un juego de la imaginación en la que los jugadores se reúnen y crean personajes ficticios, para luego representar sus aventuras. Uno de los jugadores asume el papel de "Narrador del juego" y describe el escenario, los desafíos que encuentran los personajes anteriormente mencionados. El Narrador interpreta a los personajes secundarios y a los vilanos de la historia. El Narrador también actúa como un árbitro a la hora de aplicar reglas en el juego y asegurarse de que todo se desarrolla de una manera equitativa.

La imaginación de los jugadores es la única cosa que limita la clase de aventuras que pueden tener, dado que los jugadores crean el mundo, los personajes y dichas aventuras, es como escribir tu propia novela con los personajes creados por los jugadores y la historia puede seguir adelante como quieran los jugadores con una emocionante aventura tras otra.

¿QUÉ ES WORLD OF WARCRAFT JDR?

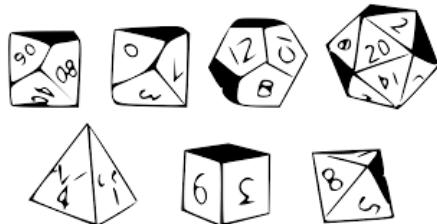
Es un juego desarrollado en Azeroth, un mundo basado en la trilogía de juegos Warcraft y el MMORPG World of Warcraft en el que los jugadores armados con su imaginación desarrollan una aventura dentro del universo Warcraft y sus legendarias historias incorporándose a ellas.

¿QUE NECESITAS PARA JUGAR?

Esto es lo que se necesita para jugar al WoW JdR: -Este Libro, que contiene todas las reglas para crear personajes y jugar con ellos.
-Una copia de la Ficha del personaje (Ubicado en Página X).
-Varios dados, uno de 20 caras, uno de 12 caras, diez de 10 caras, uno de 8 caras, uno de 6 caras, uno de 4 caras y un dado de decenas. -Lápiz, goma y hojas de papel y un cuadernillo.

Dados

WoW JdR utiliza un sistema de dados apto tanto como para dados de 10 caras como de 20 para resolver las acciones durante el juego. El dado se suele abreviar usando el término "D20" (para dado de 20 Caras) o "1D20" (para un dado de veinte caras, el número de dados puede aumentar). De modo que una regla te pida tirar un D20 quiere decir "tira un dado de veinte caras", lo mismo se aplica con "D10" o 1D10.



SISTEMA D10

El sistema de "D10" se basa en el lanzamiento de varios dados y acumular la mayor cantidad de tiradas altas, los dados que acaban mostrando un 1 quita un dado de tirada alta, es decir, si el jugador tira tres dados de 10 y sale un resultado de 1, 4 y 9, en este caso el uno hace desaparecer el nueve y el jugador se queda con el 4.

SISTEMA D20

El sistema de "D20" puede que el más simple, consiste en lanzar un dado de 20 a petición del Narrador y este te dice que bonificadores aplicar a la suma del resultado. Si hay una diferencia de 15 entre tirada del jugador y la dificultad establecida también será considerada crítica por lo tanto éxito automático.

FICHA

Personaje queda almacenado en una ficha en la que refleja sus datos y sus habilidades, esta ficha acompañará al personaje desde su creación hasta su muerte, también determinará el avance del personaje a lo largo del juego.

NARRADOR

Si tienes pensado ser un Narrador dentro del juego de WoW JdR deberías familiarizarte con el libro entero. Empieza echándole un vistazo a la creación de personajes, después lee el apartado de combates y familiarízate con las reglas que encontrarás allí. Puedes jugar unos cuantos combates de prueba usando los arquetipos de personaje del libro, simplemente para tener una idea de cómo funciona. Entonces puedes decidir de qué tipo de partidas quieras dirigir probando a jugar las aventuras introductorias al final del libro.

JUGADORES

Los jugadores que desean crearse un personaje para jugar a WoW JdR deberían echarle un vistazo a los apartados del libro que hablan de las facciones, razas, clases y las habilidades de Azeroth.

LA REGLA NÚMERO UNO

La primera y más importante regla de WoW JdR es: ¡haz lo que proporcione más diversión a las partidas! Aunque hemos hecho todos los esfuerzos necesarios para asegurarnos de que WoW JdR sea un sistema completo de juego, ningún sistema puede cubrir todas las situaciones con las que puede encontrarse un grupo imaginativo de jugadores. De vez en cuando, las reglas pueden dar resultados extraños e indeseables. ¡Ignóralas! Altera el resultado de las tiradas de dados y otros eventos del juego a placer para conseguir que este sea divertido y agradable para todos. Es tu juego, ¡ Así que dirígetelo y juégalos de la manera que quieras!



MECÁNICAS BÁSICAS

WoW JdR Utiliza una mecánica estándar, o básica, para la resolución de acciones. Cuando un personaje lleva a cabo una acción que no tiene asegurado el éxito, hay que hacer lo siguiente:

- El narrador pide una tirada.
- Sumar al resultado cualquier modificador Pertinente (Atributos + (Habilidades Físicas / Sociales / mentales /defensivas), Estilo de combate + Habilidad en armas/magia... etc.) solicitados por el Narrador.
- en caso de usar sistema D10, usar tantos D10 como resultado de la suma del anterior paso.
- en caso de usar sistema D20, sumar el número obtenido en el paso anterior al resultado del dado.
- Comparar el total con el número denominado Dificultad. Si el resultado iguala o supera la dificultad fijada por el narrador, el personaje tiene éxito. Esta sencilla mecánica se utiliza para prácticamente todo WoW JdR, con variaciones basadas en qué modificadores se apliquen a la tirada, que determina la Dificultad y las consecuencias exactas del éxito o el fracaso.

PERSONAJES

En Azeroth habitan muchas criaturas civilizadas, de las cuales está tu personaje y ahí entran varias preguntas en el juego.
¿Cómo es tu personaje?
¿A qué raza pertenece?
¿Tu personaje es militar, civil, aventurero...?
¿De qué ciudad procede?
¿Ante cual facción responde?
¿Participa en el conflicto entre la horda y la alianza?
Siguiendo este manual podrás contestar a estas preguntas y elaborar un personaje para rolear en el juego de rol de World of Warcraft.



CREACIÓN DE PERSONAJE

El primer paso para jugar a World of Warcraft JdR es pensar y crear tu nuevo personaje, también puedes emplear tu propio personaje del videojuego, y si no lo tienes en este libro tienes todos los recursos para seguir paso a paso. Dicho personaje es el resultado de la combinación de raza y clase añadiendo su personalidad, apariencia y trasfondo.

Escoge una raza (humano, orco, enano, Trol...), a continuación, una clase (Guerrero, mago, chamán, cazador...) también definir una apariencia, personalidad y trasfondo. Una vez terminado el personaje será un aventurero dispuesto a explorar el mundo de Azeroth.

Antes de ponerte a elegir una raza piensa en que aventurero quieras jugar. Podrías jugar un honorable Paladin, un mago sabiondo, un pícaro de lo más sutil, un sacerdote devoto.

¿Te gustan las historias de fantasías de elfos y orcos? Puedes probar por una de esas razas. ¿Quieres que tu aventurero sea el más duro de la mesa? Piensa en un guerrero o un Paladin.

ELEGIR UNA RAZA

Todos los personajes pertenecen a una raza, una de las muchas razas inteligentes pertenecientes a Azeroth, A su vez estas Razas pueden pertenecer a una de las facciones que luchan en una guerra racial, La Alianza y la Horda dichas facciones se enfrentan por control territorial en algunas fronteras.

En la Alianza las razas más comunes son los Humanos, los Enanos, los Elfos de la noche, los gnomos y Elfos nobles, mientras que las razas comunes de la horda son los Orcos, Trolls, no-muertos, Tauren y Ogros.

La raza escogida marcará la identidad del personaje a su vez que la apariencia general, sus costumbres y talentos naturales heredados de la genética de la raza que proporciona una serie de atributos específicos especiales y costumbre con algunas armas, habilidades o capacidad de realizar habilidades o hechizos específicos.

ELEGIR UNA CLASE

Todos los aventureros que se instruyen para el combate pertenecen a una clase que es determinada por su estilo de lucha que describe a grandes rasgos el estilo de combate del personaje su talento y estrategia táctica que le lleve a sobrevivir.

El aventurero adquiere una serie de mejoras en función de la clase elegida debido al aprendizaje desarrollado en el entrenamiento, muchos de ellos pueden ser competencias con armas, habilidades, defensas o escuelas mágicas, dichas mejoras definen las cosas que los aventureros pueden hacer especialmente bien, desde hablar con una labia increíble o forzar cerraduras.

DESARROLLAR LA PERSONALIDAD

La personalidad del personaje es forjada por la educación recibida y las experiencias vividas a lo largo de su vida que pueden ser reflejadas en el trasfondo y su historia.

En la historia de Azeroth han ocurrido numerosos acontecimientos que hayan podido influir en tu personaje de forma directa o indirecta marcando su vida para siempre.

DESCRIBIR AL PERSONAJE

La apariencia de los personajes formada por su altura, color de piel, pelo, ojos... rasgos característicos como tatuajes, cicatrices, piercings, pendientes... que sirven para describir dicho personaje que hará que sea reconocido allá por donde vaya viajando.

En el apartado de descripción de la raza se enumeran los rasgos físicos de dicha raza y algunas decoraciones características acorde a su cultura (tatuajes de guerra de los elfos de la noche o plumas en los cuernos de los tauren).

LAS CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE

Has de saber que las características y la raza del personaje construyen su personalidad y su aspecto físico. Un aventurero muy fuerte con poca inteligencia podría comportarse de forma muy distinta a un personaje muy inteligente pero débil.

Un personaje con mucho vigor se puede visualizar como un personaje atlético u fornido, mientras que un aventurero con baja fuerza sería delgado, frágil o ligeramente gordo.

Un personaje versado en la destreza será esbelto y ágil, mientras que un personaje carente de ella denotaría torpeza o unas manos cuyos dedos pareciesen morcillas.

Un personaje con aguante elevado muestra un aspecto saludable, mientras que uno con bajo aguante pueda parecer frágil y enfermizo.

La inteligencia sobresaliente de un erudito estudioso que tiene en cuenta los detalles que observe mientras que una persona de bajo intelecto hablará con palabras más simples y puede olvidarse de muchos datos.

Un personaje carismático muestra confianza cuya presencia es agradable o intimidatoria, al contrario, un aventurero con baja autoestima casi carece de carisma teniendo dificultad para hablar o expresarse debido a la timidez.

ELEGIR EQUIPO

La clase y el trasfondo definen el equipo y el dinero con el que comienza el aventurero que incluyen armaduras, armas y otros objetos útiles para el personaje, en la ficha hay un apartado de inventario donde se escriben dichos objetos que porta el aventurero.

La capacidad del inventario se determina por el peso que el personaje pueda cargar, cada personaje puede cargar hasta 20kg de equipo que aumenta por la fuerza del personaje, cada punto de vigor figurado en la ficha permite llevar 15 Kg de inventario extra.

NIVEL

Los personajes en su creación suelen empezar a nivel 1 y escalan a medida que vayan desarrollando sus aventuras y exploren el mundo ganando experiencia en el proceso.

Un personaje de nivel 1 es considerado un novato que apenas ha salido de la seguridad de los asentamientos a los que habitúa, sin embargo, si hay una campaña en marcha y se une algún jugador más se puede considerar añadir un personaje con un nivel más avanzado mientras el narrador lo permita.

FORMAR GRUPO

Azeroth es un mundo hostil más allá de la seguridad de las ciudades y aldeas existen numerosos peligros que amenazan la vida de los viajeros, los aventureros suelen agruparse para seguir objetivos comunes para completar peligrosas tareas bien pagadas para luego repartirse las ganancias, es conveniente que los jugadores hablen entre ellos para ver si sus personajes se conocen con antelación o de lo contrario conocerse durante la primera sesión del juego para que el narrador pueda preparar un escenario para unir a los personajes en un grupo funcional.

AVANCE DEL PERSONAJE



A medida que los personajes ganan experiencia pueden subir de nivel, en este caso el nivel máximo es el nivel 25 repartido en cinco grupos.

Del nivel 1 al 5 se considera un personaje Civil.

Del nivel 5 al 10 se considera considerar un Novicio.

Del nivel 10 al 15 se considera un Combatiente.

Del nivel 15 al 20 se considera un Experimentado.

Del nivel 20 al 25 se considera un Veterano.

Experiencia	Nivel	grupo
0	1	Civil
300	2	Civil
900	3	Civil
2300	4	Civil
5800	5	Novicio
11600	6	Novicio
23000	7	Novicio
34000	8	Novicio
47000	9	Novicio
59000	10	Combatiente
80000	11	Combatiente
98000	12	Combatiente
110000	13	Combatiente
120000	14	Combatiente
130000	15	Experimentado
145000	16	Experimentado
165000	17	Experimentado
187000	18	Experimentado
210000	19	Experimentado
225000	20	Veterano
245000	21	Veterano
260000	22	Veterano
280000	23	Veterano
300000	24	Veterano
325000	25	Campeón

Primera vez	Puntos de Práctica	Estadística
X	4	Atributos
4	3	Habilidades de Magia
4	3	Estilos y Magia
4	3	Habilidades en Armas
4	3	Defensas
3	2	Habilidades
3	2	Profesiones y Oficios
3	2	Conocimientos

En algunos casos en plena interpretación un personaje este progresando mediante un entrenamiento que gracias a la

narrativa entre Jugador y Maestro de juego puede dar el caso de progresión de habilidad lo cual permitiría al personaje ganar puntos de habilidad para invertir en la habilidad entrenada.

PUNTOS DE PRÁCTICA

Un personaje durante su creación empieza con 20 puntos de práctica y por cada nivel aumentado el personaje gana 7 puntos de práctica, a su vez los puntos de práctica se intercambian por un aumento de estadística en modo de progresión en habilidades.



RAZAS

Cuando hablamos de Azeroth nos vienen en mente nombres de ciudades como Orgrimmar, Ventormenta, Forjaz, Cima del trueno, Darnassus, Lordaeron... Todas ellas levantadas por Orcos, humanos, Enanos, Tauren, Elfos de la noche y los no-muertos renegados, en cada una de esas ciudades resalta el estilo arquitectónico de cada raza y sus culturas culinarias.

Mientras que Ventormenta es el centro de la Alianza, Orgrimmar asimismo es el centro de la Horda en dichas ciudades se suelen juntar las numerosas razas de cada una de las facciones.

Ventormenta es una ciudad construida en piedra, en ella los humanos artesanos y mercaderes fabrican y comercian sus bienes manufacturados, Los enanos cercanos aliados de los humanos de Ventormenta desarrollan su industria en su barrio particular, dicha ciudad cuenta con numerosos puntos de encuentro, tabernas, cuarteles, parques... Los elfos de la noche provenientes de Kalimdor se suelen apartar a las zonas más naturales de la ciudad, los gnomos desarrollan sus inventos tecnológicos y los comercian, Algunos elfos nobles buscan compartir sus avances con sus compañeros de la alianza.

Orgrimmar es el gran asentamiento de la horda construido en un gran cañón situado entre Durotar y el valle sur de Azshara en ella los orcos se asientan buscando una vida segura lejos del peligro, Los Tauren mantienen una relación cordial con sus aliados orcos honrando a los espíritus y a la madre tierra en el valle de la sabiduría mientras los Trots practican vudú en el valle de los espíritus, los no-muertos que pasean por Orgrimmar lo hacen apartados de las multitudes y entre las sombras, a su vez que algún ogro se deja ver por la ciudad.

ATRIBUTOS RACIALES

La descripción de cada raza añade una serie de características que aumentan las estadísticas de los personajes.

EDAD

Este apartado indica la mayoría de edad de la raza del personaje, así como la esperanza de vida, esta característica puede ayudarte a determinar a qué edad deseas que el personaje comience la aventura, por ejemplo, un personaje mayor podría justificar una baja forma con un alto índice de inteligencia,

TAMAÑO

La estatura del personaje también puede ser determinada por la raza, mientras que algunas razas pueden ser algo más bajas que el metro, hay otras que pueden superar los dos metros de altura con facilidad, mientras que los humanos hacen la media.

ALINEAMIENTO

La mayoría de las razas tienden hacia ciertos alineamientos, estos rasgos se escriben en este apartado, sin embargo, no hay ninguna regla de que dicho personaje de dicha raza tenga que pertenecer a este alineamiento, siéntete libre de experimentar entre diversas alineaciones para cualquier tipo de raza.

IDIOMAS

Los habitantes de Azeroth se comunican a través del habla y la escritura, y cada raza lo hace en su idioma, aunque la mayoría conoce y se puede comunicar a través de la lengua común de los humanos cada raza prefiere hablar su idioma nativo.



FACCIÓN

Con la apertura del portal oscuro el cual marcado como un momento histórico crucial, Una horda de Orcos sedientos de conquistas y sangre invadió el mundo, aunque la invasión fuera extinguida muchos de los orcos invasores permanecieron en Azeroth, aunque cortaron los lazos con sus demoníacos señores los orcos fueron capturados y son rechazados por la alianza de razas nativas de Azeroth, fue un joven orco quien liberado de su cautiverio liberó a sus hermanos y los guio hacia las montañas de Alterac donde pasaron unos pocos años, sin embargo un profeta humano les prometió al jefe de guerra Thrall y a sus orcos un nuevo destino en el continente de Kalimdor en su travesía conocieron a los Trols y a los Tauren con quienes forjaron una alianza a la que denominaron La Horda, En el reino caído de Lordaeron los No-muertos renegados azotados por la plaga y la Alianza de Humanos, Enanos y gnomos, buscaron la ayuda de la horda para fortalecer sus fronteras y expulsar a las amenazas de Lordaeron.

Por otro lado La Alianza formada por los Humanos, Enanos, Gnomos y Elfos nobles mantuvieron una tensa tregua con la Horda tras la fundación de la ciudad de Ogrimmar, sin embargo la extensión del territorio de La Horda amenaza los bosques sagrados de Los Elfos de la Noche que se han unido a la alianza tras estas transgresiones, Aunque ambas facciones no han entrado en un conflicto directo tras la tercera guerra, la desaparición del rey de Ventormenta Varian Wrynn ha tensado aun mas la tregua entre estas dos grandes facciones, el cruce de acusaciones y el movimiento de tropas hacia las fronteras augura un sonido de tambores de guerra, tu personaje no es ajeno al conflicto sin embargo puedes elegir tomar parte en él o no, pero tampoco puedes estar seguro de si ese orco tomará en cuenta si lo haces o no.



LA ALIANZA

Cuando los humanos vivían en primitivas tribus no existía ningún tipo de alianza, hasta la llegada de los altos elfos que le pidieron ayuda frente a la creciente amenaza de los trols Amani desde el norte, entonces se formó la primera alianza, tras la derrota de los trols los humanos y los elfos construyeron la ciudad estado de Dalaran para celebrar dicha alianza donde aquellos que desearan aprender de la magia pudieran aprenderla.

Los humanos y los enanos tienen siglos de alianzas a sus espaldas y ya casi nadie recuerda cuánto tiempo llevan los enanos y los humanos entrelazados en una alianza.

Los gnomos se unieron a la Alianza durante la segunda guerra para expulsar a los orcos de Azeroth, la tecnología de los gnomos proveyó a la Alianza de submarinos y girocópteros, lo que les ayudó a ganar la guerra neutralizando las invenciones aéreas con las que los goblins dotaron a la Horda.

Durante la tercera guerra cuando la Legión Ardiente atacó Vallefresco la alianza le ofreció su apoyo a los elfos de la noche, cuando triunfaron los elfos de la noche se unieron a la Alianza.

Tras la destrucción de Dalaran Y Quel'Thalas los Altos Elfos supervivientes se apresuraron a reconstruir lo perdido, mientras que otros se desperdigaron por Azeroth para continuar sus investigaciones.

Durante su travesía encontraron a los Trols Lanza Negra que estaban siendo acosados por los humanos. Los orcos de la Horda lucharon junto a los trols para expulsar a los humanos de sus islas, y poco después los trols se unieron a la Horda.

A su llegada a Kalimdor los Tauren estaban siendo emboscados por jabaespines, Thrall ordenó una carga para proteger a los Tauren que estaban siendo superados por los jabaespines, tras la batalla la horda escoltó a los Tauren a una tierra segura a la que denominaron Mulgore, se asentaron en esas tierras y para expresar su gratitud se unieron a la Horda.

Cuando los renegados se rebelaron al Rey Exámine y reclamaron las tierras de Lordaeron para ellos la reina alma en pena Sylvanas Brisaveloz envió un emissario a la Horda para formar parte de ella y estos fueron aceptados por Thrall.

Durante los eventos que acontecieron la Fundación de Ogrimmar ante un ataque de la flota de Kul Tiras a Durotar el emissario de la Horda Rexxar buscó ayuda de los ogros de Marjal revolcadero, ante la negativa de su jefe Rexxar retó a este a un duelo a muerte por el liderazgo del clan para traer a los ogros hacia la horda con éxito.



Batalla entre la Horda y la Alianza por Sunwise

LA HORDA

La Salvaje Horda que atacó Azeroth tras la apertura del portal oscuro fue derrotada en la segunda guerra y los orcos fueron apresados e internados en campos de concentración humanos, tras liberarse de las ataduras de la Legión Ardiente, despertaron de su influencia vil, y algunos de estos buscaron su libertad. La fuga de Thrall de la fortaleza Durnholde llevó a la horda a reunirse para huir de los reinos humanos hacia la tierra de Kalimdor donde les guió un profeta.



HUMANOS

Grandes ciudades de piedra bajo los cielos de Azeroth, escandalosas plazas de mercaderes llenas de tenderetes de madera y tela ofreciendo el producto creado por artesanos que elaboran diversos objetos hechos con sus manos, los humanos han sido capaces de levantar extensos reinos basados en agricultura, caza, artesanía y comercio y ese es uno de los rasgos que hace que los humanos despierten el interés de sus compañeros.



DESCRIPCIÓN FÍSICA

Los humanos provienen de diferentes entornos y muestran la mayor variedad física de entre todas las razas. Su tono de piel varía desde oscuro hasta claro y colores intermedios. Sus ojos pueden ser azules, marrones, verdes, grises o castaños. Su cabello puede ser marrón, negro, rubio, rojo, gris o blanco, con el pasar de los años. Los varones suelen dejarse crecer una barba corta y las mujeres normalmente llevan el cabello largo.

Miden de promedio 1.80 m de altura y pesan alrededor de 80 kilos. Los varones son notablemente más altos y pesados que las mujeres.

El físico humano es más musculoso y robusto que el de los elfos, pero más esbelto que el de los enanos.

HISTORIA

La raza Vrykul experimentó en los nuevos nacimientos unos niños malformados lo que hizo decretar a los líderes el descarte de esos niños deformados los padres que se resistieron a matar a sus hijos se exiliaron hacia el sur asentándose en las tierras de Tirifal donde se asentaron, esos niños malformados crecieron y se reprodujeron creando las primeras tribus humanas.

Pasados los años conscientes de la incursiones trol la tribu Arathi liderados por Thoradin unieron a todas las tribus humanas en un único reino formando así el primer gran reino humano que llamaron Arathor cuya capital fortificada sería la ciudad de Strom. A pesar de la unión de las tribus humanas la amenaza trol no cesaba, desde el norte los altos elfos de Quel Thalas superados por el imperio trol mandaron emisarios al reino humano para establecer una alianza contra los trols, la alianza fue muy prolífica el imperio trol fue aplastado y diezmado eliminando la amenaza en un largo tiempo.

La población humana creció y el reino de Arathi creció hasta segmentarse en varios reinos distintos, Lordaeron, Alterac, Gilneas y Dalaran, más tarde los colonos de Gilneas se hicieron a la mar y encontraron un archipiélago de islas en la que se asaltaron y llamaron Kul Tiras, un tiempo después otro reino humano sería fundado su nombre sería Ventormenta.

Los humanos que estudiaron la magia se asentaron en el reino de Dalaran formaron una institución llamada Kirin Tor cuya función sería regular la magia y designar un guardián que protegiese Azeroth de amenazas demoniacas atraídas por la magia arcana

practicada por los humanos, los guardianes trascendieron hasta Mediv quien traicionó a la humanidad abriendo un portal que atraería una legión invasora de orcos que desembocaría un evento que sería recordado como la primera guerra que enfrentaría por primera vez a orcos con humanos desencadenando la destrucción del reino de Ventormenta. En una cumbre de todos los reinos humanos en Lordaeron se instó a todos los reinos humanos a aliarse en contra de la horda de orcos que a medida que avanzaba hacia el norte incorporaba nuevos aliados a sus filas. Con la formación de la gran alianza la horda fue derrotada y los orcos fueron integrados en campos de concentración poniendo fin a la segunda guerra y reconstruyendo el reino de Ventormenta y la destrucción del reino de Alterac que traicionó a la alianza en última instancia para evitar ser sitiados por los orcos. Una misteriosa enfermedad proveniente del norte asoló el reino de Lordaeron en cuestión de semanas culminando con la traición del príncipe Arthas quien acabó matando al rey y entregando el reino a la plaga que alzaba a los caídos como no-muertos, el reino de Gilneas lejos de ofrecer apoyo se aisló tras una gran muralla dejando a su reino incomunicado. La nobleza de Ventormenta tras la reconstrucción de la ciudad de Ventormenta se negó a pagar los servicios al gremio de constructores de Ventormenta lo que inició una sublevación la cual resultó en la muerte de la esposa del rey desembocando una fuerte depresión sobre él, tras su recuperación el deber lo llamó al otro lado del mar hacia Kalimdor donde debería participar en una cumbre con el líder de la horda, una cumbre que nunca llegó a celebrarse pues el rey desapareció en el mar dejando al cargo del reino al único hijo del rey Anduin Wrynn.

CULTURA

Los humanos se extendieron por gran parte de los reinos del este confraternizando con los enanos, gnomos y altos elfos a la vez que combatían con las tribus trols repartidas por el continente. Sus construcciones son de madera y piedra semejantes a las estructuras medievales occidentales.

Los humanos descenden de las primeras razas titánicas por lo que heredaron muchas de sus creencias, rindiendo culto a los titanes, posteriormente un contacto entre los humanos y unos seres luminosos les impulsó a adoptar una nueva entidad de culto, La Luz,

A su vez durante las guerras trols del primer reino humano una alianza con los altos elfos que compartieron conocimientos lo que permitió a los humanos a desarrollar conocimiento sobre la magia fomentando la curiosidad en los estudiantes creando una parte de la humanidad más escéptica hacia entidades y religiones enfocándose a la investigación de las ciencias.

Por lo general una amplia mayoría de humanos creyentes en la luz y en los titanes que vuelcan sus vidas a esas creencias, sin embargo, conscientes de la existencia de entidades como la luz algunos humanos se dedican al estudio de nuevas ciencias.

Los humanos aprendieron a adiestrar caballos como medio de transporte es su medio de transporte más común.

CLASES

Los humanos se han entrenado en las siguientes clases disciplinarias.



GUERRERO

Los Vrykul legendarios guerreros desde su nacimiento transmitieron sus técnicas a sus descendientes, los humanos protegían sus tierras de los invasores portando armas de cuerpo a cuerpo letales.

PALADÍN

Durante la segunda guerra los sacerdotes humanos se instruyeron en el uso de armas para proteger los reinos humanos de los orcos inspirados por la valentía de los primeros paladines muchos guerreros y sacerdotes comenzaron a tomar el camino del paladín.

CAZADOR

Los humanos por supervivencia aprendieron a cazar bestias para alimentarse de la carne y vestirse de sus pieles, con el tiempo empezaron a domesticar bestias.

PÍCARO

La principal característica de los humanos siempre ha sido la supervivencia, y en momentos de necesidad ha llevado a algunos a hurtar, esconderse y si hiciera alta hundir una hoja en el cuello de una víctima. Esas técnicas evolucionaron creando auténticas leyendas entre los bandidos hambrrientos de oro, algunos de esos bandidos se labraron nombres ofreciendo sus servicios por dinero y los que fueron atrapados por la ley se les podría ofrecer un trato de ofrecer sus servicios como agentes de inteligencia para sus correspondientes reinos.

SACERDOTE

Un grupo de humanos recibieron una visión de un ser primigenio de luz que los guió en una doctrina de nuevas disciplinas abriendo las puertas ante el dominio de la entidad de la luz que podría ser usado tanto para sanar como para reprimir a los malvados.

CHAMÁN

No hay constancia de humanos que hayan establecido conexiones con el mundo espiritual.

MAGO

Durante las guerras Trol los Altos elfos instruyeron a un grupo de humanos en las artes de la magia, fruto de esa alianza se fundó una ciudad estado que serviría como centro de aprendizaje para las futuras generaciones de magos.

BRUJO

Aquellos magos que experimentaban hasta el extremo de atraer demonios que ofrecían tentadores pactos de poder, a cambio de siniestros propósitos.

MONJE

En momentos de extrema necesidad y ante la ausencia de armas ya sea por la ausencia de ellas o la incapacidad de poder usar dichas armas en ese momento aprendieron a usar su propio cuerpo como un arma capaz de anular a sus enemigos.

DRUIDA

No hay constancia de la existencia de humanos druidas.

CAZADOR DE DEMÓNIOS

No hay constancia de que ningún humano haya completado el entrenamiento de cazador de demonios.

CABALLERO DE LA MUERTE

Cuando Ventormenta Fue destruida Gul'Dan alzó a unos humanos caídos como no muertos y les introdujo las almas de sus discípulos.

Más tarde el príncipe Arthas resurgió como campeón de la plaga y alzó nuevos caballeros de la muerte sin embargo estos siervos de la plaga permanecen bajo el yugo del rey exánime.

FACCIÓNES RELACIONADAS

Los humanos se han agrupado en diversos reinos, ciudades independientes e incluso instituciones que no pertenecen a ningún reino.

LORDAERON

Los humanos que anteriormente residieron en Lordaeron ahora se refugian en la ciudad de Ventormenta y en Kul Tiras tras el ataque de la plaga que arrasó el reino.

GILNEAS

El reino de Gilneas se aisló tras una gran muralla sin embargo algunos Gilneanos se quedaron fuera de ese aislamiento, debido a las políticas aislacionistas del rey de Gilneas Gen Cringris algunos de los ciudadanos de Gilneas ha intentado escapar del reino por mar.

ALTERAC

El reino de Alterac fue disuelto tras la segunda guerra y su población se repartió entre los varios reinos de la alianza, algunos de los antiguos nobles del reino se han propuesto restaurar su antigua ciudad.

STROMGARDE

La ciudad de Strom ubicada en Arathi yace en ruinas sin embargo algunos humanos del reino de Strom luchan por devolver su reino a sus mejores tiempos.

KUL TIRAS

Este reino destacado por su cultura marina es gobernado por una confluencia de casas nobles, el alto cargo lo ostentaba Daelin Valiente sin embargo cuando este fue asesinado el cargo de Lord Almirante recayó sobre su esposa, Katherine Valiente, tras esto Jaina valiente fue tratada como traidora por permitir la muerte de Daelin, Kul tiras se desvinculó de la alianza tras la negativa de esta de iniciar una guerra con la horde tras el asesinato del lord almirante en Theramore.

VENTORMENTA

La última ciudad humana de la alianza en mantenerse en pie, se considera el centro de la alianza, desde ahí los comandantes generales de la alianza planean nuevas operaciones militares para reforzar las fronteras, sin embargo, al destinar recursos ante un posible frente de guerra se descuidan los problemas dentro del reino, las revueltas suceden cada vez con más frecuencia y el reino tiene que recurrir a aventureros y milicia local.



Kirin Tor

La institución mágica que residía en Dalaran ahora se encuentra reconstruyendo la ciudad mientras que mantienen una delegación en Ventormenta trabajando en reconstruir el Kirin Tor instruyendo a las nuevas generaciones de magos que pueblan la nueva Dalaran.

THERAMORE

Cuando Jaina Valiente marchó hacia Kalimdor construyó un puerto en un cabo de marjal revolcadero, esta ciudad portuaria une a la Alianza con la costa este de Kalimdor

CARACTERÍSTICAS RACIALES

Los humanos han poblado gran parte del continente de los reinos del Este han sobrevivido durante siglos formando alianzas, comerciando y luchando, a través de generaciones los padres y madres transmiten su sabiduría a sus hijos, debido a la corta esperanza de vida de los humanos estos han desarrollado una habilidad innata para absorber cantidades de conocimiento en cortos períodos de tiempo.

DIPLOMACIA

Los humanos tienen un don especial para establecer amistades duraderas y acuerdos comerciales por lo que tienen un bonificador de +1 en carisma.

ESPECIALIZACIÓN EN ESPAÑAS Y MAZAS

Con tantos dedicados a actividades marciales. Los humanos realizan competiciones en las que poner a prueba su habilidad sin arriesgar la vida. El resultado es que los humanos ganan un bonificador de +1 en las armas de mazas y espadas tanto como de una mano o dos.

APRENDIZAJE RÁPIDO

Los humanos han destacado por su habilidad de realizar grandes y rápidos progresos a la hora de aprender por lo que los humanos tienen un bonificador de +1 en aprendizaje.

ARTESANÍA

Los humanos son buenos artesanos en sus oficios por lo que los humanos tienen un bonificador a sus Artesanías seleccionadas en +1 (2 artesanías máximo).





Enanos

Nacidos de la piedra, los enanos han erguido ciudades bajo las montañas la mas famosa de todas Forjaz en ella los enanos del clan Barbabronce utilizan el calor del fuego del corazón de la montaña para elaborar artículos artesanos de metal altamente codiciados por la mayoría de las razas de Azeroth.



DESCRIPCIÓN FÍSICA

Humanoides fornidos y físicamente poderosos, con extremidades cortas con gran masa muscular, con prominencia ósea principalmente a nivel del rostro en mejillas, cejas y mentón, narices rechonchas y cara circular. Su color de piel varía del rosado clarísimo, casi blanco, pasando por el cobrizo oscuro, principalmente en los herreros, por el contacto continuo con la forja.

Mientras que los Barbabronce lucen una piel inmaculada, los Martillo Salvaje adornan su cuerpo con tatuajes tribales y los Hierro negro tienen una tez negra y el pelo rojizo. Los enanos masculinos tienden a usar cabellos y barbas largas, signo de distinción entre la raza, con variación de colores entre el negro, el rojo, el amarillo y el naranja, generalmente adornadas en trenzas. Las mujeres también tienden a tener gran masa muscular, aunque en menor medida que los varones, y lucen unas largas melenas adornadas con trenzas y complicados recogidos, aunque también es posible ver algunas enanas con el cabello corto.

Los enanos varones pueden llegar a medir 1'35 metros y pesar más de 100 kilos mientras que las mujeres suelen alcanzar como máximo 1'30 cm y 90 kilos.

HISTORIA

Los enanos de la actualidad descienden de los terráneos una antigua raza creada por los Titanes durante una antigua guerra en la que los Titanes lucharon contra los dioses antiguos por el control de Azeroth.

El Titán Khaz'Goroth construyó una máquina llamada la forja de las voluntades, una estructura en Ulduar cuya función era crear soldados de piedra para luchar contra los dioses que parasitaban el mundo.

Los dioses antiguos lanzaron un contrataque con tal de corromper la forja que dejó de funcionar correctamente y sus creaciones comenzaron a tornarse en seres de carne.

Esos seres de carne comenzaron en convertirse en seres descerebrados caníbales que tomaron el nombre Troggs, los Titanes horrorizados ante la situación encerraron a los seres de carne bajo unos fuertes sellos que los mantuvieron en un estado de estasis para arreglarlos sin embargo no pudieron revertir la maldición en su totalidad aunque consiguieron recuperar sus mentes su cuerpo seguía siendo de carne, esto a sus creadores no les importó mientras siguieran realizando las tareas para las que fueron creados.

Cuando ocurrió el gran cataclismo estos enanos se refugiaron en las ciudades titánicas para salir 800 años después con sus poderes sobre la piedra mermados y totalmente convertidos en

seres de carne y hueso. los enanos que salieron de Uldaman se dirigieron al norte y en la tundra de Dun Morogh establecieron la ciudad de Forjaz en el corazón de una montaña y a los dominios del primer reino enano lo llamaron Khaz'Modan en honor a su creador Khaz'Goroth.

La civilización enana entró en una crisis de poder cuando Modius Yunquemar falleció el clan de enanos de Forjaz se dividió en tres principales clanes: Barbabronce, martillo salvaje y Hierro negro. Estos clanes entraron en una guerra civil por el dominio de Forjaz. Tras la victoria de los Barbabronce, los martillo salvaje y los hierro negro fueron expulsados de Khaz'Modan.

Mientras que los enanos martillo salvaje se establecieron al este de Khaz'Modan mientras que los hierro negro se establecieron al sur en las colinas de crestagrana.

El clan hierro negro resentidos con la derrota lanzaron una ofensiva contra ambos clanes para evitar que se ayuden mutuamente, sin éxito sus líderes fueron derrotados en los sitiós y Forjaz lanzó una contraofensiva para destruir al clan hierro negro, la ciudad de Taurissan indefensa ante el ataque masivo del clan Barbabronce trataron de realizar un ritual mágico para devastar a sus atacantes pero por accidente al señor del fuego Ragnaros resultando en la retirada de los Barbabronce y la esclavitud de los hierro negro para servir al señor del fuego, la región por consecuencia de aquella invocación quedó quemada y los enanos del clan hierro negro erigieron su nueva ciudad en el interior de la montaña roca negra. Los enanos martillo salvaje por consecuencia de una maldición en su ciudad durante el sitio tuvieron que abandonar la ciudad para asentarse en el norte, en Pico Nidal.

El primer contacto entre Gnomos y Enanos inició una duradera amistad entre ambas razas que perdura hasta hoy.

Los humanos también establecieron lazos con los enanos quienes intercambiaron conocimientos, mientras que los humanos enseñaron a los enanos a hablar y escribir en lengua común y el culto a la luz, y estos les enseñaron a forjar metales. Cuando los orcos amenazaron sus tierras apoyaron a la primera gran alianza de forma incondicional uniéndose totalmente a las filas de la alianza.

CULTURA

Los Enanos en general adoran a sus creadores a los Titanes y a Khaz'Goroth lo consideran su padre pues fue el autor de la forja de los deseos, comparten su amor por la bebida y la comida, se emocionan con una buena pelea tras unos tragos en la taberna, también les gusta documentar y archivar la historia las bibliotecas en sus ciudades son envidiables.

BARBABRONCE

Los enanos Barbabronce asentados en Khaz'Modan famosos por su conexión profunda con la tierra han desarrollado una cultura arqueológica, minera y herrera. Tienen una fuerte conexión con la Luz y los titanes.

MARTILLO SALVAJE

Los Martillo salvaje asentados en las Tierras altas al este de Khaz'Modan y Pico Nidal desarrollaron una fuerte conexión con los grifos, la naturaleza y los espíritus adoptando una forma de vida "tribal".

HIERRO NEGRO

Los Hierro Negro Asentados en la ciudad de Forjatiniebla siervos del señor de fuego Ragnaros tienen fuertes conexiones con el martillo crepuscular, investigadores de lo oculto, se atreven a investigar toda clase de magia y su actitud beligerante por lo que su artesanía enfocada a las armas está muy fuera de lo común y su resentimiento hacia los enanos enemigos y sus aliados. (nota: Los enanos hierro negro se muestran hostiles hacia la alianza y la horda, no fue hasta el segundo gran cataclismo el cual Moira Taurissan quien acercó posturas con Muradin Barbabronce que hizo que los hierro negro se unieran a la alianza, sin embargo, tantos siglos de hostilidad no se olvidaron en cuestión de días, los enanos hierro negro no fueron formalmente aceptados desde los acontecimientos de Monte Luz.).



CLASES

Los enanos Valientes y fuertes por naturaleza también son devotos a las creencias heredadas por sus creadores los titanes, creyentes de la luz, de los espíritus y algunos optan por estudiar la magia.

GUERRERO

Desde su creación los enanos han sido luchadores por la protección de su hogar los enanos tienen una férrea cultura guerrera en la que nunca renuncian a una buena lucha.

PALADÍN

Tras la segunda guerra los humanos instruyeron enanos paladines que extendieron la palabra de la luz entre los suyos.

CAZADOR

Los enanos con la ingeniería Gnoma aprendieron a fabricar rifles de caza y algunos adquirieron el conocimiento necesario para domesticar bestias.

PÍCARO

Algunos enanos por supervivencia se atrevieron a robar y a asesinar para luego desaparecer en las sombras para evitar ser atrapados, se dice que en las cavernas abandonadas de Forjaz hay mucha actividad criminal donde los guardias rara vez se personan.

SACERDOTE

Los enanos erigieron en Forjaz un templo al culto de la luz, instruidos por humanos, muchos enanos adoptaron la doctrina de la luz.

CHAMÁN

Los enanos Martillo Salvaje entraron en comunión con los elementos y desarrollaron una fuerte tradición chamánica, algunos Barbabronce se aventuraron a aprender chamanismo de sus primos martillo salvaje.
Los Hierro negro tras ser esclavizados por Ragnaros tomaron una tradición de clamallamas.

MAGO

Los Enanos hierro negro aprendieron a manipular la magia arcana mediante sus investigaciones de lo oculto.
Algunos enanos Barbabronce aprendieron a usar la magia arcana enseñada por humanos u gnomos.

BRUJO

Los Enanos hierro negro investigaron la magia de la sombra y la magia vil en un fuerte anhelo de poder. con el tiempo, aunque para los Barbabronce la magia oscura les pareciese repugnante hubo unos pocos que se atrevieron a investigarla entre las sombras de las cavernas abandonadas.

Monje

La afición de los enanos por las peleas a puños ha hecho popular el dicho que los enanos tienen unos puños de piedra capaces de romper huesos.
Tras la llegada de los pandaren a la alianza los enanos aprendieron unas artes de combate cuerpo a cuerpo más refinadas.

DRUIDA

No hay constancia de Enanos que hubieran desarrollado la disciplina de la magia natural.

CAZADOR DE DEMONIOS

No hay constancia de enanos que hayan completado la instrucción de los cazadores de demonios.

CABALLERO DE LA MUERTE

Tras la tercera guerra algunos enanos caídos fueron alzados por la plaga como caballeros de la muerte de segunda y tercera generación bajo el férreo mando del rey exámine.

FACCIÓNES RELACIONADAS

Los Enanos sufrieron una guerra civil conocida por la guerra de los tres martillos desde entonces Los Barbabronce se mantuvieron en Forjaz mientras que el clan Martillo salvaje marchó hacia el norte asentándose en las tierras altas, a su vez los hierro negro se instalaron en la montaña Roca negra.

FORJAZ

La ciudad de Forjaz agrupa al Clan Barbabronce y los clanes menores que acoge bajo su montaña y en los territorios de Khaz Modan.

MARTILLO SALVAJE

Los Enanos del Clan martillo salvaje marcharon a vivir en las colinas donde construyeron aldeas al aire libre viviendo de la caza agricultura y la artesanía.

HIERRO NEGRO

Los hierro negro construyeron la ciudad de Forjatiniebla bajo la montaña roca negra donde siguen las ordenes de su señor feudal que a su vez recibe órdenes del señor del fuego Ragnaros que durante una batalla contra los Barbabronce fue liberado y esclavizó a los enanos hierro negro.

NAFOE ESCARCHA

Este curioso clan de enanos nativos de Rasganorte se han habituado a su hostil clima invernal

LIGA DE EXPEDICIÓNARIOS

Esta rama de exploradores arqueólogos de Forjaz busca reliquias del pasado por toda Azeroth con tal de descubrir su historia,

CARACTERÍSTICAS RACIALES

Cada clan enano posee disciplinas y habilidades características que les definen.

BARBABRÓNCE

Asentados Khaz Modan, los enanos Barbabronce habitan dentro de las montañas, los enanos han construido sus asentamientos bajo tierra y eso estrecha su conexión con la piedra.

FORMA DE PIEDRA

Los enanos proceden de la primigenia raza Terranea,
Debido a eso pueden adquirir ciertos aspectos de la piedra, Los enanos ganan +1 en vigor.
Uso: en el siguiente turno ignora daño (solo puede utilizarse una vez por combate).

BÚSQUEDA DE TESOROS

Los Enanos llevan buscando tesoros escondidos en la roca más de lo que nadie puede recordar ya. Sin embargo, hace poco que descubrieron que tenían un sentido extra para encontrar tesoros, un enano que use esta habilidad el narrador debe facilitarle información sobre cualquier tesoro oculto si así lo hubiera.

DAME MI HACHA

Los enanos son grandes guerreros y muy fuertes hasta temidos en la batalla, su arma predilecta es el hacha, casi se puede decir que nada más nacer ya empuñan la suya por lo que los enanos

tienen un punto base de manejo de hachas y martillos de una mano y de dos.

¡CERRADO Y CARGADO!

Las competiciones de tiro amistosas son muy comunes entre los enanos, por esto son hábiles con estas armas y reciben una bonificación de un punto en la habilidad de armas de fuego.



MARTILLO SALVAJE

Los Martillo Salvaje han hecho su nueva vida al aire libre, han construido sus aldeas en las llanuras de las tierras altas, conviven con los grífos y sienten una conexión profunda con los elementos.

REGALO DE NACIMIENTO

La tradición de los enanos martillo salvaje dice que cada enano recibe en su nacimiento un huevo de grifo, todo enano martillo salvaje tiene un compañero grifo y la habilidad requerida para montarlo.

¡MARTILLO DE TORMENTAS!

Los enanos Martillo salvaje tienen habilidad maestra con mazas de una mano y la capacidad de imbuir dicho martillo con el poder de rayo, estos pueden lanzar el martillo hacia un objetivo, aturdirlo y que este regrese a su mano.

VIDA TRIBAL

Tras su marcha de Grim Batol los enanos martillo salvaje fundaron aldeas en las tierras altas dejando atrás las grandes ciudades de piedra para vivir en poblados, lo que reforzó su conexión con la naturaleza por consiguiente los enanos martillo salvaje ganan resistencia a la naturaleza.



CAMINAMONTAÑAS

Desde la formación de Forjaz el clan Martillo salvaje ha patrullado por las montañas durante siglos por lo que el conocimiento de estos enanos sobre los entornos montañosos es superior, incluso ganan más movilidad.

HIERRO NEGRO:

Los enanos hierro negro patrullan en las llanuras agostadas a los pies de la montaña roca negra en la cual se erige su ciudad de forjatiniebla, bajo el yugo del señor del fuego Ragnaros, los hierro negro explotan los minerales y forjan armas para la guerra.

SANGRARIOLENTE

Elimina los efectos dañinos que padece y le aumenta el vigor, la destreza y el espíritu en 1 durante un turno.

EXPLORADOR DE MAZMORRAS

Los enanos hierro negro acostumbrados a vivir en oscuras cavernas adquirieron una mejor capacidad para moverse en los interiores aumentando su velocidad en 1 en interiores.

FABRICACIÓN EN MASA

El beligerante clan hierro negro ha estado en conflicto constante con los clanes enanos llevando a sus herreros artesanos a trabajar el metal para fabricar armas y armaduras con el fin de acabar con sus enemigos sumando la habilidad en herrería en 2.

MÁQUINA TOPO

En el exterior invoca una máquina topo que perfora la tierra que permite al enano recorrer grandes distancias.

FORJADO EN LLAMAS.

La esclavitud del señor del fuego y las duras condiciones de vivir en las profundidades de la montaña roca negra los ha hecho resistentes reduciendo el daño físico recibido en 1 (el daño amortiguado escala con el nivel 1,25xNivel actual redondeando a la alza).



Gnomos

Curiosos, imaginativos y altamente inteligentes, estos pequeños seres inventan, aprenden y reinventan, están en constante evolución y desarrollo, son el núcleo tecnológico de la alianza.



DESCRIPCIÓN FÍSICA

Los Gnomos pasarían por niños humanos si no fuera por sus grandes cabezas, que destacan por sus características desproporcionadas, su color de pelo puede tener una gran variedad de colores desde el blanco hasta el rosa o verde, también destacan por tener cuatro dedos en sus manos y pies. Sus mentes curiosas los han llevado a avanzar en numerosas artes y ciencias por lo que es muy común verlos con herramientas, ropa de trabajo o con algún que otro manchurrón de aceite o lo que quiera que sea eso. La luz del día les causa grandes molestias por lo que siempre procuran llevar unas gafas que les proteja sus sensibles ojos.

HISTORIA

Los Gnomos provienen de una raza creada por los titanes, los Mecagnomos, estos seres fueron creados para salvaguardar los mecanismos de las ciudades titánicas como Ulduar, sin embargo, cuando los dioses antiguos corrompieron a las razas titánicas con la maldición de carne los creadores decidieron poner a sus creaciones en un sueño largo y profundo, no fue hasta después del cataclismo cuando estos despertaron de sus sueño totalmente cambiados y totalmente desarraigados de su pasado tecnológico aun así su capacidad intelectual y el afán por la investigación casi se mantuvieron lo que les hizo levantar rápidamente una civilización basada en la ciencia, tecnología y magia en las profundidades de una región nevada llamada Dun Morogh habitada por los enanos con los que tuvieron unas relaciones fructíferas de hermandad absoluta.

Cuando la invasión orca llegó a sus puertas los gnomos y los enanos pudieron repeler el ataque a sus puertas gracias a sus impenetrables defensas, tras repeler las incursiones de la horde los enanos lograron contactar con los reinos humanos del norte quienes les ofrecieron una alianza para acabar con la invasión orca. Formada la alianza los gnomos dotaron a la alianza con su tecnología lo que les brindó a los humanos una potencia de fuego incommensurable, tras la victoria de la alianza sobre los orcos los gnomos se mantuvieron firmes en la alianza que les proporcionó grandes beneficios reciprocos.

Durante la tercera guerra los gnomos estuvieron ausentes debido a que tuvieron que lidiar con un conflicto interno que les costó su amada ciudad de Gnomeregan aun así no les impidió compartir sus esquemas con la alianza.

Con Gnomeregan perdida los gnomos encontraron regocijo en la ciudad de los enanos Forjaz, donde los gnomos se preparan a diario para retomar su amada ciudad.

CULTURA

Los Gnomos curiosos por naturaleza siempre se han debido al constante avance científico tecnológico y mágico en pos del desarrollo, los gnomos depositan su lealtad en sí mismos, en sus amigos y en sus invenciones. Unos pocos de ellos siguen el camino de la Luz Sagrada.

A diferencia de humanos y enanos, los gnomos no son capaces de seguir los caminos de la Luz tan devotamente como para convertirse en paladines. Muchos desarrollan poderes sagrados suficientes para ser sacerdotes, pero se les tiene más en cuenta por sus habilidades sanadoras más que medicinales o mágicas. Otros gnomos siguen el camino contrario que los lleva a los oscuros caminos de los pícaros o los brujos, llegando a rodearse de esbirros de varias veces su tamaño. Aún hoy muchos gnomos caen presa de su exceso de confianza.

CLASES

Los gnomos destacan por su inteligencia y para adaptarse al mundo se han valido de su astucia para sobrevivir, y cubriendo sus carencias físicas con técnica y maña.

GUERRERO

Los gnomos nunca han sido belicistas por naturaleza, sin embargo, algunos gnomos inspirados por sus primos enanos aprendieron a blandir armas y a luchar con ellas para proteger sus preciadas ciudades.

PALADÍN

No hay constancia de la existencia de Gnomos paladines.

CAZADOR

Los enanos transmitieron a los Gnomos las artes de la caza a los gnomos, aunque estos añadieron su propio estilo, los fanáticos de la tecnología crearon unos sustitutos de los compañeros animales por máquinas dotadas con una inteligencia artificial capaz de seguir órdenes de los propios gnomos.

PÍCARO

Debido a su pequeño tamaño, los gnomos han sabido pasar desapercibidos lo que le ha dado ciertas ventajas a la hora de conseguir objetivos de forma furtiva con la perfección de las artes furtivas hay quienes han desarrollado habilidad para el hurto y el espionaje.

SACERDOTE

Los gnomos no han sido devotos por la luz, aunque hay excepciones, debido a la creciente curiosidad de los gnomos algunos han sentido el impulso a aprender el camino de la luz como de una ciencia se tratase, ayudados por sus camaradas de la alianza estos gnomos lograron manejar el dominio de la luz.

CHAMÁN

No hay archivos de que anoten sobre la existencia de gnomos chamanes.

MAGO

La estrecha relación que han tenido los gnomos con el desarrollo y la investigación los ha llevado a dominar poderes y artes que pocos logran comprender hasta el punto de dominar la magia arcana.

BRUJO

Aquellos gnomos que se han aventurado en el mundo de la magia y no tuvieron suficiente para saciar su curiosidad y se lanzaron a investigar poderes más allá del arcano explorando poderes oscuros y demoniacos.



Monje

Rara vez se ve a un gnomo querer solucionar los problemas a golpes, pero siempre hay excepciones a fin y al cabo siempre hay alguna oveja negra que se meta en alguna que otra pelea.

Tras la llegada de los pandaren a la alianza la curiosidad atrajo a los gnomos a aprender de sus artes marciales.

Druída

No hay constancia de la existencia de Gnomos Druidas.

Cazador de demonios

No hay constancia de gnomos cazadores de demonios.

Caballero de la muerte

Algunos de los gnomos que cayeron víctimas de la plaga fueron alzados como caballeros de la muerte al servicio de la plaga.

FACCIÓNES RELACIONADAS

Durante la segunda Guerra los Gnomos de Gnomeregan entraron a formar parte de la alianza dotándola de tecnología y con ello los gnomos se aventuraron a salir de su ciudad subterránea para convivir con sus nuevos camaradas formando algunas agrupaciones reconocidas.

Exiliados de Gnomeregan

Tras la pérdida de la ciudad de Gnomeregan en la tercera guerra los gnomos se han refugiado en Forjaz donde siguen desarrollando inventos para recuperar su ciudad y dotar a la alianza de material militar.

S.E.G.U.R.O

El operativo de inteligencia del ejército de Gnomeregan que recompila datos para la recuperación de la ciudad de Gnomeregan.

CARACTERÍSTICAS RACIALES:

La característica altura de los gnomos y su destacada inteligencia les dan ventajas que les hacen sobresalir de sus compañeros “piernas largas”.

ARTISTA DE LA FUGA:

Pocas razas son tan pequeñas como los gnomos las redes no están hechas para ellos y además los gnomos siempre tienen alguna navaja multiusos gnómica que son capaces de romper cualquier atadura que podría atraparle (obtiene un bonificador de +2 en destreza a la hora de desactivar trampas o liberarse de atadura mediante el uso).

MENTE EXPANSIVA:

Aunque son pequeños la curiosidad y la imaginación de los gnomos supera con creces la de la mayoría. Tienen un aumento de +1 en el atributo de inteligencia y obtiene +1 en la habilidad Aprendizaje.

TECHÓLOGO:

No todo lo que hacen los gnomos explota, muchos de sus inventos funcionan bastante bien, han llevado la ingeniería hasta los límites solo superados por los Goblins, los gnomos ganan +1 en la profesión de ingeniería.

OBJETIVO PEQUEÑO:

Debido a su tamaño los gnomos es un blanco difícil por lo que los gnomos tienen una facilidad al esquivar que ganan un bonificador de +1 a la facultad de esquivar gana +1 Sigilo.



ELFOS DE LA NOCHE

Místicos y devotos a la diosa Elune los Kaldorei habitan los bosques del norte de Kalimdor a los que consideran sagrados y los protegen, su conocimiento sobre la naturaleza no tiene parangón en absoluto además de tener una conexión con la naturaleza salvaje que va más allá de la comprensión de los demás mortales.



DESCRIPCIÓN FÍSICA

Los elfos de la noche son imponentes en cuanto a la estatura, los hombres tienen un promedio de 1'98 a 2'29 metros de altura. Los hombres kaldorei son muy musculosos, con pecho y hombros amplios, indicativos de la fuerza que se encuentra tanto en sus mentes como en sus cuerpos. Las mujeres son ágiles y con curvas, pero también musculosas y fuertes. Las cejas prominentes de la raza y las largas y puntiagudas orejas son aspectos naturales que implican una gracia salvaje. Los tonos de piel van desde el blanco pálido al azul o incluso al rojizo y sus colores de pelo varían entre un blanco brillante a un verde frondoso o a un negro lustroso. Los elfos de la noche tienen la piel de colores sutiles de púrpura que van de oscuro a claro, llega hasta casi el azul hasta el rosa brillante. Sus tonos de pelo son el azul, el violeta, el verde oscuro el blanco o el negro.

Sus ojos emiten una leve luz variando entre colores blancos, azules y amarillos, suelen llevar ornamentos naturales como vides u hojas adornando sus ropajes y pelo, algunos también usan ornamentos de plata.

Las Elfas de la noche tras completar su instrucción reciben unos tatuajes faciales ceremoniales en los contornos de sus ojos.

HISTORIA

Aunque lo nieguen Los Kaldorei o hijos de las estrellas provienen de una antigua raza de trolls de oscuros que se asentaron cerca del pozo de la eternidad, dicho pozo emanaba poderes que transformaron a aquellos trolls en los Kaldorei que conocemos ahora, estos nuevos habitantes quienes empezaron a habitar las orillas del pozo de la eternidad erigieron una avanzada civilización de imponentes construcciones en piedra, Los Kaldorei comenzaron a adorar a la diosa luna Elune quien según ellos ella los transformó a su imagen y semejanza por lo que su inclinación hacia su diosa fue casi total.

Avanzada la civilización estos Kaldorei investigaron los poderes del pozo de la eternidad, del cual aprendieron a manipular la magia arcana, siglos más tarde surgió una reina que dominó esos poderes arcanos de una forma sobresaliente, su nombre era Azshara, La reina era avariciosa y arrogante por lo que envió a su pueblo a conquistar territorios para aumentar la extensión de su imperio, su imperio creció tanto que aún quedan ruinas repartidas por todo el mundo que dejan constancia el hecho que hubo presencia de Kaldorei por casi todo el mundo.

Sin embargo, la sed de poder de la reina Azshara no tenía límites y cuando la Legión Ardiente se fijó en Azeroth, la misma legión temía el poder de Azshara con quien le propusieron un trato a

cambio de usar el poder del pozo de la eternidad para abrir un portal y traer a la legión Ardiente a Azeroth le entregarian a Azshara un poder que jamás habría imaginado.

Cuando Azshara vendió a su pueblo surgieron rebeliones contra la reina y la legión demoníaca que aplastaba al pueblo Kaldorei, sin embargo un grupo de rebeldes liderados por los hermanos Malfurion e Illidan Tempestira y Tyrande Susurravientos lograron revertir el portal y poner fin a la invasión, sin embargo a un costo terrible la mezcla de magias empleadas para abrir y cerrar el portal ocasionó un gran cataclismo que hundió gran parte del continente de Kalimdor bajo el mar, tras aquél suceso el mapa del mundo cambió drásticamente, y muchos elfos de la noche desaparecieron durante las tormentas de mar y las monstruosas olas que se tragaron las ciudades elfas incluida a su reina Azshara.

Tras los sucesos del gran cataclismo los supervivientes Kaldorei reasignaron sus esfuerzos en erigir una nueva civilización centrada en la naturaleza salvaje renegando de la magia arcana, incluso penalizándola, provocando el descontento de algunos usuarios de magia, Malfurion incapaz de ejecutar a tantos usuarios de magia desterró a dichos usuarios de la magia de los territorios Kaldorei, mientras que unos marcharon al sur en lo más profundo de los bosques de Feralas donde construyeron una ciudad casi oculta otros optaron por hacerse a la mar hacia el este.

Illidan Tempestira temía el regreso de la Legión Ardiente por lo que a espaldas de su pueblo en la cima del monte Hyjal replicó el pozo de la eternidad, sin embargo, fue sorprendido por su hermano, juzgado y sentenciado a una condena de prisión indefinida en una celda oscura donde pasaría recluso por los próximos 10000 años.

A raíz de estos sucesos los dragones aspecto vieron cierta utilidad a este pozo y decidieron hacer crecer un enorme árbol que ocultaría el pozo y nombrar a Los Kaldorei como sus guardianes colmándolos de bendiciones otorgando a los Kaldorei la vida eterna.

Tras milenios viviendo en paz sus bosques fueron invadidos por orcos liderados por Grom Grito Infernal quien asesinó a Cenarius tras beber por segunda vez la sangre de Mannoroth, pues en secreto la legión ardiente se infiltró en los bosques de Vallefresco para usar a los orcos como distracción para apoderarse del árbol del mundo Nordrassil en Hyjal, por lo que Archimonde y Mannoroth vertieron la sangre del señor del foso al pozo atrayendo a los orcos.

Cuando Tyrande se dio cuenta de la presencia de la legión ardiente en los bosques de Vallefresco se apresuró a despertar a Malfurion del sueño esmeralda y más tarde liberaría a Illidan Tempestira de su prisión para que ayudara contra la legión ardiente en contra de la voluntad de sus carceleras.

Durante la campaña de la legión ardiente Illidan cruzó armas con un humano que servía a los intereses de la legión, sin embargo, sus fuerzas eran parejas y el humano y el señor al que servía tenían el interés que la legión fracasase en su invasión por lo que el humano le contó como desbaratar los planes de la legión robando el cráneo de Gul'Dan, cuando Illidan consiguió apoderarse de su poder para combatir a la legión ardiente con su poder fue sorprendido por su hermano Malfurion este lo desterró.

Ante el peligro de la invasión de la legión ardiente llegase al árbol del mundo Los Kaldorei contactaron con unos forasteros humanos y orcos que llegaron del otro lado del mar con quienes se aliaron para combatir a Archimonde y sus comandantes en la montaña de Hyjal en una ardua batalla en la cual tuvieron que hacer uso de un ritual que sacrificaría la preciada inmortalidad de los elfos de la noche matando a Archimonde y derrotando a la legión en el proceso.

Maiev Cantosombrío quien lideraba a las carceleras de Illidan dirigió una batida de caza para capturar de nuevo a Illidan lo que las llevó a las islas abruptas donde Illidan robó el ojo de Sargeras de la tumba de Sargeras y con su poder sepultó a las hermanas de armas de Maiev, la persecución prosiguió hasta las tierras de Lordaeron, esta vez con la ayuda de Malfurion y Tyrande.

En Lordaeron Tyrande conoció a los elfos de sangre que estaban conduciendo una caravana de suministros y supervivientes a las ruinas de Dalaran a costa de la desaparición de Tyrande en la cual tras la captura de Illidan este recapacitó y se prestó a rescatar a Tyrande, tras rescatarla Illidan manifestó que debía abandonar Azeroth para siempre tras eso abrió un portal hacia Terrallende



tras el paso de Illidan Maiev persiguió a Illidan tras el portal para continuar su caza.

Fandal Corzocelada ansiaba recuperar la inmortalidad y con el uso de la magia natural levantó un árbol de proporciones gigantescas sobre unas islas al noroeste de la costa oscura ese árbol fue llamado Teldrassil, sin embargo, Malfurion advirtió que los aspectos nunca bendecirían dicho árbol con esos fines egoístas y la corrupción se apoderaría rápidamente de ese árbol.

CULTURA

Los elfos de la noche llevan una sociedad matriarcal desde el reinado de la reina Azshara, veneran a la diosa Elune a la vez que tienen una profunda conexión con la naturaleza, de hecho, durante milenios solo las mujeres podían ser sacerdotisas, mientras que las enseñanzas del camino del druidismo estaban reservadas para los varones, tras los sucesos del gran cataclismo la sociedad Kaldorei vería con muy malos ojos las artes arcanas lo que supuso una gran división en su sociedad. Tienen una tradición de doma de sables de la noche desde que una sacerdotisa domesticase un sable de la noche como su montura fiel.

CLASES

Los elfos de la noche han habitado Kalimdor durante milenios y han consolidado imperios cuyas ruinas se extienden por todos los continentes de Azeroth. Los Kaldorei tienen una tradición marcial fuerte y arraigada que les permitió construir semejante imperio.

GUERRERO

Los Kaldorei han estado al pie de la mayoría de los conflictos en los que han sido involucrados desde guerras con el Imperio trol, pasando por las invasiones de la legión ardiente, los elfos de la noche nunca han temido tomar las armas para luchar y refinar sus artes para defender Kalimdor de invasores.

PALADÍN

Pese a que no hay documentación alguna de la existencia de elfos de la noche paladines no es imposible que un sacerdote de Elune aprenda a portar armas y armaduras pesadas luchando con la gracia de la luz de Elune.

CAZADOR

Los Kaldorei en pos de mantener la armonía con la naturaleza y mantener su equilibrio los ha llevado a controlar poblaciones de animales para evitar que dichas poblaciones acaben con el ciclo natural de la vida, y para conseguirlo aprendieron a acechar a las bestias y darles caza con sus arcos y bestias de compañía.

PÍCARO

Donde las armas y los gritos de guerra fracasaban triunfaban la sutileza y las armas rápidas, con instrucción estos escurridizos luchadores aprendieron a esconderse entre las sombras, a usar venenos en sus hojas y a sustraer objetos valiosos sin que la víctima pudiera siquiera enterarse.

SACERDOTE

Los Kaldorei tienen una fuerte devoción a su diosa Elune quien les bendijo a su imagen y semejanza y a sus más fieles devotos con poderes de sanación y castigo hacia sus enemigos.

CHAMÁN

No hay constancia de la existencia de Chamanes Kaldorei.

MAGO

Todos los magos Kaldorei fueron exiliados y encerrados en Eldre 'Thalas en las profundidades de Feralas.

BRUJO

La magia vil ha sido aborrecida por los Kaldorei, si ya es difícil encontrar algún Kaldorei Mago encontrar un brujo es casi

imposible. <Ningún Darnassiano se encontrará agradecido de encontrarse con un brujo>

MONJE

Algunos elfos lo suficientemente confiados o locos como para renunciar a las armas y luchar con sus manos desnudas contra las adversidades, aun así, no todos van desarmados si no que pueden usar armas de puño.

DRUIDA

Desde hace milenios los Kaldorei han vivido en armonía con la naturaleza y han seguido las enseñanzas de Cenarius quien transmitió a los Kaldorei los secretos de la naturaleza y el sueño esmeralda.

CAZADOR DE DEMONIOS

Durante la guerra de los ancestros el primer cazador de demonios Illidan Tempestira fue apresado por su hermano al tratar de crear un segundo pozo de la eternidad, aun así, hubo unos pocos que mediante un ritual se convirtieron a sí mismos en cazadores de demonios, estos ermitaños han evitado a toda costa relacionarse con sus congéneres, operando desde la sombra para salvaguardar Azeroth de amenazas demoniacas.

CABALLERO DE LA MUERTE

Los elfos caídos durante la tercera guerra fueron alzados como no muertos y llevados a Rasganorte para ascender como caballeros de la muerte a las órdenes del rey exánime.

FACCIÓNES RELACIONADAS

Los Elfos de la noche habitan por Kalimdor, sobre todo por el norte, sin embargo, tienen asentamientos por el resto de Kalimdor y algunos territorios de las islas abruptas.

DARNASSUS

La capital de los territorios de los Elfos de la noche, ubicada en Teldrassil, el árbol del mundo situado frente a la costa oscura.

SHE'DRALAR

Estos elfos exiliados durante milenios se recluyeron entre las montañas de Feralas construyendo su propia ciudad a la que llamaron Eldre 'Thalas, en ella practican magia arcaica sin límites.

LAS CELADORAS

El cuerpo especial de contención de los Kaldorei, se encargan de dar caza a seres poderosos y encerrarlos dentro de sus cárceles, nadie sabe qué ocurre con dichas criaturas después.

CÍRCULO CENARIÓN

La institución Druídica de Kalimdor cuya sede se ubica en el claro



de la luna, formado por Kaldorei Tauren y Dríades salvaguardan la naturaleza de Azeroth.



CARACTERÍSTICAS RACIALES

Los Elfos de la noche han vivido entre la naturaleza durante milenios y eso les ha dotado de numerosas bendiciones otorgadas por la naturaleza y la noche.

FUSIÓN CON LAS SOMBRAS

Los elfos de la noche que pasan la mayoría del tiempo bajo la cúpula de los bosques son expertos en desvanecerse entre las sombras lo que les hace invisibles a la detección si permanece inmóviles +1 Sigilo en ambientes boscosos/envueltos en sombras.

PRESURA

Los elfos de la noche son más agiles, se mueven con la gracia de un junco al viento... sin cesar, tienen una bonificación de +1 en Atletismo.

RESISTENCIA A LA NATURALEZA

Los elfos de la noche llevan en comunión con la naturaleza milenios y se han vuelto resistentes a los venenos, a los colmillos y a los arañazos de las bestias, tienen la habilidad de resistir un efecto de veneno, sangrado o enfermedad en 1 punto de daño.

ANIMALISMO

El respeto por los animales y la naturaleza confieren a estas razas un lazo espiritual con los animales que les confieren +1 en trato con animales.



Altos Elfos

Provenientes del reino de Quel'Thalas estos elfos conviven con los humanos desde hace siglos, sus costumbres se han mezclado mucho, no es extraño ver a estos elfos conviviendo en asentamientos Enanos y Humanos entablando poderosas amistades.



DESCRIPCIÓN FÍSICA

Los Altos elfos, a primera vista pueden pasar por humanos esbeltos, sin embargo, hay muchos detalles que les hace diferenciarse de los humanos, para empezar sus ojos emiten un brillo azul, y sus orejas son alargadas finas y puntiagudas, sus color de piel no es distinta de los humanos, sus cabellos suelen ser largos y lisos y los colores varían desde el negro hasta el blanco, pasando por castaño, pelirrojo y rubio.

Los varones miden entre 1,70 m a 1,80 m y tienen vello facial, aunque escaso. Mientras que las mujeres suelen ser ligeramente más bajas y tienen la cintura más fina.

HISTORIA

Los Altos Elfos, también llamados Quel'Dorei o Elfos Nobles descienden de los Altonato exiliados por Malfurion Tempestira tras el gran cataclismo por su rebeldía ante la prohibición hacia el uso de la magia arcana y marcharon hacia el este a través del mar hasta que llegaron a las costas de Tirifal donde se asentaron por un tiempo.

Los Altonato ante la ausencia del pozo de la eternidad comenzaron a sentir algunos síntomas que empezaron a transformarlos su piel de tonos morados comenzaba a aclararse y mermaban de tamaño, además Tirifal tenía algo que los enloquecía por lo que continuaron su éxodo hacia el noreste hacia una tierra a la que llamarían Quel'Thalas donde se asentarian y crearían con la ayuda de unos viales del agua del pozo de la eternidad original crearían la fuente del sol que les ayudaría a paliar las necesidades mágicas que estaban pasando.

Los Quel'Dorei no estaban solos pues las tierras en las que se asentaron era hogar de los violentos trols del bosque liderados por Zul'Jin, estos trols declararon una guerra sin cuartel contra los elfos, quienes eran masacrados por los trols, por lo que los elfos se vieron en la necesidad de buscar aliados para mantener a raya a esos trols y acudieron a los humanos de Arathor al sur, aunque en principio los humanos fueron reticentes a la hora de ayudar a los elfos, accedieron cuando los Trols comenzaron a hostigar sus fronteras, con esta fructuosa alianza consiguieron expulsar a los Trols y capturar al cabecilla Zul'Jin.

Conscientes de que la magia arcana que practicaban los altos elfos atraería a la legión ardiente, erigieron unos monolitos mágicos que ocultaría toda actividad mágica dentro de su rango y protegerían a su reino de invasiones futuras.

Durante los eventos de la segunda guerra Quel'Thalas fue atacada por una horda de orcos que formó un pacto con Zul'Jin, sin embargo, las barreras mágicas que protegían Quel'thalas impidieron que la horda marchara sobre sus tierras. Cuando las tornas de la guerra cambiaron y la alianza comenzó a marchar a través del portal oscuro Lunargentia mandó a Alleria Brisaveloz con un gran contingente de altos elfos para combatir a la Horda en Draenor.

Cuando la plaga atacó durante la tercera guerra uno de los monolitos fue desactivado y los no muertos lograron penetrar en sus defensas devastando Quel'Thalas dejando secuelas en la tierra y destruyendo la fuente del sol sumiendo al reino en una gran crisis, mientras que algunos elfos buscaron refugio en la alianza, otros se mantuvieron para reconstruir su reino.

Los elfos nobles ahora mermados están desperdigados por varios puntos de Azeroth, algunos permanecen como refugiados en Ventormenta, otros reconstruyendo Dalaran y se piensa que la mayoría están realizando investigaciones de campo para sanar su tierra.

CULTURA

Los Elfos nobles han dedicado su sociedad a las investigaciones arcanas poseen una gran documentación sobre ella, su artesanía está enfocada a la belleza y al arte.

Los elfos Nobles cuidan mucho su imagen sus vestiduras son de alta calidad y llevan una estricta limpieza e higiene.

CLASES

Los Quel'Dorei han heredado muchas cosas de sus ancestros Kaldorei, sin embargo, siglos de guerras con los trols y estudio mágico han definido sus disciplinas marciales.

GUERRERO

Los guerreros Quel'Dorei son de los más disciplinados, aunque escasos sus artes son famosas por sus artes en el combate con sus refinadas armas, aunque sus hojas son finas y livianas, son robustas y letales, lo que hace a sus portadores adversarios a tener en cuenta.

PALADÍN

Cuando los Humanos añadieron a la disciplina del culto de la luz la capacidad de blandir armas y pesadas armaduras algunos Altos elfos buscaron esta instrucción y se convirtieron en paladines.

CAZADOR

Los forestales de Quel'Thalas son famosos en los reinos del este, esta tradición del manejo del arco y la doma de bestias trasciende de sus ancestros Kaldorei y durante diez mil años la siguieron practicando para proteger sus fronteras y bosques.

PÍCARO

Aunque la sociedad de Quel'Thalas ha estado a la vanguardia de todas las civilizaciones no está exenta de criminalidad, algunos elfos envueltos en la pobreza recurrieron al robo, el engaño y el sigilo para sobrevivir, los que eran atrapados por las autoridades podían obtener una segunda oportunidad si ofrecían sus artes para los trabajos sucios de la alta sociedad o servicios de inteligencia de Lunargentia.

SACERDOTE

Los Quel'Dorei, aunque descendieron de los Kaldorei no hay signos evidentes de que siguieran los pasos de sus ancestros a la hora de rendir culto a Elune, sin embargo, los Elfos nobles son capaces de convocar la fuente de poder de la luz.

CHAMÁN

No hay constancia de la existencia de Elfos nobles Chamanes.

MAGO

La tradición de la magia arcana se transmitió de generación en generación desde los Altonato a los Altos elfos, su sociedad gira



en torno a la magia arcana lo que no sorprende que muchos de ellos sigan la senda de la magia.

BRUJO

La base de la magia siempre ha sido la investigación, y cuanto más ahondas en ella encuentras nuevos caminos que llevan a la oscuridad y la corrupción, aunque los Altos elfos detestan los caminos de la magia impura, algunos pocos parias se centraron en la investigación de la magia vil en la clandestinidad ante el riesgo de ejecución o exilio.

MONJE

Los elfos nobles no son una conflictiva a la hora de causar peleas de ningún tipo, sin embargo, cuando tienen que defenderte y no disponen de armas o magia, algunos echan mano de movimientos ágiles para desarmar o incluso golpear en zonas vitales para reducir a sus atacantes.

DRUIDA

No hay archivos que mencionen de la existencia de Altos elfos druidas.

CAZADOR DE DEMONIOS

No hay constancia de Altos elfos que se hayan embarcado en el entrenamiento de un cazador de demonios.

CABALLERO DE LA MUERTE

Cuando la plaga atacó Quel'Thalas algunos de los mejores guerreros que defendieron Lunargent hasta su último aliento sirven ahora como caballeros de la muerte alzados por la plaga para servir al rey exánime.

FACCIÓNES RELACIONADAS

Los Elfos nobles se han extendido por gran parte de la extensión de los reinos del este y algunos partieron a Rasganorte, muchos de ellos han formado gremios o unido a otros con los que comparten afinidades.

PACTO DE PLATA

Algunos Elfos se han dedicado a colaborar con el Kirin Tor de forma externa ofreciendo apoyo militar a los magos del Kirin Tor que se dedican a reconstruir Azeroth.

Kirin Tor

Los Elfos nobles tienen una larga tradición mágica, ellos transfirieron sus conocimientos mágicos a cien humanos, tras eso fundaron la ciudad de Dalaran y el Kirin Tor, donde humanos y elfos han practicado magia como iguales durante siglos.

LOS ERRANTES

Este cuerpo de forestales aun en activo mantiene seguros los bosques de Quel'thalas aun a pesar de que los remanentes de la plaga deambulan por la zona.

CARACTERÍSTICAS RACIALES

La forma de vida que los elfos han llevado durante siglos ha cambiado sus costumbres y afinidad a lo mágico otorgándoles unas características mágicas excepcionales.

TRADICIÓN ARCANA

Los Altos elfos llevan milenarios de tradición arcana que trasciende a través de las generaciones de padres a hijos y maestros a alumnos, por lo que todos los elfos adquieren +1 en Arcanismo, piromancia y Criomancia.

GRACILIDAD

La morfología de los altos elfos es delgada, esbelta y ágil, dotando a los Altos elfos de una destreza mayor, por lo que obtienen +1 en destreza y +1 en atletismo.

SUPERFICIAL

Los Altos elfos cuidan su etiqueta, modales e higiene por lo que su carisma aumenta en 2 puntos.

ARTE NOBLE

Los Artesanos Quel'Dorei tienen una dedicación artística en sus trabajos artesanos y sus creaciones sobresalen de la media, en el momento de que un Alto elfo fabrique un objeto este adquirirá un nivel superior de calidad y sus estadísticas aumentarán en medida del aumento de la calidad (El jugador y el narrador pueden pactar como afectarán esas mejoras).

ORCOS

Asentados En Durotar, los orcos se han adueñado de las tierras baldías de la zona central de Kalimdor, estos humanoides toscos y de piel verde sembraron el terror en la primera y segunda guerra, aunque ahora traten de dejar atrás ese pasado sus fronteras son acosadas por la alianza.



DESCRIPCIÓN FÍSICA

Los orcos pesan entre 110 y 135 kilos y se muestran como criaturas enormes y de aspecto brutal que pueden llegar a los 2 metros y medio. Las féminas sin embargo suelen ser la mitad de ligeras y unos palmos más bajas. Los orcos poseen una gran musculatura que se hace más evidente en los hombros y en el torso. También poseen abundante pelo que se dejan crecer a excepción del bigote donde no les crece vello. Su color de piel puede variar desde el verde claro casi amarillento hasta el oscuro típico de los bosques. Los orcos incorruptos tienen sin embargo la piel marrón y los orcos viles roja. Sus vestimentas varían desde armaduras pesadas a cuero y pieles. Ambas opciones son válidas ya que el gusto por la variedad es una de sus señas de identidad. Para los habitantes de Azeroth, los rasgos faciales de los orcos son monstruosos, muy parecidos a los de los trols. Los orcos tienen grandes mandíbulas con dientes prominentes dedos con garras y pinchos y una nariz aplastada a juego con sus orejas puntiagudas. La diferencia física entre los sexos es bastante acusada lo que les dota de una morfología bastante peculiar. Los machos suelen ir encorvados mientras que las féminas caminan totalmente erguidas. Algunos guerreros se tatúan el cuerpo con símbolos de su clan y muestran orgullosos sus cicatrices que suponen un símbolo de orgullo y experiencia como guerreros curtidos en la batalla.

HISTORIA

Los orcos de Draenor vivieron pacíficamente en una sociedad chamanística, vagando en tribus por los prados de Nagrand en su mundo polvoriento de Draenor, durante más de 5000 años. Convivieron con los ogros y los draenei hasta que Ner'zul un chamán respetado, debido a su ambición por el poder, pactó con el Señor de los Demonios Kil'Jaeden. A cambio de su servicio a la Legión Ardiente, él y todos los orcos recibieron la energía necesaria para conquistar nuevas y extensas tierras. Para obtenerla, los orcos bebieron la sangre del poderoso Señor del Foso Mannoroth el Destructor, lo que les condenó a la maldición de la sed de sangre con la que los demonios los esclavizaron, obligándolos a destruir a los draenei. Varios años después de la segunda guerra, Thrall, el hijo de Durotan que había sido adoptado por Adaelas Blackmoore, escapó de su castillo y se dirigió a encontrar el resto de su gente. En sus recorridos encontró a Grom Hellscream, que junto con su clan Grito de Guerra había estado oculto esperando la ocasión para la reconquista. Thrall entabló una amistad con Grom, y con Orgrim Doomhammer, al que encontró vagando por las montañas de Alterac viviendo como un ermitaño. Doomhammer le enseñó sus orígenes, su idioma, a qué clan pertenecía y la traición que maquinó el consejo de la sombra para asesinar a su padre.

Inmediatamente Thrall pasó un tiempo con los Lobo Gélido con quienes aprendió los caminos del chamanismo.

Un profeta apareció bajo la forma de un cuervo y le aconsejó viajar hacia el este hacia las lejanas tierras de Kalimdor. Sin una alternativa mejor, Thrall capturó algunas naves humanas y partió hacia la tierra nueva, junto a todos sus orcos de Lordaeron. Durante el viaje, los orcos ayudaron a una tribu de trol a escapar de su isla que se hundía. La Tribu Lanza Negra agradecidos, juraron lealtad a Thrall y a la nueva Horda. Cuando llegaron a Kalimdor, conocieron a Cairne el líder de los tauren, una raza que huía de los centauros que los habían expulsado de su hogar. A cambio de ayuda y protección, los tauren les indicaron donde encontrar al Oráculo. Mientras Thrall se encaminó hacia una reunión donde se encontraría con Medivh, Jaina, Malfurion y Tyrande los orcos de Grom cayeron en una nueva maldición de sangre al beber de una fuente demoníaca en Vallefresno. Cuando Thrall regresó tuvo que luchar contra ellos y contra Grom al que, con la ayuda de sus nuevos aliados, consiguió devolver a su estado normal. Juntos se encaminaron a la guarida de Mannoroth, responsable de la corrupción de los orcos, de quien dieron buena cuenta, aunque a costa de la vida de Grom. Tras la victoria en Batalla del Monte Hyjal contra la Legión Ardiente, Thrall fundó una nueva patria en Kalimdor a la que llamó Durotar en honor de su padre y donde estableció Orgrimmar su capital en honor de Orgrim Doomhammer. Con la ayuda de los tauren, y los supervivientes de Lordaeron bajo el mando de Jaina, la ciudad se construyó rápidamente. Sin embargo, el padre de Jaina, el Almirante Daelin Proudmoore, llegó a Kalimdor y lanzó un ataque sobre la nueva ciudad orca. Durante el asalto inicial, los trol Lanza Negra perdieron su nuevo hogar en las Islas del Eco y gracias a la ayuda de Rexxar, un Mok'Nathal que se encontraba por los alrededores, pudieron pedir asilo junto a los orcos en Orgrimmar donde su líder, Vol'jin renovó su promesa de lealtad eterna a la Horda. Thrall, no sabiendo qué humanos los habían atacado, sospechó inicialmente de las fuerzas de Jaina, pero su lealtad quedó fuera de toda duda cuando ayudaron a los orcos a destruir las fuerzas invasoras del Almirante Proudmoore en un asalto a Theramore donde el padre de Jaina perdió la vida a manos de Rexxar. Desafortunadamente, esto echó a perder las buenas relaciones que se habían establecido entre los humanos de Theramore y Durotar.

CULTURA

Los orcos forman parte de Clanes tribales unidos bajo el único estandarte de la horda, valoran la fuerza y el honor por encima de todo ansiendo una gloriosa muerte en combate.

Los orcos tienen una fuerte conexión espiritual con los elementos y sus ancestros y los veneran.

Valoran mucho la jerarquía respetando a sus superiores ya que quien estaba en ese puesto era porque se lo había ganado ya sea por experiencia, sabiduría o ganarse el favor de los tuyos.

Los orcos crían huangos de guerra como monturas y Kodos para transporte de mercancías.

CLASES

La guerra ha forjado a los Orcos, aquellos que no han caído en batalla transmiten sus experiencias a las siguientes generaciones.

GUERRERO

La guerra corre en las venas de los orcos, fueron esclavizados para conquistar en nombre de la legión ardiente y cuando fueron liberados del yugo de la legión debían seguir luchando por sobrevivir, ahora para mantener la paz en sus territorios deben luchar por ella.

CAZADOR

La vida tribal de Draenor convirtió a los orcos en los mejores rastreadores, sus vidas nómadas les hicieron cazar para subsistir, de hecho, cuenta que fueron los orcos quienes enseñaron a los Draenei a Cazar durante su estancia en Draenor.

PÍCARO

El clan mano destrozada sanguinario como ninguno instruía letales asesinos capaces de asentar cortes precisos para acabar rápidamente con las vidas de sus víctimas, con el tiempo esas habilidades fueron evolucionando conforme a la necesidad de la

guerra, la necesidad de sabotear o apoderarse de la inteligencia del enemigo empujó a los pícaros de la horda aprender a ocultarse para ser eficaces agentes de inteligencia.

SACERDOTE

Los orcos Sombraluna manipulaban la magia de las sombras cuya fuente era una criatura del vacío, aun sin acceso directo a esa criatura son capaces de utilizar esa magia oscura.

CHAMÁN

Desde hace milenios los orcos han tenido una tradición chamánica, los jefes de los clanes siempre tenían a su lado un chamán que les aconsejaba y entraba en comunión con los espíritus.

MAGO

Algunos Orcos atraídos por la curiosidad de sus compañeros Trols magos comenzaron a estudiar la magia arcana y sus misterios, progresando a su ritmo.

BRUJO

Gul'Dan fue el primer orco brujo y aquel que enseñó a muchos aprendices a manipular el poder de la magia vil, tras la liberación de los orcos del yugo de la legión ardiente los orcos ven la magia vil con recelo, aun así, se permitía seguir practicándola.

MONJE

Los orcos han sido polivalentes a la hora de luchar, ya teniendo armas o no son fieras máquinas de batalla, sus puños y piernas son capaces de dar golpes certeros capaces de romper cráneos sin mucho esfuerzo.

CABALLERO DE LA MUERTE

Los Orcos Caídos durante las tres guerras fueron alzados como caballeros de la muerte, los que quedan en pie permanecen firmes a la espera de ordenes de sus señores de la plaga.

FACCIÓNES RELACIONADAS

Los Orcos se han mantenido en Alterac ocultándose de los humanos hasta la tercera guerra, aunque algunos permanecen ahí el resto se encuentran por la zona central de Kalimdor.

ORGRIIMMAR

Los orcos se han asentado en la ciudad fortificada de Orgrimmar, desde ahí organizan las defensas de sus fronteras para proteger a aquellos que buscan una vida pacífica.

Grito de GUERRA

Este clan famoso por haber sido comandados por el legendario Grommash Grito infernal este clan campa por la frontera norte de los baldíos y busca satisfacer la demanda de madera de la horda, aunque tenga que invadir los bosques de Vallefresno.

LOBO GÉLIDO

El Clan Lobo Gélico habita en las nevadas cumbres de Alterac, escondidos de la alianza sobreviven de la caza y lo que la tierra les aporta.

CARACTERÍSTICAS RACIALES

Los Orcos recibieron una serie de mutaciones provenientes de la corrupción de la legión ardiente, sumado a una costumbre bélica contra los ogros en Draenor, los orcos se han convertido en auténticas máquinas de guerra.

FURIA SANGUINARIA

Los Orcos son conocidos por su fuerza cuando su ira aumenta, otorga +2 en Vigor durante un turno, gasta 1 de Energía. Sin límite de usos.

FIRMEZA

Los orcos poseen una gran resistencia adquirida al sobrevivir a batallas y a enfrentándose a entornos hostiles y sus cuerpos han ganado más aguante de lo normal por lo que aumenta +1 en resistencia.

ORDEN

Tantos años en batallas los orcos se han ganado una fama de señores de la guerra sus historias cuentan de grandes victorias y de grandes comandantes que les han guiado a grandes batallas lo que inspira +1 en intimidar.

ESPECIALIZACIÓN EN HACHAS

Antes la conquista de Draenor los orcos ya empuñaban hachas para combatir contra el imperio ogro por lo que no es difícil encontrar a un orco que tenga una maestría extraordinaria en las hachas por lo que estos ganan un bonificador de +1 en manejo de hachas.



LOS RENEGADOS

Los antiguos habitantes de Lordaeron asesinados y alzados como no muertos por la plaga se han asentado en los claros de Tirifal su antiguo hogar en ella se ubica la ciudad de Lordaeron, sin embargo, son acosados por la plaga, la cruzada escarlata y la alianza, lo que los han llevado a pedir ayuda a la horda para hacer frente a las numerosas amenazas.



DESCRIPCIÓN FÍSICA

Los Renegados, no es una sorpresa, tienen el aspecto de gente muerta. Su piel gris está tan podrida que se pueden apreciar los huesos y músculos que se encuentran debajo. Sus ojos, carentes de pupilas, brillan con una tenue luz fantasmal. Sus músculos están en tan mal estado que acaban descarnados. Sus movimientos son lentos pero acompañados con todo su cuerpo. Difícilmente sonríen (a menos que hayan perdido los labios por la putrefacción – en cuyo caso parece que están continuamente sonriendo). La magia de los nigromantes consigue preservar su existencia, pero el deterioro natural al que se ven sometidos no se detiene, solo se ralentiza.

HISTORIA

La muerte no supuso un alivio para las hordas de humanos que murieron durante la campaña del Rey Exánime para extender la peste entre los vivos de Lordaeron. En su lugar, los caídos del reino fueron levantados como esbirros de la Plaga y se vieron obligados a librarse una guerra profana contra todo y todos... a los que un día amaron.

Durante un momento de flaqueo del dominio del Rey Exánime tras la Tercera Guerra, un contingente de no-muertos se liberó de la voluntad de hierro de su maestro. Aunque esta libertad pareció inicialmente una bendición, aquellos que fueron humanos una vez se vieron pronto atormentados por los horrores indescriptibles que habían cometido como agentes de la Plaga. Aquellos que no acabaron presa de la locura se enfrentaron a una revelación escalofriante: todo Azeroth deseaba destruirlos. En su peor momento, los no-muertos Renegados fueron reunidos por la antigua general forestal de Quel'Thalas, Sylvanas Brisaveloz. Derrotada en un ataque contra su reino y transformada en una poderosa alma en pena de la Plaga,

Sylvanas también había recuperado su libertad de manos del Rey Exánime. Bajo la tutela de su nueva reina, los no-muertos independientes, conocidos como Renegados, establecieron Entrñas bajo las ruinas de la Ciudad Capital Lordaeron. Aunque algunos Renegados temían a Sylvanas, otros valoraban la seguridad que les proporcionaba. Sin embargo, muchos de los no-muertos con voluntad propia encontraron un propósito para su existencia maldita a través del deseo ardiente de la Reina alma

en pena de destruir al Rey Exánime. A pesar de no estar afiliados a la Plaga,

los Renegados vivían amenazados por los humanos comprometidos con la erradicación de todos los no-muertos. Como medio para alcanzar sus objetivos y proteger a su nación en cierres, Sylvanas envió emisarios a varias facciones en busca de aliados. Los bondadosos tauren de Cima del Trueno aparecieron como el contacto más prometedor. En particular, el archidruida Hamuul Tótém de Runa vio potencial para la redención en el pueblo de Sylvanas, aunque era totalmente consciente de la naturaleza siniestra de los Renegados. De esta forma, los tauren convencieron al Jefe de Guerra Thrall, a pesar de su recelo, para forjar una alianza de conveniencia entre los Renegados y la Horda. Como consecuencia, los Renegados vieron reforzadas sus probabilidades de victoria sobre el Rey Exánime, mientras que la Horda obtuvo un punto de apoyo de valor incalculable en los Reinos del Este.

A la larga, los Renegados asistieron a la Horda con una enorme ofensiva contra la zona de influencia del Rey Exánime en Rasganorte y se vengaron de su odiado enemigo. Sin embargo, la victoria no llegó sin sufrimiento. Durante la invasión, el Gran boticario Putress desató una nueva peste que mataba sin distinguir entre aliados o enemigos, mientras que su homólogo traidor, el Señor del Terror Varimathras, tomó Entrñas en un golpe que casi mató a Sylvanas. Los usurpadores murieron por sus viles actos y se restauró la capital Renegada, pero la debacle creó sospechas en la Horda con respecto a la lealtad de Sylvanas. Ahora, además de la desconfianza de sus propios aliados, Sylvanas es consciente de que los demás habitantes de Azeroth ven a su pueblo como una amenaza incluso tras la derrota del Rey Exánime. Con sus filas menguándose cada día, los Renegados han comenzado a fortificar sus dominios alrededor de Entrñas, trabajando para probar su lealtad a la causa de la Horda a la vez que se preparan para futuros ataques.

CULTURA

Anteriormente los renegados fueron humanos en vida y aunque muchos conservan sus nombres y apellidos que llevaron en vida otros cambiaron sus apellidos dándole una temática más zombiaca, aunque los humanos de Lordaeron fueron devotos de la luz, actualmente esa luz les hacía daño por lo que adoptaron la devoción a la sombra olvidada que les da consuelo.

CLASES

Aunque muchos renegados busquen pasar su no-muerte en paz, algunos buscan venganza o alimentarse para ello recurren a las formas de lucha que conocían en vida, o aprenden una nueva que se ajuste mejor con su nueva naturaleza.

GUERRERO

La cultura guerrera de los humanos de Lordaeron también trasciende en la muerte.

PALADÍN

Muchos paladines caídos alzados con magia de la no muerte han tenido que abandonar la luz ya que convocarla les causaba molestias, solo los más devotos a la luz se han mantenido en la senda de la luz a costa de grandes sacrificios.

CAZADOR

La destreza de la caza y sus habilidades son útiles a quienes buscan alimentarse de carne recién cazada.

PÍCARO

La nueva civilización de los renegados está constantemente amenazada por enemigos en todo momento, los mortacechadores de Sylvanas Brisaveloz vigilan las fronteras entre las sombras recompilando inteligencia y saboteando los avances de la plaga, la alianza y la cruzada escarlata.

SACERDOTE

Los sacerdotes que en su dia sanaban con la luz ahora alivian el pesar de los muertos con la sombra, solo unos pocos continúan con los dogmas de la luz, aunque eso les suponga sufrir algunas consecuencias.

CHAMÁN

No hay constancia de renegados chamanes.

MAGO

Aquellos que investigan las artes arcanas ya sea en vida o en la muerte los renegados que investigan estas fuerzas son temerarios ya que piensan que la magia ya no los puede matar.

Brujo

En la sociedad Lordanesa actual la práctica de la magia de las sombras ha sido aceptada como algo normal y la brujería ha sido despenalizada, nadie protestará ante la presencia de hechicería vil o sombría.

Monje

Los renegados por sobrevivir en su no muerte y no han tenido la ocasión de empuñar un arma para hacerlo tuvieron que usar sus huesudos nudillos para subsistir y a quien no les fue mal adoptaron las artes marciales como método de lucha principal. Ante la llegada de los pandaren estos luchadores cuerpo a cuerpo refinaron su técnica con los pandaren como maestros.

Druida

No existe evidencia de la existencia de Renegados Druidas

CAZADOR DE DEMONIOS

No existe constancia de la existencia de cazadores de demonios renegados.

CABALLERO DE LA MUERTE

La llegada de la plaga arrasó con Lordaeron y además se llevó a sus mejores campeones para alzarlos como caballeros de la muerte al servicio de la plaga.

FACCIÓNES RELACIONADAS

Los Renegados operan en la zona noroeste del norte de los reinos del Este ahí luchan contra los remanentes de la plaga, una facción fanática de humanos devotos a la luz y hostigamientos de la alianza que ansía recuperar Lordaeron.

RENEGADOS

Los renegados habitan Los claros de Tirifal el bosque de los Argénteos y las laderas de Trabalomas.

SOCIEDAD REAL DE BOTICARIOS

Este gremio de alquimistas trabaja para la reina alma en pena para elaborar técnicas de enmalsamación que ayude a los renegados a descomponerse con mucha más lentitud, también elaboran terribles armas químicas para el ejército de Entrañas

MORTACECHADORES

Este cuerpo de recolección de inteligencia a servicio de Sylvanas Brisaveloz acabando con objetivos de forma precisa.

CARACTERÍSTICAS RACIALES

La no muerte les ha brindado nuevas características a estos alzados.

VOLUNTAD DE LOS RENEGADOS

Los renegados superaron la dominación del Rey Exámine por lo que son capaces de superar cualquier hechizo o acción que intente quebrantar su voluntad. +2 en Voluntad adicional cuando alguien trate de embelesar, controlar o corromper gasta un punto de energía.

RESPIRAR? ¡JA!

Se ve a simple vista que los muertos no respiran, y los renegados no son la excepción por lo que tienen la capacidad de resistir sin necesidad de respirar.

RESISTENCIA A LAS SOMBRAS

Los no muertos han sido bañados en magia de la sombra y de hecho suelen utilizarla a menudo, por lo que ganan un bonificador de +1 en resistencia adicional cuando reciben daño por parte de hechizos de naturaleza sombría (sombra vil, Sombra olvidada, sombra del vacío).

CANJIBALISMO

Los no-muertos tienen la capacidad de sanar sus heridas por minuto devorando cadáveres.

TOQUE DE LAS SOMBRAS

La energía de la Luz les resulta dañina, las Sombras les saña. Si un usuario de la Luz lanza una sanación sobre ellos sufrirán daño equivalente a la sanación a recibir, sin embargo, pueden ser sanados por hechizos de sombra equivalentes al daño que hacen.

CUERPO PUTREFACIO

Obtienen +1 Resistencia debido a que no pueden sufrir dolor físico, pero no poseen Carisma. Es 0, y no puede aumentarse.

TROL

Los Trols habitan en Durotar junto a los orcos debido a la persecución que sufrián por parte de los humanos.





DESCRIPCIÓN FÍSICA

Los trol son normalmente altos, espinosos y musculosos. Su físico es una mezcla entre elfo y orco, con fieros colmillos y largas orejas. Sus largos brazos, fuertes piernas y rápidos reflejos les hacen ser unos perfectos cazadores. Los trol solo tienen dos dedos y un pulgar en sus manos y otros dos en cada pie. Al igual que los tauren, no llevan ningún tipo de calzado, aunque a diferencia de los tauren a los que su pezuña les inhabilita, los trol se sienten más cómodos descalzos. Aunque un daño suficiente los mataría, los trol pueden regenerar heridas físicas a un ritmo más acelerado que el resto lo que les da una gran ventaja en la batalla. Les podían volver a crecer los dedos y los dedos de los pies, aunque partes más complejas como las extremidades y los órganos fuesen más allá de sus habilidades. La sangre de este trol es tan espesa que la puedes sostener en la mano. Las tribus con más presencia militar son eficientes asesinos con una fuerte sed de sangre lo que lleva a muchos al canibalismo y el vudú.

HISTORIA

Los salvajes trol de Azeroth son conocidos por su crueldad, misticismo oscuro y odio ardiente hacia las demás razas. Pero la tribu Lanza Negra y su astuto líder, Vol'jin, son una excepción entre los trols. Perseguida por una historia de sumisión y exilio, esta orgullosa tribu estaba al borde de la extinción cuando el Jefe de Guerra Thrall y las tropas de su poderosa Horda fueron conducidos por una violenta tormenta a su remota isla hogar en los Mares del Sur.

Guiados por aquel entonces por el sabio padre de Vol'jin, Sen'jin, los Lanza Negra dejaron de lado sus prejuicios y trabajaron mano a mano con los orcos de Thrall para derrotar a un grupo de humanos que estaban usurpando la boscosa isla. Con una valentía sin igual, los trol lucharon junto a la Horda para conseguir la victoria, pero la tragedia cayó sobre los Lanza Negra poco después. Decididos a apaciguar a una misteriosa bruja de mar, un grupo de mûrclocs enloquecidos capturaron a los defensores de la isla. Aunque algunos de los orcos y trols atrapados consiguieron escapar, el noble Sen'jin fue asesinado por sus captores.

En honor a Sen'jin, Thrall dio la bienvenida a los Lanza Negra en la Horda y les ofreció santuario en un nuevo reino que planeaba crear al otro lado del Mare Magnum. Los trol aceptaron la oferta de Thrall y Vol'jin acabó por llevar a su tribu hacia las vibrantes selvas de las Islas del Eco situadas en la escarpada costa de Durotar. Poco después de asentarse en su nuevo hogar, los Lanza Negra sufrieron una terrible traición desde dentro. Enloquecido por los oscuros poderes que controlaba, el médico brujo Zalazane comenzó a esclavizar a la gente de su tribu y a crear un ejército de trols des cerebrados. Durante un tiempo, Vol'jin y otros Lanza Negra no corrompidos huyeron a la costa de Durotar y crearon el Poblado Sen'jin. Desde este rudimentario asentamiento, los trols atacaron a las tropas de Zalazane, con la esperanza de recuperar su hogar costaría lo que costara. Pero los esfuerzos de los Lanza Negra no consiguieron echar a Zalazane de las Islas del Eco.

Tras la victoria contra el Rey Exánime en el helado continente de Rasganorte, Vol'jin volvió a declarar que derrotaría a Zalazane y lanzó un brillante ataque contra las islas. Con la ayuda de la loa ancestral de la tribu, los valientes Lanza Negra mataron al enloquecido médico brujo y tomaron su hogar.

Últimamente, los cambios políticos dentro de la Horda han hecho surgir los temores acerca de su futuro entre la tribu Lanza Negra. El aliado de Vol'jin, Thrall, nombró hace poco a Garrosh Grito Infernal jefe de Guerra temporal de la Horda. Hasta ahora, el descarado joven orco ha puesto al líder Lanza Negra y a su tribu entre la espada y la pared, provocando que muchos trols abandonaran la capital de la Horda, Orgrimmar. Aunque tras la caída de Zalazane los Lanza Negra están animados, continúa existiendo tensión acerca de qué lugar ocuparán los trols en la Horda de Garrosh.

CULTURA

Los trols de la tribu de lanza negra provenientes de las junglas de la vega de tuercespina sienten devoción hacia los dioses salvajes a quienes ellos llaman "loa", para fortalecer su comunión con los espíritus recurren al vudú una magia sombría poderosa por la que a través de ella solicitan y reciben la ayuda de los espíritus. Los trol son una sociedad tribal supersticiosa y primitiva.

CLASES

Los Trols suman a sus espaldas milenarios de conflictos, y los victoriosos enseñan a sus técnicas de lucha a las nuevas generaciones para proteger a la tribu.

GUERRERO

Los trol son de las razas más antiguas de Azeroth prevaleciendo durante milenarios, incluso hubo una época anterior al gran cataclismo en la cual los trol dominaron gran parte del continente y esas proezas no se consiguen con pacifismo, la tradición guerrera de los trol es legendaria pero primitiva y casi no ha progresado en milenarios puede que esa fuera la causa por la cual perdieran casi toda su extensión.

PALADÍN

El concepto que conocemos de paladín habla de un sacerdote que toma las armas y usa el poder de su deidad para luchar o sanar en la batalla, en la sociedad trol aquél sacerdote que emplea magia vudú se le denomina Cazador de las sombras, estos guerreros usan magia poderosa guardada en tótems bendecidos por los Loa para luchar.

CAZADOR

Los trol tienen una predilección hacia la carne y para obtener carne hay que cazarla, los primitivos trol se valen de arcos y lanzas para cazar a sus presas y durante milenarios se han valido de la naturaleza y de la caza para vivir.

PÍCARO

El sigilo y los juegos de sombras forman parte de los supervivientes que moran los rincones más oscuros del mundo los trol han tenido enemigos a través de los siglos y la mejor forma de mantener el enemigo a raya es anticiparse a sus planes y de eso se encargan los pícaros, espías, ladrones, asesinos y saboteadores frenaban el avance de los enemigos antes incluso de acercarse a su fronteras.

SACERDOTE

Los trol veneran a los Loa y estos les dan su apoyo, la poderosa magia primigenia de los Loa permiten a sus seguidores realizar poderosas sanaciones a sus aliados y represalias a sus enemigos estos sacerdotes en la sociedad trol son llamados Médicos brujos.

CHAMÁN

Cuando los trol fueron rescatados por la horda varios trol siguieron la inspiración del jefe de guerra Thrall usuario de las artes chamánicas y su comunión con los espíritus elementales, los trol aprendieron de los orcos las artes chamánicas que ahora las emplean con orgullo.

MAGO

Los Troll descubrieron la magia arcana mediante ritos de vudú, algunos han decidido estudiar dichas energías.

BRUJÓ

La brujería vil, practicada por los orcos desde antes de la primera guerra ha trascendido hasta los orcos actuales que ofrecieron a sus aliados Trolls los conocimientos de la demonología y las sombras.

MONJE

Los trol son fieros luchadores ágiles y fuertes, la mayoría de las veces van armados y cuando no siguen siendo igual de peligrosos en una lucha cuerpo a cuerpo sus poderosos brazos y piernas son capaces de dar puños y patadas que pueden dejar inconsciente a un humano promedio.

DRUIDA

Los espíritus salvajes "Loa" para los trol otorgan bendiciones a los seguidores más devotos de la naturaleza dotándolos de poder natural para sanar y transformarse en bestias y emplear su fuerza para la batalla.

CAZADOR DE DEMONIOS

No existe constancia de la existencia de cazadores de demonios.

CABALLERO DE LA MUERTE

Aunque la plaga y los trol nunca tuvieron contacto directo se dieron casos de valientes trol que cayeron durante la batalla del monte Hyjal cuyos cuerpos no fueron encontrados y más tarde reaparecieron alzados con el poder de la muerte como campeones al servicio de la plaga.

FACCIÓNES RELACIONADAS

Los Trols mantienen relaciones con la horda y otras tribus trol repartidas por Azeroth.

LANZA NEGRA

La tribu lanza Negra se asienta en la aldea de Sen'jin buscando reconquistar las islas eco tomadas por Zalazane.

CARACTERÍSTICAS RACIALES

Los trols tienen capacidades físicas sobresalientes que les han servido para moverse rápido a través de la jungla.

REGENERACIÓN

La regeneración de las heridas de los Trols es leyenda por la velocidad que tienen de curarse y pueden regenerar miembros por lo que el tiempo de recuperación de heridas se reduce a la mitad del tiempo de curación estipulado por el narrador.

RABIAR

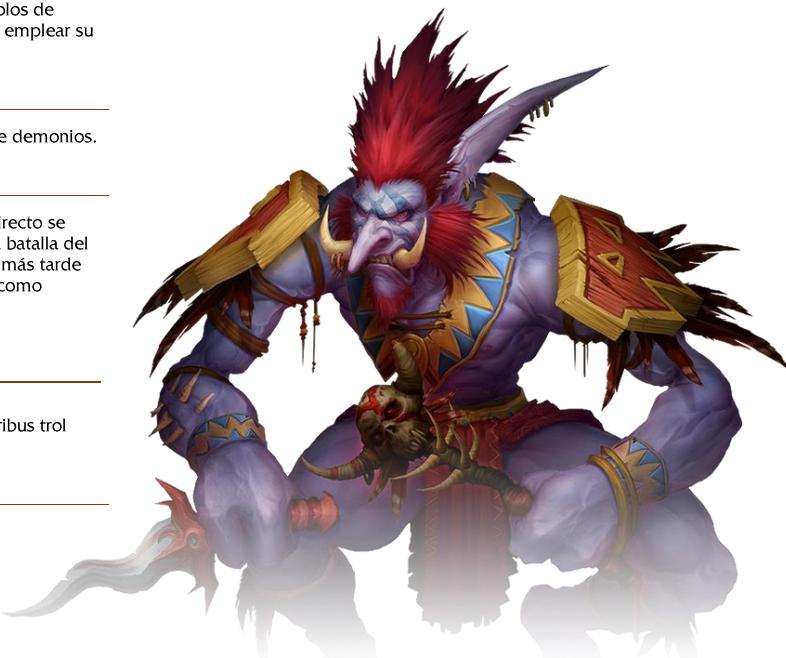
Los trol son conocidos por su frenesí a la hora de combatir y su celeridad aumenta por un tiempo los trols +2 a las tiradas de habilidades de armas ya conocidas, gasta un punto de energía.

ESPECIALIDAD EN ARCOS Y ARMAS ARROJADIZAS

Los Trols como medio de combate a largas distancias suelen utilizar hachas arrojadizas y arcos para caer por lo que estos ganan un bonificador de +1 en Arcos y armas arrojadizas.

CAZA EN LA JUNGLA

La experiencia cazadora de los trol es conocida por las junglas ya que los trol han cazado durante milenios para alimentarse, conocen las costumbres de las bestias y sus puntos débiles por lo que ganan un bonificador de +1 supervivencia.



TAUREN

Los Tauren asentados en Mulgore levantan luchan contra jabaespines, centauros y mercenarios Ventura y Cía. invasores.



DESCRIPCIÓN FÍSICA

Los tauren son grandes y musculosos humanoides con cabezas de toro. Los machos miden más de 2,10 metros y pesan alrededor de 180 kilos mientras que las hembras suelen ser de menos estatura y más ligeras. Los tauren son casi todo músculo, sus grandes cuerpos marrones se han desarrollado extraordinariamente para ser utilizados en combate. Están cubiertos de un suave y corto pelaje que les crece desde la cabeza y pasa por el cuello hasta llegar a los brazos y espaldas. En la cabeza también les crece el pelo y tanto ellos como ellas, prefieren adornarlo con trenzas u otros motivos de adorno. La tonalidad de este varía desde el negro al dorado llegando a alcanzar a veces el blanco o un estampado de motas y manchas de distintos colores. En sus manos tienen solo tres dedos. La cornamenta es bastante prominente en los machos, un elemento distintivo de toro tauren. A pesar de su aspecto animal, llevan ropas de cuero o de hilo adornadas a menudo con joyas, y abalorios de marfil, hueso o ámbar. De este material también están hechos sus pulseras y collares, con los que a veces adornan sus cuernos para darles un aspecto artístico más hermoso.

HISTORIA

Los tauren gozan de una larga y compleja tradición oral que se ha transmitido de padres a hijos durante generaciones. Debido a que no existe una constancia escrita de la historia de los tauren, se desconoce la exactitud de lo que en ella se cuenta. A pesar de todo, muchas de sus historias son la única fuente conocida de los sucesos que acontecen en ellas de manera que, de alguna forma, gozan de cierta credibilidad. A la raza tauren se la supone tan antigua como a los Elfos de la noche ya que ambas despertaron durante la creación del mundo y, al igual que los elfos, tienen un fuerte arraigo a la naturaleza y a los espíritus elementales. Todo ello incide en su modo de vida y en su organización social, basada en el chamanismo y en su modo de vida, al servicio de la naturaleza y a mantener el delicado equilibrio entre la vida salvaje y los inquietos espíritus elementales. Muchas de sus costumbres están basadas en el druidismo y en las enseñanzas de Cenarius que permanecieron olvidadas durante milenios y que han sido recientemente reincorporadas a la sociedad tauren, centrando más su discurso en el servicio a la naturaleza. De hecho existen registros en los que se confirma el culto a Cenarius antes incluso de que lo conocieran los elfos como queda recogido en algunos mitos élficos. Muchas generaciones antes de la guerra, los tauren deambulaban por las planicies de los Baldíos cazando al poderoso kodo, y en busca de la sabiduría que les proporciona su diosa, la Madre Tierra. Sus campamentos se expandían por todo el paisaje y cambiaban de ubicación con las estaciones y el clima. Las tribus tauren estaban muy unidas, debido a un enemigo común, los centauros de Maraudon. Al borde de la extinción, el Gran Jefe Cairne Pezuña de Sangre, buscando ayuda desesperadamente, se fijó en los extraños

guerreros de piel verde que habían llegado de más allá del mar. Cairne congenió rápidamente con el líder de los orcos, Thrall quienes le demostraron que compartían un gran sentido del amor y del honor en batalla. Por su parte, tanto los orcos como los trol Lanza Negra encontraron muchas cosas en común con los tauren. Cada raza buscaba alcanzar grandes logros dentro de su cultura chamanística en la que los tauren estaban muy versados debido a su amor por la naturaleza y los espíritus por lo que no dudaron en dar consejo y ayuda a los miembros de la Horda. Con la ayuda de los orcos, Cairne y su tribu fueron capaces de hacer retroceder a los centauros y ocupar las praderas de Mulgore sin amenazas. Por primera vez en milenios, los tauren tenían una tierra a la que llamar hogar, lo que motivó que estuvieran siempre en deuda con los orcos. Sobre las rocas planas que formaban Cima del Trueno, Cairne construyó un refugio para su gente donde los tauren, fuera cual fuese su tribu, eran bienvenidos. Durante un tiempo, las diseminadas tribus estuvieron unidas bajo el mando de Cairne. Algunas disientan acerca de la dirección que la nueva nación debía tomar, pero estaban de acuerdo en que fuera Cairne quien los guiaría ya que lo veían como el más preparado. En su ayuda acudieron el Archidruida Hamuul Tótem de Runa y la vieja bruja Magatha Grimtotem. Sin embargo, a pesar de que los tauren habían conseguido una tierra propia y se habían integrado en la Horda como garantía en caso de ser atacados, no se respiraba paz completamente. La tribu Tótem Siniestro intentaba usurpar el puesto de Gran Jefe que ocupaba Cairne, con estrategias para derrocarlo. Al mismo tiempo, muchos tauren se vieron obligados a luchar en el Sueño Esmeralda junto a los elfos de la noche para rescatar a Malfurion de la Pesadilla Esmeralda y proteger el hogar de Ysera, la líder del Vuelo Verde.

Con la muerte de Cairne a causa de la traición de los Tótem Siniestro que envenenaron el arma de Garrosh antes de su duelo con el líder de los tauren, su hijo Baine se ha hecho cargo del liderazgo de su raza tras el cataclismo. En estos tiempos inciertos, los tauren tratan de mantener a salvo su tierra de las recientes incursiones de la Alianza en los Baldíos, construyendo un poderoso portón denominada "La Gran Puerta". Por su parte, los Tótem Siniestro están en busca y captura por parte de la Horda, por lo que se han visto obligados a pactar una tregua con la Alianza en Sierra Espolón, la cual se rompió poco después.

CULTURA

Los Pacíficos Tauren en un pasado cercano fueron nómadas recorriendo Kalimdor en busca de caza y tierras fértiles, pero con la ayuda de la horda se han asentado en la llanuras de Mulgore donde rinden tributo a la madre tierra y recogen los frutos que la naturaleza les brinda, aunque son pacíficos por naturaleza no dudarán en luchar para proteger a la madre tierra.

CLASES

Los Tauren, aunque son pacíficos por naturaleza aman la naturaleza y adoran a los espíritus, para proteger la tribu y el legado de sus ancestros aprenden a luchar con todas sus fuerzas.

GUERRERO

Aunque Los tauren hacen especial énfasis en su pacifismo, para proteger al pueblo tauren algunos tuvieron que tomar las armas por la supervivencia de su tribu.

PALADÍN

Los tauren seguidores de la deidad An'she (dios sol en la mitología tauren) se denominan Caminalba emplean la luz del sol para luchar y sanar su poder es muy similar a la luz sagrada, es muy posible que la deidad de la luz esté conectada con el sol.

CAZADOR

Los Tauren han sido nómadas desde hace milenios, las tribus tauren primitivas han hecho la caza su principal fuente de alimento y tradición, los grandes cazadores transmiten su conocimiento a las siguientes generaciones con el fin de preservar la tribu.

PÍCARO

Los Tauren son muy grandes para esconderse, su naturaleza honorable y afable les hace incapaces de esconderse, asesinar a sangre fría e incluso espiar.

SACERDOTE

No todos los devotos a An'she son portadores de armas, hay quien se emplea para extender la cultura al sol y usan su poder para sanar a los heridos.

CHAMÁN

Los Orcos chamanes extendieron sus conocimientos sobre los elementos y los espíritus enseñando el chamanismo a sus aliados, los Tauren agradecieron las enseñanzas aprendiendo todos sus secretos y adoptándolos propiamente en su cultura.

MAGO

A los Tauren rara vez les interesaría aprender magia arcana, la ven como algo no natural.

BRUJO

La magia vil contamina la naturaleza y un veneno para la vida ningún tauren se interesaría en hacer daño a la madre naturaleza.

MONJE

Los Tauren tienen una gran fuerza que rara vez usan y cuando la usan es para proteger algo importante, sus brazos tienen la fuerza suficiente como para partir un arbol por la mitad.

DRUIDA

La madre naturaleza bendice a sus hijos más cercanos con su poder dotándolos de magia natural haciéndoles capaces de transformarse en animales y emplear su magia para restaurar la naturaleza y mantener su balance.

CAZADOR DE DEMONIOS

No existen Cazadores de demonios Tauren.

CABALLERO DE LA MUERTE

Los Tauren ofrecieron su ayuda a la horda para luchar en el monte Hyjal y algunos pagaron el precio más alto, la plaga se apoderó de los cuerpos caídos de los Tauren para alzarlos como poderosos campeones de la plaga.

FACCIÓNES RELACIONADAS

Hay numerosas tribus Tauren al igual que los tauren colaboran con grupos que no son exclusivamente formados por Tauren.

PEZUÑA DE SANGRE

La tribu dirigida por el jefe Cairne Pezuña de sangre vela por la paz en la llanuras de Mulgore y han jurado luchar por la horda.

TÓTEM SINIESTRO

Liderados por Magatha Tótem siniestro estos Tauren no son tan pacíficos y puede que, hasta traidoreros, si tienen algún objetivo usarán todos los medios a su alcance por conseguirlo.

CAMINALBA

Los tauren de la tribu Caminalba, tienen una tradición de adoración al sol se encuentran apartados de las civilizaciones, pero pueden dejarse ver de vez en cuando.

CÍRCULO CENARIÓN

Su amor por la madre tierra y la naturaleza los llevó a estudiar la naturaleza y a unirse a los discípulos de Cenarius para proteger la naturaleza en Azeroth.

CARACTERÍSTICAS RACIALES



Si algo destaca en los tauren son sus cuernos, pezuñas, pelo... y sobre todo su gran tamaño, esas características les aporta a los tauren ciertas ventajas.

PISOTÓN DE GUERRA

La fuerza de los tauren no tiene rival tanto que cuando dan un pisotón el suelo retumba tanto que Incapacita por un turno al enemigo al utilizarla, solo se puede utilizar una vez por combate.

ROBUSTEZ

El tamaño de los Tauren habla por sí solo, los tauren tienen un bonificador de +1 en resistencia y +1 en salud.

ANIMALISMO

El respeto por los animales y la naturaleza confieren a estas razas un lazo espiritual con los animales que les confieren +1 en trato con animales.

CULTIVO

Los tauren a lo largo de su historia han vivido de la tierra y de lo que han cultivado y su respeto y amor por la madre tierra les ha permitido desarrollarse como expertos herboristas por lo que ganan una bonificación de +1 en herboristería.

CORPULENCIA

Los tauren tienen una proporción gigantesca y una fuerza descomunal lo que les otorga +1 Vigor y -1 sigilo.





OGROS

Los Ogros vinieron a Azeroth Junto a los orcos, con la aquella horda disuelta los clanes ogros viven dispersos por Azeroth ocupando cuevas para convertirlas en sus túmulos.

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Los Ogros son enormes, miden entre 2,5 m y 3 m, carecen de pelo y son visiblemente obesos, en proporción sus piernas son más cortas, tienen una cabeza de un tamaño menor, una boca grande de la que sobresalen unos colmillos redondeados, su piel puede ser verde, amarilla, morada y suelen adornar su cuerpo con tatuajes, suelen vestir con taparrabos, armaduras o túnicas.

HISTORIA

Los ogros vinieron desde Terrallende junto con la horda comandados por Cho'Gall, los ogros fueron una fuerza considerable en los ejércitos de la horda dotados de fuerza y magia conquistaron grandes victorias ante la alianza, sin embargo, cuando Gul'Dan abandonó a la horda para embarcarse a una misión personal la horda comenzó a perder terreno y los ogros se dispersaron en clanes.

Cho'Gal reunió a unos pocos fieles a su culto y se embarcó en la misión de liberar a los dioses antiguos de sus prisiones titánicas junto al culto crepuscular.

Durante la fundación de Orgrimmar, un mestizo Mok'Nathal se aventuró hacia el Marjal Revolcafango en busca de aliados para expulsar a la flota de Kul Tiras que acosaba a la horda en Durotar.

Rexxar convocó el derecho mostrar su valía ante el clan ogro donde demostró su fuerza y el señor Kor'Gall admitió al mestizo en su clan, sin embargo cuando Rexxar solicitó prestar ayuda a los orcos, el jefe desestimó esa petición, obligando a Rexxar a solicitar el derecho a un combate por el liderazgo del clan, tras derrotar a Kor'Gall Rexxar anexionó al clan de ogros a la horda y lucharon juntos para derrotar a la flota de Kul Tiras, tras derrotar al Lord Almirante Rexxar se marchó dejando Mok'Morokk como líder del clan Quebrantarrocas.

CULTURA

Los ogros valoran la fuerza por encima de todo y siempre quieren hacer alarde de su fuerza aplastando todo lo que se interponga en su camino, sin embargo, también son supersticiosos y junto a sus jefes hay chamanes o jefes espirituales que protegen al clan de espíritus malignos. Los ogros se juntan para formar clanes tribales y se asientan en cuevas o pantanos, cazan y saquean todo lo que esté a su alcance y tienen un apetito casi insaciable.

CLASES

Los Ogros, brutos por naturaleza han conseguido erigir un imperio en Draenor con una disciplina militar inquebrantable y una sociedad mágica bastante avanzada para el primitivo mundo que habitaban.

GUERRERO

Los Ogros son formidables guerreros, lo llevan en su sangre, en Draenor fueron conquistadores y existen leyendas de centuriones que comandaban legiones de poderosos guerreros.

PALADÍN

No hay constancia de ogros paladines.

CAZADOR

Los Ogros para subsistir aprendieron a cazar a las presas próximas a sus aldeas para alimentar a su clan.

PÍCARO

Los ogros no son sigilosos, son muy brutos como para plantearse siquiera la sutilidad.

SACERDOTE

Posiblemente algún ogro sienta la curiosidad de adorar algo que le acerque a la luz, sin embargo, es sabido que algunos ogros se han entregado a la sombra.

CHAMÁN

El chamanismo que aprendieron los ogros de Draenor se transmitió de generación en generación para ayudar a guiar a los clanes ogros a su subsistencia.

MAGO

Aunque quedan pocos, los remanentes del imperio goriano de Draenor aún permanecen en los pocos ogros con el intelecto y la paciencia suficientes capaces de usar la magia arcana.

BRUJO

Los acólitos del culto de las sombras de Gul'Dan que sobrevivieron a la debacle tras la derrota definitiva de la horda en la segunda guerra fueron admitidos en clanes dispersos por el mundo como líderes espirituales.

MONJE

Aunque Carezcan de técnica, la fuerza de los puños de un ogro pueden ser letales en algunos casos, a pesar de estar desnudo un ogro siempre presentará un peligro.

DRUIDA

Los ogros no sienten devoción alguna por la naturaleza.

CAZADOR DE DEMONIOS

No hay constancia de ogros cazadores de demonios

CABALLERO DE LA MUERTE

Algun ogro que haya sido víctima de la plaga puede haber sido alzado como caballero de la muerte.

FACCIÓNES RELACIONADAS

Los ogros pertenecieron a cultos y clanes, algunos de esos cultos, aunque están al borde de la disolución se resisten a morir.

QUEBRANTARROCAS

Clan ogro cuya aldea se ubica en las ciénagas de Marjal revolcafango, han jurado luchar por la horda.

CULTO CREPÚSCULAR

Cho'Gall discípulo de Gul'Dan guía a muchos de los suyos por Azeroth, su objetivo no está muy claro.

CULTO DE LAS SOMBRAS

A las puertas de su desaparición el Culto de las sombras fue en su tiempo una herramienta de Gul'Dan para conquistar mundos en nombre de la legión Ardiente, tras la muerte de Gul'Dan muchos





de sus integrantes se dispersaron o fueron asesinados por la horda.

CARACTERÍSTICAS RACIALES:

La fuerza descomunal de los ogros y su tamaño les hace sobresalir casi por encima de los mismísimos tauren, sin embargo, le lastra su bajo intelecto y baja tolerancia a la frustración.

FUERZA DE COMUNAL

La fuerza de un ogro supera con creces a la de cualquier humanoide conocido, los ogros ganan +3 de fuerza permanente, recibiendo una penalización de inteligencia en 2 permanentes.

ROBUSTEZ

Su gran tamaño brinda a los ogros una resistencia física superior aumentando su aguante en +2.

IRA IMPLENABLE

Cuando el ogro se queda a menos de 1/5 parte de salud este entra en una fase de ira que le permite atacar dos veces seguidas en su mismo turno.

PUNJO ATURDIDOR

El ogro golpea a la víctima incapacitándola por un turno.

Goblins

Estos humanoides pieles verdes canijos comparten una rivalidad con los gnomos por sus inventos. son conocidos mercantes y famosos por su usura.



DESCRIPCIÓN FÍSICA

Los Goblin son pequeños seres verdes (a veces de tonalidad amarilla) con una gran inteligencia, aunque a menudo unida a un escaso sentido común, a pesar de su baja estatura sus brazos y piernas son bastante largos comparándolos con sus torsos.

Los varones suelen llevar el pelo descuidado una nariz grande, picuda y un mentón prominente, mientras que las mujeres se cuidan bastante el pelo, su nariz es ligeramente más pequeña y estilizada acompañada de unos labios generosos, ambos géneros disponen de unas orejas grandes y puntiagudas.

HISTORIA

Los Goblin antaño eran esclavos del imperio Trol, forzados a extraer Kaja'mita un mineral que aumentaba la inteligencia de quien se expusiese a él, debido a las largas exposiciones de los esclavos goblin a la Kaja'mita estos adquirieron un intelecto que les brindó la ocasión de rebelarse contra sus señores Trolls con inteligencia y astucia, desde ese momento los Goblin continuaron con la extracción de la Kaja'mita, esta vez para ellos aumentando exponencialmente su intelecto, arrogancia y avaricia.

Con el tiempo Los Goblin establecieron una civilización sumamente capitalista erigiendo un imperio mercante que a día de hoy sigue vigente, los goblin carecen de escrúpulos y eso los dota de una variedad de productos que van más allá de lo ético y lo legal, si existe los goblin te lo pueden conseguir, por un alto precio claro está.

CULTURA

Los goblin son pequeños humanoides, astutos y perspicaces, con un gran interés por el comercio y en los objetos mecánicos. La sociedad goblin está estructurada en carteles comerciales liderados por los príncipes comerciales. Los confabuladores y timadores goblin van siempre en busca del mejor negocio posible. A pesar de su naturaleza caótica existe una estricta jerarquía que divide a los miembros de su sociedad desde los príncipes mercantes hasta los esclavos. El resto de las razas ven a los goblin como inventores, comerciantes, mercenarios y, sin excepción, maníacos. Los goblin valoran la tecnología como un aspecto muy útil en el comercio. Unos dicen que su ventaja y su maldición es ser los principales usuarios de tecnología en un mundo gobernado por la magia. Mientras los Enanos y Gnomos comparten gustos similares, la tecnología goblin es de mayor envergadura y siniestra por lo que tiene un mayor impacto sobre el mundo natural.

en lo más alto de su jerarquía, los príncipes mercantes gobiernan sobre los carteles comerciales goblin en Azeroth. Aunque todos ellos viven en Minahonda, situada en la Isla de Kezan, lejos de Kalimdor y de los Reinos del Este, cada uno controla su propia flota comercial y su ejército privado. Cada príncipe tiene el monopolio del comercio de las áreas en las que se especializa, como la minería, la deforestación, el tráfico de esclavos o la caza furtiva. Los príncipes mercantes destacan por ser los más astutos de su raza y no se detienen ante nada con tal de seguir amasando fortuna y poder (tanto por vías legales como a través del mercado negro y métodos poco ortodoxos y traicioneros). Los goblin que se encuentran en Kalimdor y los Reinos del Este son trabajadores independientes, contratistas o trabajadores a sueldo de los príncipes mercantes de Minahonda. Son luchadores tenaces; atacan tanto con ballestas como con armas de fuego (que son, en esencia, armas enanas modificadas), mazas, pequeñas espadas o extrañas armas de fabricación casera para el combate cuerpo a cuerpo. Cuando son atacados en sus madrigueras, luchan con sus propias herramientas. Tienen un gran conocimiento de tácticas y estrategias, lo que los hace maestros del asedio. Su amor por las grandes máquinas los hace ideales para ser utilizados como mercenarios para atacar fortificaciones.

Los goblin son astutos en los negocios, y aquellos que crean que pueden llevárselas la delantera en una negociación no pueden estar más equivocados. "Engañar a un goblin" significa en el idioma enano "algo que es casi imposible de hacer". Los goblin son también estafadores y timadores consumados. Su misión en el mundo es crear nuevas e increíbles invenciones que sirvan para aumentar su riqueza, y si es posible dejando un reguero de travesuras y explosiones por el camino.

Los goblin lucharon con la antigua Horda en la Segunda Guerra, pero abandonaron la relación cuando comprendieron que era más provechoso trabajar para ambas facciones. Sin embargo, muchos añoran la diversión furtiva de esos tiempos y hacen descuentos a la gente de Thrall. Los goblin son los proveedores de transporte casi exclusivos de la Horda, proporcionando de forma inesperadamente gratuita un servicio de zeppelines que vuelan hacia puntos estratégicos. El caos de la Horda proporciona a los goblin un aliciente para trabajar con ellos más de lo que les puede ofrecer la Alianza. Quizás con la suficiente persuasión, los goblin podrían ser convencidos para volver a unirse a la Horda por primera vez desde la Segunda Guerra (aunque pudiera ser tan provechoso como perjudicial para sus intereses económicos).

CLASES

Los goblin para mantener sus carteles recurren a la fuerza y a la inteligencia, si no quieren contratar mercenarios tienen que mancharse las manos ellos mismos.

GUERRERO

Los Goblin no son luchadores por naturaleza sin embargo un imperio no se mantiene solo y para mantenerlo necesitan de guardaespalda habilidosos armados hasta los dientes que mantengan a raya a los agresores de los mercaderes.

PALADÍN

No hay constancia de Goblins Paladines.

CAZADOR

Los Goblin son usuarios asiduos de armas de fuego, ya si añadimos que la carne y las pieles de los animales que se cazan valen dinero no necesitan más motivos para disparar.

PÍCARO

Espionaje, secuestro, asesinato... Los Goblin por mantener su poder o conseguirlo son capaces de cualquier cosa, cuando la gente ve Goblins cerca estos se llevan la mano al monedero, por algo será.

SACERDOTE

Los goblin no procesan ninguna devoción por ninguna entidad divina, sin embargo, adoran el oro su adoración es tal que de alguna manera invocan poderes mágicos que les permite fustigar a sus enemigos y sanar las heridas de sus aliados, sin duda un auténtico milagro indescriptible.

CHAMÁN

Cuesta creer que entre los goblin que tanto industrializan Azeroth y causan tanto impacto medioambiental haya chamanes que se instruyen en el chamanismo, aun así, los hay.

MAGO

El intelecto de los Goblin y su afán de dominar toda clase de mercados han acercado a los goblin a la magia también, para vender artefactos mágicos hay que conocerlos, y de paso se aprende magia.

BRUJO

Los Goblin ambiciosos por el poder que se aventuran a la investigación de la magia vil disfrutan haciendo pactos con demonios a cambio de conocimiento y poder, en casos como los Goblins no se termina sabiendo quien gana o el demonio o el goblin.

MONJE

Pocos goblin muestran interés por las artes místicas del chi

DRUIDA

Los goblin escupen en la naturaleza.

CAZADOR DE DEMONIOS

Los goblin no muestran interés en cazar demonios.

CABALLERO DE LA MUERTE

Los Goblins desafortunados que caen en manos de la plaga tienen la posibilidad de ser alzados como caballeros de la muerte al servicio de la plaga si son lo bastante fuertes como para soportar el ritual de alzamiento.

FACCIÓNES RELACIONADAS

Los Goblin controlan un bajo mundo de negocios y mercado negro.

CÁRTEL BONVAPOR

Una agrupación de varios asentamientos goblin que hacen negocios fructíferos.

BAHÍA DEL BOTÍN

Afiliada al cártel Bonvapor, este puerto de piratas conecta con Trinquete y hace negocios regularmente con piratas.

GADGETAZ

Afiliada al cártel Bonvapor, esta ciudad ubicada en Tanaris es una base de operaciones mercantil al sur de Kalimdor.

VISTA ETERNA

Afiliada al cártel Bonvapor, ubicada en la cuna del invierno, sirve de base de operaciones en el norte de Kalimdor.

TRINQUETE

Afiliada al cártel Bonvapor, situado en el puerto de trinquete ubicado en el cabo sur de Durotar conecta con Bahía del botín, hace negocios regularmente con la horda, pero tampoco se cierra con la alianza.

CARACTERÍSTICAS RACIALES

La evolución que han sufrido los goblin debido a la Kaja'mita dotándoles de inteligencia a la vez que una avaricia insaciable.

ESTAFADOR HATO

Dificultad disminuida a la hora de hacer tratos en favor al goblin

QUÍMICO HABILIDOSO

+1 en alquimia

TROMBA DE COHETES

Lanza 1d4 cohetes hacia un enemigo que le causan 1d6 daño de fuego cada uno.

SALTO CON COHETES

Salta hacia 4m. adelante con la potencia de los cohetes.



DRAENEI

Los pacíficos Draenei han viajado durante milenios por el vacío abisal perseguidos por la Legión Ardiente y posteriormente por los orcos cuando fueron controlados por la misma legión, tras ello en la huida su nave se estrelló en Azeroth y contactaron con la Alianza quienes les recibieron con los brazos abiertos.



DESCRIPCIÓN FÍSICA

Los Draenei son físicamente diferentes de los Eredar de la Legión Ardiente. No tienen, sin embargo, el característico color de piel roja de los Eredar demoníacos ni tampoco sus cuernos, aunque si poseen dientes. Los Draenei tienen una gran variedad de color de piel que va desde el blanco rosáceo al azul oscuro o violeta, aunque el que más predomina es el azul, al igual que su sangre. Velen es descrito como de piel blanca en algunas fuentes. Cuando los Draenei utilizan su habilidad racial Ofrenda de los Naruu, adoptan una figura luminosa flotando encima de sus cabezas durante la duración del efecto.

Los miembros masculinos tienen zarcillos sobre su mentón y sus frentes suelen estar protegidas por pliegues muy parecidos a escamas. Suelen tener una larga cola que se mantiene ereta para resaltar su musculosa estructura. Las féminas son más livianas, sin tanta densidad muscular y tienen lo que parecen ser los restos de una cornamenta en sus extensiones craneales que se remachan en cada cara de la coronilla. Sus zarcillos brotan tras las orejas y son generalmente lo suficientemente largos como para llegar a los hombros. En ambos géneros, destaca la presencia de pezuñas pronunciadas en contraste con aquellas más compactas de sus homónimos demoníacos.

La gama de colores de pelo de los Draenei abarca el gris, blanco, azul, negro, marrón y morado que suelen combinar con los tentáculos que les crecen en el rostro y que pueden variar en tamaño y número de cero a cuatro.

HISTORIA

Hace mucho tiempo, en el planeta Argus, la raza Eredar prosperó. Eran extremadamente inteligentes y tenían una afinidad natural para la magia fuera cual fuera su forma. Usando sus dones, construyeron una enorme y maravillosa sociedad.

Cuando su sociedad se encontraba en lo más alto, sus tres líderes más prominentes, Kil'jaeden, Archimonde y Velen fueron tentados por Sargeras, el titán caído. Sargeras les confesó que se encontraba impresionado por el trabajo de los Eredar y quería proporcionarles más poder y conocimiento a cambio de su lealtad. Archimonde y Kil'jaeden aceptaron, pero Velen tuvo una visión del futuro que lo

atormentaba donde se veía a su gente huyendo, aliándose con Sargeras el titán oscuro y transformándose en demonios. Velen vio a la Legión y el terrible poder de destrucción que causaría a toda la creación. Tras advertir a Archimonde y Kil'jaeden, Velen solo obtuvo el rechazo de sus hermanos que procedieron a jurar lealtad al Destructor de Mundos. Tras esto, transformaron a la mayoría de su gente en una malévolas raza de brujos que acabaron uniéndose por motu proprio a la Legión Ardiente. Velen estaba cerca de la desesperación, pero sus oraciones por ayuda fueron escuchadas. Un ente se le presentó como uno de los Naruu, una sabia raza de seres de energía encargados de detener a la Legión Ardiente. El Naruu ofreció a llevar a Velen y a sus seguidores a un lugar seguro. Velen reunió a los Eredar más leales y los llamó los "Draenei", o los "Exiliados" en su lengua materna.

Los renegados escaparon de Argus en la nave Naruu Oshu'Gun, con la Legión Ardiente pisándoles los talones. Kil'jaeden, furioso por la traición de Velen, juró cazar a todos los Draenei que le habían seguido hasta el final del cosmos si era preciso. Refugio en Draenor.

Al fin Velen y los Draenei se asentaron en un remoto y pacífico planeta que pareció ser un refugio ideal. Lo llamaron Draenor o "El refugio de los exiliados", y fue allí donde volvieron a recrear silenciosamente su sociedad de nuevo. Siempre cautelosos de ser descubiertos por las fuerzas de Kil'jaeden, Velen y sus místicos decidieron ocultar el uso de su magia para evitar que fuera rastreada por la Legión. Los Draenei confraternizaron con los clanes orcos que vivían en las tranquilas praderas del sur.

A parte de comerciar, los Draenei no confiaban plenamente en los orcos, y viceversa, aunque se trataban con respeto.

Sin embargo, por mucho que lo intentara, nada podía mantener a los Draenei escondidos por siempre. De manera casual descubrió Draenor y se lo comunicó a Kil'jaeden, pero este, intrigado, desvió su atención hacia sus vecinos, los orcos. A través de su protegido, el brujo Gul'dan, corrompió a su raza llevándolos a un estado de obediencia basado en la 'sed de sangre' en el que entraron al beber la sangre de Mannoroth. Bajo él, los orcos atacaron a los Draenei y se inició un sangriento conflicto que duró ocho años y del que los orcos salieron claramente vencedores. Cerca del 80% de los Draenei fueron masacrados y muchos de los que habían luchado, descubrieron que habían sido afectados por las energías viles de los brujos orcos lo que les provocó unas mutaciones que los llevaron a una anti-evolución dando como resultado una serie de subespecies inferiores como los tábidos o los perdidos.

Cuando los Draenei trataron de navegar, el motor se descontroló, y el Exodar perdió el control a través del Vacío Abisal, hasta que acabó estrellándose en la Isla Bruma Azur, en la costa oeste de Kalimdor. El aterrizaje no fue lo que se dice cómodo, chocando en varias partes de la cadena de islas donde dejaron un reguero de piezas de la aeronave antes de acabar en su ubicación actual. Mientras trataban de rescatar a los supervivientes empezaron a investigar el lugar donde habían ido a parar y las criaturas que lo habitaban. No tardaron en contactar con los elfos de la noche que se encontraban en la cercana Costa Oscura.

Inspirados por los heroicos cuentos de la Alianza y sus victorias contra la Legión, los Draenei buscaron esta valerosa facción y le juraron lealtad. Poco después, Velen y sus nobles refugiados jugaron un papel decisivo al exhortar a la Alianza a atacar Terrallende e interrumpir los nefastos actos de la Legión. Armados con su inquebrantable fe en la Luz, los Draenei regresaron a su otra hogar como dedicados miembros de la Alianza y derrotaron a sus rivales demoníacos ancestrales. El regreso a Terrallende permitió que muchos Draenei se reencontraran con aquellos que se habían quedado atrás. Aunque algunos de los miembros de la raza de Velen decidieron reconstruir su sociedad en esas devastadas tierras, la mayoría de los Draenei permaneció en Azeroth, jurando honrar su compromiso con la Alianza.

CULTURA

Los Draenei rinden culto a la luz, son pacíficos artesanos y tecnólogos, su tecnología es muy avanzada y dominan muchos tipos de energía que encierran en cristales y gemas.



Su disciplina y tenacidad los ha llevado a viajar durante milenarios hasta su llegada a Azeroth, su líder es el profeta Velen y los ha guiado desde su mundo natal hasta Azeroth.

CLASES

Los Draenei han luchado contra la legión ardiente mientras huían durante milenarios En Argus existían academias de disciplinas como la magia, artes marciales u ejército.

GUERRERO

Los Draenei no son beligerantes, sin embargo, tienen un ejército de soldados armados con espadas de cristal y pesadas armaduras de metal.

PALADÍN

Algunos de los guerreros que conocieron la luz con los Naaru se inclinaron hacia la luz para proteger a los suyos y combatir a la legión ardiente, para los draenei es un honor ser un Paladin.

CAZADOR

Durante su estancia en Draenor su relación inicial con los orcos fue buena y tan fructífera que los orcos enseñaron a los Draenei a cazar y a emplear la naturaleza para el beneficio de la caza.

PÍCARO

Los draenei no son muy capaces de emplear el sigilo y son reacios a recurrir al engaño.

SACERDOTE

Los Draenei son muy devotos de la luz varios de ellos se dedican en cuerpo y alma a la luz sagrada y a los naaru.

CHAMÁN

Los Orcos fueron buenos anfitriones y compartieron el chamanismo con los Draenei quienes aceptaron las lecciones de los elementos.

MAGO

En Argus existían academias de magia arcana y a pesar de su exilio siguen practicando la magia arcana.

BRUJO

Los Draenei, aunque puedan ser tolerantes ante los aliados que empleen magia vil prefieren apartarse de cualquier vileza.

MONJE

Se habla que en Argus existía una disciplina marcial denominada Jed'him que se basaba en la lucha a mano desnuda, aunque también empleaban armas.

DRUIDA

El druidismo no es una arte explorada entre los Draenei.

CAZADOR DE DEMONIOS

No hay Draenei cazadores de demonios.

CABALLERO DE LA MUERTE

Los Draenei que hayan podido caer ante una escaramuza contra la plaga durante las invasiones de la plaga en Azeroth pueden ser caballeros de la muerte.

FACCIÓNES

Los Draenei apostados en las islas de la bruma responden al mando del Exodar mientras que los que permanecen en Terrallende se refugian en Shattrath.

EXODAR

La capital de los draenei, de las ruinas de la nave estrellada han hecho su ciudad en la cual habitan y hacen su vida.

ALDO'R

Estos Draenei Permanecen en Shattrath luchando contra la legión ardiente sin embargo cuando los desertores de Kael'thas fueron a unirse a Shattrath se mostraron reacios a aceptarlos.

SHA'TAR

Estos Draenei Permanecen en Shattrath luchando contra la legión ardiente sin embargo cuando los desertores de Kael'thas fueron a unirse a Shattrath aceptaron aliarse con ellos y lanzan ofensivas contra la legión ardiente.

CARACTERÍSTICAS RACIALES:

Los Draenei destacan por su presencia y heroísmo contra la legión ardiente.

OFRENDA DE LOS NARUU:

Los Naruu enseñaron a los Draenei muchas cosas con la bendición y la tutela de estos aliados, todos los draenei los rudimentos de la luz por lo que los draenei tienen la posibilidad de lanzar una sanación gratuita basada en la luz a cualquier objetivo gasta 1 Punto de Energía y obtienen un punto de bonificación en +1 en la magia de la luz durante dos turnos.

PRESENCIA DRAENEICA:

Los nobles Draenei ni retroceden ni huyen de la batalla, la valentía que dirige a este pueblo hace que luchar con ellos sea una experiencia espiritual.

Explorar el cosmos y considerar aun a las otras razas como iguales dice mucho de su carácter. Los Draenei otorga +1 Voluntad al draenei, y +1 a sus aliados en combate contra demonios.

TALLAR GEMAS:

Los draenei han utilizado cristales y gemas como fuentes de poder, joyería, almacén de información y sanación durante siglos. Todo draenei tiene un joyero en la familia, lo que les da inclinación especial hacia el trabajo de las piedras preciosas lo que les confiere una bonificación de +1 en joyería.

CORPULENCIO

Las mayoría de los draenei tienen un físico portentoso por ello obtienen un bonificador a +1 Vigor

ELFOS DE SANGRE

Los Elfos de Sangre son aquellos elfos nobles que sufrieron la caída de Quel'Thalas y cayeron ante la sed de magia la cual palían con cristales viles que Illidan les ofreció, mientras que los elfos de sangre están reconstruyendo Lunargentia algunos se han aventurado a encontrar soluciones a su sed insaciable.



DESCRIPCIÓN FÍSICA

Los elfos de sangre, en su mayor parte, son biológicamente y físicamente idénticos a los elfos nobles. Su consumo de energía vil ha cambiado de alguna manera su color de ojos, que ahora producen un brillo esmeralda. Por lo general tienen bastante pelo, aunque no suelen dejarse crecer el pelo facial en proporciones gigantescas, y además son un poco más altos que los humanos.

Los elfos de sangre poseen unos cuerpos delgados y atléticos, unas orejas más pequeñas que las de los elfos de la noche, pero más puntiagudas. También tienen una gran visión en la oscuridad, donde agudizan sus sentidos. Las elfas de sangre pueden tener lo mismo, aunque por lo general lucen un físico más delgado. Como todos los elfos, se consideran muy atractivos para la mayoría de las razas mortales.

HISTORIA

Durante casi siete mil años, la sociedad de los elfos nobles giraba en torno a la sagrada Fuente del Sol, un manantial que se creó usando un vial de energía arcana pura del primer Pozo de la Eternidad. Alimentado y fortalecido por las potentes energías de la Fuente del Sol, el encantado mundo de los elfos nobles, Quel'Thalas, prosperaba entre los verdes bosques al norte de Lordaeron. Sin embargo, durante la Tercera Guerra los elfos nobles fueron casi erradicados de Azeroth. Guiado por el caballero de la Muerte Arthas, el ejército de La Plaga atacó Quel'Thalas, asesinando casi al noventa por ciento de la población del reino.

Entonces Arthas utilizó la mística Fuente del Sol para resucitar al nigromante caído Kel'Thuzad, mancillando la Fuente de forma irreversible en el proceso.

Temeroso de que la contaminada Fuente pudiera acabar con su cada vez más escasa raza, el príncipe Sol reunió a un grupo de defensores de Quel'Thalas y destruyó la Fuente para impedir la catástrofe. Aunque los elfos nobles se libraron de la exposición continua a las oscuras energías de La Fuente del Sol, sufrieron terriblemente su ausencia desde el retiro. Como consecuencia de ello, Kael'thas buscó desesperadamente formas de ayudar a su gente a quienes había cambiado el nombre por elfos de sangre y por eso se dirigió al destrozado mundo de Terrallende. Allí se alió con el demonio renegado Illidan Tempestira con la esperanza de encontrar una cura para el insoportable retiro de los elfos de sangre. Kael'thas había asegurado a su pueblo que un día regresaría a Quel'Thalas y los guiaría hacia el paraíso, pero el tiempo demostró que sus promesas no eran más que mentiras.

En Terrallende, el Príncipe se corrompió al confiar en la energía vil, la esencia oscura y corruptora controlada por la propia Legión Ardiente. Lo que Illidan no sabía era que Kael'thas también cayó bajo el control del comandante de la Legión, Kil'Jaeden. Bajo las órdenes de su nuevo maestro, el discolo príncipe regresó a Azeroth y se apoderó de La Fuente del Sol con la esperanza de poder usarla como medio para introducir a Kil'Jaeden en el mundo. Finalmente, Kael'thas fue asesinado antes de que su imprudencia pudiera llevar la desgracia a Azeroth. Tras la derrota de Kil'Jaeden, el profeta Velen purificó La Fuente del Sol con el corazón imbuido por la Luz de un naaru caído, transformando el manantial en una fuente de energía sagrada y arcaica. Inspirados por el renacimiento de La Fuente del Sol, los elfos de sangre han entrado en una nueva era brillante de la historia de su antigua raza. Aunque algunos elfos aún dudan a la hora de abandonar su dependencia de la magia arcana, otros han abrazado el cambio hacia el mejoramiento de Quel'Thalas. Pero solo el tiempo dirá si los elfos de sangre pueden evitar repetir los trágicos errores de su pasado.

CULTURA

Los Elfos de sangre desde su ascendencia Quel'Dorei han sentido una alta predilección hacia la magia arcana, su manera de ver el mundo es casi artística y así se muestra con sus arquitecturas, artesanía e incluso en la jardinería de sus bosques cuyos setos son podados con mucha delicadeza y dedicación mostrando formas bellas.

Los recientes sucesos hacia la plaga les hacen sentir un desprecio profundo hacia la nigromancia y hacia los No-muertos, sin embargo, practican brujería vil ya que el príncipe Kael'Thas Caminante del sol suministró a su pueblo de la mano de Illidan unos cristales demoniacos con los cuales saciarán sus de magia.



CLASES

La afinidad mágica de los elfos de sangre se ha visto reforzada por una sed de magia que no desaparece, los Sin'Dorei sienten una necesidad de extrema de consumir y practicar magia y para conseguirlo lucharán como sea necesario.

GUERRERO

Los Elfos de Quel'Thalas que han luchado en guerras contra los Trolls de Zul'aman han transmitido sus enseñanzas y sus entrenamientos a otros nuevos guerreros para proteger a las gentes de Lunargentia de posibles invasiones.



PALADÍN

Lady Liadrin fundadora de los caballeros de sangre en Lunargentia ha transmitido sus enseñanzas en la luz para el combate y la batalla.

CAZADOR

Los Elfos no solo son eruditos de la magia, hay quienes buscan un contacto más estrecho con la naturaleza, se arman con un arco, un carcaj y un compañero animal para explorar los bosques de Quel'Thalas. Hay un cuerpo de Cazadores denominados forestales llamados "Los Errantes" estos se aventuran en los bosques para salvaguardar los caminos de posibles amenazas.

PÍCARO

La destreza y gracia de los elfos es conocida por todo el mundo y hay elfos que hacen uso de sus habilidades para el espionaje, sabotaje, el robo y el asesinato.

SACERDOTE

Los Sin'Dorei muestran devoción hacia el sol y su luz, esa luz castiga a los enemigos de Quel'Thalas y sana a sus aliados, Lady Liadrin formaba parte entre el sacerdocio de Lunargentia hasta su caída a manos de la plaga.

CHAMÁN

No hay constancia de Sin'Dorei chamanes.

MAGO

Los Sin'Dorei tienen a sus espaldas milenarios de tradición Arcana, podría decirse que son quienes trajeron la magia arcana a los reinos del este.

BRUJO

Debido a la sed de magia que sufrián algunos elfos de sangre estos recurrieron a la magia vil para saciar su sed de magia.

MONJE

Existen muy pocos elfos de sangre que combaten a manos desnudas, sin embargo, hay algunos que han encontrado en el arte del baile de dar patadas y puñetazos conocido como "artes marciales" estas artes se verían refinadas tras la llegada de los pandaren a Quel'Thalas.

DRUIDA

No existen datos conocidos de Elfos de sangre druidas, ya que sus ancestros abandonaron el druidismo hace milenarios.

CAZADOR DE DEMONIOS

De los elfos que se aventuraron a Terrallende junto al Príncipe Kael'thas caminante del sol hubo algunos que aprendieron las artes de la caza de demonios por mano de Illidan Tempestira.

CABALLERO DE LA MUERTE

Tras la sonada caída de Lunargentia a manos de la plaga algunas de las víctimas fueron alzadas por la plaga para servir al rey exánime en la muerte como caballeros de la muerte.

FACCIÓNES RELACIONADAS

Conocidas por el mundo las instituciones de Lunargentia vuelven a funcionar tras el grave ataque de la plaga.

LUNARGENTIA

Gobernada por Lor'Themar Theron en ausencia de Kael'Thas la guardia y el ejército que queda son dirigidos desde la capital.

RELICARIO

Esta institución de Arqueólogos lanza expediciones para recuperar objetos de interés mágico para Lunargentia

CARACTERÍSTICAS RACIALES

La sed de magia ha transformado completamente a los Elfos de sangre cambiando su naturaleza y obligando a los mismos a adaptarse a su forma.

TORRENTE ARCANO

El manejo constante de la magia arcana les ha proporcionado a los elfos de sangre la capacidad de soltar un torrente de magia arcana capaz silenciar por un turno a los enemigos al utilizarlo no se puede usar magia, solo se puede utilizar una vez por combate.

RESISTENCIA A LA MAGIA

La constancia a la hora de practicar magia arcana y fallar en los intentos les ha otorgado a sus practicantes +1 en resistencia a la magia.

ESCUELA DE MAGIA

Los elfos desde muy jóvenes son instruidos en las artes mágicas de hecho no sorprende que en la escuela reciban clases de magia por lo que ganan un bonificador de +1 en Taumaturgia.

¡POLVOS Y ESENCIAS!

Los elfos de sangre tienen un estrecho vínculo con la magia, es tal que han aprendido a encantar objetos por lo que ganan un bonificador adicional de +1 en encantamiento.

PANDAREN

Aislados durante milenios en su continente tras una densa niebla los pandaren aprendieron a vivir como su último emperador, algunos pandaren emprendieron un viaje a lomos de la tortuga Shen Zin Zhu cuya envergadura ya alcanza la de una isla que vaga por el mundo conocida como la isla errante.



DESCRIPCIÓN FÍSICA

Los pandaren recuerdan un cruce entre un oso panda y un humanoide: no muy diferentes de los furbolg, aunque se podría considerar que son menos feroces y más adelantados culturalmente. Por una extraña característica biológica que no ha logrado explicarse aún, su rostro redondeado y peludo parece estar sonriendo siempre. Aunque vagamente recuerdan un oso, muchas de sus características físicas les permiten ser asombrosamente ágiles y rápidos en sus movimientos. Su pelo es corto y blanco, con marcas negras alrededor de los ojos, aunque su pelaje también puede variar entre el marrón y el rojizo. Su vestimenta generalmente combina túnicas largas de hilo con sombreros de paja, aunque entre los guerreros se utilizan armaduras de placas primorosamente decoradas, con combinaciones de bambú. Para desplazarse pueden hacerlo a dos o cuatro patas

HISTORIA

Esclavos de los mogu

Hace 12.000 años, Pandaria estaba gobernada por una raza de monstruosos brujos conocidos como los mogu. Durante esta época prohibieron a sus esclavos llevar armas. Durante estos años oscuros, los monjes pandaren intentaron de elevar la moral de sus compañeros prisioneros. Fueron los cuentacuentos, los maestros cereceros y los sanadores quienes ayudaron a mantener el tejido social de su sociedad oprimida durante la oscuridad. Cuando el imperio mogu comenzó a deshilacharse, los pandaren vieron la oportunidad de rebelarse. Como no tenían armas, entrenaron a gente común para luchar desnudos con sus puños y pies, usando la energía conocida como el 'chi' para conseguir su poder. La revolución fue sangrienta y arrasó el imperio a costa de una gran cantidad de bajas civiles. Los mogu fueron expulsados del poder y se creó un nuevo imperio. A pesar de que los monjes pandaren habían incorporado armas a sus ataques, seguían centrándose en el chi como fuente de poder y eran mortales en la lucha con las manos desnudas.

La bruma

Antes de que los elfos de la noche se convirtieran en adictos a la magia arcana e invocaran a la Legión Ardiente en Azeroth, los pandaren eran unos de sus más allegados aliados. Algunos de ellos, incluso llegaron a vivir junto a los elfos y fueron testigos del poder que les otorgaba el Pozo de la Eternidad. Justo antes de que los kaldorei se obsesionaran con el pozo, los pandaren decidieron cortar los lazos que los unían y cerrar las fronteras de Pandaria.

Tras los días sombríos que precedieron al Gran Cataclismo, en los que los demonios campaban por Azeroth, el último emperador de los pandaren descubrió única manera de proteger su tierra de la devastación. Su plan consistió en

envolver a su tierra con una impenetrable niebla durante diez mil años, dejándola aislada desde entonces. Antes de eso, los barcos que caían en la bruma acababan por perderse y vagablan hasta acabar volviendo a mar abierto. Los pandaren que quedaron en Pandaria, pensaron que el resto del mundo había perecido víctima del cataclismo. Hace bastantes generaciones, un audaz pandaren llamado Liu Lang quiso ir más allá de la neblina y navegar a lomos de la tortuga gigante conocida como Shen-zin Su. A medida que la tortuga crecía, el deseo de explorar mundo crecía en Liu Lang. Otros pandaren se le unieron y cuando formaron una colonia importante de exploradores, se lanzaron a la mar, viajando a través del océano. La Isla Errante surcó las aguas y no tocó tierra hasta muchos años después, en los que algunos pandaren decidieron abandonarla y adentrarse en los nuevos territorios recién descubiertos para vivir nuevas aventuras.

Chen Cerveza de Trueno fue uno de esos pandaren. Originario de la Isla Errante, se adentró en Kalimdor donde se encontró con el Mok'Nathal Rexxar y con la Horda a quienes ayudó durante la Fundación de Durotar. Tras acabar su tarea, desapareció dejando tras de sí solo un rastro de barriles de cerveza vacíos a lo largo y ancho de Los Baldíos. La verdad es que volvió a la Isla Errante que partió de nuevo hacia otros lugares. Guerra en Pandaria La devastación provocada por Alamuerte, hizo que se disipara la niebla que rodeaba Pandaria. La flota naval de la Alianza y la Horda descubrieron la isla y desembarcaron en ella, librando una batalla sin cuartel por los recursos que contenía, involucrando a los pandaren nativos de la isla.

CULTURA

Los Pandaren vivieron una oscura época de esclavitud librándose de ella gracias a una disciplina que les permitió luchar utilizando sólo su cuerpo como arma. Desde entonces los pandaren vivieron pacíficamente en pueblos desarrollando cervezas, recetas culinarias, dojos de artes marciales y templos de adoración a los Augustos celestiales, sin embargo, la tierra de Pandaria estaba maldita y las emociones negativas se volvían en contra de sus habitantes por lo que los pandaren trataron de vivir en armonía con la tierra, aunque no fue hasta el sacrificio del emperador Shaohao en la que la sociedad pandaren empezó a lidiar con el Miedo, la ira, el odio, la violencia, la duda y la desesperación de la forma que lo hizo su último emperador.

CLASES

Los pandaren son una raza pacífica, sin embargo, han tenido que lidiar con amenazas en la misma Pandaria, los mogu, mántid y Saurok amenazan los pueblos y templos de Pandaria, por lo que algunos pandaren aprendieron disciplinas de combate para lidiar con dichas amenazas.

GUERRERO

Tras su liberación, algunos pandaren observaron con admiración las armas y armaduras que los mogu poseían para luego imitar su forma de combatir y forjar armas y armaduras.

PALADÍN

Los protectores de los templos acompañados de las disciplinas de los augustos celestiales usan su poder y sus armas para defender los templos y a sus compañeros de los asaltantes que buscan saquear sus templos.

CAZADOR

Los pandaren aprecian el sabor de la carne y para conseguirla a parte de dedicarse a la ganadería aprendieron a cazar presas salvajes para luego cocinarlas.

PÍCARO

La esta disciplina en Pandaria es conocida como Artes Ninja, valléndose de las sombras y armas ligeras son capaces de espíar y asesinar sin causar ningún revuelo.

SACERDOTE

Los más fervientes seguidores de los augustos celestiales han adquirido el poder y la disciplina de poder sanar con magia mística.

CHAMÁN

Con el tiempo los Pandaren se dieron cuenta de la vida espiritual que Pandaria albergaba, estos espíritus eran amistosos y juguetones y no tardaron en vivir en comunión con los pandaren los cuales solicitaban su favor para trabajar como iguales en muchas tareas esenciales que requiriesen el fuego, el viento, el agua, y la tierra

MAGO

Los curiosos más atrevidos que se aventuraron a estudiar los pergaminos de magia mogu aprendieron a blandir la magia, rápidamente se dieron cuenta de la utilidad de este poder que no dudaron en emplearla y transferirla a sus discípulos.

BRUJÓ

Los pandaren no han tenido conexión con demonio alguno para hacer pactos con ellos.

MONJE

Huelga decir que las artes marciales fueron inventadas por los pandaren ¿verdad?

DRUIDA

Aunque los pandaren sientan un profundo respeto por la naturaleza no existen archivos que daten sobre la existencia de algún pandaren druida.

CAZADOR DE DEMONIOS

No se conoce la existencia de tal cosa.

CABALLERO DE LA MUERTE

Habiendo la posibilidad de que existiera algún pandaren que haya caído ante la plaga durante un viaje personal por Rasganorte o Lordaeron o el norte de Kaimdor durante la tercera guerra existe es posibilidad que exista un caballero de la muerte Pandaren.

FACCIÓNES RELACIONADAS

Dentro de Pandaria existen Ordenes y grupos militares que se encargan del mantenimiento de la sabiduría antigua y de la seguridad de sus habitantes.

LOTO DORADO

Estos soldados disciplinados habitan en el interior del valle de la flor eterna manteniendo la paz y la tranquilidad del valle.

ORDEN DEL DRAGÓN NIMBO

Este grupo vive en una aldea que mantiene una fuerte amistad con los dragones nimbo de la zona, los adiestran y los cabalgan, si fuera necesario también luchan por proteger el bosque de Jade.

LOS LABRADORES

La sociedad agricultora del valle de los cuatro vientos reconocida en toda Pandaria se encargan de cultivar vegetales y labrando la tierra, también realizan festivales de cocina en el Alcor.

LOS EREMITAS

Este grupo de estudiosos pandaren se encargan de recolectar toda la historia de Pandaria y los pandaren para compartirlo con el resto de pandaren para que las lecciones de la historia no caigan en el olvido.

SHADOPAN

Los Shadopan, el grueso militar de Pandaria se encarga de mantener la seguridad de toda Pandaria y salvaguardar el muro que separa las regiones Mántide de las regiones pandaren.

TUSHUI

Grupo de pandaren residente de la isla errante con una filosofía más reflexiva.

HUOJIN

Grupo de pandaren residente en la isla errante con una filosofía más impulsiva.

CARACTERÍSTICAS RACIALES:

Los pandaren cuentan con disciplinas que se han transmitido a sus pupilos durante generaciones.

DIGESTIÓN EFICAZ:

Los pandaren son conocidos por su buen comer y estos al alimentarse se sienten tan reforzados que ganan +1 a tiradas de habilidades físicas del tu pandaren esto solo funciona cuando el pandaren ha comido.

ARTES MARCIALES:

La conocida historia de los pandaren que se libraron de la esclavitud luchando contra sus amos sin armas de filo se ha transmitido de generación en generación por lo que es común que los jóvenes pandaren aprendan artes marciales por parte de sus padres o madres, debido a las enseñanzas los pandaren ganan +1 en habilidad de bastones y sin armas.

MULLIDO:

Se ve a simple vista que los pandaren están gordos y de que están cubiertos por una capa de grasa que amortigua un impacto directo por combate.

ARTE CULINARIO:

A todos los pandaren les encanta disfrutar de la comida por lo que para disfrutar de esas comidas son capaces de elaborar refinados y deliciosos platos, no se conforman con cualquier carne carbonizada en la hoguera por lo que ganan una ventaja de +1 en cocina.









LAS CLASES DE AZEROTH

Los habitantes de Azeroth buscan la forma de sobrevivir ante las adversidades, para ello para defenderse adoptan formas de lucha aprendiéndolas de maestros o de forma autodidacta.

Mientras que unos optan por instruirse en las armas otros adoptan por desentrañar los misterios de la magia para defender aquello que más aprecian.

Algunos deciden participar de forma activa combatiendo o de forma pasiva sanando heridas con la magia que consiguen dominar.

Hay varios métodos de protegerse y dependiendo de las disciplinas cada clase desarrolla su forma de combatir de forma única.

Cada clase otorga una serie de beneficios exclusivos que se compaginan con las demás clases, cada una de ellas tienen algo que ofrecer al grupo para que este funcione y sobre todo cada clase tiene una visión del mundo que otras clases podrían no compartir.

Clase	Descripción
	Guerrero Maestro del combate armado, experto en armas y escudos, protectores por excelencia que portan pesadas armaduras de metal que les protegen de gran parte de impactos,
	Paladín Guerreros que se han entregado a la fe de una entidad que les entrega su poder para que puedan proteger, castigar y sanar, por otra parte, también son sacerdotes que han tomado las armas para lo mismo. Visten armaduras de metal pesadas y pueden portar escudos para su protección
	Cazador Una clase versátil domadores de bestias y cazadores, su fuerte es el combate a distancia con Arcos, ballestas y armas de fuego, portan armaduras de cuero y malla
	Pícaro Un oportunista que se oculta entre las sombras, fuerza cerraduras y emplea engaños para superar obstáculos, emplean armaduras ligeras de cuero.
	Sacerdote Los sacerdotes se entregan en cuerpo y alma a una entidad, en cambio esta entidad les entrega el poder necesario para llevar a cabo su voluntad, Eruditos de su fe y a la sabiduría, es normal verlos vistiendo túnicas o sotanas.
	Chamán Es difícil clasificarlos, ya que algunos parecen guerreros y otros parecen conjuradores elementalistas. Los chamanes emplean el poder de los elementos para lanzar poderosos conjuros destructivos, imbuir sus armas para el combate o defensa y sanar.
	Mago Estudiosos de la magia arcana son capaces de crear conjuros capaces de manipular la realidad y el entorno suelen ser inteligentes y algo flojos como para llevar armaduras.
	Brujo Taumaturgos de sombras y vileza, llevan a cabo pactos con demonios a cambio de favores o poder. Estos temibles hechiceros suelen ocultar su poder en público ya que su propio poder causar el rechazo del mundo civilizado.
	Monje Combatientes de a mano desnuda o armada, emplean técnicas conocidas como artes marciales para desarmar a sus enemigos,
	Druida Usuarios de la magia natural, pueden transformarse en animales para luchar, lanzar conjuros ofensivos relacionados con la naturaleza o sanar.
	Cazador de demonios Estos excepcionales guerreros mutados con magia vil emplean sus poderes para luchar contra los demonios de la legión ardiente.
	Caballero de la muerte Caídos en combate y alzados como no muertos estos guerreros de lo impío emplean poderes nigrománticos para acabar con sus enemigos con especial brutalidad, visten armaduras de placas adornadas con motivo de muerte y empuñan armas encantadas denominadas Hojarrunas.



GUERRERO

Siempre ha habido guerreros que defiendan sus familias y atacan al enemigo. Mientras algunos pasan el tiempo entrenando en lugares sagrados para ser místicos poderosos, otros no tienen esa opción. La gente que vive en la frontera, lejos de las grandes ciudades y el entrenamiento, no tiene para defendarse más que una espada. Pasan los días haciéndose más fuertes y rápidos. De sus habilidades depende no solo la vida... también la de sus familias y amigos.

No todo el mundo toma las armas para defender a otros. Siempre estarán los que disfrutan del subidón de adrenalina del fragor del combate o los que gustan de ver como la vida del enemigo se escapa. Sea cual sea su razón para luchar, ellos son los maestros indiscutibles del combate cuerpo a cuerpo. Entrenan día y noche para dominar distintas actitudes de combate y así vencer al enemigo.

Mientras ha durado la guerra, los héroes de cada raza han intentado dominar el arte de la batalla. Los guerreros combinan fuerza, liderazgo y un amplio conocimiento de armas y armaduras para crear el caos durante el glorioso combate. Algunos protegen desde las primeras líneas con escudos, bloqueando a los enemigos mientras los aliados apoyan a los guerreros desde detrás con hechizos y arcos. Otros renuncian al escudo y desatan su ira contra la amenaza más próxima con una variedad de armas mortales. Los gritos de guerra de los guerreros envalentonan a los aliados y hacen que los enemigos se encojan aterrizados. Con precisión legendaria, los guerreros apuntan hacia las rajitas más pequeñas en la armadura y cortan tendones con una ráfaga de acero. Cada dragón derrotado, tirano corrupto derrocado y demonio exiliado de Azeroth ha temblado ante estos señores de la guerra. 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. Cualquier raza que pueda forjar armas puede entrenar guerreros. Humanos, elfos de la noche, enanos, y gnomos entrena guerreros y recurren a ellos contra los peores enemigos. De la horda, Tauren, Trolls, orcos y renegados afilan sus espadas y se preparan para una inminente guerra.

ENTRENAMIENTO INTENSIVO CON ARMAS

Un Guerrero que se preocupe de practicar con todas las armas con alta intensidad lo que los hacen auténticas máquinas de guerra, poseen una fuerza sobresaliente y una técnica con las armas igualable.

- +1 en Espadas 1H y 2H.
- +1 en Mazas 1H y 2H.
- +1 en Hachas de 1H y 2H.
- +1 en Armas de asta.
- +1 en Destreza.
- +1 en Vigor.

INSTRUCCIÓN DE GUERRA

Durante su instrucción y aprendizaje no solo se han dedicado a aprender a dominar un arma si no a blandirla con objetivos altamente destructivos buscando causar el mayor daño letal posible a sus enemigos.

- +1 en Maestro de armas.
- +1 en Furibundo.
- +1 en protector.

SEÑA DEL GUERRERO

En la creación o en una fase más avanzada de la partida los guerreros pueden elegir uno de los siguientes caminos que otorgarán una mejora en su experiencia en la batalla.

DEFENSOR

- +1 en Escudo.
- +1 en Vigor.
- +10 puntos de salud.

FURIA

Esta forma de combatir consiste de emplear un arma en cada mano y luchar con poderosos y furiosos golpes capaces de machacar al oponente en segundos.

- +1 en Espadas 1H.
- +1 en Hachas 1H.
- +1 en Mazas 1H.

MAESTRO DE ARMAS

Versado en el manejo de armas a dos manos maneja las armas con técnica y estrategia para detener los ataques de su enemigo con el arma y golpear en el momento y en el lugar adecuado para causar el mayor daño al oponente.

- +1 en Espadas 2H.
- +1 en Hachas 2H.
- +1 en Mazas 2H.

EQUIPO

Durante su creación los Guerreros obtendrán el siguiente equipo:

Armadura: Abalorio de espada con escudo, Cota de malla de recluta y Botas simples.

Elegir entre:

- Arma cuerpo a cuerpo de una mano y un escudo.
 - Dos armas cuerpo a cuerpo.
 - Un arma cuerpo a cuerpo a dos manos.
- Y
- Ballesta y 20 viroles.
 - Arco y un carajal de 20 flechas.
 - Dos hachas arrojadizas.

Paquetes de inicio:

- Paquete de explorador.
- Paquete de explorador de mazmorras.



PALADÍN

Los paladines son los campeones de la luz. Los paladines, luchadores dedicados, protegen a la población y son un símbolo al que aspirar. Estos hombres defienden el honor y la valentía protegen al pueblo, hacen honor a la voluntad de este y traen luz frente a la necesidad. Lordaeron fue en un tiempo el centro de los paladines una ciudad brillante, bastión de la civilización. Los defensores paladines eran una gran fuerza de orden y respeto para su nación. Pero las fuerzas oscuras estaban trabajando, una gran enfermedad se extendió por la tierra, llevando la maldición de los no-muertos a todo el país. Lordaeron fue destruida y algunos de sus paladines se corrompieron, dejando al resto de caballeros de la orden frente a los no-muertos y a sus antiguos camaradas. La lealtad y la hermandad de enanos y humanos completan las filas de los paladines. Son defensores robustos y trabajan dentro de los límites dentro de los límites de sus organizaciones políticas. Por encima de todo, los paladines entregan a los ideales de honor y valor. La luz les guía. Los elfos de sangre también usan la luz, mientras que los tauren interpretan la luz del sol como guía y también utilizan esa fe para guiar y proteger a sus hermanos.

ADIESTRAMIENTO SAGRADO

Un Paladin durante su adiestramiento para servir a la luz ha desarrollado una fe inquebrantable en la luz y ha aprendido a blandirla como un medio para el fin de la voluntad de la luz.

- +1 en Fe.
- +1 en Luz.
- +1 en protector sagrado.
- +1 en Represión.

ENTRENAMIENTO MARCIAL

A la vez que aprendían los principios de la luz y a servirla se han entrenado con armas y habilidades que les sirvan en su misión de llevar la luz a los necesitados y reprender a los malvados.

- +1 en Mazas 2H.
- +1 en Espadas 2H.
- +1 en Mazas 1H.
- +1 en Espadas 1H.
- +1 en Escudos.
- +1 en Equitación.

SEÑA DEL PALADÍN

A lo largo de su evolución el paladín se puede especializar en ramas específicas de sus escuelas de instrucción.

PROTECTOR DE LA LUZ

El Paladin se ha especializado en proteger a los débiles con su escudo y su cuerpo, con el tiempo su destreza ha evolucionado al igual que su cuerpo.

- +1 en escudo.
- +1 en vigor.
- +1 en Mazas 1H.
- +1 en Espadas 1H.
- +10 en salud.
- +1 en Equitación.

EJECUTOR DE LA LUZ

Allá por donde el Paladin ha marchado no ha dejado a un solo malhechor sin castigo, las batallas luchadas y cada castigo impartido han mejorado las aptitudes del Paladin.

- +1 en Mazas 2H.
- +1 en Espadas 2H.
- +1 en Equitación.

AUXILIAR SAGRADO

La piedad es una virtud de la luz y al extenderla por el mundo, y como emisario elegido por la luz ha sido bendecido adquiriendo mejoras en su dominio de la luz.

- +1 en fe.
- +1 en voluntad.
- +1 en Equitación.

EQUIPO

Durante su creación los paladines obtienen el siguiente equipo:

Armadura: Camisote de escudero, botas simples, abalorio martillo de sentencia.

Elegir entre:

- Arma a dos manos.
- Arma a una mano y escudo.

Paquetes de inicio:

- Paquete de explorador.
- Paquete de explorador de mazmorras.
- Paquete de sacerdote.



CAZADOR

Las tierras de Azeroth son el hogar de muchas bestias, desde lobos y gatos hasta osos y grandes pájaros, por mencionar a algunas. A estas especies no les importa nada el enfrentamiento entre la Horda y la Alianza, tienen bastante con luchar por encontrar alimento y vivir el día a día. De la misma manera, siempre ha habido individuos que viven al margen de la sociedad civilizada. Estos espíritus libres encontraron una conexión con la naturaleza y un modo de vivir en ella. Estas gentes de lo salvaje han explorado las distintas tierras de Azeroth y han formado lazos que les unen con las bestias del mundo. Un cazador nunca va sin su arma y su compañero, la bestia con la que ha establecido una relación. Ambos trabajan juntos y aprenden uno del otro. Esto permite al cazador abrazar el mundo natural y a sus mascotas evitarse los aspectos más costosos de su existencia, como buscar presa y un lugar seguro para descansar. Algunas Razas han adoptado fácilmente este modo de vida. Los Tauren y los elfos de la noche tienen gran respeto por la naturaleza, trabajar juntos es una extensión de esto mismo. Los Trols por su parte nunca se han alejado de los ritmos del mundo natural. Para esta gente, hacerse cazador es una oportunidad de ligarse a la naturaleza y a sus bestias.

Para otros, es una inclinación de su espíritu independiente. Los enanos, orcos, humanos, nomuertos y algunos están cansados de discusiones políticas de las ciudades y han aceptado lo salvaje como su hogar. Son Cazadores que buscan encontrar su propio sitio en el mundo.

PUNTERÍA CERTERA

Los Cazadores han aprendido a manejar las armas a distancia para cazar a sus presas, esa destreza ha sido otorgada tras horas y horas de esfuerzo y entrenamiento con dichas armas.

- +1 en Armas de fuego.
- +1 en Arcos.
- +1 en Ballesta.
- +1 en armas de asta.

CONTACTO CON EL MUNDO ANIMAL

Cuando se sobrevive en la naturaleza la mejor compañía de un cazador puede ser su compañero animal, estos desarrollan fuertes vínculos y estos se reflejan en las habilidades que el cazador muestra en el día a día.

- +1 en Trato con animales.
- +1 en Doma de animales.
- +1 en Subsistencia.
- +1 en Pesca.
- +1 en Percepción.

INSTRUCCIÓN DE CAZA

El entorno natural el hostil y la vida salvaje provee al superviviente de experiencia y coraje para continuar en la vida salvaje.

- +1 en puntería.
- +1 en Supervivencia.
- +1 en Maestro de bestias.

EVOLUCIÓN DE INSTINTO

A lo largo de la vida de un cazador este desarrolla habilidades enfocadas a la vida en la naturaleza salvaje potenciando sus instintos.

INSTINTO DE SUPERVIVENCIA

Con la experiencia de la vida salvaje el cazador hace del entorno hostil su hogar haciendo su modo de vida de lo más llevadera en la naturaleza.

- +1 en subsistencia.
- +1 en pesca.

INSTINTO SALVAJE

La vida entre animales en la naturaleza agudiza los sentidos y ayuda a comprender el lenguaje corporal de los animales pudiendo mejorar la comunicación entre cazador y animales.

- +1 en trato con animales.
- +1 en percepción.

PUNTERÍA REFINADA

La práctica constante con las armas afina la habilidad con ellas mejorando la destreza.

- +1 en destreza.
- Apuntado: el usuario se concentra y el siguiente ataque realizado con arma a distancia es un crítico seguro.

EQUIPO

Armadura: Arnés de caza, botas simples y flecha de bronce.

Armas para elegir entre:

- Arco y 20 flechas.
- Ballesta y 20 viroles.
- Arma de fuego y 20 balas.

Y

- Bastón.
- Arma de asta
- 2 espadas 1H.
- Hacha 2H.

Paquetes de inicio:

- Paquete de explorador.
- Paquete de explorador de mazmorras.

Compañero animal de nivel 1



PÍCARO

Siempre ha habido y siempre habrá pícaros. Estos individuos usan el sigilo y la astucia para conseguir lo que una colada y un escudo no pueden. Los más oscuros en este camino son asesinos peligrosos, ladrones y saqueadores, pero también hay los que entran para la mejora de su gente. Los espías se arriesgan mucho y tal vez sean los mejores pícaros ya que se esconden delante del enemigo y no detrás. Los tiempos cada vez son más peligrosos y los pícaros han aprendido a defenderse. Han aprendido estilos de lucha que permiten a alguien con una ligera armadura y un par de espadas pequeñas enfrentarse a un enemigo con anillas, martillo y escudo. Con la proliferación del uso de la magia en el campo de batalla y su habilidad de destruir tropas estándar, los pícaros tienen un importante deber. Deben proteger a sus amigos eliminando primero a los taumaturgos enemigos. Para los pícaros el único código es el contrato y su honor se compra con oro. Libres de las limitaciones de una conciencia, estos mercenarios se apoyan en tácticas brutales y eficientes. Asesinos letales y maestros del sigilo, se acercan a sus objetivos por detrás, perforando un órgano vital y desapareciendo entre las sombras antes de que la víctima caiga al suelo. Los pícaros pueden untar toxinas paralizantes en sus armas que hacen que los enemigos no puedan defenderse. Estos acechadores silenciosos llevan armaduras de cuero para poder moverse sin estorbos, asegurando que asesten el primer golpe. Con sus venenos, el poder cegador y su velocidad, el primer golpe del pícaro es a menudo el último paso antes de asestar el golpe mortal.

Los pícaros a menudo inician sus batallas entre las sombras, comenzando con sanguinarios golpes cuerpo a cuerpo. En batallas largas, usan ataques sucesivos, cuidadosamente seleccionados para preparar al enemigo para el golpe final. Los pícaros deben tener especial cuidado al seleccionar a sus objetivos para no malgastar sus ataques de combo y deben saber cuándo esconderse o huir si la batalla se vuelve contra ellos. Unas razas de Azeroth no aceptan entrenarse como pícaro. Los tauren y los Draenei no son apropiados ni física ni mentalmente para ello. Creen que el engaño es deshonroso. Los fines justifican los medios para las otras razas.

PULSO DE CIRUJANO

Los movimientos de un pícaro entrenado son precisos y su habilidad con las manos superan la velocidad de la media realizando unos movimientos imperceptible al ojo.

- +1 en Espadas 1H
- +1 en Mazas 1H
- +1 en Hachas 1H
- +1 en Dagas

DESTREZA DE BAÑIDÓ

Para sustraer objetos sin que la víctima se percate que la están robando el pícaro desarrolla su sutileza para meter la mano en el bolsillo y sacarla con las pertenencias de su víctima y marcharse sin ser visto.

- +1 en Destreza
- +1 en Sigilo.
- +1 en Robo.
- +1 en Forzar cerraduras.
- +1 en Buscar.
- +1 en Subterfugio.
- +1 en Subsistencia.

MAESTRO DEL ESPIONAJE

Los pícaros son instruidos para ser asesinos letales, invisibles a simple vista y combatientes efectivos pudiendo terminar una pelea en segundos.

- +1 en Asesinato.
- +1 en Sutileza.
- +1 en Forajido.

EXPERIENCIA DE RUFÍAN

La práctica hace al maestro y la destreza es desarrollada con cada ensayo las habilidades del pícaro se desarrollan y evolucionan otorgando al pícaro habilidades de destreza llevadas a límites poco vistos.

ASESINO A SANGRE FRÍA

Un entrenamiento enfocado en dar una muerte rápida al objetivo refuerza las habilidades en hundir pequeñas hojas con precisión milimétrica en puntos vitales causando muertes instantáneas.

+1 en dagas.

Golpe enfocado: el usuario se concentra durante un turno para encontrar el punto débil de su víctima, el siguiente ataque realizado es un crítico asegurado (solo se puede realizar una vez por dia).

SUTIL Y DELICADO

El enfoque del sigilo desarrolla la capacidad de pasar desapercibido, ocultarse y manipular mecanismos sin ser descubierto.

+1 en percepción.

+1 en forzar cerraduras.

+1 en robo.

DUELISTA HABILITADO

El combate directo no es el estilo de muchos pícaros sin embargo hay algunos que comprenden que la sutileza en ocasiones no es una opción y entrenan sus habilidades con las armas cuerpo a cuerpo.

+1 en espadas 1H

+1 en subterfugio.

Equipo

Armadura: Armadura de piel ennegrecida, botas simples y Aro de bronce con motivos de veneno.

2 armas para elegir entre:

- Daga
 - Espada 1H
 - Hacha 1H
 - Maza 1H
- Y
- Arma de fuego y 20 balas.
 - Arco y 20 flechas.

Paquetes de inicio:

- Paquete de explorador.
- Paquete de explorador de mazmorras.
- Paquete de ladrón.





SACERDOTE

Lo sagrado y la sombra son fuerzas, diferentes a las del mundo. Los hay que pretenden usarlas en el mundo y se dedican a estas fuerzas invisibles. Para esta gente, el uso de estos poderes requiere un profundo estudio y gran veneración. La magia sagrada es el amor por la vida y la sanación, la recuperación y la protección del taumaturgo y su gente. Las sombras son lo contrario, una fuerza de poder destructivo puro que daña el objetivo y hiera el espíritu. Ambas fuerzas son poderosas y requieren habilidades. Los que dedican a la sanación de la mente y el alma suelen ser sacerdotes, les atrae la magia para salvar a los heridos. Aunque debido a la fuerza que las sombras prometen, individuos más oscuros también entran en esta profesión.

ENSEÑANZAS DE CAPILLA

- +1 en Mazas 1H.
- +1 en Bastones.
- +1 en Inteligencia.
- +1 en Carisma.
- +1 en Fe.

SEÑA DEL CREYENTE

Cuando un sacerdote abandona la capilla y se embarca en la misión de la luz o de la sombra sus creencias y voluntad son puestas a prueba a diario con cada acto que presencia.

CREYENTE DE LO SAGRADO

- +2 en dominio de la Luz

CONSERVADOR DEL BALANCE

- +1 en magia de la Sombra
- +1 en dominio de la luz

HERALDO DE LA SOMBRA

- +2 en magia de la sombra

EQUIPO

Armadura: Túnica de neófito, botas simples y cuentas de deidad.

Arma para elegir entre:

- Bastón.
- Daga.
- Maza 1H.

Paquetes de inicio:

- Paquete de explorador.
- Paquete de sacerdote.



CHAMÁN

Los Chamanes son los líderes espirituales de sus clanes y tribus, guían a los pueblos de la horda a sus destinos. Dotado de un gran conocimiento, el chaman trata de dar la mejor vida a su gente en Azeroth. Esta sencilla estructura ha formado una red entre distintas razas. Las razas de la horda siempre han tenido fuertes creencias y voluntad para defenderlas. Además, todos tienen un clan o una estructura política tribal en la que la lealtad a la tribu es muy valiosa. El chaman trata de fusionar estas fuerzas tribales de modo que tribus y gentes puedan cumplir un único objetivo que beneficia a todos. Fue el chaman de los orcos el que los llevó a Kalim dor y los chamanes de los tauren y los trol los que ayudaron a recuperar su herencia chamánica. De la Horda, solo los renegados carecen de chaman. Esto es una fuente de inquietud entre las razas, ya que tauren, Trolls y orcos tienen objetivos comunes y los renegados pueden no compartirlos.

CONEXIÓN ELEMENTAL:

Los elementales hablan con los mortales y aquellos que los acaban escuchando y respondiendo a su llamada restablecen un lazo que los conecta en una perfecta simbiosis acudiendo a la ayuda del uno o del otro.

- +1 en Magia Elemental: Agua.
- +1 en Magia Elemental: Fuego.
- +1 en Magia Elemental: Tierra.
- +1 en Magia Elemental: Viento.
- +1 en Espiritualidad.

ARMAS DE ELEMENTALISTA

Para responder al auxilio de los elementos un chaman se instruye en el combate elemental tanto como en el combate armado.

- +1 en Mazas 1H
- +1 en Hachas 1H
- +1 en armas de puño.
- +1 en escudo.

CAMINOS ELEMENTALES

Los chamanes son elegidos por los elementos para portar el poder de estos para mantener el equilibrio y proteger la vida y a través del tiempo los chamanes han aprendido diversas maneras de realizar su labor en la preservación de la vida y la eliminación de amenazas.

RESTAURACIÓN

Los chamanes que emplean los elementos para el arte la sanación emplean la fortaleza de la tierra como protección y la pureza del agua para la sanación.

- +1 en magia elemental: Agua
- +1 en magia elemental: Tierra

MEJORA

Aquellos chamanes cuya instrucción se basa en el combate armado emplean los elementos para imbuir sus armas de poderosa y destructiva magia elemental de fuego y viento.

- +1 en magia elemental: Fuego
- +1 en magia elemental: viento

ELEMENTALISTA

Conocidos por dominar elementos emplean elementos con alto poder destructivo para cumplir su misión.

- +1 en magia elemental: Viento
- +1 en magia elemental: Tierra

Equipo

Armadura: jubón de inicio elemental, botas simples y tótem ritual menor.

Armas para elegir entre:

- Bastón
- 2 armas de 1H
- 1 arma 1H y escudo

Paquetes de inicio:

- Paquete de explorador.
- Paquete de explorador de mazmorras.



MAGO

La llamada de la magia es poderosa. Algunos han decidido dedicar sus vidas a ella, a estudiarla, a practicarla y a propagarla por todo el mundo. En la historia de Azeroth ningún otro reino ha abrazado la fuerza de la magia tan profundamente como Dalaran, en la que los magos guían la cultura entera. Como entidad política, Dalaran era una fuente de conocimiento sin frenos morales, a la búsqueda de comprender la naturaleza del poder mágico. Destruído por la Legión Ardiente, los supervivientes huyeron por todo Azeroth, y los practicantes de magia se ha expandido por Azeroth, tras su reconstrucción Dalaran se mantiene firme en el cielo como un faro de magia arcana por los cielos. En las tierras de la Alianza, Humanos, Gnomos, Enanos y Draenei estudian el misterio de la magia, recientemente se le unieron unos poderosos mágicos aliados a la Alianza los Altonato. Los Trols de Durotar siempre fueron acusados, y con razón, de misticismo oscuro; además, muchos renegados son de Dalaran y siguen buscando el poder, los elfos de sangre no se quedan atrás en la investigación de la magia, los Goblins de Kezan también se unen a la investigación de la magia.

AFINIDAD MÁGICA

Los magos descubren que tienen afinidad con la magia en el momento en el que interactúan con la energía arcana de las líneas ley.

+1 en Taumaturgia

ESTUDIO DE LO MÁGICO

La magia se desarrolla a través de estudio y el trabajo duro, por eso los magos son conocidos por ser estudiados y sabios, pero a su vez el conocimiento que reúnen se vuelve contra ellos haciéndolos arrogantes.

+1 en Inteligencia.
+1 en conocimiento de magia
+1 en Arcanismo.
+1 en Piromancia.
+1 en Criomancia.

ARMAS MÁGICAS

Los magos no son luchadores y no se instruyen en el combate cuerpo a cuerpo un así en sus prácticas aprenden a manejar varitas y bastones.

+1 en Bastones.
+1 en varitas.

ESTUDIO MÁGICO

El campo de la magia es altamente extenso y se necesitarían varias vidas para estudiarla por completo por ellos los magos centran su atención en una escuela principal estudiando otras ramas de forma secundaria.

ARCANISMO

La magia arcana pura puede ser manipulada para lanzar hechizos de un amplio espectro útil.

+1 en Arcanismo

PIROMANCIA

La magia arcana puede ser transmutada y transformada en otros elementos como el fuego que es transformado y moldeado para ser altamente destructiva, y los magos la emplean para destruir a sus enemigos.

+1 en Piromancia

CRIOMANCIA

Algunos magos vieron que eran capaces de transformar la energía arcana en escarcha y hielo pudiendo emplearla como un arma letal y precisa.

+1 en Criomancia

EQUIPO

Armadura: Túnica de aprendiz Zapatos simples y Gema arcana.

Armas para elegir entre:

- Bastón.
- Espada 1H.
- Daga.

Paquetes de inicio:

- Paquete de explorador.
- Paquete de Erudito.



BRUJO

Para algunos magos, la atracción del poder oscuro fue demasiado como para estudiarlo nada más. Encontraron un nuevo manantial de magia caótica, que les permitía alcanzar la fuerza de los demonios. Dotados del poder de manipular estas fuerzas demoniacas, los brujos son grandes magos y los pactos que han firmado con los demonios dan una pista de su devoción por las artes oscuras. Los demonios nunca andan lejos de la llamada de un brujo y el brujo es un maestro controlándolos. Estas siniestras criaturas siguen órdenes de los brujos, atacan a los enemigos y protegen a sus señores. Un sirviente de un brujo lucha por él, y a los brujos no suele importarles sacrificar su mascota si la situación lo requiere; un hechizo de Invocación es todo lo necesario para traer al demonio al mundo de Azeroth. Los brujos despiertan miedo y desconfianza a la mayoría de las razas por su devoción a las artes oscuras. En las tierras de la alianza, los brujos son rechazados y sus lugares de instrucción están fuera de las ciudades. Solo humanos y gnomos son lo bastante curiosos para probar estas fuerzas y los enanos hierro negro llevan mucho más tiempo jugando con estas fuerzas. Los orcos también sospechan de los brujos; la mayoría no quiere nada que ver con los demonios nunca más, la historia de los orcos está plagada de sufrimiento y angustia debido a ellos. Solo los renegados aceptan a los brujos como parte de su civilización, otorgándoles libertad y respeto. Pero a pesar de la desconfianza que generan estas prácticas, siempre habrá gente que perseguirá el conocimiento oscuro y poderoso.

MAGIA NEGRA

Los brujos son conocidos por ser tentados por energías oscuras y corromper su poder original normalmente los brujos eran magos o chamanes originalmente que sacrificaron su poder corrompiéndolo y tornándolo en magia oscura.

- +1 en Demonología.
- +1 en Piromancia vil.
- +1 en Magia de sombra vil.

CONOCIMIENTO DE LO IMPÍO

Los brujos no solo obtienen el poder a base de corromper, también estudian diversas fuentes de donde obtener conocimiento para manipular las energías que blande.

- +1 en Caos.
- +1 en Inteligencia.

FOCO DE MAGIA

Los brujos al igual que los magos son conjuradores y poco hábiles con las armas cuerpo a cuerpo sin embargo suelen emplearlas en contadas ocasiones.

- +1 en Bastones.
- +1 en Dagas.

SEMILLAS DE CORRUPCIÓN

El brujo busca poder y en el proceso corrompe todo lo que haga falta realizando pactos con demonios, estudiando la sombra o desembocando tormentas de fuego destructor.

DEMONIOLOGÍA

Los demonios ofrecen a los brujos tentadores pactos a cambio de poder y servidumbre.

- +1 en demonología.

DESTRUCCIÓN

El fuego corrupto que emplean los brujos para destruir a sus víctimas es el mismo que la legión ardiente empleaba para conquistar mundos, estos se han valido de este poder para aumentar su poder.

- +1 en piromancia vil.

AFLICCIÓN

En ocasiones los brujos no desencadenan la devastación a lo bruto si no que prefieren sembrar enfermedades y maldiciones capaces de destruir a sus enemigos por dentro en silencio.

- +1 en magia de sombra vil.

EQUIPO

Armadura: Túnica de neófito, botas simples y malaquita envilecida.

Armas para elegir entre:

- Daga
- Bastón
- Espada 1H

Paquetes de inicio:

- Paquete de neófito
- Paquete de erudito.



Monje

Cuando, hace siglos, los pandaren sufrían bajo el yugo de los mogu, fueron los monjes quienes trajeron la esperanza a lo que parecía inevitablemente un futuro alegro. Debido a la prohibición del uso de armas impuesta por sus amos, estos pandaren eligieron centrarse en aprovechar su chi y aprender a combatir sin el concurso de armas. Cuando llegó la oportunidad de desencadenar una revolución, estaban suficientemente bien entrenados para sacudirse el yugo de la opresión. Siendo como son maestros en el arte del combate con puños desnudos, los monjes nunca confían únicamente en blandir un arma para defenderte de sus enemigos. Aunque se los conoce principalmente por sus tremendos puñetazos y patadas voladoras, rechazan limitar su estilo de combate a un único método. Muchos monjes, por ejemplo, prefieren "absorber como una esponja", y parecen disfrutar del embriagador efecto de recibir un golpe tras otro mientras sus compañeros llevan a cabo la ofensiva. Otros monjes se especializan en invocar los poderes restauradores de la niebla para equilibrar las buenas y malas energías en el interior de las criaturas y conseguir transformarlas en buena salud y fortuna. Sea cual sea el papel que desempeñen en el combate, los monjes suelen centrarse en sus pies y manos para las acciones principales, mientras que su fuerte conexión con su chi interno les vale para potenciar sus facultades.

ARMONÍA

Los templos son lugares de instrucción estudio y disciplina, los maestros instruyen a los monjes desde la disciplina el equilibrio y la bondad potenciando la sabiduría y el talante de los monjes.

- +1 en Chi.
- +1 en Destreza.
- +1 en Voluntad.
- +1 en Inteligencia.
- +1 en Espiritualidad.

ARTES MARCIALES

Los maestros monjes enseñan en sus templos y dojos el arte de usar el cuerpo como un arma siempre en la defensa propia o de los necesitados.

- +1 en AAMM Maestro cervecero.
- +1 en AAMM Caminavientos.
- +1 en Sin armas.
- +1 en Bastones.
- +1 en Armas de puño.
- +1 en Parada.
- +1 en Atletismo.

DISCIPLINA Y APRENDIZAJE

El camino de un monje es largo y no son únicos cada rama de las artes marciales es distinta una de otra mientras que uno emplea sus habilidades para golpear con sus piernas y manos sobre partes críticas de su adversario, otros emplean sus habilidades defensivas para esquivar, desviar y parar los ataques enemigos a su vez que hay otros que emplean el poder del chi para sanar.

CAMINAVIENTOS

Monjes especializados en el arte marcial ofensivo preparados para emplear destreza y agilidad para causar importantes daños en sus enemigos mediante golpes con objetivo de causar daños críticos en el cuerpo del adversario.

- +1 en AAMM Caminavientos.

MAESTRO CERVECERO

Estos monjes fortalecen su cuerpo y mente para usar artes marciales defensivas para detener y aguantar los impactos enemigos.

- +1 en AAMM Maestro cervecero

TEJERIEBLAS

Estos usuarios del chi cultivan sus artes en estimular los cuerpos con magia espiritual con intención de sanar las heridas.

- +1 en Chi.

EQUIPO

Armadura: Kimono de aprendiz, zapatillas de artes marciales y muestra de equilibrio.

Armas para elegir entre:

- 2 armas de puño.
- Bastón.
- 2 espadas 1H.

Paquetes de inicio:

- Paquete de explorador.



DRUIDA

Los protectores de la naturaleza, los druidas, se preocupan del mundo natural, sus criaturas y el equilibrio. Muchos de ellos han observado el mundo desde el sueño esmeralda, un reino eterno separado de Azeroth, pero relacionado íntimamente con él. Este mundo espiritual permite la regulación del flujo de la naturaleza y el camino evolutivo del propio mundo. Es el reino de uno de los grandes dragones Aspecto, Ysera la soñadora. Para ayudar a guiar el curso natural del mundo, los druidas entraron en el sueño esmeralda, aceptando existir lejos de sus amigos y seres queridos en un estado de hibernación prolongada. Pero debido a la amenaza que suponía Archimonde y la legión ardiente, los druidas despertaron y usaron sus poderes para luchar por la protección del mundo. Actualmente, algunos de los druidas han vuelto al sueño esmeralda y otros se han quedado en Azeroth, Trabajando para reparar el daño natural. Los druidas existen más allá de los límites políticos, los imperios y los clanes. ¿Qué importa si uno es de la Horda y la Alianza en la amplia naturaleza? Los elfos de la noche y los Tauren, unidos por su amor por la tierra, dejaron sus diferencias a un lado para trabajar juntos protegiendo Azeroth y ayudando a restaurar zonas contaminadas de dolor y guerra. Los druidas ofrecen esperanza de lo que todo Azeroth podría conseguir si todas las razas trabajasen unidas para mejorar el mundo juntas.

ENLAZADO CON LA NATURALEZA

Los druidas desarrollan una fuerte relación con la naturaleza desarrollando sus conocimientos sobre ella ya sean animales y plantas y la magia relacionada con ella.

- +1 en Naturaleza
- +1 en Destreza
- +1 en Magia Druídica: Feral.
- +1 en Magia Druídica: Equilibrio.
- +1 en Magia Druídica: Restauración.
- +1 en Trato con Animales.
- +1 en Herboristería.
- +1 en armas de puño
- +1 en sin armas.

SEÑORAS DE LA NATURALEZA

Los Druidas novicios se suelen inclinar hacia una disciplina hasta ir desarrollándola para abrirse a nuevas sendas.

FERAL

Los druidas de la garra se especializan en transformarse en feroces bestias que luchan con colmillos y garras.

- +1 en Magia Druídica: Feral.

BALANCE

Los druidas de Elune centran sus estudios para mantener el equilibrio de la naturaleza empleando su poder.

- +1 en Magia Druídica: Equilibrio.

RESTAURACIÓN

Mediante el poder de la naturaleza los druidas pueden canalizar energías espirituales para sanar cualquier daño.

- +1 en Magia Druídica: Restauración.

Equipo

Armadura: Túnica de aprendizaje natural, botas simples y pluma salvaje

Armas para elegir entre:

- Maza 2H.
- Bastón.
- Maza 1H.
- 2 armas de puño.

Paquetes de inicio:

- Paquete de Erudito.
- Paquete de explorador.



CABALLERO DE LA MUERTE

Cuando el Rey Exánime perdió el control sobre sus caballeros de la Muerte, sus otrora campeones buscaron venganza contra los horrores cometidos bajo sus órdenes. Cuando obtuvieron su venganza, los caballeros de la Muerte se encontraron sin causa y sin hogar. Uno a uno fue al mundo de los vivos en busca de un nuevo propósito. Invocando a los muertos para que se alcen y luchen junto a ellos, y protegidos por armaduras de placas tan negras e impenetrables como las sombras, los caballeros de la Muerte se enfrentan a los enemigos directamente mientras los aliados les apoyan. Estos oscuros héroes controlan la presencia de escarcha, sangre y la no-muerte. La escarcha agudiza sus ataques, la sangre fortifica sus cuerpos y la no-muerte les permite bullir con ira profana en el calor de la batalla. Miles de atrocidades están grabadas en los ojos de cada caballero de la Muerte y los enemigos que los miren durante demasiado tiempo sentirán como el calor se escapa de sus cuerpos para ser reemplazado por el frío acero. Los caballeros de la Muerte se enfrentan a sus enemigos de cerca, asestando golpes con sus armas con magia oscura que vuelve a los enemigos vulnerables o les infinge daño con poder oscuro. Arrastran a los enemigos a enfrentamientos uno contra uno, obligándoles a concentrar sus ataques lejos de sus compañeros más débiles. Para evitar que sus enemigos escapen de sus garras, los caballeros de la Muerte deben ser conscientes del poder que invocan de las runas y controlar sus ataques de forma apropiada.

JINETE DE LA MUERTE

Los druidas desarrollan una fuerte relación con la naturaleza desarrollando sus conocimientos sobre ella ya sean animales y plantas y la magia relacionada con ella.

- +1 en caballero profano.
- +1 en caballero de sangre.
- +1 en caballero de escarcha.
- +1 en Nigromancia.
- +1 en Magia sangrienta.
- +1 en Magia rúnica.
- 1 en carisma.
- +1 en vigor.
- +2 en jinete.
- +1 en intimidación.
- +1 en espadas, mazas y hachas a 2M
- +1 en espadas, mazas y hachas a 1M
- +1 en caos.

+1 en voluntad (tras liberarse del control de la plaga)

CULTOS DE LA MUERTE

En la plaga hay distintos grados de caballeros de la muerte y aunque no lo pareciese la plaga tenía su estructura e instruyeron y destinaron a los caballeros de la muerte a distintos destinos que definían sus artes por su función.

PROFANO

Especialistas en acabar con los taumaturgos pudiendo bloquear la magia y silenciar a sus oponentes estos caballeros de la muerte son capaces de eliminar la ventaja mágica de sus enemigos.

+1 en caballero profano.

SANGRE

Los caballeros sangrientos cuyos conjuros son capaces de emplear magia sangrienta sobre sus víctimas destruyendo su salud y absorber su vitalidad.

+1 en caballero de sangre.

ESCARCHA

Luchadores de primera línea, estos caballeros a lomos de sus caballos luchan con hojarrunas encantadas en frío infundiendo pavor sobre los vivos.

+1 en caballero de escarcha.

EQUIPO

Armadura: Armadura de saronita, botas de jinete y piedra de la plaga de pasteador.

Armas para elegir entre:

- 2 armas 1M.
- 1 arma 2M

Paquetes de inicio:

- Paquete de explorador.



CAZADOR DE DEMONIOS

Los cazadores de demonios, discípulos de Illidan Tempestira, cargan con un oscuro legado que atemoriza a aliados y enemigos por igual. Los Illidari se sirven de magia vil y magia caótica, energías que durante eones han amenazado Azeroth y que, según ellos, son esenciales para hacer frente a la Legión Ardiente. Con los poderes de los demonios a los que han asesinado, los Illidari desarrollan rasgos demoniacos que provocan repulsión y pavor entre sus congéneres, los elfos.

SACRIFICIO

Los cazadores de demonios se someten a rituales para grabar el fuego vil en su cuerpo para utilizarlo contra la propia legión ardiente.

- +1 en Magia Vil.
- +1 en Magia de sombra vil.

RITUAL DE CAZADOR DE DEMONIOS

- +1 en Devastación.
- +1 en Venganza.

ENTRENAMIENTO

Los demonios no son presas fáciles y los cazadores de demonios lo saben entre ritual y ritual llevan a cabo entrenamientos que ponen sus cuerpos a límites insospechados.

- +1 en Gujas de Guerra.
- +1 en Destreza.

CONOCIMIENTO DE PRESAS

Un cazador estudia a sus presas y los Illidari no son menos, su dedicación para matar demonios los han convertido en una gran molestia para la legión ardiente.

- +1 en Caos
- 1 en Dificultad de conocimiento específico al tratarse de inspeccionar brujos, demonios o conjuros provenientes de estas fuentes o rastros de los anteriores.

SEÑA DEL SEGADOR DE DEMONIOS

El grueso del ejército de los Illidari se compone de usuarios de disciplinas de combate cuyos estilos característicos son más ofensivos o defensivos.

VENGANZA

Un estilo caracterizado por emplear movimientos defensivos para proteger a sus aliados a su vez que causan serios daños a sus enemigos.

- +1 en Venganza.

DEVASTACIÓN

Los cazadores que se inclinan en este estilo son ágiles y letales acechan y persiguen a sus presas para segar sus vidas en instantes.

- +1 en Devastación.

SUBYUGADOR DE DEMONIOS

Los cazadores de demonios en uno de sus muchos rituales de iniciación sellan en el interior de su cuerpo un demonio con tal de utilizar su poder, pero los demonios no se dejan doblegar tan fácil por lo que oponen resistencia e incluso ponen a prueba la resistencia de su prisión haciendo del día a día del Cazador de demonios un infierno.

DIABILLO

- +1 en Magia vil.
- +1 en Piromancia Vil. Posibilidad de teletransportarse a otras dimensiones.
- Elimina maldiciones.
- Penalización en Voluntad en -1. Podría ocasionar que el Cazador de demonios presente una actitud bromista.

SUCUBO

Otorga la capacidad de manipulación mental y emocional. Incita al Cazador de demonios a un comportamiento de pasión desenfrenada, comportamiento celoso, manipulador y egoísta.

MANÁFAGO

- +1 en Espíritu.
- +1 en Contrarrestar hechizos. Aumento de la violencia del Cazador y una posible adicción a devorar magia.

GUARDIA VIL

- +1 en Vigor.
- 1 en Intelecto.
- 1 en Destreza. -1 en Voluntad y propensa al Cazador a comportamientos violentos.

GUARDIA DE CÓLERA

- +1 en Destreza
- +1 en Espadas 1H
- Fácilmente provocable. -1 en Voluntad y propensa al Cazador a comportamientos violentos.

GUARDIA APOCALÍPTICO

- +1 en magia de sombra Vil.
- +1 en magia de fuego.
- +1 en vigor.
- Capacidad de volar.
- Incita al Cazador de demonios a la destrucción desenfrenada de lo que le rodea.

SHIVARRA

- +1 en Destreza.
- +1 en Carisma.
- 1 en Vigor.
- Incita al cazador de demonios a comportamientos arrogantes.

GUARDIA TERRORÍFICO

Capacidad de Volar.
Incita al Cazador de demonios a un comportamiento cruel y sádico hacia sus enemigos, inspira miedo y desconfianza entre sus aliados.

MO'ARG

- +1 en ingeniería.
- +1 en Vigor.
- +1 en Inteligencia.
- Un cazador de demonios que tenga sellado un Mo' Arg experimenta una mentalidad maquiavélica. En fase de metamorfosis recibe penalizador de -2 en destreza y -2 en atletismo.

CARCELEERO

- +1 en Magia de sombra Vil (+2 en conjuros que involucren al alma de su víctima). Crea una prisión superior que encierra lo que sea durante 2 turnos.



Altera el comportamiento del Cazador de demonios transmiéndoles su残酷, sadismo, y depravación convirtiéndoles en máquinas sanguinarias en la batalla.

Inquisidor

- +1 en intelecto.
- Lectura mental.
- +1 en Illusionismo.
- +1 en Magia de la sombra vil. El Illidari experimentará una sed de conocimiento insaciable, por lo que esta actitud le llevará a curiosear todo cuanto pueda y más.

MURCIÉLAGO VIL

Capacidad de volar.
Grito sónico: Aturde durante un turno a los enemigos situados frente a él. En situaciones de estrés son altamente instintivos.

METAMORFOSIS

Los cazadores de demonios se transforman en criaturas infernales para potenciar su especialización: los Illidari centrados en infiugir daño pueden teletransportarse al combate, mientras que los que optan por un papel defensivo confieren poderosas auras de apoyo.

VISIÓN ESPECTRAL

La aparente ceguera de los cazadores de demonios camufla sus verdaderos poderes de percepción. Hacen uso de su visión mágicamente aumentada para detectar enemigos, aun si estos están ocultos detrás de obstáculos +3 en percepción cuando se usa.

EQÜIPO

Armadura: Arnés de cazador de demonios, cubrepiés y emblema de Illidari.

Armas para elegir entre:

- 2 espadas de una mano.
- 2 gujas de guerra

Paquetes de inicio:

- Paquete de explorador.



PERSONALIDAD Y TRASFONDO

A los personajes se los define por algo más que su raza y clase, son individuos con sus propias historias e intereses vínculos y capacidades más allá de los que la raza o clase que pertenecen. Este capítulo muestra como poder hacer distinción entre personajes haciendo que cada personaje sea único y aporte originalidad a la aventura eligiendo un nombre, pasando por su descripción, trasfondo, personalidad y alineamiento.

ASPECTO DE UN PERSONAJE

El aspecto del personaje influye para el desarrollo de la partida, este puede ser redactado cuidadosamente en la ficha basado en los rasgos raciales y de clase del personaje o acompañarlos con un dibujo o una foto,

TRASFONDOS



EQUIPO

El equipo es esencial para un aventurero, este está formado por monedas, armaduras, armas y objetos de cualquier uso.

EQUIPO INICIAL

En la creación del personaje hay numerosos paquetes de equipo señalados en los apartados de clases y trasfondo.

DINERO Y DIVERSAS MONEDAS

En Azeroth los humanos predominaban el comercio en los reinos del este y empleaban su moneda para comerciar, con el tiempo estas monedas se convirtieron en el método universal de intercambio en toda Azeroth.

Sin embargo, existen algunas civilizaciones que emplean su propio dinero que no tienen valor en el exterior por ejemplo en las islas de Kezan su moneda local es el Macarrón.

Moneda	Valor en cobre	Valor en plata	Valor en Oro
Cobre (penique)	1	1/100	1/10000
Plata (Groat)	100	1	1/100
Oro (real)	10000	100	1

ARMADURAS

Los aventureros para protegerse de un mundo hostil protege su cuerpo con armaduras que le ayudan a protegerse de ataques externos que pudieran herir al personaje.

ARMADURAS DE TELA

Las armaduras de tela son ligeras y utilizadas por conjuradores, no ofrecen mucha protección física, sin embargo, pueden llevarse sin ningún tipo de limitación.

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Túnica de aprendiz	Tela	Pobre	60C		Creación de personaje mago
Túnica de acólito	Tela	Pobre	60C		Creación de personaje brujo
Túnica de neófito	Tela	Pobre	60C		Creación de personaje sacerdote
Túnica de mago iniciado	Tela	Común	1S 50C	+2 energía.	Misión
Túnica de brujo iniciado	Tela	Común	1S 50C	+2 energía.	Misión
Túnica de sacerdote iniciado	Tela	Común	1S 50C	+2 energía.	Misión

ARMADURAS DE CUERO

La armaduras de cuero son mas pesadas que las vestimentas de tela y su diseño requiere un requisito mínimo en cuanto a destreza se refiere para llevarla y que esta no limite los movimientos del usuario.

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Armadura de piel ennegrecida	Cuero	Pobre	60C	2p. de armadura.	Creación de personaje Pícaro
Jubón de inicio elemental	Cuero	Pobre	60C	2p. de armadura.	Creación de personaje Chamán
Túnica de aprendizaje natural	Cuero	Pobre	60C	2p. de armadura.	Creación de personaje Druida
Arnés de caza	Cuero	Pobre	60C	2p. de armadura.	Creación de personaje Cazador
Armadura de cuero negro	Cuero	Común	1S 50C	2p. de armadura +2 energía.	Misión
Jubón de los elementos	Cuero	Común	1S 50C	2p. de armadura +2 energía.	Misión
Túnica de Naturaleza	Cuero	Común	1S 50C	2p. de armadura +2 energía.	Misión
Jubón de caza	Cuero	Común	1S 50C	2p. de armadura +2 energía.	Misión

ARMADURAS DE MALLA

Las armaduras de malla tienen un peso considerable y hacen un poco de ruido durante los movimientos penalizando el sigilo y necesitando un mínimo de fuerza para portarlas.

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Cota de malla de recluta	Malla	Pobre	60C	3p. de armadura.	Creación de personaje
Camisote de escudero	Malla	Pobre	60C	3p. de armadura.	Creación de personaje
Cota de malla de guerrero	Malla	Común	1S 50C	3p. de armadura +2 energía.	Misión
Camisote sagrado	Malla	Común	1S 50C	3p. de armadura. +2 energía.	Misión

ARMADURAS DE PLACAS

Las piezas de armadura más sólidas y también las mas pesadas, es necesario ser bastante fuerte para llevarlas pueden resultar ruidosas y toscas, seguramente sea difícil ser sigiloso con ellas.

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Armadura de lamas de Hierro	Placas	Común	2S 60C	4p. de armadura	Vendedor
Yelmo de hierro	Placas	Común	2S 60C	4p. de armadura	Vendedor
Guantes de lamas de hierro	Placas	Común	2S 60C	4p. de armadura	Vendedor
Botas de lamas de hierro	Placas	Común	2S 60C	4p. de armadura	Vendedor
Coraza de lamas de Acero	Placas	Común	3S 60C	6p. de armadura	Vendedor
Yelmo de acero	Placas	Común	3S 60C	6p. de armadura	Vendedor
Guantes de lamas de acero	Placas	Común	3S 60C	6p. de armadura	Vendedor
Botas de lamas de acero	Placas	Común	3S 60C	6p. de armadura	Vendedor



ABALORIOS

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Gema Arcana	Abalorio	Común	60C	+1p. de efecto en Arcanismo +1p. de efecto en Piromancia +1p. de efecto en Criomancia	Creación de personaje mago
Malaquita envilecida	Abalorio	Común	60C	+1p. de efecto en Magia de la sombra Vil +1p. de efecto en Demonología +1p. de efecto en Piromancia VII	Creación de personaje brujo
Cuentas de Deidad	Abalorio	Común	60C	+2p. de efecto en Luz +1p. de efecto en magia de sombra olvidada +1p. de efecto en magia de sombra del vacío	Creación de personaje sacerdote
Aro de bronce con motivos venenosos	Abalorio	Común	60C	+1p. de efecto en forajido +1p. de efecto en Asesinato +1p. de efecto en Sutileza	Creación de personaje Pícaro
Tótем espiritual menor	Abalorio	Común	60C	+1p. de efecto en Magia elemental: Aire +1p. de efecto en Magia elemental: Fuego +1p. de efecto en Magia elemental: Agua +1p. de efecto en Magia elemental: Tierra	Creación de personaje Chamán
Pluma salvaje	Abalorio	Común	60C	+1p. de efecto en magia druídica feral +1p. de efecto en Magia druídica equilibrio +1p. de efecto en Magia druídica restauración	Creación de personaje Druida
Flecha de bronce	Abalorio	Común	60C	+1p. de efecto en Puntería +1p. de efecto en Supervivencia +1p. de efecto en Maestro de bestias	Creación de personaje Cazador
Espada con escudo	Abalorio	Común	60C	+1 punto de efecto en Maestro de armas +1 punto de efecto en Furibundo +1 punto de efecto en Protector	Creación de personaje Guerrero

Martillo de sentencia	Abalorio	Común	60C	+ 1 punto de efecto en Luz + 1 punto de efecto en Represión + 1 punto de efecto en Protector sagrado	Creación de personaje Paladin
Gema arcana cortada	Abalorio	Común	1S 50C	+3p. de efecto en Arcanismo +3p. de efecto en Piromancia +3p. de efecto en Criomancia	Vendedor
Ágata musgosa envilecida	Abalorio	Común	1S 50C	+3p. de efecto en Magia de la sombra Vil +3p. de efecto en Demonología +3p. de efecto en Piromancia VII	Vendedor
Cuentas de deidad relucientes	Abalorio	Común	1S 50C	+4p. de efecto en Luz +3p. de efecto en magia de sombra olvidada +3p. de efecto en magia de sombra del vacío.	Vendedor
Aro de plata con motivos venenosos	Abalorio	Común	1S 50C	+3p. de efecto en forajido +3p. de efecto en Asesinato +3p. de efecto en Sutileza	Vendedor
Tótém espiritual	Abalorio	Común	1S 50C	+3p. de efecto en Magia elemental: Aire +3p. de efecto en Magia elemental: Fuego +3p. de efecto en Magia elemental: Agua +3p. de efecto en Magia elemental: Tierra	Vendedor
Tocado de plumas naturales	Abalorio	Común	1S 50C	+3p. de efecto en magia druídica feral +3p. de efecto en Magia druídica equilibrio +3p. de efecto en Magia druídica restauración	Vendedor
Flecha de plata	Abalorio	Común	1S 50C	+3p. de efecto en Puntería +3p. de efecto en Supervivencia +3p. de efecto en Maestro de bestias	Vendedor
Espada y escudo con ornamentos	Abalorio	Común	1S 50C	+3 punto de efecto en Maestro de armas +3 punto de efecto en Furibundo	Vendedor



				+3 punto de efecto en Protector	
Martillo de sentencia ornamentado	Abalorio	Común	1S 50C	+3 punto de efecto en Luz +3 punto de efecto en Represión +3 punto de efecto en Protector sagrado	Vendedor

ARMAS

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Espada corta de hierro	Arma 1M	Común	1S 30C	1d6+1p. de daño cortante	Vendedor
Mandoble de hierro	Arma 2M	Común	1S 40C	1d8+1p. de daño cortante	Vendedor
Maza de hierro	Arma 1M	Común	1S 30C	1d6+1p. de daño contundente	Vendedor
Martillo de hierro pesado	Arma 2M	Común	1S 40C	1d8+1p. de daño contundente	Vendedor
Hacha de hierro	Arma 1M	Común	1S 30C	1d6+1p. de daño seccionador	Vendedor
Hacha doble de hierro	Arma 2M	Común	1S 40C	1d8+1p. de daño seccionador	Vendedor
Arco de fresno	a distancia	Común	1S 30C	1d8+1p. de daño	Vendedor
Ballesta de madera con mecanismos de hierro	a distancia	Común	1S 60C	1d8+1p. de daño	Vendedor
Báculo encantado	Arma 2M	Común	1S 40C	1d8 de daño incapacitante Aumenta el daño con hechizos en 1p.	Vendedor
Varita de llamas	a distancia	Común	1S 40C	1d6 de daño de fuego	Vendedor
Varita de hielo	a distancia	Común	1S 40C	1d6 de daño de frío	Vendedor
Varita sagrada	a distancia	Común	1S 40C	1d6 de daño sagrado	Vendedor
Varita de sombras	a distancia	Común	1S 40C	1d6 de daño de sombras	Vendedor
Daga de hierro	Arma 1M	Común	1S 30C	1d4+1p. de daño punzante	Vendedor
Nudillos de hierro	Arma 1M	Común	1S 30C	1d4+1p. de daño incapacitante	Vendedor
Lanza de hierro	Arma 2M	Común	1S 40C	1d8+1p. de daño cortante, punzante o incapacitante.	Vendedor
Rodela de hierro	Escudo	Común	1S 30C	+4 de armadura, Bloquea 1d6+7p. de daño	Vendedor



OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN

