

WORLD WARCRAFT

EL JUEGO DE ROL

BLIZZARD

ENTERTAINMENT





ESTE LIBRO ES UNA OBRA BASADA EN EL UNIVERSO DE WARCRRAFT 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.

2004-2021 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 CARÍFIO 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 MÍ 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 APETITUDES DE MI PERSONAJE QUE CON TALTO CARÍFIO FORJÉ DEBE SERVIR DE ALGO, DEBE CONSTAR Y ME PUSE MANOS A LA OBRA ALLÁ POR EL AÑO 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 HERMANIDADES 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 VIÑO SOLO Y TAMPOCO FUE EL PRIMER INTENTO. EL PROYECTO FUIÓ 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.



Índice

1. Introducción.....	9	4.2.2 Fe.....	56
1.1 ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?.....	9	4.2.3 Espiritualidad.....	56
1.2 ¿QUÉ ES WORLD OF WARCRAFT JDR?.....	9	4.2.4 Naturaleza.....	56
1.2.1 ¿QUE NECESITAS PARA JUGAR?.....	9	4.2.5 Caos.....	56
1.2.1.1 Dados.....	9	4.3 HABILIDADES CON ARMAS.....	57
1.2.1.1.1 Sistema D10.....	9	4.3.1 Espadas de una mano.....	57
1.2.1.1.2 Sistema D20.....	9	4.3.2 Espadas de dos manos.....	57
1.2.1.2 Ficha.....	9	4.3.3 Mazas de una mano.....	57
1.2.1.3 Narrador.....	9	4.3.4 Mazas de dos manos.....	57
1.2.1.4 Jugadores.....	9	4.3.5 Hachas de una mano.....	57
1.3 La regla número uno.....	9	4.3.6 Hachas de dos manos.....	57
1.4 Mecánicas Básicas.....	9	4.3.7 Arcos.....	57
1.5 Personajes.....	10	4.3.8 Armas de fuego.....	57
2. Las Razas de AZEROTH.....	11	4.3.9 Armas arrojadizas.....	57
2.1 Alianza.....	12	4.3.10 Ballestas.....	57
2.1.1 Humanos.....	13	4.3.11 Bastones.....	57
2.1.2 Elfos.....	15	4.3.12 Varitas.....	57
2.1.3 Gnomos.....	18	4.3.13 Dagas.....	57
2.1.4 Elfos de la Noche.....	20	4.3.14 Armas de puño.....	57
2.1.5 Altos Elfos.....	23	4.3.15 Armas de asta.....	57
2.2 Horde.....	25	4.3.16 Gujas de guerra.....	57
2.2.1 Orco.....	26	4.3.17 Escudo.....	57
2.2.2 Los Renegados.....	28	4.5 HABILIDADES DEFENSIVAS.....	58
2.2.3 Troll.....	30	4.5.1 Parada.....	58
2.2.4 Tauren.....	32	4.5.2 Esquivar.....	58
2.2.5 Grogos.....	34	4.5.3 Bloqueo.....	58
2.3 Independientes.....	35	4.5.4 Abjuración/Metamagia.....	58
2.3.1 Goblins.....	36	4.6 HABILIDADES GENERALES.....	59
2.3.2 Elfos de Sangre.....	37	4.6.1 Habilidades Físicas.....	59
3. Las Clases de AZEROTH.....	38	4.6.1.1 Atletismo.....	59
3.1 Clases Principales.....	39	4.6.2 Robo.....	59
3.1.1 Brujo.....	40	4.6.3 Sigilo.....	59
3.1.2 Caballero de la Muerte.....	41	4.6.4 Forzar Cerraduras.....	59
3.1.3 Cazador de Demonios.....	42	4.6.5 Supervivencia.....	59
3.1.4 Cazador.....	44	4.6.6 Preparar/Escalar.....	59
3.1.5 Chamán.....	45	4.6.7 Buscar.....	59
3.1.6 Bruja.....	46	4.6.2 Habilidades mentales.....	60
3.1.7 Guerrero.....	47	4.6.1 Alerta.....	60
3.1.8 Mago.....	48	4.6.2 Aprendizaje.....	60
3.1.9 Monje.....	49	4.6.3 Interpretación.....	60
3.1.10 Paladín.....	50	4.6.3 Habilidades sociales.....	60
3.1.11 Pícaro.....	51	4.6.1 Subterfugio.....	60
3.1.12 Sacerdote.....	52	4.6.2 Trato con los animales.....	60
3.2 Clases secundarias o híbridas.....	53	4.6.3 Intimidación.....	60
4. Las Habilidades en AZEROTH.....	54	4.6.4 Carisma.....	60
4.1 Atributos.....	54	4.7 La Magia de AZEROTH.....	61
4.1.1 Inteligencia.....	54	4.7.1 Arcanismo.....	61
4.1.2 Voluntad.....	54	4.7.1.1 Variantes del Arcanismo.....	61
4.1.3 Destreza.....	54	4.7.1.1.1 Cronomancia.....	61
4.1.4 Vigor.....	54	4.7.1.1.2 Adivinación.....	61
4.1.5 Percepción.....	54	4.7.1.1.3 Conjunción.....	61
4.1.6 Velocidad.....	54	4.7.1.1.4 Encantamiento.....	61
4.1.7 Energía.....	54	4.7.1.1.5 Transmutación.....	61
4.1.8 Aguante.....	54	4.7.1.1.6 Ilusionismo.....	61
4.1.9 Habilidades de Armadura.....	54	4.7.2 Piromancia.....	61
4.1.9.1 Armadura de tela.....	54	4.7.3 Criomancia.....	61
4.1.9.2 Armadura de cuero.....	54	4.7.4 Nigromancia.....	61
4.1.9.3 Armadura de malla.....	54	4.7.5 Magia Rúnica.....	61
4.1.9.4 Armadura de placas.....	55	4.7.6 Demonología.....	61
4.1.10 Resistencia.....	55	4.7.7 Piromancia Vil.....	61
4.1.10.1 Resistencia física.....	55	4.7.8 Magia Sangrienta.....	61
4.1.10.2 Resistencia a la magia arcana.....	55	4.7.9 Magia de Sombra Vil.....	61
4.1.10.3 Resistencia al fuego.....	55	4.7.10 Magia de Sombra.....	61
4.1.10.4 Resistencia al frío.....	55	4.7.11 Magia Druídica: Feral.....	61
4.1.10.5 Resistencia a la sombra.....	55	4.7.12 Magia Druídica: Equilibrio.....	61
4.1.10.6 Resistencia a la naturaleza.....	55	4.7.13 Magia Druídica: Vida.....	62
4.1.10.7 Resistencia a la luz.....	55	4.7.14 Dominio de la Luz.....	62
4.2 Habilidades Mágicas.....	56	4.7.15 Magia Elemental: Agua.....	62
4.2.1 Taumaturgia.....	56	4.7.16 Magia Elemental: Fuego.....	62



4.7.17 MAGIA ELEMENTAL: TIERRA.....	62	5.1.4 ARGUS.....	93
4.7.18 MAGIA ELEMENTAL: AIRE.....	62	5.2 PLANOS ESPIRITUALES.....	95
4.7.19 CHI.....	62	5.2.1 PLANOS ELEMENTALES.....	95
4.8 LOS ESTILOS DE AZEROTH.....	63	5.2.1.1 TIERRAS DE FUEGO.....	95
4.8.1 MAESTRO DE ARMAS.....	63	5.2.1.2 PROFUNDIDADES ABISALES.....	95
4.8.2 FURIBUNDO.....	63	5.2.1.3 PLANO ELEMENTAL DEL AIRE.....	95
4.8.3 PROTECTOR.....	63	5.2.1.4 INFRALAR.....	95
4.8.4 PUNTERÍA.....	63	5.3 ERA TEMPORAL.....	95
4.8.5 SUPERVIVENCIA.....	63	5.3.1 POST 3ª GUERRA. AÑOS 21 - 25 d.P.....	95
4.8.6 MAESTRO DE BESTIAS.....	63	6. AVENTURAS EN AZEROTH.....	96
4.8.7 A.A.M.M. MAESTRO CERVECERO.....	63	6.1 OBJETOS.....	96
4.8.8 A.A.M.M. Caminavientos.....	63	6.1.2 CARACTERÍSTICAS DE OBJETOS.....	96
4.8.9 ASESINATO.....	63	6.1.2.1 VALOR.....	96
4.8.10 SUHILEZA.....	63	6.1.2.2 PESO.....	96
4.8.11 FORAJIDO.....	63	6.1.2.3 LIGABLE.....	96
4.8.12 PROTECTOR SAGRADO.....	63	6.1.2.4 USABLE.....	96
4.8.13 REPRÉSION.....	63	6.1.2.5 EQUIPABLE.....	96
4.8.14 DEVASTACIÓN.....	63	6.1.3 TIPOS DE OBJETOS.....	96
4.8.15 VENGANZA.....	63	6.1.3.1 EQUIPAMIENTO.....	96
4.8.16 CABALLERO SANGRIENTO.....	63	6.1.3.1.1 ARMAS.....	96
4.8.17 CABALLERO DE ESCARCHA.....	63	6.1.3.1.2 ARMADURAS.....	96
4.8.18 CABALLERO PROFANO.....	63	6.1.3.1.3 ABALORJOS.....	96
4.9 LAS PROFESIONES EN AZEROTH Y SUS ARTESANOS.....	64	6.1.3.2 ALIMENTOS.....	96
4.9.1 ARTESANÍAS.....	64	6.1.3.3 ARTILUGIOS.....	96
4.9.1.1 ALQUIMIA.....	64	6.1.3.4 COMPONENTES.....	96
4.9.1.2 SASTRERÍA.....	64	6.1.3.5 CONTENEDORES.....	96
4.9.1.3 DESUELLO.....	64	6.1.3.6 RECETAS.....	96
4.9.1.4 CARPINTERÍA.....	64	6.1.3.7 POCIONES.....	97
4.9.1.5 HERBORISTA.....	64	6.1.3.8 MISCELÁNEA.....	97
4.9.1.6 ENCANTAMIENTO.....	64	6.1.4 CALIDADES DE OBJETOS.....	97
4.9.1.7 HERRERÍA.....	64	6.1.4.1 POBRE.....	97
4.9.1.8 HERRERÍAS RACIALES.....	64	6.1.4.2 COMÚN.....	97
4.9.1.8.1 HERRERÍA ENANA.....	64	6.1.4.3 POCO COMÚN.....	97
4.9.1.8.2 HERRERÍA ELFA.....	64	6.1.4.4 RARO.....	97
4.9.1.9 INSCRIPCIÓN.....	65	6.1.4.5 ÉPICO.....	97
4.9.1.10 INGENIERÍA.....	65	6.1.4.6 LEGENDARIO.....	97
4.9.1.11 INGENIERÍA RACIAL.....	65	6.1.5 MATERIALES.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
4.9.1.11.1 INGENIERÍA Gнома.....	65	6.1.5.1 MADERA.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
4.9.1.11.2 INGENIERÍA GOBLIN.....	65	CEREZO.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
4.9.1.12 JOYERÍA.....	65	ROBLE.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
4.9.1.13 LEÑADOR.....	65	CASTAÑO.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
4.9.1.14 MINERÍA.....	65	EBANO.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
4.9.1.15 PELETERÍA.....	65	BAMBÚ.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
4.9.1.16 GRANJERO.....	65	6.1.5.2 PIEDRA.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
4.9.2 OFICIOS.....	66	6.1.5.3 METAL.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
4.9.2.1 BARDO.....	66	6.1.5.4 GEMAS.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
4.9.2.2 MARINERO.....	66	6.1.5.5 PLANTAS.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
4.9.2.3 MERCADER.....	66	6.1.5.6 PIELES.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
4.9.2.4 CAZARRECOMPENSAS.....	66	6.1.6 CREANDO UN OBJETO.....	98
4.9.2.5 CRIADOR DE ANIMALES.....	66	6.1.6.1 FICHA DE OBJETO.....	98
4.9.3 CONOCIMIENTOS.....	66	6.2 BENEFICIOS Y PERJUICIOS.....	143
4.9.3.1 ARQUEOLOGÍA.....	66	6.2.1 BENEFICIOS.....	143
4.9.3.2 COCINA.....	66	6.2.1.1 TIPOS DE BENEFICIOS.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
4.9.3.3 EQUITACIÓN.....	66	6.2.1.1.1 MAGIA.....	143
4.9.3.4 PESCA.....	66	6.2.1.1.2 BENEDICIÓN.....	143
4.9.3.5 PRIMEROS AUXILIOS.....	66	6.2.1.1.3 POCIÓN.....	143
4.9.3.6 CONOCIMIENTO DE LA MAGIA.....	67	6.2.2 PERJUICIOS.....	143
5. EL MUNDO DE AZEROTH.....	68	6.2.2.1 TIPOS DE PERJUICIOS.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
5.1 PLANO FÍSICO.....	68	6.2.2.1.1 MAGIA.....	143
5.1.1 AZEROTH.....	69	6.2.2.1.2 MALDICIÓN.....	143
5.1.1.1 KALIM'DOR.....	71	6.2.2.1.3 VENENO.....	143
5.1.1.2 REINOS DEL ESTE.....	73	6.2.2.1.4 ENFERMEDAD.....	143
5.1.1.3 RASGAHORTE.....	75	6.2.2.1.5 HERIDA.....	143
5.1.1.4 PAN'DARIA.....	77	6.2.3.1 FICHA BÁSICA.....	144
5.1.1.5 ISLAS MAYORES.....	79	6.3 EXPLORACIÓN Y MOVIMIENTO.....	147
5.1.1.5.1 KEZAH.....	79	6.3.1 EXPLORACIÓN LIBRE.....	147
5.1.1.5.2 LAS ISLAS ABRUPTAS.....	81	6.3.2 MOVIMIENTO EN BATALLA.....	147
5.1.1.5.3 KUL TIRAS.....	83	6.3.2.1 CAMINAR.....	147
5.1.1.5.4 ZANDALAR.....	85	6.3.2.2 CORRER.....	147
5.1.1.5.5 ISLA LUNA NEGRA.....	87	6.3.2.3 SPRINT.....	147
5.1.2 TERRALLENDE.....	89	6.3.2.4 OBSTÁCULOS.....	147
5.1.3 DRAENOR.....	91	6.3.3 MOVIMIENTO ENTRE ZONAS.....	147



6.4	Κοινωνία.....	148	7.5	FICHA BÁSICA.....	157
6.4.1	ΛΕΓΓΥΑΣ ΔΕ ΜΑΥΟΡ ΓΡΑΔΟ.....	148	7.6	ΔΕΣΑΡΡΟΛΛΟ ΔΕΛ ΠΕΡΣΟΝΑΙΕ.....	159
6.4.1.1	ΛΕΓΓΥΑ ΚΟΜΨΗ.....	148	7.6.1	ΑΒΑΝΧΕ ΔΕΛ ΠΕΡΣΟΝΑΙΕ.....	159
6.4.1.2	ΟΡΧΟ.....	148	7.6.1.1	ΔΕ ΚΙΒΙΛ Α ΝΟΒΙΧΙΟ.....	159
6.4.1.3	ΈΛΦΙΚΟ.....	148	7.6.1.2	ΔΕ ΝΟΒΙΧΙΟ Α ΚΟΜΒΑΤΙΕΝΤΕ.....	159
6.4.1.3.1	ΔΑΡΤΑΣΣΙΑΝΟ.....	148	7.6.1.3	ΔΕ ΚΟΜΒΑΤΙΕΝΤΕ Α ΕΡΠΕΡΙΜΕΝΤΑΔΟ.....	159
6.4.1.3.2	ΘΑΛΑΣΣΙΑΝΟ.....	148	7.6.1.4	ΔΕ ΕΡΠΕΡΙΜΕΝΤΑΔΟ Α ΒΕΤΕΡΑΝΟ.....	159
6.4.1.3.3	ΣΗΑΛΑΣΣΙΑΝΟ.....	148	7.5.1	ΔΕ ΒΕΤΕΡΑΝΟ Α ΚΑΜΠΕΟΝ.....	159
6.4.1.4	ΕΝΑΨΙΚΟ.....	148	7.7	ΙΝΒΕΝΤΑΡΙΟ.....	159
6.4.1.5	ΓΝΟΜΙΚΟ.....	148	7.7.1	ΜΟΧΙΛΑ Υ ΒΟΛΣΑΣ.....	159
6.4.1.6	ΤΡΟΛ.....	148	7.7.2	ΜΟΝΗΔΕΡΟ.....	159
6.4.1.7	ΤΑΥΡΑΝΗ.....	148	7.7.3	ΕΡΠΙΠΑΜΙΕΝΤΟ.....	159
6.4.1.8	ΔΡΑΚΕΨΙ.....	148	8	ΚΡΙΑΤΥΡΑΣ.....	160
6.4.1.9	ΓΟΒΛΙΝ.....	148	8.1	ΤΙΠΟΣ ΔΕ ΚΡΙΑΤΥΡΑΣ.....	160
6.4.1.10	ΠΑΝΔΑΡΕΝ.....	148	8.1.1	ΔΕΒΙΛ.....	160
6.4.2	ΛΕΓΓΥΑΣ ΔΕ ΜΕΝΟΡ ΓΡΑΔΟ.....	148	8.1.2	ΝΟΡΜΑΛ.....	160
6.4.2.1	ΔΡΑΚΟΝΙΚΟ.....	148	8.1.3	ΕΛΙΤΗ.....	160
6.4.2.2	ΚΑΛΙΜΑΓ.....	148	8.1.4	ΙΕΦΕ.....	160
6.4.2.3	ΜΥΡΛΟΚ.....	148	8.2	ΒΕΣΤΙΑΡΙΟ.....	161
6.4.2.4	ΔΕΜΟΝΙΑΚΟ.....	148	8.3	ΦΙΧΑ ΔΕ ΚΡΙΑΤΥΡΑ.....	161
6.4.2.5	ΔΡΥΔΙΚΟ.....	149	9	ΚΟΜΒΑΤΕ.....	162
6.4.2.6	ΒΡΥΚΥΛ.....	149	9.1	ΔΕΣΑΡΡΟΛΛΟ ΔΕΛ ΚΟΜΒΑΤΕ.....	162
6.4.2.7	ΤΙΤΑΨΙΚΟ.....	149	9.1.1	ΙΝΙΧΙΑΤΙΒΑ.....	162
6.5	ΕΠΙΤΟΡΝΟΣ.....	150	9.1.2	ΦΑΣΕΣ ΔΕ ΤΥΡΝΟΣ ΔΕ ΚΟΜΒΑΤΕ.....	162
6.5.1	ΕΞΕΤΕΡΙΟΕΣ.....	150	9.1.2.1	ΙΝΙΧΙΟ.....	162
6.5.1.1	ΚΙΥΔΑΔΕΣ.....	150	9.1.2.2	ΑΚΚΙΟΝ.....	162
6.5.1.2	ΤΙΕΡΡΑ.....	150	9.1.2.3	ΡΕΣΠΥΕΣΤΑ.....	162
6.5.1.3	ΜΑΡ.....	150	9.1.2.4	ΠΟΣΙΒΛΕ ΚΟΝΤΡΑΚΚΙΟΝ.....	162
6.5.2	ΙΝΤΕΡΙΟΕΣ.....	150	9.1.2.4Α	ΚΟΝΤΡΑΤΑΚΥΕ.....	162
6.5.2.1	ΕΔΙΦΙΚΙΟΣ.....	150	9.1.2.4Β	ΠΟΣΙΒΛΕ ΚΟΝΤΡΑ ΑΚΚΙΟΝ.....	162
6.5.2.2	ΚΥΕΥΑΣ.....	150	9.1.2.5	ΣΑΝΑΚΙΟΝΕΣ.....	162
6.5.2.3	ΜΑΖΜΟΡΡΑΣ.....	150	9.1.2.6	ΡΕΣΟΛΥΚΙΟΝ ΔΕ ΔΑΨΟ Υ ΗΕΡΙΔΑΣ.....	162
6.6	ΜΟΝΤΥΡΑΣ.....	151	9.1.2.6Α	ΠΥΝΤΟΣ ΔΕ ΔΑΨΟ.....	162
6.6.1	ΙΝΒΕΝΤΑΡΙΟ.....	151	9.1.2.7	ΦΙΝ ΔΕΛ ΚΟΜΒΑΤΕ.....	162
6.6.2	ΤΙΠΟΣ ΔΕ ΜΟΝΤΥΡΑΣ.....	151	9.1.2.7Α	ΒΙΚΤΟΡΙΑ.....	162
6.6.2.1	ΜΟΝΤΥΡΑΣ ΤΕΡΕΣΤΡΕΣ.....	151	9.1.2.7Β	ΔΕΡΡΟΤΑ.....	163
6.6.2.2	ΜΟΝΤΥΡΑΣ ΑΚΥΑΤΙΚΑΣ.....	151	9.1.2.8	ΜΥΕΡΤΕ.....	163
6.6.2.3	ΜΟΝΤΥΡΑΣ ΒΟΛΑΔΟΡΑΣ.....	151	10	ΗΑΒΙΛΙΔΑΔΕΣ.....	164
7	ΠΕΡΣΟΝΑΙΕ.....	152	10.1	ΗΕΧΙΖΟΣ.....	164
7.1	ΚΡΕΑΚΙΟΝ ΔΕ ΠΕΡΣΟΝΑΙΕ.....	152	10.1.1	ΛΙΣΤΑ ΔΕ ΗΕΧΙΖΟΣ.....	164
7.1.1	ΕΛΕΚΚΙΟΝ ΔΕ ΡΑΖΑ.....	152	10.1.2	ΚΡΕΑΝΟΟ ΗΕΧΙΖΟΣ.....	164
7.1.2	ΕΛΕΚΚΙΟΝ ΔΕ ΚΛΑΣΕ.....	152	10.2	ΗΑΒΙΛΙΔΑΔΕΣ ΕΣΠΕΚΙΑΛΕΣ.....	165
7.1.3	ΗΑΒΙΛΙΔΑΔΕΣ ΡΑΚΙΑΛΕΣ Υ ΔΕ ΚΛΑΣΕ.....	152	10.2.1	ΛΙΣΤΑ ΔΕ ΗΑΒΙΛΙΔΑΔΕΣ ΕΣΠΕΚΙΑΛΕΣ.....	165
7.1.4.1	ΑΤΡΙΒΥΤΟΣ.....	152	10.2.2	ΚΡΕΑΝΟΟ ΗΑΒΙΛΙΔΑΔΕΣ ΕΣΠΕΚΙΑΛΕΣ.....	165
7.1.4.2	ΕΣΤΙΛΟΣ Υ ΜΑΓΙΑΣ.....	152	11	ΑΦΙΛΙΑΚΙΟΝΕΣ.....	166
7.1.4.3	ΗΑΒΙΛΙΔΑΔΕΣ ΜΑΓΙΚΑΣ.....	152	11.1	ΛΙΣΤΑ ΔΕ ΑΦΙΛΙΑΚΙΟΝΕΣ.....	166
7.1.4.4	ΗΑΒΙΛΙΔΑΔΕΣ ΔΕ ΑΡΜΑΣ.....	152	11.1.1	ΑΛΙΑΝΖΑ.....	166
7.1.4.5	ΗΑΒΙΛΙΔΑΔΕΣ ΔΕΦΕΝΣΙΒΑΣ.....	152	ΝΕΥΤΟΡΜΕΝΤΑ.....	166	
7.1.4.6	ΗΑΒΙΛΙΔΑΔΕΣ.....	152	ΦΟΡΙΑΖ.....	166	
7.1.4.7	ΠΡΟΦΕΣΙΟΝΕΣ Υ ΟΦΙΚΙΟΣ.....	152	ΓΗΟΜΕΡΕΓΑΝ.....	166	
7.1.4.8	ΚΟΝΟΚΙΜΕΝΤΟΣ.....	152	ΔΑΡΤΑΣΣΟΣ.....	166	
7.1.4.9	ΠΥΝΤΟΣ ΔΕ ΠΡΑΚΤΙΚΑ.....	152	ΛΙΓΑ ΔΕ ΕΡΠΕΔΙΟΝΑΡΙΟΣ.....	166	
7.2	ΑΛΙΝΕΑΜΙΕΝΤΟ.....	154	ΕΛ ΚΙΡΙΝ ΤΟΡ.....	166	
7.2.1	ΛΕΓΑΛ ΒΥΕΝΟ.....	154	ΚΕΝΤΙΝΗΛΑΣ ΑΛΑ ΔΕ ΠΛΑΤΑ.....	166	
7.2.2	ΝΕΥΤΡΑΛ ΒΥΕΝΟ.....	154	ΛΙΓΑ ΔΕ ΑΡΑΘΗΟΡ.....	166	
7.2.3	ΚΑΟΤΙΚΟ ΒΥΕΝΟ.....	154	ΓΥΑΡΔΙΑ ΠΙΚΟ ΤΟΡΜΕΝΤΑ.....	166	
7.2.4	ΛΕΓΑΛ ΝΕΥΤΡΑΛ.....	154	11.1.2	ΗΟΡΔΑ.....	166
7.2.5	ΝΕΥΤΡΑΛ.....	154	ΟΡΓΡΙΜΜΑΡ.....	166	
7.2.6	ΚΑΟΤΙΚΟ ΝΕΥΤΡΑΛ.....	154	ΤΡΟΛΣ ΛΑΝΖΑ ΝΕΓΡΑ.....	166	
7.2.7	ΛΕΓΑΛ ΜΑΛΥΑΔΟ.....	155	ΚΙΜΑ ΔΕΛ ΤΡΥΕΝΟ.....	166	
7.2.8	ΝΕΥΤΡΑΛ ΜΑΛΥΑΔΟ.....	155	ΕΝΤΡΑΨΑΣ.....	166	
7.2.9	ΚΑΟΤΙΚΟ ΜΑΛΥΑΔΟ.....	155	ΕΣΚΟΛΤΑΣ ΓΡΙΤΟ ΔΕ ΓΥΕΡΡΑ.....	166	
7.3	ΤΙΠΟΣ ΔΕ ΠΕΡΣΟΝΑΙΕ.....	156	ΛΟΣ ΡΑΠΙΨΑΔΟΕΣ.....	166	
7.3.1	ΚΙΒΙΛ.....	156	ΛΟΒΟ ΓΕΛΙΔΟ.....	166	
7.3.2	ΝΟΒΙΧΙΟ.....	156	11.1.3	ΝΕΥΤΡΑΛΕΣ.....	166
7.3.3	ΚΟΜΒΑΤΙΕΝΤΕ.....	156	ΚΙΡΚΥΛΟ ΚΕΝΑΡΙΟΝ.....	166	
7.3.4	ΕΡΠΕΡΙΜΕΝΤΑΔΟ.....	156	ΕΛ ΑΛΒΑ ΑΡΓΕΝΤΑ.....	167	
7.3.5	ΒΕΤΕΡΑΝΟ.....	156	ΒΑΣΤΙΟΝ ΦΑΥΚΕΣ ΔΕ ΜΑΔΕΡΑ.....	167	
7.4	ΔΙΝΕΡΟ ΙΝΙΚΙΑΛ.....	156	ΚΑΡΤΕΛ ΒΟΝΥΑΠΟΡ.....	167	
7.4.1	ΠΟΡ ΤΡΑΣΦΟΝΟΟ.....	156	ΚΕΝΤΑΥΡΟΣ ΔΕΛ ΚΛΑΝ ΜΑΓΡΑΜ.....	167	
7.4.2	ΑΛΕΑΤΟΡΙΟ.....	157	ΚΕΝΤΑΥΡΟΣ ΔΕΛ ΚΛΑΝ ΓΕΛΚΙΣ.....	167	
7.4.3	ΛΙΒΡΕ ΕΛΕΚΚΙΟΝ.....	157	ΕΛ ΟΙΟ ΒΙΟΛΕΤΑ.....	167	



FERIA DE LA LUNA NEGRA.....	167
HERMANOAO DEL TORJO.....	167
LIÑAJE DE POZDORNU.....	167
SHEI'DRALAR.....	167
SEÑORES DEL AGUA HYDRAXIS.....	167
GILNEAS.....	167
11.1.4 GRUPOS DE BANDIDOS O VILLANOS.....	167
HERMANOAO DÉFIAS.....	167
LA HERMANOAO.....	167
BUCANEROS VELASANGRE.....	167
RAVENHOLDT.....	167
MARTILLO CREPUSCULAR.....	167
CLAN HIERRO NEGRO.....	167
11.2 FICHA BÁSICA.....	168
11.3 DESARROLLO DE ORDEN.....	168
12. AGRADECIMIENTOS.....	169





1. Introducción

1.1 ¿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 DESARROLLE DE UNA MANERA EQUITATIVA. LA IMAGINACIÓN DE LOS JUGADORES ES LA ÚNICA COSA QUE LIMITA LA CLASE DE AVENTURAS QUE PUEDE 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.

1.2 ¿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 UNÍVERSO WARCRAFT Y SUS LEGENDARIAS HISTORIAS INCORPORÁNDOSE A ELLAS.

1.2.1 ¿QUE NECESITAS PARA JUGAR?

ESTO ES LO QUE SE NECESITA PARA JUGAR AL WotW 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 DECEPTAS. -LÁPIZ, GOMA Y HOJAS DE PAPEL Y UN CUADERNILLO.

1.2.1.1 DADOS

WotW 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 ABBREVIAR 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.

1.2.1.1.1 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.

1.2.1.1.2 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.

1.2.1.2 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.

1.2.1.3 NARRADOR

SI TIENES PENSAO SER UN NARRADOR DENTRO DEL JUEGO DE WotW JdR DEBERÍAS FAMILIARIZARTÉ 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 QUIERES DIRIGIR PROBADNO A JUGAR LAS AVENTURAS INTRODUCTORIAS AL FINAL DEL LIBRO.

1.2.1.4 JUGADORES

LOS JUGADORES QUE DESEAN CREARSE UN PERSONAJE PARA JUGAR A WotW JdR DEBERÍAN ECHARLE UN VISTAZO A LOS APARTADOS DEL LIBRO QUE HABLAN DE LAS FACCIÓNES, RAZAS, CLASES Y LAS HABILIDADES DE AZEROTH.

1.3 LA REGLA NÚMERO UNO

LA PRIMERA Y MÁS IMPORTANTE REGLA DE WotW JdR ES: ¡HAZ LO QUE PROPORCIONE MÁS DIVERSIÓN A LAS PARTIDAS! AUNQUE HEMOS HECHO TODOS LOS ESFUERZOS NECESARIOS PARA ASEGURARNOS DE QUE WotW 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 PUEDE DARTÉ 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 DIVERTEDO Y AGRADEABLE PARA TODOS. ES TU JUEGO, ¡ASÍ QUE DIRÍGELO Y JUEGA LO DE LA MANERA QUE QUIERAS!

1.4 MECÁNICAS BÁSICAS

WotW 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 HACERLO SIGUIENTE:

-REALIZAR UNA TIRADA DE DADOS 1D20.



-EN CASO DE D20 SUMAR AL RESULTADO CUALQUIER MODIFICADOR PERTINENTE (ATRIBUTOS + (HABILIDADES FÍSICAS/SOCIALES/MENTALES/DEFENSIVAS), ESTILO DE COMBATE + HABILIDAD EN ARMAS/MAGIA... ETC.) SOLICITADOS POR EL JARRADOR -
COMPARAR EL TOTAL CON EL NÚMERO DENOMINADO DIFICULTAD.
SI EL RESULTADO IGUALA O SUPERA LA DIFICULTAD FIJADA POR EL JARRADOR, 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.

1.5 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.



2. LAS RAZAS DE AZEROTH

HAY MUCHAS RAZAS INTELIGENTES EN AZEROTH QUE HAN ERGUIDO CIVILIZACIONES POR EL MUNDO, DE LAS CUALES TU PERSONAJE PERTENECE A UNA DE ELLAS. MUCHAS DE ESAS RAZAS SE HAN JUNTADO EN ALIANZAS DEBIDO A LOS CONFLICTOS TERRITORIALES QUE SE HAN OCASIONADO A LO LARGO DE LA HISTORIA. MIENTRAS QUE OTRAS RAZAS SE HAN DECAJADO POR LA ALIANZA O POR LA HORDA. OTRAS SE HAN MANTENIDO AL MARGEN DE LA GUERRA PARA VIVIR EN PAZ.



2.1 ΑΛΙΑΝΖΑ

CUANDO LOS HUMANOS VIVÍAN EN PRIMITIVAS TRIBUS NO EXISTÍA NINGÚN TIPO DE ALIANZA. HASTA LA LLEGADA DE LOS ALTOS ELFOS QUE LE PIDIERON AYUDA FREJTE A LA CRECIENTE AMENAZA DE LOS TROLS AMANÍ. 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 PODÍAN APRENDERLA.

LOS HUMANOS Y LOS ENANOS TIENEN SIGLOS DE ALIANZAS A SUS ESPALDAS Y YA CASI NADIE RECUERDA CUANTO 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 GIRCÓPTEROS. LO QUE LES AYUDÓ A GANAR LA GUERRA NEUTRALIZANDO LAS INVENCIONES AÉREAS CON LAS QUE LOS GOBLIN DOTARON A LA HORDA.

DURANTE LA TERCERA GUERRA CUANDO LA LEGIÓN ARDIENTE ATACÓ VALLEFRESNO 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.



2.1.1 Humanos

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 hijos niños malformados lo que hizo decretar a los líderes el descartar de esos niños deformados los padres que se resistieron a matar a sus hijos se exiliaron hacia el sur asentándose en las tierras de Tirissal 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 formado así el primer gran reino humano que llamaron Arathor cuya capital fortificada sería la ciudad de Stronm.

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 demoníacas atraídas por la magia arcaica 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 Anathin 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 descienden 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

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 NECESARIAMENTE ALTA HUNDIR UNA HOJA EN EL CUELLO DE UNA VÍCTIMA. ESAS TÉCNICAS EVOLUCIONARON CREANDO AUTÉNTICAS LEYES ENTRE LOS BANDIDOS HAMBRIENTOS 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 GUÍO EN UNA DOCTRINA DE NUEVAS DISCIPLINAS ABRIÉNDOLE LAS PUERTAS ANTE EL DOMINIO DE LA ENTIADA DE LA LUZ QUE PODRÍA SER USADO TANTO PARA SAÑAR COMO PARA REPRIMIR A LOS MALVADOS.

CHAMÁN

NO HAY CONSTANCIA DE HUMANOS QUE HAYAN SIDO CHAMANES.

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 FUNDO 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 SINISTROS 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 UNA ARMA CAPAZ DE AHUJAR A SUS ENEMIGOS.

DRUIDA

NO HAY CONSTANCIA DE LA EXISTENCIA DE HUMANOS DRUIDAS.

CAZADOR DE DEMONIOS

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 INTRODUIÓ 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.

FACCIONES RELACIONADAS

LORDAERON, GILNEAS, ALTERAC, STROMGARDE, KUL TIRAS, VENTORMENTA, ARATHI, KIRIN TOR, RAVENHOLT.

CARACTERÍSTICAS RACIALES

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 ESPADAS 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).



2.1.2 Επαφος

DESCRIPCIÓN FÍSICA

HUMANOIDES FORJIDOS 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 EPAFOS MASCULINOS TIENEN 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 TIENEN A TENER GRAN MASA MUSCULAR, AUNQUE EN MEJOR MEDIDA QUE LOS VARONES, Y LUCEN UNAS LARGAS MELENAS ADORNADAS CON TRENZAS Y COMPLICADOS RECOGIDOS, AUNQUE TAMBIÉN ES POSIBLE VER ALGUNAS EPAFAS CON EL CABELLO CORTO.

LOS EPAFOS 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 EPAFOS DE LA ACTUALIDAD DESCENDEN DE LOS TERRÁNEOS UNA ANTIGUA RAZA CREADA POR LOS TITANES DURANTE UNA ANTIGUA GUERRA EN LA QUE LOS TITANES LUCHARON CONTRA LOS DIOS ANTIGUOS POR EL CONTROL DE AZEROTH.

EL TITAN KHAZ'GOROTH CONSTRUYÓ UNA MÁQUINA LLAMADA LA FORJA DE LAS VOLUNTADES, UNA ESTRUCTURA EN UL'DUAR CUYA FUNCIÓN ERA CREAR SOLDADOS DE PIEDRA PARA LUCHAR CONTRA LOS DIOS QUE PARASITABAN EL MUNDO.

LOS DIOS ANTIGUOS LANZARON UN CONTRATAQUE CON TAL DE CORRUMPER 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 CANIBALES 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 EPAFOS 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 EPAFOS QUE SALIERON DE UL'DAMAN SE DIRIGIERON AL NORTE Y EN LA TUNDRÁ DE DUN MOROGH ESTABLECIERON LA CIUDAD DE FORJAZ EN EL CORAZÓN DE UNA MONTAÑA Y A LOS DOMINIOS DEL PRIMER REINO EPAFO LO LLAMARON KHAZ'MODAN EN HONOR A SU CREADOR KHAZ'GOROTH.

LA CIVILIZACIÓN EPAFA ENTRÓ EN UNA CRISIS DE PODER CUANDO MODIUS YUNQUEMAR FALLECIÓ EL CLAN DE EPAFOS 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 EPAFOS MARTILLO SALVAJE SE ESTABLECIERON AL ESTE DE KHAZ'MODAN MIENTRAS QUE LOS HIERRO NEGRO SE ESTABLECIERON AL SUR EN LAS COLINAS DE CRESTAGRANJA.

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 SITIOS Y FORJAZ LANZÓ UNA CONTRAOFENSIVA PARA DESTRUIR AL CLAN HIERRO NEGRO. LA CIUDAD DE TAURJSSAN 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 EPAFOS DEL CLAN HIERRO NEGRO ERIGIERON SU NUEVA CIUDAD EN EL INTERIOR DE LA MONTAÑA ROCA NEGRA. LOS EPAFOS 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 PÍDAL.

EL PRIMER CONTACTO ENTRE GNOMOS Y EPAFOS INICIÓ UNA DURADERA AMISTAD ENTRE AMBAS RAZAS QUE PERDURA HASTA HOY.

LOS HUMANOS TAMBIÉN ESTABLECIERON LAZOS CON LOS EPAFOS QUIENES INTERCAMBIARON CONOCIMIENTOS. MIENTRAS QUE LOS HUMANOS ENSEÑARON A LOS EPAFOS 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 EPAFOS 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 PIELA TRAS UNOS TRAGOS EN LA TABERNA. TAMBIÉN LES GUSTA DOCUMENTAR Y ARCHIVAR LA HISTORIA LAS BIBLIOTECAS EN SUS CIUDADES SON ENVIDIABLES.

BARBABRONCE

LOS EPAFOS BARBABRONCE ASENTADOS EN KHAZ'MODAN FAMOSOS POR SU CONEXIÓN PROFUNDA CON LA TIERRA HAN DESARROLLADO UNA CULTURA ARQUEOLÓGICA, MÍNERA 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 PÍDAL 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 ACTIVO BELIGERANTE POR LO QUE SU ARTESANÍA ENFOCADA A LAS ARMAS ESTÁ MUY FUERA DE LO COMÚN Y SU RESENTIMIENTO HACIA LOS EPAFOS ENEMIGOS Y SUS ALIADOS.

CLASES



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 MUCHA REPULSIÓN 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 GIGANTE 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 ASESIONAR 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 PRÍMOS 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 ARCANIA MEDIANTE SUS INVESTIGACIONES DE LO OCULTO. ALGUNOS ENANOS BARBABRONCE APRENDIERON A USAR LA MAGIA ARCANIA ENSEÑADA POR HUMANOS O GIGANTES.

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 PARECIERE 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 DICO QUE LOS ENANOS TIENEN UNOS PUÑOS DE PIEDRA CAPACES DE ROMPER HUESOS.

TRAS LA LLEGADA DE LOS PAÑDAREN A LA ALIANZA.

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 MANO DEL REY EXÁNTIME.

FACCIONES RELACIONADAS

FORJAZ, MARTILLO SALVAJE, HIERRO NEGRO, PAÑOESCARCHA, LIGA DE EXPEDICIONARIOS.

CARACTERÍSTICAS RACIALES:

BARBABRONCE:

FORMA DE PIEDRA:

LOS ENANOS PROCEDEN DE LA PRIMIGENIA RAZA TERRAÑA.

DEBIDO A ESO PUEDE 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 BUSCARO TESOROS ESCONDIDOS EN LA Roca MÁS DE LO QUE NADIE PUEDE RECORDAR YA. SIN EMBARGO, HACE POCO QUE DESCUBRIERON QUE TENÍAN UN SEPTIMO EXTRA PARA ENCONTRAR TESOROS. UN ENANO QUE USE ESTA HABILIDAD EL HARRADOR 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 HACER 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:

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 IMPULSIONAR DICHO MARTILLO CON EL PODER DE RAYO. ESTOS PUEDEN LANZAR EL MARTILLO HACIA UN OBJETIVO, ATROVIRLO 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 CONSEGUIR LOS ENANOS MARTILLO SALVAJE GANAR RESISTENCIA A LA NATURALEZA.

CAMPAMENTO

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:

SANGRANTE

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 INVOKA 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 NÍVEL 1.25X NÍVEL ACTUAL REDONDEANDO A LA ALZA).



2.1.3 Gnomos

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 maliciación 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 hermanado absoluto.

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 horda 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 inconmensurable. Tras la victoria de la alianza sobre los orcos los gnomos se mantuvieron firmes en la alianza que les proporcionó grandes beneficios recíprocos.

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 refugio 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. Aun hoy muchos gnomos caen presa de su exceso de confianza.

CLASES

GUERRERO

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

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 les 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 ahóten sobre la existencia de gnomos chamanes.

MAGO

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

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 demoníacos.

MONJE



RARA VEZ SE VE A UN GHO MO QUERER SOLUCIONAR LOS PROBLEMAS A GOLPES, PERO SIEMPRE HAY EXCEPCIONES A FIN Y AL CABO SIEMPRE HAY ALGUN A OVEJA NEGRA QUE SE META EN ALGUN A QUE OTRA PELEA.

TRAS LA LLEGADA DE LOS PAÑDAREN A LA ALIANZA LA CURIOSIDAD ATRAJO A LOS GHOMOS A APRENDER DE SUS ARTES MARCIALES.

DRUIDA

NO HAY CONSTANCIA DE GHOMOS DRUIDAS.

CAZADOR DE DEMONIOS

NO HAY CONSTANCIA DE GHOMOS CAZADORES DE DEMONIOS.

CABALLERO DE LA MUERTE

ALGUNOS DE LOS GHOMOS QUE CAYERON VICTIMAS DE LA PLAGA FUERON ALZADOS COMO CABALLEROS DE LA MUERTE AL SERVICIO DE LA PLAGA.

FACCIONES RELACIONADAS

EXILIADOS DE GHOMEREGAN, GHOMEREGAN, S.E.G.U.R.O, Kirin Tor

CARACTERÍSTICAS RACIALES:

ARTISTA DE LA FUGA:

POCAS RAZAS SON TAN PEQUEÑAS COMO LOS GHOMOS LAS REDES NO ESTÁN HECHAS PARA ELLOS Y ADEMÁS LOS GHOMOS SIEMPRE TIENEN ALGUN A HAVAJA MULTITUOS GHO MICA QUE SON CAPACES DE ROMPER CUALQUIER ATADURA QUE PODRIA 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 IMAGINACION DE LOS GHOMOS SUPERA CON CRECES LA DE LA MAYORIA. TIENEN UN AUMENTO DE +1 EN EL ATRIBUTO DE INTELIGENCIA Y OBTIENE +1 EN LA HABILIDAD APRENDIZAJE.

TECNÓLOGO:

NO TODO LO QUE HACEN LOS GHOMOS EXPLOTA, MUCHOS DE SUS INVENTOS FUNCIONAN BASTANTE BIEN, HAN LLEVADO LA INGENIERIA HASTA LOS LÍMITES SOLO SUPERADOS POR LOS GOBLINS, LOS GHOMOS GANAN +1 EN LA PROFESION DE INGENIERIA.

OBJETIVO PEQUEÑO:

DEBIDO A SU TAMAÑO LOS GHOMOS ES UN BLANCO DIFICIL POR LO QUE LOS GHOMOS TIENEN UNA FACILIDAD AL ESQUIVAR QUE GANAN UN BONIFICADOR DE +1 A LA FACULTAD DE ESQUIVAR GANAN +1 SIGILO Y SUFRE -1 VIGOR.



2.1.4 Elfos de la Noche

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, indicadores 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 rojo 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 vidrios u hojas adornando sus ropajes y pelo, algunos también usan ornamentos de plata.

Los Elfos 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 arcánicos 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 quedaban ruinas repartidas por todo el mundo que dejaban 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 fué en Azeroth, la misma legión tenía 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 entregaban 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 sus sobrevivientes 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 huyó gran parte del continente de Kalimdor bajo el mar, tras aquel 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 replegado de la magia arcana, incluso penalizándola, provocando el desconhecimento 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 Vallefrestos para usar a los orcos como distracción para apoderarse del árbol del mundo Norrassil 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 Vallefrestos se apresuró a despertar a Malfurion del sueño esmeralda y más tarde liberar 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.

Maiiev Canchosombrió 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 Maiiev, 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.

FANDRAL CORZOCELAADA ANSABA 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 CORUPCIÓN 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 EULNE 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 KALDORÉI VERÍA CON MUY MALOS OJOS LAS ARTES ARCANAS LO QUE SUPUSO UNA GRAN DIVISIÓN EN SU SOCIEDAD. TIENEN UNA TRADICIÓN DE DONIA DE SABLES DE LA NOCHE DESDE QUE UNA SACERDOTISA DOMESTICASE UN SABLE DE LA NOCHE COMO SU MONITURA FIEL.

CLASES

GUERRERO

LOS KALDORÉI HAN ESTADO AL PIE DE LA MAYORÍA DE LOS CONFLICTOS EN LAS 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 EULNE APRENDA A PORTAR ARMAS Y ARMADURAS PESADAS LUCHANDO CON LA GRACIA DE LA LUZ DE EULNE.

CAZADOR

LOS KALDORÉI 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 SUTILIDAD Y LAS ARMAS RÁPIDAS. CON INSTRUCCIÓN ESTOS ESCURRIDIZOS LUCHADORES APRENDIERON A ESCONDERSE ENTRE LAS SOMBRAS. A USAR VENTOS EN SUS HOJAS Y A SUSTRAEER OBJETOS VALIOSOS SIN QUE LA VÍCTIMA PUDIERA SIQUIERA ENTERARSE.

SACERDOTE

LOS KALDORÉI TIENEN UNA FUERTE DEVOCIÓN A SU Diosa EULNE QUIEN LES BENDEJO 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 KALDORÉI.

MAGO

TODO LOS MAGOS KALDORÉI FUERON EXILIADOS Y ENCERRADOS EN EL DRE THALAS EN LAS PROFUNDIDADES DE FERLAS.

BRUJO

LA MAGIA VIL HA SIDO ABORRECIDA POR LOS KALDORÉI. SI YA ES DIFÍCIL ENCONTRAR ALGÚN KALDORÉI 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 CONFARSE PARA RENUNCIAR A LAS ARMAS Y LUCHAR CON SUS MANOS DESNUDAS CONTRA LAS ADVERSIDADES. AUN ASÍ NO TODOS VAN DESARROLLADOS SI NO QUE PUEDEN USAR ARMAS DE PUÑO.

DRUIDA

DESDE HACE MILENIOS LOS KALDORÉI HAN VIVIDO EN ARMONÍA CON LA NATURALEZA Y HAN SEGUIDO LAS ENSEÑANZAS DE CENARIUS QUIEN TRANSMITIÓ A LOS KALDORÉI LOS SECRETO 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 RASGAMORTE PARA ASCENDER COMO CABALLEROS DE LA MUERTE A LAS ÓRDENES DEL REY EXÁNTIME.

FACCIONES RELACIONADAS

DARNASSUS, SHEN'DRALAR, LAS CELADORAS, CÍRCULO CENARIÓN.

CARACTERÍSTICAS RACIALES:

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/EN VUELTOS EN SOMBRAS.

PRESURA:



LOS ELFOS DE LA NOCHE SON MÁS ÁGILES, SE MUEVEN CON LA GRACIA DE
UN JIJICO 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
MILENARIOS 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 DAFÑO.

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.



2.1.5 Altos Elfos

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 descendieron de los Altoonato exiliados por Malfurion Tempestira tras el gran cataclismo por su rebelión 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 Tirisfal donde se asentaron por un tiempo.

Los Altoonato ante la ausencia del pozo de la eternidad comenzaron a sentir algunos síntomas que comenzaron a transformarlos su piel de tonos morados comenzaba a aclararse y mermanaba de tamaño, además Tirisfal tenía algo que los enloquecía por lo que comenzaron su éxodo hacia el noreste hacia una tierra a la que llamarían Quel'Thalas donde se asentaban y creaban con la ayuda de unos viales del agua del pozo de la eternidad original creaban 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 trolls del bosque liderados por Zul'jin, estos trolls declararon una guerra sin cuartel contra los elfos, quienes eran masacrados por los trolls, por lo que los elfos se vieron en la necesidad de buscar aliados para mantener a raya a esos trolls y acudieron a los humanos de Arathor al sur, aunque en principio los humanos fueron reacios a la hora de ayudar a los elfos, accedieron cuando los trolls comenzaron a hostigar sus fronteras, con esta fructuosa alianza consiguieron expulsar a los trolls 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 torjas de la guerra cambiaron y la alianza comenzó a marchar a través del portal oscuro Lujargenta marchó 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 mermanos 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

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 Kal'dorei 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 Lujargenta.

Sacerdote

Los Quel'Dorei, aunque descendieron de los Kal'dorei 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 ARCANIA SE TRANSMITIDO DE GENERACIÓN EN GENERACIÓN DESDE LOS ALTOPATO A LOS ALTOS ELFOS. SU SOCIEDAD GIRA EN TORNO A LA MAGIA ARCANIA 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 CENTRAN 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 DEFENDERSE 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 LUTARGENTA HASTA SU ÚLTIMO ALIENTO SIRVEN AHORA COMO CABALLEROS DE LA MUERTE ALZADOS POR LA PLAGA PARA SERVIR AL REY EXÁNIME.

FACCIONES RELACIONADAS

PACTO DE PLATA, KIRIN TOR, LOS ERRANTES.

CARACTERÍSTICAS RACIALES:

TRADICIÓN ARCANIA

LOS ALTOS ELFOS LLEVAN MILENIOS DE TRADICIÓN ARCANIA 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 CRJOMANCIA.

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).



2.2 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 GUÍO UN PROFETA. DURANTE SU TRAVESÍA DE 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 ESCOLTIÓ A LOS TAUREN A UNA TIERRA SEGURA A LA QUE DENOMINARON MÜLGORE. SE ASENTARON EN ESAS TIERRAS Y PARA EXPRESAR SU GRATITUD SE UNIERON A LA HORDA. CUANDO LOS RENEGADOS SE REBELARON AL REY EXÁNIME Y RECLAMARON LAS TIERRAS DE LORDAERON PARA ELLOS LA REINA ALMA EN PENIA SYLVANHAS BRISAVELOZ ENVÍO UN EMISARIO A LA HORDA PARA FORMAR PARTE DE ELLA Y ESTOS FUERON ACEPTADOS POR THRALL.



2.2.1 ORCOS

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 deja 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 trolls. Los orcos tienen grandes mandíbulas con dientes prominentes deidos 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 curtidors en la batalla.

Historia

Los orcos de Draenor vivieron pacíficamente en una sociedad chamánica, 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 condujo 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 Durothan 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 re-conquista. Thrall estableció 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 motivó 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 troll 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, Jaïna, 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 Jaïna, la ciudad se construyó rápidamente. Sin embargo, el padre de Jaïna, el Almirante Daelin Proudmoore, llegó a Kalimdor y lanzó un ataque sobre la nueva nación orca. Durante el asalto inicial, los troll 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 que humanos los habían atacado, sospechó inicialmente de las fuerzas de Jaïna, 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 Jaïna 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 ansiaando una gloriosa muerte en combate.

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

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 suyos.

Los orcos crían huargos de guerra como monturas y kodos como transporte de mercancías.

CLASES

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 MAÑO DESTROZADA SANGUIJARJO COMO NINGUNO INSTRUÍA
LETALES ASESINOS CAPACES DE ASESAR 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 JESES 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
TROL MAGOS COMENZARON A ESTUDIAR LA MAGIA ARCANIA 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 RECEO. 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.

FACCIONES RELACIONADAS

ORGRIMMAR, GRITO DE GUERRA, LOBO GÉLIDO.

CARACTERÍSTICAS RACIALES:

FURIA SANGUIJARJA:

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 ENTONCES 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 OGRÓ POR LO QUE NO ES DIFÍCIL
ENCHONTAR A UN ORCO QUE TENGA UNA MAESTRÍA EXTRAORDINARIA EN
LAS HACHAS POR LO QUE ESTOS GANAN UN BONIFICADOR DE +1 EN
MANEJO DE HACHAS.



2.2.2 Los Renegados

Descripción Física

Los Renegados, no es una sorpresa, tienen el aspecto de gente muerta. Su piel gris está tan podrida que se puede apreciar los huesos y músculos que se encuentran debajo. Sus ojos, carecen 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 librar 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 Eñtrañas 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 malolta 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 ciernes, Sylvanas envió emisarios a varias facciones en busca de aliados. Los botadosos tauren de Cima del Trueno aparecieron como el contacto más prometedor. En particular, el archidruida Hamul Tótem de Ruña 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 convinieron 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 fueron 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 Rasgaorte 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 Eñtrañas 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 Eñtrañas, trabajando para probar su lealtad a la causa de la Horda a la vez que se preparan para futuros ataques.

CULTURA

CLASES

GUERRERO

PALADÍN

CAZADOR

PÍCARO

SACERDOTE

CHAMÁN

MAGO

BRUJO

MONJE

DRUIDA

CAZADOR DE DEMONIOS

CABALLERO DE LA MUERTE



FACCIONES RELACIONADAS

CARACTERÍSTICAS RACIALES:

VOLUNTAD DE LOS RENEGADOS:

LOS RENEGADOS SUPERARON LA DOMINACIÓN DEL REY EXÁNTIME 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 CORRUMPER 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 BENEFICADOR DE +1 EN RESISTENCIA ADICIONAL CUANDO RECIBEN DAÑO POR PARTE DE HECHIZOS DE NATURALEZA SOMBRÍA (SOMBRA VIL, SOMBRA OLVIDADA, SOMBRA DEL VACÍO).

CANIBALISMO:

LOS NO-MUERTOS TIENEN LA CAPACIDAD DE SAÑAR SUS HERIDAS POR MÍNIMO 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 SAÑACIÓN SOBRE ELLOS SUFRIRÁN DAÑO EQUIVALENTE A LA SAÑACIÓN A RECIBIR, SIN EMBARGO, PUEDEN SER SAÑADOS POR HECHIZOS DE SOMBRA EQUIVALENTES AL DAÑO QUE HACEN.

CUERPO PUTREFACTO:

OBTIENEN +1 RESISTENCIA DEBIDO A QUE NO PUEDEN SUFRIR DOLOR FÍSICO, PERO NO POSEEN CARISMA. ES 0, Y NO PUEDE AUMENTARSE.



2.2.3 TROL

DESCRIPCIÓN FÍSICA

: Los trol son normalmente altos, espigados 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 podía 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 trol. 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 murloc 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 Mar 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 descrebrados. 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 costara 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, continúan existiendo tensiones acerca de qué lugar ocuparán los trols en la Horda de Garrosh.

CULTURA

CLASES

GUERRERO

PALADÍN

CAZADOR

PÍCARO

SACERDOTE

CHAMÁN

MAGO

BRUJO

MONJE

DRUIDA

CAZADOR DE DEMONIOS

CABALLERO DE LA MUERTE



FACCIONES RELACIONADAS

FACCIONES: LANZA NEGRA, ROMPELANZAS.

CARACTERÍSTICAS RACIALES:

REGENERACIÓN:

LA REGENERACIÓN DE LAS HERIDAS DE LOS TROLS ES LEVEADA 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.

RABIA:

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 CAZAR POR LO QUE ESTOS GANAN UN BONIFICADOR DE +1 EN ARCOS Y ARMAS ARROJADIZAS.

CAZA EN LA JUNGLA:

LA EXPERIENCIA CAZADORA DE LOS TROLS ES CONOCIDA POR LAS JUNGLAS YA QUE LOS TROL HAN CAZADO DURANTE MILENIOS PARA ALIMENTARSE, CONOCE LAS COSTUMBRES DE LAS BESTIAS Y SUS PUNTOS DÉBILES POR LO QUE GANAN UN BONIFICADOR DE +1 SUPERVIVENCIA.



2.2.4 TAUREN

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 cubierto 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 cuerpos 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 chamamanismo 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. Centrándose 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 proporcionaba 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 consiguió 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 trolls lanza negra encontraron muchas cosas en común con los tauren. Cada raza buscaba alcanzar grandes logros dentro de su cultura chamánica 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 diseñaban acerca de la dirección que la nueva nación debía tomar, pero estaban de acuerdo en que fuera Cairne quien los guiara ya que lo veían como el más preparado. En su ayuda acudieron el Archidruida Hamul Totem de Roca 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 Totem Sinistro 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 Suelo 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 Totem Sinistro que envenenaron el arma de Garrosh antes de su duelo con el líder de los tauren, su hijo Bainé 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 Totem Sinistro 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

CLASES

GUERRERO

PALADÍN

CAZADOR

PÍCARO

SACERDOTE

CHAMÁN

MAGO

BRUJO



ΜΟΝΙΕ

ΔΡΥΙΔΑ

CAZADOR DE DEMONIOS

CABALLERO DE LA MUERTE

FACCIONES RELACIONADAS

PEZUÑA DE SANGRE, TÓTEM SINIESTRO,
CAMÍNALBA, ALTO MONTE, CORREBRUMA, TÓTEM DE IRA,
PEZUÑA PÉTREA, TÓTEM DE RUJA, TROHACUERHO, FEROCRIJ, PEZUÑA
INVERNAL, CIRCULO CENARION, ANILLO DE LA TIERRA.

CARACTERÍSTICAS RACIALES:

PISOTÓN DE GUERRA:

LA FUERZA DE LOS TAUREN NO TIENE RIVAL TANTO QUE CUANDO DAN UN
PISOTÓN EL SUELO RESUMBA 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.

CORPULENTO

OTORGA +1 VIGOR Y -1 DESTREZA.



2.2.5 ΟΓΡΟΣ

DESCRIPCIÓN FÍSICA

LOS OGROS SON ENORMES, MIDEEN 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 UÑOS 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'GAL. 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 DIOS 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 DURGOTAR.

REXXAR CONVOCÓ EL DERECHO MOSTRAR SU VALÍA ANTE EL CLAN OGRRO 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 ANEXIÓNÓ AL CLAN DE OGRROS 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 OGRROS 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 SUPERSTICIOSO Y JUNTO A SUS JEFES HAY CHAMANES O JEFES ESPIRITUALES QUE PROTEGEN AL CLAN DE ESPIRITUS MALIGNOS.

LOS OGRROS SE JUNTAN PARA FORMAR CLANES TRIBALES Y SE ASIENTAN EN CUEVAS O RAJTAÑOS. CAZAN Y SAQUEAN TODO LO QUE ESTÉ A SU ALCANCE Y TIENEN UN APETITO CASI INSACIABLE.

CLASES

GUERRERO

LOS OGRROS SON FORMIDABLES GUERREROS. LO LLEVAN EN SU SANGRE. EN DRAEÑOR FUERON CONQUISTADORES Y EXISTEN LEYENDAS DE CENTURIONES QUE COMANDABAN LEGIONES DE PODEROSOS GUERREROS.

CAZADOR

LOS OGRROS PARA SUBSISTIR APRENDIERON A CAZAR A LAS PRESAS PRÓXIMAS A SUS ALOJES PARA ALIMENTAR A SU CLAN.

PÍCARO

LOS OGRROS NO SON SIGILOSOS. SON MUY BRUTOS COMO PARA PLANTEARSE SIQUIERA LA SUAVEZA.

CHAMANÍA

EL CHAMANISMO QUE APRENDIERON LOS OGRROS DE DRAEÑOR SE TRANSMITIÓ DE GENERACIÓN EN GENERACIÓN PARA AYUDAR A GUIAR A LOS CLANES OGRROS A SU SUBSISTENCIA.

MAGO

AUNQUE QUEDEAN POCOS, LOS REMANENTES DEL IMPERIO GORIANO DE DRAEÑOR AÚN PERMANECEN EN LOS POCOS OGRROS CON EL INTELLECTO Y LA PACIENCIA SUFICIENTES CAPACES DE USAR LA MAGIA ARCANIA.

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 OGRRO PUEDE SER LETALES EN ALGUNOS CASOS. A PESAR DE ESTAR DESARMADO UN OGRRO SIEMPRE PRESENTARÁ UN PELIGRO.

FACCIONES RELACIONADAS

QUEBRANTARROCAS, CULTO CREPUSCULAR, CULTO DE LAS SOMBRAS.

CARACTERÍSTICAS RACIALES:

FUERZA DESCOMUNAL

LA FUERZA DE UN OGRRO SUPERA CON CRECES A LA DE CUALQUIER HUMANOIDE CONOCIDO. LOS OGRROS GANAN +3 DE FUERZA PERMANENTE, RECIBIENDO UNA PENALIZACIÓN DE INTELIGENCIA EN 2 PERMANENTE.

ROBUSTEZ

SU GRAN TAMAÑO BRINDA A LOS OGRROS UNA RESISTENCIA FÍSICA SUPERIOR AUMENTANDO SU SALVO EN +2.

IRA IMPLACABLE

CUANDO EL OGRRO SE QUEDA A MENOS DE 1/5 PARTE DE SALVO ESTE ENTRE EN UNA FASE DE IRA QUE LE PERMITE ATACAR DOS VECES SEGUIDAS EN SU MISMO TURNO.

PUÑO ATURDIDOR

EL OGRRO GOLPEA A LA VÍCTIMA INCAPACITÁNDOLA POR UN TURNO.



2.3 INDEPENDIENTES

AQUELLOS QUE SE HAN MANTENIDO AL MARGEN ENTRE LA GUERRA ENTRE LA HORDA Y LA ALIANZA HACEN SU VIDA LEJOS DE LA GUERRA TENIENDO UNA VIDA PACÍFICA DENTRO DE SUS FRONTERAS PREOCUPÁNDOSE DE SUS PROPIOS PROBLEMAS, DESARROLLÁNDOSE A SU RÍTMO Y CON SUS PREOCUPACIONES MÍNIMAS, ESTA GENTE RECIENTEMENTE SE HA VISTO INVOLUCRADA POR LA GUERRA DE ALGUNA MANERA, SIN EMBARGO EVITAN LOS PROBLEMAS Y TRATAN DE INVOLUCRARSE EN EL CONFLICTO, NORMALMENTE LA ALIANZA Y LA HORDA RESPETA LA VOLUNTAD Y SUELEN ABSTENERSE DE LLEVAR SUS CONFLICTOS HACIA SUS TERRITORIOS, SIN EMBARGO PUEDEN CIRCULAR LIBREMENTE POR LAS ZONAS SIEMPRE Y CUANDO NO CAUSEN PROBLEMAS.

ALGUNAS RAZAS NO POSEEN TERRITORIO PROPIO Y ESTÁN DISPERSAS POR AZEROTH HABITANDO PEQUEÑOS PUEBLOS O ALDEAS.



2.3.1 GOBLINS

DESCRIPCIÓN FÍSICA

HISTORIA

CULTURA

CLASES

GUERRERO

PALADÍN

CAZADOR

PÍCARO

SACERDOTE

CHAMÁN

MAGO

BRUJO

MONJE

DRUIDA

CAZADOR DE DEMONIOS

CABALLERO DE LA MUERTE

FACCIONES RELACIONADAS

CARACTERÍSTICAS RACIALES:



2.3.2 ELFOS DE SANGRE

DESCRIPCIÓN FÍSICA

HISTORIA

CULTURA

CLASES

GUERRERO

PALADÍN

CAZADOR

PÍCARO

SACERDOTE

CHAMÁN

MAGO

BRUJO

MONJE

DRUIDA

CAZADOR DE DEMONIOS

CABALLERO DE LA MUERTE

FACCIONES RELACIONADAS

CARACTERÍSTICAS RACIALES:



3. 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 DESEÑARLOS LOS MISTERIOS DE LA MAGIA PARA DEFENDER AQUELLO QUE MÁS APRECIAN.

ALGUNOS DECIDEN PARTICIPAR DE FORMA ACTIVA COMBATIENDO O DE FORMA PASIVA SABIENDO 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.



3.1 CLASES PRINCIPALES

LAS COMPUES SON CONOCIDAS A LO LARGO Y ANCHO DE AZEROTH E INSTRUCTORES NO FALTAN POR LO QUE NO ES DIFÍCIL INSTRUIRSE EN LAS ARTES GUERRERAS, MÁGICAS, MARCIALES, NATURALES, DE CAZA, LA PICARESCA, CHAMANÍSTICAS...ETC.



3.1.1 BRUJO

PARA ALGUNOS MAGOS, LA ATRACCIÓN DEL PODER OSCURO FUE DEMASIADO COMO PARA ESTUDIARLO 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 ABANDAN 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 CURSOSOS 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:

- +1 EN DEMONIOLOGÍA.
- +1 EN PIROMANCIA VIL.
- +1 EN MAGIA DE SOMBRA VIL.

Conocimiento de lo impío:

- +1 EN CAOS.
- +1 EN INTELIGENCIA.

FOCO DE MAGIA:

- +1 EN BASTONES.
- +1 EN DAGAS.



3.1.2 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 alce 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 miran 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 inflige 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:

- +1 en Caos
- +1 en Negromancia.
- +1 en Magia Sangrienta.
- +1 en Magia Rúnica.
- +1 en Equitación.

Armas de Jinete:

- +1 en Armas 2H.
- +1 en Armas 1H.

Voluntad Reforzada.

- +1 en Voluntad.

Enfrentamiento de la Muerte

- +1 en Caballero de Sangre
- +1 en Caballero de Escarcha
- +1 en Caballero Profano



3.1.3 CAZADOR DE DEMONIOS

LOS CAZADORES DE DEMONIOS, DISCIPULOS DE ILIDAR TEMPESTIRA, CARGAN CON UN OSCURO LEGADO QUE ATEMORIZA A ALIADOS Y ENEMIGOS POR IGUAL. LOS ILIDAR SE SIRVEN DE MAGIA VIL Y MAGIA CAOTICA, ENERGIAS QUE DURANTE EONES HAN AMENAZADO AZEROTH Y QUE, SEGUN ELLOS, SON ESENCIALES PARA HACER FRENTE A LA LEGION ARDIENTE. CON LOS PODERES DE LOS DEMONIOS A LOS QUE HAN ASESINADO, LOS ILIDAR DESARROLLAN RASGOS DEMONIACOS QUE PROVOCAN REPULSION Y PAVOR ENTRE SUS CONGÉNERES, LOS ELFOS.

Metamorfosis

LOS CAZADORES DE DEMONIOS SE TRANSFORMAN EN CRIATURAS INFERNALES PARA POTENCIAR SU ESPECIALIZACION: LOS ILIDAR CENTRADOS EN INFLIGIR 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 PERCEPCION. HACEN USO DE SU VISION MAGICAMENTE AUMENTADA PARA DETECTAR ENEMIGOS, AUN SI ESTOS ESTAN OCULTOS DETRAS DE OBSTACULOS +3 EN PERCEPCION CUANTO SE USA.

Sacrificio

+1 EN MAGIA VIL.
+1 EN MAGIA DE SOMBRA VIL.

Entrenamiento

+1 EN GUIAS DE GUERRA.
+1 EN DESTREZA.

Conocimiento de Presas

+1 EN CAOS
-1 EN DIFICULTAD DE CONOCIMIENTO ESPECIFICO AL TRATARSE DE INSPECCIONAR BRUJOS, DEMONIOS O CONJUROS PROVENIENTES DE ESTAS FUENTES O RASTROS DE LOS ANTERIORES.

Subyugador de Demonios

LOS CAZADORES DE DEMONIOS EN UNO DE SUS MUCHOS RITUALES DE INICIACION SELLAN EN EL INTERIOR DE SU CUERPO UN DEMONIO CON TAL DE UTILIZAR SU PODER, PERO LOS DEMONIOS NO SE DEJAN DOBLEGAR TAN FACIL POR LO QUE OPORTUN RESISTENCIA E INCLUSO PONGEN A PRUEBA LA RESISTENCIA DE SU PRISION HACIENDO DEL DIA A DIA DEL CAZADOR DE DEMONIOS UN INFIERNO.

Diablillo:

+1 EN MAGIA VIL.
+1 EN PIROMANIA VIL. POSIBILIDAD DE TELETRANSPORTARSE A OTRAS DIMENSIONES.
ELIMINA MALDICCIONES.
PENALIZACION EN VOLUNTAD EN -1. PODRIA OCASIONAR QUE EL CAZADOR DE DEMONIOS PRESENTE UNA ACTITUD BRUMISTA.

Sucubo:

OTORGA LA CAPACIDAD DE MANIPULACION MENTAL Y EMOCIONAL.
INICIA AL CAZADOR DE DEMONIOS A UN COMPORTAMIENTO DE PASION DESENFRENADA, COMPORTAMIENTO CELOSO, MANIPULADOR Y EGOISTA.

Manáfago:
+1 EN ESPIRITU.

+1 EN CONTRARRESTAR HECHIZOS. AUMENTO DE LA VIOLENCIA DEL CAZADOR Y UNA POSIBLE ADICCION A DEVORAR MAGIA.

Guardia Vil:

+1 EN VIGOR.
-1 EN INTELLECTO.
-1 EN DESTREZA. -1 EN VOLUNTAD Y PROPENSA AL CAZADOR A COMPORTAMIENTOS VIOLENTOS.

Guardia de Cólera:

+1 EN DESTREZA
+1 EN ESPADAS IH
FACILMENTE 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.
INICIA AL CAZADOR DE DEMONIOS A LA DESTRUCCION DESENFRENADA DE LO QUE LE RODEA.

Shivarra:

+1 EN DESTREZA.
+1 EN CARISMA.
-1 EN VIGOR.
INICIA AL CAZADOR DE DEMONIOS A COMPORTAMIENTOS ARROGANTES.

Guardia Terrorífico:

CAPACIDAD DE VOLAR.
INICIA AL CAZADOR DE DEMONIOS UN COMPORTAMIENTO CRUEL Y SADIO HACIA SUS ENEMIGOS, INSPIRA MIEDO Y DESCONFIANZA ENTRE SUS ALIADOS.

Mo'arg:

+1 EN INGENIERIA.
+1 EN VIGOR.
+1 EN INTELIGENCIA.
UN CAZADOR DE DEMONIOS QUE TENGA SELLADO UN MO'ARG EXPERIMENTA UNA MENTALIDAD MAQUIAVELICA. EN FASE DE METAMORFOSIS RECIBE PENALIZADOR DE -2 EN DESTREZA Y -2 EN ATLETISMO.

Carcelero:

+1 EN MAGIA DE SOMBRA VIL (+2 EN CONJUROS QUE INVOLUCREN AL ALMA DE SU VICTIMA). CREA UNA PRISION SUPERIOR QUE ENCIERRA LO QUE SEA DURANTE 2 TURNOS.
ALTERA EL COMPORTAMIENTO DEL CAZADOR DE DEMONIOS TRANSMITIENDOLES SU CRUELDAD, SADMISMO, Y DEPRAVACION CONVIRTIENDOLES EN MAQUINAS SANGUINARIAS EN LA BATALLA.

Inquisidor:

+1 EN INTELLECTO.
LECTURA MENTAL.
+1 EN ILUSIONISMO.
+1 EN MAGIA DE LA SOMBRA VIL. EL ILIDAR EXPERIMENTARA UNA SED DE CONOCIMIENTO INSACIABLE, POR LO QUE ESTA ACTITUD LE LLEVARA A CURIOSSEAR TODO CUANTO PUEDA Y MAS.

Murcielago Vil:

CAPACIDAD DE VOLAR.
GRITO SONICO: ATURDE DURANTE UN TURNO A LOS ENEMIGOS SITUADOS FRENTE A EL. EN SITUACIONES DE ESTRÉS SON ALTAMENTE INSTINTIVOS.

Ritual de Cazador de Demonios



+1 EN DEVASTACIÓN.
+1 EN VENGANZA.



3.1.4 CAZADOR

LAS TIERRAS DE AZEROTH SON EL HOGAR DE MUCHAS BESTIAS, DESDE LOBOS Y GATOS HASTA OSOS Y GRANDES PAJAROS. 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 DIA A DIA. DE LA MISMA MANERA, SIEMPRE HA HABIDO INDIVIDUOS QUE VIVEN AL MARGEN DE LA SOCIEDAD CIVILIZADA. ESTOS ESPIRITUS LIBRES ENCONTRARON UNA CONEXION 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 RELACION. AMBOS TRABAJAN JUNTOS Y APRENDEN UNO DEL OTRO. ESTO PERMITE AL CAZADOR ABRAZAR EL MUNDO NATURAL Y A SUS MASCOTAS EVITARSE LOS ASPECTOS MAS COSTOSOS DE SU EXISTENCIA, COMO BUSCAR PRESA Y UN LUGAR SEGURO PARA DESCANSAR. ALGUNAS RAZAS HAN ADOPTADO FACILMENTE ESTE MODO DE VIDA. LOS TAUREN Y LOS ELFOS DE LA NOCHE TIENEN GRAN RESPETO POR LA NATURALEZA, TRABAJAR JUNTOS ES UNA EXTENSION DE ESTO MISMO. LOS TROLLS POR SU PARTE NUNCA SE HAN ALEJADO DE LOS RITMOS DEL MUNDO NATURAL. PARA ESTA GENTE, HACERSE CAZADORES ES UNA OPORTUNIDAD DE LIGARSE A LA NATURALEZA Y A SUS BESTIAS. PARA OTROS, ES UNA INCLINACION DE SU ESPIRITU INDEPENDIENTE. LOS ENANOS, ORCOS, HUMANOS, GOMMERTOS Y ALGUNOS ESTAN CAUSADOS DE DISCUSIONES POLITICAS DE LAS CIUDADES Y HAN ACEPTADO LO SALVAJE COMO SU HOGAR. SON CAZADORES QUE BUSCAN ENCONTRAR SU PROPIO SITIO EN EL MUNDO.

PUNTERIA CERTERA:

- +1 EN ARMAS DE FUEGO.
- +1 EN ARCOS
- +1 EN BALLESTA.
- +1 EN ARMAS DE ASTA.

CONTACTO CON EL MUNDO ANIMAL:

- +1 EN TRATO CON ANIMALES.
- +1 EN DOMA DE ANIMALES.
- +1 EN SUPERVIVENCIA.
- +1 EN PESCA.
- +1 EN PERCEPCION.

INSTRUCCION DE CAZA

- +1 EN PUNTERIA.
- +1 EN SUPERVIVENCIA.
- +1 EN MAESTRO DE BESTIAS.



3.1.5 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 CHAMÁN 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 CHAMÁN TRATA DE FUSIONAR ESTAS FUERZAS TRIBALES DE MODO QUE TRIBUS Y GENTES PUEDAN CUMPLIR UN ÚNICO OBJETIVO QUE BENEFICIE A TODOS. FUE EL CHAMÁN DE LOS ORCOS EL QUE LOS LLEVÓ A KALIMDOR Y LOS CHAMANES DE LOS TAUREN Y LOS TROL LOS QUE AYUDARON A RECUPERAR SU HERENCIA CHAMÁNICA. DE LA HORDA, SOLO LOS REHEGADOS CARECEN DE CHAMÁN. ESTO ES UNA FUENTE DE INQUIETUD ENTRE LAS RAZAS, YA QUE TAUREN, TROLLS Y ORCOS TIENEN OBJETIVOS COMUNES Y LOS REHEGADOS PUEDEN NO COMPARTIRLOS.

CONEXIÓN ELEMENTAL:

- +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

- +1 EN MAZAS 1H
- +1 EN HACHAS 1H
- +1 EN ARMAS DE PUNZO.
- +1 EN ESCUDO.



3.1.6 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 EMERALDA, UN REINO ETERNO SEPARADO DE AZEROTH, PERO RELACIONADO ÍNTIMAMENTE CON ÉL. ESTE MUNDO ESPIRITUAL PERMITE LA REGULACIÓN DEL FLUJO DE LA NATURALEZA Y EL CAMBIO EVOLUTIVO DEL PROPIO MUNDO. ES EL REINO DE UNO DE LOS GRANDES DRAGONES ASPECTO, YSERA LA SOÑADORA. PARA AYUDAR A GUAR EL CURSO NATURAL DEL MUNDO, LOS DRUIDAS ENTRARON EN EL SUEÑO EMERALDA, ACEPTANDO EXISTIR LEJOS DE SUS AMIGOS Y SERES QUERIDOS EN UN ESTADO DE HIBERNACIÓN PROLONGADO. PERO DEBIDO A LA AMENAZA QUE SUPONÍA ARCHIMONJE 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 EMERALDA 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:

- +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 PUNJO
- +1 EN SIN ARMAS.



3.1.7 GUERRERO

SIEMPRE HA HABIDO GUERREROS QUE DEFENDIENDO 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 DEFENDERSE 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 VENECER 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 ATERRORIZADOS. CON PRECISIÓN LEGENDARIA, LOS GUERREROS APUNTAN HACIA LAS RAJAS MÁS PEQUEÑAS EN LA ARMADURA Y CORTAN TENEDONES CON UNA RÁFAGA DE ACERO. CADA DRAGÓN DERROTADO, TIRANO CORRUPTO DERROCAADO Y DEMONIO EXILIADO DE AZEROTH HA TEMBLADO ANTE ESTOS SEÑORES DE LA GUERRA. LOS GUERREROS SE EQUIPAN CON CUIDADO PARA EL COMBATE Y SE ENTRENAN A SUS ENEMIGOS DE FRENTE, DEJANDO QUE LOS ATAQUES RESSALEN 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 PUEDE FORJAR ARMAS PUEDE ENTRENAR GUERREROS. HUMANOS, ELFOS DE LA NOCHE, ENANOS, Y GHOLOS ENTRENAN 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 INMUTABLE GUERRA.

+1 EN ESPADAS 1H.
+1 EN HACHAS 1H.
+1 EN MAZAS 1H.

MAESTRO DE ARMAS

+1 EN ESPADAS 2H.
+1 EN HACHAS 2H.
+1 EN MAZAS 2H.

Entrenamiento intensivo con armas:

+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

+1 EN MAESTRO DE ARMAS.
+1 EN FURIBUNDO.
+1 EN PROTECTOR.

CAMINO DEL GUERRERO

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



3.1.8 ΜΑΓΟ

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 FRENSOS MORALES, A LA BÚSQUEDA DE COMPRENDER LA NATURALEZA DEL PODER MÁGICO. DESTRUIDO 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 ARCANIA POR LOS CIELOS. EN LAS TIERRAS DE LA ALIANZA, HUMANOS, Gnomos, Enanos Y Draenei ESTUDIAR EL MISTERIO DE LA MAGIA. RECIENTEMENTE SE LE UNIERON UNOS PODEROSOS MÁGICOS ALIADOS A LA ALIANZA LOS ALTOHATO. LOS TROLLS DE Durotar SIEMPRE FUERON ACUSADOS, Y CON RAZÓN, DE MISTICISMO OSCURO; ADEMÁS, MUCHOS RELEGADOS SON DE DALARAN Y SIGUEN BUSCANDO EL PODER. LOS ELFOS DE SANGRE ROJA SE QUEDAN ATRÁS EN LA INVESTIGACIÓN DE LA MAGIA. LOS GOBLINS DE KEZAN TAMBIÉN SE UNEN A LA INVESTIGACIÓN DE LA MAGIA.

AFINIDAD MÁGICA:

- +1 EN ARCANISMO.
- +1 EN PIROMANCIA.
- +1 EN CRJOMANCIA.
- +1 EN BASTONES.
- +1 EN CARISMA.
- +1 EN INTELIGENCIA.
- +1 EN TAUMATURGIA
- +1 EN CONOCIMIENTO DE MAGIA



3.1.9 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 aciago. 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 desentenderse una revolución, estaba 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 defenderse 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:

- +1 en Chi.
- +1 en Sin armas.
- +1 en Destreza.
- +1 en Voluntad.
- +1 en Bastones.
- +1 en Armas de puño.
- +1 en Parada.
- +1 en Atletismo.
- +1 en Inteligencia.
- +1 en Espiritualidad.

Artes marciales

- +1 en AAMM Maestro Cerveceo.
- +1 en AAMM Caminavientos.



3.1.10 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 HOMBRAS DEFENDEN 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, BASE 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 HO-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 HO-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 SE 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 GUÍAR Y PROTEGER A SUS HERMANOS.

REZO:

+1 EN FE.
+1 EN LUZ.
+1 EN MAZAS 2H
+1 EN ESPADAS 2H
+1 EN MAZAS 1H
+1 EN ESPADAS 1H +1 EN ESCUDOS.
+1 EN EQUIPACIÓN.

GUERRERO SAGRADO

+1 EN PROTECTOR SAGRADO.
+1 EN REPRESENTACIÓN.



3.1.11 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 SALTEADORES, PERO TAMBIÉN HAY LOS QUE ENTRENAN 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 TAU MATURGOS 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 UTILIZAR 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 ASESTE 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 SUCEсивOS, 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 ENFRENTARSE 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:

+1 EN ESPADAS 1H
+1 EN MAZAS 1H
+1 EN HACHAS 1H
+1 EN DAGAS

DESTREZA DE BAHUÍDO:

+1 EN DESTREZA
+1 EN SIGILO.
+1 EN ROBO.
+1 EN FORZAR CERRADURAS.
+1 EN BUSCAR.
+1 EN SUBTERFUGIO.
+1 EN SUPERVIVENCIA.

MAESTRO DEL SIGILO

+1 EN ASESINATO.
+1 EN SUTILIDAD.
+1 EN FORAJIDO.



3.1.12 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 HIERE 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 ENTAN EN ESTA PROFESIÓN. DE LAS RAZAS DE AZEROTH LOS HUMANOS, ELIAHOS, GYOMOS, DRAGHEI, ELFOS DE LA NOCHE, RENEGADOS, TROLLS, GOBLIN, TAUREN Y ELFOS DE SANGRE TIENEN LO QUE HAY QUE TENER PARA PODER APRENDERLA.

REZO:

+1 EN LUZ.
+1 EN MAZAS IH.
+1 EN BASTONES.
+1 EN INTELIGENCIA.
+1 EN CARISMA.
+1 EN FE.

CREENCIAS IMPÍAS:

+1 EN MAGIA DE LA SOMBRA.



3.2 CLASES SECUNDARIAS O HÍBRIDAS

EN EL MUNDO DE AZEROTH EXISTEN VARIANTES DE CLASES PRINCIPALES O MEZCLAS DE LAS CUALES HACIENDO DE ELLO NUEVAS CLASES. PARA ELLO ANIMAMOS A LOS JUGADORES QUE QUIERAN PROBAR ALGO DISTINTO DESARROLLEN SU PROPIA CLASE CON SUS CUALIDADES ESPECIALES.

GUERRERO CAZADOR DE BRUJAS

+1 EN MAESTRO DE ARMAS.

+1 EN PUNTERÍA.

+1 EN ESPADAS 1H Y 2H.

+1 EN ARMAS DE FUEGO.

+1 EN ARCOS.

+1 EN BALLESTA.

+1 EN VIGOR.

+1 EN DESTREZA.

+1 EN PERCEPCIÓN.



4. LAS HABILIDADES EN AZEROTH

PARA SOBREVIVIR EN ESTE MUNDO, AQUELLOS QUE LO HABITAN HACEN USO DE SUS MÚLTIPLES HABILIDADES PARA SOBREVIVIR EN EL DÍA A DÍA ESTAS HABILIDADES DEPENDEN DE LOS ATRIBUTOS FÍSICOS Y MENTALES DE LOS MISMOS HABITANTES.

4.1 ATRIBUTOS

LOS ATRIBUTOS FÍSICOS Y MENTALES DEFINEN AL PERSONAJE EN CUANTO A SUS CAPACIDADES BÁSICAS EN CUANTO A CORRIENTE Y SABIDURÍA.

4.1.1 INTELIGENCIA

LA INTELIGENCIA SE MIDE JUNTO CON EL CONOCIMIENTO GENERAL QUE TIENE EL PERSONAJE SOBRE LO QUE SE LE HA SIDO ENSEÑADO EN EL MUNDO. LA HABILIDAD HATA DE UN PERSONAJE PARA RESOLVER PROBLEMAS DE SITUACIONES COMPLICADAS DE UN MODO PÍCARO, SIN NECESIDAD DE SI EL PERSONAJE ES INTELIGENTE O NO, UNA ACTITUD PILLA, INHATA, Y LEJOS DEL CONOCIMIENTO REAL.

4.1.2 VOLUNTAD

LA CAPACIDAD MENTAL DE UN INDIVIDUO DE SUPERAR LOS RETOS QUE PONGAN A PRUEBA LA RESISTENCIA PSICOLÓGICA DEL PERSONAJE. LA CAPACIDAD QUE TIENE TU PERSONAJE A REACCIONAR ANTE UNA SITUACIÓN QUE PODRÍA HACERLE PERDER LOS ESTRIBOS, LA FORTALEZA MENTAL DEL PERSONAJE QUE DETERMINA LA RESISTENCIA A LOS INTENTOS DE EMBEZAMIENTO, ATemorizar, ... ETC.

4.1.3 DESTREZA

DEFINE LA HABILIDAD DE UN PERSONAJE A LA HORA DE REALIZAR EJERCICIOS MANUALES, DE MANIPULAR UN OBJETO, USO DE LA AGILIDAD Y DEL EQUILIBRIO.

4.1.4 VIGOR

LA FUERZA FÍSICA DE UN PERSONAJE PROVIENE DE SUS MÚSCULOS QUE HAN SIDO EJERCITADOS A LO LARGO DE SU VIDA Y SON EMPLEADOS PARA REALIZAR TAREAS QUE REQUIEREN EL EMPLEO DE LA FUERZA BRUTA. CADA PUNTO DE VIGOR AUMENTA +10 KG DE CAPACIDAD DE INVENTARIO.

4.1.5 PERCEPCIÓN

TODO LOS PERSONAJES DE AZEROTH SIENEN, OYEN, VEN... PUEDEN PERCIBIR COSAS, PUEDEN SENTIR SI ALGO O ALGUIEN LE ACECHA. O BUSCANDO PUEDEN PERCIBIR LO QUE BUSCAN, TODO PERSONAJE QUE DESEE BUSCAR LO QUE QUIERA QUE ESTÉ BUSCANDO HA DE HACER UNA TIRADA DE PERCEPCIÓN, SI EL PERSONAJE ESTÁ SIENDO PERSEGUIDO POR ALGUIEN AL ACECHO ESTE REALIZAR UNA TIRADA DE PERCEPCIÓN PARA DARSE CUENTA DE QUE ALGUIEN LE ACECHA.

4.1.6 AGUANTE

DETERMINA EL AGUANTE DEL PERSONAJE O POR ASÍ DECIR LAS VIDAS, LOS PUNTOS DE VIDA DETERMINAN LOS PUNTOS DE IMPACTO QUE EL PERSONAJE PUEDE SOPORTAR, CUANDO EL PERSONAJE VE REDUCIDO SU AGUANTE A 0 CAE DERROTADO.

4.1.7 ENERGÍA

DETERMINA LAS RESERVAS DE ENERGÍA DEL PERSONAJE YA SEA ENERGÍA, CHI, MANÁ... CUANDO UN PERSONAJE VE QUE SU ATAQUE VA A FALLAR

PUEDO OPTAR A GASTAR UN PUNTO DE FUERZA DE VOLUNTAD COMO UN SOBRESFUERZO, REALIZAR EL SOBRESFUERZO SUPONE UN COSTE A MEDIDA QUE EL PERSONAJE SE QUEDA SIN PUNTOS DE ENERGÍA SE AGOTA EN GRAN MEDIDA:

X PUNTOS DE ENERGÍA O MÁS: EL PERSONAJE ESTÁ EN PLENAS FACULTADES.

X PUNTOS DE ENERGÍA: EL PERSONAJE MUESTRA SIGNOS DE CAÑANCIÓN.

X PUNTOS DE ENERGÍA: EL PERSONAJE MUESTRA SIGNOS DE AGOTAMIENTO.

X PUNTOS DE ENERGÍA: EL PERSONAJE NECESITA AYUDA PARA MANTENERSE EN PIE.

X PUNTOS DE ENERGÍA: EL PERSONAJE ESTÁ POR LOS SUELOS APEÑAS PUEDE SOSTENERSE EN PIE.

O PUNTOS DE ENERGÍA: EL PERSONAJE CAE EXHAUSTO Y NO PUEDE SEGUIR COMBATIENDO.

4.1.8 VELOCIDAD

LA VELOCIDAD DEL PERSONAJE IMPLICA LA PRIORIDAD DE BATALLA DEL PERSONAJE.

LA ARMADURA INFLUYE EN LA VELOCIDAD DAÑO LA PRIORIDAD EN ESTE ORDEN:

TELA>CUERO>MALLA>PLACAS.

VELOCIDAD POR ARMADURAS:

TELA: 4

CUERO: 3

MALLA: 2

PLACAS: 1

4.1.9 ARMADURA

LAS ARMADURAS DAN A QUIEN LA LLEVA PROTECCIÓN ADICIONAL MIENTRAS CONSERVE SU INTEGRIDAD. LA ARMADURA PROTEGE LOS PUNTOS DE SALVO. SI LOS PUNTOS DE ARMADURA LLEGAN A 0 SIGNIFICARÁ QUE LA ARMADURA ESTÁ ROTA Y NO OFRECERÁ PROTECCIÓN HASTA QUE SEA REPARADA.

LA ARMADURA CONTIENE PUNTOS DE PROTECCIÓN, CUANDO EL GOLPE ES EFECTIVO LA ARMADURA RECIBE LA CANTIDAD IGUAL AL DAÑO SI EL DAÑO SUPERA LA ARMADURA SE HACE UNA OPERACIÓN DE RESTA. EL RESULTADO SE RESTA A LOS PUNTOS DE SALVO DEL PERSONAJE. CADA IMPACTO SUFREDO POR LA ARMADURA AFECTA A LA DURABILIDAD DE LA ARMADURA.

TODO LAS ARMADURAS TIENEN UNOS PUNTOS DE DURABILIDAD Y CADA IMPACTO RESTA UNO O DOS PUNTOS DE DURABILIDAD.

4.1.9.1 ARMADURA DE TELA

LAS ARMADURAS DE PAÑO SON DELGADAS Y FRÁGILES Y NO SUPONEN NINGUNA PROTECCIÓN PARA QUIEN LA PORTA.

4.1.9.2 ARMADURA DE CUERO

LAS ARMADURAS DE CUERO PUEDEN SUPONER ALGO DE PROTECCIÓN PARA SU PORTADOR, REDUCE EL DAÑO RECIBIDO EN 3 PUNTOS. PARA LLEVAR ESTA ARMADURA SERÁ NECESARIO TENER 2 PUNTOS BASE DE VIGOR.

1.1.9.3 ARMADURA DE MALLA

LAS ARMADURAS DE MALLA METÁLICAS OFRECEN UNA PROTECCIÓN ADICIONAL A QUIEN LAS PORTA Y REDUCE EL DAÑO RECIBIDO EN 4 PERO LAS MALLAS DE METAL PUEDEN TINTINEAR POR LO QUE TIENEN -1 EN SIGILO. PARA LLEVAR ESTA ARMADURA SERÁ NECESARIO TENER 3 PUNTOS BASE DE VIGOR.



1.1.9.4 ARMADURA DE PLACAS

LAS ARMADURAS DE PLACAS SON ROBUSTAS Y PESADAS POR LO QUE AUMENTAN LA PROTECCIÓN DEL PORTADOR EN +5 PUNTOS DE IMPACTO. SIN EMBARGO, LAS ARMADURAS DE PLACAS METÁLICAS TIENEN Y PESAN POR LO QUE EL ESQUIVAR, ATLETISMO SE VE DISMINUIDO EN -2 Y EL SIGILO ES COMPLETAMENTE ANULADO. PARA LLEVAR ESTA ARMADURA SERÁ NECESARIO TENER 3 PUNTOS BASE DE VIGOR.

4.1.10 RESISTENCIA

LOS PUNTOS DE RESISTENCIA OTORGADOS POR AGENTES EXTERNOS MITIGAN EL DAÑO ESPECÍFICO QUE PUEDE SUFRIR POR GOLPES, VENENOS, MAGIA, QUEMADURAS., ETC. CADA PUNTO DE RESISTENCIA AMORTIGUA UN PUNTO DE DAÑO DE DICHA FAMILIA.

4.1.10.1 RESISTENCIA FÍSICA

LA TOLERANCIA DE LOS PERSONAJES HACIA LOS IMPACTOS DE CARÁCTER FÍSICO.

4.1.10.2 RESISTENCIA A LA MAGIA ARCANIA

LA TOLERANCIA DE LOS PERSONAJES HACIA EL DAÑO MÁGICO PROVENIENTE DE ARCANISMO.

4.1.10.3 RESISTENCIA AL FUEGO

LA TOLERANCIA DE LOS PERSONAJES HACIA EL DAÑO Y EFECTOS DE FUEGO.

4.1.10.4 RESISTENCIA AL FRÍO

LA TOLERANCIA DE LOS PERSONAJES HACIA EL DAÑO Y EFECTOS DE FRÍO

4.1.10.5 RESISTENCIA A LA SOMBRA

LA TOLERANCIA DE LOS PERSONAJES HACIA EL DAÑO PRODUCIDO LA MAGIA DE LA SOMBRA.

4.1.10.6 RESISTENCIA A LA NATURALEZA

LA TOLERANCIA DE LOS PERSONAJES HACIA EL DAÑO PRODUCIDO POR LA NATURALEZA.

4.1.10.7 RESISTENCIA A LA LUZ

LA TOLERANCIA DE LOS PERSONAJES FRENTE AL DAÑO PRODUCIDO POR LA LUZ.



4.2 HABILIDADES MÁGICAS

LA HABILIDAD DE LOS PERSONAJES DE LIDIAR CON LA MAGIA HAYE CUANDO ESTOS ENTENDEN EN COMPLETIDUD CON FUERZAS MÁS ALLÁ DE LA COMPRENSIÓN COMÚN.

4.2.1 TAUMATURGIA

UN USUARIO DE MAGIA MANIFIESTA EL PODER DE DOMINAR LAS ENERGÍAS SOBRENATURALES DE LA CREACIÓN CUANDO COMIENZA A COMPRENDERLAS. CUANTO MÁS LO COMPRENDA MEJOR LE SALDRÁ SUS CONJUROS Y MÁS EFECTIVOS SERÁN.

ESCUELAS MÁGICAS QUE SE DESARROLLAN A TRAVÉS DE LA TAUMATURGIA:

- ARCANISMO
- PIROMANCIA
- CRIOMANCIA
- MAGIA RÚNICA

ESTA HABILIDAD MÁGICA ES MODIFICADA POR EL ATRIBUTO: INTELIGENCIA.

4.2.2 FE

UN CREYENTE QUE ABRAZA UNA ENTIDAD Y BUSCA SU FAVOR ES BENDECIDO POR AQUELLO POR LO QUE SIEMPRE DEVOCIÓN.

ENTIDADES QUE RESPONDEN A LA FE:

- MAGIA DE LA SOMBRA OLVIDADA
- MAGIA DE LA SOMBRA DEL VACÍO
- DOMINIO DE LA LUZ

ESTA HABILIDAD MÁGICA ES MODIFICADA POR EL ATRIBUTO: VOLUNTAD.

4.2.3 ESPIRITUALIDAD

LA CONEXIÓN DEL USUARIO CON LOS PLANOS ESPIRITUALES Y LOS SERES VINCULADOS A ELLAS MEDIANTE PACTOS CON LOS PROPIOS ESPÍRITUS.

ESPÍRITUS ELEMENTALES:

- MAGIA ELEMENTAL: AGUA
- MAGIA ELEMENTAL: FUEGO
- MAGIA ELEMENTAL: TIERRA
- MAGIA ELEMENTAL: AIRE
- CHI

ESTA HABILIDAD MÁGICA ES MODIFICADA POR EL ATRIBUTO: VOLUNTAD.

4.2.4 NATURALEZA

AQUEL QUE ESTUDIE A LA NATURALEZA Y ESTABLEZCA VÍNCULOS CON LA MISMA PODRÁ DESPERTAR EL PODER DE LA VIDA MISMA.

VARIANTES DEL PODER NATURAL:

- MAGIA NATURAL: FERAL
- MAGIA NATURAL: EQUILIBRIO
- MAGIA NATURAL: VIDA

ESTA HABILIDAD MÁGICA ES MODIFICADA POR EL ATRIBUTO: VOLUNTAD.

4.2.5 CAOS

AQUELLOS QUE DOMINAN LAS ARTES OSCURAS ALTERANDO LOS PODERES PRIMITIVOS CORROMPIÉNDOLOS Y DEFORMÁNDOLOS PARA CREAR NUEVAS RAMAS MÁGICAS SE NUTREN DE LA CORRUPCIÓN MISMA.

LOS PODERES QUE SE NUTREN DE LA CORRUPCIÓN SON:

- DEMONIOLOGÍA
- PIROMANCIA VIL
- MAGIA SANGRIENTA
- MAGIA DE SOMBRA VIL
- NIGROMANCIA

ESTA HABILIDAD MÁGICA ES MODIFICADA POR EL ATRIBUTO: INTELIGENCIA.



4.3 HABILIDADES CON ARMAS

EN EL MUNDO HOSTIL QUE ES AZEROTH UNA DE LAS POCAS FORMAS QUE HAY DE DEFENDERSE ES EMPUÑANDO UNA ARMA. YA SEA PARA AGREDIR O DEFENDERSE EL USO DE LAS ARMAS ES LO MÁS COMÚN EN AZEROTH.

4.3.1 ESPADAS DE UNA MANO

LA HABILIDAD DE MANEJAR ESPADAS DE UNA MANO DE UN PESO LIGERO QUE PERMITE AL USUARIO MANEJAR ESPADAS DE UNA MANO.

4.3.2 ESPADAS DE DOS MANOS

LA HABILIDAD DE MANEJAR DE MANIOBRABLES QUE RESULTAN PESADOS PARA ALGUNOS PERSONAJES PERMITE AL PERSONAJE MANEJAR ESPADAS DE DOS MANOS.

4.3.3 MAZAS DE UNA MANO

LA HABILIDAD DE MANIOBRAR CON ARMAS PESADAS SIN FILO QUE DAÑAN CON EL IMPACTO PERMITE AL USUARIO MANEJAR MAZAS DE UNA MANO CON SOLtura Y DESTREZA.

4.3.4 MAZAS DE DOS MANOS

LAS ARMAS SIN FILO QUE CAUSAN DAÑO CON EL IMPACTO PUEDEN SER MUY PESADAS, TANTO QUE A VECES REQUIEREN UTILIZARLAS CON DOS MANOS PARA MEJORAR SU MANIOBRABILIDAD.

4.3.5 HACHAS DE UNA MANO

UNA ARMA DE FILO CORTA Y PESADA SOSTENIDA POR UNA EMPUÑADURA CORTA QUE PERMITE AL USUARIO COMBATIR A DISTANCIAS CORTAS CON ELLA.

4.3.6 HACHAS DE DOS MANOS

UNA ARMA DE FILO MUY PESADA SOSTENIDA POR UNA EMPUÑADURA LARGA CAPAZ DE SER SOSTENIDA POR AMBAS MANOS. SUYO IMPACTO PUEDE LLEGAR A SER DEVASTADOR.

4.3.7 ARCOS

ARMAS SIMPLES CREADAS A BASE DE UNA MADERA FLEXIBLE Y UNA CUERDA TENSADA QUE PERMITE LANZAR PUNZANTES FLECHAS A UNA VELOCIDAD VERTIGINOSA Y PROVOCAR HERIDAS LETALES EN EL ENEMIGO.

4.3.8 ARMAS DE FUEGO

ARMAS CREADAS POR LA MARAVILLA DE LA INGENIERÍA QUE MEDIANTE UNA BOLA DE METAL IMPULSADA POR UNA EXPLOSIÓN DE PÓLVORA PROVOCAN IMPORTANTES DAÑOS A DISTANCIAS LARGA.

4.3.9 ARMAS ARROJADIZAS

ALGUNAS ARMAS DE FILO SON COMPACTAS Y LIGERAS, IDEALES PARA LANZARLAS Y OCASIONARLES DAÑOS A LOS ENEMIGOS. LA HABILIDAD EN ARMAS ARROJADIZAS AUMENTA LA PUNTERÍA Y LA DESTREZA EN LANZAR DICHAS ARMAS.

4.3.10 BALLESTAS

LA UNA MODIFICACIÓN DEL ARCO CON EL FIN DE AUMENTAR LA POTENCIA DEL DISPARO DIO PIE A LA INVENCIÓN DE ESTA ARMA.

4.3.11 BASTONES

LOS PALOS LARGOS LIGEROS Y SIN FILO SON CONSIDERADOS BASTONES. Y AQUELLOS QUE HAN RECIBIDO INSTRUCCIÓN PARA MANEJAR DICHAS ARMAS PUEDEN CAUSAR IMPORTANTES DAÑOS CON UN GOLPE DE BASTÓN.

4.3.12 VARITAS

LOS FOCOS DE MAGIA ENCANTADOS PUEDEN SER CONSIDERADOS VARITAS. AQUELLOS QUE PUEDAN ENTENDER LOS MISTERIOS DE LA MAGIA QUE ENCIERRAN DICHAS VARITAS PUEDEN UTILIZARLAS PARA LANZAR LOS CONJUROS QUE TIENEN ENCERRADOS EN LAS VARITAS.

4.3.13 DAGAS

LAS ARMAS CORTAS PUNZANTES Y QUE CONTIENEN FILO. SON CONSIDERADAS DAGAS Y EL USUARIO DE LAS DAGAS PUEDE ADQUIRIR LA HABILIDAD DE MANEJAR DICHAS ARMAS PARA PUNZAR Y CORTAR CON PRECISIÓN.

4.3.14 ARMAS DE PUÑO

LAS ARMAS ESPECÍFICAS QUE SE COLOCAN COMO ANILLOS QUE SE COMBATE CON ELLAS DAÑO PUNTAZOS.

4.3.15 ARMAS DE ASTA

SON UNAS ARMAS DE FILO CORTO ADHERIDO A UN BASTÓN LARGO PARA COMBATIR A DISTANCIAS MEDIAS.

4.3.16 GUIJAS DE GUERRA

ESPADAS DE ORIGEN KALDOREI SON ARMAS UTILIZADAS REGULARMENTE POR CAZADORES DE DEMONIOS.

4.3.17 ESCUDO

EL ESCUDO ES EL SUPLEMENTO DE UNA ARMADURA Y OTORGA AL PORTADOR UN PUNTO EXTRA DE ARMADURA. Y PUEDE UTILIZARLO PARA GOLPEAR CON EL ESCUDO Y PROVOCAR IMPORTANTES DAÑOS INTERIORS AL ADVERSARIO.



4.5 HABILIDADES DEFENSIVAS

ANTE LAS HOSTILIDADES QUE OFRECE EL MISMO MUNDO EN EL CUAL SOBREVIVIR ES DIFÍCIL LOS AGREDIDOS USAN SUS HABILIDADES DEFENSIVAS PARA ELUDIR Y PROTEGERSE DE LOS ATAQUES DE SUS AGRESORES.

4.5.1 PARADA

LA HABILIDAD DE DESVIAR O PARAR ATAQUES CON EL ARMA EMPUJADA RECIBE ESTE NOMBRE. *LA HABILIDAD DE PARADA ESTÁ LIGADA CON LA HABILIDAD DE ARMA A EMPLEAR COMO ELEMENTO DE PARADA.

4.5.2 ESQUIVAR

LA HABILIDAD MÁS ANTIGUA DE LA EXISTENCIA. ANTICIPARSE A LOS MOVIMIENTOS DEL ATACANTE Y MOVERSE PARA EVITAR EL ATAQUE DEL ENEMIGO DA EL NOMBRE DE ESQUIVAR A ESTA HABILIDAD.

4.5.3 BLOQUEO

LOS PORTADORES DE ESCUDOS AGUANTAN LOS ATAQUES BLOQUEÁNDOLOS CON SU ESCUDO FIRMEMENTE.

4.5.4 ABJURACIÓN/METAMAGIA

LA ESCUELA ARCANIA QUE SE BASA EN CREAR HECHIZOS DE PROTECCIÓN INDIVIDUAL O GRUPAL PARA EVITAR HERIDAS O DISUADIR A LOS ENEMIGOS DE ATACAR.



4.6 HABILIDADES GENERALES

4.6.1 HABILIDADES FÍSICAS

Toda actividad que requiera el uso del cuerpo para desenvolverse en alguna situación es considerada una actividad física la cual debe afrontarse con la habilidad física.

4.6.1 Atletismo

La habilidad física que tiene el personaje a la hora de correr, esprintar, empujar...

4.6.2 Robo

La habilidad de registrar y meter mano en bolsillos ajenos y coger sin ser descubierto.

4.6.3 Sigilo

La capacidad de caminar y esconderse en las sombras y evitar ser descubierto.

4.6.4 Forzar Cerraduras

Posees la maestría de forzar cerraduras con cualquier ganza que seas capaz de meter en una cerradura.

4.6.5 Supervivencia

Cuando tu personaje está en situaciones adversas la supervivencia cuenta y cada vez que se enfrenta a ella los instintos primarios le ayudan a sobrevivir, como cuando tu personaje se enfrenta a una ventisca, la tirada de resistencia se complementa con la supervivencia para aumentar las probabilidades de éxito.

4.6.6 Trepar/Escalar

Cuando un personaje quiere trepar un árbol, escalar una pared, o salvar cualquier obstáculo que requiera sostener su propio cuerpo deberá lanzar una tirada de escalar.

4.6.7 Buscar

La habilidad para localizar objetivos de interés utilizando los sentidos del personaje. Se puede utilizar también para registrar personajes, jugadores, cadáveres, baúles... etc.



4.6.2 HABILIDADES MENTALES

PARA AFRONTAR LAS SITUACIONES COMPLICADAS QUE NO PUEDEN RESOLVERSE CON ACTITUDES FÍSICAS (O NO DEBEN) ESTÁ LA ALTERNATIVA DEL USO DE LA MISMA MENTE PARA DESARROLLAR UNA SALIDA DE ESA SITUACIÓN COMPLICADA QUE REQUIERA ACTITUDES MENTALES E INTELECTUALES.

4.6.1 ALERTA

EL PERSONAJE PUEDE TENER LOS SENTIDOS AGUDIZADOS Y PREVER EL RIESGO DE RECIBIR UN GOLPE, O DETECTAR A ALGUIEN BAJO SIGILO.

4.6.2 APRENDIZAJE

LA HABILIDAD DE UN PERSONAJE A LA HORA DE RECIBIR NUEVAS LECCIONES Y DE ASIMILAR ESAS LECCIONES. UN NÍVEL ALTO DE APRENDIZAJE PUEDE AYUDAR APLICAR BONIFICADORES A LAS TIRADAS PARA APRENDER UNA FACULTAD DESPUÉS DE VERLA UNA VEZ.

4.6.3 INTERPRETACIÓN

EL CUERPO DEL PERSONAJE ES UN LIBRO ABIERTO CUANDO SE EXPRESA. HACE GESTOS, SE MUOVE... ACCIONES QUE PODRÍAN MOSTRAR ALGO MÁS.

4.6.3 HABILIDADES SOCIALES

LA HABILIDAD DE COMUNICARSE CON LOS SERES INTELIGENTES DE ESTE MUNDO SE REFIERE A LAS ACTITUDES SOCIALES QUE TE AYUDAN A LEER LOS GESTOS AJENOS Y A COMUNICARTE CON QUIEN DESEES.

4.6.1 SUBTERFUGIO

LA PICARDÍA QUE TIENE EL PERSONAJE A LA HORA DE MENTIR Y MANIPULAR A LAS PERSONAS PARA EL FIN QUE EL PERSONAJE DESEA REALIZAR.

4.6.2 TRATO CON LOS ANIMALES

TU PERSONAJE TIENE LA HABILIDAD DE CAERLES BIEN A LOS ANIMALES. YA SEA POR SU ENCANTADORA PRESENCIA LOS ANIMALES PUEDEN TORNARSE AMISTOSOS ANTE EL PERSONAJE EN CUESTIÓN E INCLUSO PODRÍAN OBEDECER ÓRDENES SUYAS.

4.6.3 INTIMIDACIÓN

CUANDO UN PERSONAJE ESTÁ EN UNA CONVERSACIÓN E INTENTA SACAR ALGO EN UNA NEGOCIO E INTENTA CONVENECER A ALGUIEN Y ANTE LAS NEGATIVAS TU PERSONAJE PUEDE TRATAR DE INTIMIDAR A AL RECEPTOR EN CUESTIÓN. EL ÉXITO SUPONE QUE EL PERSONAJE ACCEDERÁ A TUS PETICIONES Y/O EXIGENCIAS.

4.6.4 CARISMA

LA AMABILIDAD DEL PERSONAJE EN UNA CONVERSACIÓN PUEDE ABRIR VARIAS PUERTAS Y PERSUADIR A LA GENTE PODRÍA SER ALGO SENCILLO CON BUENAS PALABRAS Y UNA ENTRAÑABLE SONRISA TODO ES POSIBLE. LA CAPACIDAD DE UN PERSONAJE PARA PODER AFRONTAR LAS SITUACIONES DE COMUNICACIÓN Y DIÁLOGO. CARACTERIZADAS POR SER CAPAZ DE CAUSAR BUENA IMPRESIÓN Y ENFATIZAR CON FACILIDAD CON EL RECEPTOR CON EL QUE SE COMUNICA.



4.7 LA MAGIA DE AZEROTH

EL ESTUDIO DE LAS DISTINTAS CAPACIDADES MÁGICAS DE LA EXISTENCIA DE AZEROTH ABRE UN AMPLIO ABANICO DE POSIBILIDADES MÁGICAS QUE TE DOTAN DEL PODER DE USAR HECHIZOS.

4.7.1 ARCANISMO

EL LEGADO DEL TITÁN TORGANNOH QUE CONSTRUYÓ EN AZEROTH EL POZO DE LA ETERNIDAD PARA AYUDAR A PROPAGAR LA VIDA POR AZEROTH. EL POZO DE LA ETERNIDAD TENÍA UNA ENERGÍA MÍSTICA Y PODEROSA, LA ENERGÍA ARCAÑA.

LAS CRIATURAS INTELIGENTES DE AZEROTH HAN DESARROLLADO LA HABILIDAD DE UTILIZAR ESAS ENERGÍAS PARA HACER MAGIA POR AZEROTH. AQUELLOS QUE DOMINAN EL ARTE DE DOMINAR LAS ENERGÍAS ARCAÑAS SE LE CONFIERE EL NOMBRE DE "ARCANISTA" Y AL DOMINIO "ARCANISMO".

4.7.1.1 VARIANTES DEL ARCANISMO

DE LA MAGIA ARCAÑA EXISTE LA POSIBILIDAD DE DESARROLLAR CIERTOS CONJUROS ARCAÑOS SIN PROFUNDIZAR EN LA ESCUELA MÁGICA DEL ARCANISMO EN BRUTO.

4.7.1.1.1 CROMOMANCÍA

LA ESCUELA ARCAÑA BASADA EN LA MANIPULACIÓN DE LOS HILOS DEL TIEMPO QUE PERMITE AL TAUMATURGO DISTORSIONAR EL TIEMPO DE SU ENTORNO, YA SEA ACCELERARLO, RALENTIZARLO O CONGELARLO.

4.7.1.1.2 ADIVINACIÓN

LA ADIVINACIÓN ES LA ESCUELA DE MAGIA DEDICADO A LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN. ADIVINACIONES PODEROSAS PUEDEN PERMITIR QUE EL MAGO PARA VER LOS OBJETIVOS DESDE UNA GRAN DISTANCIA, O INCLUSO VERLO QUE PUEDE NORMALMENTE SER INVISIBLE.

4.7.1.1.3 CONJURACIÓN

CONJURACIÓN ES EL ESTUDIO DE CONVOCAR CRIATURAS Y OBJETOS A TRAVÉS DE UN TELETRANSPORTE O UN PORTAL. O LA GENERACIÓN DE DICHA CONVOCACIÓN DE LA NADA.

4.7.1.1.4 ENCANTAMIENTO

LA ESCUELA MÁGICA DEL ENCANTAMIENTO SE BASA EN AÑADIR UN EFECTO MÁGICO A UN OBJETO INANIMADO PARA QUE ADQUIERA CARACTERÍSTICAS QUE NO SON NATURALES EN DICHO OBJETO.

4.7.1.1.5 TRANSMUTACIÓN

ES UNO DE LOS MÁS POPULARES Y ÚTILES DE TODAS LAS ESCUELAS, LO QUE PERMITE A UN MAGO PARA MANIPULAR EL TIEMPO Y EL ESPACIO. TAL VEZ EL HECHIZO TRANSMUTACIÓN MÁS EMBLEMÁTICO ES POLIMORFIA, QUE PERMITE A UN MAGO PARA CONVERTIR ALGO O ALGUIEN EN OTRA COSA.

4.7.1.1.6 ILUSIONISMO

LA ILUSIÓN ES EL ARTE DE ENGAÑAR A LA PROPIA REALIDAD. LA NIEBLA DE LA ILUSIÓN PUEDE HACER UN MAGO INVISIBLE O INAUDIBLE PARA EL MUNDO O FORZAR LA IMAGEN DE UNA POSICIÓN EN ALGO TOTALMENTE DIFERENTE. ILUSIÓN SE PUEDE UTILIZAR PARA DISFRAZ PARA LA MANIPULACIÓN.

4.7.2 PIROMANCÍA

LOS ARCANISTAS QUE HAN DESCUBIERTO LA FORMA DE CONVERTIR LA ENERGÍA ARCAÑA EN FUEGO PARA CREAR PELIGROSOS HECHIZOS DE DESTRUCCIÓN LETALES. A LOS PRACTICANTES DE DICHA MAGIA SE LES

DEPONEN PIROMANTES Y SUS CONJUROS DE DESTRUCCIÓN SON DEVASTADORES EN EL CAMPO DE BATALLA.

4.7.3 CRIOMANCÍA

LA MAGIA TRANSFORMADA EN AGUA CONGELADA MEDIANTE EL FRÍO PARA DIRIGIRLO EN FORMAS PESADAS O PUNZANTES PARA CAUSAR CORTES O GOLPES CONTUNDENTES PARA HERIR O MATAR A SUS ENEMIGOS.

4.7.4 NIGROMANCÍA

LA NIGROMANCÍA ES EL ESTUDIO DE LA MAGIA QUE INVOLUCRA A LOS MUERTOS. TIENE MUCHAS FUNCIONES MÁS ALLÁ DE SIMPLEMENTE LEVANTAR A LOS MUERTOS. MAESTROS DE ESTE CAMPO COMBINADO DE LA MAGIA PUEDEN CONJURAR ENFERMEDADES, APROVECHAR LAS SOMBRAS EN RAYOS DE ENERGÍA INCENDIARIA, Y ENFRIAR EL ESTAR CON EL PODER DE LA MUERTE. NIGROMANCÍA TAMBIÉN SE PUEDE UTILIZAR PARA RECONSTRUIR LA CARNE DE LOS MUERTOS VIVIENTES, QUE PUEDAN FUNCIONAR DE NUEVO, INCLUSO DESPUÉS DE QUE LOS MONSTRUOS HAYAN SIDO DESTRUIDOS.

4.7.5 MAGIA RÚNICA

LA MAGIA RÚNICA SE BASA EN LA INSCRIPCIÓN DE CONJUROS, MAGIA Y ENCANTAMIENTOS EN DIBUJOS MÁGICOS CON EL FIN DE CREAR CONJUROS DE APOYO O TRAMPAS RÚNICAS QUE LANZEN CONJUROS DE FORMA AUTOMÁTICA CON LA NECESIDAD DE QUE UN MAGO LAS CAVALICE.

4.7.6 DEMONOLOGÍA

EL ESTUDIO DE LA MAGIA DEMONÍACA, LOS BRUJOS QUE LA ESTUDIABAN APRENDEN A UTILIZAR CONJUROS DEMONÍACOS QUE APRENDEN TRAS HACER PACTOS CON DEMONIOS. ESTOS CONJUROS PUEDEN ALTERAR AL USUARIO PROVOCÁNDOLE MUTACIONES DEMONÍACAS TEMPORALES O PERMANENTES.

4.7.7 PIROMANCÍA VIL

LA ALTERACIÓN DE LA ESCUELA DE LA PIROMANCÍA ALTERARÍA LA MAGIA DEMONÍACA VIL PARA CREAR UNA LLAMA CORRUPTA, VIL Y PODEROSA CAPAZ DE CAUSAR ALTO DAÑO DESTRUCTIVO.

4.7.8 MAGIA SANGRIENTA

UNA MAGIA BASADA EN LA SANGRE, CAPAZ DE CONTROLAR, ALTERAR O DAÑAR LA SALUD DE LA VÍCTIMA DEL TAUMATURGO O CURAR AL USUARIO. CONFIERE AL TAUMATURGO LA POSIBILIDAD DE MODELAR LA CARNE, LA MAYORÍA DE SUS CONJUROS REQUIEREN EL USO DE SANGRE O DE ENERGÍA VITAL, NO SIEMPRE DEL PROPIO LANZADOR.

4.7.9 MAGIA DE SOMBRA VIL

MAGIA DEMONÍACA BASADA EN LAS SOMBRAS PARA CONVERTIRLAS EN CONJUROS DAÑINOS QUE PUEDEN INFLIGIR DAÑO A TRAVÉS DE MALDICCIONES O HECHIZOS CONTUNDENTES COMO CONJUROS DE DAÑO DE IMPACTO COMO UNA DESCARGA DE SOMBRA.

4.7.10 MAGIA DE SOMBRA

UN PODER OTORGADO POR LA ENTIDAD DE LA SOMBRA QUE PERMITE A SU LANZADOR MANIPULAR LAS MENTES, Y LAS SOMBRAS QUE ES PERMITE INVOCAR CONSTRUCTOS SOMBRÍOS VARIOS.

4.7.11 MAGIA DRUÍDICA: FERAL

EL DRUÍDA ENTRA EN COMUNIÓN CON LOS ESPÍRITUS ANIMALES QUE ESTOS LES DAN SUS BENEDICIONES DE LA BESTIA PARA QUE ESTOS SE TRANSFORMEN EN BESTIAS Y ADQUIERAN SUS ABILIDADES Y HABILIDADES.

4.7.12 MAGIA DRUÍDICA: EQUILIBRIO

LA MAGIA NATURAL ALTERNATIVA A LA ARCAÑA QUE PERMITE A LOS DRUÍDAS LANZAR CONJUROS OTORGADOS POR LA NATURALEZA.



4.7.13 MAGIA DRUÍDICA: Vida

MAGIA BASADA EN LA NATURALEZA PARA SANAR Y RESTAURAR LA SALUD QUE CONSISTE EN ACELERAR EL PROCESO CURATIVO DEL USUARIO O DEL OBJETIVO.

4.7.14 DOMINIO DE LA LUZ

HAY DOS FORMAS DE DOMINAR LA MAGIA DE LA LUZ: BUSCARLO SU BENEDICIÓN O OBLIGÁNDOLA A TU ANTOJO. LOS USUARIOS DE LA MAGIA DE LA LUZ LA UTILIZAN TAMPOCO COMO PARA DAÑAR, SANAR, ALIVIAR O PROTEGER CON LA GRACIA DE LA LUZ. SE DIVIDE EN LAS SIGUIENTES DISCIPLINAS:

SANACIÓN: LA SENSACIÓN DE CALIDEZ Y EL ALIVIO DEL DOLOR QUE OTORGA EL PODER DE LA LUZ AL SANAR HERIDAS.

REPRESIÓN: LA LUZ ES UNA ENTIDAD DE GRAN PODER Y PUEDE SER CONVOCADA PARA CASTIGAR Y HACER DAÑO A AQUEL QUE SEA OBJETIVO DE LOS REZOS DE SU USUARIO. PROTECCIÓN: LA LUZ PUEDE BRINDAR PROTECCIÓN SOBRE AQUEL QUE LA SOLICITE O A UN ALIADO DEL SOLICITANTE.

4.7.15 MAGIA ELEMENTAL: AGUA

PODER OTORGADO A LOS CHAMANES POR LOS ESPÍRITUS ELEMENTALES QUE LE CONFIEREN AL CHAMAN PODER SOBRE LA VIDA PARA SANAR.

4.7.16 MAGIA ELEMENTAL: FUEGO

PODER OTORGADO POR LOS ESPÍRITUS ELEMENTALES DEL FUEGO PARA DARLE UNA FUERZA DESTRUCTIVA AL CHAMAN SOBRE EL FUEGO QUE LE PERMITE UTILIZAR EL ELEMENTO DEL FUEGO PARA CAUSAR DESTRUCCIÓN.

4.7.17 MAGIA ELEMENTAL: TIERRA

LA MAGIA ELEMENTAL QUE LOS CHAMANES SOLICITAN A LOS ELEMENTALES DE LA TIERRA PARA UTILIZAR LA TIERRA COMO ELEMENTO DE DEFENSA. PROTECCIÓN O DAÑO.

4.7.18 MAGIA ELEMENTAL: AIRE

EL PODER QUE PERMITE AL CHAMAN CREAR TORMENTAS A TRAVÉS DE LOS PODERES OTORGADOS POR EL ELEMENTO DEL VIENTO.

4.7.19 CHI

ES EL PODER QUE RECIBE EL USUARIO DEL CHI MANTENIENDO EL EQUILIBRIO DE LA ARMONÍA SE DIVIDE EN CHI POSITIVO Y CHI NEGATIVO.



4.8 LOS ESTILOS DE AZEROTH

LOS COMBATIENTES QUE NO UTILIZAN MAGIA USAN ESTILOS DE COMBATE EXTRAORDINARIOS.

4.8.1 MAESTRO DE ARMAS

UN MAESTRO DE ARMAS QUE USA LA MOVILIDAD Y LOS ATAQUES IMPLACABLES PARA DERRIBAR A SUS OPOSITORES.

4.8.2 FURIBUNDO

UN VIOLENTO GUERRERO QUE ENCADEÑA UN ALUVIÓN DE ATAQUES.

4.8.3 PROTECTOR

UN PROTECTOR ADEPTO QUE USA UN ESCUDO PARA PROTEGERSE A SÍ MISMO Y SUS ALIADOS.

4.8.4 PUNTERÍA

UN TIRADOR CERTERO QUE DESTACA A LA HORA DE ABATIR A LOS ENEMIGOS DESDE LEJOS.

4.8.5 SUPERVIVENCIA

UN RASTREADOR CURTIDO EXPERTO EN VENENOS Y EXPLOSIVOS QUE LANZA ATAQUES LETALES CON SU MASCOTA.

4.8.6 MAESTRO DE BESTIAS

UN MAESTRO DE LO SALVAJE CAPAZ DE DOMESTICAR A UNA GRAN VARIEDAD DE BESTIAS PARA QUE LUCHEN A SU LADO.

4.8.7 A.A.M.M. MAESTRO CERVECERO

UN CAMORRISTA QUE ESQUIVA EL DAÑO CON MOVIMIENTOS IMPREDECIBLES Y BREBAJES.

4.8.8 A.A.M.M. CAMINAVIENTOS

UN ESPECIALISTA EN ARTES MARCIALES SIN IGUAL QUE DERRIBA A SUS ENEMIGOS A GOLPE DE PATAZAS Y PUÑOS.

4.8.9 ASESINATO

UN MAESTRO DE VENENOS LETAL QUE DESPACHA A SUS VÍCTIMAS CON BRUTALES GOLPES CON DAGAS.

4.8.10 SUTILEZA

UN ACECHADOR OSCURO QUE SALE ENTRE LAS SOMBRAS PARA ASALTAR A SU VÍCTIMA POR SORPRESA.

4.8.11 FORAJIDO

UN DESPIADADO FUGITIVO QUE USA SU AGILIDAD Y ASTUCIA PARA ENFRENTARSE MAÑO A MAÑO A LOS ENEMIGOS.

4.8.12 PROTECTOR SAGRADO

JUNTO A SUS MOVIMIENTOS DEFENSIVOS UTILIZA MAGIA SAGRADA PARA PROTEGERSE Y PARA DEFENDER A LOS ALIADOS.

4.8.13 REPRESIÓN

UN CRUZADO JUSTO QUE JUZGA Y CASTIGA A LOS OPOSITORES CON ARMAS Y MAGIA SAGRADA.

4.8.14 DEVASTACIÓN

UN SINIESTRO MAESTRO DE LAS GUÍAS DE GUERRA Y DEL PODER DEVASTADOR DE LA MAGIA VIL.

4.8.15 VENGANZA

ABRAZA EL DEMONIO INTERIOR PARA INCINERAR A LOS ENEMIGOS Y PROTEGER A LOS ALIADOS.

4.8.16 CABALLERO SANGRIENTO

UN GUARDIÁN OSCURO QUE MANIPULA Y CORROMPE LA ENERGÍA VITAL PARA SOPORTAR ATAQUES ENEMIGOS.

4.8.17 CABALLERO DE ESCARCHA

UN PRESAGISTA HELADO DE LA FATALIDAD QUE CANALIZA EL PODER RÚNICO DE SU ARMA E INFLIGE GOLPES CON SU ARMA.

4.8.18 CABALLERO PROFANO

UN MAESTRO DE LA MUERTE Y LA DESCOMPOSICIÓN QUE PROPAGA INFECCIONES Y CONTROLA ESBIROS NO-MUERTOS.



4.9 LAS PROFESIONES EN AZEROTH Y SUS

ARTESANOS

AZEROTH REBOSA APASIONANTES DESCOVERIMIENTOS Y PARA ALGUNOS ES UN SISTEMA DE ARTESANÍA ROBUSTO. SUS HABITANTES CREAN OBRAS DE ARTESANÍA CON SUS RESPECTIVAS HABILIDADES.

4.9.1 ARTESANÍAS

LAS ARTESANÍAS SON OFICIOS PRIMARIOS CUYA COMPLEJIDAD ES TAL QUE ES COMPLICADO APRENDER ESTAS FACULTADES LIMITANDO EL NÚMERO DE ARTESANÍAS APRENDIDAS A 2 ARTESANÍAS. ES POSIBLE QUE MEDIANTE TRABAJO DURO SE PUEDA APRENDER UNA TERCERA, PERO PARA ELLO SERÍA NECESARIA UNA ACTITUD EXTRAORDINARIA.

4.9.1.1 ALQUIMIA

ESTA HABILIDAD PERMITE CREAR POCIONES Y ELIXÍRES CON VARIOS ATRIBUTOS. LOS QUE LLEGAN A DESEÑARLOS SON SECRETO DE LA ALQUIMIA PUEDE TRANSMITIR METALES Y ELEMENTOS. IDENTIFICAR SUSTANCIA: EL ALQUIMISTA PUEDE SER CAPAZ DE IDENTIFICAR CASI CUALQUIER SUSTANCIA OLFACTIVA O EXAMINÁNDOLA CASI A PRIMERA VISTA. COSTUMBRES ALQUÍMICAS: TODO ALQUIMISTA HA LLEGADO A COMETER DESLICES A LA HORA DE ELABORAR POCIONES EN LAS QUE ALGUNAS HAN DESENCADENADO REACCIONES EN SU CUERPO LO QUE LE HA OBLIGADO A INGERIR MEDICINAS Y/O ANTÍDOTOS LO QUE HA HECHO QUE SU CUERPO SE VOLVIERA MÁS RESISTENTE A LAS SUSTANCIAS QUE PODRÍAN DAÑAR EL ORGANISMO (+3 EN RESISTIR VENENOS). ORGANISMO DEL ALQUIMISTA: EL ALQUIMISTA QUE HAYA TRABAJADO CON LAS SUSTANCIAS QUE EL CREA HA DESCUBIERTO LA FORMA DE LA QUE PUEDE EXPLOTAR AL MÁXIMO LOS EFECTOS BENEFICIOSOS DE SUS POCIONES Y ELIXÍRES, POR LO QUE DUPLICA EL TIEMPO DE EFECTO Y SU EFICACIA AUMENTA EN +1 EN EL PROPIO ALQUIMISTA.

4.9.1.2 SASTRERÍA

LA HABILIDAD DE SASTRERÍA PERMITE A LOS SASTRES CREAR PRENDAS DE PAÑO, PIEZAS DE TELA DE CUALQUIER TIPO, YA SEA UNA TÚNICA, UN JUBÓN, UNA CUBIERTA DE TIENDA DE CAMPAÑA O UNA MANTA UN SASTRE SE PUEDE PROVEER DE ELLO. ELABORACIÓN DE PIEZAS DE TELA: EL SASTRE ELABORA CUALQUIER TIPO DE PAÑO DE TELA, CUANTO MAYOR SEA LA HABILIDAD DE SASTRERÍA DEL PERSONAJE MENOS DIFÍCILIDAD TENDRÁ PARA CREAR OBJETOS.

DESHILACHAR: A VECES LA FUENTE DE MATERIALES DE UN SASTRE PROVIENE DE HARapos QUE EL SASTRE ENCUENTRA Y DESHILACHA PARA CREAR MADEJAS CON LAS QUE CREAR SUS OBRAS.

EN LA CASA DEL SASTRE... VESTIMENTAS DE SEDA:

LAS VESTIMENTAS CREADAS POR EL PROPIO SASTRE Y UTILIZADAS POR EL MISMO LE SON MÁS CÓMODAS Y NO LE PENALIZAN PARA PASAR EN SU MOVILIDAD POR LO QUE AUMENTA EN EL SASTRE QUE LLEVE PUESTAS SUS PROPIAS PRENDAS UN +1 EN ESQUIVAR.

4.9.1.3 DESUELLO

LOS DESOLLADORES SE VALEN DE HERRAMIENTAS Y SUS MANOS PARA SEPARAR LA PRECIOSA PIEL DE LOS ANIMALES CAZADOS. CONOCIMIENTOS DE ANATOMÍA: AL DESOLLAR TANTOS ANIMALES EL DESOLLADOR EN CUESTIÓN ES CONOCEDOR DE LA ANATOMÍA DE LAS BESTIAS POR LO QUE GANA +2 EN LAS TIRADAS DE GOLPEAR A UN ANIMAL EN UN PUNTO VITAL.

4.9.1.4 CARPINTERÍA

LOS CARPINTEROS QUE UTILIZAN LA MADERA COMO MATERIAL PUEDEN FABRICAR CUALQUIER ARTEFACTO O ESTRUCTURA DE MADERA, BALLESTAS, FLECHAS, SOPORTES DE TIENDAS DE CAMPAÑA, UNA CABAÑA, UNA CATAPULTA SI TIENE LOS MATERIALES Y HERRAMIENTAS ADECUADAS.

4.9.1.5 HERBORISTA

LAS HIERBAS SON MUY NECESARIAS EN EL MUNDO DE AZEROTH, Y MUCHOS SE HAN PERCATADO DE ELLO Y HAN DECIDIDO SACAR PROVECHO DE LAS PROPIEDADES DE DICHAS HIERBAS PARA PRODUCIR TINTAS, INFUSIONES, REMEDIOS NATURALES E INCLUSO VENENOS.

IDENTIFICACIÓN DE PLANTAS: MIENTRAS QUE MUCHOS VEN HIERBAS SIMPLES UN HERBORISTA PUEDE IDENTIFICAR CADA HIERBA, FLOR, RAÍZ SETA... Y CONOCER SUS PROPIEDADES.

4.9.1.6 ENCANTIMIENTO

DESDE QUE SE DESCUBRIÓ QUE SE PUEDE AÑADIR POTENTES HECHIZOS A OBJETOS PARA MEJORAR SUS PROPIEDADES LOS ENCANTIMADORES SE VALEN DE OBJETOS DE PROPIEDADES MÁGICAS PARA DESARROLLAR HECHIZOS PARA AÑADIRSELOS A OBJETOS QUE MEREZCAN LA PENIA.

MEJORAS MÁGICAS: LOS ENCANTIMADORES OTORGADOS A LOS OBJETOS PUEDEN DOTAR A SUS PORTADORES CON MEJORAS NOTABLES EN SUS REQUISITOS FÍSICOS, PSICOLÓGICOS, SOCIALES O MÁGICOS.

MEJORAS ENCANTIMADORAS: LOS ENCANTIMADORES OBTIENEN UNA MEJORA PASIVA LA CUAL EN LA QUE SUS ENCANTIMIENTOS LES OTORGAN UNA LIGERA MEJORA FRENTE A OTRAS PERSONAS QUE LLEVEN LOS MISMOS ENCANTIMIENTOS.

4.9.1.7 HERRERÍA

LOS ARTESANOS DESCUBRIERON QUE EL METAL SE PODÍA FUNDIR MEDIANTE CALOR Y QUE PODÍAN MODELARLA EN LA FORMA QUE ELLOS DESEABAN Y DECIDIERON CONSTRUIR FORJAS Y HERRERÍAS PARA FABRICACIÓN DE ELEMENTOS DE METAL Y SACAR PRODUCCIÓN DE ESA MATERIA METÁLICA.

4.9.1.8 HERRERÍAS RACIALES

ALGUNAS RAZAS HAN DESARROLLADO LE HERRERÍA DE UNA FORMA ESPECIAL QUE NO SE VE EN TODAS PARTES ESTOS SON UNOS EJEMPLOS.

4.9.1.8.1 HERRERÍA ELFA

CONOCIÓ POR SU REGIÓNADA ARTESANÍA, LOS ELFAS HAN TRABAJADO EL METAL DURANTE SIGLOS Y LOS CONOCIMIENTOS EN LAS ARTESANÍAS SE HAN TRASPASADO DE GENERACIÓN EN GENERACIÓN, LOS PORTADORES DE ARMAS OBTIENEN +1 EN HABILIDAD DE ARMA.

4.9.1.8.2 HERRERÍA ELFA

CONOCIÓ POR MEZCLAR LA HERRERÍA CON LA MAGIA SUS ARMAS SON BASTANTE RARAS DE ENCONTRAR EN MANOS NO ELFAS Y MUCHO MENOS LOS ELFOS COMPARTEN SUS SECRETO CON ARTESANOS NO ELFOS, ESTAS ARMAS LE DAN A SU PORTADOR +1 EN TAUMATURGIA.



4.9.1.9 Inscripción

EL ARTE DE LA ESCRITURA Y LA CALIGRAFÍA SE UTILIZA PARA MUCHAS COSAS COMÚNES PERO ALGUNOS INSCRIPTORES HAN LLEGADO A MÁS. MEDIANTE MAGIA RÚNICA HAN DESARROLLADO PODEROSOS CONJUROS Y HECHIZOS IMPRESOS EN PERGAMINOS QUE PERMITE A PERSONAS SIN CUALIFICACIÓN MÁGICA PODER LANZAR ESOS HECHIZOS DESDE LOS PERGAMINOS.

CREACIÓN DE PERGAMINOS MÁGICOS: MEDIANTE MAGIA RÚNICA Y TINTAS CON PROPIEDADES ESPECIALES LOS INSCRIPTORES PUEDEN CREAR HECHIZOS IMPRESOS EN UN PERGAMINO ESPERANDO SER LIBERADOS.

IDENTIFICACIÓN DE LENGUAS ESCRITAS: LOS CALÍGRAFOS PUEDEN HABER LEÍDO MUCHO, TANTO QUE INCLUSO PUEDEN IDENTIFICAR LENGUAS ESCRITAS PONIENDO ATENCIÓN. LOS INSCRIPTORES GANAN UNA TIRADA +2 EN IDENTIFICACIÓN DE LENGUAS ESCRITAS EN OTRO IDIOMA.

4.9.1.10 Ingeniería

PARA FACILITAR EL DÍA A DÍA LOS HABITANTES DE AZEROTH HAN DESARROLLADO UNA SERIE DE ARTILUGIOS QUE LES PERMITIESE VIVIR DE UNA FORMA MÁS SENCILLA. DESDE LA FABRICACIÓN DE LA PRIMERA RUEDA HAN EXISTIDO INGENIEROS.

FABRICACIÓN DE MÁQUINAS COMPLEJAS: MEDIANTE PIEZAS METÁLICAS, ENGRANAJES, CORREAS, POLEAS, PRESIÓN A VAPOR, ...ETC. PUEDEN CREAR MÁQUINAS COMPLEJAS COMO CAÑONES, AMETRALLADORAS, ASCENSORES... ETC.

IDENTIFICACIÓN DE MÁQUINAS: OJEANDO CON UNA LUPA UN INGENIERO PUEDE IDENTIFICAR UNA MÁQUINA Y DESCUBRIR SUS FUNCIONALIDADES, E INCLUSO UTILIZARLAS.

GADGETS: LOS GADGETS SON EQUIPAMIENTOS ADICIONALES QUE LOS INGENIEROS FABRICAN Y AÑADEN A SUS ARMAS Y ARMADURAS PARA CONSEGUIR FINES QUE SOLO ELLOS PUEDEAN IMAGINARSE. DENTRO DE LOS GADGETS HABRÁ DOS TIPOS DE ELLOS: SIMPLES Y COMPLEJOS.

LOS GADGETS SIMPLES LOS INCORPORA EL PROPIO INGENIERO A LAS ARMADURAS Y ARMAS DEL OBJETIVO EN CUESTIÓN. ESTOS APARATOS SON TAN SIMPLES QUE CUALQUIERA PODRÍA UTILIZARLOS, POR LO QUE NO SERÁ NECESARIA LA HABILIDAD DE INGENIERÍA PARA UTILIZARLOS, PERO SI PARA INSTALARLOS.

LOS GADGETS COMPLEJOS ESTÁN FABRICADOS DE TAL MANERA QUE SOLO UN INGENIERO PODRÍA HACERLOS FUNCIONAR. LA HABILIDAD DE INGENIERÍA NECESARIA PARA FABRICAR Y USAR CADA GADGET PODRÍA VARÍAR AL JUICIO DEL INGENIERO O DEL HERRADOR.

4.9.1.11 Ingeniería Racial

EN AZEROTH LA INGENIERÍA HA SIDO DESARROLLADA POR DOS RAZAS QUE HAN SOBRESALIDO DE LAS DEMÁS, LOS GOBLIN Y LOS Gnomos.

4.9.1.11.1 Ingeniería Gnomica

LA INGENIERÍA GNÓMICA ES SEGURA Y DA BUENOS RESULTADOS LOS TRASTOS GNÓMICOS SON EFECTIVOS. PERO SI BUSCAS POTENCIA SIN CONTROL ESTE TRASTO NO ES PARA TI.

4.9.1.11.2 Ingeniería Goblin

LA INGENIERÍA GOBLIN ES PURA POTENCIA, PERO TIENDE A FALLAR MUCHO MÁS QUE UNA ESCOPETA DE FERÍA. ANTES DE USAR ESE TRASTO TE RECOMIENDO UN SEGURO DE VIDA. FIRMA AQUÍ.

4.9.1.12 Joyería

LOS ARTESANOS QUE VIÉRON ALGO MÁS QUE CRISTALES Y DECIDIERON DARLES FORMAS ARTÍSTICAS PARA DARLE FORMAS CONCRETAS.

CREACIÓN DE GEMAS MÍSTICAS: LOS JOYEROS DESCUBRIERON QUE LAS GEMAS TAMBIÉN PUEDEN ENCIERRAR MAGIA, Y APRENDIERON A CREAR GEMAS CON PROPIEDADES MÁGICAS.

IDENTIFICACIÓN DE GEMAS: UN JOYERO TRAS ESTUDIAR LAS GEMAS Y LAS PROPIEDADES BAJO UNA LENTE ES CAPAZ DE IDENTIFICAR DE QUÉ TIPO DE GEMA SE TRATA POR LO QUE EL JOYERO OBTIENE +2 A LAS TIRADAS AL IDENTIFICAR IDENTIFICAR GEMAS.

4.9.1.13 Leñador

LA MADERA ES UN RECURSO VALIOSO EN AZEROTH DEBIDO A SU UTILIDAD. Y SUS HABITANTES SABEN EXPLOTARLAS. CON SIERRAS Y HACHAS SON CAPACES DE TALAR ÁRBOLES PARA PROCESAR SU MADERA Y COMERCIAR CON ELLA O DARLE UN USO.

4.9.1.14 Minería

DESDE QUE SE DESCUBRIÓ EL METAL COMO RECURSO APROVECHABLE, LOS HABITANTES DE AZEROTH HAN EXTRAÍDO EL MINERAL DE LA TIERRA Y LO HAN PROCESADO.

LOCALIZACIÓN DE MINERAL: LOS MINEROS HAN SABIDO EXPLORAR LA TIERRA Y LA Roca BUSCANDO VETAS QUE CONTIENEN MINERAL PRECIADO. POR CONSECUENTE, LOS MINEROS OBTIENEN +2 A LAS TIRADAS DE BÚSQUEDA DE MINERALES.

4.9.1.15 Peletería

LOS ARTESANOS QUE CURTEN LA PIEL EXTRAÍDA DE LOS ANIMALES PARA ELABORAR PIEZAS ARTESANALES ÚTILES.

4.9.1.16 Granjero

MUCHOS HABITANTES DE AZEROTH CUYA VIDA SE DEDICARÍA LES HA PERMITIDO CONSTRUIR UN HOGAR EN LAS TIERRAS LIBRES DE AZEROTH SOBRE LAS QUE HAN LABRADO LA TIERRA Y CRIADO LOS ANIMALES PARA VIVIR DE ELLOS.



4.9.2 Oficios

ALGUNAS ARTES NO SON CONSIDERADAS ARTESANÍAS Y REQUIEREN UNOS ENTRENAMIENTOS RÍGIDOS POR LO QUE EL APRENDIZAJE DE ESTAS ARTES ESTÁ LIMITADO A UNA Y APORTAN ALGUNAS VENTAJAS.

4.9.2.1 BARDO

LA MÚSICA ES UN ARTE PRECIADO POR MUCHOS HABITANTES DE AZEROTH. NO ES DIFÍCIL ENCONTRAR BARDOS DISPUESTOS A OFRECER SU ARTE A CAMBIO DE UNAS MONEDAS.

HIMNO DE LA FUERZA: HAY QUIEN DICE QUE LA MÚSICA PROVOCA ESTÍMULOS MENTALES EN AQUELLOS QUE LOS ESCUCHAN Y EN ESTE CASO EL BARDO ENTONA UNA MELODÍA QUE LLEVA A SUS ALIADOS DE VALOR Y AUMENTAN SUS TIRADAS DE ATAQUE EN +1.

HIMNO DE LA ESPERANZA: CUANDO UN BARDO ENTONA LA MELODÍA DEL HIMNO DE LA ESPERANZA AQUELLOS ALIADOS QUE LA ESCUCHAN SIENEN UN AUMENTO DE VITALIDAD QUE LES INCITA A SEGUIR LUCHANDO, AUNQUE EL VIENTO NO ESTÉ A FAVOR (OTORGA +1 EN AGUANTE)

MELODÍA CHIRRIANTE: HAY SONIDOS TAN DESAGRADABLES EN EL MUNDO QUE AQUEL QUE LO OYE NO PUEDE SOPORTARLOS Y SUFRE UNA PÉRDIDA DE CONCENTRACIÓN Y PUEDE DISTRAERSE, TODO ENEMIGO QUE ESCUCHE ESE SONIDO TIENE -1 EN TIRADAS DE DEFENSA.

4.9.2.2 MARINERO

AQUELLOS QUE SE HACEN A LA MARE EN SU BARCO ADQUIEREN DESPREZAS EN LA MAR, EN MOMENTOS DE TRAVESÍA MARÍTIMA AQUEL QUE SEPA DOMINAR EL ARTE DE LA NAVEGACIÓN PUEDE DOMINAR UN BARCO.

EXPLORACIÓN METEOROLÓGICA: LOS MARINEROS TIENEN EN CUENTA EL CIELO Y SIEMPRE ESTÁN ATENTOS A SUS CAMBIOS, A VECES ESTA HABILIDAD LE AYUDA AL MARINERO PREVER UNA TORMENTA POR LO QUE OBTIENE UN +2 EN TIRADAS DE EXPLORACIÓN DE CIELO.

REPUTACIÓN MARINERA: LOS MARINEROS QUE HAN RECORRIDO EL MUNDO DE PUERTO A PUERTO SE HACEN CONOCER ENTRE LOS MARINEROS MEDIANTE INTERACCIONES, YA SEA BEBIENDO EN TABERNAS, JUGANDO A LAS CARTAS O YA SEA TOMANDO UNOS TRAGOS TRAS UNA BUENA PELEA, ES PROBABLE QUE TU PERSONAJE SEA CONOCIDO EN EL ENTORNO DE LA MARINERÍA, O POR EL CASO CONTRARIO SI HAS SIDO UN SAQUEADOR, PIRATA O CORSAJO ESA REPUTACIÓN PUEDE TORNARSE EN REPUTACIÓN NEGATIVA.

4.9.2.3 MERCADER

LOS MERCADERES HACEN NEGOCIO DEL INTERCAMBIO DE MERCANCIAS YA SEA POR TRUEQUE O A CAMBIO DE DINERO.

REGATEO: UN MERCADER PUEDE SACAR PROVECHO DE SU LABIA PARA CONSEGUIR LO QUE QUIERE Y POR UNAS PALABRAS ADECUADAS, EL MERCADER PUEDE SER CAPAZ DE CONSEGUIR UNA GANAN +2 EN MANIPULACIÓN.

CONOCIMIENTO DEL MERCADO: UN MERCADER SABE MOVERSE POR EL ÁMBITO MERCANTIL, POR LO QUE PUEDE CONOCER DONDE SE PUEDAN VENDER CIERTOS OBJETOS.

4.9.2.4 CAZARRECOMPENSAS

NO ES DE EXTRAÑAR QUE EN AZEROTH HAYA CRIMINALES BUSCADOS EN ALGUNOS TERRITORIOS, A VECES EN DICHS TERRITORIOS EN LOS QUE LOS CRIMINALES QUE NO HAYAN SIDO ENVIADOS A LA JUSTICIA PIDAN RECOMPENSAS POR ELLOS, RECOMPENSAS ECONÓMICAS QUE ATRAEN A ALGUNAS PERSONAS QUE PRUEBAN A CAPTURAR A ESTOS CRIMINALES PARA COBRAR SUS SUSTANCIOSAS RECOMPENSAS.

4.9.2.5 CRIADOR DE ANIMALES

AQUELLOS QUIENES DISFRUTAN DE LA COMPAÑÍA DE LOS ANIMALES Y LAS DOMESTICAN SE DEDICAN A CRIADORES DE BESTIAS, SUS CONOCIMIENTOS SOBRE LOS ANIMALES LES PERMITE UNA MEJOR RELACIÓN CON LOS ANIMALES, QUE AYUDARÁN A SU MAESTRO HASTA SU ÚLTIMO ALIENJO.

4.9.3 CONOCIMIENTOS

ESTAS ARTES PUEDEN SER APRENDIDAS SIN LÍMITES SON CONOCIMIENTOS QUE SE PUEDEN APRENDER FÁCILMENTE, SIN EMBARGO, AVANZAR EN ESTOS CONOCIMIENTOS CADA VEZ ES MÁS DIFÍCIL.

4.9.3.1 ARQUEOLOGÍA

LA ARQUEOLOGÍA ES EL ESTUDIO DE LA HISTORIA PASADA DE AZEROTH, AQUELLOS QUE LA ESTUDIEN PUEDEN LLEGAR A SER CAPACES DE VER COSAS ESPECIALES CON HISTORIA DONDE OTROS SOLO VEN MÁS QUE UNA SIMPLE ROCA.

IDENTIFICACIÓN DE ARTILUGIOS ANTIGUOS: LOS ARQUEÓLOGOS SON CAPACES DE DESVELAR CUALQUIER SECRETO QUE CONTIENGA CUALQUIER OBJETO QUE EL ARQUEÓLOGO EXAMINE BAJO UNA LUPA.

IDENTIFICACIÓN DE DIALECTOS ANTIGUOS: DE TANTO LEER EN LIBROS DE HISTORIA SOBRE LENGUAS ANTIGUAS, ALGUNAS PALABRAS SE LE HAN QUEDADO MEMORIZADAS EN LA MENTE POR LO TANTO EL ARQUEÓLOGO GANA +2 EN TIRADAS PARA DESCIFRAR DIALECTOS ANTIGUOS.

4.9.3.2 COCINA

TODO HABITANTE DE AZEROTH ES CAPAZ DE COGER UN PEDAZO DE CARNE Y COCINARLO EN LA HOGUERA, PERO CADA UNO DE LOS HABITANTES DE AZEROTH TIENE UNA FORMA DISTINTA DE COCINAR, UNOS SABEN MÁS QUE OTROS Y LO DEMUESTRAN EN LOS FOGONES.

4.9.3.3 EQUITACIÓN

ALGUNAS BESTIAS DE AZEROTH HAN SIDO DOMESTICADAS PARA SER MONTADAS POR SUS DUEÑOS, LA EQUITACIÓN ES LA HABILIDAD QUE PERMITE A LOS DUEÑOS DE LAS MONTURAS A MANTENERSE EN LA SILLA DE MONTAR SIN CAERSE.

4.9.3.4 PESCA

AQUELLOS QUE SE AVENTURAN A PESCAR EN RÍOS, LAGOS O MARES CON SU CAÑA Y SEDAL PARA PESCAR PECES ADQUIEREN LA HABILIDAD DE PESCA.

CONOCIMIENTO DE AGUAS DE PESCA (PESCA 2): UN PESCADOR SABE LOS HÁBITATS IDÓNEOS PARA SUS PRESAS Y SABE DONDE ARROJAR LA CAÑA PARA OBTENER SU PESCA, EL PESCADOR GANA +2 EN BÚSQUEDA DE AGUAS DE PESCA.

4.9.3.5 PRIMEROS AUXILIOS

EN LOS ENTORNOS HOSTILES DE AZEROTH NO SE DESCARTA LA POSIBILIDAD DE HERIRSE O DE CONTRAER UNA ENFERMEDAD, POR LO QUE SUS HABITANTES HAN APRENDIDO A PREPARAR SUS PRIMERAS CURAS PARA PODER LLEGAR VIVOS A UN SANADOR.



4.9.3.6 Conocimiento de la magia

El conocimiento teórico sobre la magia se refleja en la Taumaturgia. Dependiendo de los conocimientos del personaje sabrá identificar las fuentes mágicas por sus formas o sensaciones que reflejen en el ambiente.



5. EL MUNDO DE AZEROTH

AZEROTH ES UN MUNDO QUE FORMA PARTE DEL VASTO UNIVERSO DE WARCRRAFT. EN ESTE CAPÍTULO ABARCAREMOS LA GEOGRAFÍA Y LA COSMOLOGÍA DE AZEROTH TANTO EN LOS PLANOS FÍSICOS, MÁGICOS, ETÉREOS Y ESPIRITUALES RECOPIRADOS EN WORLD OF WARCRRAFT CRÓNICAS I, II Y III Y EN LOS JUEGOS WARCRRAFT I, II Y III, WORLD OF WARCRRAFT CLASSIC.

5.1 PLANO FÍSICO

LLAMADO COMO EL PLANO MORTAL LAS ESPECIES MORTALES VIVEN EN ESTE PLANO Y DESARROLLAN SUS VIDAS.



5.1.1 AZEROTH

LAS RAZAS HABITANTES DE AZEROTH SON CONSIDERADAS CREACIONES DE LOS TITANES. A SU VEZ LOS TITANES HACEN DE LOS MUNDOS ALMA. LOS POCOS TITANES NACIDOS SE ORGANIZARON Y VIAJARON POR EL LARGO Y ANCHO DE TODO EL COSMOS CON EL FIN DE DESCUBRIR OTROS MUNDOS ALMA. AZEROTH ES UNO DE ELLOS Y CUANDO LOS TITANES LA ENCONTRARON ESTABA SIENDO PARASITADA POR ENTES MALIGNAS ASOCIADAS AL VACIO LO QUE DESATÓ UNA GUERRA DE ESCALAS INIMAGINABLES RESULTANDO EN EL NACIMIENTO DE ESPECIES AJENAS AL CONFLICTO. AUN ASÍ EL MUNDO ALMA AZEROTH PARECIÓ HABER LLAMADO LA ATENCIÓN DE CASI TODO EL COSMOS.





5.1.1.1 Kalimdor

A PESAR DE QUE ORIGINALMENTE KALIMDOR FUESE EL ÚNICO CONTINENTE DE AZEROTH FORMADO POR UNA PANTEA TRAS EL GRAN CATACLISMO ESTE SE DIVIDIÓ EN DIVERSOS CONTINENTES E ISLAS. EL GRAN CONTINENTE DEL OESTE DE AZEROTH CONSERVÓ SU NOMBRE ORIGINAL LLAMÁNDOSE KALIMDOR





5.1.1.2 REINOS DEL ESTE

TRAS EL CATACLISMO LAS TRIBUS TROL Y LOS HUMANOS DESCENDIENTES DE LA RAZA VRYKUL SUPERVIVIENTES HABITARON EL CONTINENTE DEL OESTE. FUE ENTONCES CUANDO UNOS ELFOS EXILIADOS DE KALIMDOR INTENTARON ASENTARSE EN EL NORTE DEL CONTINENTE LO QUE DESATÓ UN GRAN CONFLICTO ENTRE LOS TROLS Y LOS ELFOS. DURANTE EL CONFLICTO LOS TROLS TAMBIÉN ENTABLARON CONFLICTOS CON LOS HUMANOS PRODUJO UNA ALIANZA ENTRE LOS ELFOS Y LOS HUMANOS DIEZMANDO EL IMPERIO TROL Y ASENTANDO LOS PRIMEROS REINOS HUMANOS QUE SE EXTENDIERON POR EL CONTINENTE DÁNDOLE EL NOMBRE DE LOS REINOS DEL ESTE.





5.1.1.3 RASGAÑORTE

UBICADO EN EL EXTREMO NORTE DEL MUNDO EL CONTINENTE DE RASGAÑORTE PRESENTA UN ENTORNO HOSTIL, HOGAR DE BESTIAS GIGANTES ADAPTADAS AL FRIO Y DE LOS FAMOSOS VRYKUL. LAS LEYENDAS HABLAN DE UNA GRAN CIUDAD CONSTRUIDA POR LOS TITANES UBICADA EN ESTE CONTINENTE.





5.1.1.4 ΠΑΝΘΑΡΙΑ

DURANTE EL GRAN CATACLISMO EL ÚLTIMO EMPERADOR DE ΠΑΝΘΑΡΙΑ SE SACRIFICÓ PARA COBRIR SU DOMINIO CON UNA DENSE NIEBLA QUE PROTEGERÍA A SU GENTE DE LOS MALES DEL GRAN CATACLISMO. DESDE ENTONCES ΠΑΝΘΑΡΙΑ HA PERMANECIDO INCOMUNICADA DURANTE DIEZ MILENIOS. SIN EMBARGO UN ΠΑΝΘΑΡΕΝ A LOMOS DE UNA TORTUGA SE LANZÓ A LA AVENTURA PARA CONOCER EL MUNDO MÁS ALLÁ DE LA NIEBLA Y CADA AÑO REGRESABA CON EL TIEMPO LA TORTUGA CRECIÓ E INVITADOS POR AQUEL ΠΑΝΘΑΡΕΝ AVENTURERO MUCHOS ΠΑΝΘΑΡΕΝ LE SIGUIERON A LA AVENTURA CONVIRTIÉNDOSE EN HABITANTES DE LA TORTUGA QUE SE CONVIRTIÓ EN UNA ISLA.

TRAS UN SEGUNDO CATACLISMO LA NIEBLA SE DISIPÓ ABRRIENDO EL CONFINEMENTE AL MUNDO EXTERIOR.





5.1.1.5 ARCHIPIÉLAGOS RELEVANTES

GEOGRÁFICAMENTE ESTAS ISLAS NO PUEDEN CONSIDERARSE CONTINENTES. SIN EMBARGO, SU POSICIÓN GEOGRÁFICA O POLÍTICA LAS CONVIERTE EN UNAS ISLAS ALTAMENTE RELEVANTES EN LA GEOGRAFÍA DE AZEROTH.

5.1.1.5.1 KEZAN

HOGAR DE LOS GOBLIN QUE CONQUISTARON SU LIBERTAD FRENTE A SUS SEÑORES TROLLS QUE LOS ESCLAVIZARON PARA LA EXTRACCIÓN DE UN MINERAL RARO LLAMADO KAJA' MITA LO QUE HIZO QUE LOS GOBLIN DESARROLLARAN UNA INTELIGENCIA ABISMAL LO QUE LES HIZO CREAR UNA CIVILIZACIÓN AVANZADA BASADA EN EL COMERCIO MUY PODEROSA.





5.1.1.5.2 LAS ISLAS ÁBRUPTAS

AUNQUE LA MAYOR PARTE DEL TERRITORIO DEL IMPERIO KALDOREI FUESE SEPULTADO BAJO LAS AGUAS DURANTE EL PRIMER CATACLISMO ESTAS TIERRAS SOBREVIVIERON EN FORMA DE ISLAS QUE ALBERGAN LAS RUINAS DE LO QUE UNA VEZ FUE EL IMPERIO MÁS PODEROSO DE AZEROTH. AUN ASÍ, LA INFLUENCIA DE LOS KALDOREI NUNCA SE FUE. A SU VEZ LOS TAUREN DESCENDIENTES DE HULN MONTAÑALTO SE ESTABLECIERON EN UNA REGIÓN MONTAÑOSA A LA QUE LE DIERON EL NOMBRE DE SU LÍDER. LA CIUDAD DE SURAMAR SE MANTUVO CASI ÍNTEGRA GRACIAS A UN ESCUDO QUE ERIGIERON SUS HABITANTES PARA PROTEGERSE.





5.1.1.5.3 KUL TIRAS

LOS COLOÑOS GILNEAÑOS NAVEGARON HACÍA EL OESTE PARA HALLAR
FORTUNA ENCONTRARON UNA ISLA DONDE SE ASENTARON Y FORMARON UN
NUEVO REINO HUMANO QUE GIRABA EN TORNO AL MAR YA SEA EN FORMA
DE COMERCIO, PESCA O FLOTAS MILITARES.





5.1.1.5.4 ZANDALAR

LO QUE FUE LA CAPITAL DEL GRAN IMPERIO TROL ES AHORA UNA ISLA EN EL MARE MAGNUM DEBIDO AL GRAN CATACLISMO. SIN EMBARGO, SUS HABITANTES LOS TROLL ZANDALAR LOGRARON SOBREVIVIR A LO LARGO DE LOS MILENIOS GRACIAS A SU AVANZADA CIVILIZACIÓN Y A LOS LOA.





5.1.1.5.5 ISLA LUTIA NEGRA

DESCUBIERTA TRAS EL SEGUNDO GRAN CATACLISMO LA ORGANIZACIÓN DE LA FERIA DE LA LUTIA NEGRA ESTABLECIÓ ALLÍ UNA ESPECIE DE PARQUE DE ATRACCIONES DONDE CADA PRIMERA SEMANA DE CADA MES ORGANIZAN GRANDES FESTIVALES PARA RECAUDAR FONDOS.





5.1.2 TERRALLEND

LO QUE EN ANTIGÜEDAD FUERA EL MUNDO DE DRAENOR DEBIDO A EL ABUSO DE MAGIA VIL DE LA LEGIÓN ARDIENTE POR PARTE DE SUS HABITANTES LOS ORCOS. AHORA LO QUE QUEDA DE SU MUNDO SON UNOS PEDAZOS PLANETARIOS ORBITANDO CERCA DE AZEROTH, AUNQUE CURIOSAMENTE ESOS PEDAZOS PLANETARIOS SON CAPACES DE ALBERGAR VIDA.





5.1.3 DRAENOR

HOGAR DE LOS ORCOS ESTE MUNDO ELEMENTAL PRIMITIVO FUE EL REFUGIO DE LOS DRAENEI QUE HUYERON DE UNA PERSECUCIÓN A TRAVÉS DEL COSMOS POR PARTE DE LA LEGIÓN ARDIENTE.





5.1.4 ARGUS

LO QUE HACE MILENIOS FUE EL HOGAR DE LOS EREDAR, RAZA DE LA QUE
PROVIENEN LOS DRAENEI ESTE MUNDO MORIBUNDO CONTIENE UN ALMA
QUE AHORA SIRVE AL PROPÓSITO DE LA LEGIÓN ARDIENTE Y A SU SEÑOR Y
ES EL PUNTO CENTRAL MILITAR DE LA LEGIÓN ARDIENTE.





5.2 PLANOS ESPIRITUALES

ESTOS PLANOS ASIRALES COEXISTEN CON EL PLANO MORTAL. ALGUNOS HAN PODIDO SER CREADOS DE FORMA ARTIFICIAL MIENTRAS QUE OTROS FORMAN PARTE DE LA MISMA COSMOLOGÍA DEL UNIVERSO. ESTOS PLANOS PERMANECEN AISLADOS DEL MUNDO MORTAL SIN EMBARGO SE HAN PODIDO ABRIR NUMEROSAS BRECHAS ENTRE LOS PLANOS YA SEA A VOLUNTAD O INVOLUNTARIAMENTE POR PARTE DE USUARIOS DE FUERZAS SOBRENATURALES.

5.2.1 PLANOS ELEMENTALES

LOS PLANOS ELEMENTALES CONOCIDOS HASTA AHORA SON AQUELLOS QUE CREARON LOS TITANES PARA APRISIONAR A LOS SEÑORES ELEMENTALES DURANTE LA GUERRA ENTRE LOS TITANES Y LAS FUERZAS DEL VACÍO.

5.2.1.1 TIERRAS DE FUEGO

EL PLANO DEL FUEGO DONDE LOS TITANES ENCERRARON AL SEÑOR DEL FUEGO RAGNAROS QUIEN DESDE EL PLANO PREPARA EJÉRCITOS DE ELEMENTALES DE FUEGO PARA CONQUISTAR LO QUE ELLOS CONSIDERAN SU IMPERIO.

5.2.1.2 PROFUNDIDADES ABISALES

EL REINO BAJO LAS PROFUNDIDADES DEL MAR EN EL QUE FUE ENCERRADO NER'VULON QUE SE APACIGUÓ Y VIVE ACTUALMENTE AL MARGEN DEL MUNDO.

5.2.1.3 PLANO ELEMENTAL DEL AIRE

LUGAR DE CAUTIVERIO DEL SEÑOR ELEMENTAL AL'AKIR SEÑOR DEL VIENTO QUE SIRVE A LOS DESEÑOS DE LOS SEÑORES DEL VACÍO QUE ANSIAN PARASITAR EL MUNDO ALMA. SUS SIERVOS SE FILTRAN AL MUNDO MORTAL BUSCANDO LIBERAR A SU SEÑOR.

5.2.1.4 INFRALAR

EL MUNDO BAJO LA TIERRA. PRISIÓN DE LA REINA DE LA TIERRA THEREZANE QUE HA VIVIDO DURANTE MILENIOS AL MARGEN DE LA EXISTENCIA MORTAL ADOPTÓ INFRALAR COMO SU HOGAR Y NO ACEPTARÁ NINGUNA INTRUSIÓN POR PARTE DE NADIE.

5.3 ERA TEMPORAL

EL MUNDO DE AZEROTH TIENE MÁS DE 10000 AÑOS DE HISTORIA SIÉNTETE LIBRE PARA UBICAR TU PARTIDA EN CUALQUIER ERA DE AZEROTH.

A PESAR DE CEÑIRSE EN LOS MOMENTOS POSTERIORES A LOS SUCEOS DE LA TERCERA GUERRA LOS JUGADORES SON LIBRES DE DESARROLLAR SUS AVENTURAS EN EL MOMENTO TEMPORAL DESEADO. AUN ASÍ, PARA DISTINGUIR CIERTAS ERAS VAMOS A ENUMERAR DICHSO CAPÍTULOS POR ERAS QUE NOS PERMITIRÁN SITUAR NUESTROS PERSONAJES EN EL COMENTO Y EL LUGAR INDICADO:

5.3.1 POST 3ª GUERRA, AÑOS 21 - 25 D.P.

RECIENTE FUNDADA LA CIUDAD DE ORGRIMMAR LA HORDA TERMINÓ DE ESTABLECERSE EN DUNROTAR, LOS BALDÍOS, Y MVLGORE. SYLVANAS BRISAVELOZ LÍDER DE LOS RENEGADOS TRAS SER RECHAZADA POR LA ALIANZA SOLICITÓ ANHEXIONARSE A LA HORDA DEBIDO AL ACOSO QUE RECIBÍA POR PARTE DE LA PLAGA, LA CRUZADA ESCARLATA Y LOS HUMANOES DE LA ALIANZA QUE HOSTIGAN SUS FRONTERAS CON EL PROPÓSITO DE RECUPERAR LORDAERON PARA LA ALIANZA.

TRAS LA DEBACLE DE LORDAERON LA ALIANZA SE HA ESTABLECIDO EN EL REINO DE VENTORMENTA. GILNEAS ABANDONÓ LA ALIANZA Y SE AISLÓ TRAS UNA GRAN MURALLA Y UN BLOQUEO MARÍTIMO QUE AISLÓ EL REINO POR TIERRA Y MAR DEJANDO AL REINO COMPLETAMENTE AISLADO DEL MUNDO EXTERIOR. POR OTRO LADO, EL REINO MARINO DE KYL TIRAS CON LA MUERTE RECIENTE DE SU DIRIGENTE CLAMABA VENGANZA CONTRA LA HORDA. SIN EMBARGO, AL NO TENER RESPALDO MILITAR DE LA ALIANZA EL REINO DE KYL TIRAS DECIDIÓ ABANDONAR LA ALIANZA AUN ASÍ NO CERRÓ TOTALMENTE SUS FRONTERAS PERMITIENDO EL COMERCIO Y EL TRÁNSITO DE CIUDADANOS CIVILES VETANDO LA ENTRADA A CUALQUIER OPERATIVO MILITAR DE LA ALIANZA INCLUSO A EMISARIOS SOLICITANDO NEGOCIAR UNA RE-INCLUSIÓN DE KYL TIRAS A LA ALIANZA.

GNOMEREGAN, LA CIUDAD DE LOS GNOMOS UBICADA EN EL LADO OCCIDENTAL DE DUN MOROGH FUE TOMADA POR UNA TURBA DE TROGGS Y PERDIDA POR LOS GNOMOS DEBIDO A UNA TRAICIÓN DESDE DENTRO PERPETRADA POR PARTE DE UN MIEMBRO CERCAÑO DEL CÍRCULO DE CONFIANZA DEL MAJITAS MAYOR MEKATORKKE.

EN LA ZONA NORTE DE KALIMDOR LOS ELFOS DE LA NOCHE SUFREN INCURSIONES DE LA HORDA EN POS DE TALAR SUS BOSQUES PARA SATISFACER LA DEMANDA DE MADERA LO QUE EMPUJÓ A LOS KALDOREI A ACEPTAR LAS NEGOCIACIONES CON LA ALIANZA DE UNIRSE A LA ALIANZA.



6. AVENTURAS EN AZEROTH

Cuando un aventurero se lanza a la aventura en Azeroth, prepara su mochila y se lanza a la exploración de su mundo, pero el mundo de Azeroth está en constante conflicto, todo aventurero que se precie debe ir armado y allá donde vaya se encontrará con un problema que solucionar, y la estancia en una posada no es gratis por lo que tu personaje se pueda ver necesitado para atajar ciertos problemas a cambio de un puñado de monedas.

5.1 OBJETOS
A lo largo y ancho de Azeroth hay hierbas, minerales, armas, atrevidos, armaduras, herramientas... etc., todos los objetos los cuales los personajes pueden llevar, portar, comerciar, crear, consumir... etc.

6.1 OBJETOS

Los objetos son útiles que se encuentran a lo largo y ancho del mundo, estos tienen alguna utilidad y si son portables se pueden meter en el inventario del personaje.

6.1.2 CARACTERÍSTICAS DE OBJETOS


Los objetos tienen varias características que les definen de los demás a continuación se muestran dichas características:

6.1.2.1 VALOR

El valor monetario de los objetos es crucial para su comercio en el mercado, las monedas utilizadas en el juego son las monedas de cobre, las monedas de plata y las monedas de oro, las equivalencias de las monedas son relativas por cada maestro, normalizando las equivalencias en este libro tendremos los siguientes valores:

COBRE O PENIQUE 

La moneda de más bajo valor utilizado en Azeroth la cual equivale a una centésima parte de una moneda de plata por lo que cien monedas de cobre equivalen a una moneda de plata.

PLATA O Groat 

La moneda considerada como de valor medio en el mercado.

ORO O REAL 

La moneda de mayor valor en toda Azeroth y cada moneda equivale al valor de cien monedas de plata.

6.1.2.2 PESO

Los objetos tienen un determinado peso, y los personajes tienen un límite de peso del que pueden portar.

6.1.2.3 LIGABLE

Hay objetos que al usarse se ligan al alma, por lo que no pueden ser robados.

6.1.2.4 USABLE

Se dice que un objeto es usable cuando tiene una etiqueta de "Uso:" y tendrá una función específica.

6.1.2.5 EQUIPABLE

Cuando un objeto es equipable significa que puede portarse ya sea como vestimenta, arma, decoración... etc.

6.1.3 TIPOS DE OBJETOS

Los objetos son tan diversos que se diferencian por su forma, utilización y categoría y los clasificaremos en las siguientes categorías.

6.1.3.1 EQUIPAMIENTO

Los objetos que se pueden equipar como vestimentas, armas y piezas de joyería están en esta categoría.

6.1.2.1.1 ARMAS

Las armas son objetos equipables que se empuñan con una o ambas manos que producen daño al objetivo de aquel que las empuña.

6.1.2.1.2 ARMADURAS

Los atrevidos que los personajes visten tienen propiedades protectoras o no, depende de la composición del atrevido.

6.1.2.1.3 ABALORIOS

Los elementos decorativos como pendientes, anillos, colgantes... etc. pueden llegar a contener propiedades mágicas que aumentan el rendimiento de su portador.

6.1.3.2 ALIMENTOS

Nadie vivo en Azeroth puede subsistir sin comer o beber, los objetos de esta categoría son consumibles que aportan nutrientes a los seres vivos que los comen.

6.1.3.3 ARTILUGIOS

Los objetos fabricados con la ingeniería aportan ventajas especiales a sus usuarios, estos mecanismos pueden ser equipamientos o pueden acoplarse a equipamientos para la mejora de su rendimiento.

6.1.3.4 COMPONENTES

La mayoría de los objetos fabricados requieren materiales que se consiguen recolectando, despojando o comerciando.

6.1.3.5 CONTENEDORES

Las mochilas, las bolsas y las faltriqueras son contenedores que pueden almacenar los objetos permitiendo al usuario ir con las manos libres.

6.1.3.6 RECETAS

Los maestros, los artesanos y los cocineros de Azeroth transfieren sus conocimientos a sus aprendices con manuscritos escritos de su puño y letra y aquellos que leen y aprenden de esos manuscritos adquieren nuevas habilidades.



6.1.3.7 Pociones

LOS ALQUIMISTAS A TRAVÉS DE SUS CONOCIMIENTOS Y LABORATORIO DE ALQUIMIA, HIERBAS Y DEMÁS COMPONENTES CREAN POCIONES Y ELIXÍRES QUE SON CAPACES DE APORTAR AL ORGANISMO BENEFICIOS ESPECIALES.

6.1.3.8 Miscelánea

LOS OBJETOS VARIAOS DE USO GENERAL QUE NO TIENEN CATEGORÍA, PERO SI UTILIDAD SON DENOMINADOS OBJETOS DE MISCELÁNEA.

6.1.4 CALIDADES DE OBJETOS

EN LOS OBJETOS SU COMPOSICIÓN Y ARTESANÍA DEFINE SU CALIDAD LA CUAL SUS PROPIEDADES LES DAN UN VALOR Y DURABILIDAD EXCEPCIONAL. LOS NIVELES DE CALIDAD DE ESTA GUÍA SON LOS SIGUIENTES.

6.1.4.1 POBRE

LA CALIDAD MÁS BAJA EXISTENTE, ES UN NIVEL SIMILAR AL DE LA CHATARRA, POCO SE PUEDE APROVECHAR DE LOS OBJETOS DE ESTA CALIDAD Y SU VALOR EN EL MERCADO NO VALE NADA.

6.1.4.2 Común

LA CALIDAD MÁS NORMAL DEL MUNDO, NADA DESTACABLE DE LOS OBJETOS DE SU TIPO, SON OBJETOS HABITUALES DE VER.

6.1.4.3 Poco común

OBJETOS DE CALIDAD REFINADA DESTACAN POR SU SUS CUALIDADES EXCEPCIONALES QUE LES HACE RESALTAR DE LA ARTESANÍA COMÚN.

6.1.4.4 Raro

LOS OBJETOS SON IGUAL SON DENOMINADOS RAROS Y NO EN VANO YA QUE HAY POCOS Y NADA LOS IGUALA EN SU ÁMBITO.

6.1.4.5 Épico

OBJETOS ÚNICOS EN EL MUNDO LOS CUALES HAN PROTAGONIZA IMPORTANTES GESTAS QUE LOS HAN HECHO GANAR FAMA LA CUAL SE HAN ORIGINADO MITOS SOBRE ESOS OBJETOS.

6.1.4.6 Legendario

HUELGA DECIR QUE ESTOS OBJETOS TIENEN UNA GRAN HISTORIA DETRÁS, Y EL PODER QUE DOTAN ESTOS ARTEFACTOS ES DIFÍCIL DE IMAGINAR.



6.1.6 CREANDO UN OBJETO

ESTE JUEGO OTORGA LA LIBERTAD A LOS JUGADORES DE PODER CREAR SUS PROPIOS OBJETOS SI EL NARRADOR LO PERMITE Y EN ESTA PÁGINA SE MUESTRA CÓMO CREAR UN OBJETO EN UNA CARTA.

6.1.6.1 FICHA DE OBJETO

LA FICHA DE OBJETO TIENE UNA FORMA DE CARTA COMO LA QUE SE MUESTRA A CONTINUACIÓN:

NOMBRE: 1*

TIPO: 2*, SE VERÁ DIFERENCIADO POR ICONOS.

CALIDAD: 3*, SE VERÁ DIFERENCIADO POR GEMAS DE COLORES.

VALOR: 4*, SEÑALADO POR ORO (G), PLATA (S), COBRES (C).





6.1.7 OBJETOS PRE-DISEÑADOS

6.1.7.1.1 ARMAS

6.1.7.1.1.1 ESPADAS

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Espada corta de instrucción	Arma 1M	Pobre	30C	2p. de daño Probabilidad de acertar: Lanza 1D6 para causar hemorragia Dif.6	Creación de personaje
Mandoble de instrucción	Arma 2M	Pobre	40C	3p. de daño Probabilidad de acertar: Lanza 1D6 para causar hemorragia Dif.6	Creación de personaje
Espada corta de hierro	Arma 1M	Común	1S 30C	4p. de daño Probabilidad de acertar: Lanza 1D6 para causar hemorragia Dif.6	Vendedor
Mandoble de hierro	Arma 2M	Común	1S 40C	5p. de daño Probabilidad de acertar: Lanza 1D6 para causar hemorragia Dif.6	Vendedor
Espada corta de acero	Arma 1M	Común	2S 50C	6p. de daño Probabilidad de acertar: Lanza 1D6 para causar hemorragia Dif.6	Vendedor
Mandoble de acero	Arma 2M	Común	2S 60C	7p. de daño Probabilidad de acertar: Lanza 1D6 para causar hemorragia Dif.6	Vendedor
Espada de acero refinado	Arma 1M	Poco Común	5S 70C	12p. de daño Probabilidad de acertar: Lanza 1D6 para causar hemorragia Dif.6	Encontrado
Mandoble de acero refinado	Arma 2M	Poco Común	5S 70C	13p. de daño Probabilidad de acertar: Lanza 1D6 para causar hemorragia Dif.6	Encontrado



6.1.7.1.1.2 MAZAS

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Mazo de madera	Arma 1M	Pobre	30C	2p. de daño Probabilidad de acertar: Lanza 1D6 para causar Fractura Dif.6	Creación de personaje
Martillo grande de madera	Arma 2M	Pobre	40C	3p. de daño Probabilidad de acertar: Lanza 1D6 para causar Fractura Dif.6	Creación de personaje
Maza de hierro	Arma 1M	Común	1S 30C	4p. de daño Probabilidad de acertar: Lanza 1D6 para causar Fractura Dif.6	Vendedor
Martillo de hierro pesado	Arma 2M	Común	1S 40C	5p. de daño Probabilidad de acertar: Lanza 1D6 para causar Fractura Dif.6	Vendedor
Maza de pinchos de acero	Arma 1M	Común	2S 50C	6p. de daño Probabilidad de acertar: Lanza 1D6 para causar Fractura Dif.6	Vendedor
Martillo pesado con pinchos de acero	Arma 2M	Común	2S 60C	7p. de daño Probabilidad de acertar: Lanza 1D6 para causar Fractura Dif.6	Vendedor
Martillo de acero ornamentado	Arma 1M	Poco Común	5S 70C	12p. de daño Probabilidad de acertar: Lanza 1D6 para causar Fractura Dif.6	Encontrado
Martillo pesado de acero ornamentado	Arma 2M	Poco Común	5S 70C	13p. de daño Probabilidad de acertar: Lanza 1D6 para causar Fractura Dif.6	Encontrado



6.1.7.1.1.3 HACHAS

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Hachuela de piedra	Arma 1M	Pobre	30C	2p. de daño Probabilidad de acertar: Lanza 1D6 para causar Seccionamiento Dif.6	Creación de personaje
Hacha de piedra	Arma 2M	Pobre	40C	3p. de daño Probabilidad de acertar: Lanza 1D6 para causar Seccionamiento Dif.6	Creación de personaje
Hacha de hierro	Arma 1M	Común	1S 30C	4p. de daño Probabilidad de acertar: Lanza 1D6 para causar Seccionamiento Dif.6	Vendedor
Hacha doble de hierro	Arma 2M	Común	1S 40C	5p. de daño Probabilidad de acertar: Lanza 1D6 para causar Seccionamiento Dif.6	Vendedor
Hacha de acero	Arma 1M	Común	2S 50C	6p. de daño Probabilidad de acertar: Lanza 1D6 para causar Seccionamiento Dif.6	Vendedor
Hacha doble de acero	Arma 2M	Común	2S 60C	7p. de daño Probabilidad de acertar: Lanza 1D6 para causar Seccionamiento Dif.6	Vendedor
Hacha de acero contundente	Arma 1M	Poco Común	5S 70C	8p. de daño Probabilidad de acertar: Lanza 1D6 para causar Seccionamiento Dif.6	Encontrado
Hacha doble de acero contundente	Arma 2M	Poco Común	5S 70C	9p. de daño Probabilidad de acertar: Lanza 1D6 para causar Seccionamiento Dif.6	Encontrado



6.1.7.1.1.4 ARCOS

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Arco de prácticas	a distancia	Pobre	30C	2p. de daño	Creación de personaje
Arco de fresno	a distancia	Común	1S 30C	4p. de daño	Vendedor
Arco largo de fresno	a distancia	Común	2S 50C	6p. de daño	Vendedor
Arco largo de fresno reforzado	A distancia	Poco Común	5S 70C	8p. de daño	Encontrado



6.1.7.1.1.5 BALLESTAS

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Ballesta de madera con mecanismos de hierro	a distancia	Común	1S 40C	3p. de daño	Vendedor
Ballesta de Madera con mecanismos de acero	a distancia	Común	2S 60C	5p. de daño	Vendedor
Ballesta de madera con mecanismos de acero refinado	A distancia	Poco Común	5S 70C	7p. de daño	Encontrado



6.1.7.1.1.6 Bastones

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Bastón doblado	Arma 2M	Pobre	40C	2p. de daño	Creación de personaje
Báculo encantado	Arma 2M	Común	1S 40C	4p. de daño Aumenta el daño con hechizos en 4p.	Vendedor
Báculo de madera noble encantado	Arma 2M	Común	2S 60C	6p. de daño Aumenta el daño con hechizos en 6p.	Vendedor
Báculo de metal ligero con cristal mágico	Arma 2M	Poco Común	5S 70C	8p. de daño Aumenta el daño con hechizos en 8p.	Encontrado



6.1.7.1.1.6 Varitas

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Varita de llamas	a distancia	Común	1S 40C	4p de daño	Vendedor
Varita de hielo	a distancia	Común	1S 40C	4p de daño	Vendedor
Varita sagrada	a distancia	Común	1S 40C	4p de daño	Vendedor
Varita de sombras	a distancia	Común	1S 40C	4p de daño	Vendedor
Varita de llamas menores	a distancia	Poco Común	5S 70C	8p de daño	Encontrado
Varita de hielo menor	a distancia	Poco Común	5S 70C	8p de daño	Encontrado
Varita sagrada menor	a distancia	Poco Común	5S 70C	8p de daño	Encontrado
Varita de sombras menores	a distancia	Poco Común	5S 70C	8p de daño	Encontrado



6.1.7.1.1.7 DAGAS

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Cuchillo	Arma 1M	Pobre	30C	2p. de daño	Creación de personaje
Daga de hierro	Arma 1M	Común	1S 30C	4p. de daño	Vendedor
Daga de acero	Arma 1M	Común	2S 50C	6p. de daño	Vendedor
Daga de acero adornada	Arma 1M	Poco Común	5S 70C	8p. de daño	Encontrado



6.1.7.1.1.8 ARMAS DE PUÑO

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Nudillos de hierro	Arma 1M	Común	1S 30C	4p. de daño	Vendedor
Nudillos de acero	Arma 1M	Común	2S 50C	6p. de daño	Vendedor
Nudillos de acero con pinchos	Arma 1M	Poco Común	5S 70C	8p. de daño	Encontrado



6.1.7.1.1.9 ARMAS DE ASTA

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Lanza de hierro	Arma 2M	Común	1S 40C	5p. de daño	Vendedor
Lanza de acero	Arma 2M	Común	2S 60C	7p. de daño	Vendedor
Lanza de acero fuerte	Arma 2M	Poco Común	5S 70C	9p. de daño	Encontrado



6.1.7.1.1.10 Escudos

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Rodela de madera	Escudo	Pobre	30C		Creación de personaje
Rodela de hierro	Escudo	Común	1S 30C		Vendedor
Escudo de acero	Escudo	Común	2S 50C		Vendedor
pavés de acero reforzado	Escudo	Poco Común	5S 70C		Encontrado



6.1.7.1.2 ARMADURAS

6.1.7.1.2.1 TELA

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		Misión
Túnica de brujo iniciado	Tela	Común	1S 50C		Misión
Túnica de sacerdote iniciado	Tela	Común	1S 50C		Misión



6.1.7.1.2.2 CUERO

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



6.1.7.1.2.3 MALLA

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Cota de malla de recluta	Malla	Pobre	60C		Creación de personaje
Camisote de escudero	Malla	Pobre	60C		Creación de personaje
Cota de malla de guerrero	Malla	Común	1S 50C		Misión
Camisote sagrado	Malla	Común	1S 50C		Misión



6.1.7.1.2.4 PLACAS

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



6.1.7.1.2.5 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 Vil	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
Tótem 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 natural	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 Paladín
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 Vil	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
Tótem 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	Vendedor



				+3p. de efecto en Maestro de bestias	
Espada y escudo con ornamentos	Abalorio	Común	1S 50C	+3 punto de efecto en Maestro de armas +3 punto de efecto en Furibundo +3 punto de efecto en Protector	Vendedor
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



6.1.7.1.3 Componentes

6.1.7.1.3.1 Comestibles

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Pececito Luminoso crudo	Comida	Común		Comerlo sana 10p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Pescado, encontrado, vendedor
Caballa suave cruda	Comida	Común		Comerlo sana 10p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Pescado, encontrado, vendedor
Manzana roja lustrosa	Comida	Común		Comerlo sana 10p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Agua de manantial refrescante	Comida	Común		Beber restaura 10p. de energía, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Cecina Dura	Comida	Común		Comerlo sana 10p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Queso Azul de Darnassus	Comida	Común		Comerlo sana 10p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Mendrugos de pan duro	Comida	Común		Comerlo sana 10p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Champiñón del bosque	Comida	Común		Comerlo sana 10p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Calabaza pequeña	Comida	Común		Comerlo sana 10p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Sandia madura	Comida	Común		Comerlo sana 15p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Pata de carne	Comida	Común		Comerlo sana 15p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Pargo de lodo boquillargo crudo	Comida	Común		Comerlo sana 15p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Pescado, encontrado, vendedor
Atún blanco arcoíris crudo	Comida	Común		Comerlo sana 15p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Pescado, encontrado, vendedor
Leche fresca	Comida	Común		Beberlo sana 15p. de Energía, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Banana de Tel'abim	Comida	Común		Comerlo sana 15p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Anca de carne	Comida	Común		Comerlo sana 25p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Pan recién horneado	Comida	Común		Comerlo sana 25p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Pincho de Dalaran	Comida	Común		Comerlo sana 25p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Sabiola cruda	Comida	Común		Comerlo sana 25p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Pescado, encontrado, vendedor
Champiñón con motas rojas	Comida	Común		Comerlo sana 25p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Siluro mostacherizo crudo	Comida	Común		Comerlo sana 25p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Pescado, encontrado, vendedor





6.1.7.1.3.2 Botánica

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Hojaplata	Componente	Común			Zonas boscosas, regiones verdes
Flor de paz	Componente	Común			Zonas boscosas, regiones verdes
Marregal	Componente	Común			Zonas boscosas, regiones verdes
Raíz de tierra	Componente	Común			Zonas terregosas sin vegetación
Cardopresto	Componente	Común			Zonas frecuentadas por ganadería
Hierba cardenal	Componente	Común			Zonas boscosas, regiones verdes
Brezoespina	Componente	Común			Zonas boscosas, regiones verdes
Alga estranguladora	Componente	Común			Ríos y lagos
Acerita salvaje	Componente	Común			Zonas montesas
Musgo de Tumba	Componente	Común			Recolectado en cementerios
Sangrerregia	Componente	Común			Regiones verdes
Vidarraiz	Componente	Común			Zonas boscosas
Pálida	Componente	Común			Regiones verdes
Espina de oro	Componente	Común			Regiones verdes
Mostacho de Khadgar	Componente	Común			Regiones verdes
Invernalía	Componente	Común			Regiones nevadas
Atriplex salvaje	Componente	Común			Posibilidad 1/4 de obtener al recolectar loto cárdeno
Flor de fuego	Componente	Común			Regiones desérticas o de altas temperaturas
Loto Cárdeno	Componente	Común			Crece cerca de los caminos
Lágrimas de Arthas	Componente	Común			Tierras de la peste
Solea	Componente	Común			Planicies verdes
Carolina	Componente	Común			Regiones pantanosas
Champiñón fantasma	Componente	Común			Tierras de cementerios
Gromsanguina	Componente	Común			Zonas áridas
Sansam dorado	Componente	Común			Áreas cercanas a montes



Hojasueño	Componente	Común			Pantanos, regiones húmedas de agua dulce
Salviargenta de montaña	Componente	Común			Zonas montañosas
Flor de plaga	Componente	Común			Tierras de la peste
Setelo	Componente	Común			Regiones nevadas
Loto negro	Componente	Poco común			Parajes secos
Vid de sangre	Componente	Poco común			Vega de tuercespina



6.1.7.1.3.3 Minería

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Mena de cobre	Componente	Común			Filón de cobre
Mena de estaño	Componente	Común			Filón de estaño
Mena de plata	Componente	Poco común			Filón de plata
Mena de hierro	Componente	Común			Filón de hierro
Mena de oro	Componente	Poco común			Filón de oro
Mena de Mitril	Componente	Común			Filón de Mitril
Mena de hierro negro	Componente	Común			Filón de hierro negro
Mena de Veraplata	Componente	Poco común			Filón de veraplata
Mena de Torio	Componente	Común	N/a		Filón de Torio
Piedra férrea	Componente	Común	N/a		Filón de cobre
Piedra Burda	Componente	Común	N/a		Filón de estaño
Piedra Pesada	Componente	Común	N/a		Filón de hierro
Piedra Sólida	Componente	Común	N/a		Filón de Mitril
Piedra Densa	Componente	Común	N/a		Filón de hierro negro Filón de Torio
Malaquita	Componente	Poco común			Filón de cobre
Ojo de tigre	Componente	Poco común			Filón de cobre
Gema de las sombras	Componente	Poco común			Filón de estaño Filón de plata
Ágata musgosa	Componente	Poco común			Filón de estaño Filón de plata
Piedra Lunar inferior	Componente	Poco común			Filón de hierro Filón de oro
Jade	Componente	Poco común			Filón de hierro Filón de oro
Citrino	Componente	Poco común			Filón de hierro Filón de oro
Aguamarina	Componente	Poco común			Filón de hierro Filón de oro
Sangre de la montaña	Componente	Poco común			Filón de hierro negro
Rubí estrella	Componente	Poco común			Filón de Mitril Filón de veraplata
Almarita	Componente	Poco común			Filón de Torio en Zul'gurub
Zafiro Azul	Componente	Poco común			Filón de Mitril Filón de veraplata
Ópalo grande	Componente	Poco común			Filón de Mitril Filón de veraplata



Cristal arcano	Componente	Poco común			Filón de Torio Filón de veraplata
Esmeralda enorme	Componente	Poco común			Filón de Torio Filón de veraplata
Diamante de Azeroth	Componente	Poco común			Filón de torio Filón de veraplata
Esencia de Tierra	Componente	Poco común			Cualquier filón



6.1.7.1.3.4 COMERCIALES

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Barra de cobre	Componente	Común			Vendedor fabricado
Barra de Estaño	Componente	Común			Vendedor fabricado
Barra de Bronce	Componente	Común			Vendedor fabricado
Barra de Plata	Componente	Poco común			Vendedor fabricado
Barra de hierro	Componente	Común			Vendedor fabricado
Barra de acero	Componente	Común			Vendedor fabricado
Barra de oro	Componente	Poco común			Vendedor fabricado
Barra de Mitril	Componente	Común			Vendedor fabricado
Barra de Veraplata	Componente	Poco común			Vendedor fabricado
Barra de Torio	Componente	Común			Vendedor fabricado
Barra de Arcanita	Componente	Poco común			Vendedor fabricado
Pellejo ligero curtido	Componente	Común			Vendedor fabricado
Pellejo medio curtido	Componente	Común			Vendedor fabricado
Pellejo pesado curtido	Componente	Común			Vendedor fabricado
Pellejo grueso curtido	Componente	Común			Vendedor fabricado
Pellejo basto curtido	Componente	Común			Vendedor fabricado
Paño de Lino	Componente	Común			Vendedor Despojado
Paño de Lana	Componente	Común			Vendedor Despojado
Paño de Seda	Componente	Común			Vendedor Despojado
Paño de tejido mágico	Componente	Común			Vendedor Despojado
Paño rúnico	Componente	Común			Vendedor Despojado



6.1.7.1.3.5 DESUELLO

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Cuero Ligero	Componente	Común			Vendedor Desuello
Cuero medio	Componente	Común			Vendedor Desuello
Cuero pesado	Componente	Común			Vendedor Desuello
Cuero Grueso	Componente	Común			Vendedor Desuello
Cuero Basto	Componente	Común			Vendedor Desuello
Pellejo ligero	Componente	Común			Vendedor Desuello
Pellejo medio	Componente	Común			Vendedor Desuello
Pellejo pesado	Componente	Común			Vendedor Desuello
Pellejo grueso	Componente	Común			Vendedor Desuello
Pellejo basto	Componente	Común			Vendedor Desuello



6.1.7.1.3.6 Encantamiento

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Polvo Extraño	Componente	Común	N/a		Desencantado, vendedor
Esencia Mágica inferior	Componente	Poco común	N/a		Desencantado, vendedor
Esencia mágica superior	Componente	Poco común	N/a		Desencantado, vendedor
Fragmento de luz trémula pequeño	Componente	Raro	N/a		Desencantado, vendedor
Fragmento de luz trémula grande	Componente	Raro	N/a		Desencantado, vendedor
Polvo de alma	Componente	Común	N/a		Desencantado, vendedor
Esencia astral inferior	Componente	Poco común	N/a		Desencantado, vendedor
Esencia astral superior	Componente	Poco común	N/a		Desencantado, vendedor
Fragmento resplandeciente pequeño	Componente	Raro	N/a		Desencantado, vendedor
Fragmento resplandeciente grande	Componente	Raro	N/a		Desencantado, vendedor
Polvo de visión	Componente	Común	N/a		Desencantado, vendedor
Esencia mística inferior	Componente	Poco común	N/a		Desencantado, vendedor
Esencia mística superior	Componente	Poco común	N/a		Desencantado, vendedor
Fragmento radiante pequeño	Componente	Raro	N/a		Desencantado, vendedor
Fragmento radiante grande	Componente	Raro	N/a		Desencantado, vendedor
Polvo Orinico	Componente	Común	N/a		Desencantado, vendedor
Esencia abisal inferior	Componente	Poco común	N/a		Desencantado, vendedor
Esencia abisal superior	Componente	Poco común	N/a		Desencantado, vendedor
Fragmento luminoso pequeño	Componente	Raro	N/a		Desencantado, vendedor
Fragmento luminoso grande	Componente	Raro	N/a		Desencantado, vendedor
Polvo de ilusión	Componente	Común	N/a		Desencantado, vendedor
Esencia eterna inferior	Componente	Poco común	N/a		Desencantado, vendedor



Esencia eterna superior	Componente	Poco común	N/a		Desencantado, vendedor
Cristal de nexo	Componente	Épico	N/a		Desencantado, vendedor





6.1.7.1.4 RECETAS

6.1.7.1.4.1 Cocina

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Pececito Luminoso	Receta	Común		Cocina un Pececito Luminoso crudo	Instructor de pesca, instructor de cocina
Pargo de lodo boquilargo	Receta	Común		Cocina un Pargo de lodo boquilargo crudo	Instructor de pesca, instructor de cocina
Caballa suave	Receta	Común		Cocina una caballa suave cruda	Instructor de pesca, instructor de cocina
Pececito luminoso	Receta	Común		Cocina un pececito luminoso crudo	Instructor de pesca, instructor de cocina



6.1.7.1.4.2 Alquimia

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Poción de salud menor	Receta	Común		Crea una Poción de salud menor mezclando Hojaplata con flor de paz	Instructor de alquimia
Poción de maná menor	Receta	Común		Crea una Poción de maná menor mezclando Marregal con Hojaplata	Instructor de alquimia
Elixir de Vigor menor	Receta	Común		Crea un Elixir de Vigor menor mezclando raíz de tierra y Hojaplata	Instructor de alquimia
Elixir de Destreza menor	Receta	Común		Crea un Elixir de Destreza menor mezclando Cardopresto y Hojaplata	Instructor de alquimia
Elixir de Voluntad menor	Receta	Común		Crea un Elixir de Voluntad menor mezclando Hierba cardenal con Hojaplata.	Instructor de alquimia
Elixir de intelecto menor	Receta	Común		Crea un Elixir de Intelecto menor mezclando Flor de paz con hierba cardenal.	Instructor de alquimia
Poción de salud inferior	Receta	Común		Crea una Poción de salud inferior	Instructor de alquimia
Poción de maná inferior	Receta	Común		Crea una Poción de maná inferior	Instructor de alquimia
Elixir de Vigor inferior	Receta	Común		Crea un Elixir de Vigor inferior	Instructor de alquimia
Elixir de Destreza inferior	Receta	Común		Crea un Elixir de Destreza inferior	Instructor de alquimia
Elixir de Voluntad inferior	Receta	Común		Crea un Elixir de Voluntad inferior	Instructor de alquimia
Elixir de intelecto inferior	Receta	Común		Crea un Elixir de Intelecto inferior	Instructor de alquimia



6.1.7.1.4.3 Minería

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Barra de cobre	Receta	Común			Instructor de minería
Barra de Estaño	Receta	Común			Instructor de minería
Barra de Bronce	Receta	Común			Instructor de minería
Barra de Plata	Receta	Poco común			Instructor de minería
Barra de hierro	Receta	Común			Instructor de minería
Barra de acero	Receta	Común			Instructor de minería
Barra de oro	Receta	Poco común			Instructor de minería
Barra de Mitril	Receta	Común			Instructor de minería
Barra de Veraplata	Receta	Poco común			Instructor de minería
Barra de Torio	Receta	Común			Instructor de minería



6.1.7.1.4.4 HERRERÍA

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente



6.1.7.1.4.5 PELETERÍA

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Pellejo ligero curtido	Receta	Común			Instructor de Peletería
Pellejo medio curtido	Receta	Común			Instructor de Peletería
Pellejo pesado curtido	Receta	Común			Instructor de Peletería
Pellejo grueso curtido	Receta	Común			Instructor de Peletería
Pellejo basto curtido	Receta	Común			Instructor de Peletería



6.1.7.1.4.6 SASTRERÍA

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
--------	------	---------	-------	--------	--------



6.1.7.1.4.7 Ingeniería

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
--------	------	---------	-------	--------	--------



6.1.7.1.4.8 CARPINTERÍA

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
--------	------	---------	-------	--------	--------



6.1.7.1.4.9 Medicina

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
--------	------	---------	-------	--------	--------



6.1.7.1.4.10 Inscrpción

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
--------	------	---------	-------	--------	--------



6.1.7.1.4.11 JOYERÍA

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
--------	------	---------	-------	--------	--------



6.1.7.1.5 Consumibles

6.1.7.1.5.1 Pociones

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Poción de salud menor	Poción	Común	1S 50C	Sana 5p. de salud	Vendedor, Fabricado, Encontrado
Poción de maná menor	Poción	Común	1S 50C	Restaura 5p. de energía.	Vendedor, Fabricado, Encontrado
Elixir de Vigor menor	Poción	Común	1S 50C	Aumenta el vigor en 1 durante 1 hora	Vendedor, Fabricado, Encontrado
Elixir de Destreza menor	Poción	Común	1S 50C	Aumenta la destreza en 1 durante 1 hora	Vendedor, Fabricado, Encontrado
Elixir de Voluntad menor	Poción	Común	1S 50C	Aumenta la voluntad en 1 durante 1 hora	Vendedor, Fabricado, Encontrado
Elixir de Intelecto menor	Poción	Común	1S 50C	Aumenta el intelecto en 1 durante 1 hora	Vendedor, Fabricado, Encontrado
Poción de salud inferior	Poción	Común	3S 50C	Sana 10p. de salud	Vendedor, Fabricado, Encontrado
Poción de maná inferior	Poción	Común	3S 50C	Restaura 10p. de energía.	Vendedor, Fabricado, Encontrado
Elixir de Vigor inferior	Poción	Común	3S 50C	Aumenta el vigor en 1 durante 2 horas	Vendedor, Fabricado, Encontrado
Elixir de Destreza inferior	Poción	Común	3S 50C	Aumenta la destreza en 1 durante 2 horas	Vendedor, Fabricado, Encontrado
Elixir de Voluntad inferior	Poción	Común	3S 50C	Aumenta la voluntad en 1 durante 2 horas	Vendedor, Fabricado, Encontrado
Elixir de Intelecto inferior	Poción	Común	3S 50C	Aumenta la Intelecto en 1 durante 2 horas	Vendedor, Fabricado, Encontrado



6.1.7.1.5.2 Comida

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Pececito Luminoso crudo	Comida	Común		Comerlo sana 10p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Pescado, encontrado, vendedor
Caballa suave cruda	Comida	Común		Comerlo sana 10p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Pescado, encontrado, vendedor
Manzana roja lustrosa	Comida	Común		Comerlo sana 10p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Agua de manantial refrescante	Comida	Común		Beber restaura 10p. de energía, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Cecina Dura	Comida	Común		Comerlo sana 10p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Queso Azul de Darnassus	Comida	Común		Comerlo sana 10p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Mendrugos de pan duro	Comida	Común		Comerlo sana 10p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Champiñón del bosque	Comida	Común		Comerlo sana 10p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Calabaza pequeña	Comida	Común		Comerlo sana 10p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Caballa suave	Comida	Común		Comerlo sana 15p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	vendedor, creado
Pececito luminoso	Comida	Común		Comerlo sana 15p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	vendedor, creado
Sandia madura	Comida	Común		Comerlo sana 15p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Pata de carne	Comida	Común		Comerlo sana 15p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Pargo de lodo boquillargo crudo	Comida	Común		Comerlo sana 15p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Pescado, encontrado, vendedor
Atún blanco arcoíris crudo	Comida	Común		Comerlo sana 15p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Pescado, encontrado, vendedor
Carne de Jabalí asado	Comida	Común		Comerlo sana 20p. de salud y otorga 1p. de vigor durante 3 horas, debes estar fuera de combate para hacerlo	Creado
Kebab de araña kaldorei	Comida	Común		Comerlo sana 20p. de salud y otorga 1p. de energía durante 3 horas, debes estar fuera de combate para hacerlo	Creado
Carne de lobo especiada	Comida	Común		Comerlo sana 20p. de salud y otorga 1p. de destreza durante 3 horas, debes estar fuera de combate para hacerlo	Creado
Huevo cocido con hierbas	Comida	Común		Comerlo sana 20p. de salud y otorga 1p. de vigor durante 3 horas, debes estar fuera de combate para hacerlo	Creado
Ala de murciélago crujiente	Comida	Común		Comerlo sana 20p. de salud y otorga 1p. de intelecto durante 3 horas, debes estar fuera de combate para hacerlo	Creado
Sorpresa de escorpio	Comida	Común		Comerlo sana 20p. de salud y otorga 1p. de resistencia durante 3 horas, debes estar fuera de combate para hacerlo	Creado



Costillas de jabalí a la cerveza	Comida	Común		Comerlo sana 20p. de salud y otorga 1p. de fuerza y energía durante 3 horas, debes estar fuera de combate para hacerlo	Creado
Carne de Kodo asado	Comida	Común		Comerlo sana 20p. de salud y otorga 1p. de aguante durante 3 horas, debes estar fuera de combate para hacerlo	Creado
Pargo de lodo boquilargo	Comida	Común		Comerlo sana 15p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	vendedor, creado
Leche fresca	Comida	Común		Beberlo sana 15p. de Energía, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Pastel de cangrejo	Comida	Común		Comerlo sana 20p. de salud y otorga 1p. de resistencia y energía durante 3 horas, debes estar fuera de combate para hacerlo	Creado
Costillas de cerdo secas	Comida	Común		Comerlo sana 20p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Creado
Filete de coyote	Comida	Común		Comerlo sana 20p. de salud y otorga 1p. de destreza durante 3 horas, debes estar fuera de combate para hacerlo	Creado
Carne de oso ahumada	Comida	Común		Comerlo sana 20p. de salud y otorga 1p. de vigor y aguante durante 3 horas, debes estar fuera de combate para hacerlo	Creado
Banana de Tel'abim	Comida	Común		Comerlo sana 15p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Pastel de hígado de dentosangre	Comida	Común		Comerlo sana 30p. de salud y otorga 2p. de vigor durante 3 horas, debes estar fuera de combate para hacerlo	Creado
Almejas Hervidas	Comida	Común		Comerlo sana 30p. de salud y otorga 2p. de intelecto y energía durante 3 horas, debes estar fuera de combate para hacerlo	Creado
Anca de carne	Comida	Común		Comerlo sana 25p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Pan recién horneado	Comida	Común		Comerlo sana 25p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Pincho de Dalaran	Comida	Común		Comerlo sana 25p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Morcilla	Comida	Común		Comerlo sana 25p. de salud y otorga 2p. de vigor y energía durante 3 horas, debes estar fuera de combate para hacerlo	vendedor, creado
Atún blanco arcoíris	Comida	Común		Comerlo sana 25p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	encontrado, vendedor, creado
Sabiola cruda	Comida	Común		Comerlo sana 25p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Pescado, encontrado, vendedor
Champiñón con motas rojas	Comida	Común		Comerlo sana 25p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Encontrado, vendedor
Estofado de zancudo	Comida	Común		Comerlo sana 30p. de salud y otorga 2p. de velocidad durante 3 horas, debes estar fuera de combate para hacerlo	Creado
Pinza de cangrejo cocida	Comida	Común		Comerlo sana 30p. de salud y otorga 2p. de vigor y energía durante 3 horas, debes estar fuera de combate para hacerlo	Creado



Filete de furia	Comida	Común		Comerlo sana 30p. de salud y aumenta tu daño en 10p. de durante 1 hora, debes estar fuera de combate para hacerlo	creado
Delicia de Loch Modan	Comida	Común		Comerlo sana 30p. de salud y otorga 1p. a todos los atributos durante 1 hora, debes estar fuera de combate para hacerlo	Creado
Estofado de páramos de poniente	Comida	Común		Comerlo sana 30p. de salud y otorga 1p. a todos los atributos durante 1 hora, debes estar fuera de combate para hacerlo	Creado
Chuleta de crocolisco	Comida	Común		Comerlo sana 30p. de salud y otorga 2p. de vigor y aguante durante 3 horas, debes estar fuera de combate para hacerlo	Creado
Kebab de rata subterránea	Comida	Común		Comerlo sana 30p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Creado
Cecina de ternera picante	Comida	Común		Comerlo sana 30p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Creado
Ponche de raptor	Comida	Común		Comerlo sana 30p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Creado
Sabiola ahumada	Comida	Común		Comerlo sana 25p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	vendedor, creado
Siluro mostacherizo crudo	Comida	Común		Comerlo sana 25p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Pescado, encontrado, vendedor
Costillas de cerdo succulentas	Comida	Común		Comerlo sana 30p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Creado
Estofado de Crestagrana	Comida	Común		Comerlo sana 30p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Creado
Estofado de ratas de excavación	Comida	Común		Comerlo sana 30p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Creado
Sopa de almejas	Comida	Común		Comerlo sana 30p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Creado
Cola de lagarto crujiente	Comida	Común		Comerlo sana 30p. de salud, debes estar fuera de combate para hacerlo	Creado



6.1.7.1.5 MISCELÁNEA

Nombre	Tipo	Calidad	Valor	Efecto	Fuente
Pico de minería	Útil	Común		Permite extraer minerales, metales y gemas de betas de minería	
Cuchillo de desuello	Útil	Común		Permite desollar criaturas.	
Hoz de Herborista	Útil	Común		Permite extraer plantas.	
Martillo de Herrería	Útil	Común		Permite fabricar recetas de herrería	
Caña de pescar	Útil	Común		Permite pescar en aguas	
Vara de encantamiento	Útil	Común		Permite encantar objetos	
Herramientas de Joyería	Útil	Común		Permite confeccionar joyas	
Juego de caligrafía	Útil	Común		Usado para escribir en papel	
Laboratorio de alquimia portátil	Útil	Común		Permite crear pociones	
Sílex y Yesca	Útil	Común		Permite encender fuego	
Laúd	Útil	Común		Toca música	
Flauta	Útil	Común		Toca música	
Tambor	Útil	Común		Toca música	
Cuerda	Útil	Común		Cualquier uso que se le pueda dar a la cuerda	
Flecha de hierro	munición	Común		+1 de daño a arcos	
Perdigón de plomo redondo	munición	Común		+1 de daño añadido a arma de fuego	
Virote de hierro	munición	Común		+1 de daño a ballestas	
Flecha de acero	munición	Común		+2 de daño a arcos	
Bala de plomo	munición	Común		+2 de daño a armas de fuego	
Virote de acero	munición	Común		+2 de daño a ballestas	
Pergamino	Útil	Común		Un pergamino en blanco	



FRACTURARSE E INFIRMIIDAD DE LESIONES QUE REQUIEREN INTERVENCIÓN MÉDICA PARA CURARLAS.

5.2.3 CREANDO BENEFICIOS Y PERJUICIOS

LOS BENEFICIOS Y LOS PERJUICIOS PUEDEN SER DESARROLLADOS POR LOS MISMOS JUGADORES O POR EL JARRADOR SI ESTOS DECIDEN CREARLOS.

6.2 BENEFICIOS Y PERJUICIOS

LOS HABITANTES DE ESTE MUNDO SON VULNERABLES A RECIBIR AFLICCIONES Y TAMBIÉN SON PROPENSOS A EFECTOS DE MAGIA Y POCIONES QUE PUEDAN DARLES HABILIDADES ESPECIALES O POR LO CONTRARIO AFECTARLES DE ALGUNA MANERA QUE LES CAUSEN ESTRAGOS.

6.2.1 BENEFICIOS

BIEN POR MAGIA, ALQUÍMIA O MORAL LOS PERSONAJES DEL JUEGO PUEDEN VERSE POTENCIADOS POR LOS EFECTOS DE UNA POCIÓN, UN CONJURO, UN REZO O UN BUEN DISCURSO.

6.2.1.1 MAGIA

LOS BENEFICIOS ORIGINARIOS DE UN HECHIZO OBTIENEN LA DENOMINACIÓN DE MAGIA.

6.2.1.2 BENEDICIÓN

LAS BENEDICIONES SON LOS BENEFICIOS OTORGADOS TEMPORALES POR UNA ENTIDAD A LA QUE MEDIANTE UN REZO, ORACIÓN O SACRIFICIO.

6.2.1.3 POCIÓN

LAS POCIONES TIENEN PROPIEDADES NATURALES ESPECIALES OTORGADAS POR LA MEZCLA DE COMPONENTES OPORTUNA QUE LE BRINDAN A SU CONSUMIDOR MEJORAS TEMPORALES.

6.2.2 PERJUICIOS

LOS HABITANTES DE AZEROTH EN SU MAYORÍA PUEDEN VERSE AFECTADOS POR AFICCIONES QUE PERJUDICAN A LA SALUD Y A LA INTEGRIDAD DEL PERSONAJE.

6.2.2.1 MAGIA

ALGUNOS CONJUROS DE AGRESIÓN TIENEN EFECTOS SECUNDARIOS DAÑINOS EN LA VÍCTIMA QUE DAÑAN AL PERSONAJE.

6.2.2.2 MALDICIÓN

LOS USUARIOS DE LA MAGIA SOMBRÍA TIENEN FAMA DE REALIZAR HECHIZOS TEMPORALES O INDEFINIDOS QUE CAUSAN ESTRAGOS A SUS VÍCTIMAS HACIENDO DE SU VIDA UN TORMENTO.

6.2.2.3 VENENO

EN AZEROTH MUCHOS ANIMALES Y PLANTAS TIENEN UN SISTEMA DE DEFENSA ESPECIAL QUE CONSISTE EN UNA COMBINACIÓN DE ELEMENTOS QUÍMICOS QUE AFECTAN AL ORGANISMO DE UN SER VIVO. EXISTEN AQUELLOS QUE SE APROPIAN DE ESTOS ELEMENTOS QUÍMICOS PARA USARLOS EN SU BENEFICIO PARA AFECTAR A SUS VÍCTIMAS.

6.2.2.4 ENFERMEDAD

EXISTEN ELEMENTOS INFECCIOSOS QUE HACEN QUE EL CUERPO ENFERME OCASIONANDO EN SU MAYORÍA SÍNTOMAS COMO FIEBRE, MAREOS, NÁUSEAS...

6.2.2.5 HERIDA

LA CARNE ES FRÁGIL Y TIENDE A ABRIRSE POR CONSECUENCIA DE GOLPES Y CORTES MIENTRAS QUE LOS HUESOS TIENEN PROBABILIDAD DE

6.2.3 FICHA BÁSICA

COMO EN EL CASO DE LOS OBJETOS LOS BENEFICIOS Y PERJUICIOS A LA HORA DE SER CREADOS Y TRANSMITIDOS A UNA FICHA TOMAN LA FORMA DE UNA CARTA.



< NOMBRE > 1*

2*

EFEECTO:
<DESCRIPCIÓN O HISTORIA RELACIONADA>

NOMBRE. 1*

TIPO 2* SEÑALADO POR COLORES:

BENEFICIOS:

MAGIA= VERDE/PÚRPURA

BENEDICIÓN= VERDE/DORADO

POCIÓN= VERDE/MORADO

PERJUICIOS:

MAGIA= ROJO/PÚRPURA

MALDICIÓN= ROJO/NEGRO

VENENO= ROJO/VERDE OSCURO

ENFERMEDAD= ROJO/MORADO

HERIDA= ROJO/GRANATE



6.2.4 Beneficios prediseñados

Magia

NOMBRE	EFEECTO
Intelecto Arcano	AUMENTA EL DAÑO CON HECHIZOS EN 3P.
MARCA SALVAJE	AUMENTA LA ARMADURA EN 5P. DURANTE EL DÍA.
ARMADURA DE ESCARCHA	AUMENTA LA ARMADURA EN 3P. DURANTE EL DÍA Y OCASIONA ENFRIAMIENTO AL ATACANTE.
PIEL DE DEMONIO	AUMENTA LA ARMADURA EN 1P. DURANTE EL DÍA Y SAHA 1P. DE SALVO POR RONDA.
ARMADURA DE MAGO	AMORTIGUA 2P. DE DAÑO Y REGENERA 2 P. DE ENERGÍA POR TURNO.
ARMADURA DE HIELO	AUMENTA LA ARMADURA EN 5P. DURANTE EL DÍA Y OCASIONA ENFRIAMIENTO AL ATACANTE.
ALIENTO INAGOTABLE	PERMITE RESPIRAR EN EL AGUA

Beneficioes

NOMBRE	EFEECTO
Entereza	AUMENTA 5P. DE SALVO HASTA EL FINAL DEL DÍA.
Benefición de Poderío	
Benefición de Reyes	

Pociones

NOMBRE	EFEECTO
VIGOR MEJOR	AUMENTA EN 1P. EL VALOR DE VIGOR POR 1 HORA.
DESTREZA MEJOR	AUMENTA EN 1P. EL VALOR DE DESTREZA POR 1 HORA.
INTELIGENCIA MEJOR	AUMENTA EN 1P. EL VALOR DE INTELIGENCIA POR 1 HORA.
VOLUNTAD MEJOR	AUMENTA EN 1P. EL VALOR DE VOLUNTAD POR 1 HORA.
VIGOR INFERIOR	AUMENTA EN 2P. EL VALOR DE VIGOR POR 1 HORA.
DESTREZA INFERIOR	AUMENTA EN 2P. EL VALOR DE DESTREZA POR 1 HORA.
INTELIGENCIA INFERIOR	AUMENTA EN 2P. EL VALOR DE INTELIGENCIA POR 1 HORA.
VOLUNTAD INFERIOR	AUMENTA EN 2P. EL VALOR DE VOLUNTAD POR 1 HORA.

6.2.5 Perjuicios prediseñados

Magia

NOMBRE	EFEECTO
Enfriado	RALENTIZA A LA VÍCTIMA 2P. DE VELOCIDAD DURANTE 2 TURNOS.
CONFLAGRACIÓN	PIERDE EL CONTROL POR 1 TURNO.
BOMBA VIVA	PREPARADO PARA EXPLOTAR.
CONGELADO	ENRAIZADO AL SUELO POR CONGELACIÓN.
SILENCIADO	INCAPAZ DE LANZAR HECHIZOS.

Maldición

NOMBRE	EFEECTO



VENENO

NOMBRE	EFEECTO

ENFERMEDAD

NOMBRE	EFEECTO

HERIDA

NOMBRE	EFEECTO
ATONITADO	ATONITADO.
HEMORRAGIA	PRODUCE 2P. DE DAÑO POR TURNO.
FRACTURA DE HUESO	CAUSA PENALIZACIÓN EN TODAS LAS TIRADAS RESTANDO -2 HASTA SER SANADO COMPLETAMENTE.
SECCIONAMIENTO	CAUSA INCAPACITACIÓN EN EL MIEMBRO QUE REQUIERA EL USO DE ESTE PARA REALIZAR ACCIONES HASTA SER SANADO COMPLETAMENTE.
QUEMADURA	CAUSA 2P. DE DAÑO POR TURNO
QUEMADURA SEVERA	CAUSA 4P. DE DAÑO POR TURNO



6.3 EXPLORACIÓN Y MOVIMIENTO

EN EL MOMENTO DE EXPLORAR EL VASTO MUNDO DE AZEROTH EL CAMINO SE RECORRE A BASE DE PASOS Y DE ESO VA ESTE TEMA Y HA LLEGADO EL MOMENTO DE PREGUNTARSE CUANTOS METROS POR ACCIÓN PUEDE RECORRER MI PERSONAJE. PUES EN ESTE ESPACIO LO VAMOS A DESCOBRIR.

6.3.1 EXPLORACIÓN LIBRE

CUANDO EL MAESTRO DEL JUEGO DECLARA QUE HAY EXPLORACIÓN LIBRE LOS PERSONAJES NO TIENEN LIMITACIONES A LA HORA DE MOVERSE POR EL ÁREA DESIGNADA SIN DEPENDER DE TIEMPO, TURNOS O ACCIONES. LOS JUGADORES DEBEN NOTIFICAR A SU VEZ QUE VAN A HACER, COMO LO VAN A HACER Y ESPERAR A QUE EL NARRADOR LE AUTORICE A HACERLO. DURANTE LA EXPLORACIÓN PUEDE INICIARSE UN COMBATE, AQUÍ AUTOMÁTICAMENTE SE TERMINA LA EXPLORACIÓN LIBRE Y SE INICIA LA BATALLA.

6.3.2 MOVIMIENTO EN BATALLA

CUANDO UN PERSONAJE O UN GRUPO SE VEN ENVUELTOS EN UN COMBATE CADA ACCIÓN GASTA TIEMPO Y UNA DE ESAS ACCIONES ES EL MOVIMIENTO EL MOVIMIENTO SE PUEDE CLASIFICAR DE TRES MANERAS:

6.3.2.1 CAMINAR

CUANDO SE CAMINA PAUSADAMENTE UNO SE LIMITA A DAR UNOS PASOS ESCASOS EN UN CORTO PERÍODO DE TIEMPO. EN ESTE CASO EL PERSONAJE SE MOVERÁ LOS MISMOS METROS QUE SEÑALEN SU VELOCIDAD. ESTE PODRÁ MOVERSE CON LIBERTAD EN REFERENCIA AL RECUADRO DEL TABLERO.

6.3.2.2 CORRER

SI EL PERSONAJE DECIDE MOVERSE CON MÁS CELERIDAD ESTE INICIARÁ UNA CARRERA EN LA CUAL EL NARRADOR LE SOLICITARÁ UNA TIRADA DE ATLETISMO SI TIENE ÉXITO SE MOVERÁ $ATLETISMO \times 1.5 + VELOCIDAD$ REDONDEANDO EL RESULTADO A LA ALZA. ES DECIR SI UN PERSONAJE INICIA UNA CARRERA Y ESTE TIENE UN ÉXITO Y TIENE 3 PUNTOS DE ATLETISMO Y UNA VELOCIDAD BASE DE 3 LE SALDRÁ UNA SUMA DE $4.5 + 3 = 7.5$ Y REDONDEANDO A LA ALZA OBTENDREMOS 8. EL PERSONAJE SE MOVERÁ EN LÍNEA RECTA 8 METROS.

6.3.2.3 SPRINT

A COSTA DE 1 PUNTO DE ENERGÍA EL PERSONAJE PUEDE INICIAR UN SPRINT EN LÍNEA RECTA ESTA ACCIÓN ES SIMILAR A LA ACCIÓN DE CORRER SALVO QUE EL MULTIPLICADOR DE ATLETISMO ES 2.5 HACIENDO ASÍ LA FÓRMULA DE $ATLETISMO \times 2.5 + VELOCIDAD$ BASE. LO QUE SERÍA UTILIZAR EL EJEMPLO ANTERIOR $3 \times 2.5 + 3 = 10.5$ LO QUE REDONDEANDO A LA ALZA QUEDA EN 11 METROS DE MOVIMIENTO EN LÍNEA RECTA.

6.3.2.4 OBSTÁCULOS

EN EL CASO DE ESPRINTAR CABE EL RIESGO DE TROPEZARSE O CHOCAR CONTRA UN OBSTÁCULO EN EL CASO DE QUE TENGAS QUE SORTEAR UN OBSTÁCULO EL MAESTRO DEL JUEGO SOLICITARÁ UNA TIRADA PARA SALTAR EL OBSTÁCULO O DETENERSE EN SECO ANTES DEL OBSTÁCULO. DE NO PODER SORTEAR EL OBSTÁCULO EL PERSONAJE SE TROPEZARÁ O CHOCARÁ CON ÉL DEPENDIENDO DE LA MAGNITUD DEL OBSTÁCULO ESTE EN CASO DE TROPEZARSE SE CAERÁ EN LA SIGUIENTE CASILLA DEL OBSTÁCULO. Y EN CASO DE CHOCARSE EN LA CASILLA PREVIA DEL MISMO. EN CASO DE HABER TRAMPAS OCULTAS NO LE VA A DAR TIEMPO A VERLAS EN CUALQUIER CASO CAERÁ EN DICHA TRAMPA. Y SE QUEDARÁ EN LA CASILLA DE LA TRAMPA. EL RESTO DEPENDIENDO DEL EFECTO DE LA TRAMPA.

6.3.3 MOVIMIENTO ENTRE ZONAS

ESTA SECCIÓN HACE REFERENCIA MOVIMIENTOS MÁS EXTENSOS YA CUANDO EL PERSONAJE O EL GRUPO EN CUESTIÓN DECIDE CAMBIAR DE ZONA A UN DETERMINADO DESTINO. ESTA CLASE DE MOVIMIENTOS SE HACEN EN REFERENCIA A UN MAPA. CUANDO SE HACEN ESTA CLASE DE MOVIMIENTOS DEPENDIENDO DEL MAESTRO DEL JUEGO DETERMINAR CUANTA DISTANCIA HAN RECORRIDO. CUANTO TIEMPO HAN INVERTIDO EN ESE VIAJE O SI HA HABIDO UNA INTERRUPCIÓN EN EL VIAJE COMO UNA EMBOSCADA DE BANDIDOS. O UN PASO DE FROTERA O CUALQUIER FACTOR QUE REQUIERA HACER USO DE ACCIONES DE JUEGO.



6.4 COMUNICACIÓN

En AZEROTH existen diversas lenguas habladas por sus habitantes cada una distinta de la otra lo que puede hacer que en algunos casos en las que dos interlocutores se encuentren y sea probable que no conozcan el idioma del otro lo que dificultaría su comunicación por ello que se extendió por AZEROTH una lengua común extendida por los humanos desde hace siglos.

6.4.1 LENGUAS DE MAYOR GRADO

Estas lenguas reciben esta categoría por ser lenguas conocidas de las razas que han desarrollado civilizaciones que se pueden aprender con cierta determinación.

6.4.1.1 LENGUA COMÚN

La lengua común recibe su nombre por ser la lengua más hablada por los habitantes de AZEROTH. La cual nadie tendrá problemas en comunicarse en esta lengua.

6.4.1.2 ORCO

La ancestral lengua de los orcos de Draenor que se ha transferido a través de las generaciones orcas hasta ahora. Todas las razas de la horda han terminado conociendo esta lengua.

6.4.1.3 ÉLFICO

El élfico no es una lengua en sí, sino una referencia a las muchas variedades de lenguas que trascienden del Dargassiano y han tomado forma como un dialecto o una lengua propia.

6.4.1.3.1 DARGASSIANO

La lengua de los Kaldorei y el idioma élfico original. Este ancestral idioma ha permanecido en la sociedad Kaldorei milenios y sigue habiéndose.

6.4.1.3.2 THALASSIANO

Los habitantes de Quel'Thalas descendientes de los Altos que exiliados de Kalimdor que marcharon al Este para establecerse en Quel'Thalas desarrollaron una variante del Dargassiano que llamaron Thalassiano.

6.4.1.3.3 SHALASSIANO

Los Elfos Noche eterna tras un encierro que duró diez mil años en su cautiverio alimentándose de la fuente de la noche alteraron su forma y su lengua llamándose a sí mismos Shal'Dorei.

6.4.1.4 ENÁNICO

Hablada por los enanos esta lengua hablada en tierras enanas se la conoce como Enánico.

6.4.1.5 Gnomíco

Estos descendientes de los ensamblajes titánicos llamados Mecanómanos que hablaban la lengua de los titanes al ser afectados por la maldición de la carne comenzaron a transformar su lengua hasta convertirse en Gnomíco.

6.4.1.6 TROL

Hubo tiempos en las que el Imperio Trol ocupaba tres cuartas partes del continente de Kalimdor (previo al cataclismo) esta lengua ha sido y es hablada por los trols con algunas variantes tras la ruptura del Imperio Trol.

6.4.1.7 TAURENE

La lengua hablada por los Tauren repartidos por AZEROTH. Por lo que se conoce no hay variaciones en esta lengua por lo que todas las especies de Tauren pueden entenderse sin complicaciones.

6.4.1.8 DRAENEI

La lengua de la raza milenaria Eredar hablada por los refugiados draenei que una vez cayeron desde las estrellas para establecerse en las islas de la Bruma al norte de Kalimdor.

6.4.1.9 GOBLIN

Los goblin anteriormente esclavos de trols encontraron un mineral el cual su exposición a él aumentó su intelecto que les permitió liberarse de la esclavitud y erigir una civilización y la capacidad de hablar que les permitió desarrollar un idioma propio.

6.4.1.10 PANDAREN

La lengua que los Pandaren usan para comunicarse entre ellos para muchas razas esta es la lengua más complicada de aprender.

6.4.2 LENGUAS DE MENOR GRADO

Lenguas antiguas que están al borde de caer en el olvido. Son poco conocidas, de poca importancia cultural. Lenguas prohibidas o lenguas las cuales necesitan un estudio exhaustivo para ser aprendidos y hablados. Esta es la agrupación de las lenguas consideradas menores.

6.4.2.1 DRACÓNICO

Una lengua hablada por la raza dracónica desde el inicio de esta raza. Pocos mortales llegan a aprenderla y a hablarla.

6.4.2.2 KALIMAG

El idioma de los Elementos. Solo aquellos que llegan a enlazarse con los espíritus pueden lograr entender y hablar el Kalimag.

6.4.2.3 MURLOC

La raza de los Murlocs está presente allá donde haya agua en el mundo por lo cual es común ver poblados Murloc. Esta raza tiene su característica lengua que pasa desapercibida ante cualquiera que escucha sus gorgoteos.

6.4.2.4 DEMONIACO

Una lengua prohibida en muchas sociedades hablada por demonios y brujos que han realizado estudios demonológicos. Esta lengua aparte de comunicarse con demonios también se utiliza para realizar rituales de magia vil.



6.4.2.5 Druídico

EL IDIOMA DE LA NATURALEZA AL ALCANCE DE AQUELLOS QUE ESCUCHEN
LA LLAMADA DE LA NATURALEZA Y LOS DIOSSES SALVAJES, AQUELLOS QUE
RECIBEN LA BENEDICIÓN DE LA NATURALEZA SON CAPACES DE COMPRENDER
ESTA LENGUA.

6.4.2.6 VRYKUL

LOS ANTECESESORES DE LOS HUMANOS LOS SALVAJES VRYKUL DE
RASGAÑORJE TIENEN SU PROPIA VARIANTE DE LA LENGUA TITÁNICA.

6.4.2.7 Titánico

LA RAZA DE LOS TITANES HACÍDAS DE UN MUNDO ESTA RAZA PRIMORDIAL
TIENE SU PROPIA LENGUA DE LA CUAL
HAN TRASCENDIDO LA MAYORÍA DE LAS LENGUAS DE LOS HIJOS DE LOS
TITANES.



6.5 ΕΠΙΤΟΡΗΟΣ

ΕΝ ΛΑ ΦΑΖ ΔΕ ΑΖΕΡΟΘΗ ΕΧΙΣΤΕΝ ΜΑΡΕΣ Υ ΚΟΝΤΙΝΕΝΤΕΣ ΑΣΙΜΙΣΜΟ ΔΕΝΤΗΡΟ ΔΕ ΛΟΣ ΜΙΣΜΟΣ ΚΟΝΤΙΝΕΝΤΕΣ ΕΧΙΣΤΕΝ ΕΠΙΤΟΡΗΟΣ ΦΑΒΟΡΑΒΛΕΣ Υ ΔΕΣΦΑΒΟΡΑΒΛΕΣ ΚΥΕ ΙΝΦΛΥΕΝ ΕΝ ΛΑ ΒΙΔΑ ΔΙΑΡΙΑ ΔΕ ΛΟΣ ΠΕΡΣΟΝΑΙΕΣ ΔΕ ΛΑ ΦΟΡΜΑ ΚΥΕ ΣΕ ΔΕΣΚΡΙΒΕΝ Α ΚΟΝΤΙΝΥΑΚΙΟΝ.

6.5.1 ΕΞΤΕΡΙΟΡΕΣ

ΣΟΝ ΕΣΠΑΚΙΟΣ ΑΜΠΛΙΟΣ Υ Α ΛΑ ΙΝΤΕΜΠΕΡΙΕ, ΕΛ ΤΕΜΠΟΡΑΛ ΙΝΦΛΥΙΡΑ ΣΙ ΛΟΣ ΠΕΡΣΟΝΑΙΕΣ ΗΟ ΕΣΤΑΝ ΠΡΕΠΑΡΑΔΟΣ ΠΑΡΑ ΑΓΡΟΝΤΑΡΛΟ, ΠΟΡ ΕΙΕΜΠΛΟ, ΣΙ ΙΛΥΕΥΕ Υ ΗΑΚΕ ΦΡΙΟ ΕΛ ΒΑΡΡΟ Υ ΛΑ ΗΥΜΕΔΑΔ ΠΥΕΔΕΝ ΡΑΛΕΝΤΙΖΑΡ ΛΟΣ ΒΙΑΙΕΣ ΔΕ ΗΥΕΣΤΡΟΣ ΠΕΡΣΟΝΑΙΕΣ ΗΕ ΑΚΥΙ ΛΑΣ ΚΑΤΕΓΟΡΙΑΣ ΔΕ ΕΠΙΤΟΡΗΟΣ

6.5.1.1 ΚΙΥΔΑΔΕΣ

ΣΟΝ ΑΣΕΝΤΑΜΙΕΝΤΟΣ ΗΥΜΑΗΟΙΔΕΣ ΚΥΕ ΑΓΡΥΠΑΝ ΕΔΙΦΙΚΙΟΣ ΚΟΜΟ ΤΙΕΝΔΑΣ, ΒΙΒΙΕΝΔΑΣ Ο ΤΑΙΛΕΡΕΣ ΔΕ ΜΑΝΥΦΑΚΤΥΡΑΚΙΟΝ ΜΕΠΟΡ, Α ΠΕΣΑΡ, ΔΕ ΚΟΝΣΙΔΕΡΑΡΣΕ ΚΟΜΟ ΥΝ ΕΠΙΤΟΡΗΟ ΣΥΠΕΡΙΟΡ ΠΥΕΔΕ ΚΟΖΑΡ ΔΕ ΑΛΓΥΗΟΣ ΒΕΠΕΦΙΚΙΟΣ ΔΕ ΛΟΣ ΕΠΙΤΟΡΗΟΣ ΙΝΤΕΡΙΟΡΕΣ.

6.5.1.2 ΤΙΕΡΡΑ

ΕΝ ΕΣΤΑ ΚΑΤΕΓΟΡΙΑ ΑΒΑΡΚΑ ΤΟΔΟ ΛΟ ΚΥΕ ΗΑΥ ΕΝ ΛΟΣ ΚΟΝΤΙΝΕΝΤΕΣ: ΚΑΜΠΡΑΣ, ΒΟΣΚΥΕΣ, ΣΕΛΥΑΣ ΜΟΝΤΑΪΑΣ, ΤΥΠΗΔΡΑΣ... ΕΤΚ. ΕΣ ΥΝ ΕΠΙΤΟΡΗΟ ΗΟΣΤΙΛ ΠΟΡ ΛΟ ΚΥΕ ΗΟ ΕΣ ΠΟΣΙΒΕ ΔΕΣΚΑΠΣΑΡ ΣΙΝ ΛΕΥΑΝΤΑΡ ΥΝ ΚΑΜΠΑΜΕΝΤΟ Ο ΡΕΣΓΥΑΡΔΑΡΣΕ ΕΝ ΥΝ ΡΕΦΥΓΙΟ ΥΑ ΚΥΕ ΛΟΣ ΠΕΛΙΓΡΟΣ ΣΟΝ ΠΑΛΠΑΒΛΕΣ, ΛΑΣ ΒΕΣΤΙΑΣ, ΑΣΑΛΤΑΝΤΕΣ, Ο ΕΛ ΜΙΣΜΟ ΤΕΜΠΟΡΑΛ ΑΜΕΠΑΖΑ ΛΑΣ ΒΙΔΑΣ ΔΕ ΛΟΣ ΠΕΡΣΟΝΑΙΕΣ ΚΥΕ ΣΕ ΑΥΕΝΤΥΡΑΝ Α ΒΙΑΙΑΡ ΠΟΡ ΕΣΤΟΣ ΕΠΙΤΟΡΗΟΣ ΗΟΣΤΙΛΕΣ.

6.5.1.3 ΜΑΡ

ΕΛ ΒΑΣΤΟ ΜΑΡ ΕΛ ΚΥΑΛ ΤΙΕΝΕ ΚΟΡΡΙΕΝΤΕΣ ΜΑΡΙΝΑΣ Υ ΒΕΣΤΙΑΣ ΛΕΓΕΠΔΑΡΙΑΣ ΚΥΕ ΣΟΝ ΚΑΡΑΚΕΣ ΔΕ ΚΑΣΚΑΡ ΥΝ ΒΑΡΚΟ ΚΟΜΟ ΣΙ ΔΕ ΥΝΑ ΗΥΕΖ ΕΝ ΥΝΑ ΜΑΗΟ ΔΕ ΟΡΚΟ ΣΕ ΤΡΑΤΑΣΕ ΣΕ ΗΑ ΛΛΕΥΑΔΟ ΜΥΧΑΣ ΒΙΔΑΣ ΔΕ ΑΚΥΕΛΛΑΣ ΠΕΡΣΟΝΑΣ ΚΥΕ ΣΕ ΗΑΝ ΑΥΕΝΤΥΡΑΔΟ ΕΝ ΕΛ ΜΑΡ, ΛΟΣ ΒΑΡΚΟΣ ΣΥΡΚΑΝ ΛΟΣ ΜΑΡΕΣ, ΕΣΕ ΜΕΔΙΟ ΔΕ ΤΡΑΠΣΟΡΤΕ Α ΤΡΑΥΕΣ ΔΕ ΛΟΣ ΜΑΡΕΣ Υ ΣΟΝ ΚΟΝΣΙΔΕΡΑΔΟΣ ΔΕ ΑΛΓΥΗΑ ΜΑΗΕΡΑ ΥΝ ΡΕΦΥΓΙΟ, ΥΑ ΚΥΕ ΕΝ ΕΛ ΜΑΡ ΔΕ ΠΟΡ ΣΙ ΣΟΛΟ ΗΑΔΙΕ ΔΥΡΑΡΑ ΜΑΣ ΔΕ ΥΝ ΠΑΡ ΔΕ ΔΙΑΣ.

6.5.2 ΙΝΤΕΡΙΟΡΕΣ

ΕΣΤΟΣ ΛΥΓΑΡΕΣ ΣΕ ΚΟΝΣΙΔΕΡΑΝ ΙΝΤΕΡΙΟΡΕΣ ΚΥΑΝΔΟ ΕΣΟΣ ΕΠΙΤΟΡΗΟΣ ΣΟΝ ΔΕ ΑΛΓΥΗΑ ΜΑΗΕΡΑ ΡΕΔΥΚΙΔΟΣ ΔΕ ΕΣΠΑΚΙΟ Υ ΛΟΣ ΤΕΜΠΟΡΑΛΕΣ ΕΚΤΕΡΙΟΡΕΣ ΗΟ ΤΙΕΝΕΝ ΕΦΕΚΤΟ ΕΝ ΕΛ ΕΠΙΤΟΡΗΟ, ΑΔΕΜΙΑΣ ΚΑΒΕ ΛΑ ΠΟΣΙΒΙΛΙΔΑΔ ΔΕ ΚΥΕ ΛΟΣ ΡΑΥΟΣ ΔΕΛ ΣΟΛ ΗΟ ΙΛΥΜΙΝΕΝ ΕΛ ΕΠΙΤΟΡΗΟ ΠΟΡ ΛΟ ΚΥΕ ΤΑΛ ΒΕΖ ΠΑΡΑ ΙΛΥΜΙΝΑΡ ΛΑ ΖΟΝΑ ΣΕΑΝ ΗΕΚΕΣΑΡΙΑΣ ΑΠΤΟΡΧΑΣ, ΛΑΜΠΑΡΑΣ Ο ΒΕΛΑΣ.

6.5.2.1 ΕΔΙΦΙΚΙΟΣ

ΛΟΣ ΕΔΙΦΙΚΙΟΣ ΠΥΕΔΕΝ ΕΠΚΟΝΤΗΡΑΡΣΕ ΕΝ ΛΑΣ ΚΙΥΔΑΔΕΣ Υ ΕΝ ΛΟΣ ΠΟΒΛΑΔΟΣ, ΑΥΗΚΥΕ ΤΑΜΒΙΕΝ ΕΣ ΠΟΣΙΒΕ ΕΠΚΟΝΤΗΡΑΡΛΟΣ ΑΡΑΡΤΑΔΟΣ ΔΕ ΛΑΣ ΚΙΥΒΙΛΙΖΑΚΙΟΝΕΣ, ΕΣΤΑΣ ΟΒΡΑΣ ΑΡΚΥΗΤΕΚΤΟΗΙΚΑΣ ΣΙΡΥΕΝ ΚΟΜΟ ΡΕΦΥΓΙΟΣ ΠΑΡΑ ΔΕΣΚΑΠΣΑΡ, ΚΟΜΕΡΚΙΑΡ Ο ΤΑΜΒΙΕΝ ΣΟΚΙΑΛΙΖΑΡ ΚΟΝ ΛΟΣ ΒΕΚΙΗΟΣ, ΗΟΡΜΑΙΕΜΕΝΤΕ ΣΙ ΕΣΤΑΝ ΠΟΒΛΑΔΟΣ ΕΣΤΑΡΑΝ ΚΑΛΙΕΝΤΕΣ ΙΛΥΜΙΝΑΔΟΣ Υ ΠΟΔΡΑΣ ΕΠΚΟΝΤΗΡΑΡ ΚΡΑΠ ΒΑΡΚΕΔΑΔ ΔΕ ΔΙΣΤΙΗΤΑΣ ΠΟΣΙΒΙΛΙΔΑΔΕΣ ΔΕ ΔΕΚΟΡΑΚΙΟΝ Υ ΥΗΙΛΙΔΑΔ, ΕΝ ΕΛ ΚΑΣΟ ΔΕ ΚΥΕ ΕΣΤΕΝ ΑΒΑΗΟΝΑΔΟΣ ΕΣ ΠΟΣΙΒΕ ΚΥΕ ΕΣΤΕΝ ΕΝ ΡΥΙΗΑΣ, ΦΡΙΟΣ Υ ΣΙΝ ΙΛΥΜΙΝΑΡ.

6.5.2.2 ΚΥΕΥΑΣ

ΕΣΤΟΣ ΡΕΦΥΓΙΟΣ ΗΑΤΥΡΑΛΕΣ ΣΟΝ ΚΟΝΟΚΙΔΟΣ ΠΟΡ ΣΕΡ ΟΣΚΥΡΟΣ Υ ΗΥΗΜΕΔΟΣ ΕΣΤΑ ΛΑ ΠΟΣΙΒΙΛΙΔΑΔ ΔΕ ΣΕΡ ΥΝ ΡΕΦΥΓΙΟ ΤΕΜΠΟΡΑΛ ΠΕΡΟ ΗΟ ΕΣ ΥΝ ΛΥΓΑΡ ΣΕΓΥΡΟ, ΠΥΕΣ ΕΣ ΠΟΣΙΒΕ ΚΥΕ ΛΑ ΜΙΣΜΑ ΚΥΕΥΑ ΣΕΑ ΕΛ ΡΕΦΥΓΙΟ

ΔΕ ΥΝΑ ΒΕΣΤΙΑ ΠΕΛΙΓΡΟΑ, ΛΑ ΕΣΚΑΣΑ ΙΛΥΜΙΝΑΚΙΟΝ ΠΥΕΔΕ ΟΚΑΣΙΟΝΑΡ ΤΡΑΒΑΣ Υ ΠΟΡ ΛΟ ΚΥΕ ΔΙΚΕΝ ΠΟΡ ΑΗΙ ΗΟ ΣΟΝ ΜΥΥ ΚΟΜΟΔΑΣ.

6.5.2.3 ΜΑΖΜΟΡΡΑΣ

ΛΑΣ ΜΑΖΜΟΡΡΑΣ ΚΟΝΟΚΙΔΑΣ ΠΟΡ ΣΕΡ ΦΟΚΟΣ ΔΕΛ ΜΑΛ ΣΟΝ ΕΔΙΦΙΚΙΟΣ Ο ΚΥΕΥΑΣ ΕΝ ΛΑΣ ΚΥΑΛΕΣ ΣΕ ΚΟΝΟΚΕ ΚΥΕ ΠΕΛΙΓΡΟΣ ΠΥΕΔΕΝ ΑΚΕΧΑΡ, ΥΑ ΣΕΑ ΛΑ ΤΟΡΚΕ ΔΕ ΥΝ ΜΑΚΟ ΜΑΛΥΑΔΟ, ΥΝΑ ΜΑΔΡΙΓΥΕΡΑ ΔΕ ΛΑΔΡΟΗΕΣ Ο ΥΝ ΤΥΠΥΛΟ ΔΕΜΟΝΙΑΚΟ ΔΟΗΔΕ ΕΣ ΙΜΠΟΣΙΒΕ ΔΕΣΚΑΠΣΑΡ Ο ΑΣΕΝΤΑΡΣΕ ΥΑ ΚΥΕ ΕΣ ΥΝ ΕΠΙΤΟΡΗΟ ΑΛΤΑΜΕΝΤΕ ΗΟΣΤΙΛ ΗΑΣΤΑ ΚΥΕ ΤΟΔΑΣ ΛΑΣ ΑΜΕΠΑΖΑΣ ΣΕΑΝ ΕΛΙΜΙΝΑΔΑΣ.



6.6 ΜΟΝΤΥΡΑΣ

YA SEAN BESTIAS O VEHICULOS MECÁNICOS LOS PERSONAJES SE PUEDEN MONITAR PARA GANAR ALGUNAS MEJORAS EN EL VIAJE, YA SEA PARA GANAR, VELOCIDAD, RESISTENCIA, SURCAR AGUAS, ETC.... PUEDEN SER TERRESTRES, ACUÁTICAS Y VOLADORAS.

6.6.1 INVENTARIO

LAS MONTURAS PUEDEN TENER INVENTARIO PROPIO, SIN EMBARGO, HAY UNA NORMA PARA ESTE INVENTARIO, NO SE PUEDE USAR NINGÚN OBJETO GUARDADO EN LAS MONTURAS, SE DEBE SACAR Y METER EN EL INVENTARIO DEL PERSONAJE, POR LO QUE TAMPOCO SE PUEDE ACCEDER AL INVENTARIO DE MONTURAS DURANTE UN COMBATE.

6.6.2 TIPOS DE ΜΟΝΤΥΡΑΣ

LAS MONTURAS SE CLASIFICAN POR SUS CARACTERÍSTICAS ENTRE SI SON TERRESTRES, ACUÁTICAS O VOLADORAS.

6.6.2.1 ΜΟΝΤΥΡΑΣ TERRESTRES

ESTAS MONTURAS SOLO PUEDEN CAMINAR TROTAR O GALOPAR EN TIERRA, PUEDEN SER VELOCES O RESISTENTES DEPENDIENDO DE LA CARACTERÍSTICA QUE BUSQUE EL USUARIO, UN CABALLO VELOZ NO PODRÁ LLEVAR MUCHO INVENTARIO, PERO PODRÁ RECORRE LARGAS DISTANCIAS EN UN MEJOR TIEMPO, SIN EMBARGO, UN CABALLO RESISTENTE PODRÁ LLEVAR GRAN CANTIDAD DE MERCANCIAS, PERO NO PODRÁ IR TAN RÁPIDO.

6.6.2.2 ΜΟΝΤΥΡΑΣ ACUÁTICAS

ESTAS MONTURAS SIRVEN PARA CRUZAR LAS AGUAS, LOS RÍOS Y HASTA LOS MARES SI TUVIERAN LA POSIBILIDAD DE IR POR TIERRA NO SERÁN MUY VELOCES, ES POSIBLE QUE ESTAS MONTURAS PUEDAN HASTA SUMERGIRSE.

6.6.2.3 ΜΟΝΤΥΡΑΣ VOLADORAS

PODEROSAS BESTIAS ALADAS O VEHICULOS DOTADOS CON UN MOTOR LO BASTANTE POTENTE COMO PARA ELEVARSE EN EL AIRE Y CRUZAR LOS CIELOS, ESTAS MONTURAS NO PUEDEN PORTAR MUCHO INVENTARIO, PERO A LOMOS DE UNA MONTURA VOLADORA PODRÁS LLEGAR DONDE CASI NADIE PUEDA LLEGAR.



7. PERSONAJE

Cuando se crea un personaje se piensa en los rasgos del personaje y en lo que se desea interpretar. Con lo consultado anteriormente puede dar juego a la posterior creación del personaje.

7.1 CREACIÓN DE PERSONAJE

Cuando tengamos la ficha en la mano (6.5) comenzaremos a rellenar los aspectos que nos permita reflejar en la ficha al personaje que tenemos en mente y lo haremos de la siguiente manera en estas fases.

7.1.1 ELECCIÓN DE RAZA

Designaremos la raza que se ajustará a nuestro personaje preparándolo así las habilidades raciales que aportará a nuestra ficha.

7.1.2 ELECCIÓN DE CLASE

Tras elegir la raza de nuestro personaje designaremos la clase de este lo que aportará ciertas habilidades a nuestro personaje que también deberán tenerse en cuenta a la hora de añadir las bonificaciones correspondientes.

7.1.3 HABILIDADES RACIALES Y DE CLASE

En el caso de que nuestras habilidades nos aporten puntos extra a nuestras estadísticas, a la hora de expresarlo sobre el papel lo haremos de esta manera. 0/5 +1 o en su defecto:

Vigor ○○○○○●

6.1.4 REPARTO DE PUNTOS

Para rellenar la ficha de nuestro personaje procederemos a repartir los puntos que nos provee el sistema de juego.

7.1.4.1 ATRIBUTOS

Tendremos un total de 5 puntos a repartir en la categoría de atributos.

7.1.4.2 ESTILOS Y MAGIAS

Tendremos un total de 3 puntos a repartir en la categoría de magias y estilos que están disponibles en los apartados 4.9 y 4.10.

7.1.4.3 HABILIDADES MÁGICAS

Tendremos 1 punto a repartir en la categoría de habilidades mágicas.

7.1.4.4 HABILIDADES DE ARMAS

En esta categoría repartiremos 5 puntos a elegir entre las armas del apartado 4.3.

7.1.4.5 HABILIDADES DEFENSIVAS

En esta categoría repartiremos 3 puntos.

7.1.4.6 HABILIDADES

En esta categoría repartiremos un total de 10 puntos.

7.1.4.7 PROFESIONES U OFICIOS

En esta categoría repartiremos 2 puntos.

7.1.4.8 CONOCIMIENTOS

En esta categoría repartiremos 5 puntos.

7.1.4.9 PUNTOS DE PRÁCTICA

Los puntos de práctica son puntos especiales otorgados en la creación de personaje, en subidas de nivel e incluso el narrador o maestro del juego puede otorgar al personaje por lograr proezas. Estos puntos son intercambiables por puntos de habilidad.

En la creación del personaje serán otorgados 20 puntos de práctica.

6.1.4.9.1 CAMBIO DE PUNTOS DE PRÁCTICA



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



7.2 ALINEAMIENTO

TU PERSONAJE TIENE UN CARÁCTER, Y ES ALGO QUE NO SE PUEDE OBLVIAR, PUEDE SER BUENO, MALVADO, LEGAL CAÓTICO... PUEDE SER DE TODO Y LAS COMBINACIONES POSIBLES SE MUESTRAN A CONTINUACIÓN.

INDEPENDIENTEMENTE DE QUE EL ACTO SE PERCIBA COMO BUENO O MALO, ESTOS PERSONAJES A MENUDO ACTÚAN EGOÍSTAMENTE PARA ALCANZAR SUS PROPIAS METAS.

7.2.1 LEGAL BUENO

LOS PERSONAJES LEGALES BUENOS SE ENCUENTRAN EN EL EXTREMO "BUENO" DEL ESPECTRO DE ALINEACIÓN. TAMBIÉN CONOCIDA COMO LA ALINEACIÓN "SANTA", UN PERSONAJE LEGAL BUENO TIENE UN FUERTE SENTIDO DEL DEBER Y ACTÚA CON COMPASIÓN Y SÓLO PARA EL BIEN DE LOS DEMÁS. ESTOS PERSONAJES PUEDEN TENER CONFLICTOS INTERNOS CUANDO SE ENFRENTAN A UNA ELECCIÓN ENTRE VIOLAR LAS LEYES RELIGIOSAS O LA LEY DE LA TIERRA. LAS NACIONES LEGALES BUENAS ACTÚAN SÓLO PARA EL BIENESTAR DE SUS CIUDADANOS. LOS PERSONAJES CON ESTE ALINEAMIENTO INCLUYEN MUCHOS ENANOS, CABALLEROS Y PALADINES JUSTOS.

7.2.2 NEUTRAL BUENO

LOS PERSONAJES NEUTRALES BUENOS SUELEN SER ALTRUISTAS Y ACTUAR CON IRREVERENCIA FRENTE A LEYES Y TRADICIONES QUE PUEDAN INTERFERIR CON EL ALTRUISMO. ESTOS PERSONAJES ESTÁN DISPUESTOS A COOPERAR CON CUALQUIER PERSONA, SIEMPRE Y CUANDO EL RESULTADO DE LAS ACCIONES SEA EL BIEN. ESTA ALINEACIÓN NO ENTRA EN CONFLICTO CUANDO SE LE PRESENTA UNA SITUACIÓN EN LA QUE HACER LAS COSAS BIEN REQUIERE VIOLAR LA LEY. NEUTRAL BUENO TAMBIÉN ES CONOCIDA COMO LA ALINEACIÓN "BENEFACTORA".

7.2.3 CAÓTICO BUENO

LOS PERSONAJES CAÓTICOS BUENOS SON REBELDES Y CÍNICOS QUE SE ALINEAN CON EL BIEN. ESTA ALINEACIÓN LLEVA CONSIGO UN DISGUSTO POR LA BUROCRACIA, QUE SE INTERPONE EN EL CAMINO DE LOS OBJETIVOS SOCIALES MÁS AMPLIOS. LOS PERSONAJES CAÓTICOS BUENOS SON LIBERTARIOS EXTREMOS EN EL SENTIDO QUE TIENEN UNA FUERTE CREENCIA EN EL DERECHO A LA LIBERTAD PERSONAL. SON PERSONAJES DE IMPROVISACIÓN, HACIENDO CASO OMISO DE LA MAYORÍA DE LOS INTENTOS DE ORGANIZACIÓN. Y A PESAR DE QUE TIENEN LA INTENCIÓN DE HACERLO CORRECTO, POR LO GENERAL ACTÚAN FUERA DE LA SOCIEDAD.

7.2.4 LEGAL NEUTRAL

LOS PERSONAJES LEGALES NEUTRALES SON LOS JUECES QUE CREEN EN FUERTES CÓDIGOS DE HONOR PERSONAL Y DERECHO. ELLOS POSEEN UN ALTO VALOR EN LA TRADICIÓN, SIGUEN SU CÓDIGO PERSONAL POR ENCIMA DE TODO LO DEMÁS, INCLUYENDO LOS IDEALES DEL BIEN Y DEL MAL. SU CÓDIGO SE BASA EN SU SISTEMA DE CREENCIAS, NO EN SU SENTIDO DEL BIEN MORAL O EL MAL. LOS PERSONAJES LEGALES NEUTRALES A VECES PUEDEN PARECER INMISERICORDIOS POR SU ESTRICTO APEGO A LA LEY. LOS SOLDADOS Y GUARDIANES TIENEN A MENUDO ESTE ALINEAMIENTO LEGAL NEUTRAL.

7.2.5 NEUTRAL

LOS PERSONAJES DE ESTA ALINEACIÓN SON EL EPÍTOME DE "INDECISOS". NO TIENEN FUERTES LAZOS CON NINGÚN ALINEAMIENTO MORAL Y POR LO GENERAL TIENEN A PARECER QUE CARECEN DE CUALQUIER JUICIO MORAL. MUCHOS DE LOS PERSONAJES NEUTRALES BUSCAN CREAR UN EQUILIBRIO ENTRE LAS ALINEACIONES DEL BIEN Y DEL MAL, QUE VEN SÓLO COMO PREJUICIOS.

7.2.6 CAÓTICO NEUTRAL

LOS PERSONAJES NEUTRALES CAÓTICOS SON CONSIDERADOS COMO "ESPÍRITUS LIBRES" Y SON INDIVIDUALISTAS ACÉRRIMOS. LAS REGLAS NO TIENEN CABIDA EN LA VIDA DE ESTOS PERSONAJES QUE ACTÚAN ESTRICAMENTE SEGÚN SUS PROPIAS IDEAS DE LO CORRECTO E INCORRECTO. LOS PERSONAJES NEUTRALES CAÓTICOS POSEEN SU PROPIA LIBERTAD POR ENCIMA DE TODO Y SIEMPRE ACTÚAN PARA PRESERVARLA.



7.2.7 LEGAL MALVADO

LOS PERSONAJES LEGAL MALVADO SON DE CONFIANZA A LA HORA DE MANTENER SU PALABRA Y SEGUIR ÓRDENES. SIN EMBARGO, NO TIENEN CONSIDERACIÓN POR LOS DERECHOS DE LOS DEMÁS Y ROMPERÁN LAS REGLAS PARA SU PROPIO BIEN. VEN A LOS SISTEMAS DE LEYES COMO EXPLOTABLE Y A MENUDO SE APROVECHAN DE LOS PERSONAJES RESPECTUOSOS DE LA LEY PARA ALCANZAR SUS METAS PERSONALES. LOS PERSONAJES LEGALES MALOS PUEDEN ENTRAR EN CONFLICTO CUANDO SURGE UNA SITUACIÓN EN LA QUE DEBEN ELEGIR ENTRE OBEDECER UNA ÓRDEN O ACTUAR MAL. AUNQUE EN GENERAL ESTE DILEMA ES UNA PREOCUPACIÓN SOBRE SI VAN A SER ATRAPADOS REALIZANDO UN MAL.

7.2.8 NEUTRAL MALVADO

LOS PERSONAJES NEUTRALES MALOS SE DEFINEN POR SU EGOÍSMO Y SON VISTOS COMO RENEGADOS. SOLO ACTÚAN PARA SU PROPIO BENEFICIO PERSONAL Y DAÑARÁN A CUALQUIERA QUE SE INTERPONGA EN SU CAMINO. SIN EMBARGO, NO COMETEN EL MAL POR EL MERO HECHO DEL MAL. LOS PERSONAJES NEUTRALES MALOS SÓLO ACTÚAN SI HAY UN BENEFICIO PARA ELLOS MISMOS. ESTA ALINEACIÓN INCLUYE A ASESINOS QUE NO MATAN INNECESARIAMENTE Y MERCENARIOS QUE CAMBIAN FÁCILMENTE DE LEALTADES BASADOS EN UNA MEJOR OFERTA.

7.2.9 CAÓTICO MALVADO

LOS PERSONAJES CAÓTICOS MALOS NO TIENEN RESPETO POR LA LEY Y EL ÓRDEN NI LOS DERECHOS Y LAS VIDAS DE OTRAS PERSONAS. SON EGOÍSTAS Y MEZQUINOS Y NO SE DETENDRÁN ANTE NADA PARA ALCANZAR SUS METAS PERSONALES. VEN LA DISCIPLINA COMO UNA DEBILIDAD Y SE DELEITAN CON EL SUFRIMIENTO DE OTRAS PERSONAS. LOS PERSONAJES DE ESTA ALINEACIÓN SIGUEN REGLAS SÓLO POR TEMOR DE DAÑO PERSONAL.



7.3 TIPOS DE PERSONAJE

SEGÚN EL TRANSFONDO DEL PERSONAJE PODEMOS DESARROLLAR UN TIPO DE PERSONAJE BASADO EN LA VIDA QUE LLEVÓ HASTA EL PUNTO EN EL QUE UN JUGADOR TOMA LAS RIENDAS DEL PERSONAJE.

7.3.1 Civil

PERSONAJE CIUDADANO SIN HABILIDADES SOBRESALIENTES. ALDEANO Y ARTESANO. ESTE TIPO DE PERSONAJES CARECEN DE EXPERIENCIA EN COMBATE, PERSONAJE ACOMODADO A LA VIDA NORMAL.

FICHA DE PERSONAJE

A CONTINUACIÓN, SE PRESENTA EL MODELO DE LA FICHA DEL PERSONAJE PARA SU PUESTA EN ACCIÓN EN AZEROTH. EN EL QUE EN LA CREACIÓN DEL PERSONAJE SE OFRECERÁN:

5 PUNTOS PARA REPARTIR EN LOS ATRIBUTOS.
3 PUNTOS PARA REPARTIR EN HABILIDADES Y MAGIAS.
1 PUNTO PARA REPARTIR EN HABILIDADES MÁGICAS.
5 PUNTOS PARA REPARTIR EN HABILIDADES DE ARMAS.
3 PUNTOS PARA REPARTIR EN HABILIDADES DEFENSIVAS.
10 PUNTOS PARA REPARTIR EN HABILIDADES (FÍSICAS, MENTALES Y SOCIALES).
2 PUNTOS PARA REPARTIR EN PROFESIONES U OFICIOS.
4 PUNTOS PARA REPARTIR EN CONOCIMIENTOS.
20 PUNTOS DE PRÁCTICA.

7.3.2 Novicio

ESTE CIVIL HA TENIDO ASPIRACIONES MÁS ALLÁ DE LA VIDA DE CIUDADANO Y TIENE ALGUNAS EXPERIENCIAS DE COMBATE PRÁCTICANDO CON UN ARMA EN SUS RATOS LIBRES.

FICHA DE PERSONAJE

A CONTINUACIÓN, SE PRESENTA EL MODELO DE LA FICHA DEL PERSONAJE PARA SU PUESTA EN ACCIÓN EN AZEROTH.

EN EL QUE EN LA CREACIÓN DEL PERSONAJE SE OFRECERÁN:

5 PUNTOS PARA REPARTIR EN LOS ATRIBUTOS.
3 PUNTOS PARA REPARTIR EN HABILIDADES Y MAGIAS.
1 PUNTO PARA REPARTIR EN HABILIDADES MÁGICAS.
5 PUNTOS PARA REPARTIR EN HABILIDADES DE ARMAS.
3 PUNTOS PARA REPARTIR EN HABILIDADES DEFENSIVAS.
10 PUNTOS PARA REPARTIR EN HABILIDADES (FÍSICAS, MENTALES Y SOCIALES).
2 PUNTOS PARA REPARTIR EN PROFESIONES U OFICIOS.
4 PUNTOS PARA REPARTIR EN CONOCIMIENTOS.
55 PUNTOS DE PRÁCTICA.

7.3.3 Combatiente

PERSONAJE PREPARADO PARA SITUACIONES ADVERSAS. HA SIDO INSTRUIDO PARA EL COMBATE.

FICHA DE PERSONAJE

A CONTINUACIÓN, SE PRESENTA EL MODELO DE LA FICHA DEL PERSONAJE PARA SU PUESTA EN ACCIÓN EN AZEROTH. EN EL QUE EN LA CREACIÓN DEL PERSONAJE SE OFRECERÁN:

5 PUNTOS PARA REPARTIR EN LOS ATRIBUTOS.
3 PUNTOS PARA REPARTIR EN HABILIDADES Y MAGIAS.
1 PUNTO PARA REPARTIR EN HABILIDADES MÁGICAS.
5 PUNTOS PARA REPARTIR EN HABILIDADES DE ARMAS.
3 PUNTOS PARA REPARTIR EN HABILIDADES DEFENSIVAS.
10 PUNTOS PARA REPARTIR EN HABILIDADES (FÍSICAS, MENTALES Y SOCIALES).
2 PUNTOS PARA REPARTIR EN PROFESIONES U OFICIOS.
4 PUNTOS PARA REPARTIR EN CONOCIMIENTOS.

90 PUNTOS DE PRÁCTICA.

7.3.4 Experimentado

ESTE PERSONAJE HA SIDO INSTRUIDO POR MAESTROS CON ALTOS CONOCIMIENTOS DE COMBATE Y SE NOTA EN SU EXPERIENCIA EN BATALLA.

FICHA DE PERSONAJE

A CONTINUACIÓN, SE PRESENTA EL MODELO DE LA FICHA DEL PERSONAJE PARA SU PUESTA EN ACCIÓN EN AZEROTH. EN EL QUE EN LA CREACIÓN DEL PERSONAJE SE OFRECERÁN:

5 PUNTOS PARA REPARTIR EN LOS ATRIBUTOS.
3 PUNTOS PARA REPARTIR EN HABILIDADES Y MAGIAS.
1 PUNTO PARA REPARTIR EN HABILIDADES MÁGICAS.
5 PUNTOS PARA REPARTIR EN HABILIDADES DE ARMAS.
3 PUNTOS PARA REPARTIR EN HABILIDADES DEFENSIVAS.
10 PUNTOS PARA REPARTIR EN HABILIDADES (FÍSICAS, MENTALES Y SOCIALES).
2 PUNTOS PARA REPARTIR EN PROFESIONES U OFICIOS.
4 PUNTOS PARA REPARTIR EN CONOCIMIENTOS.
125 PUNTOS GRATUITO.

7.3.5 Veterano

CUANDO HABLAMOS DE ESTE TIPO DE PERSONAJES ESTAMOS HABLANDO DE UN COMBATIENTE BIEN CURTIDO QUE HA IDO A VARIAS BATALLAS Y HA VUELTO PARA CONTARLO. LA EXPERIENCIA HA HECHO DE ÉL UN COMBATIENTE NATO.

FICHA DE PERSONAJE

A CONTINUACIÓN, SE PRESENTA EL MODELO DE LA FICHA DEL PERSONAJE PARA SU PUESTA EN ACCIÓN EN AZEROTH. EN EL QUE EN LA CREACIÓN DEL PERSONAJE SE OFRECERÁN:

5 PUNTOS PARA REPARTIR EN LOS ATRIBUTOS.
3 PUNTOS PARA REPARTIR EN HABILIDADES Y MAGIAS.
1 PUNTO PARA REPARTIR EN HABILIDADES MÁGICAS.
5 PUNTOS PARA REPARTIR EN HABILIDADES DE ARMAS.
3 PUNTOS PARA REPARTIR EN HABILIDADES DEFENSIVAS.
10 PUNTOS PARA REPARTIR EN HABILIDADES (FÍSICAS, MENTALES Y SOCIALES).
2 PUNTOS PARA REPARTIR EN PROFESIONES U OFICIOS.
4 PUNTOS PARA REPARTIR EN CONOCIMIENTOS.
160 PUNTOS DE PRÁCTICA.

*EN EL PROCESO DE CREACIÓN DEL PERSONAJE NO SE PODRÁN ASIGNAR MÁS DE 4 PUNTOS EN UNA HABILIDAD.

7.4 Dinero inicial

LA ECONOMÍA ES PARTE DE AZEROTH Y LOS PERSONAJES TAMBIÉN LLEVAN LA SUYA. EL DIRECTOR DEL JUEGO PUEDE ELEGIR UNA DE LAS SIGUIENTES TRES ALTERNATIVAS PARA DETERMINAR EL DINERO QUE PORTARÁN LOS PERSONAJES EN EL INICIO DE LA PARTIDA.

7.4.1 Por trasfondo

PODEMOS CLASIFICAR CATEGÓRICAMENTE LA CANTIDAD DE DINERO QUE TENDRÁ NUESTRO PERSONAJE A TRAVÉS DEL TRANSFONDO QUE LE DAMOS.



6.4.1.1 CAMPESINO

LOS CAMPESINOS DISPONEN DE POCO DINERO. AL COMENZAR EL VIAJE EL PERSONAJE PORTARÁ CONSIGO UNA SUMA DE:



0 MONEDAS DE ORO



60 MONEDAS DE PLATA



70 MONEDAS DE COBRE

6.4.1.2 ADIHERADO

DE ALGUNA MANERA TU PERSONAJE HA LOGRADO ACUMULAR UNA BUENA SUMA DE DINERO. AL COMENZAR EL VIAJE EL PERSONAJE PORTARÁ CONSIGO UNA SUMA DE:



1 MONEDAS DE ORO



70 MONEDAS DE PLATA



80 MONEDAS DE COBRE

6.4.1.3 NOBLE

LOS NOBLES POSEEN GRANDES AHORROS. AL COMENZAR EL VIAJE EL PERSONAJE PORTARÁ CONSIGO UNA SUMA DE:



5 MONEDAS DE ORO



90 MONEDAS DE PLATA



90 MONEDAS DE COBRE

7.4.2 ALEATORIO

EL NARRADOR DETERMINARÁ ESTA OPCIÓN Y PEDIRÁ A LOS JUGADORES UNA SERIE DE TIRADAS DE DAOS.



X MONEDAS DE ORO:

LANZAR UNA MONEDA A CARA O CRUZ. SI EL JUGADOR ACIERTA PODRÁ OPTAR A UNA TIRADA A UN DADO DE 10 CARAS. EL RESULTADO SERÁ EQUIVALENTE AL NÚMERO DE MONEDAS DE ORO.



X MONEDAS DE PLATA:

EL JUGADOR REALIZARÁ UNA TIRADA DE UN DADO DE 10 CARAS Y UN DADO DE DECENAS. LA SUMA DE LOS DOS SERÁ EQUIVALENTE AL NÚMERO DE MONEDAS DE PLATA.



X MONEDAS DE COBRE:

EL JUGADOR REALIZARÁ UNA TIRADA DE UN DADO DE 10 CARAS Y UN DADO DE DECENAS. LA SUMA DE LOS DOS SERÁ EQUIVALENTE AL NÚMERO DE MONEDAS DE COBRE.

7.4.3 LIBRE ELECCIÓN

EL DIRECTOR DEL JUEGO AUTORIZARÁ ESTA MODALIDAD DE ELECCIÓN DE DINERO. LOS JUGADORES DIRÁN UNA CANTIDAD Y DEBERÁN JUSTIFICARLA SI EL NARRADOR O A SU VISTO BUENO SE FUIERÁ ESA CANTIDAD PARA EL PERSONAJE.

7.5 FICHA BÁSICA

NOMBRE DEL PERSONAJE:		RAZA: _____	
		CLASE: _____	
		ALINEAMIENTO: _____	
		AFILIACIÓN: _____	
		PUNTOS DE EXPERIENCIA _____	
VIGOR	HABILIDADES FÍSICAS		SAUO ACTUAL
			ENERGÍA ACTUAL
			VELOC ACTUAL



NOMBRE DEL PERSONAJE:

Raza: _____
Clase: _____
Aliñeamiento: _____
Afiliación: _____

ALÍADOS Y
ORGANIZACIONES

ASPECTO DEL PERSONAJE

TRASFONDO DEL PERSONAJE (HISTORIA)

OBJETOS EQUIPADOS

ARMADURA CABEZA _____
ARMADURA TORSO _____
ARMADURA MANOS _____
ARMADURA PIES _____
ARMA PRINCIPAL _____
ARMA SECUNDARIA _____

ABALORIOS _____

ANILLOS _____

INVENTARIO DEL
PERSONAJE

ORO O REAL _____
PLATA O GROSAT _____
COBRE O PENÍQUE _____



7.5.1. DE VETERANO A CAMPEÓN

Cuando el personaje llega al nivel 25 adquiere el rango de Campeón.

7.6 DESARROLLO DEL PERSONAJE

Una vez un jugador toma el control del personaje y comienza su aventura también comienza a desarrollarse. En este capítulo veremos cómo se desarrolla el personaje.

7.6.1 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.

6.6.1.1 AVANCE POR NIVELES

Por cada nivel aumentado el personaje gana 7 puntos de práctica.

6.6.1.2 AVANCE POR ENTRENAMIENTO

En algunos casos en plena interpretación un personaje este progresa 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 convertir en la habilidad entrenada.

6.6.2.3 AVANCE POR RANGOS

Conseguir un cúmulo de niveles aumenta el rango de personaje, aumentar de rango de personaje demuestra que este personaje ha pasado por varias cosas que le han hecho progresar en su afán de desenvolverse en el mundo de Azeroth.

7.6.1. DE CIVIL A NOVICIO

Cuando el personaje llega al nivel 6 adquiere el rango de Novicio.

7.6.1. DE NOVICIO A COMBATIENTE

Cuando el personaje llega al nivel 11 adquiere el rango de Combatiente.

7.6.1. DE COMBATIENTE A EXPERIMENTADO

Cuando el personaje llega al nivel 16 adquiere el rango de Experimentado.

7.6.1. DE EXPERIMENTADO A VETERANO

Cuando el personaje llega al nivel 21 adquiere el rango de Veterano.

7.7 INVENTARIO

El inventario se divide en dos secciones. Mochila y Bolsas y objetos equipados al personaje en cuestión. Cada personaje puede portar un peso total de 20 Kg encima. Y cada punto de fuerza extra le permitirá aumentar en el peso que pueda portar en 10 Kg.

7.7.1 MOCHILA Y BOLSAS

La mochila y las bolsas son objetos designados contenedores. En estos contenedores se pueden guardar un número determinado de objetos siempre que estos no superen el peso que puede portar el personaje.

7.7.2 MONEDERO

El espacio del inventario donde usualmente se guarda el dinero del personaje.

7.7.3 EQUIPAMIENTO

Estos objetos son los que se encuentran actualmente equipados en el personaje.



8. CRIATURAS

EN LA FAZ DE AZEROTH HABITAN UN NÚMERO SIN FIN DE CRIATURAS. DESDE LAS PEQUEÑAS ARDILLAS HASTA LOS INMENOS DRAGONES QUE SOBREVUELAN LOS CIELOS DE AZEROTH, ESTA PEQUEÑA GUÍA TE AYUDARÁ A CATALOGAR ALGUNAS DE LAS CRIATURAS PARA INCLUIRLAS EN LA AVENTURAS E INCLUSO CREARLAS.

8.1 TIPOS DE CRIATURAS

LAS CRIATURAS QUE HABITAN AZEROTH NO TODAS SON IGUALES Y PARA CADA TIENEN LA MISMA FUERZA POR LO QUE EN ESTE APARTADO VAMOS A DIVIDIR LOS TIPOS DE CRIATURAS SEGÚN SU FUERZA.

8.1.1 DÉBIL

ESTAS CRIATURAS EN ESTA CATEGORÍA SE REFIEREN A ANIMALES O HUMANOIDES QUE PUEDEN SER DERROTADOS DE FORMA SENCILLA.

N.º DE VIDAS: 5-10

INICIATIVA:

VELOCIDAD: DETERMINADA POR LA ARMADURA

DIFICULTAD:

TIPO DE IMPACTO	D10	D20
IMPACTO	+2	+3
CRÍTICO	+9	+16

8.1.2 NORMAL

LAS CRIATURAS NORMALES POR ASÍ DECIRLO A PARTE DE PRESENTAR BATALLA PODRÁN CAUSAR ESTRAGOS EN UN COMBATE UNO CONTRA UNO.

N.º DE VIDAS: 10-15

INICIATIVA:

VELOCIDAD: DETERMINADA POR LA ARMADURA

DIFICULTAD:

TIPO DE IMPACTO	D10	D20
IMPACTO	+3	+6
CRÍTICO	+9	+17

8.1.3 ELITE

PELIGRO, ESTA ES LA PALABRA QUE ESTÁS BUSCANDO CUANDO DEFINES A ESTA CLASE DE CRIATURAS SON FUERTES, TERNACES Y NO PRESENTARÁN PIEDAD ALGUNHA SI TE CRUZAS EN TU CAMINO. CABE DESTACAR QUE UNA PERSONA SOLA NO SERÁ MÁS QUE UNA MIERA MOLESTIA PARA ÉL.

N.º DE VIDAS: 15-20

INICIATIVA:

VELOCIDAD: DETERMINADA POR LA ARMADURA

DIFICULTAD:

TIPO DE IMPACTO	D10	D20
IMPACTO	+4	+3
CRÍTICO	+9	+16

8.1.4 JEFE

ENFRENTARTE A UNA CRIATURA DE ESTA CLASE SIN APOYO NI AYUDA ALGUNHA SE CONSIDERA UNA MUERTE SEGURA ESTAS CRIATURAS SON

HABILIDADES ESPECIALES POR DONDE VAN DEJAN UN RASTRO DE MUERTE A SU PASO, SI SABES LO QUE TE CONVIENE NO TE ATREVAS A IMPORTUNARLE.

N.º DE VIDAS: +25 (DETERMINADO POR EL NARRADOR)

INICIATIVA:

VELOCIDAD: DETERMINADA POR LA ARMADURA

DIFICULTAD:

TIPO DE IMPACTO	D10	D20
IMPACTO	+5	+9
CRÍTICO	+10	+20



8.2 BESTIARIO

EN AZEROTH HABITAN MILES DE CRIATURAS, HUMANOIDES, ANIMALES, BESTIAS, ELEMENTALES, ABOMINACIONES E INCLUSO DEMONIOS EN ESTE APARTADO ENUMERAMOS A CADA TIPO DE CUAL.

8.3 FICHA DE CRIATURA

EN EL MOMENTO DE CREAR UNA CRIATURA AQUÍ TENEMOS UN MODELO DE FICHA DE CRIATURA EN FORMA DE CARTA.

The card template includes the following elements:

- 2***: A circle in the top-left corner for a type or category.
- 7***: A triangle in the top-right corner for a difficulty or level.
- DESCRIPCIÓN:**: A scroll on the right side for the creature's description.
- HABILIDADES:**: A scroll on the right side for the creature's abilities.
- NOMBRE 1***: A banner at the bottom for the creature's name.
- 3***: A heart icon for health.
- 4***: A star icon for physical combat difficulty.
- 5***: A star icon for magical combat difficulty.
- 6***: A speech bubble icon for dialectical interaction difficulty.

NOMBRE 1*

TIPO DE MONSTRUO 2*

SALUD DEL MONSTRUO 3*

DIFICULTAD DE COMBATE FÍSICO DEL MONSTRUO 4*

DIFICULTAD DE COMBATE MÁGICO DEL MONSTRUO 5*

DIFICULTAD DE INTERACCIÓN DIALÉCTICA 6*

DIFICULTAD DE DEFENSA DEL MONSTRUO 7*



9. COMBATE

EN EL MUNDO DE AZEROTH LOS ENFRENTAMIENTOS SON INEVITABLES EN ESTE CASO AQUÍ HAY UNA GUÍA DE CÓMO LIDAR LAS BATALLAS.

9.1 DESARROLLO DEL COMBATE

PESE AL CAOS DE LAS BATALLAS ES ESENCIAL MANTENER UN ORDEN DE TURNOS Y FASES DE BATALLA PARA DISFRUTAR DE UNA BUENA EXPERIENCIA DE JUEGO.

9.1.1 Iniciativa

EL ORDEN DE BATALLA SE DETERMINARÁ CON UNA TIRADA DE DADOS 20 SUMÁNDOLE LA VELOCIDAD DEL PERSONAJE EL ORDEN SE DETERMINARÁ DE LAS MAYORES TIRADAS A LAS MENORES.

9.1.2 FASES DE TURNOS DE COMBATE

PARA SEGUIR UN ORDEN EN LA BATALLA UN TURNO SE DIVIDE EN LAS SIGUIENTES FASES:

9.1.2.1 Inicio

EL JUGADOR O EL NARRADOR DETERMINAN EL OBJETIVO DEL ATACANTE Y PROCEDE A DESCRIBIR EL SIGUIENTE ATAQUE.

9.1.2.2 Acción

EL JUGADOR TRAS DESCRIBIR LA ACCIÓN EL NARRADOR DA LUZ VERDE A LA TIRADA DICIENDO QUE BONUS EMPLEAR, Y SE PROCEDE A LANZAR DADOS. (ESTE TURNO PUEDE SER EMPLEADO PARA LUCHAR, SABER HABLAR... ETC.).

9.1.2.3 Respuesta

EL OBJETIVO DE LA ACCIÓN DESCRIBE SU RESPUESTA Y EL NARRADOR LE DICE QUE BONUS UTILIZAR A CONTINUACIÓN SE REALIZA UNA TIRADA DE LOS DADOS CORRESPONDIENTES Y SE PROCEDE A LA COMPARACIÓN DE DADOS.

TRAS LA COMPARACIÓN DE DADOS SEGÚN EL RESULTADO SE PUEDE QUITAR LA SALUD PERDIDA QUE CORRESPONDA EN EL CASO DE QUE EL ATACANTE SUPERE AL DEFENSOR, SI EL DEFENSOR SUPERA AL ATACANTE ESTE PODRÁ EVITAR EL ATAQUE, SI LA DEFENSA SUPERA AL ATAQUE POR MÁS DE 5 SE PODRÁ PROCEDER A UN CONTRATAQUE.

9.1.2.4 Posible Contracción

EN CASO DE FALLO EN LA TIRADA DE ACCIÓN, SI HAY UNA DIFERENCIA DE 5 ENTRE EL DADO DEL DEFENSOR Y EL ATACANTE, EL DEFENSOR PUEDE RESPONDER CON UNA REACCIÓN EN RESPUESTA QUE SE SOLUCIONARÁ EN OTRA TIRADA, Y SE VOLVERÁ AL CICLO DE ACCIÓN Y DEFENSA, SALVO QUE EN ESTE CASO NO HAY POSIBILIDAD DE CONTRACCIÓN.

9.1.2.4A Contrataque

EN CASO DE FALLO EN LA TIRADA DE COMBATE, SI HAY UNA DIFERENCIA DE 5 ENTRE EL DADO DEL DEFENSOR Y EL ATACANTE, EL DEFENSOR PUEDE RESPONDER CON UN ATAQUE EN RESPUESTA QUE SE SOLUCIONARÁ EN OTRA COMPARACIÓN DE TIRADAS.

9.1.2.4B Posible Contra Acción

EN CASO DE FALLO EN LA TIRADA DE COMBATE, SI HAY UNA DIFERENCIA DE 5 ENTRE EL DADO DEL DEFENSOR Y EL ATACANTE, EL DEFENSOR PUEDE RESPONDER CON UN ATAQUE EN RESPUESTA QUE SE SOLUCIONARÁ EN OTRA TIRADA, Y SE VOLVERÁ AL CICLO DE ATAQUE Y DEFENSA, SALVO QUE EN ESTE CASO NO HAY POSIBILIDAD DE CONTRATAQUE.

9.1.2.5 Sanciones

PARA REALIZAR SANCIONES YA SEAN USUARIOS DE MAGIA O MEDICINA DEBERÁN LANZAR LOS DADOS SIGUIENDO LAS PAUTAS DE D10 O D20. D10: SUMAR ATRIBUTO Y HABILIDAD Y LANZAR X DADOS DE 10 IGUAL A LA SUMA DE ATRIBUTO Y HABILIDAD. D20: LANZAR DADO DE 20 Y SUMARLE ATRIBUTO Y HABILIDAD, EL RESULTADO SERÁ LA TIRADA FINAL A EMPLEAR Y COMPARAR.

9.1.2.6 Resolución de Daño y Heridas

9.1.2.6A Puntos de Daño

LOS PUNTOS DE DAÑO SON LOS QUE FIGURAN EN LA HABILIDAD USADA, NORMALMENTE EN LOS ATAQUES FÍSICOS SE TOMA COMO REFERENCIA EL DAÑO DE ARMA Y SE LE SUMAN LOS PUNTOS DE DAÑO DE LA HABILIDAD.

POR EJEMPLO, SI UN GUERRERO TIENE UN HACHA QUE REALIZA 3 DE DAÑO Y REALIZA UN GOLPE HEROICO QUE AÑADE +2 AL DAÑO DE ARMA LOS PUNTOS DE DAÑO FINALES ASCENDERÁN A 5.

EN EL CASO DE LOS ATAQUES CON MAGIA SE TOMA COMO REFERENCIA EL DAÑO DE CONJURO Y SE LE SUMAN LOS PUNTOS DE FOCO (EL FOCO EN EL ARMA EMPLEADA QUE AYUDA AL CONJURADOR A REALIZAR HECHIZOS).

POR EJEMPLO, SI UN MAGO LANZA UNA BOLA DE FUEGO QUE REALIZA 4 DE DAÑO Y SU FOCO TIENE UN VALOR DE +1 LOS PUNTOS DE DAÑO FINALES ASCENDERÁN A 5.

SE PROCEDE A COMPARAR LOS PUNTOS DE DAÑO CON LOS PUNTOS DE ARMADURA, Y EN EL CASO QUE LOS PUNTOS DE DAÑO SUPEREN LOS DE ARMADURA, SE PROCEDE A HACER UNA RESTA Y EL RESULTADO SE REFLEJA COMO PÉRDIDAS DE PUNTOS DE VIDA, Y SE PROCEDE A RESTAR UN PUNTO DE ARMADURA POR IMPACTO.

EN CASO DE QUE LOS PUNTOS DE DAÑO IGUALEN LOS PUNTOS DE ARMADURA, EL PERSONAJE NO SUFRIRÁ HERIDA ALGUNA, SIN EMBARGO, SE LE RESTARÁ UN PUNTO A LA ARMADURA.

EN CASO DE QUE LA ARMADURA SUPERE LOS PUNTOS DE DAÑO NI EL PERSONAJE NI LA ARMADURA SUFRIRÁN DAÑO ALGUNO.

9.1.2.7 Fin del Combate

CUANDO UNA DE LAS PARTES NO PUEDE SEGUIR LUCHANDO O DEJEN DE LUCHAR SE TERMINARÁ EL COMBATE POR LO QUE SE DARÁ PASO A LA RESOLUCIÓN DE LA BATALLA EN CONSECUENCIA DE LAS ACCIONES.

9.1.2.7A Victoria

TRAS LA BATALLA SI TODOS LOS ENEMIGOS SON APACIGUADOS, DERROTADOS O ASESINADOS SE DA POR FINALIZADA LA BATALLA, A PARTIR DE AHÍ EL NARRADOR PROCEDERÁ A REPARTIR PUNTOS DE EXPERIENCIA Y EN EL CASO DE QUE LAS HUBIERA RECOMPENSAS.



9.1.2.7B DERROTA

EN LAS BATALLAS LA VICTORIA NUNCA ESTÁ ASEGURADA. LO QUE SÍ SABEMOS ES QUE SI SUFRIMOS HERIDAS SEVERAS O NOS DAN UN GOLPE CON TANTA FUERZA QUE PODEMOS CAER INCONSCIENTES. SI TODOS LOS PERSONAJES SON DERRROTADOS EN ESTA BATALLA ES POSIBLE QUE SEAN ATRAPADOS, O DEJADOS A SU SUERTE O EN EL PEOR DE LOS CASOS ASESINADOS.

9.1.2.8 MUERTE

EL CASO DE MUERTE DE LOS PERSONAJES EXISTE UNA ENTIDAD QUE VELA POR LOS RECIÉN FALLECIDOS, ESTA ENTIDAD LLAMADA EL ÁNGEL DE LA RESURRECCIÓN GUÍA A LOS FALLECIDOS AL OTRO LADO. EN ALGUNOS CASOS ESTA ENTIDAD VE QUE ESTA MUERTE NO ESTABA DESTINADA A OCURRIR Y SI EL PERSONAJE EN CUESTIÓN SE RESISTE A MORIR EL ÁNGEL DE LA RESURRECCIÓN LE DARÁ LA OPORTUNIDAD DE RECUPERAR SU CADÁVER Y RESUCITARLO, SIN EMBARGO ESTA ACCIÓN NO ES DEL TODO GRATUITA. AQUEL QUE MUERA Y USE ESTA POSIBILIDAD PARA RESUCITAR SUFRIRÁ UN PERJUICIO QUE ROMPERÁ POR COMPLETO SU ARMADURA Y ESTARÁ OBLIGADO A ACAMPAR O MARCHAR A LA TABERNA MÁS CERCAÑA PARA DESCANSAR Y TRATAR SUS HERIDAS. YA QUE EL ÁNGEL DE LA RESURRECCIÓN HABRÁ RESUCITADO EL CADÁVER SANAANDO LAS HERIDAS LETALES PERO ESTAS NO TERMINARON DE SANAR COMPLETAMENTE. EL TIEMPO DE DESCANSO SERÁ DETERMINADO A JUICIO DEL DIRECTOR DE JUEGO.



10. HABILIDADES

LAS HABILIDADES SON CATALOGADAS COMO ACCIONES DE COMBATE YA SEAN ATAQUES FÍSICOS O CONJUROS.

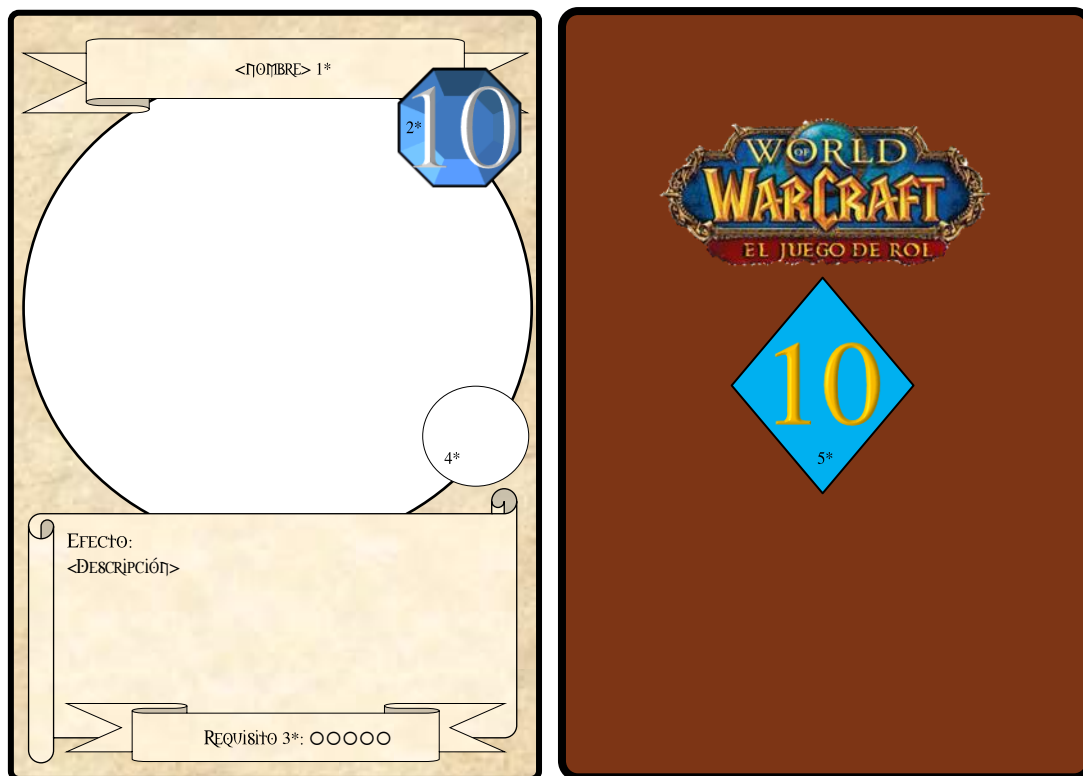
10.1 HECHIZOS

LOS HECHIZOS SON CONJUROS LANZADOS POR CLASES QUE UTILIZAN SUS HABILIDADES MÁGICAS PARA REALIZAR ACCIONES.

10.1.1 Lista de HECHIZOS

10.1.2 CREANDO HECHIZOS

LOS HECHIZOS EXISTENTES SE AÑADEN A UN LIBRO DE CONJUROS O HABILIDADES. PARA SER AÑADIDOS COMO TAL ESTOS SE CREAN COMO CARTAS DE JUEGO CON SUS PROPIAS NORMAS DE USO EN EL JUEGO.





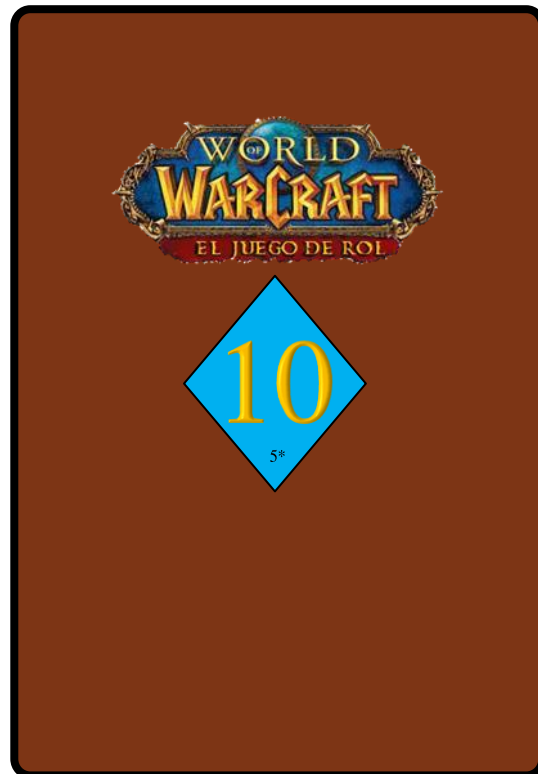
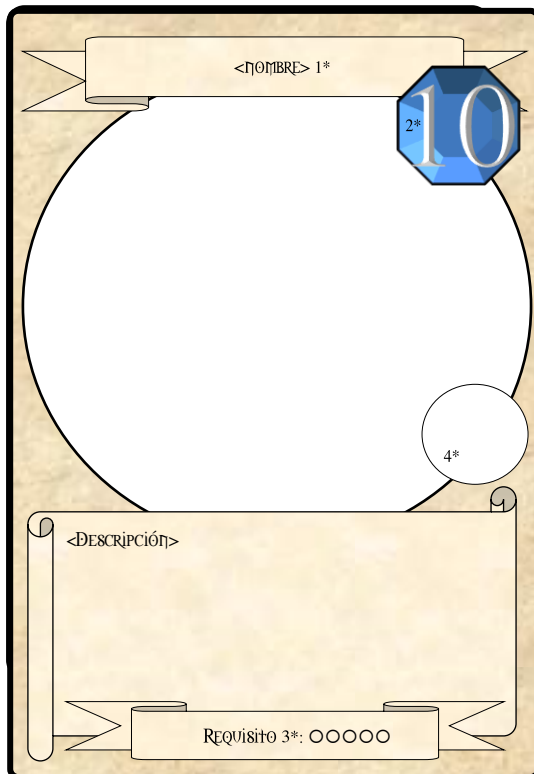
10.2 HABILIDADES ESPECIALES

LAS HABILIDADES FÍSICAS ESPECIALES SON ATAQUES FÍSICOS CON EFECTOS ESPECIALES QUE CAUSAN ESTRAGOS EN LA VÍCTIMA O SUPERAN LAS CAPACIDADES DE UN ATAQUE NORMAL.

10.2.1 Lista de Habilidades Especiales

10.2.2 Creando Habilidades Especiales

LAS HABILIDADES ESPECIALES PUEDEN SER CREADAS DE LA MISMA FORMA QUE LOS CONJUROS RESPETANDO LAS NORMAS DE CREACIÓN.



NOMBRE 1*

Estilo 2*

Requisito 3* EL NÍVEL DE HABILIDAD NECESARIA PARA REALIZAR ESTA HABILIDAD.

COSTE 4* SEÑALADO POR UN NÚMERO. ESE NÚMERO SERÁ IGUAL A LOS PUNTOS DE ENERGÍA NECESARIOS PARA USAR ESTA HABILIDAD.

Experiencia 5* PUNTOS DE EXPERIENCIA. AL USAR ESTA CARTA SE COLOCA BOCA ABAJO. CADA FIN DE TURNO DEL JUGADOR (SIN CONTAR EL TURNO DE USO) SE COLOCA UN TOKEN EN CADA CASILLA UNA VEZ COLOCADOS EL MISMO NÚMERO DE TOKEN QUE DE CASILLAS SE PROCEDE A RETIRAR LOS TOKEN Y A COLOCAR LA CARTA BOCA ARRIBA. (SI ESTA CARTA NO TIENE CASILLAS DE TOKEN SIGNIFICA QUE SOLO PUEDE SER UTILIZADO UNA VEZ POR COMBATE)



11. Afiliaciones

En AZEROTH existen varias órdenes a las que se pueden afiliar los personajes o bien pueden crear la suya propia a continuación existe un ejemplo de cómo crear una afiliación.

A medida que el aventurero viaja por AZEROTH puede verse solo y podría necesitar compañía o camaradas para hacer de su aventura más amena. Tu personaje puede acabar uniéndose a un grupo de aventureros, o a una respetable orden o a un grupo de bandidos.

11.1 Lista de Afiliaciones

11.1.1 Alianza

Tu personaje toma parte en la guerra apoyando a la Alianza en sus campañas o batallas. O puede acabar haciendo recados para la facción a la que apoya.

Ventormenta

Esta capital de la Alianza, uno de los últimos baluartes del poder humano, está gobernada por el Rey Wrynn.

Forjaz

Esta capital de la Alianza es el orgullo de los enanos de Dun Morogh.

Gnomeregan

Los antiguos habitantes de Gnomeregan viven ahora en nueva ciudad Manitas y están asociados con la Alianza.

Darjausus

Esta capital de la Alianza está habitada por los elfos de la noche y se encuentra en la isla de Telorassil. Está gobernada por la sacerdotisa de la luna Tyrande Surtravienetos.

Liga de Expedicionarios

Esta Organización busca el origen de la raza de los enanos reuniendo artefactos de los titanes. Sus investigaciones más recientes los llevarán a cualquier excavación arqueológica de AZEROTH.

El Kirin Tor

Los magos y archimagos reconstruyen la antigua ciudad de Dalaran al norte de las laderas Trabajomas.

Cepitelas Ala de Plata

Incondicionales defensores de Vallefresno, están en constante batalla con los escoltas Grito de Guerra que tratan de deforestar Vallefresno.

Liga de Arathor

La Liga de Arathor persigue reclamar las tierras perdidas de Arathi para sus benefactores en Ventormenta.

Guardia Pico Tormenta

Los enanos de Pico de Tormenta se han asentado en el Valle de Alterac, enzarzándose en la batalla de los orcos lobo gélido.

11.1.2 Horda

Tu personaje ha decidido apoyar a la Horda por la inspiración que le ha transmitido el jefe de guerra y este ha decidido poner sus servicios a la Horda.

Orgrimmar

La capital de la Horda, hogar de los orcos situada al norte de Durotar.

Trois Lanza Negra

Los Trois Lanza Negra pertenecientes a la Horda apoyan a quienes en el pasado les rescataron de un acoso continuo de la Alianza su líder es el cazador de sombras Vol'jin.

Cima del Trueno

Capital de los Pacíficos Tauren situada en las mesetas más altas de Mulgore siendo gobernada por Cairne Pezuña de Sangre.

Entrañas

Situada en las catacumbas de Lordaeron es el punto de encuentro de los renegados a las órdenes de Sylvanas Brisaveloz.

Escoltas Grito de Guerra

Debido a la demanda de madera de la Horda el clan Grito de Guerra se aventura a los bosques de Vallefresno para abastecer a la Horda. Sin embargo, las cepitelas ala de plata no permitirán bajo ninguna condición que sus bosques sagrados sean talados.

Los Rapiñadores

Los Rapiñadores buscan hacerse con el control de los valiosos recursos de Arathi para el beneficio de la Horda.

Lobo Gélido

El clan lobo gélido busca expulsar a los enanos de la expedición Pico Tormenta del Valle de Alterac.

11.1.3 Neutrales

Tu personaje podría ser pacifista o ver que ese conflicto no le atañe por lo que el personaje decide no tomar parte en la guerra entre la Horda y la Alianza.

Círculo Cenarion



LOS DRUIDAS DEL CÍRCULO CENARIÓN SON GUARDIANES DE LA NATURALEZA Y CONVIVEN EN EL CALMO CLARO DE LA LUNA. SU BASE ACTUAL DESDE LA QUE PROTEGEN EL SUEÑO ESMERALDA SE ENCUENTRA EN LA ARBOLEDA DE LOS SUEÑOS EN VAL'SARAH.

EL ALBA ARGENTA

UNA ORGANIZACIÓN CENTRADA EN PROTEGER AZEROTH DE LA AMENAZA DE LA PLAGA. LAS FORTALEZAS DEL ALBA ARGENTA SE ENCUENTRAN EN LAS TIERRAS DE LA PESTE DE OESTE Y DEL ESTE.

BASTIÓN FAUCES DE MADERA

COMO LA ÚLTIMA TRIBU FURBOLG SIN CORRUMPER, LOS FAUCES DE MADERA PERSIGUEN PRESERVAR SUS TRADICIONES ESPIRITUALES Y ACABAR CON EL SUFRIMIENTO DE SUS CONGÉNERES.

CÁRTEL BOHVAPOR

LA AGROPACIÓIN CORPORATIVA DE VARIOS NEGOCIOS GOBLIN REPARTIDOS POR LOS RINCHONES DE AZEROTH.

CENTAURROS DEL CLAN MAGRAM

ESTOS CENTAURROS HAN ESTABLECIDO SU HOGAR EN LA REGIÓN ORIENTAL DE DESOLACE SON ENEMIGOS ACÉRRIMOS DEL CLAN GELKJS.

CENTAURROS DEL CLAN GELKJS

ESTOS CENTAURROS HAN ESTABLECIDO SU HOGAR EN LA REGIÓN SUR DE DESOLACE SON ENEMIGOS ACÉRRIMOS DEL CLAN MAGRAM.

EL OJO VIOLETA

UNA ORDEN SECRETA DEL KJIRIN TOR FUNDADA PARA ESPÍAR A MEDIVH Y SUS ACTIVIDADES.

FERIA DE LA LUNA NEGRA

ES UNA FERIA QUE HACE ESPECTÁCULOS CON LO EXTRAÑO Y LO EXTRAORDINARIO. SE ENCUENTRA EN UNA ISLA MISTERIOSA A LA QUE SOLO SE PUEDE ACCEDER LA PRIMERA SEMANA DE CADA MES.

HERMANDAD DEL TORJO

LOS ENANOS DE LA HERMANDAD DEL TORJO SON LA PERSONIFICACIÓN DE LA EXCELENCIA EN LA ARTESANÍA Y ESTÁN DECIDIDOS A DESVELAR LOS SECRETOS DE LA MONTAÑA ROCA NEGRA.

LINAJE DE NOZDORMU

LOS DESCENDIENTES DEL VUELO BRONCE SON LOS GUARDIANES DEL TIEMPO Y POCO LES IMPORTAN LOS MORTALES.

SHEH'DRALAR

LO QUE QUEDA DE LOS ANTAÑO PODEROSOS HABITANTES DE LA MASACRE, TODAVÍA SABIOS Y CULTIVADOS EN GRANDES SECRETOS.

SEÑORES DEL AGUA HYDRAXIS

ESTOS ELEMENTALES HAN CONSTRUIDO SU HOGAR EN LAS ISLAS AL ESTE DE AZSHARA. SON ENEMIGOS ACÉRRIMOS DE LOS EJÉRCITOS DE RAGNAROS.

GILNEAS

EL PUEBLO DE GILNEAS ES UNA NACIÓN DE SUPERVIVIENTES. TRAS EXILIARSE DEL RESTO DE LA HUMANIDAD, AHORA DEBE ENFRENTARSE A LAS AMENAZAS EN SU INTERIOR.

11.1.4 GRUPOS DE BANDIDOS O VILLANOS

HERMANDAD DÉFIAS

UNA MOVILIZACIÓN REBELDE QUE UNA VEZ AZOTÓ EL REINO DE VENTORMENTA.

LA HERMANDAD

UNA ORGANIZACIÓN CRIMINAL MAYORITARIAMENTE HUMANA QUE OPERA PRINCIPALMENTE EN LOS ALREDEDORES DE LAS MONTAÑAS DE ALTERAC Y LAS LADERAS DE TRABALOMAS.

VENTURA Y CÍA.

UN CÁRTEL GOBLIN DISPUESTO A EXPLOTAR TODO LO QUE ESTÉ A SU ALCANCE PARA OBTENER BENEFICIOS FÁCILES.

BUCANEROS VELASANGRE

ESTOS SANGUINARIOS CORSARIOS SON LA PESADILLA DE MUCHOS MERCADERES DE ALTA MAR. SON ENEMIGOS ACÉRRIMOS DE LA BAHÍA DEL BOTÍN.

RAVENHOLDT

LA HERMANDAD DE ASESINOS Y LADRONES SOLO DA LA BIENVENIDA A LOS MÁS AGUERRIDOS. SON ENEMIGOS ACÉRRIMOS DE LA HERMANDAD.

MARTILLO CREPUSCULAR

UNA SECTA DE FANÁTICOS DE QUE RINDE CULTO A LA SOMBRA Y A LOS DIOS ANTIQUOS.

CLAN HIERRO NEGRO

LOS ENANOS DEL CLAN HIERRO NEGRO ENEMISTADOS CON EL CLAN BARBABRONCE.

CULTO DE LOS MALDITOS

UN CULTO QUE SIRVE A LOS INTERESES DE LA PLAGA DIRIGIDO POR EL EXÁNTIME KEL'THUZAD.



11.2 FICHA BÁSICA

ESTA FICHA ES UNA MUESTRA DE LOS DATOS RELEVANTES QUE REQUIERE EL JUEGO PARA ESTABLECER UNA ORDEN.

NOMBRE	
ESTANDARTE	NOMBRE: OCUPACIÓN: ALINEACIÓN: AFILIACIÓN: LÍDER: ANTIGUOS LÍDERES: FECHA DE FORMACIÓN: DESCRIPCIÓN:
HISTORIA:	

11.3 DESARROLLO DE ORDEN

A MEDIDA QUE PASE EL TIEMPO LOS MIEMBROS DE UNA ORDEN REALIZAN ACCIONES QUE LE DAN A SU ORDEN UNA FAMIA. EN SÍ UNA ORDEN SE DESARROLLA POR LOS ACTOS DE SUS INTEGRANTES Y SUS LÍDERES. A MEDIDA QUE SUS ACTOS COMIENZEN A CONOCERSE POR EL MUNDO MÁS FAMIA O INFAMIA GANARÁ LA ORDEN Y SUS INTEGRANTES.



12. AGRADECIMIENTOS

QUISIERA AGRADECER LA COLABORACIÓN DE MIS AMIGOS QUE HA SUPUESTO LA CREACIÓN Y MEJORA DE ESTE MANUAL EN EL PROCESO DE CREACIÓN: JANUAR, CHUCK O'LEE, BEHEMOTH, INGRAM, VARETHIS, CYNDRA, TICKTOP, AKHELA, ACREGER, SILDARA.

BETA TESTERS

ALBERT DOROVAN, HELGA PLUMAVIENTO, KRISTINNE WIREFLUTE, VIKTOR HALEY Y TEORIS VERANOJA.