

# WORLD WARCRAFT

EL JUEGO DE ROL





## Índice

1. INTRODUCCIÓN.....	6	3.2 CLASES SECUNDARIAS O HÍBRIDAS.....	91
1.1 ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?.....	6	4. LAS HABILIDADES EN AZEROTH.....	93
1.2 ¿QUÉ ES WORLD OF WARCRAFT JDR?.....	6	4.1 ATRIBUTOS.....	93
1.2.1 ¿QUE NECESITAS PARA JUGAR?.....	6	4.1.1 INTELIGENCIA.....	93
1.2.1.1 DATOS.....	6	4.1.2 VOLUNTAD.....	93
1.2.1.1.1 SISTEMA D10.....	6	4.1.3 DESTREZA.....	93
1.2.1.1.2 SISTEMA D20.....	6	4.1.4 VIGOR.....	93
1.2.2 FICHA.....	6	4.1.5 PERCEPCIÓN.....	93
1.2.3 NARRADOR.....	6	4.1.6 VELOCIDAD.....	93
1.2.4 JUGADORES.....	7	4.1.7 ENERGÍA.....	93
1.3 LA REGLA NÚMERO UNO.....	7	4.1.8 SALVO.....	94
1.4 MECÁNICAS BÁSICAS.....	7	4.1.9 HABILIDADES DE ARMADURA.....	94
1.5 PERSONAJES.....	7	4.1.9.1 ARMADURA DE TELA.....	94
2. LAS RAZAS DE AZEROTH.....	8	4.1.9.2 ARMADURA DE CUERO.....	94
2.1 ALIANZA.....	9	4.1.9.3 ARMADURA DE MALLA.....	94
2.1.1 HUMANOS.....	10	4.1.9.4 ARMADURA DE PLACAS.....	94
2.1.2 ENANOS.....	13	4.1.10 RESISTENCIA.....	94
2.1.3 Gnomos.....	15	4.2 HABILIDADES MÁGICAS.....	95
2.1.4 ELFOS DE LA NOCHE.....	17	4.2.1 TAUMATURGIA.....	95
2.1.5 DRAENEI.....	20	4.2.2 FE.....	95
2.1.6 HURGLEN.....	22	4.2.3 ESPIRITUALIDAD.....	95
2.1.7 ELFOS DE VACÍO.....	24	4.2.4 NATURALEZA.....	95
2.1.8 DRAENEI FORJADOS POR LA LUZ.....	26	4.2.5 CAOS.....	95
2.1.9 ENANOS HIERRO NEGRO.....	28	4.3 HABILIDADES CON ARMAS.....	95
2.1.10 HUMANOS DE KUL TIRAS.....	31	4.3.1 ESPADAS DE UNA MANO.....	95
2.1.11 MECAGNOMOS.....	33	4.3.2 ESPADAS DE DOS MANOS.....	95
2.2 HORDA.....	34	4.3.3 MAZAS DE UNA MANO.....	96
2.2.1 ORCO.....	36	4.3.4 MAZAS DE DOS MANOS.....	96
2.2.2 NO-MUERTO.....	38	4.3.5 HACHAS DE UNA MANO.....	96
2.2.3 TROL.....	40	4.3.6 HACHAS DE DOS MANOS.....	96
2.2.4 TAUREN.....	42	4.3.7 ARCOS.....	96
2.2.5 ELFO DE SANGRE.....	44	4.3.8 ARMAS DE FUEGO.....	96
2.2.6 GOBLIN.....	47	4.3.9 ARMAS ARROJADIZAS.....	96
2.2.7 ELFOS NOCHETERNA.....	50	4.3.10 BALLESTAS.....	96
2.2.8 TAUREN MONTA ALTO.....	53	4.3.11 BASTONES.....	96
2.2.9 ORCOS MAG'GAR.....	56	4.3.12 VARITAS.....	96
2.2.10 TROL ZANDALARI.....	58	4.3.13 DAGAS.....	96
2.2.11 VULPERA.....	60	4.3.14 ARMAS DE PUÑO.....	96
2.3 NEUTRALES.....	61	4.3.15 ARMAS DE ASTA.....	96
2.3.1 PAN'DAREN.....	63	4.3.16 GUÍAS DE GUERRA.....	96
3. LAS CLASES DE AZEROTH.....	65	4.3.17 ESCUDO.....	96
3.1 CLASES PRINCIPALES.....	65	4.5 HABILIDADES DEFENSIVAS.....	97
3.1.1 BRUJO.....	66	4.5.1 PARADA.....	97
3.1.2 CABALLERO DE LA MUERTE.....	68	4.5.2 ESQUIVAR.....	97
3.1.3 CAZADOR DE DEMONIOS.....	70	4.5.3 BLOQUEO.....	97
3.1.4 CAZADOR.....	72	4.5.4 ABISURACIÓN/METAMAGIA.....	97
3.1.5 CHAMAN.....	74	4.6 HABILIDADES FÍSICAS.....	98
3.1.6 DRUÍDA.....	76	4.6.1 ATLETISMO.....	98
3.1.7 GUERRERO.....	78	4.6.2 ROBO.....	98
3.1.8 MAGO.....	81	4.6.3 SIGILO.....	98
3.1.9 MONJE.....	83	4.6.4 FORZAR CERRADURAS.....	98
3.1.10 PALADÍN.....	85	4.6.5 SUPERVIVENCIA.....	98
3.1.11 PÍCARO.....	87	4.6.6 TREPAR/ESCALAR.....	98
3.1.12 SACERDOTE.....	89	4.6.7 BUSCAR.....	98





4.7 HABILIDADES MENTALES.....	98	4.11 LAS PROFESIONES EN AZEROTH Y SUS	
4.7.1 ALERTA.....	98	ARTESANOS.....	104
4.7.2 APRENDIZAJE.....	98	4.11.1 ARTESANÍAS.....	104
4.7.3 INTERPRETACIÓN.....	98	4.11.1.1 ALQUIMIA.....	104
4.8 HABILIDADES SOCIALES.....	98	4.11.1.2 SASTRERÍA.....	104
4.8.1 SUBTERFUGIO.....	98	4.10.1.3 DESUELLO.....	104
4.8.2 TRATO CON LOS ANIMALES.....	98	4.10.1.4 CARPINTERÍA.....	104
4.8.3 INTIMIDACIÓN.....	99	4.10.1.5 HERBORISTA.....	104
4.8.4 CARISMA.....	99	4.10.1.6 ENCANTIMIENTO.....	105
4.9 LA MAGIA DE AZEROTH.....	100	4.11.1.7 HERRERÍA.....	105
4.9.1 ARCANISMO.....	100	4.11.1.8 HERRERÍAS RACIALES.....	105
4.9.1.1 VARIANTES DEL ARCANISMO.....	100	4.11.1.8.1 HERRERÍA ENANA.....	105
4.9.1.1.1 CROMOMANCIA.....	100	4.11.1.8.2 HERRERÍA ELFICA.....	105
4.9.1.1.2 ADIVINACIÓN.....	100	4.11.1.9 INSCRIPCIÓN.....	105
4.9.1.1.3 CONJURACIÓN.....	100	4.11.1.10 INGENIERÍA.....	106
4.9.1.1.4 ENCANTIMIENTO.....	100	4.11.1.11 INGENIERÍA RACIAL.....	106
4.9.1.1.5 TRANSUTACIÓN.....	100	4.11.1.11.1 INGENIERÍA GNOMA.....	106
4.9.1.1.6 ILUSIONISMO.....	100	4.11.1.11.1 INGENIERÍA GOBLIN.....	106
4.9.2 PIROMANCIA.....	100	4.11.1.12 JOYERÍA.....	106
4.9.3 CRIOMANCIA.....	100	4.11.1.13 LEÑADOR.....	106
4.9.4 NIGROMANCIA.....	100	4.11.1.14 MINERÍA.....	106
4.9.5 MAGIA RÚNICA.....	101	4.11.1.15 PELETERÍA.....	106
4.9.6 DEMONOLOGÍA.....	101	4.11.1.16 GRANJERO.....	107
4.9.7 PIROMANCIA VIL.....	101	4.11.2 OFICIOS.....	108
4.9.8 MAGIA SANGRIENTA.....	101	4.11.2.1 BARDO.....	108
4.9.9 MAGIA DE SOMBRA VIL.....	101	4.11.2.2 MARINERO.....	108
4.9.10 MAGIA DE SOMBRA.....	101	4.11.2.3 MERCADER.....	108
4.9.11 MAGIA DRUÍDICA: FERAL.....	101	4.11.2.4 CAZARRECOMPENSAS.....	108
4.9.12 MAGIA DRUÍDICA: EQUILIBRIO.....	101	4.11.2.5 CRIADOR DE ANIMALES.....	108
4.9.13 MAGIA DRUÍDICA: VIDA.....	101	4.11.3 CONOCIMIENTOS.....	108
4.9.14 DOMINIO DE LA LUZ.....	101	4.11.3.1 ARQUEOLOGÍA.....	109
4.9.15 MAGIA ELEMENTAL: AGUA.....	101	4.11.3.2 COCINA.....	109
4.9.16 MAGIA ELEMENTAL: FUEGO.....	101	4.11.3.3 EQUIVACIÓN.....	109
4.9.17 MAGIA ELEMENTAL: TIERRA.....	101	4.11.3.4 PESCA.....	109
4.9.18 MAGIA ELEMENTAL: AIRE.....	101	4.11.3.5 PRIMEROS AUXILIOS.....	109
4.9.19 CHI.....	102	4.11.3.6 CONOCIMIENTO DE LA MAGIA.....	109
4.10 LOS ESTILOS DE AZEROTH.....	103	5. AVENTURAS EN AZEROTH.....	110
4.10.1 MAESTRO DE ARMAS.....	103	5.1 OBJETOS.....	111
4.10.2 FURIBUNDO.....	103	5.1.1 CARACTERÍSTICAS DE OBJETOS.....	111
4.10.3 PROTECTOR.....	103	5.1.1.1 VALOR.....	111
4.10.4 PUÑTERÍA.....	103	5.1.2 TIPOS DE OBJETOS.....	111
4.10.5 SUPERVIVENCIA.....	103	5.1.4.1 EQUIPAMIENTO.....	111
4.10.6 MAESTRO DE BESTIAS.....	103	5.1.4.1.1 ARMAS.....	111
4.10.7 A.A.M.M. MAESTRO CERVECERO.....	103	5.1.4.1.2 ARMADURAS.....	112
4.10.8 A.A.M.M. CAMINAVIENTOS.....	103	5.1.4.1.3 ABALORIOS.....	112
4.10.9 ASESINATO.....	103	5.1.4.2 ALIMENTOS.....	112
4.10.10 SUTILEZA.....	103	5.1.4.3 ARTILUGIOS.....	112
4.10.11 FORAJIDO.....	103	5.1.4.4 COMPONENTES.....	112
4.10.12 PROTECTOR SAGRADO.....	103	5.1.4.5 CONTEÑEDORES.....	112
4.10.13 REPRESIÓN.....	103	5.1.4.6 RECETAS.....	112
4.10.14 DEVASTACIÓN.....	103	5.1.4.7 POCIONES.....	112
4.10.15 VENGANZA.....	103	5.1.4.8 MISCELÁNEA.....	112
4.10.16 CABALLERO SANGRIENTO.....	103	5.1.3 CALIDADES DE OBJETOS.....	112
4.10.17 CABALLERO DE ESCARCHA.....	103	5.1.3.1 POBRE.....	112
4.10.18 CABALLERO PROFANO.....	103	5.1.3.2 COMÚN.....	112
		5.1.3.3 POCO COMÚN.....	112



5.1.3.4 RARO.....	112	5.5.2 Interiores.....	120
5.1.3.5 Épico.....	112	5.5.2.1 Edificios.....	120
5.1.3.6 Legendario.....	113	5.5.2.2 Cuevas.....	120
5.1.4 Creando un objeto.....	114	5.5.2.3 Mazmorras.....	120
5.1.4.1 Ficha de objeto.....	114	5.6 Monturas.....	120
5.2 Beneficios y perjuicios.....	115	5.6.1 Inventario.....	121
5.2.1 Beneficios.....	115	5.6.2 Tipos de monturas.....	121
5.2.1.1 Tipos de beneficios.....	115	5.6.2.1 Monturas terrestres.....	121
5.2.1.1.1 Magia.....	115	5.6.2.2 Monturas acuáticas.....	121
5.2.1.1.2 Beneficio.....	115	5.6.2.3 Monturas voladoras.....	121
5.2.1.1.3 Poción.....	115	6. Creando un personaje.....	122
5.2.2 Perjuicios.....	115	6.1 Creación de personaje.....	122
5.2.2.1 Tipos de perjuicios.....	115	6.1.1 Elección de raza.....	122
5.2.2.1.1 Magia.....	115	6.1.2 Elección de clase.....	122
5.2.2.1.2 Maldición.....	115	6.1.3 Habilidades raciales y de clase.....	122
5.2.2.1.3 Veneno.....	115	6.1.4 Reparto de puntos.....	122
5.2.2.1.4 Enfermedad.....	115	6.1.4.1 Atributos.....	122
5.2.2.1.5 Herida.....	115	6.1.4.2 Estilos y magias.....	122
5.2.3 Creando beneficios y perjuicios.....	116	6.1.4.3 Habilidades mágicas.....	122
5.2.3.1 Ficha básica.....	116	6.1.4.4 Habilidades de armas.....	122
5.3 Exploración y movimiento.....	117	6.1.4.5 Habilidades defensivas.....	122
5.3.1 Exploración libre.....	117	6.1.4.6 Habilidades.....	122
5.3.2 Movimiento en batalla.....	117	6.1.4.7 Profesiones u oficios.....	122
5.3.2.1 Caminar.....	117	6.1.4.8 Conocimientos.....	122
5.3.2.2 Correr.....	117	6.1.4.9 Puntos gratuitos.....	123
5.3.2.3 Sprint.....	117	6.1.4.9.1 Cambio de puntos gratuitos.....	123
5.3.2.4 Obstáculos.....	117	6.2 Alineamiento.....	123
5.3.3 Movimiento entre zonas.....	117	6.2.1 Legal bueno.....	123
5.4 Comunicación.....	118	6.2.2 Neutral bueno.....	123
5.4.1 Lenguas de mayor grado.....	118	6.2.3 Caótico bueno.....	123
5.4.1.1 Lengua común.....	118	6.2.4 Legal neutral.....	123
5.4.1.2 Orco.....	118	6.2.5 Neutral.....	123
5.4.1.3 Elfico.....	118	6.2.6 Caótico neutral.....	124
5.4.1.3.1 Darnassiano.....	118	6.2.7 Legal malvado.....	124
5.4.1.3.2 Thalassiano.....	118	6.2.8 Neutral malvado.....	124
5.4.1.3.3 Shalassiano.....	118	6.2.9 Caótico malvado.....	124
5.4.1.4 Enánico.....	118	6.3 Tipos de personaje.....	125
5.4.1.5 Gnomico.....	118	6.3.1 Civil.....	125
5.4.1.6 Trol.....	118	6.3.2 Novicio.....	125
5.4.1.7 Taurene.....	118	6.3.3 Combatiente.....	125
5.4.1.8 Draenei.....	118	6.3.4 Experimentado.....	125
5.4.1.9 Goblin.....	118	6.3.5 Veterano.....	126
5.4.1.10 Pandaren.....	119	6.4 Dinero inicial.....	126
5.4.2 Lenguas de menor grado.....	119	6.4.1 Por trasfondo.....	126
5.4.2.1 Dracónico.....	119	6.4.1.1 Campesino.....	126
5.4.2.2 Kalimag.....	119	6.4.1.2 Adinerado.....	126
5.4.2.3 Murloc.....	119	6.4.1.3 Noble.....	126
5.4.2.4 Demoníaco.....	119	6.4.2 Aleatorio.....	126
5.4.2.5 Druídico.....	119	6.4.3 Libre elección.....	126
5.4.2.6 Vrykul.....	119	6.5 Ficha básica.....	127
5.4.2.7 Titanico.....	119	6.6 Desarrollo del personaje.....	130
5.5 Entornos.....	120	6.6.1 Avance del personaje.....	130
5.5.1 Exteriores.....	120	6.6.1.1 Avance por niveles.....	130
5.5.1.1 Ciudades.....	120	6.6.1.2 Avance por entrenamiento.....	130
5.5.1.2 Tierra.....	120	6.6.2.3 Avance por rangos.....	130
5.5.1.3 Mar.....	120	6.6.1. DE Civil a Novicio.....	130



6.6.1. DE NOVICIO A COMBATIENTE.....	130	8.1.2.6B POSIBLE CONTRA ACCIÓN.....	133
6.6.1. DE COMBATIENTE A EXPERIMENTADO.....	130	8.1.2.7 RESOLUCIÓN DE DAÑOS Y HERIDAS.....	134
6.6.1. DE EXPERIMENTADO A VETERANO.....	130	8.1.2.8 FIN DEL COMBATE.....	134
6.5.1. DE VETERANO A CAMPEÓN.....	130	8.1.2.8ª VICTORIA.....	134
7. CRIATURAS.....	131	8.1.2.8B DERROTA.....	134
7.1 TIPOS DE CRIATURAS.....	131	8.1.2.9 MUERTE.....	134
7.1.1 DÉBIL.....	131	9. HABILIDADES.....	135
7.1.2 NORMAL.....	131	9.1 HECHIZOS.....	135
7.1.3 ELITE.....	131	9.1.1 CREANDO HECHIZOS.....	135
7.1.4 JEFE.....	131	9.2 HABILIDADES ESPECIALES.....	137
7.2 FICHA DE CRIATURA.....	132	9.2.1 CREANDO HABILIDADES ESPECIALES.....	137
8. COMBATE.....	133	10. AFILIACIONES.....	138
8.1 DESARROLLO DEL COMBATE.....	133	10.1 FICHA BÁSICA.....	138
8.1.1 INICIATIVA.....	133	10.2 DESARROLLO DE ORDEN.....	138
8.1.2 FASES DE TURNOS DE COMBATE.....	133	11. AGRADECIMIENTOS.....	139
8.1.2.1 INICIO.....	133		
8.1.2.2 ATAQUE.....	133		
8.1.2.3 DEFENSA.....	133		
8.1.2.4 POSIBLE CONTRATAQUE.....	133		
8.1.2.5 SANCIONES.....	133		
8.1.2.6 RESPUESTA.....	133		
8.1.2.6ª CONTRATAQUE.....	133		

AUTORÍA IBON MOYA PERALTA

WORLD OF WARCRAFT ES UNA MARCA REGISTRADA POR BLIZZARD ENTERTAINMENT TODOS LOS DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL PERTENECEN A BLIZZARD ENTERTAINMENT.

2004-2020 BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

TODAS LAS MARCAS COMERCIALES A LAS QUE SE HACE REFERENCIA SON PROPIEDAD DE SUS RESPECTIVOS DUEÑOS



## 1. Introducción

### 1.1 ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

UN JUEGO DE ROL, O JdR PARA ABBREVIAR, 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 PUEDEN TENER. DADO QUE LOS JUGADORES CREAN EL MUNDO, LOS PERSONAJES Y DICHAS AVENTURAS, ES COMO ESCRIBIR TU PROPIA NOVELA CON LOS PERSONAJES CREADOS POR LOS JUGADORES Y LA HISTORIA PUEDE SEGUIR ADELANTE COMO QUIERAN LOS JUGADORES CON UNA EMOCIONANTE AVENTURA TRAS OTRA.

### 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 UNIVERSO WARCRAFT Y SUS LEGENDARIAS HISTORIAS INCORPORÁNDOSE A ELLAS.

#### 1.2.1 ¿QUE NECESITAS PARA JUGAR?

ESTO ES LO QUE SE NECESITA PARA JUGAR AL WoW JdR.

- ESTE LIBRO, QUE CONTIENE TODAS LAS REGLAS PARA CREAR PERSONAJES Y JUGAR CON ELLOS.
- UNA COPIA DE LA FICHA DEL PERSONAJE (UBICADO EN PÁGINA X).
- VARIOS DADOS, UNO DE 20 CARAS, UNO DE 12 CARAS, DIEZ DE 10 CARAS, UNO DE 8 CARAS, UNO DE 6 CARAS, UNO DE 4 CARAS Y UN DADO DE DECEPAS.
- LÁPIZ, GOMA Y HOJAS DE PAPEL Y UN CUADERNILLO.

#### 1.2.1.1 DADOS

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

##### 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 TIIRA 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.

#### 1.2.2 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.

#### 1.2.3 NARRADOR

SI TIENES PENSADO SER UN NARRADOR DENTRO DEL JUEGO DE WoW JdR DEBERÍAS FAMILIARIZarte CON EL LIBRO ENTERO. EMPIEZA ECHÁNDOLE UN VISTAZO A LA CREACIÓN DE PERSONAJES, DESPUÉS LEE EL APARTADO DE COMBATES Y FAMILIARÍZATE CON LAS REGLAS QUE ENCONTRARÁS ALLÍ. PUEDES JUGAR UNOS CUANTOS COMBATES DE PRUEBA USANDO LOS ARQUETIPOS DE PERSONAJE DEL LIBRO, SIMPLEMENTE PARA TENER UNA IDEA DE CÓMO FUNCIONA. ENTONCES PUEDES DECIDIR DE QUÉ TIPO DE PARTIDAS QUIERES DIRIGIR PROBANDO A JUGAR LAS AVENTURAS INTRODUCTORIAS AL FINAL DEL LIBRO.



### 1.2.4 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 COBRIR TODAS LAS SITUACIONES CON LAS QUE PUEDE ENCONTRARSE UN GRUPO IMAGINATIVO DE JUGADORES. DE VEZ EN CUANDO, LAS REGLAS PUEDEN DARTE RESULTADOS EXTRAÑOS E INDESEABLES. ¡IGNÓRALAS! ALTERA EL RESULTADO DE LAS TIRADAS DE DADOS Y OTROS EVENTOS DEL JUEGO A PLACER PARA CONSEGUIR QUE ESTE SEA DIVERTIDO Y AGRADABLE PARA TODOS. ES TU JUEGO. ¡ASÍ QUE DIRÍGELO Y JUEGALO 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 NARRADOR.

-COMPARAR EL TOTAL CON EL NÚMERO DENOMINADO DIFICULTAD.

SI EL RESULTADO IGUALA O SUPERA LA DIFICULTAD FIJADA POR EL NARRADOR, EL PERSONAJE TIENE ÉXITO. ESTA SENCILLA MECÁNICA SE UTILIZA PARA PRÁCTICAMENTE TODO WOTW 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?

¿A QUÉ CUAL FACCIÓN RESPONDE?

¿PARTICIPA EN LA GUERRA?

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 DECAANTADO POR LA ALIANZA O POR LA HORDA, OTRAS SE HAN MANTENIDO AL MARGEN DE LA GUERRA PARA VIVIR EN PAZ.



## 2.1 ALIANZA



ESCUDO DE LA ALIANZA POR *PorokvPinGuPor90*

LOS HUMANOS DE GILNEAS AFECTADOS POR UNA MALDICIÓN DE ORIGEN KALDOREI Y ASALTADOS POR LOS RENEGADOS FUERON RESCATADOS POR LOS ELFOS DE LA NOCHE Y FUERON REINCORPORADOS A LA ALIANZA.

RECIENTEMENTE LOS PANDAREN DE LA DISCIPLINA TUSHU DE LA ISLA ERRANTE HAN VIAJADO HASTA LA CAPITAL DE VENTORMENTA PARA TRANSMITIRLES SUS FILOSOFÍAS A LA ALIANZA.

CUANDO LOS HUMANOS VIVÍAN EN PRIMITIVAS TRIBUS NO EXISTÍA NINGÚN TIPO DE ALIANZA, HASTA LA LLEGADA DE LOS ALTOS ELFOS QUE LES PIDIERON AYUDA FRENTE A LA CRECIENTE AMENAZA DE LOS TROLS AMANI ENTONCES SE FORMÓ LA PRIMERA ALIANZA, TRAS LA DERROTA DE LOS TROLS LOS HUMANOS Y LOS ELFOS CONSTRUYERON LA CIUDAD ESTADO DE DALARAN PARA CELEBRAR DICHA ALIANZA DONDE AQUELLOS QUE DESEARAN APRENDER DE LA MAGIA PUDIERAN APRENDERLA.

LOS HUMANOS Y LOS ENANOS TIENEN SIGLOS DE ALIANZAS A SUS ESPALDAS Y YA CASI NADIE RECUERDA 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 GIRONÓPTEROS, 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 VALLEFRESHO LA ALIANZA LE OFRECIÓ SU APOYO A LOS ELFOS DE LA NOCHE, CUANDO TRIUNFARON LOS ELFOS DE LA NOCHE SE UNIERON A LA ALIANZA.

LOS DRAENEI SE ESTRELLARON EN LA ISLA DE BRUMIA AZUL Y NO TARDARON EN CONTACTAR CON LOS ELFOS DE LA NOCHE QUE A TRAVÉS DE ELLOS SE INCORPORARON A LA ALIANZA.

### 2.1.1 Humanos



Escudo de los humanos por PorokulPinGuPor90

**Descripción:** Los humanos provienen de diferentes etnias 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 breve:** Los humanos vivían en tribus nómadas cambiaban de residencia con los cambios de estación y cuando la caza escaseaba. Hasta los tiempos de Arathi no comenzaron a formarse como nación única. Fundaron la ciudad fortificada de Strom y comenzaron a crecer, así como lo hizo el interés hacia ellos de los elfos nobles que sufrían también ataques brutales trol. Como aliados se enfrentan a los Trols y los elfos nobles enseñan a sus nuevos amigos el camino de la magia. Con tiempo, los humanos también contactaron con los enanos, a pesar del recelo inicial de estos frente a

esta extraña gente, finalmente desarrollaron un fuerte lazo de amistad. A lo largo de los años la región de Lordaeron creció tanto que se fracturó en reinos menores, cada uno con sus creencias, gobierno y estilo de vida. Los humanos comenzaron a superar a sus maestros en el uso de la magia, lo que alarmó a los elfos nobles. La misma corrupción que llenó el mundo anteriormente se evidenciaba de nuevo. Para combatir el problema la Asamblea de Lunargenta se unió a los señores magócratas de Arathor. Formaron una orden secreta llamada los guardianes de Tirsfal. Mediante el último guardián abrió el portal oscuro que supuso la caída de Ventormenta en la primera guerra, entre Orcos y Humanos lo que dio comienzo a una serie de hostilidades durante más de treinta años.

Durante la tercera guerra el reino de Lordaeron cayó ante la plaga del Rey Exánime bajo la comandancia del Príncipe Arthas Menethil. Ventormenta es el último reino humano que queda en pie bajo el mandato del Rey Varian Wrynn que mantiene a la Alianza unida frente a las hostilidades de la Horda.

**Facciones:** Lordaeron, Gilneas, Alterac, Strom, Kul Tiras, Ventormenta, Arathi, Kirin Tor.

**Clases:** Guerrero, Paladín, Pícaro, Sacerdote, Mago, Brujo, Monje, Caballero de la Muerte, Cazador.

#### 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 Επηαños



Escudo de los Epianos por *PopokvPinGuPop90*

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

Mientras que los Barbabronce lucen una piel inmaculada, los Martillo Salvaje adornan su cuerpo con tatuajes tribales, ya que están más en contacto con la naturaleza que los rodea y poseen una cultura más chamánica. Los Hierro Negro poseen una piel oscura, casi negra, y lucen unos característicos ojos rojos y sus cabellos siempre son negros o pelirrojos. Los Epianos masculinos tienden a usar cabellos y barbas largas, signo de distinción entre la raza, con variación de colores entre el negro, el rojo, el amarillo y el naranja, generalmente adornadas en trenzas. Las mujeres también tienden a tener gran masa muscular, aunque en menor medida que los varones, y lucen unas largas mechas adornadas con trenzas y complicados recogidos, aunque también es posible ver algunas Epianas con el cabello corto.

Los Epianos 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 de peso.

**Historia breve:** Los Epianos provienen de los Terráneos, una raza de criaturas humanoídes de piedra viviente. Los Terráneos fueron una de las razas creadas por los titanes para que siguieran dando forma al mundo de Azeroth después de que ellos lo abandonaran. Como creaciones de los titanes venir (probablemente obra de Khaz'goroth), su tarea consistía en dar forma a la tierra y sus profundidades. Sin embargo las cosas cambiaron pronto cuando fueron afectados por la maldición de la carne creada por los dioses antiguos que provocaron en ellos una serie de mutaciones que acabaron transformándolos en Troggs. Debido a la reducida capacidad cognitiva de los Troggs y a otros aspectos como el canibalismo que no agradaron mucho a los titanes, fueron encerrados bajo poderosos sellos. Debido a esto, los titanes decidieron modificarlos antes que volver a crearlos de nuevo. Estas modificaciones podrían llamarse una 'versión 2.0' de los Terráneos originales que al ser afectados por la maldición ya no se transformaban en Troggs sino en Epianos. La mutación hacía que sus cuerpos de piedra se tornaran en carne débil, manteniendo toda su mentalidad e ideología así como su empatía y habilidades cognitivas. Los titanes consideraron aceptable el resultado final y admitieron su presencia mientras continuaban con su tarea.

Tras la Guerra de los Antepasados, el Pozo de la Eternidad implosionó, causando el Gran Cataclismo. Los Terráneos sufrieron las consecuencias y resultaron gravemente afectados sintiendo el dolor de la tierra como si fuera propio. Se retiraron a sus lugares de origen, las ciudades construidas por los titanes Uldum, Uldaman y Ulduar e hibernaron aproximadamente ochocientos años. Cuando despertaron, descubrieron que sus poderes sobre la piedra y la roca habían disminuido considerablemente y su dura piel se había transformado en una blanda capa de carne. Aquellos que despertaron en Uldaman, migraron a las montañas nevadas de Dun Morogh y fundaron la ciudad de Forjaz. Esta transformación tuvo ciertos factores que provocaron diferentes clases de Epianos. En algunos casos estas diferencias influyeron sobre sus formas de vivir y de pensar que a menudo incluían la creencia de que ellos mismos eran una evolución de los Terráneos. Algunos Epianos, como los que vivían en Forjaz, habían sufrido una transformación más completa (con la excepción de algunas habilidades como la piel de piedra), convirtiéndose en criaturas de pura carne. Otros Epianos como los Hatoescarcha, experimentaron



UNA SEMI-EVOLUCIÓN MANTIENIENDO RASGOS DE LOS TERRÁNEOS Y DE CRIATURAS DE CARNE. SIn EMBARGO NO TODOS LOS TERRÁNEOS FUERON AFECTADOS POR LA MALDICIÓN DE LA CARNE. ALGUNAS DE LAS VERSIONES 2.0 PERMANECIERON INMUTES EN ULDAMAN Y EN RASGAHORTE. LA PRESENCIA DE LOS TITANES POR TODO EL MUNDO, ESPECIALMENTE LOS REINOS DEL ESTE Y RASGAHORTE HA HECHO QUE EXISTA UNA GRAN PRESENCIA DE ENANOS EN ESTOS LUGARES. NO OBSTANTE, SUCESOS POSTERIORES HICIERON QUE LOS TERRÁNEOS ORIGINALES SE RAMIFICARAN EN DIVERSAS RAZAS Y CLANES CON CARACTERÍSTICAS PROPIAS.

**FACCIONES:** BARBABRONCE, MARTILLO SALVAJE, HIERRO NEGRO, PATAOESCARCHA.

**CLASES:** GUERRERO, PALADÍN, PÍCARO, SACERDOTE, MAGO, BRUJO, MIONJE, CABALLERO DE LA MUERTE, CHAMAN, CAZADOR.

#### **CARACTERÍSTICAS RACIALES:**

##### **FORMA DE PIEDRA:**

LOS ENANOS PROCEDEN DE LA PRIMIGENIA RAZA TERRÁNEA. DEBIDO A ESO PUEDEN ADQUIRIR CIERTOS ASPECTOS DE LA PIEDRA. LOS ENANOS GANAN +1 EN VIGOR.  
**USO:** EN EL SIGUIENTE TURNO IGNORA DAÑO (SOLO PUEDE UTILIZARSE UNA VEZ POR COMBATE).

##### **BÚSQUEDA DE TESOROS:**

LOS ENANOS LLEVAN BUSCANDO TESOROS ESCONDIDOS EN LA ROCA MÁS DE LO QUE NADIE PUEDE RECORDAR YA. SIn EMBARGO HACE POCO QUE DESCUBRIERON QUE TENÍAN UN SENTIDO EXTRA PARA ENCONTRAR TESOROS, UN ENANO QUE USE ESTA HABILIDAD EL NARRADOR DEBE FACILITARLE INFORMACIÓN SOBRE CUALQUIER TESORO OCULTO SI ASÍ LO HUBIERA.

##### **DAME MI HACHA:**

LOS ENANOS SON GRANDES GUERREROS Y MUY FUERTES HASTA TEMIDOS EN LA BATALLA. SU ARMA PREDILECTA ES EL HACHA. CASI SE PUEDE DECIR QUE NADA MÁS 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.

### 2.1.3 Gnomos



Escudo de los Gnomos por *PopokvPinGuPop90*

**DESCRIPCIÓN:** Los gnomos son pequeños, livianos e ingeniosos. En cierto modo, recuerdan a los enanos pero son mucho más bajos sin llegar a ser achaparrados. Su cabeza quizás, por su gran tamaño, es un tanto desproporcionada. Tienen grandes narices y piel rubicunda. Orejas alargadas y redondeadas y una gran variedad de colores de pelo. Algunos teniendo a tonalidades tan extravagantes como el rosa o verde. Tienen cuatro dedos en cada mano y a menudo usan gafas, cinturones de herramientas u otros dispositivos que pongan de manifiesto sus inclinaciones tecnológicas. Gracias a su diminuto tamaño, los gnomos son un objetivo difícil de fijar. Esto es bastante útil cuando se trata de guerreros gnomos de furia o pícaros especializados en armas cuerpo a cuerpo. Incluso después del cataclismo, los gnomos siguen siendo la raza más baja de todas lo que les permite llegar a lugares donde otros individuos más pesados no pueden.

**HISTORIA BREVE:** Los excéntricos y brillantes gnomos son una de las razas más peculiares de Azeroth. Dentro de su obsesión por desarrollar nuevas tecnologías y maravillas obras de ingeniería, hay que dar gracias porque esta raza haya sobrevivido y proliferado. Nadie sabe mucho realmente de la historia de los gnomos antes de que los enanos los descubrieran, ni siquiera los propios gnomos saben mucho de su propia historia antes de la Primera Guerra. Hay

algunos escritos de gnomos que habían tenido contacto con otras razas como humanos y elfos nobles de Lordaeron en los Claros de Tirisfal 848 años antes de la segunda apertura del portal oscuro.

**FACCIONES:** Gnomeregan, Kirin Tor.

**CLASES:** Guerrero, Pícaro, Sacerdote, Mago, Brujo, Monje, Cazador, Caballero de la Muerte.

**CARACTERÍSTICAS RACIALES:**

**Artista de la Fuga:**

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

**Mente expansiva:**

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

**Tecnólogo:**

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

**Objetivo pequeño:**

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





## 2.1.4 ELFOS DE LA NOCHE



Escudo de los Kaldorei por PopokvPinGuPop90

**Descripción:** Los elfos de la noche son imponentes en cuanto a la estatura, los hombres tienen un promedio de 2 metros de altura. Los hombres Kaldorei son muy musculosos, con pecho y hombros amplios, indicativos de la fuerza que se encuentra tanto en sus mentes como en sus cuerpos. Las mujeres son ágiles y con curvas, pero también musculosas y fuertes. Las cejas prominentes de la raza y las largas y puntiagudas orejas son aspectos naturales que implican una gracia salvaje. Los tonos de piel van desde el blanco pálido al azul o incluso al 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. Los ojos de las elfas de la noche son azules mientras que los de los elfos de la noche tienen un resplandor de color ámbar. En su mayor parte, están adecuados para combatir rápidamente y mortalmente. En la recogida de madera de Valle Fresco por los esfuerzos bélicos de Thrall, Grom Grito Infernal, ignorando la identidad de los elfos de la noche, comentó que se eran "como los elfos, pero demasiado altos, y mucho más salvajes". Los elfos de la noche son muy altos, oscilan entre 1'98 a 2'29 m, con hombros anchos y un torso musculoso ágil mientras que las elfas de la noche son mucho más delgadas. Ellos suelen ser de cintura delgada pero firme, musculosos (incluyendo sus brazos largos) y manos grandes. Ellas son muy diferentes, miden entre 1'88 a 2'18 m,

son delgadas y atléticas. A diferencia de la mayoría de los elfos, los elfos de la noche a menudo llevan barba espesa y cejas pobladas.

**Historia breve:** Al principio del mundo, ahora conocido como Azeroth, los titanes como Crearon un pozo mágico – conocido como el Pozo de la Eternidad por los Kaldorei o elfos de la noche. Con el tiempo se convirtió en la fuente de su poder, de su sabiduría y de su inmortalidad. Esta inmensa fuente de energía mística brillaba como un faro en todo el Vacío Abisal, con el tiempo reclamó la atención de Sargeras, el titán oscuro, destructor de mundos, y trató de reclamar el poder como suyo. La reina Azshara traicionó a su pueblo entregando el pozo de la Eternidad a la Legión Ardiente, pero una rebelión encabezada por Malfurion Tempestira expulsó a la Legión Ardiente de Azeroth, pero el precio fue alto, el pozo de la Eternidad implosionó y los elfos traidores fueron convertidos en Naga, mientras que los que se salvaron fueron exiliados por Malfurion más allá de los mares al este y prohibieron la magia arcana. El hermano de Malfurion, Illidan, temeroso por perder sus poderes arcanos por la pérdida del pozo de la Eternidad trató de crear otro pozo de la Eternidad con un vial de agua que robó del pozo antiguo, fue descubierto y encerrado en los túmulos Tempestira hasta el fin de los tiempos. Diez mil años después la Legión Ardiente regresó y tuvieron que recurrir al poder de un cazador de demonios encerrado en los túmulos Tempestira hace diez mil años, Illidan colaboró pero para salvar a su pueblo tuvo que sacrificarse y entregarse al poder de la Calavera de Gul'Dan. Su hermano horrorizado desterró a su hermano y Maiev Cantosombrío le dio caza a Illidan. Ante la llegada próxima de Archimonde al árbol del mundo los elfos de la noche sacrificaron su inmortalidad a costa de matar al dios demonio que estuvo a punto de destruir el árbol. Años después Fanóral Corzocehada quiso recuperar su inmortalidad creando un nuevo árbol, Malfurion advirtió que ese árbol nunca obtendría la bendición de la naturaleza y no logró crecer.

**Facciones:** Darnassus, Altoñato, Guardianes de Hyjal, Círculo Cenarion.

**Clases:** Guerrero, Cazador, Pícaro, Sacerdote, Mago (Altoñato), Monje, Druida, Caballero de la Muerte.



#### **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.

##### **PREZURA:**

LOS ELFOS DE LA NOCHE SON MÁS ÁGILES, SE MUUEVEN 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 DAÑO.

##### **ANIMALISMO:**

EL RESPETO POR LOS ANIMALES Y LA NATURALEZA CONFIEREN A ESTAS RAZAS UN LAZO ESPIRITUAL CON LOS ANIMALES QUE LES CONFIEREN +1 EN TRATO CON ANIMALES.



## 2.1.5 DRAENEI



ESCUDO DE LOS DRAENEI POR *POPOKUPINGUPOPO*

**DESCRIPCIÓN:** Los Draenei son físicamente diferentes de los Eredar de la Legión Ardiente. No tienen sin embargo, el característico color de piel rojo de los Eredar demoníacos ni tampoco sus cuernos aunque sí poseen dientes. Los Draenei tienen una gran variedad de color de piel que va desde el blanco rosáceo al azul oscuro o violeta aunque el que más predomina es el azul, al igual que su sangre. Velen es descrito como de piel blanca en algunas fuentes.

Cuando los Draenei utilizan su habilidad racial Ofrenda de los Jarul, adoptan una figura luminosa flotando encima de sus cabezas durante la duración del efecto.

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

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

## HISTORIA BREVE:

HACE MUCHO TIEMPO, EN EL PLANETA ARGUS, LA RAZA EREDAR PROSPERÓ. ERAN EXTREMADAMENTE INTELIGENTES Y TENÍAN UNA AFINIDAD NATURAL PARA LA MAGIA FUERA CUAL FUERA SU FORMA. USANDO SUS DONES, CONSTRUYERON UNA ENORME Y MARAVILLOSA SOCIEDAD.

Cuando su sociedad se encontraba en lo más alto, sus tres líderes más prominentes, K'il'jaeden, Archimonde y Velen fueron tentados por Sargeras, el titán caído. Sargeras les confesó que se encontraba impresionado por el trabajo de los Eredar y quería proporcionarles más poder y conocimiento a cambio de su lealtad. Archimonde y K'il'jaeden aceptaron pero Velen tuvo una visión del futuro que lo atormentaba donde se veía a su gente huyendo, aliándose con Sargeras el titán oscuro y transformándose en demonios. Velen vio a la Legión y el terrible poder de destrucción que causaría a toda la creación. Tras advertir a Archimonde y K'il'jaeden, Velen solo obtuvo el rechazo de sus hermanos que procedieron a jurar lealtad al Destructor de Mundos. Tras esto, transformaron a la mayoría de su gente en una maléfica raza de brujos que acabaron uniéndose por motiv propio a la Legión Ardiente.

Velen estaba cerca de la desesperación, pero sus oraciones por ayuda fueron escuchadas. Un ente se le presentó como uno de los Jarul, una sabia raza de seres de energía encargados de detener a la Legión Ardiente. El Jarul ofreció a llevar a Velen y a sus seguidores a un lugar seguro. Velen reunió a los Eredar más leales y los llamó los "Draenei", o los "Exiliados" en su lengua materna. Los renegados escaparon de Argus en la nave Jarul Oshu'Gun, con la Legión Ardiente pisándoles los talones. K'il'jaeden, furioso por la traición de Velen, juró cazar a todos los Draenei que le habían seguido hasta el final del cosmos si era preciso.

## REFUGIO EN DRAENOR

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

Los Draenei fraternizaron con los clanes orcos que vivían en las tranquilas praderas del sur. Aparte de comerciar, los Draenei no confiaban plenamente en los orcos, y viceversa aunque se trataban con respeto.





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

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

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

**FACCIONES: EXODAR, ALDOR, SHA'TAR.**

**CLASES:** GUERRERO, PALADÍN, CAZADOR, SACERDOTE, CHAMÁN, MAGO, MONJE, CABALLERO DE LA MUERTE.

**CARACTERÍSTICAS RACIALES:**

**OFRENDA DE LOS HARU:**

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

**PRESENCIA DRAENICA:**

Los nobles Draenei ni retroceden ni huyen de la batalla, la valentía que dirige a este pueblo hace que luchar con ellos sea una experiencia espiritual. Explorar el cosmos y considerar aun a las otras razas como iguales dice mucho de su carácter. Los Draenei otorga +1 Temple al Draenei, y +1 a sus aliados en combate contra demonios.

**TALLAR GEMAS:**

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

**CORPULENTO**

La mayoría de los Draenei tienen un físico portento por ello obtienen un bonificador a +1 Vigor.

## 2.1.6 HUARGEN



Escudo de los Hurguen por *Popokupingupop90*

### DESCRIPCIÓN:

**HISTORIA BREVE:** Durante mucho tiempo, el origen de los Hurguen estuvo rodeado en un gran misterio. Se pensaba que su hogar estaba en otro mundo o dimensión, sin embargo ahora se sabe que el primer Hurguen es una evolución de una antigua secta de druidas llamados Druidas de la Guadaña que servían a un lobo ancestro llamado Goldrini. La forma felina elegida por estos druidas era la de Hurguen, con la que perdieron la cordura y se dejaron influir por su naturaleza salvaje. Una vez que su comportamiento se volvió irreversible, el resto de druidas estuvo de acuerdo en que debían mantenerlos bajo recaudo y los sumieron en un profundo sueño bajo un árbol en el Monte Negro. Estos primeros Hurguen druidas malditos provenientes de una época antigua de Azeroth fueron liberados de su prisión en varias ocasiones durante los últimos años. Desafortunadamente, este hecho ha resultado no ser reversible y ante la imposibilidad de ser confinados de nuevo, han permanecido libres, desenfrenados y sumidos en su locura.

**FACCIONES:** Gilneas, Ferales, Convertidos en Bosque del Ocaso.

**CLASES:** GUERRERO, PÍCARO, SACERDOTE, MAGO, BRUJO, CABALLERO DE LA MUERTE, CAZADOR, BRUJO DE LA COSECHA (DRUIDA).

### CARACTERÍSTICAS RACIALES:

#### FUERZA DE GOLDRINI:

Los Hurguen han sido bendecidos con la fuerza de un semidiós espíritu de la naturaleza lo que les confiere un bonificador de +2 en Vigor en forma Hurguen y cuando esté transformado sufre -2 Carisma.

#### Sentidos caninos:

Los Hurguen han adoptado costumbres y aptitudes caninas por lo que sus habilidades de rastreo se han visto evolucionadas, los Hurguen tienen un bonificador de +1 en percepción en forma de Hurguen.

#### Instintos de caza:

Los Hurguen han adoptado instintos de caza por lo que pueden desollar bestias con sus garras y reciben un bonificador en desuello y sin armas en +1 en forma de Hurguen.

#### VELOCIDAD SALVAJE:

Nadie iguala la velocidad de los Hurguen su velocidad es casi mayor que la de un corcel, por lo que ganan un bonificador de +2 en atletismo en forma Hurguen.

#### Desviación

El físico de los Hurguen está preparado para sobrevivir en la naturaleza +1 Resistencia contra magia de naturaleza por sus batallas contra los renegados ha aumentado su resistencia contra las sombras.

#### REGENERACIÓN SALVAJE

En forma Hurguen las heridas regeneran más rápido.





## 2.1.7 Elfos de Vacío



**DESCRIPCIÓN:** A PESAR DE SER ANTERIORMENTE ELFOS DE SANGRE SU MUTACIÓN HA HECHO QUE SU PELO Y SU PIEL SE OSCURECIESEN POR CONSECUENCIA A LA EXPOSICIÓN AL VACÍO INCLUSO EN LA ZONA CAPILAR LES HAN CRECIDO UNA ESPECIE DE TETRÁCULOS.

**HISTORIA BREVE:** LOS ELFOS DE SANGRE DE QUEL'THALAS QUE SE ATREVIERON JUNTO AL MAGISTER UMBRIC A DESEÑAR LOS MISTERIOS DEL VACÍO FUERON DESTERRADOS POR EL GRAN MAGISTER ROMMATH DEBIDO A QUE LA MAGIA DEL VACÍO COLISIONABA CON LAS ENERGÍAS DEL POZO DEL SOL, FUERON DESCUBIERTOS POR ALLERIA BRISAVELOZ QUIEN TRAS UN ATAQUE DE SERES DEL VACÍO Y UNA MUTACIÓN SUFRIDA POR LA EXPOSICIÓN AL VACÍO LES INSTRUYO Y LES ENSEÑO A DOMINAR EL VACÍO Y LOS CONSECUENTES SUSURROS QUE AMENAZAN CON VOLVERLES LOCOS. TRAS EL GESTO DE ALLERIA UMBRIC Y SUS SEGUIDORES JURARON LEALTAD A ALLERIA Y A LA ALIANZA.

**FACCIONES:** ACADEMIA DE UMBRIC.

**CLASES:** GUERRERO, CAZADOR, PÍCARO, SACERDOTE, MAGO, BRUJO, MONJE, CABALLERO DE LA MUERTE.

### CARACTERÍSTICAS RACIALES:

#### ESCALOFRÍO DE LA NOCHE

REDUCE EL DAÑO ARCANO Y DE SOMBRAS RECIBIDO EN 1 PUNTO.

#### ABRAZO ENTROPICO

CADA VEZ QUE EL ELFO DEL VACÍO USA UNA FACULTAD TIIRA UN DADO DE 10 CON UNA DIFICULTAD DE 8 SI LA SUPERA OBTENDRÁ UN BENEFICADOR EN DAÑO Y CURACIÓN EN +2 EN EL SIGUIENTE TURNO. SI ESTO OCURRE NO PODRÁ BENEFICIARSE DE ESTA HABILIDAD EN LOS 3 TURNOS POSTERIORES.

#### CONEXIÓN ETÉREA

AUMENTA EL CARISMA EN +1 EN INTERACCIÓN CON ETÉREOS.

#### CALMA SOBRENATURAL

VOLUNTAD AUMENTADA EN 1.

#### FALLA ESPACIAL

TELETRANSPORTA AL ELFO A UNA UBICACIÓN CERCAÑA. SOLO SE PUEDE UTILIZAR UNA VEZ EN COMBATE







## 2.1.8 DRAENEI FORJADOS POR LA LUZ

FACULTAD DE UN USO QUE INFRINGE 1 PUNTO DE DAÑO SAGRADO EN ÁREA, EL EFECTO ES 100% SEGURO.

### EXPIACIÓN DE LA LUZ

ENTRA EN ERUPCIÓN AL MORIR, LO QUE INFRINGE DAÑO SAGRADO EN ÁREA A LOS ENEMIGOS Y SAHA A LOS ALIADOS CERCANOS.

### RUINA DEMONÍACA

AUMENTA EL DAÑO INFRINGIDO A LOS DEMONIOS EN 2 PUNTOS.



### DESCRIPCIÓN:

**HISTORIA BREVE:** DURANTE INNUMERABLES MILENIOS, EL EJÉRCITO DE LA LUZ HA PRESENTADO BATALLA A LA LEGIÓN ARDIENTE POR TODO EL VACÍO ABISAL. LOS DRAENEI MÁS ENTREGADOS A ESTA LARGA CRUZADA SE SOMETÍAN A UN RITUAL PARA CONVERTIRSE EN FORJADOS POR LA LUZ, IMPUYENDO SU CUERPO DE LA MISMA ESENCIA DE LA LUZ SAGRADA. TRAS ALZARSE FINALMENTE CON LA VICTORIA EN ARGUS, LOS DRAENEI FORJADOS POR LA LUZ HAN EMPRENDIDO UNA NUEVA MISIÓN: PROTEGER AZEROTH DE LAS AMEZAZAS CRECIENTES Y AYUDAR A LA ALIANZA A DEFENDERSE DE LA AGRESIÓN DE LA HORDA.

### FACCIONES:

**CLASES:** GUERRERO, PALADIN, CAZADOR, SACERDOTE, MAGO, CABALLERO DE LA MUERTE.

### CARACTERÍSTICAS RACIALES:

#### FORJA DE LUZ

AUMENTA LA VELOCIDAD DE HERRERÍA Y LAS ARMAS FORJADAS POR EL MISMO DRAENEI PUEDEN OBTENER UN ENCAJAMIENTO DE AUMENTO DE LUZ.

#### RESISTENCIA SAGRADA

REDUCE EL DAÑO SAGRADO RECIBIDO EN 1 PUNTO DE DAÑO.

#### SEÑAL DE LA LUZ



## 2.1.9 ΕΠΛΗΘΟΣ ΗΙΕΡΡΟ ΝΕΓΡΟ



**HISTORIA BREVE:** Conocidos por su temperamento apasionado y feroz determinación, los epaños Hierro Negro tienen una historia turbulenta con los demás clanes. Un golpe fallido en Forjaz provocó la guerra de los tres martillos que ocasionó una cruenta batalla entre clanes que llevó a un señor feudal Hierro Negro a convocar un poderoso conjuro que falló e invocó a un señor elemental que devastó parte de la superficie del territorio Hierro Negro, tras esos sucesos los epaños supervivientes juraron sumisión al señor del fuego Ragnaros y muchos Hierro Negro lucharon al servicio de Ragnaros, señor del fuego durante trescientos años.

Un matrimonio entre la princesa Barabronce y el rey de los Hierro Negro Dagran Thaurissan fue consumado con un embarazo sin embargo unos aventureros dieron muerte al rey convencidos que el matrimonio fue forzado. Tiempo después la reina Moira Thaurissan conspiró con más aventureros para derrocar al señor del fuego Ragnaros sin mucho éxito aunque una facción de los epaños es leal a la reina regente, en la sociedad de los Hierro Negro aún permanecían epaños fieles al derrotado señor del fuego. Durante el cataclismo los héroes que plantaron cara al martillo crepuscular y al señor del fuego que aún seguía vivo en su plano le dieron la muerte definitiva junto a los dioses salvajes y los grandes druidas del círculo cenarion liberando a los Hierro Negro del yugo del señor del fuego haciendo que el consejo de los tres martillos se consolidara con más fuerza.

Pese a que los Hierro Negro ya estaban integrados en la sociedad de Forjaz aún quedaban dudas entre sus primos Martillo Salvaje y Barabronce que se negaron a dejar la ciudad sin protección frente a posibles estratagemas de los Hierro Negro. Por lo que fue la misma reina Moira quien ofreció sus tropas para proteger Dun Morogh de los trolls de escarcha que amenazaban el territorio desde el Monte Luz, tras traer la victoria para la alianza los epaños Hierro Negro demostraron su lealtad a la alianza.

Tras la caída del rey de Ventormenta Varian Wrynn apareció un culto Hierro Negro que pretendía volver a poner a sus hermanos bajo el yugo de un señor del fuego... sin éxito, Moira y la alianza aplastó esa pequeña rebelión, tras esos sucesos el sucesor Anduin Wrynn invitó formalmente a Moira Thaurissan y a sus Hierro Negro a unirse a la alianza, que aceptaron con sumo gusto.

### DESCRIPCIÓN:

**FACCIONES:** Clan Hierro Negro.

**CLASES:** GUERRERO, PALADÍN, CAZADOR, PÍCARO, SACERDOTE, CHAMÁN, MAGO, BRUJO, MONJE, CABALLERO DE LA MUERTE.

### CARACTERÍSTICAS RACIALES:

#### SANGRARDIENTE

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

#### EXPLORADOR DE MAZMORRAS

Aumenta la velocidad en 1 en interiores.

#### FABRICACIÓN EN MASA

Aumenta la habilidad en herrería en 2.

#### MÁQUINA TOPO

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

#### FORJADO EN LLAMAS

Reduce el daño físico recibido en 1.







## 2.1.10 Humanos de Kul Tiras



### Descripción:

FRUTO DE LAS RELACIONES ENTRE LOS COLOÑOS GILNEAÑOS Y LOS NATIVOS LLAMADOS DRUST HICIERON QUE LOS HUMANOS DE KUL TIRAS MUESTREN UN ASPECTO RECIO. COMPARÁNDOLOS CON LOS HUMANOS DEL CONTINENTE DE LOS REINOS DEL ESTE, ESTOS SON MÁS ALTOS Y CORPULENTOS. POR LO GENERAL UN TIRASIANO ADULTO MEDIO MIDE POR ENCIMA DE 1.9M Y UNA MUJER 1.75M. A OJOS DE CUALQUIERA QUE HAYA VISTO UN HUMANO PREVIAMENTE VERÁ UN HUMANO GRANDE Y GORDO.

**HISTORIA BREVE:** LOS COLOÑOS DE GILNEAS QUE EMIGRARON DEL REINO EN BUSCA DE FORTUNA ARRIBARON LAS COSTAS DE UN ARCHIPIÉLAGO AL QUE DIERON EL NOMBRE DE KUL TIRAS FORMARON UN REINO INDEPENDIENTE LIDERADO POR EL LORD ALMIRANTE DESIGNADO POR LAS SIGUIENTES CASAS NOBLES DE KUL TIRAS: LA CASA VALIENTE QUE DOMINABA LOS PUERTOS, LA FLOTA DE KUL TIRAS Y EL TERRITORIO DEL ESTRECHO DE TIRAGARDE, LA CASA CANTO TORMENTA QUE DOMINAN LOS ASTILLEROS, LOS SABOMAR, LA AGRICULTURA Y EL VALLE DE CANTO TORMENTA, LA CASA CRESTAVÍA DOMINA EL TERRITORIO DE DRUSTVAR DE DONDE SALEN LOS MÁS AGUERRIDOS HOMBRES DE KUL TIRAS, MIENTRAS QUE LA CASA GOBERNALLE SE ENCARGABA DE LAS EXPLOTACIONES DE MATERIAS PRIMAS, INDUSTRIA Y COMERCIO. KUL TIRAS HA PREVALECIDO EN AZEROTH COMO UN REINO ESPECIALIZADO EN LA MARINERÍA. SU FLOTA MILITAR ERA IMPLACABLE, SU CONEXIÓN ESPIRITUAL CON EL MAR HACÍA DE SUS BARCOS CASI INSUMERGIBLES,

HASTA EL FATÍDICO DESASTRE DE KALIMDOR, DONDE EL ULTIMO LORD ALMIRANTE DAELIN VALIENTE MORIRÍA A MANOS DE LA HORDA Y SU FLOTA DESTRUIDA, SU ESPOSA KATHERINE VALIENTE ASUMIRÍA EL MANDO Y EXILIARÍA A SU HIJA JAINA VALIENTE TRAS ACUSARLA DE SER LA RESPONSABLE DE LA MUERTE DE DAELIN AL COLABORAR CON LA HORDA.

CUANDO LA LADY ALMIRANTE KATHERINE VALIENTE SOLICITÓ AYUDA DE LA ALIANZA PARA VENGAR LA MUERTE DEL ANTERIOR LORD ALMIRANTE LA NEGATIVA DE LA ALIANZA IMPULSÓ A KATHERINE VALIENTE A APARTAR KUL TIRAS DE LA ALIANZA.

DESDE ENTONCES EL REINO DE KUL TIRAS FUE DECAYENDO, AUMENTANDO LOS NIVELES DE CRIMINALIDAD Y PIRATERÍA EN LA ZONA BAJO EL FRÁGIL DOMINIO DE LA LADY ALMIRANTE. LAS DEMÁS CASAS NOBLES CONFABULARÍAN CONTRA LA CASA VALIENTE SUMIENDO AL REINO EN EL CAOS ABSOLUTO.

AÑOS MÁS TARDE UN CURIOSO MINERAL EMERGIÓ DE LA TIERRA SIENDO LA DETONANTE DE UN NUEVO CONFLICTO ENTRE LA HORDA Y LA ALIANZA, LO QUE HIZO QUE LA ALIANZA TRATASE DE RECLAMAR UNA NUEVA ALIANZA CON EL REINO DE KUL TIRAS BAJO EL LIDERAZGO DE LA EXILIADA JAINA VALIENTE QUE FUE APRESADA POR LA GUARDIA PORTUARIA TRAS SER DESPOJADA DE SU APELLIDO, SIN EMBARGO LA ALIANZA NO SE RINDIÓ, CON LA COLABORACIÓN DE LA POBLACIÓN LOCAL LA ALIANZA TRAJÓ ORDEN AL REINO DESTAPÓ LA TRAICIÓN DE LAS CASAS HACIENDO QUE LA LADY ALMIRANTE RECOBRASE EL JUICIO Y BUSCARA A SU HIJA LA CUAL ACABÓ EXCULPANDO DE SUS CRÍMENES PARA LUEGO TRANSFERIRLE EL MANDATO DE LADY ALMIRANTE.

**FACCIONES:** CONDAO DE CANTO TORMENTA, ALMIRANTAZGO DE VALIENTE, CONDAO DE CRESTAVÍA, COMPAÑÍA COMERCIAL GOBERNALLE, DESPERTAR DE LA TORMENTA, ORDEN DE ASCUAS.

**CLASES:** GUERRERO, CAZADOR, PÍCARO, SACERDOTE, CHAMÁN, MAGO, MONJE DRUIDA, CABALLERO DE LA MUERTE.

### CARACTERÍSTICAS RACIALES:





## 2.2 HORDA



Escudo de la Horda por *Popok/PinguiPop90*

un emisario a la Horda para formar parte de ella y estos fueron aceptados por Thrall.

Los elfos de sangre fueron salvados por los renegados de sus incursiones Amani, las negociaciones con la Alianza fracasaban y los elfos de la noche realizaban incursiones en Quel'Thalas lo que le llevó a Lor'themar a forjar una alianza con los renegados por lo que fueron aceptados en la Horda.

La isla de Kezan hogar de los goblin fue destruida en el cataclismo y estos emigraron como pudieron, víctimas de un fuego cruzado en una batalla entre la Horda y la Alianza naufragaron y os supervivientes llegaron a unas islas donde fueron rescatados por la Horda.

Los pandaren Huojin liderados por Ji Zarpa Ígnea se unieron a la Horda tras dejar la isla errante para aprender de sus costumbres y enseñarles alguna que otra cosa a la Horda.

La Salvaje Horda que atacó Azeroth tras la apertura del portal oscuro fue derrotada en la segunda guerra y los orcos fueron apresados e internados en campos de concentración humanos. Tras liberarse de las ataduras de la legión ardiente, despertaron de su influencia vil, y algunos de estos buscaron su libertad.

La fuga de Thrall de la fortaleza Durnholde llevó a la Horda a reunirse para huir de los reinos humanos hacia la tierra de Kalimdor donde les guió un profeta.

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

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

Cuando los renegados se rebelaron al rey Exánime y reclamaron las tierras de Lordaeron para ellos la reina alma en pena Sylvanas Brisavelez envió





## 2.2.1 ORCO



Escudo de los Orcos por *PopokvPinguPop90*

**Descripción:** 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 hombres y en el torso. También poseen abundante pelo que se dejan crecer a excepción del bigote donde no les crece vello. Su color de piel puede variar desde el verde claro casi amarillento hasta el oscuro típico de los bosques. Los Orcos incorruptos tienen sin embargo la piel marrón y los Orcos viles roja. Sus vestimentas varían desde armaduras pesadas a cuero y pieles. Ambas opciones son válidas ya que el gusto por la variedad es una de sus señas de identidad. Para los habitantes de Azeroth, los rasgos faciales de los Orcos son monstruosos, muy parecidos a los de los trolls. Los Orcos tienen grandes mandíbulas con dientes prominentes dados 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 incorvados 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 breve:** 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. Convinieron con los ogros y los draenei hasta que Ner'zhul y chamán

respetado, debido a su ambición por el poder, pactó con el Señor de los Demonios Kil'jaeden. A cambio de su servicio a la Legión Ardiente, él y todos los Orcos recibieron la energía necesaria para conquistar nuevas y extensas tierras. Para obtenerla, los Orcos bebieron la sangre del poderoso Señor del Foso Mannoroth el Destructor, lo que les condenó a la maldición de la sed de sangre con la que los demonios los esclavizaron, obligándolos a destruir a los draenei.

Varios años después de la segunda guerra, Thrall, el hijo de 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 maquinó el consejo de la Sombra para asesinar a su padre. Inmediatamente Thrall pasó un tiempo con los Lobo Gélido con quienes aprendió los caminos del chamanismo.

Un profeta apareció bajo la forma de un cuervo y le aconsejó viajar hacia el este hacia las lejanas tierras de Kalimdor. Sin una alternativa mejor, Thrall capturó algunas naves humanas y partió hacia la tierra nueva, junto a todos sus Orcos de Lordaeron. Durante el viaje, los Orcos ayudaron a una tribu de 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, Jaina, Malfurion y Tyrande los Orcos de Grom cayeron en una nueva maldición de sangre al beber de una fuente demoníaca en Vallefresno. Cuando Thrall regresó tuvo que luchar contra ellos y contra Grom al que con la ayuda de sus nuevos aliados, consiguió devolver a su estado normal. Juntos se encaminaron a la guarida de Mannoroth, responsable de la corrupción de los Orcos, de quien dieron buena cuenta aunque a costa de la vida de Grom. Tras la victoria en Batalla del Monte Hyjal contra la Legión Ardiente, Thrall fundó una nueva patria en Kalimdor a la que llamó Durothan 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 JAIFA, LA CIUDAD SE CONSTRUYÓ RÁPIDAMENTE. SIN EMBARGO, EL PADRE DE JAIFA, EL ALMIRANTE DAELIN PROUDMOORE, LLEGÓ A KALIMDOR Y LANZÓ UN ATAQUE SOBRE LA NUEVA NACIÓN ORCA. DURANTE EL ASALTO INICIAL, LOS TROL LANZA NEGRA PERDIERON SU NUEVO HOGAR EN LAS ISLAS DEL ECO Y GRACIAS A LA AYUDA DE REXXAR, UN MOK'NATHAL QUE SE ENCONTRABA POR LOS ALREDEDORES, PUDIERON PEDIR ASILO JUNTO A LOS ORCOS EN ORGRIMMAR DONDE SU LÍDER, VOL'JIN RENOVÓ SU PROMESA DE LEALTAD ETERNA A LA HORDA. THRALL, NO SABIENDO QUÉ HUMANOS LOS HABÍAN ATACADO, SOSPECHÓ INICIALMENTE DE LAS FUERZAS DE JAIFA, 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 JAIFA 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.

ANTES LA CONQUISTA DE DRAENOR LOS ORCOS YA EMPUÑABAN HACHAS PARA COMBATIR CONTRA EL IMPERIO OGRO POR LO QUE NO ES DIFÍCIL ENCONTRAR A UN ORCO QUE TENGA UNA MAESTRÍA EXTRAORDINARIA EN LAS HACHAS POR LO QUE ESTOS GANAN UN BONIFICADOR DE +1 EN MANEJO DE HACHAS.

**FACCIONES:** ORGRIMMAR (HORDA), ANILLO DE LA TIERRA (NEUTRAL), LOBO GÉLIDO (HORDA).

**CLASES:** GUERRERO, MAGO, BRUJO, PÍCARO, CHAMÁN, CAZADOR, MONJE, CABALLERO DE LA MUERTE.

#### CARACTERÍSTICAS RACIALES:

##### FURIA SANGUINARIA:

LOS ORCOS SON CONOCIDOS POR SU FUERZA CUANDO SU IRA AUMENTA. OTORGA +2 EN VIGOR DURANTE UN TURNO, GASTA 1 DE ENERGÍA. SIN LÍMITE DE USOS.

##### FIRMEZA:

LOS ORCOS POSEEN UNA GRAN RESISTENCIA ADQUIRIDA AL SOBREVIVIR A BATALLAS Y A ENFRENTÁNDOSE A ENTONCES HOSTILES Y SUS CUERPOS HAN GANADO MÁS AGUANTE DE LO NORMAL POR LO QUE AUMENTA +1 EN RESISTENCIA.

##### ORDEÑ:

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:

## 2.2.2 No-Muerto



Escudo de los Renegados por *PopokvPinGuPop90*

**Descripción:** 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, carentes de pupilas, brillan con una tenue luz fantasmal. Sus músculos están en tan mal estado que acaban descarnados. Sus movimientos son lentos pero acompasados 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 breve:** 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 Brisavelez. 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 Entrañas bajo las ruinas de la Ciudad Capital Lordaeron. Aunque algunos Renegados temían a Sylvanas, otros valoraban la seguridad que les proporcionaba. Sin embargo, muchos de los no-muertos con voluntad propia encontraron un propósito para su existencia maldita a través del deseo ardiente de la Reina Alma en Pena de destruir al Rey Exánime. A pesar de no estar afiliados a la Plaga, los Renegados vivían amenazados por los humanos comprometidos con la erradicación de todos los no-muertos. Como medio para alcanzar sus objetivos y proteger a su nación en ciernes, Sylvanas envió emisarios a varias facciones en busca de aliados. Los bondadosos tauren de Cima del Trueno aparecieron como el contacto más prometedor. En particular, el Archidruida Hamul Tótem de Ryna vio potencial para la redención en el pueblo de Sylvanas, aunque era totalmente consciente de la naturaleza siniestra de los Renegados. De esta forma, los tauren convencieron al Jefe de Guerra Thrall, a pesar de su recelo, para forjar una alianza de conveniencia entre los Renegados y la Horda. Como consecuencia, los Renegados vieron reforzadas sus probabilidades de victoria sobre el Rey Exánime, mientras que la Horda obtuvo un punto de apoyo de valor incalculable en los Reinos del Este.

A la larga, los Renegados asistieron a la Horda con una enorme ofensiva contra la zona de influencia del Rey Exánime en 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 Entrañas 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 MEJGUÁNDOSE CADA DÍA, LOS RENEGADOS HAN COMENZADO A FORTIFICAR SUS DOMINIOS ALREDEDOR DE ENTRAÑAS, TRABAJANDO PARA PROBAR SU LEALTAD A LA CAUSA DE LA HORDA A LA VEZ QUE SE PREPARAN PARA FUTUROS ATAQUES.

#### **FACCIONES: RENEGADOS.**

**CLASES:** GUERRERO, MAGO, CAZADOR, SACERDOTE, BRUJO, CABALLERO DE LA MUERTE, PÍCARO, MONJE.

#### **CARACTERÍSTICAS RACIALES:**

##### **VOLUNTAD DE LOS RENEGADOS:**

LOS RENEGADOS SUPERARON LA DOMINACIÓN DEL REY EXÁNIME POR LO QUE SON CAPACES DE SUPERAR CUALQUIER HECHIZO O ACCIÓN QUE INTENTE QUEBRANTAR SU VOLUNTAD.+2 EN TEMPLE ADICIONAL CUANDO ALGUIEN TRATE DE EMBELEGAR, 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 BENEFACTADOR 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 SAJAR SUS HERIDAS POR MÍNUTO DEVORANDO CADÁVERES.

##### **TOQUE DE LAS SOMBRAS:**

LA ENERGÍA DE LA LUZ LES RESULTA DAÑINA, LAS SOMBRAS LES SAJA. SI UN USUARIO DE LA LUZ LANZA UNA SAJACIÓN SOBRE ELLOS SUFRIRÁN DAÑO EQUIVALENTE A LA SAJACIÓN A RECIBIR, SIN EMBARGO PUEDE SER

SAJADOS 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 O, Y NO PUEDE AUMENTARSE.



### 2.2.3 TROL



Escudo de los Trols por *PopokvPinGuPop90*

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

Guiados por aquel entonces por el sabio padre de Vol'jin, Sen'jin, los Lanza Negra dejaron de lado sus prejuicios y trabajaron mano a mano con los orcos de Thrall para derrotar a un grupo de humanos que estaban usurpando la boscosa isla. Con una valentía sin igual, los trols 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 murlocs enloquecidos capturaron a los defensores de la isla. Aunque algunos de los orcos y trols atrapados consiguieron escapar, el noble Sen'jin fue asesinado por sus captores. En honor a Sen'jin, Thrall dio la bienvenida a los Lanza Negra en la Horda y les ofreció santuario en un nuevo reino que planeaba crear al otro lado del Mare Magnum. Los trol aceptaron la oferta de Thrall y Vol'jin acabó por llevar a su tribu hacia las vibrantes selvas de las Islas del Eco situadas en la escarpada costa de Durotar.

Poco después de asentarse en su nuevo hogar, los Lanza Negra sufrieron una terrible traición desde dentro. Enloquecido por los oscuros poderes que controlaba, el médico brujo Zalazane comenzó a esclavizar a la gente de su tribu y a crear un ejército de trols descerebrados. 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 Rasgaorte, Vol'jin volvió a declarar que derrotaría a Zalazane y lanzó un brillante ataque contra las islas. Con la ayuda de la loa ancestral de la tribu, los valientes Lanza Negra mataron al enloquecido médico brujo y tomaron su hogar.

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

**Facciones:** Lanza Negra, Rompelanzas.



**CLASES:** GUERRERO, CHAMAN, DRUIDA, CAZADOR, MAGO, SACERDOTE, CABALLERO DE LA MUERTE, BRUJO.

#### **CARACTERÍSTICAS RACIALES:**

##### **REGENERACIÓN:**

LA REGENERACIÓN DE LAS HERIDAS DE LOS TROLS ES LEVEYEDA 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 FRECUENCIA 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, CONOCEN LAS COSTUMBRES DE LAS BESTIAS Y SUS PUNTOS DÉBILES POR LO QUE GANAN UN BONIFICADOR DE +1 SUPERVIVENCIA.

## 2.2.4 TAUREN



Escudo de los Tauren por *PopokvPinGuPop90*

**Descripción:** 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 menores estatura y más ligeras. Los tauren son casi todo músculo. Sus grandes cuerpos marrones se han desarrollado extraordinariamente para ser utilizados en combate. Están cubiertos de un suave y corto pelaje que les crece desde la cabeza y pasa por el cuello hasta llegar a los brazos y espinillas. En la cabeza también les crece el pelo y tanto ellos como ellas, prefieren adornarlo con trenzas u otros motivos de adorno. La tonalidad del mismo 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 breve:** Los tauren gozan de una larga y compleja tradición oral que se ha transmitido de padres a hijos durante generaciones. Debido a que no existe una constancia escrita de la historia de los tauren, se desconoce la exactitud de lo que en ella se cuenta. A pesar de todo, muchas de sus historias son la única fuente conocida de los sucesos que acontecen en ellas de manera que, de alguna forma, gozan de cierta credibilidad. A la

raza tauren se la supone tan antigua como a los elfos de la noche ya que ambas despertaron durante la creación del mundo y, al igual que los elfos, tienen un fuerte arraigo a la naturaleza y a los espíritus elementales. Todo ello incide en su modo de vida y en su organización social, basada en el chamanismo y en su modo de vida, al servicio de la naturaleza y a mantener el delicado equilibrio entre la vida salvaje y los inquietos espíritus elementales. Muchas de sus costumbres están basadas en el druidismo y en las enseñanzas de Cenarius que permanecieron olvidadas durante milenios y que han sido recientemente reincorporadas a la sociedad tauren, 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 Maravoon.

Al borde de la extinción, el Gran Jefe Cairne Pezuña de Sangre, buscando ayuda desesperadamente, se fijó en los extraños guerreros de piel verde que habían llegado de más allá del mar. Cairne congenió rápidamente con el líder de los orcos, Thrall, quienes le demostraron que compartían un gran sentido del amor y del honor en batalla. Por su parte, tanto los orcos como los 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 diseminaban acerca de la dirección que la nueva nación debía tomar pero estaban de acuerdo



EN QUE FUERA CAIRNE QUIEN LOS GUÍARA YA QUE LO VEÍAN COMO EL MÁS PREPARADO. EN SU AYUDA ACUDIERON EL ARCHIDRUÍDA HAMMUL TÓTEM DE RUÑA Y LA VIEJA BRUJA MAGATHA GRINTOTEM. SIN EMBARGO, A PESAR DE QUE LOS TAUREN HABÍAN CONSEGUIDO UNA TIERRA PROPIA Y SE HABÍAN INTEGRADO EN LA HORDA COMO GARANTÍA EN CASO DE SER ATACADOS, NO SE RESPIRABA PAZ COMPLETAMENTE. LA TRIBU TÓTEM SINIESTRO INTENTABA USURPAR EL PUESTO DE GRAN JEFE QUE OCUPABA CARNIE, CON ESTRATEGIAS PARA DERROCARLO. AL MISMO TIEMPO, MUCHOS TAUREN SE VIERON OBLIGADOS A LUCHAR EN EL SUEÑO ESMERALDA JUNTO A LOS ELFOS DE LA NOCHE PARA RESCATAR A MALFURION DE LA PESADILLA ESMERALDA Y PROTEGER EL HOGAR DE YSERA, LA LÍDER DEL VUELO VERDE. CON LA MUERTE DE CAIRNE A CAUSA DE LA TRAICIÓN DE LOS TÓTEM SINIESTRO QUE ENVENENARON EL ARMA DE GARROSH ANTES DE SU DUELO CON EL LÍDER DE LOS TAUREN, SU HIJO BAIÑE SE HA HECHO CARGO DEL LÍDERAZGO DE SU RAZA TRAS EL CATACLISMO. EN ESTOS TIEMPOS INCERTOS, LOS TAUREN TRATAN DE MANTENER A SALVO SU TIERRA DE LAS RECIENTES INCURSIONES DE LA ALIANZA EN LOS BALDÍOS, CONSTRUYENDO UN PODEROSO PORTÓN DENOMINADA "LA GRAN PUERTA". POR SU PARTE, LOS TÓTEM SINIESTRO ESTÁN EN BÚSCA 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.

**FACCIONES:** PEZUÑA DE SANGRE, TÓTEM SINIESTRO, CAMINILBA, ALTOMONTE, CORREBRUMA, TÓTEM DE IRA, PEZUÑA PÉTREA, TÓTEM DE RUÑA, TRODACVERNO, FEROCRIJ, PEZUÑA INVERNAL, CÍRCULO CENARIÓN, ANILLO DE LA TIERRA.

**CLASES:** GUERRERO, PALADÍN, CAZADOR, CHAMÁN, DRUÍDA, SACERDOTE, CABALLERO DE LA MUERTE.

#### CARACTERÍSTICAS RACIALES:

##### PISOTÓN DE GUERRA:

LA FUERZA DE LOS TAUREN NO TIENE RIVAL TANTO QUE CUANDO DAN UN PISOTÓN EL SUELO RETUMBA TANTO QUE INCAPACITA POR UN TIEMPO AL ENEMIGO AL UTILIZARLA, SOLO SE PUEDE UTILIZAR UNA VEZ POR COMBATE.

##### ROBUSTEZ:

EL TAMAJÑO 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 ELFO DE SANGRE



Escudo de los Elfos de Sangre por Popok/PinguPop90

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

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

**Historia breve:** Durante casi siete mil años, la sociedad de los Elfos Nobles giraba en torno a la sagrada Fuente del Sol, un manantial que se creó usando un vial de energía arcana pura del primer Pozo de la Eternidad. Alimentado y fortalecido por las potentes energías de la Fuente del Sol, el encantado mundo de los Elfos Nobles, Quel'Thalas, prosperaba entre los verdes bosques al norte de Lordaeron.

Sin embargo, durante la Tercera Guerra los Elfos Nobles fueron casi erradicados de Azeroth. Guiado por el caballero de la Muerte Arthas, el ejército de la Plaga atacó Quel'Thalas, asesinando casi al noventa por ciento de la población del reino.

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

Temeroso de que la contaminada Fuente pudiera acabar con su cada vez más escasa raza, el príncipe Sol reunió a un grupo de defensores de Quel'Thalas y destruyó la Fuente para impedir la catástrofe. Aunque los Elfos Nobles se libraron de la exposición continuada a las oscuras energías de la Fuente del Sol, sufrieron terriblemente su ausencia desde el retiro. Como consecuencia de ello, Kael'thas buscó desesperadamente formas de ayudar a su gente a quienes había cambiado el nombre por Elfos de Sangre y por eso se dirigió al destruido mundo de Terrallende. Allí se alió con el demonio renegado Illidan Tempestira con la esperanza de encontrar una cura para el insostenible retiro de los Elfos de Sangre.

Kael'thas había asegurado a su pueblo que un día regresaría a Quel'Thalas y los guiaría hacia el paraíso, pero el tiempo demostró que sus promesas no eran más que mentiras. En Terrallende, el príncipe se corrompió al confiar en la energía vil, la esencia oscura y corruptora controlada por la propia Legión Ardiente. Lo que Illidan no sabía era que Kael'thas también cayó bajo el control del comandante de la Legión, Kil'jaeden.

Bajo las órdenes de su nuevo maestro, el díscolo príncipe regresó a Azeroth y se apoderó de la Fuente del Sol con la esperanza de poder usarla como medio para introducir a Kil'jaeden en el mundo. Finalmente, Kael'thas fue asesinado antes de que su imprudencia pudiera llevar la desgracia a Azeroth. Tras la derrota de Kil'jaeden, el profeta Velen purificó la Fuente del Sol con el corazón imbuido por la luz de un naaru caído, transformando el manantial en una fuente de energía sagrada y arcana.

Inspirados por el renacimiento de la Fuente del Sol, los Elfos de Sangre han entrado en una nueva era brillante de la historia de su antigua raza. Aunque algunos Elfos aún duelen a la hora de abandonar su dependencia de la magia arcana, otros han abrazado el cambio hacia el mejoramiento de Quel'Thalas. Pero solo el tiempo dirá si los Elfos de Sangre pueden evitar repetir los trágicos errores de su pasado.

**Facciones:** Atracasol, Lunargenta, Relicario,

**Clases:** Guerrero, Paladín, Mago, Brujo, Monje, Sacerdote, Cazador, Pícaro, Caballero de la Muerte.

**Características raciales:**





#### **TORRENTE ARCANO:**

EL MANEJO CONSTANTE DE LA MAGIA ARCANIA LES HA PROPORCIONADO A LOS ELFOS DE SANGRE LA CAPACIDAD DE SOLTAR UN TORRENTE DE MAGIA ARCANIA CAPAZ SILENCIAR POR UN TURNO A LOS ENEMIGOS AL UTILIZARLO. NO SE PUEDE USAR MAGIA, SOLO SE PUEDE UTILIZAR UNA VEZ POR COMBATE.

#### **RESISTENCIA A LA MAGIA:**

LA CONSTANCIA A LA HORA DE PRACTICAR MAGIA ARCANIA Y FALLAR EN LOS INTENTOS LES HA OTORGADO A SUS PRACTICANTES +1 EN RESISTENCIA LA MAGIA.

#### **ESCUELA DE MAGIA:**

LOS ELFOS DESDE MUY JÓVENES SON INSTRUÍDOS EN LAS ARTES MÁGICAS DE HECHO NO SORPRENDE QUE EN LA ESCUELA RECIBAN CLASES DE MAGIA POR LO QUE GANAN UN BONIFICADOR DE +1 EN TAUMATURGIA.

#### **¡POLVOS Y ESENCIAS!**

LOS ELFOS DE SANGRE TIENEN UN ESTRECHO VÍNCULO CON LA MAGIA, ES TAL QUE HAN APRENDIDO A ENCANITAR OBJETOS POR LO QUE GANAN UN BONIFICADOR ADICIONAL DE +1 EN ENCANITAMIENTO.



## 2.2.6 Goblín



Escudo de los Goblín por *Popoqu/PinguiPop90*

**DESCRIPCIÓN:** Los Goblín son pequeños y espigados, de poco más de 90 centímetros de altura y entre 13 y 23 kilos. Tienen unas grandes narices, mentones y orejas de piel verde. Sus brazos son largos y delgados, acabados en unos habilidosos dedos. Tienen a usar ropa de cuero, a menudo acompañado de un delantal para protegerse de los fluidos cáusticos. Suelen cubrirse los ojos con gafas especiales y dispositivos mecánicos que incorporan a sus cuerpos por medio de ataduras. Su pelo tiene un estilo mohicano, de crin de caballo o de punta.

**HISTORIA BREVE:** Los Goblín, que originalmente fueron esclavos de los trolls de la jungla en la Isla de Kezan, vivían obligados a explotar las minas de mena de en las entrañas volcánicas del Monte Kajaró. Los trolls utilizaban este potente mineral para sus rituales vudú, pero tuvo un efecto inesperado en los esclavos que estaban en contacto directo con ella continuamente: la kaja'mita generó una nueva perspicacia e inteligencia alarmantes en la raza Goblín. Mediante la creación en secreto de poderosos artefactos de ingeniería y alquimia, los Goblín se libraron pronto de sus opresores y reclamaron Kezan como su patria. Las minas que fueron un día la prisión de los Goblín, su campo de esclavos, y la base de su rebelión se han transformado ahora en la ciudad de Mijahonda. Mijahonda, que atraviesa el corazón de la isla con una red mareante de túneles, cámaras y tubos de lava, representa la mente compleja e impredecible de los Goblín. Allí fue donde construyeron la base de un imperio y los elementos naturales de la maña (algunos lo

llamarían duplicidad) inherentes a la raza se desarrollaron hasta el extremo. Los inventos de los Goblín les ayudarían a dominar el mundo (o al menos a poseer una tasa rentable de él). Por desgracia para los Goblín, los efectos de la kaja'mita comenzaron a remitir y su inteligencia comenzó a menguar. Aún peor, la propia mena se volvió más dura y más difícil de encontrar. Los suministros escaseaban y la desesperación crecía. Los antes brillantes inventos de los Goblín se volvieron caóticos e improvisados (una apariencia que se ha vuelto sinónimo del término "de fabricación Goblín") y los estafadores nativos de Kezan se dieron cuenta pronto de que necesitarían buscar otra forma de satisfacer su avaricia. La maña que conservaban los Goblín, unida a su intacta codicia natural, pronto llevaron a la raza a la preeminencia como maestros del mercantilismo. Destacados príncipes mercantes llegaron al poder durante la Primera Guerra, gracias a que los Goblín más listos sacaron provecho del conflicto. Se amasaron grandes fortunas, y la Isla de Kezan se transformó en el centro neurálgico para las flotas de las naves mercantes de los Goblín. Uno de los príncipes mercantes más ambiciosos acordó prestar sus servicios a la Horda en la Segunda Guerra. Tras la derrota de la Horda, los Goblín aprendieron del ejemplo fallido de ese príncipe mercante y se dieron cuenta de que podrían duplicar sus beneficios si no se cerrasen a una relación restrictiva. Al final de la Tercera Guerra, los Goblín proporcionaban armas, vehículos y servicios enrevesados tanto a la Horda como a la Alianza. Sin embargo, las vacas gordas no durarían para siempre... Recientemente, el Cártel Panfoque (la facción Goblín con base en Kezan) ha encontrado un nuevo enemigo en la Alianza. Encuentros inesperados y no beneficiosos con el Brazo Secreto IV:7 de las fuerzas del Rey Varian han hecho que el príncipe mercante Gallywix abandone su cómoda neutralidad. Los Goblín del Cártel Panfoque, mediante pactos con los en su día aliados de sus colegas, han sido recibidos en la Horda con los brazos abiertos.

**FACCIONES:** Kezan, Cártel Boñvapor, Cártel Panfoque.

**CLASES:** Guerrero, Mago, Brujo, Chaman, Sacerdote, Caballero de la Muerte, Pícaro.

**CARACTERÍSTICAS RACIALES:**

**Maestro del Tiempo:**



LOS GOBLIN SON EXPERTOS HABLADORES, Y A LA VEZ SON TAN AVARICIOSOS QUE HACEN LO QUE SEA POR SACARTE ALGUNAS MONEDAS, HASTA DE MENTIR, DE HECHO MIENTEN TAN BIEN QUE PARA CUANDO TE DAS CUENTA EL GOBLIN YA TE LA HA METIDO BIEN DOBLADA, POR ESO LOS GOBLIN GANAN UN BONOIFICADOR DE +1 EN SUBTERFUGIO.

#### **TROMBA DE COHETES:**

LANZA UN COHETE EXPLOSIVO QUE DAÑA UN PUNTO SEGURO AL ENEMIGO AL UTILIZARLO, SOLO SE PUEDE UTILIZAR UNA VEZ Y HASTA QUE EL COHETE SEA REPUESTO, REPONERLO REQUIERE COMPRAR O FABRICAR UNO DESPUÉS DE SU USO.

#### **TECNOLOGÍA PUNTA:**

LOS GOBLIN SON POPULARES POR APLICAR LA INGENIERÍA POR ENCIMA DE SUS CAPACIDADES POR LO QUE GANAN UN BONOIFICADOR +2 EN INGENIERÍA.

#### **¡DESCUENTOS!**

LOS GOBLIN APARTE DE SER AVARICIOSOS SON TACAÑOS A LAS NO PODER Y POR CONSEGUIR VENDER O CONSERVAR SUS PRECIADAS MONEDAS EL GOBLIN ES CAPAZ DE HACER LO QUE SEA Y NUNCA SE RINDE, POR TANTO GANAN UNA BONOIFICACIÓN DE +1 EN CARISMA CUANDO SE HABLA DE DINERO A FAVOR AL GOBLIN.



## 2.2.7 ΕΛΦΟΣ ΠΟΧΕΤΕΡΝΑ

ΕΠΙΧΑΙΤΑ ΣΗ ΛΙΒΡΟ VOLADOR QUE ΣΙΡΥΕ ΔΕ ΒΥΖΟΝ. (ΠΟ ΜΥΥ  
CLARO)

### ΕΣΚΥΔΟ ΔΕ FUEZA

ΕΠΙΧΑΙΤΑ ΣΗ ΑΡΕΑ ΔΕ ΕΠΕΡΓΙΑ ΑΡΧΑΝΑ. ΛΟ QUE  
ΙΠΕΡΙΓΗΓΕ ΔΑΨΟ Υ ΦΡΕΠΝΑ Α ΛΟΣ ΕΠΕΡΜΙΓΟΣ ΔΥΡΑΠΤΕ ΣΗ  
ΤΥΡΠΟ.

### ΡΕΣΙΣΤΕΝΧΙΑ ΜΑΓΙΚΑ

ΡΕΔΥCE ΕΛ ΔΑΨΟ ΜΑΓΙΚΟ ΡΕCΙΒΙΔΟ ΕΠ 1.



**HISTORIA BREVE:** ΑΙΣΛΑΔΟΣ ΤΡΑΣ ΣΗΑ ΒΑΡΡΕΡΑ  
ΠΡΟΤΕΧΤΟΡΑ ΔΥΡΑΠΤΕ 10 000 ΑΨΟΣ. ΛΟΣ ΕΛΦΟΣ ΔΕ  
ΣΥΡΑΜΑΡ ΣΕ ΒΟΛΥΕΡΟΝ CΑΔΑ ΒΕΖ ΜΑΣ ΔΕΡΕΠΔΙΕΠΤΕΣ  
ΔΕ ΛΑ ΜΑΓΙΑ ΑΡΧΑΝΑ ΔΕ ΛΑ ΦΥΕΠΤΕ ΔΕ ΛΑ ΠΟΧΕ. ΠΑΡΑ  
ΠΡΟΤΕΓΕΡ ΕΣΤΕ ΡΟΖΟ ΔΕ ΡΟΔΕΡ, ΛΟΣ ΛΙΔΕΡΕΣ ΔΕ ΛΟΣ  
ΠΟΧΕΤΕΡΝΑ ΛΛΕΓΑΡΟΝ Α ΣΗ ΑCΥΕΡΔΟ CΟΝ ΛΑ ΛΕΓΙΟΝ  
ΑΡΔΙΕΠΤΕ, ΛΟ QUE ΕΠΠΥΟ Α ΣΥ ΡΕΙΠΟ Α ΣΗΑ ΓΥΕΡΡΑ  
CΙΥΙΛ. ΤΡΑΣ ΛΥΧΑΡ ΠΑΡΑ ΛΙΒΕΡΑΡΣΕ ΔΕ ΣΥΣ ΑΜΟΣ  
ΔΕΜΟΝΙΑCΟΣ, ΛΟΣ ΠΟΧΕΤΕΡΝΑ ΒΥCΑΝ ΑΛΙΑΔΟΣ ΕΠ ΛΑ  
ΗΟΡΔΑ ΠΑΡΑ ΡΕCΛΑΜΑΡ ΣΥ ΛΥΓΑΡ ΕΠ ΕΛ ΜΥΠΔΟ.

### ΔΕCΡΙΠCΙΟΝ:

### ΦΑCΙΟΝΕC:

**CLASEC:** ΓΥΕΡΡΕΡΟ, CΑΖΑΔΟΡ, ΠΙCΑΡΟ, CΑCΕΡΔΟΤΕ,  
ΜΑΓΟ, ΒΥΥΟ, ΜΟΠΤΕ, CΑΒΑΛΛΕΡΟ ΔΕ ΛΑ ΜΥΕΡΤΕ.

### CΑΡΑΧΕΡΙCΤΙΚΑC ΡΑCΙΑΛΕC:

### HISTORIA ΑΠΤΙΓΥΑ

ΑΥΜΠΕΠΤΑ ΛΑ ΗΑΒΙΛΙΔΑ ΕΠ ΙΠCΡΙΠCΙΟΝ ΕΠ 1.

### ΑΦΙΠΙΔΑΔ ΑΡΧΑΝΑ

ΑΥΜΠΕΠΤΑ ΕΛ ΔΑΨΟ ΜΑΓΙΚΟ ΙΠΕΡΙΓΙΔΟ ΕΠ 1.

### CΟΡΤΙΛΕΓΙΟC









## 2.2.8 TAUREN MONTE ALTO

REDUCE EL DAÑO DE LOS ATAQUES RECIBIDOS EN 1 PUNTO.

### QUIEN GUARDE SIEMPRE TIENE

PROBABILIDAD DE RECOGER MÁS CARNE Y PESCADO DE LOS CADÁVERES.

LANZA UN DADO DE 10. SI LA TIRADA SUPERA UN 5 EL TAUREN MONTE ALTO DESPOJARÁ MÁS UNIDADES DE CARNE O PESCADO DE LOS CADÁVERES DESPOJADO, DE LOS INTENTOS LOGRADOS DE PESCA Y EN LAS PREBAS DE CAZA.



**HISTORIA BREVE:** DESCENDIENTES DE HULN, UN VALIENTE HÉROE DE LA GUERRA DE LOS ANCESTROS, LOS TAUREN MONTE ALTO HONRAN A LOS ESPÍRITUS DE LA TIERRA, EL RÍO Y EL CIELO. AUNQUE LA LEGIÓN INVADIÓ SUS TIERRAS Y SEMBRÓ LA SEMILLA DE LA DESCONFIANZA ENTRE ELLOS, LOS TAUREN DE ESTA REGIÓN SE HAN UNIDO UNA VEZ MÁS. AHORA POR FIN ESTÁN LISTOS PARA AVENTURARSE MÁS ALLÁ DE SU MONTAÑA SAGRADA Y APOYAR A SUS PARIENTES DE KALIMDOR, PRESTANDO SU NOBLEZA Y SU FUERZA A LA PODEROSA HORDA.

### DESCRIPCIÓN:

### FACCIONES:

**CLASES:** GUERRERO, CAZADOR, CHAMÁN, MONJE, DRUÍDA, CABALLERO DE LA MUERTE.

### CARACTERÍSTICAS RACIALES:

#### EMBESTIDA ASTADA

CARGA HACIA ADELANTE Y DERRIBA A LOS ENEMIGOS Y LOS INCAPACITA 1 TURNO.

#### MONTEARAZ

AUMENTA LA DESTREZA EN 1 PUNTO.

#### ORGULLO DE CUEVERO FÉRREO

AUMENTA LA HABILIDAD EN MINERÍA Y SU VELOCIDAD.

#### TERACIDAD BASTA







## 2.2.9 ORCOS MAG'HAR

ESTA HABILIDAD SOLO PUEDE SER UTILIZADA UNA VEZ POR DÍA.



### CIELOS DESPEJADOS

AUMENTA LA EQUITACIÓN EN 1 PUNTO.

### VIGOR COMPASIVO

AUMENTA LA SALUD DE LA MASCOTA EN 2.

### SANGRE SALVAJE

REDUCE LA DURACIÓN DE TODOS LOS EFECTOS DE VENENOS, ENFERMEDADES Y MALDICIONES QUE EL ORCO SUFRE A LA MITAD.

DURANTE INNUMERABLES GENERACIONES, LOS CLANES ORCOS DE DRAENOR SE ENFRENTARON EN UNA GUERRA INTESTINA E INTERMINABLE, PERO CUANDO GUL'DAN LES OFRECIÓ LA SANGRE DE SUS AMOS DEMONIACOS, LAS DESUNIDAS TRIBUS DE MAG'HAR (PALABRA ORCA QUE SIGNIFICA «INCORRUPTO») RECHAZARON EL OSCURO TRATO Y UNIERON FUERZAS PARA EXPULSAR A LA LEGIÓN ARDIENTE. DESPUÉS DE LA CAÍDA DE LA CIUDADELA DEL FUEGO INFERNAL, LOS MAG'HAR SE COMPROMETIERON A DEVOLVERLE UN DÍA EL FAVOR A LOS HÉROES DE AZEROTH POR AYUDARLOS EN SU CAUSA. AHORA QUE SE RECRUDECE LA GUERRA CONTRA LA ALIANZA, LA HORDA DEBE RECURRIR AL PODER DE LOS MAG'HAR PARA LOGRAR LA VICTORIA.

### DESCRIPCIÓN:

### FACCIONES:

**CLASES:** GUERRERO, CAZADOR, PÍCARO, SACERDOTE, CHAMÁN, MAGO, MONJE, CABALLERO DE LA MUERTE.

### CARACTERÍSTICAS RACIALES:

#### LLAMADA ANCESTRAL

INVOCA LOS PODERES DE LOS ANCESTROS Y OTORGA SU FUERZA.

TIRA 3 DADOS DE 10 HABIENDO DE SUPERAR 6:

1º DADO +2 EN VIGOR.

2º DADO +2 EN DESTREZA.

3º DADO +2 EN ESPÍRITU.





## 2.2.10 TROL ZANDALARI



### DESCRIPCIÓN:

**HISTORIA BREVE:** LOS ZANDALARI SON UN PUEBLO ORGULLOSO CUYOS ORIGENES SE REMONTAN A LOS PRIMEROS DÍAS DE LA HISTORIA DE AZEROTH. SUS FIEROS GUERREROS CABALGAN A LOMOS DE DINOSAURIOS EN LA BATALLA Y POSEEN UNA DE LAS FLOTAS MÁS FORMIDABLES DEL MUNDO CONOCIDO, PERO UNA SERIE DE ATAQUES ENEMIGOS EN SUS FRONTERAS Y LA DISCORDIA EN EL SEÑO DEL CONSEJO REAL HAN HECHO TAMBALEAR LOS CIMIENTOS DEL REINO. SI CONSIGUIERAN DEVOLVERLE LA ESTABILIDAD, LOS HÉROES DE LA HORDA PODRÍAN CONSEGUIR UN NUEVO Y PODEROSO ALIADO.

### FACCIONES:

**CLASES:** GUERRERO, PALADÍN, CAZADOR, PÍCARO, SACERDOTE, CHAMÁN, MAGO, MIONJE, DRUIDA, CABALLERO DE LA MUERTE.

### CARACTERÍSTICAS RACIALES:



## 2.2.11 VULPERA



### DESCRIPCIÓN:

**HISTORIA BREVE:** INTELIGENTES E INGENIOSOS, LOS VULPERA HAN SOBREVIVIDO EN EL DESIERTO DE VOL'DUNI DURANTE GENERACIONES. VIAJAN EN CARAVANAS Y SE CUIDAN MUTUAMENTE MIENTRAS EXTRAEN LOS RECURSOS QUE NECESITAN DE LAS DUNAS. A PESAR DE SU PEQUEÑA ESTATURA, SON FEROCES Y ASTUTOS EN LA BATALLA, Y PUEDEN ACABAR CON CUALQUIER ENEMIGO QUE COMETA EL ERROR DE SUBESTIMARLOS. AHORA QUE SON MIEMBROS DE PLENO DERECHO DE LA HORDA, SUS CARROMATOS HAN ABANDONADO LAS ARENAS EN BUSCA DE AVENTURAS.

**FACCIONES:** VOL'DUNI

**CLASES:** GUERRERO, PÍCARO, CAZADOR, SACERDOTE, CHAMÁN, MAGO, BRUJO, MONJE, CABALLERO DE LA MUERTE.

### CARACTERÍSTICAS RACIALES:



GUERRA Y HAN TENIDO QUE AVANZAR EN SU VIDA DE UNA FORMA U OTRA.

### 2.3 NEUTRALES

AQUELLOS QUE SE HAN MANTENIDO AL MARGEN ENTRE LA GUERRA ENTRE LA HORDA Y LA ALIANZA HAN HECHO SU VIDA LEJOS DE LA GUERRA TENIENDO UNA VIDA PACÍFICA DENTRO DE SUS FRONTERAS PREOCUPÁNDOSE DE SUS PROPIOS PROBLEMAS, DESARROLLÁNDOSE A SU RITMO Y CON UNAS PREOCUPACIONES MÍNIMAS, ESTA GENTE RECIENTEMENTE SE HA VISTO INVOLUCRADA POR LA





### 2.3.1 Panðareñ



Escudo de los Panðareñ por *PorokvPinguPor90*

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

#### **HISTORIA BREVE:**

ESCLAVOS DE LOS MOGU

HACE 12.000 años, Panðaria estaba gobernada por una raza de monstruosos brujos conocidos como los Mogu. Durante esta época prohibieron a sus esclavos llevar armas. Durante estos años oscuros, los monjes Panðareñ intentaron de elevar la moral de sus compañeros prisioneros. Fueron los cuentacuentos, los maestros cerveceros y los sanadores quienes ayudaron a mantener el tejido social de su sociedad oprimida durante la oscuridad. Cuando el imperio Mogu comenzó a

deshilacharse, los Panðareñ vieron la oportunidad de rebelarse. Como no tenían armas, entrenaron a gente común para luchar desarmados con sus puños y pies, usando la energía conocida como el 'chi' para conseguir su poder.

La revolución fue sangrienta y arrasó el imperio a costa de una gran cantidad de bajas civiles. Los Mogu fueron expulsados del poder y se creó un nuevo imperio. A pesar de que los monjes Panðareñ habían incorporado armas a sus ataques, seguían centrándose en el chi como fuente de poder y eran mortales en la lucha con las manos desnudas.

#### **LA BRUMIA**

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

Tras los días sombríos que precedieron al Gran Cataclismo, en los que los demonios campaban por Azeroth, el último emperador de los Panðareñ descubrió única manera de proteger su tierra de la devastación. Su plan consistió en envolver a su tierra con una impenetrable niebla durante diez mil años, dejándola aislada desde entonces. Antes de eso, los barcos que caían en la bruma, acababan por perderse y vagaban hasta acabar volviendo a mar abierto. Los Panðareñ que quedaron en Panðaria, pensaron que el resto del mundo había perecido víctima del cataclismo.

Hace bastantes generaciones, un audaz Panðareñ llamado Liv Lang quiso ir más allá de la neblina y navegar a lomos de la tortuga gigante conocida como Shen-zin Su. A medida que la tortuga crecía, el deseo de explorar mundo crecía en Liv Lang. Otros Panðareñ se le unieron y cuando formaron una colonia importante de exploradores, se lanzaron a la mar, viajando a través del océano. La Isla Errante surcó las aguas y no tocó tierra hasta muchos años después, en los que algunos Panðareñ decidieron abandonarla y adentrarse en los nuevos territorios recién descubiertos para vivir nuevas aventuras.

Chen Cerveza de Trueno fue uno de esos Panðareñ. Originario de la Isla Errante, se adentró en Kalimdor donde se encontró con el Mok Nathal Rexxar y con la Horda a quienes ayudó durante la Fundación de Durotar. Tras acabar su tarea, desapareció dejando tras de sí solo un rastro de barriles de cerveza vacíos a lo largo y ancho de



LOS BALDÍOS. LA VERDAD ES QUE VOLVIÓ A LA ISLA  
ERRANTE QUE PARTIÓ DE NUEVO HACIA OTROS LUGARES.  
GUERRA EN PAÑDARIA

LA DEVASTACIÓN PROVOCADA POR ALAMUERTE, HIZO  
QUE SE DISIPARA LA NIEBLA QUE RODEABA PAÑDARIA. LA  
FLOTA NAVAL DE LA ALIANZA Y LA HORDA DESCUBRIERON  
LA ISLA Y DESEMBARCARON EN ELLA, LIBRANDO UNA  
BATALLA SIN CUARTEL POR LOS RECURSOS QUE CONTEÑÍA.  
INVOLUCRANDO A LOS PAÑDAREN NATIVOS DE LA ISLA.

**FACCIONES:** LOTO DORADO, ORDEN DEL DRAGÓN NIMBO,  
LOS LABRADORES, LOS EREMITAS, SHADOPAN, TVSHUI,  
HUOJIN.

**CLASES:** GUERRERO, PÍCARO, SACERDOTE, MAGO,  
MONJE, CHAMÁN, CAZADOR, CABALLERO DE LA MUERTE.

#### **CARACTERÍSTICAS RACIALES:**

##### **Digestión EFICAZ:**

LOS PAÑDAREN SON CONOCIDOS POR SU BUEN COMER Y  
ESTOS AL ALIMENTARSE SE SIENTEN TAN REFORZADOS QUE  
GANAN +1 A TIRADAS DE HABILIDADES FÍSICAS DEL TV  
PAÑDAREN ESTO SOLO FUNCIONA CUANDO EL PAÑDAREN  
HA COMIDO.

##### **ARTES MARCIALES:**

LA CONOCIDA HISTORIA DE LOS PAÑDAREN QUE SE  
LIBRARON DE LA ESCLAVITUD LUCHANDO CONTRA SUS  
AMOS SIN ARMAS DE FILO SE HA TRANSMITIDO DE  
GENERACIÓN EN GENERACIÓN POR LO QUE ES COMÚN QUE  
LOS JÓVENES PAÑDAREN APRENDAN ARTES MARCIALES  
POR PARTE DE SUS PADRES O MADRES. DEBIDO A LAS  
ENSEÑANZAS LOS PAÑDAREN GANAN +1 EN HABILIDAD DE  
BASTONES Y SIN ARMAS.

##### **Grullido:**

SE VE A SIMPLE VISTA QUE LOS PAÑDAREN ESTÁN GORDOS  
Y DE QUE ESTÁN CUBIERTOS POR UNA CAPA DE GRASA QUE  
AMORTIGUA UN IMPACTO DIRECTO POR COMBATE.

##### **Arte Culinario:**

A TODOS LOS PAÑDAREN LES ENCANTA DISFRUTAR DE LA  
COMIDA POR LO QUE PARA DISFRUTAR DE ESAS COMIDAS  
SON CAPACES DE ELABORAR REFINADOS Y DELICIOSOS  
PLATOS, NO SE CONFORMAN CON CUALQUIER CARNE  
CARBONIZADA EN LA HOGUERA POR LO QUE GANAN UNA  
VENTAJA DE +1 EN COCINA.



### 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 DESEÑAR LOS MISTERIOS DE LA MAGIA PARA DEFENDER AQUELLO QUE MÁS APRECIAN.

ALGUNOS DECIDEN PARTICIPAR DE FORMA ACTIVA COMBATIENDO O DE FORMA PASIVA SANANDO HERIDAS CON LA MAGIA QUE CONSIGUEN DOMINAR.

HAY VARIOS MÉTODOS DE PROTEGERSE Y DEPENDIENDO DE LAS DISCIPLINAS CADA CLASE DESARROLLA SU FORMA DE COMBATIR DE FORMA ÚNICA.

#### 3.1 CLASES PRINCIPALES:

LAS COMUNES 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



EMBLEMA DE LOS BRUJOS POR *POPOKU PinguPOP90*

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 PUJCA AUNDA LEJOS DE LA LLAMADA DE UN BRUJO Y EL BRUJO ES UN MAESTRO CONTROLÁNDOLOS. ESTAS SINIESTRAS CRIATURAS SIGUEN ÓRdenes DE LOS BRUJOS, ATACAN A LOS ENEMIGOS Y PROTEGEN A SUS SEÑORES. UN SIRVIENTE DE UN BRUJO LUCHA POR ÉL, Y A LOS BRUJOS NO SUELE IMPORTARLES SACRIFICAR SU MASCOTA SI LA SITUACIÓN LO REQUIERE; UN HECHIZO DE INVOCACIÓN ES TODO LO NECESARIO PARA TRAER AL DEMONIO AL MUNDO DE AZEROTH.

LOS BRUJOS DESPIERTAN MIEDO Y DESCONFIANZA A LA MAYORÍA DE LAS RAZAS POR SU DEVOCIÓN A LAS ARTES OSCURAS. EN LAS TIERRAS DE LA ALIANZA, LOS BRUJOS SON RECHAZADOS Y SUS LUGARES DE INSTRUCCIÓN ESTÁN FUERA DE LAS CIUDADES. SOLO HUMANOS Y GNOMOS SON LO BASTANTE CURIOSOS PARA PROBAR ESTAS FUERZAS Y LOS ENANOS HIERRO NEGRO LLEVAN MUCHO MÁS TIEMPO JUGANDO CON ESTAS FUERZAS. LOS ORCOS TAMBIÉN SOSPECHAN DE LOS BRUJOS; LA MAYORÍA NO QUIERE NADA QUE VER CON LOS DEMONIOS PUJCA MÁS, LA HISTORIA DE LOS ORCOS ESTÁ PLAGADA DE SUFRIMIENTO Y ANGSTIA DEBIDO A ELLOS. SOLO LOS REHEGADOS 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 DEMONOLOGÍA.  
+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.

#### HECHIZOS:

DESCARGA DE SOMBRA: 1  
INMOLAR: 1  
PIEL DE DEMONIO: 1  
INVOCAR DIABLILLO: 1  
CORRUPCIÓN: 4  
MALDICIÓN DE DEBILIDAD: 4  
TRANSFUSIÓN DE VIDA: 6  
MIEDO: 8  
MALDICIÓN DE AGONÍA: 8  
DRENAR ALMA: 10  
INVOCAR ABISARIO: 10  
CREAR PIEDRA DE SALUD: 10  
CAUCE DE SALUD: 12  
DRENAR VIDA: 14  
MALDICIÓN DE TEMERIDAD: 14  
RESPIRAR BAJO EL AGUA: 16  
DOLOR ABRASADOR: 18  
CREAR PIEDRA DE ALMA: 18  
LLUVIA DE FUEGO: 20  
ARMADURA DEMONIACA: 20  
RITUAL DE INVOCACIÓN: 20  
INVOCAR A SÚCUBO: 20  
INVOCAR OJO DE KILOGG: 22  
CAPTAR DEMONIOS: 24  
DRENAR MANÁ: 24  
MALDICIÓN DE LENGUAS: 26  
DETECTAR INVISIBILIDAD: 26





DESTERRAR: 28  
CREAR PIRORRUCA: 28  
PIROINFERNO: 30  
ESCLAVIZAR DEMONIO: 30  
INVOCAR A MANÁFAGO: 30  
MALDICIÓN DE LOS ELEMENTOS: 32  
CUSTODIA DE LAS SOMBRAS: 32  
CREAR PIEDRA DE HECHIZOS: 36  
ABSORBER VIDA: 38  
AULLIDO DE TERROR: 40  
INVOCAR CORCEL NEFASTO: 40  
ESPIRAL MORTAL: 42  
MALDICIÓN DE LAS SOMBRAS: 44  
FUEGO DE ALMA: 48  
PACTO OSCURO: 50  
INFERNAL: 50  
RITUAL DE CONDENA: 60  
INVOCAR CORCEL DE LA MUERTE: 60  
MALDICIÓN DE APOCALIPSIS: 60

PODER QUE INVOCAN DE LAS RUJAS Y CONTROLAR SUS ATAQUES DE FORMA APROPIADA.

### 3.1.2 CABALLERO DE LA MUERTE



EMBLEMA DE LOS CABALLEROS DE LA MUERTE POR  
POPOKUPINGUPORO

CUANDO EL REY EXÁNIME PERDIÓ EL CONTROL SOBRE SUS CABALLEROS DE LA MUERTE, SUS OTORA 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 ALCEY 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 PROFUNDA EN EL CALOR DE LA BATALLA. MILES DE ATROCIDADES ESTÁN GRABADAS EN LOS OJOS DE CADA CABALLERO DE LA MUERTE Y LOS ENEMIGOS QUE LOS MIREN DURANTE DEMASIADO TIEMPO SENTIRÁN COMO EL CALOR SE ESCAPA DE SUS CUERPOS PARA SER REEMPLAZADO POR EL FRÍO ACERO.

LOS CABALLEROS DE LA MUERTE SE ENFRENTAN A SUS ENEMIGOS DE CERCA, ASESTANDO GOLPES CON SUS ARMAS CON MAGIA OSCURA QUE VUELVE A LOS ENEMIGOS VULNERABLES O LES 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

#### JINETE DE LA MUERTE:

- +1 EN CAOS
- +1 EN NIGROMANCÍA.
- +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.

#### ENTRENAMIENTO DE LA MUERTE

- +1 EN CABALLERO DE SANGRE
- +1 EN CABALLERO DE ESCARCHA
- +1 EN CABALLERO PROFUNDO



### 3.1.3 CAZADOR DE DEMONIOS



EMBLEMA DE LOS CAZADORES DE DEMONIOS POR  
PoroKuPinGuPoro

LOS CAZADORES DE DEMONIOS, DISCÍPULOS DE ILLIDAN TEMPESTIRA, CARGAN CON UN OSCURO LEGADO QUE ATERRORIZA A ALIADOS Y ENEMIGOS POR IGUAL. LOS ILLIDARI SE SIRVEN DE MAGIA VIL Y MAGIA CAÓTICA, ENERGÍAS QUE DURANTE EONES HAN AMENAZADO AZEROTH Y QUE, SEGÚN ELLOS, SON ESENCIALES PARA HACER FRENTE A LA LEGIÓN ARDIENTE. CON LOS PODERES DE LOS DEMONIOS A LOS QUE HAN ASESINADO, LOS ILLIDARI DESARROLLAN RASGOS DEMONIACOS QUE PROVOCAN REPULSIÓN Y PAVOR ENTRE SUS CONGÉNERES, LOS ELFOS.

#### Metamorfosis

LOS CAZADORES DE DEMONIOS SE TRANSFORMAN EN CRIATURAS INFERNALES PARA POTENCIAR SU ESPECIALIZACIÓN: LOS ILLIDARI 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 PERCEPCIÓN. HACEN USO DE SU VISIÓN MÁGICAMENTE AUMENTADA PARA DETECTAR ENEMIGOS, AUN SI ESTOS ESTÁN OCULTOS DETRÁS DE OBSTÁCULOS +3 EN PERCEPCIÓN CUANDO SE USA.

#### Sacrificio

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

#### Entrenamiento

+1 EN GUÍAS DE GUERRA.  
+1 EN DESTREZA.

#### Conocimiento de Presas

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

#### Subyugador de Demonios

LOS CAZADORES DE DEMONIOS EN UNO DE SUS MUCHOS RITUALES DE INICIACIÓN SELLAN EN EL INTERIOR DE SU CUERPO UN DEMONIO CON TAL DE UTILIZAR SU PODER, PERO LOS DEMONIOS NO SE DEJAN DOBLEGAR TAN FÁCIL POR LO QUE OPORTUN RESISTENCIA E INCLUSO PONE A PRUEBA LA RESISTENCIA DE SU PRISIÓN HACIENDO DEL DÍA A DÍA DEL CAZADOR DE DEMONIOS UN INFERNO.

#### Diablillo:

+1 EN MAGIA VIL.  
+1 EN PIROMANCIA VIL.  
POSIBILIDAD DE TELETRANSPORTARSE A OTRAS DIMENSIONES.  
ELIMINA MALDICIONES.  
PENALIZACIÓN EN TEMPLE EN -1.  
PODRÍA OCASIONAR QUE EL CAZADOR DE DEMONIOS PRESENTE UNA ACTITUD BROMISTA.

#### Sucubo:

OTORGA LA CAPACIDAD DE MANIPULACIÓN MENTAL Y EMOCIONAL.  
INCITA AL CAZADOR DE DEMONIOS A UN COMPORTAMIENTO DE PASIÓN DESENFREÑADA, COMPORTAMIENTO CELOSO, MANIPULADOR Y EGOÍSTA.

#### Manáfago:

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



#### **GUARDIA VIL:**

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

#### **GUARDIA DE CÓLERA:**

+1 EN DESTREZA  
+1 EN ESPADAS 1H  
FÁCILMENTE PROVOCABLE.  
-1 EN TEMPLE 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  
INICITA AL CAZADOR DE DEMONIOS A LA DESTRUCCIÓN DESENFREÑADA DE LO QUE LE RODEA.

#### **SHIVARRA:**

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

#### **GUARDIA TERRORÍFICO:**

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

#### **MO'ARG:**

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

#### **CARCELERO:**

+1 EN MAGIA DE SOMBRA VIL (+2 EN CONJUROS QUE INVOLUCREN AL ALMA DE SU VÍCTIMA).  
CREA UNA PRISIÓN SUPERIOR QUE ENCIERRA LO QUE SEA DURANTE 2 TURNOS.  
ALTERA EL COMPORTAMIENTO DEL CAZADOR DE DEMONIOS TRANSMITIÉNDOLES SU CRUELDAD, SADISMO, Y DEPRIVACIÓN CONVIRTIÉNDOLES EN MÁQUINAS SANGUINARIAS EN LA BATALLA.

#### **INQUISIDOR:**

+1 EN INTELLECTO.  
LECTURA MENTAL.  
+1 EN ILUSIONISMO.  
+1 EN MAGIA DE LA SOMBRA VIL.  
EL ILLIDARI EXPERIMENTARÁ UNA SED DE CONOCIMIENTO INSACIABLE, POR LO QUE ESTA ACTITUD LE LLEVARÁ A CURIOSEAR TODO CUANTO PUEDA Y MÁS.

#### **MURCIELAGO VIL:**

CAPACIDAD DE VOLAR  
GRITO SÓNICO: ACTÚE DURANTE UN TURNO A LOS ENEMIGOS SITUADOS FRENTE A ÉL.  
EN SITUACIONES DE ESTRÉS SON ALTAMENTE INSTINTIVOS.

#### **RITUAL DE CAZADOR DE DEMONIOS**

+1 EN DEVASTACIÓN.  
+1 EN VENGANZA.



### 3.1.4 CAZADOR

COMO SU HOGAR SON CAZADORES QUE BUSCAN ENCONTRAR SU PROPIO SITIO EN EL MUNDO.

#### PUNTERÍA 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 PERCEPCIÓN.

#### INSTRUCCIÓN DE CAZA

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



EMBLEMA DE LOS CAZADORES POR *POPOKUPIN GUPOPO*

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 CONEXIÓN CON LA NATURALEZA Y UN MODO DE VIVIR EN ELLA. ESTAS GENTES DE LO SALVAJE HAN EXPLORADO LAS DISTINTAS TIERRAS DE AZEROTH Y HAN FORMADO LAZOS QUE LES UNEN CON LAS BESTIAS DEL MUNDO.

UN CAZADOR NUNCA VA SIN SU ARMA Y SU COMPAÑERO, LA BESTIA CON LA QUE HA ESTABLECIDO UNA RELACIÓN. AMBOS TRABAJAN JUNTOS Y APRENDEEN UNO DEL OTRO. ESTO PERMITE AL CAZADOR ABRAZAR EL MUNDO NATURAL Y A SUS MASCOTAS EVITARSE LOS ASPECTOS MÁS COSTOSOS DE SU EXISTENCIA, COMO BUSCAR PRESA Y UN LUGAR SEGURO PARA DESCANSAR.

ALGUNAS RAZAS HAN ADOPTADO FÁCILMENTE ESTE MODO DE VIDA. LOS TAUREN Y LOS ELFOS DE LA NOCHE TIENEN GRAN RESPETO POR LA NATURALEZA, TRABAJAR JUNTOS ES UNA EXTENSIÓN DE ESTO MISMO. LOS TROLLS POR SU PARTE NUNCA SE HAN ALEJADO DE LOS RITMOS DEL MUNDO NATURAL. PARA ESTA GENTE, HACERSE CAZADOR ES UNA OPORTUNIDAD DE LIGARSE A LA NATURALEZA Y A SUS BESTIAS.

PARA OTROS, ES UNA INCLINACIÓN DE SU ESPÍRITU INDEPENDIENTE. LOS ENANOS, ORCOS, HUMANOS, NO-MUERTOS Y ALGUNOS ESTÁN CAUSADOS DE DISCUSIONES POLÍTICAS DE LAS CIUDADES Y HAN ACEPTADO LO SALVAJE





### 3.1.5 CHAMÁN

### ARMAS DE ELEMENTALISTA



+1 EN MAZAS 1H  
+1 EN HACHAS 1H  
+1 EN ARMAS DE PUÑO.  
+1 EN ESCUDO.

EMBLEMA DE LOS CHAMANES POR *POPOKU PinguPOPO*

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 RENEGADOS CARECEN DE CHAMÁN. ESTO ES UNA FUENTE DE INQUIETUD ENTRE LAS RAZAS, YA QUE TAUREN, TROLLS Y ORCOS TIENEN OBJETIVOS COMUNES Y LOS RENEGADOS PUEDEN NO COMPARTIRLOS.

### CONEXIÓN ELEMENTAL:

+1 EN MAGIA ELEMENTAL: AGUA.  
+1 EN MAGIA ELEMENTAL: FUEGO.  
+1 EN MAGIA ELEMENTAL: TIERRA.  
+1 EN MAGIA ELEMENTAL: VIENTO.  
+1 EN ESPIRITUALIDAD.



### 3.1.6 DRUIDA

#### ENLAZADO CON LA NATURALEZA:



EMBLEMA DE LOS DRUIDAS POR *Popokupin'guPop90*

- +1 EN NATURALEZA
- +1 EN MAGIA DRUÍDICA: FERAL.
- +1 EN MAGIA DRUÍDICA: EQUILIBRIO-SOL.
- +1 EN MAGIA DRUÍDICA: EQUILIBRIO-LUNA.
- +1 EN MAGIA DRUÍDICA: RESTAURACIÓN.
- +1 EN TRATO CON ANIMALES.
- +1 EN HERBORISTERÍA.
- +1 EN ARMAS DE PUÑO
- +1 EN SIN ARMAS.

LOS PROTECTORES DE LA NATURALEZA, LOS DRUIDAS, SE PREOCUPAN DEL MUNDO NATURAL, SUS CRIATURAS Y EL EQUILIBRIO. MUCHOS DE ELLOS HAN OBSERVADO EL MUNDO DESDE EL SUEÑO ESMERALDA, UN REINO ETERNO SEPARADO DE AZEROTH PERO RELACIONADO ÍNTIMAMENTE CON ÉL. ESTE MUNDO ESPIRITUAL PERMITE LA REGULACIÓN DEL FLUJO DE LA NATURALEZA Y EL CAMINO EVOLUTIVO DEL PROPIO MUNDO. ES EL REINO DE UNO DE LOS GRANDES DRAGONES ASPECTO, Y SERA LA SOÑADORA. PARA AYUDAR A GUÍAR EL CURSO NATURAL DEL MUNDO, LOS DRUIDAS ENTRARON EN EL SUEÑO ESMERALDA, ACEPTANDO EXISTIR LEJOS DE SUS AMIGOS Y SERES QUERIDOS EN UN ESTADO DE HIBERNACIÓN 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 ESMERALDA Y OTROS SE HAN QUEDADO EN AZEROTH, TRABAJANDO PARA REPARAR EL DAÑO NATURAL. LOS DRUIDAS EXISTEN MÁS ALLÁ DE LOS LÍMITES POLÍTICOS, LOS IMPERIOS Y LOS CLANES. ¿QUÉ IMPORTA SI UNO ES DE LA HORDA Y LA ALIANZA EN LA AMPLIA NATURALEZA? LOS ELFOS DE LA NOCHE Y LOS TAUREN, UNIDOS POR SU AMOR POR LA TIERRA, DEJARON SUS DIFERENCIAS A UN LADO PARA TRABAJAR JUNTOS PROTEGIENDO AZEROTH Y AYUDANDO A RESTAURAR ZONAS CONTAMINADAS DE DOLOR Y GUERRA. LOS DRUIDAS OFRECEN ESPERANZA DE LO QUE TODO AZEROTH PODRÍA CONSEGUIR SI TODAS LAS RAZAS TRABAJASEN UNIDAS PARA MEJORAR EL MUNDO JUNTAS.



### 3.1.7 GUERRERO



EMBLEMA DE LOS GUERREROS POR *PopoKuPiñguPop90*

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 TENDONES CON UNA RÁFAGA DE ACERO. CADA DRAGÓN DERROTADO, TIRANO CORRUPTO DERROCADO Y DEMONIO EXILIADO DE AZEROTH HA TEMBLADO ANTE ESTOS SEÑORES DE LA GUERRA. LOS GUERREROS SE EQUIPAN CON CUIDADO PARA EL COMBATE Y SE ENFRENTAN A SUS ENEMIGOS DE FRENTE, DEJANDO QUE LOS ATAQUES RESBALEN CONTRA SU PESADA ARMADURA. USAN DIVERSAS TÁCTICAS DE COMBATE Y UNA GRAN VARIEDAD DE TIPOS DE ARMAS PARA PROTEGER A LOS COMBATIENTES MENOS HÁBILES. CUALQUIER RAZA QUE PUEDA FORJAR ARMAS PUEDE ENTRENAR GUERREROS. HUMANOS, ELFOS DE LA NOCHE, ENANOS, Y GIGANTES ENTRENAN GUERREROS Y RECURREN A ELLOS CONTRA LOS PEORES ENEMIGOS. DE LA HORDA, TAUREN, TROLLS, ORCOS Y RELEGADOS AFILAN SUS ESPADAS Y SE PREPARAN PARA UNA INMEDIATA GUERRA.

#### 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 SALVO.

#### FURIA

- +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.







### 3.1.8 MAGO

+1 EN TAUMATURGIA

+1 EN CONOCIMIENTO DE MÁGIA



EMBLEMA DE LOS MAGOS POR *Popok/Pingu/Pop90*

LA LLAMADA DE LA MÁGIA 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 MÁGIA TAN PROFUNDAMENTE COMO DALARAN, EN LA QUE LOS MAGOS GUÍAN LA CULTURA ENTERA. COMO ENTIDAD POLÍTICA, DALARAN ERA UNA FUENTE DE CONOCIMIENTO SIN FRENSAS 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 MÁGIA SE HA EXPANDIDO POR AZEROTH, TRAS SU RECONSTRUCCIÓN DALARAN SE MANTIENE FIRME EN EL CIELO COMO UN FARO DE MÁGIA ARCANIA POR LOS CIELOS. EN LAS TIERRAS DE LA ALIANZA, HUMANOS, GNOMOS, ENANOS Y DRAENEI ESTUDIABAN EL MISTERIO DE LA MÁGIA, RECIENTEMENTE SE LE UNIERON UNOS PODEROSOS MÁGICOS ALIADOS A LA ALIANZA LOS ALTOHATO. LOS TROLLS DE DUNOTAR 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 MÁGIA, LOS GOBLINS DE KEZAN TAMBIÉN SE UNEN A LA INVESTIGACIÓN DE LA MÁGIA.

#### AFINIDAD MÁGICA:

- +1 EN ARCANISMO.
- +1 EN PIROMANCIA.
- +1 EN CRIOMANCIA.
- +1 EN BASTONES.
- +1 EN CARISMA.
- +1 EN INTELIGENCIA.



### 3.1.9 Μονije

#### Αρμονία:



- +1 EN CHI.
- +1 EN SIN ARMAS.
- +1 EN DESTREZA.
- +1 EN TEMPLE.
- +1 EN BASTONES.
- +1 EN ARMAS DE PUÑO.
- +1 EN PARADA.
- +1 EN ATLETISMO.
- +1 EN INTELIGENCIA.
- +1 EN ESPIRITUALIDAD

#### ΑΡΤΕΣ ΜΑΡΤΙΑΛΕΣ

- +1 EN ΑΑΜΜΙ ΜΑΕΣΤΡΟ CERVECERO.
- +1 EN ΑΑΜΜΙ CΑΜΗΛΑΒΙΕΤΗΣ.

ΕΜΒΛΕΜΑ ΔΕ ΛΟΣ ΜΟΝΙΕΣ ΠΟΡ ΡΟΡΟΚΥΡ ΠΙΗΓΥΡΟΡΟ

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 DESENCADENAR UNA REVOLUCIÓN, ESTABAN SUFICIENTEMENTE BIEN ENTRENADOS PARA SACUDIRSE EL YUGO DE LA OPRESIÓN.

SIENDO COMO SON MAESTROS EN EL ARTE DEL COMBATE CON PUÑOS DESNUDOS, LOS MONJES NUNCA CONFÍAN ÚNICAMENTE EN BLANDEIR UNA 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.





### 3.1.10 PALADÍN

+1 EN MAZAS 1H  
+1 EN ESPADAS 1H  
+1 EN ESCUDOS  
+1 EN EQUITACIÓN.

#### GUERRERO SAGRADO

+1 EN PROTECTOR SAGRADO.  
+1 EN REPRESIÓN.



EMBLEMA DE LOS PALADINES POR *PopokvPinGuPop90*

LOS PALADINES SON LOS CAMPEONES DE LA LUZ. LOS PALADINES, LUCHADORES DEDICADOS, PROTEGEN A LA POBLACIÓN Y SON UN SÍMBOLO AL QUE ASPIRAR. ESTOS HOMBRRES 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, BASTIÓN DE LA CIVILIZACIÓN. LOS DEFENSORES PALADINES ERAN UNA GRAN FUERZA DE ORDEN Y RESPETO PARA SU NACIÓN. PERO LAS FUERZAS OSCURAS ESTABAN TRABAJANDO, UNA GRAN ENFERMEDAD SE EXTENDIÓ POR LA TIERRA, LLEVANDO LA MALDICIÓN DE LOS NO-MUERTOS A TODO EL PAÍS. LORDAERON FUE DESTRUIDA Y ALGUNOS DE SUS PALADINES SE CORROMPIERON, DEJANDO AL RESTO DE CABALLEROS DE LA ORDEN FRENTE A LOS NO-MUERTOS Y A SUS ANTIGUOS CAMARADAS. LA LEALTAD Y LA HERMANDAD DE ENANOS Y HUMANOS COMPLETAN LAS FILAS DE LOS PALADINES. SON DEFENSORES ROBUSTOS Y TRABAJAN DENTRO DE LOS LÍMITES DENTRO DE LOS LÍMITES DE SUS ORGANIZACIONES POLÍTICAS. POR ENCIMA DE TODO, LOS PALADINES 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



### 3.1.11 PÍCARO



EMBLEMA DE LOS PÍCAROS POR *POPOKUPiNGUPOP90*

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 ENTRENARSE A UN ENEMIGO CON ANILLAS, MARTILLO Y ESCUDO. CON LA PROLIFERACIÓN DEL USO DE LA MAGIA EN EL CAMPO DE BATALLA Y SU HABILIDAD DE DESTRUIR TROPAS ESTÁNDAR, LOS PÍCAROS TIENEN UN IMPORTANTE DEBER. DEBEN PROTEGER A SUS AMIGOS ELIMINANDO PRIMERO A LOS TAUMATURGOS ENEMIGOS. PARA LOS PÍCAROS EL ÚNICO CÓDIGO ES EL CONTRATO Y SU HONOR SE COMPRO 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 USAR TOXINAS PARALIZANTES EN SUS ARMAS QUE HACEN QUE LOS ENEMIGOS NO PUEDAN DEFENDERSE. ESTOS ACECHADORES SILENCIOSOS LLEVAN ARMADURAS DE CUERO PARA PODER MOVERSE SIN ESTORBOS, ASEGURANDO QUE ASESTEN EL PRIMER GOLPE. CON SUS VEJENOS, EL PODER CEGADOR Y SU VELOCIDAD, EL PRIMER GOLPE DEL PÍCARO ES A MENUDO EL ÚLTIMO PASO ANTES DE ASESTAR EL GOLPE MORTAL.

LOS PÍCAROS A MENUDO INICIAN SUS BATALLAS ENTRE LAS SOMBRAS, COMENZANDO CON SANGUINARIOS GOLPES CUERPO A CUERPO. EN BATALLAS LARGAS, USAN ATAQUES SUCESIVOS, CUIDADOSAMENTE SELECCIONADOS PARA PREPARAR AL ENEMIGO PARA EL GOLPE FINAL. LOS PÍCAROS DEBEN TENER ESPECIAL CUIDADO AL SELECCIONAR A SUS OBJETIVOS PARA NO MALGASTAR SUS ATAQUES DE COMBO Y DEBEN SABER CUÁNDO ESCONDERSE O HUIR SI LA BATALLA SE VUELVE CONTRA ELLOS. UNAS RAZAS DE AZEROTH NO ACEPTAN ENTRENARSE COMO PÍCARO. LOS TAUREN Y LOS DRAENEI NO SON APROPIADOS NI FÍSICA NI MENTALMENTE PARA ELLO. CREEN QUE EL ENGAÑO ES DESHONROSO. LOS FINES JUSTIFICAN LOS MEDIOS PARA LAS OTRAS RAZAS.

#### PULSO DE CIRUJANO:

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

#### DESTREZA DE BANDO:

+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 SUTILEZA.  
+1 EN FORAJIDO.



### 3.1.12 SACERDOTE



EMBLEMA DE LOS SACERDOTES POR *POPOKUPiNGUPOPO90*

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 TAMATURGO 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, ENANOS, GIGANTES, DRAENEI, 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 OLVIDADA.







### 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.





## 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 CORPULENCIA Y SABIDURÍA.

#### 4.1.1 INTELIGENCIA

LA INTELIGENCIA SE MIDE JUNTAMENTE CON EL CONOCIMIENTO GENERAL QUE TIENE EL PERSONAJE SOBRE LO QUE SE LE HA SIDO ENSEÑADO EN EL MUNDO.

LA HABILIDAD NATURAL 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 PÍLLA, 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 EMBELESAMIENTO, 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 SIEMPRE, 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 REALIZA UNA TIRADA DE PERCEPCIÓN PARA DARSE CUENTA DE QUE ALGUIEN LE ACECHA.

### 4.1.6 VELOCIDAD

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

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

TELA>CUERO>MALLA>PLACAS.

VELOCIDAD POR ARMADURAS:

TELA: 6

CUERO: 5

MALLA: 4

PLACAS: 3

### 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 PUEDE 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:

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

**7 PUNTOS DE ENERGÍA:** EL PERSONAJE MUESTRA SIGNOS DE CAÑASANCIO.

**5 PUNTOS DE ENERGÍA:** EL PERSONAJE MUESTRA SIGNOS DE AGOTAMIENTO.

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

**2 PUNTOS DE ENERGÍA:** EL PERSONAJE ESTÁ POR LOS SUELOS APENAS PUEDE SOSTENERSE EN PIE.

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



#### 4.1.8 SALUD

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 O CAE DERROTADO.

#### 4.1.10 RESISTENCIA

LOS PUNTOS DE RESISTENCIA OTORGADOS POR AGENTES EXTERNOS MITIGAN EL DAÑO ESPECÍFICO QUE PUEDAN SUFRIR POR GOLPES, VENENOS, MAGIA, QUEMADURAS... ETC.

#### 4.1.9 HABILIDADES DE ARMADURA

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

##### 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. POR CONSECUENTE EL AGUANTE DEL PORTADOR DE LA ARMADURA DE CUERO AUMENTA EN +3. 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 GANAN UN AGUANTE DE +4 PERO LAS MALLAS DE ACERO PUEDEN TIENTINEAR 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 TIENTINEAN 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 4 PUNTOS BASE DE VIGOR.



## 4.2 HABILIDADES MÁGICAS

LA HABILIDAD DE LOS PERSONAJES DE LIDIAR CON LA MAGIA NAVE CUANDO ESTOS ENTREN EN COMPRENSIÓN 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 SIENTE DEVOCIÓN.

ENTIDADES QUE RESPONDE 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: **VOLENTAD**.

### 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: **VOLENTAD**.

## 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: **VOLENTAD**.

### 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:

- DEMONOLOGÍA
- 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 EMPUJANDO UN 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 MANOS DOBLES 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

UN 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

UN ARMA DE FILO MUY PESADA SOSTENIDA POR UNA EMPUÑADURA LARGA CAPAZ DE SER SOSTENIDA POR AMBAS MANOS, CUYO 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 BALA 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 OJO 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 PUEDEAN 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 O PUÑETAZOS.

#### 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 GUÍAS 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 EMPUÑADA 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 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 ESCONDERTE EN LAS SOMBRAS Y EVITAR SER DESCUBIERTO.

### 4.6.4 Forzar Cerraduras

POSEES LA MAESTRÍA DE FORZAR CERRADURAS CON CUALQUIER GANZÚA 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 VENUSCA, 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.

## 4.7 HABILIDADES MENTALES

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

### 4.7.1 Alerta

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

### 4.7.2 Aprendizaje

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

### 4.7.3 Interpretación

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

## 4.8 HABILIDADES SOCIALES

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

### 4.8.1 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.

### 4.8.2 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.



#### 4.8.3 Intimidación

Cuando un personaje está en una conversación e intenta sacar algo en un negocio e intenta convencer a alguien y ante las negativas tu personaje puede tratar de intimidar al receptor en cuestión. El éxito supone que el personaje accederá a tus peticiones y/o exigencias.

#### 4.8.4 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.



## 4.9 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.

### 4.9.1 ARCANISMO

EL LEGADO DEL TITÁN NORGANNON 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 ARCANIA.

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 ARCANAS SE LE CONFIERE EL NOMBRE DE "ARCANISTA" Y AL DOMINIO "ARCANISMO".

#### 4.9.1.1 VARIANTES DEL ARCANISMO

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

##### 4.9.1.1.1 CROMOMANCIA

LA ESCUELA ARCANIA 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.

##### 4.9.1.1.2 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 VER LO QUE PUEDE NORMALMENTE SER INVISIBLE.

##### 4.9.1.1.3 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 PADA.

##### 4.9.1.1.4 ENCANTIMIENTO

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

#### 4.9.1.1.5 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.

#### 4.9.1.1.6 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 TORCER LA IMAGEN DE UNA POSICIÓN EN ALGO TOTALMENTE DIFERENTE. ILUSIÓN SE PUEDE UTILIZAR PARA DISFRAZ PARA LA MANIPULACIÓN.

### 4.9.2 PIROMANCIA

LOS ARCANISTAS QUE HAN DESCUBIERTO LA FORMA DE CONVERTIR LA ENERGÍA ARCANIA EN FUEGO PARA CREAR PELIGROSOS HECHIZOS DE DESTRUCCIÓN LETALES. A LOS PRACTICANTES DE DICHA MAGIA SE LES DENOMINAN PIROMANTES Y SUS CONJUROS DE DESTRUCCIÓN SON DEVASTADORES EN EL CAMPO DE BATALLA.

### 4.9.3 CRIOMANCIA

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

### 4.9.4 NIGROMANCIA

LA NIGROMANCIA 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 CONTAMINADO DE LA MAGIA PUEDEN CONJURAR ENFERMEDADES, APROVECHAR LAS SOMBRAS EN RAYOS DE ENERGÍA INCENDIARIA, Y ENFRIAR EL ESTAR CON EL PODER DE LA MUERTE. NIGROMANCIA 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.



#### 4.9.5 MAGIA RÚNICA

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

#### 4.9.6 DEMONIOLOGÍA

EL ESTUDIO DE LA MAGIA DEMONIACA, LOS BRUJOS QUE LA ESTUDIAN APRENDE A UTILIZAR CONJUNTOS DEMONIACOS QUE APRENDE TRAS HACER PACTOS CON DEMONIOS, ESTOS CONJUNTOS PUEDEN ALTERAR AL USUARIO PROVOCÁNDOLE MUTACIONES DEMONIACAS TEMPORALES O PERMANENTES.

#### 4.9.7 PIROMANCIA VIL

LA ALTERACIÓN DE LA ESCUELA DE LA PIROMANCIA ALTERÁNDOLA CON MAGIA DEMONIACA VIL PARA CREAR UNA LLAMA CORRUPTA, VIL Y PODEROSA CAPAZ DE CAUSAR ALTO DAÑO DESTRUCTIVO.

#### 4.9.8 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 CONJUNTOS REQUIEREN EL USO DE SANGRE O DE ENERGÍA VITAL, NO SIEMPRE DEL PROPIO LANZADOR.

#### 4.9.9 MAGIA DE SOMBRA VIL

MAGIA DEMONIACA BASADA EN LAS SOMBRAS PARA CONVERTIRLAS EN CONJUNTOS DAÑINOS QUE PUEDEN INFLIGIR DAÑO A TRAVÉS DE MALDICIONES O HECHIZOS CONJUNTOS COMO CONJUNTOS DE DAÑO DE IMPACTO COMO UNA DESCARGA DE SOMBRA.

#### 4.9.10 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.

#### 4.9.11 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 APTITUDES Y HABILIDADES.

#### 4.9.12 MAGIA DRUÍDICA: EQUILIBRIO

LA MAGIA NATURAL ALTERNATIVA A LA ARCANIA QUE PERMITE A LOS DRUÍDAS LANZAR CONJUNTOS OTORGADOS POR LA NATURALEZA.

#### 4.9.13 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.

#### 4.9.14 DOMINIO DE LA LUZ

HAY DOS FORMAS DE DOMINAR LA MAGIA DE LA LUZ: BUSCANDO SU BENEDICIÓN O DOBLEGÁNDOLA A TU ANTOJO, LOS USUARIOS DE LA MAGIA DE LA LUZ LA UTILIZAN TANTO COMO PARA DAÑAR, SANAR, ALIVIAR O PROTEGER CON LA GRACIA DE LA LUZ, SE DIVIDEN 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.

#### 4.9.15 MAGIA ELEMENTAL: AGUA

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

#### 4.9.16 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.

#### 4.9.17 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.

#### 4.9.18 MAGIA ELEMENTAL: AIRE

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



#### 4.9.19 Chi

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



## 4.10 LOS ESTILOS DE AZEROTH

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

### 4.10.1 MAESTRO DE ARMAS

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

### 4.10.2 FURIBUNDO

UN VIOLENTO GUERRERO QUE ENCADEÑA UN ALUVIÓN DE ATAQUES.

### 4.10.3 PROTECTOR

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

### 4.10.4 PUNTERÍA

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

### 4.10.5 SUPERVIVENCIA

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

### 4.10.6 MAESTRO DE BESTIAS

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

### 4.10.7 A.A.M.M. MAESTRO CERVECERO

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

### 4.10.8 A.A.M.M. CAMINAVIENTOS

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

### 4.10.9 ASESINATO

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

## 4.10.10 SUTILEZA

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

### 4.10.11 FORAJIDO

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

### 4.10.12 PROTECTOR SAGRADO

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

### 4.10.13 REPRESIÓN

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

### 4.10.14 DEVASTACIÓN

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

### 4.10.15 VENGAZA

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

### 4.10.16 CABALLERO SANGRIENTO

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

### 4.10.17 CABALLERO DE ESCARCHA

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

### 4.10.18 CABALLERO PROFANO

UN MAESTRO DE LA MUERTE Y LA DESCOMPOSICIÓN QUE PROPAGA INFECCIONES Y CONTROLA ESBIROS NOMUERTOS.



## 4.11 LAS PROFESIONES EN AZEROTH Y SUS ARTESANOS

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

### 4.11.1 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 APTITUD EXTRAORDINARIA.

#### 4.11.1.1 ALQUIMIA

ESTA HABILIDAD PERMITE CREAR POCIONES Y ELIXÍRES CON VARIOS ATRIBUTOS. LOS QUE LLEGAN A DESEÑAR LOS SECRETO DE LA ALQUIMIA PUEDEN TRANSFORMAR METALES Y ELEMENTOS.

**IDENTIFICAR SUSTANCIA:** EL ALQUIMISTA PUEDE SER CAPAZ DE IDENTIFICAR CUALQUIER SUSTANCIA OLFATEÁNDOLA 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 VOLVIERE 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.

#### 4.11.1.2 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 TE 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 DIFICULTAD 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 NADA EN SU MOVILIDAD POR LO QUE AUMENTA EN EL SASTRE QUE LLEVE PUESTAS SUS PROPIAS PRENDAS UN +1 EN ESQUIVAR.

#### 4.10.1.3 DESUELLO

LOS DESOLLADORES SE VALEN DE HERRAMIENTAS Y SUS MAÑOS PARA SEPARAR LA PRECIADA 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.

#### 4.10.1.4 CARPINTERÍA

LOS CARPINTEROS UTILIZANDO 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.

#### 4.10.1.5 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.





#### 4.10.1.6 Encantamiento

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

**MEJORAS MÁGICAS:** LOS ENCANTAMIENTOS OTORGADOS A LOS OBJETOS PUEDE DOTAR A SUS PORTADORES CON MEJORAS NOTABLES EN SUS RENDIMIENTOS FÍSICOS, PSICOLÓGICOS, SOCIALES O MÁGICOS.

**MEJORAS ENCANTADORAS:** LOS ENCANTADORES OBTIENEN UNA MEJORA PASIVA LA CUAL EN LA QUE SUS ENCANTAMIENTOS LES OTORGAN UNA LIGERA MEJORÍA FRELENTE A OTRAS PERSONAS QUE LLEVEN LOS MISMOS ENCANTAMIENTOS.

##### 4.11.1.7 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.

#### 4.11.1.8 HERRERÍAS RACIALES

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

##### 4.11.1.8.1 HERRERÍA ENANA

CONOCIDA POR SU REFINADA ARTESANÍA, LOS ENANOS 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.

##### 4.11.1.8.2 HERRERÍA ELFICA

CONOCIDA 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 SECRETOS CON ARTESANOS NO ELFOS, ESTAS ARMAS LE DAN A SU PORTADOR +1 EN TAUMATURGIA.

#### 4.11.1.9 Inscripción

EL ARTE DE LA ESCRITURA Y LA CALIGRAFÍA SE UTILIZA PARA MUCHAS COSAS COMUNES 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 TIÑAS CON PROPIEDADES ESPECIALES LOS INSCRIPTORES PUEDE CREAR HECHIZOS IMPRESOS EN UN PERGAMINO ESPERANDO SER LIBERADOS.

**IDENTIFICACIÓN DE LENGUAS ESCRITAS:** LOS CALÍGRAFOS PUEDE HABER LEÍDO MUCHO, TANTO QUE INCLUSO PUEDE IDENTIFICAR DESCIFRAR LENGUAS ESCRITAS CONIENDO ATENCIÓN, LOS INSCRIPTORES GANAN UNA TIRADA +2 EN INTENTO DE LEER LENGUAS ESCRITAS EN OTRO IDIOMA.



#### 4.11.1.10 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. PUEDE 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 HABRÁN 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 VARIAR AL JUICIO DEL INGENIERO O DEL NARRADOR.

#### 4.11.1.11 Ingeniería Racial

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

#### 4.11.1.11.1 Ingeniería Gnomia

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.

#### 4.11.1.11.1 Ingeniería Goblina

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

#### 4.11.1.12 Joyería

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

**CREACIÓN DE GEMAS MÍSTICAS:** LOS JOYEROS DESCUBRIERON QUE LAS GEMAS TAMBIÉN PUEDE 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 INTENTAR IDENTIFICAR GEMAS.

#### 4.11.1.13 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.

#### 4.11.1.14 Minería

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

**LOCALIZACIÓN DE MÍNERAL:** LOS MINEROS HAN SABIDO EXPLORAR LA TIERRA Y LA ROCA BUSCANDO VETAS QUE CONTIENEN MÍNERAL PRECIADO, POR CONSEGUENTE LOS MINEROS OBTIENEN +2 A LAS TIRADAS DE BÚSQUEDA DE MÍNERALES.

#### 4.11.1.15 Peletería

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



#### 4.11.1.16 GRANJERO

MUCHOS HABITANTES DE AZEROTH CUYA VIDA  
SEDENTARIA 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.



#### 4.11.2 Oficios

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

##### 4.11.2.1 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.

##### 4.11.2.2 MARINERO

AQUELLOS QUE SE HACEN A LA MAR EN SU BARCO ADQUIEREN DESTREZAS 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 CORSARIO ESA REPUTACIÓN PUEDE TORNARSE EN REPUTACIÓN NEGATIVA.

#### 4.11.2.3 MERCADER

LOS MERCADERES HACEN NEGOCIO DEL INTERCAMBIO DE MERCANCÍAS 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 GANZA +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.

##### 4.11.2.4 CAZARRECOMPENSAS

NO ES DE EXTRAÑAR QUE EN AZEROTH HAYA CRIMINALES BUSCADOS EN ALGUNOS TERRITORIOS, A VECES EN DICHOS 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.

##### 4.11.2.5 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 ALIENTO.

#### 4.11.3 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.



#### 4.11.3.1 ARQUEOLOGÍA

LA ARQUEOLOGÍA ES EL ESTUDIO DE LA HISTORIA PASADA DE AZEROTH. AQUELLOS QUE LA ESTUDIAR 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 CONTENGA 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.

#### 4.11.3.2 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.

#### 4.11.3.3 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.

#### 4.11.3.4 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 PESAS Y SABE DÓNDE ARROJAR LA CAÑA PARA OBTENER SU PESCA. EL PESCADOR GANA +2 EN BÚSQUEDA DE AGUAS DE PESCA.

#### 4.11.3.5 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.

#### 4.11.3.6 CONOCIMIENTO DE LA MAGIA

LA 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. 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 PUEDE 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, ATUENDOS, ARMADURAS, HERRAMIENTAS... ETC. TODOS OBJETOS LOS CUALES LOS PERSONAJES PUEDEN LLEVAR, PORTAR, COMERCIAR, CREAR, CONSUMIR... ETC.

### 5.1.1 INVENTARIO

EL INVENTARIO SE DIVIDE EN DOS SECCIONES, MOCHILA Y BOLSAS Y OBJETOS EQUIPADOS EL 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.

### 5.1.2 MOCHILA Y BOLSAS

LA MOCHILA Y LAS BOLSAS SON OBJETOS DESIGNADOS CONTEÑEDORES, EN ESTOS CONTEÑEDORES SE PUEDE GUARDAR UN NÚMERO DETERMINADO DE OBJETOS SIEMPRE QUE ESTOS NO SUPEREN EL PESO QUE PUEDE PORTAR EL PERSONAJE.

### 5.1.3 EQUIPAMIENTO

ESTOS OBJETOS SON LOS QUE SE ENCUENTRAN ACTUALMENTE EQUIPADOS EN EL PERSONAJE

### 5.1.2 CARACTERÍSTICAS DE OBJETOS

LOS OBJETOS TIENEN VARIAS CARACTERÍSTICAS QUE LES DEFINEN DE LOS DEMÁS A CONTINUACIÓN SE MUESTRAN DICHAS CARACTERÍSTICAS:

#### 5.1.2.1 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 PODREMOS LOS SIGUIENTES VALORES:

#### COBRE

LA MONEDA DE MÁS BAJO VALOR UTILIZADO EN AZEROTH LA CUAL EQUIVALE A UNA CENTÉSIMA PARTE DE UNA MONEDA DE PLATA POR LO QUE CIENTO MONEDAS DE COBRE EQUIVALEN A UNA MONEDA DE PLATA.

#### PLATA

LA MONEDA CONSIDERADA COMO DE VALOR MEDIO EN EL MERCADO.

#### ORO

LA MONEDA DE MAYOR VALOR EN TODA AZEROTH Y CADA MONEDA EQUIVALE AL VALOR DE CIENTO MONEDAS DE PLATA.

### 5.1.2.2 PESO

LOS OBJETOS TIENEN UN DETERMINADO PESO, Y LOS PERSONAJES TIENEN UN LÍMITE DE PESO DEL QUE PUEDEN PORTAR.

### 5.1.2.3 LIGABLE

HAY OBJETOS QUE AL USARSE SE LIGAN AL ALMA, POR LO QUE NO PUEDEN SER ROBADOS.

### 5.1.2.4 USABLE

SE DICE QUE UN OBJETO ES USABLE CUANDO TIENE UNA ETIQUETA DE "USO:" Y TENDRÁ UNA FUNCIÓN ESPECÍFICA.

### 5.1.2.5 EQUIPABLE

CUANDO UN OBJETO ES EQUIPABLE SIGNIFICA QUE PUEDE PORTARSE YA SEA COMO VESTIDURA, ARMA, DECORACIÓN... ETC.

## 5.1.3 TIPOS DE OBJETOS

LOS OBJETOS SON TAN DIVERSOS QUE SE DIFERENCIAN POR SU FORMA, UTILIZACIÓN Y CATEGORÍA Y LOS CLASIFICAREMOS EN LAS SIGUIENTES CATEGORÍAS.

### 5.1.3.1 EQUIPAMIENTO

LOS OBJETOS QUE SE PUEDEN EQUIPAR COMO VESTIDURAS, ARMAS Y PIEZAS DE JOYERÍA ESTÁN EN ESTA CATEGORÍA.

#### 5.1.2.1.1 ARMAS

LAS ARMAS SON OBJETOS EQUIPALES QUE SE EMPUÑAN CON UNA O AMBAS MANOS QUE PRODUCEN DAÑO AL OBJETIVO DE AQUEL QUE LAS EMPUÑA.





#### 5.1.2.1.2 ARMADURAS

LOS ATUENDOS QUE LOS PERSONAJES VISTEN TIENEN PROPIEDADES PROTECTORAS O NO, DEPENDIENDO DE LA COMPOSICIÓN DEL ATUENDO.

#### 5.1.2.1.3 ABALORIOS

LOS ELEMENTOS DECORATIVOS COMO PENDIENTES, ANILLOS, COLGANTES...ETC PUEDEN LLEGAR A CONTENER PROPIEDADES MÁGICAS QUE AUMENTAN EL RENDIMIENTO DE SU PORTADOR.

#### 5.1.3.2 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.

#### 5.1.3.3 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.

#### 5.1.3.4 COMPONENTES

LA MAYORÍA DE LOS OBJETOS FABRICADOS REQUIEREN MATERIALES QUE SE CONSIGUEN RECOLECTANDO, DESPOJANDO O COMERCIANDO.

#### 5.1.3.5 CONTENEDORES

LAS MOCHILAS, LAS BOLSAS Y LAS FALTRIQUERAS SON CONTENEDORES QUE PUEDEN ALMACENAR LOS OBJETOS PERMITIENDO AL USUARIO IR CON LAS MANOS LIBRES.

#### 5.1.3.6 RECETAS

LOS MAESTROS, LOS ARTESANOS Y LOS COCINEROS DE AZEROTH TRANSMIENEN SUS CONOCIMIENTOS A SUS APRENDICES CON MANUSCRITOS ESCRITOS DE SU PUÑO Y LETRA Y AQUELLOS QUE LEEN Y APRENDEEN DE ESOS MANUSCRITOS ADQUIEREN NUEVAS HABILIDADES.

#### 5.1.3.7 POCIONES

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

#### 5.1.3.8 MISCELÁNEA

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

#### 5.1.4 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.

##### 5.1.4.1 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.

##### 5.1.4.2 COMÚN

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

##### 5.1.4.3 POCO COMÚN

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

##### 5.1.4.4 RARO

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

##### 5.1.4.5 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.



#### 5.1.4.6 LEGENDARIO

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



### 5.1.5 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 COMO CREAR UN OBJETO EN UNA CARTA.

#### 5.1.5.1 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), COBRE (C).



## 5.2 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.

### 5.2.1 Beneficios

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

#### 5.2.1.1 Tipos de Beneficios

EL ORIGEN DE ESTOS BENEFICIOS DETERMINA SUS EFECTOS Y SUS TIPOS QUE SON LOS SIGUIENTES.

##### 5.2.1.1.1 Magia

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

##### 5.2.1.1.2 Bendición

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

##### 5.2.1.1.3 Poción

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

### 5.2.2 Perjuicios

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

#### 5.2.2.1 Tipos de Perjuicios

LAS AFICCIONES CUYOS EFECTOS PERJUDICAN A LA INTEGRIDAD DE LOS PERSONAJES SEGÚN SU ORIGEN SE VEN CLASIFICADOS POR LOS SIGUIENTES ARQUETIPOS.

##### 5.2.2.1.1 Magia

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

##### 5.2.2.1.2 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.

##### 5.2.2.1.3 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.

##### 5.2.2.1.4 Enfermedad

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

##### 5.2.2.1.5 Herida

LA CARNE ES FRÁGIL Y TIENDE A ABRIRSE POR CONSECUENCIA DE GOLPES Y CORTES MIENTRAS QUE LOS HUESOS TIENEN PROBABILIDAD DE FRACTURARSE E INFINIDAD 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 NARRADOR SI ESTOS DECIDEN CREARLOS.

#### 5.2.3.1 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\*

EFFECTO:  
<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



## 5.3 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.

### 5.3.1 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 AUTORIZA A HACERLO. DURANTE LA EXPLORACIÓN PUEDE INICIARSE UN COMBATE, AQUÍ AUTOMÁTICAMENTE SE TERMINA LA EXPLORACIÓN LIBRE Y SE DA INICIO A LA BATALLA.

### 5.3.2 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:

#### 5.3.2.1 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.

#### 5.3.2.2 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  $\text{ATLETISMO} \times 1.5 + \text{VELOCIDAD REDONDEANDO}$  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.

#### 5.3.2.3 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  $\text{ATLETISMO} \times 2.5 + \text{VELOCIDAD BASE}$ , LO QUE SERÍA UTILIZANDO 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.

#### 5.3.2.4 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 EN ESTE 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.

### 5.3.3 MOVIMIENTO ENTRE ZONAS

ESTA SECCIÓN HACE REFERENCIA A 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 FRONTERA O CUALQUIER FACTOR QUE REQUIERA HACER USO DE ACCIONES DE JUEGO.



## 5.4 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.

### 5.4.1 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.

#### 5.4.1.1 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.

#### 5.4.1.2 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 Horde han terminado conociendo esta lengua.

#### 5.4.1.3 Elfico

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

##### 5.4.1.3.1 Darnassiano

La lengua de los Kaldorei y el idioma Elfico original, este ancestral idioma ha permanecido en la sociedad Kaldorei milenios y sigue hablándose.

##### 5.4.1.3.2 Thalassiano

Los habitantes de Quel'Thalas descendientes de los Altosnato Exiliados de Kalimdor que marcharon al Este para establecerse en Quel'Thalas desarrollaron una variante del Darnassiano que llamaron Thalassiano.

##### 5.4.1.3.3 Shalassiano

Los Elfos Nocheentera 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.

#### 5.4.1.4 Egnico

Hablada por los Egnos esta lengua hablada en tierras Egnas se la conoce como Egnico.

#### 5.4.1.5 Gnomico

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

#### 5.4.1.6 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.

#### 5.4.1.7 Taurane

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

#### 5.4.1.8 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.

#### 5.4.1.9 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.





#### 5.4.1.10 ΠΑΗΔΑΡΕΗ

LA LENGUA QUE LOS ΠΑΗΔΑΡΕΗ USAN PARA COMUNICARSE ENTRE ELLOS PARA MUCHAS RAZAS ESTA ES LA LENGUA MÁS COMPLICADA DE APRENDER.

#### 5.4.2.6 VRYKUL

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

#### 5.4.2 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 AGREGACIÓN DE LAS LENGUAS CONSIDERADAS MENORES.

#### 5.4.2.7 Titanico

LA RAZA DE LOS TITANES NACIDAS 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.

#### 5.4.2.1 DRACÓNICO

UNA LENGUA HABLADA POR LA RAZA DRACÓNICA DESDE EL INICIO DE ESTA RAZA, POCOS MORTALES LLEGAN A APRENDERLA Y A HABLARLA.

#### 5.4.2.2 KALIMAG

EL IDIOMA DE LOS ELEMENTOS, SOLO AQUELLOS QUE LLEGAN A ENLAZARSE CON LOS ESPÍRITUS PUEDEN LOGRAR ENTENDER Y HABLAR EL KALIMAG.

#### 5.4.2.3 MURLOC

LA RAZA DE LOS MURLOCS ESTÁ PRESENTE ALLÍ DONDE HAYA AGUA EN EL MUNDO POR LO CUAL ES COMÚN VER POBLADOS MURLOC, ESTA RAZA TIENE SU CARACTERÍSTICA LENGUA QUE PASA DESAPERCEBIDA AUNTE CUALQUIERA QUE ESCUCHA SUS GORGOTEOS.

#### 5.4.2.4 DEMONÍACO

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.

#### 5.4.2.5 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.



## 5.5 ΕΠΤΟΡΗΟΣ

ΕΝ ΛΑ ΦΑΖ ΔΕ ΑΖΕΡΟΤΗ ΕΧΙΣΤΕΝ ΜΑΡΕΣ Υ ΚΟΝΤΙΝΕΝΤΕΣ ΑΣΙΜΙΣΜΟ ΔΕΝΤΡΟ ΔΕ ΛΟΣ ΜΙΣΜΟΣ ΚΟΝΤΙΝΕΝΤΕΣ ΕΧΙΣΤΕΝ ΕΠΤΟΡΗΟΣ ΦΑΒΟΡΑΒΛΕΣ Υ ΔΕΣΦΑΒΟΡΑΒΛΕΣ ΚΥΕ ΙΝΦΛΥΕΝ ΕΝ ΛΑ ΒΙΔΑ ΔΙΑΡΙΑ ΔΕ ΛΟΣ ΠΕΡΣΟΝΑΙΕΣ ΔΕ ΛΑ ΦΟΡΜΑ ΚΥΕ ΣΕ ΔΕΣΚΡΙΒΕΤΗ Α ΚΟΝΤΙΝΥΑΚΙΟΝ.

### 5.5.1 ΕΞΕΤΕΡΙΟΡΕΣ

ΣΟΝ ΕΣΠΑΚΙΟΣ ΑΜΠΛΙΟΣ Υ Α ΛΑ ΙΝΤΕΜΠΕΡΙΕ, ΕΛ ΤΕΜΠΟΡΑΛ ΙΝΦΛΥΙΡΑ ΣΙ ΛΟΣ ΠΕΡΣΟΝΑΙΕΣ ΝΟ ΕΣΤΑΝ ΠΡΕΠΑΡΑΔΟΣ ΠΑΡΑ ΑΦΡΟΝΤΑΡΛΟ, ΠΟΡ ΕΙΕΜΠΛΟ ΣΙ ΛΛΥΕΥΕ Υ ΗΑΚΕ ΦΡΙΟ ΕΛ ΒΑΡΡΟ Υ ΛΑ ΗΥΜΕΔΑΔ ΠΥΕΔΕΝ ΡΑΛΕΝΤΙΖΑΡ ΛΟΣ ΒΙΑΙΕΣ ΔΕ ΝΥΕΣΤΡΟΣ ΠΕΡΣΟΝΑΙΕΣ ΗΕ ΑΚΥΙ ΛΑΣ ΚΑΤΕΓΟΡΙΑΣ ΔΕ ΕΠΤΟΡΗΟΣ

#### 5.5.1.1 ΚΙΥΔΑΔΕΣ

ΣΟΝ ΑΣΕΝΤΑΜΙΕΝΤΟΣ ΗΥΜΑΝΟΙΔΕΣ ΚΥΕ ΑΚΡΥΠΑΝ ΕΔΙΦΙΚΙΟΣ ΚΟΜΟ ΤΙΕΝΔΑΣ, ΒΙΥΙΕΝΔΑΣ Ο ΤΑΛΛΕΡΕΣ ΔΕ ΜΑΝΥΦΑΚΤΥΡΑΚΙΟΝ ΜΕΝΟΡ, Α ΠΕΣΑΡ ΔΕ ΚΟΝΣΙΔΕΡΑΡΣΕ ΚΟΜΟ ΥΗ ΕΠΤΟΡΗΟ ΣΥΠΕΡΙΟΡ ΠΥΕΔΕ ΚΟΖΑΡ ΔΕ ΑΛΚΥΗΟΣ ΒΕΝΕΦΙΚΙΟΣ ΔΕ ΛΟΣ ΕΠΤΟΡΗΟΣ ΙΝΤΕΡΙΟΡΕΣ.

#### 5.5.1.2 ΤΙΕΡΡΑ

ΕΝ ΕΣΤΑ ΚΑΤΕΓΟΡΙΑ ΑΒΑΡΚΑ ΤΟΔΟ ΛΟ ΚΥΕ ΗΑΥ ΕΝ ΛΟΣ ΚΟΝΤΙΝΕΝΤΕΣ: ΚΑΜΠΑΣ, ΒΟΣΚΥΕΣ, ΣΕΛΥΑΣ ΜΟΝΤΑΊΙΑΣ, ΤΥΠΟΡΑΣ... ΕΤΚ. ΕΣ ΥΗ ΕΠΤΟΡΗΟ ΗΟΣΤΙΛ ΠΟΡ ΛΟ ΚΥΕ ΝΟ ΕΣ ΠΟΣΙΒΛΕ ΔΕΣΚΑΝΣΑΡ ΣΙΗ ΛΕΥΑΝΤΑΡ ΥΗ ΚΑΜΠΑΜΕΝΤΟ Ο ΡΕΣΚΥΑΡΔΑΡΣΕ ΕΝ ΥΗ ΡΕΦΥΓΙΟ ΥΑ ΚΥΕ ΛΟΣ ΠΕΛΙΓΡΟΣ ΣΟΝ ΠΑΛΠΑΒΛΕΣ, ΛΑΣ ΒΕΣΤΙΑΣ, ΑΣΑΛΤΑΝΤΕΣ, Ο ΕΛ ΜΙΣΜΟ ΤΕΜΠΟΡΑΛ ΑΜΕΝΑΖΑ ΛΑΣ ΒΙΔΑΣ ΔΕ ΛΟΣ ΠΕΡΣΟΝΑΙΕΣ ΚΥΕ ΣΕ ΑΥΕΝΤΥΡΑΝ Α ΒΙΑΙΑΡ ΠΟΡ ΕΣΤΟΣ ΕΠΤΟΡΗΟΣ ΗΟΣΤΙΛΕΣ.

#### 5.5.1.3 ΜΑΡ

ΕΛ ΒΑΣΤΟ ΜΑΡ ΕΛ ΚΥΑΛ ΤΙΕΝΕ ΚΟΡΚΥΕΝΤΕΣ ΜΑΡΙΝΑΣ Υ ΒΕΣΤΙΑΣ ΛΕΓΕΝΘΑΡΙΑΣ ΚΥΕ ΣΟΝ ΚΑΠΑΚΕΣ ΔΕ ΚΑΣΚΑΡ ΥΗ ΒΑΡΚΟ ΚΟΜΟ ΣΙ ΔΕ ΥΗΑ ΝΥΕΥΕ ΕΝ ΥΗΑ ΜΑΗΟ ΔΕ ΟΡΚΟ ΣΕ ΤΡΑΤΑΣΕ ΣΕ ΗΑ ΛΛΥΑΔΟ ΜΥΧΑΣ ΒΙΔΑΣ ΔΕ ΑΚΥΕΛΛΑΣ ΠΕΡΣΟΝΑΣ ΚΥΕ ΣΕ ΗΑΝ ΑΥΕΝΤΥΡΑΔΟ ΕΝ ΕΛ ΜΑΡ, ΛΟΣ ΒΑΡΚΟΣ ΣΥΡΚΑΝ ΛΟΣ ΜΑΡΕΣ, ΕΣΕ ΜΕΔΙΟ ΔΕ ΤΡΑΝΣΠΟΡΤΕ Α ΤΡΑΥΕΣ ΔΕ ΛΟΣ ΜΑΡΕΣ Υ ΣΟΝ ΚΟΝΣΙΔΕΡΑΔΟΣ ΔΕ ΑΛΚΥΗΑ ΜΑΗΕΡΑ ΥΗ ΡΕΦΥΓΙΟ, ΥΑ ΚΥΕ ΕΝ ΕΛ ΜΑΡ ΔΕ ΠΟΡ ΣΙ ΣΟΛΟ ΝΑΔΙΕ ΔΥΡΑΡΑ ΜΑΣ ΔΕ ΥΗ ΠΑΡ ΔΕ ΔΙΑΣ.

## 5.5.2 ΙΝΤΕΡΙΟΡΕΣ

ΕΣΤΟΣ ΛΥΓΑΡΕΣ ΣΕ ΚΟΝΣΙΔΕΡΑΝ ΙΝΤΕΡΙΟΡΕΣ ΚΥΑΝΔΟ ΕΣΟΣ ΕΠΤΟΡΗΟΣ ΣΟΝ ΔΕ ΑΛΚΥΗΑ ΜΑΗΕΡΑ ΡΕΔΥΚΙΔΟΣ ΔΕ ΕΣΠΑΚΙΟ Υ ΛΟΣ ΤΕΜΠΟΡΑΛΕΣ ΕΞΕΤΕΡΙΟΡΕΣ ΝΟ ΤΙΕΝΕΝ ΑΛΚΥΗΟΣ ΤΕΜΠΟΡΑΛΕΣ ΔΕΛ ΕΞΕΤΕΡΙΟΡ, ΑΔΕΜΑΣ ΚΑΒΕ ΛΑ ΠΟΣΙΒΙΛΙΔΑΔ ΔΕ ΚΥΕ ΛΟΣ ΡΑΥΟΣ ΔΕΛ ΣΟΛ ΝΟ ΙΛΥΜΙΝΕΝ ΕΛ ΕΠΤΟΡΗΟ ΠΟΡ ΛΟ ΚΥΕ ΤΑΛ ΒΕΥ ΠΑΡΑ ΙΛΥΜΙΝΑΡ ΛΑ ΖΟΝΑ ΣΕΑΝ ΝΕΚΕΣΑΡΙΑΣ ΑΝΤΟΡΧΑΣ, ΛΑΜΠΑΡΑΣ Ο ΒΕΛΑΣ.

### 5.5.2.1 ΕΔΙΦΙΚΙΟΣ

ΛΟΣ ΕΔΙΦΙΚΙΟΣ ΠΥΕΔΕΝ ΕΠΚΟΝΤΡΑΡΣΕ ΕΝ ΛΑΣ ΚΙΥΔΑΔΕΣ Υ ΕΝ ΛΟΣ ΠΟΒΛΑΔΟΣ, ΑΥΗΚΥΕ ΤΑΜΒΙΕΤΗ ΕΣ ΠΟΣΙΒΛΕ ΕΠΚΟΝΤΡΑΡΛΟΣ ΑΠΑΡΤΑΔΟΣ ΔΕ ΛΑΣ ΚΙΥΔΙΖΑΚΙΟΝΕΣ, ΕΣΤΑΣ ΟΒΡΑΣ ΑΡΚΥΙΤΕΚΤΟΝΙΚΑΣ ΣΙΡΥΕΝ ΚΟΜΟ ΡΕΦΥΓΙΟΣ ΠΑΡΑ ΔΕΣΚΑΝΣΑΡ, ΚΟΜΕΡΚΙΑΡ Ο ΤΑΜΒΙΕΤΗ ΣΟΚΙΑΛΙΖΑΡ ΚΟΝ ΛΟΣ ΒΕΚΙΝΟΣ, ΝΟΡΜΑΛΜΕΝΤΕ ΣΙ ΕΣΤΑΝ ΠΟΒΛΑΔΟΣ ΕΣΤΑΡΑΝ ΚΑΛΙΕΝΤΕΣ ΙΛΥΜΙΝΑΔΟΣ Υ ΠΟΔΡΑΣ ΕΠΚΟΝΤΡΑΡ ΚΡΑΝ ΒΑΡΙΕΔΑΔ ΔΕ ΔΙΣΤΙΝΤΑΣ ΠΟΣΙΒΙΛΙΔΑΔΕΣ ΔΕ ΔΕΚΟΡΑΚΙΟΝ Υ ΥΤΙΛΙΔΑΔ, ΕΝ ΕΛ ΚΑΣΟ ΔΕ ΚΥΕ ΕΣΤΕΤΗ ΑΒΑΝΔΟΝΑΔΟΣ ΕΣ ΠΟΣΙΒΛΕ ΚΥΕ ΕΣΤΕΤΗ ΕΝ ΡΥΙΝΑΣ, ΦΡΙΟΣ Υ ΣΙΗ ΙΛΥΜΙΝΑΡ.

### 5.5.2.2 ΚΥΕΥΑΣ

ΕΣΤΟΣ ΡΕΦΥΓΙΟΣ ΝΑΤΥΡΑΛΕΣ ΣΟΝ ΚΟΝΟΚΙΔΟΣ ΠΟΡ ΣΕΡ ΟΣΚΥΡΟΣ Υ ΗΥΜΕΔΟΣ ΕΣΤΑ ΛΑ ΠΟΣΙΒΙΛΙΔΑΔ ΔΕ ΣΕΡ ΥΗ ΡΕΦΥΓΙΟ ΤΕΜΠΟΡΑΛ ΠΕΡΟ ΝΟ ΕΣ ΥΗ ΛΥΓΑΡ ΣΕΚΥΡΟ, ΠΥΕΣ ΕΣ ΠΟΣΙΒΛΕ ΚΥΕ ΛΑ ΜΙΣΜΑ ΚΥΕΥΑ ΣΕΑ ΕΛ ΡΕΦΥΓΙΟ ΔΕ ΥΗΑ ΒΕΣΤΙΑ ΠΕΛΙΓΡΟΣΑ, ΛΑ ΕΣΚΑΣΑ ΙΛΥΜΙΝΑΚΙΟΝ ΠΥΕΔΕ ΟΚΑΣΙΟΝΑΡ ΤΡΑΒΑΣ Υ ΠΟΡ ΛΟ ΚΥΕ ΔΙΚΕΝ ΠΟΡ ΑΗΙ ΝΟ ΣΟΝ ΜΥΥ ΚΟΜΟΔΑΣ.

### 5.5.2.3 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 ΤΟΡΡΕ ΔΕ ΥΗ ΜΑΚΟ ΜΑΛΥΑΔΟ, ΥΗΑ ΜΑΔΡΙΚΥΕΡΑ ΔΕ ΛΑΔΡΟΝΕΣ Ο ΥΗ ΤΥΜΠΥΛΟ ΔΕΜΟΝΙΑΚΟ ΔΟΝΔΕ ΕΣ ΙΜΠΟΣΙΒΛΕ ΔΕΣΚΑΝΣΑΡ Ο ΑΣΕΝΤΑΡΣΕ ΥΑ ΚΥΕ ΕΣ ΥΗ ΕΠΤΟΡΗΟ ΑΛΤΑΜΕΝΤΕ ΗΟΣΤΙΛ ΗΑΣΤΑ ΚΥΕ ΤΟΔΑΣ ΛΑΣ ΑΜΕΝΑΖΑΣ ΣΕΑΝ ΕΛΙΜΙΝΑΔΑΣ.

## 5.6 ΜΟΝΤΥΡΑΣ

ΥΑ ΣΕΑΝ ΒΕΣΤΙΑΣ Ο ΒΕΗΙΚΥΛΟΣ ΜΕΚΑΝΙΚΟΣ ΛΟΣ ΠΕΡΣΟΝΑΙΕΣ ΣΕ ΠΥΕΔΕΝ ΜΟΝΤΑΡ ΠΑΡΑ ΚΑΝΑΡ ΑΛΚΥΗΑΣ ΜΕΙΟΡΑΣ ΕΝ ΕΛ ΒΙΑΙΕ, ΥΑ ΣΕΑ ΠΑΡΑ ΚΑΝΑΡ, ΒΕΛΟΚΙΔΑΔ, ΡΕΣΙΣΤΕΝΚΙΑ, ΣΥΡΚΑΡ ΑΚΥΑΣ, ΕΤΚ, ΠΥΕΔΕΝ ΣΕΡ ΤΕΡΕΣΤΡΕΣ, ΑΚΥΑΤΙΚΑΣ Υ ΒΟΛΑΔΟΡΑΣ.



### 5.6.1 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.

### 5.6.2 TIPOS DE MONTURAS

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

#### 5.6.2.1 MONTURAS 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 MENOR TIEMPO, SIN EMBARGO UN CABALLO RESISTENTE PODRÁ LLEVAR GRAN CANTIDAD DE MERCANCIAS PERO NO PODRÁ IR TAN RÁPIDO.

#### 5.6.2.2 MONTURAS 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.

#### 5.6.2.3 MONTURAS VOLADORAS

PODEROSAS BESTIAS ALADAS O VEHÍCULOS 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.



## 6. CREANDO UN PERSONAJE

CUANDO SE CREA UN PERSONAJE SE PIENSA EN LOS TRASFONDOS DEL PERSONAJE Y EN LO QUE SE DESEA INTERPRETAR. CON LO CONSULTADO ANTERIORMENTE PUEDE DAR JUEGO A LA POSTERIOR CREACIÓN DEL PERSONAJE.

### 6.1 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.

#### 6.1.1 ELECCIÓN DE RAZA

DESIGNAREMOS LA RAZA QUE SE AJUSTARÁ A NUESTRO PERSONAJE PREPARANDO ASÍ LAS HABILIDADES RACIALES QUE APORTARÁ A NUESTRA FICHA.

#### 6.1.2 ELECCIÓN DE CLASE

TRAS ELEGIR LA RAZA DE NUESTRO PERSONAJE DESIGNAREMOS LA CLASE DEL MISMO LO QUE APORTARÁ CIERTAS HABILIDADES A NUESTRO PERSONAJE QUE TAMBIÉN TENDRÁN QUE TENERSE EN CUENTA A LA HORA DE AÑADIR LAS BONIFICACIONES CONVENIENTES.

#### 6.1.3 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 0 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.

##### 6.1.4.1 ATRIBUTOS

TENDREMOS UN TOTAL DE 5 PUNTOS A REPARTIR EN LA CATEGORÍA DE ATRIBUTOS.

##### 6.1.4.2 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.

##### 6.1.4.3 HABILIDADES MÁGICAS

TENDREMOS 1 PUNTO A REPARTIR EN LA CATEGORÍA DE HABILIDADES MÁGICAS.

##### 6.1.4.4 HABILIDADES DE ARMAS

EN ESTA CATEGORÍA REPARTIREMOS 5 PUNTOS A ELEGIR ENTRE LAS ARMAS DEL APARTADO 4.3

##### 6.1.4.5 HABILIDADES DEFENSIVAS

EN ESTA CATEGORÍA REPARTIREMOS 3 PUNTOS.

##### 6.1.4.6 HABILIDADES

EN ESTA CATEGORÍA REPARTIREMOS UN TOTAL DE 10 PUNTOS.

##### 6.1.4.7 PROFESIONES U OFICIOS

EN ESTA CATEGORÍA REPARTIREMOS 2 PUNTOS

##### 6.1.4.8 CONOCIMIENTOS

EN ESTA CATEGORÍA REPARTIREMOS 5 PUNTOS.



#### 6.1.4.9 Puntos Gratuitos

Los puntos gratuitos 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 intercambiados por puntos de habilidad.

En la creación del personaje serán otorgados 20 puntos gratuitos.

##### 6.1.4.9.1 Cambio de puntos gratuitos.

Primera vez	Puntos gratuitos	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

#### 6.2 Alineamiento

Tu personaje tiene un carácter, y es algo que no se puede obviar, puede ser bueno, malvado, legal, caótico...

Puede ser de todo y las combinaciones posibles se muestran a continuación.

##### 6.2.1 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.

##### 6.2.2 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 conocido como la alineación "benefactora".

##### 6.2.3 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.

##### 6.2.4 Legal Neutral

Los personajes legales neutrales son los jueces que creen en fuertes códigos de honor personal y derecho. Ellos ponen 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 inmisericordes por su estricto apego a la ley. Los soldados y guardianes tienen a menudo este alineamiento legal neutral.

##### 6.2.5 Neutral

Los personajes de esta alineación son el epitome de "indécisos". No tienen fuertes lazos con ningún alineamiento moral y por lo general tiende 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.



### 6.2.6 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 Estrictamente según sus propias ideas de lo correcto e incorrecto. LOS PERSONAJES NEUTRALES CAÓTICOS Ponen su propia libertad por encima de todo y siempre actúan para preservarla, independientemente de que el acto se perciba como bueno o malo. Estos personajes a menudo actúan egoístamente para alcanzar sus propias metas.

### 6.2.9 CAÓTICO MALVADO

LOS PERSONAJES CAÓTICOS MALOS NO TIENEN RESPETO POR LA LEY Y EL ORDEN 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.

### 6.2.7 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 respetuosos de la ley para alcanzar sus metas personales. LOS PERSONAJES LEGALES MALOS PUEDEN ENTRAR EN CONFLICTO CUANDO SURGE UNA SITUACIÓN EN LA QUE DEBE ELEGIR ENTRE OBEDECER UNA ORDEN O ACTUAR MAL. AUNQUE EN GENERAL ESTE DILEMA ES UNA PREOCUPACIÓN SOBRE SI VAN A SER ATRAPADOS REALIZANDO UN MAL.

### 6.2.8 NEUTRAL MALVADO

LOS PERSONAJES NEUTRALES MALOS SE DEFINEN POR SU EGOÍSMO Y SON VISTOS COMO RENEGADOS. SÓLO 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.



## 6.3 TIPOS DE PERSONAJE

SEGÚN EL TRASFONDO 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.

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

### 6.3.2 Novicio

ESTE CIVIL HA TENIDO ASPIRACIONES MÁS ALLÁ DE LA VIDA DE CIUDADANO Y TIENE ALGUNAS EXPERIENCIAS DE COMBATE PRACTICANDO 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 A REPARTIR EN LOS ATRIBUTOS.  
3 PUNTOS A REPARTIR EN HABILIDADES Y MAGIAS.  
1 PUNTO A REPARTIR EN HABILIDADES MÁGICAS.  
5 PUNTOS A REPARTIR EN HABILIDADES DE ARMAS.  
3 PUNTOS A REPARTIR EN HABILIDADES DEFENSIVAS  
10 PUNTOS A REPARTIR EN HABILIDADES (FÍSICAS, MENTALES Y SOCIALES)  
2 PUNTOS A REPARTIR EN PROFESIONES U OFICIOS  
4 PUNTOS A REPARTIR EN CONOCIMIENTOS  
55 PUNTOS GRATUITOS.

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

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





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

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

## 6.4 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.

### 6.4.1 POR TRANSFONDO

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




#### 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 ADIÑERADO

DE ALGUNTA 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

## 6.4.2 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:

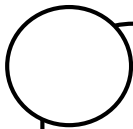
EL JUGADOR REALIZARÁ UNA TIRADA DE UN DADO DE 10 CARAS Y UN DADO DE DECENAS. LA SUMA DE LOS DOS SERÁ EQUIVALENTE AL NÚMERO DE MONEDAS DE COBRE.

### 6.4.3 Libre elección

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



## 6.5 FICHA BÁSICA



### FICHA

NOMBRE: \_\_\_\_\_

APELLIDOS: \_\_\_\_\_

TÍTULO: \_\_\_\_\_

CLASE: \_\_\_\_\_

RAZA: \_\_\_\_\_

PAQUETE: \_\_\_\_\_

RESIDENCIA: \_\_\_\_\_

FACCIÓN: \_\_\_\_\_

ALINEACIÓN: \_\_\_\_\_

### NIVEL:

CIVIL: ○○○○○

NOVATO: ○○○○○

COMBATIENTE: ○○○○○

EXPERIMENTADO: ○○○○○

VETERANO: ○○○○○

### MAGIA Y ESTILOS

_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○

### HABILIDADES DE ARMAS

_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○

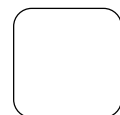
### HABILIDADES MÁGICAS

TAUMATURGIA	○○○○○
FE	○○○○○
ESPIRITUALIDAD	○○○○○
NATURALEZA	○○○○○
CORUPCIÓN	○○○○○

### DEFENSAS

PARADA	○○○○○
ESQUIVAR	○○○○○
BLOQUEO	○○○○○
METAMAGIA	○○○○○

### VELOCIDAD ACTUAL



### VELOCIDAD DE ARMADURA

TELA	VELOCIDAD 6
CUERO	VELOCIDAD 5
MALLA	VELOCIDAD 4
PLACAS	VELOCIDAD 3



### ATRIBUTOS

DESTREZA	○○○○○
PERCEPCIÓN	○○○○○
VOLUNTAD	○○○○○
VIGOR	○○○○○
INTELIGENCIA	○○○○○
SALUD	○○○○○
ENERGÍA	○○○○○

### PROFESIONES

_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○

### OFICIOS

_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○

### CONOCIMIENTOS

JINETE	○○○○○
PESCA	○○○○○
ARQUEOLOGÍA	○○○○○
MÉDICO	○○○○○
COCINA	○○○○○

### HABILIDADES

#### HABILIDADES FÍSICAS

ATLETISMO	○○○○○
ROBO	○○○○○
SIGILO	○○○○○
FORZAR CERRADURAS	○○○○○
SUPERVIVENCIA	○○○○○
TREPAR/ESCALAR	○○○○○
BUSCAR	○○○○○

#### HABILIDADES MENTALES

ALERTA	○○○○○
APRENDIZAJE	○○○○○
INTERPRETACIÓN	○○○○○

#### HABILIDADES SOCIALES

SUBTERFUGIO	○○○○○
TRATO CON ANIMALES	○○○○○
INTIMIDACIÓN	○○○○○
CARISMA	○○○○○

_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○

### INVENTARIO



TRASFONDO

DESCRIPCIÓN



## 6.6 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.

### 6.6.1 AVANCE DEL PERSONAJE

A MEDIDA QUE LOS PERSONAJES GANAN EXPERIENCIA PUEDE 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 GRATUITOS.

#### 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 INVERTIR 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 DESARROLLARSE EN EL MUNDO DE AZEROTH.

### 6.6.1. DE CIVIL A NOVICIO

CUANDO EL PERSONAJE LLEGA AL NIVEL 6 ADQUIERE EL RANGO DE NOVICIO.

#### 6.6.1. DE NOVICIO A COMBATIENTE

CUANDO EL PERSONAJE LLEGA AL NIVEL 11 ADQUIERE EL RANGO DE COMBATIENTE.

### 6.6.1. DE COMBATIENTE A EXPERIMENTADO

CUANDO EL PERSONAJE LLEGA AL NIVEL 16 ADQUIERE EL RANGO DE EXPERIMENTADO.

### 6.6.1. DE EXPERIMENTADO A VETERANO

CUANDO EL PERSONAJE LLEGA AL NIVEL 21 ADQUIERE EL RANGO DE VETERANO.

### 6.5.1. DE VETERANO A CAMPEÓN

CUANDO EL PERSONAJE LLEGA AL NIVEL 25 ADQUIERE EL RANGO DE CAMPEÓN.



### 7.1.3 Elite

## 7. Criaturas

En la faz de Azeroth habitan un número sin fin de criaturas. Desde las pequeñas ardillas hasta los imponentes dragones que sobrevuelan los cielos de Azeroth, esta pequeña guía te ayudará a catalogar algunas de las criaturas para incluirlas en la aventura e incluso crearlas.

### 7.1 Tipos de Criaturas

Las criaturas que habitan Azeroth no todas son iguales y para cada tiene la misma fuerza por lo que en este apartado vamos a dividir los tipos de criaturas según su fuerza.

#### 7.1.1 Débil

Estas criaturas en esta categoría se refieren a animales o humanoides que pueden ser derrotados de forma sencilla.

№ de vidas: 5-10

Iniciativa:

Velocidad: Determinada por la armadura

Dificultad:

Tipo de Impacto	D10	D20
Impacto	+2	+3
Crítico	+9	+16

#### 7.1.2 Normal

Las criaturas normales por así decirlo a parte de presentar batalla podrían causar estragos en un combate u no contra uno.

№ de vidas: 10-15

Iniciativa:

Velocidad: Determinada por la armadura

Dificultad:

Tipo de Impacto	D10	D20
Impacto	+3	+6
Crítico	+9	+17

Peligro. Esta es la palabra que estás buscando cuando defines a esta clase de criaturas son fuertes, tenaces y no presentarán piedad alguna si te cruzas en tu camino. Cabe destacar que una persona sola no será más que una mera molestia para él.

№ de vidas: 15-20

Iniciativa:

Velocidad: Determinada por la armadura

Dificultad:

Tipo de Impacto	D10	D20
Impacto	+4	+3
Crítico	+9	+16

#### 7.1.4 JEFE

Enfrentarte a una criatura de esta clase sin apoyo ni ayuda alguna se considera una muerte segura. Estas criaturas con habilidades especiales por donde van dejan un rastro de muerte a su paso. Si sabes lo que te conviene no te atrevas a importunarlo.

№ 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



## 7.2 FICHA DE CRIATURA

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

2\*

7\*

DESCRIPCIÓN:

HABILIDADES:

NOMBRE 1\*

3\*

4\*

5\*

6\*

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\*





## 8. COMBATE

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

### 8.1 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.

#### 8.1.1 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.

#### 8.1.2 FASES DE TURNOS DE COMBATE

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

##### 8.1.2.1 Inicio

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

##### 8.1.2.2 Ataque

TRAS DESCRIBIR EL ATAQUE EL NARRADOR DA LUZ VERDE A LA TIRADA DICIENDO QUE BONES EMPLEAR, Y SE PROCEDE A LANZAR DADOS.

(ESTE TURNO TAMBIÉN PUEDE SER EMPLEADO PARA SANAR).

##### 8.1.2.3 Defensa

EL DEFENSOR DESCRIBE SU DEFENSA Y EL NARRADOR LE DICE QUE BONES UTILIZAR A CONTINUACIÓN SE REALIZA UNA TIRADA DE DADOS DEFENSIVOS Y SE PROCEDE A LA COMPARACIÓN DE DADOS.

TRAS LA COMPARACIÓN DE DADOS SEGÚN EL RESULTADO SE PUEDE QUITAR LA SALVO 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.

#### 8.1.2.4 Posible 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 TIRADA, Y SE VOLVERÁ AL CICLO DE ATAQUE Y DEFENSA, SALVO QUE EN ESTE CASO NO HAY POSIBILIDAD DE CONTRATAQUE.

#### 8.1.2.5 Sanaciones

PARA REALIZAR SANACIONES 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.

#### 8.1.2.6 Respuesta

EL DEFENSOR DESCRIBE SU DEFENSA Y EL NARRADOR LE DICE QUE BONES UTILIZAR A CONTINUACIÓN SE REALIZA UNA TIRADA DE DADOS DEFENSIVOS Y SE PROCEDE A LA COMPARACIÓN DE DADOS.

TRAS LA COMPARACIÓN DE DADOS SEGÚN EL RESULTADO SE PUEDE QUITAR LA SALVO 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.

#### 8.1.2.6ª 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.

#### 8.1.2.6B 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.



### 8.1.2.7 RESOLUCIÓN DE DAÑOS Y HERIDAS

#### 8.1.2.7ª 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 UNA 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 EMPUÑADA 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.

### 8.1.2.8 Fin del combate

CUANDO UNA DE LAS PARTES NO PUEDA 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.

#### 8.1.2.8ª Victoria

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

### 8.1.2.8B Derrota

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

#### 8.1.2.9 Muerte

EN 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 EN ALGUNOS CASOS 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 SAÑANDO LAS HERIDAS LETALES PERO ESTAS NO TERMINARON DE SANAR COMPLETAMENTE. EL TIEMPO DE DESCANSO SERÁ DETERMINADO A JUICIO DEL DIRECTOR DE JUEGO.



## 9. HABILIDADES

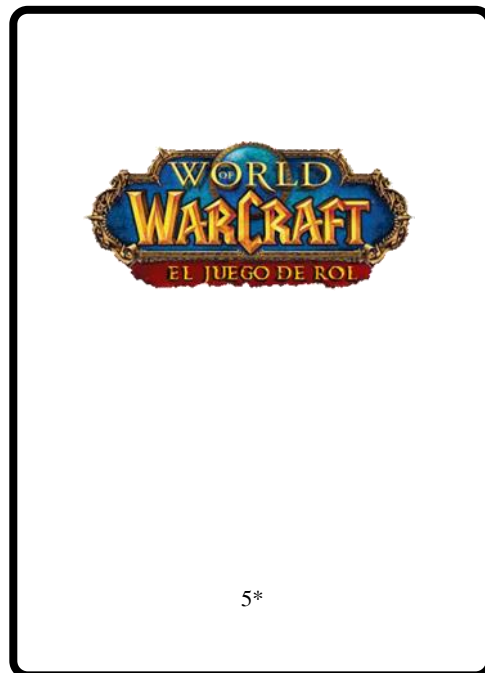
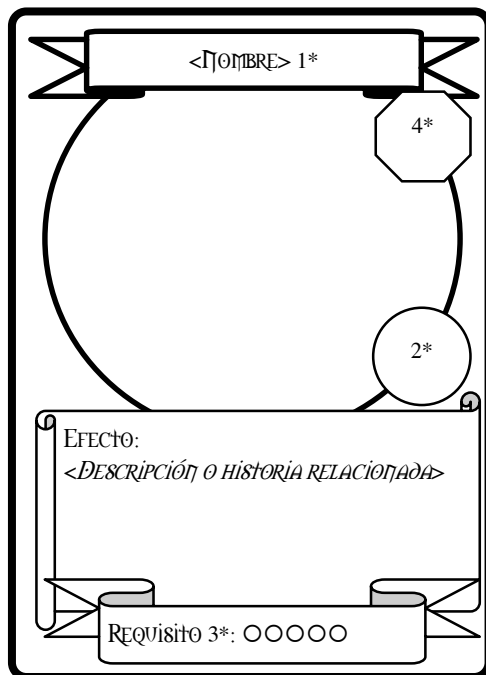
LAS HABILIDADES SON CATALOGADAS COMO ACCIONES DE COMBATE YA SEAN ATAQUES FÍSICOS O CONJUROS.

### 9.1 HECHIZOS

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

#### 9.1.1 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 FORMAS DE USO EN EL JUEGO.



NOMBRE 1\*

ESCUELA 2\* SEÑALADO POR UN ÍCONO.

REQUISITO 3\* EL NIVEL DE LA HABILIDAD DE MAGIA NECESARIA PARA CONJURAR EL HECHIZO.

COSTE 4\* SEÑALADO POR UN NÚMERO, ESE NÚMERO SERÁ IGUAL A LOS PUNTOS DE ENERGÍA NECESARIOS PARA USAR ESTE HECHIZO.

ENFRIAMIENTO 5\* PUNTOS DE ENFRIAMIENTO, AL USAR ESTA CARTA SE COLOCA BOCA ABAJO. CADA FINAL 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)





## 9.2 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.

### 9.2.1 CREANDO HABILIDADES ESPECIALES

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

<div><div>&lt;NOMBRE&gt; 1*</div><div><div>4*</div><div>2*</div></div><div>Efecto: &lt;DESCRIPCIÓN O HISTORIA RELACIONADA&gt;</div><div>Requisito 3*: ○○○○○</div></div>	<div><div></div><div>5*</div></div>
---	-------------------------------------

NOMBRE 1\*

Estilo 2\*

Requisito 3\* EL NIVEL 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.

Enfriamiento 5\* PUNTOS DE ENFRIAMIENTO, AL USAR ESTA CARTA SE COLOCA BOCA ABAJO, CADA FINAL 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)



## 10. 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.

### 10.1 Ficha Básica

Esta ficha es una muestra de los datos relevantes que requiere el juego para establecer una orden.

<div>Nombre</div>	
<div>Estándarte</div>	<div>Nombre: Ocupación: Alineación: Afiliación: Líder: Antiguos líderes: Fecha de formación: Descripción:</div>
<div>Historia:</div>	

### 10.2 Desarrollo de Orden

A medida que pase el tiempo los miembros de una orden realizan acciones que le dan a su orden una fama, en sí una orden se desarrolla por los actos de sus integrantes y sus líderes, a medida que sus actos comienzan a conocerse por el mundo más fama o infamia ganará la orden y sus integrantes.

## 11. AGRADECIMIENTOS

QUISIERA AGRADECER LA COLABORACIÓN DE MIS AMIGOS QUE HA SUPUESTO LA CREACIÓN Y MEJORA DE ESTE MANUAL EN EL PROCESO DE CREACIÓN:

JAGUAR, CHUCK O'LEE, BEHEMOTH, INGRAM, VARETHIS, CYNDRA, TICKTOP, AKHELA, ACREGER, SILDARA.