

WORLD WARCRAFT

EL JUEGO DE ROL

BLIZZARD

ENTERTAINMENT





Índice

Índice.....	3	CAZADOR DE DEMONIOS.....	19
1. INTRODUCCIÓN.....	10	CABALLERO DE LA MUERTE.....	19
1.1 ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?.....	10	FACCIONES RELACIONADAS.....	19
1.2 ¿QUÉ ES WORLD OF WARCRAFT JDR?.....	10	CARACTERÍSTICAS RACIALES.....	19
1.2.1 ¿QUE NECESITAS PARA JUGAR?.....	10	BARBABRONCE.....	19
1.2.1.1 DADOS.....	10	MARTILLO SALVAJE.....	19
1.2.1.1.1 SISTEMA D10.....	10	HIERRO NEGRO.....	20
1.2.1.1.2 SISTEMA D20.....	10	2.1.3 Gnomos.....	21
1.2.2 FICHA.....	10	DESCRIPCIÓN FÍSICA.....	21
1.2.3 NARRADOR.....	10	HISTORIA.....	21
1.2.4 JUGADORES.....	10	CULTURA.....	21
1.3 LA REGLA NÚMERO UNO.....	11	CLASES.....	21
1.4 MECÁNICAS BÁSICAS.....	11	GUERRERO.....	21
1.5 PERSONAJES.....	11	PALADÍN.....	21
2. LAS RAZAS DE AZEROTH.....	12	CAZADOR.....	22
2.1 ALIANZA.....	13	PÍCARO.....	22
2.1.1 Humanos.....	14	SACERDOTE.....	22
DESCRIPCIÓN FÍSICA.....	14	CHAMÁN.....	22
HISTORIA.....	14	MAGO.....	22
CULTURA.....	15	BRUJO.....	22
CLASES.....	15	MONJE.....	22
GUERRERO.....	15	DRUIDA.....	22
PALADÍN.....	15	CAZADOR DE DEMONIOS.....	22
CAZADOR.....	15	CABALLERO DE LA MUERTE.....	22
PÍCARO.....	15	FACCIONES RELACIONADAS.....	22
SACERDOTE.....	15	CARACTERÍSTICAS RACIALES.....	22
CHAMÁN.....	15	2.1.4 Elfos de la Noche.....	24
MAGO.....	15	DESCRIPCIÓN FÍSICA.....	24
BRUJO.....	15	HISTORIA.....	24
MONJE.....	15	CULTURA.....	25
DRUIDA.....	16	CLASES.....	25
CAZADOR DE DEMONIOS.....	16	GUERRERO.....	25
CABALLERO DE LA MUERTE.....	16	PALADÍN.....	26
FACCIONES RELACIONADAS.....	16	CAZADOR.....	26
CARACTERÍSTICAS RACIALES.....	16	PÍCARO.....	26
2.1.2 Enanos.....	17	SACERDOTE.....	26
DESCRIPCIÓN FÍSICA.....	17	CHAMÁN.....	26
HISTORIA.....	17	MAGO.....	26
CULTURA.....	18	BRUJO.....	26
BARBABRONCE.....	18	MONJE.....	26
MARTILLO SALVAJE.....	18	DRUIDA.....	26
HIERRO NEGRO.....	18	CAZADOR DE DEMONIOS.....	26
CLASES.....	18	CABALLERO DE LA MUERTE.....	26
GUERRERO.....	18	FACCIONES.....	26
PALADÍN.....	18	CARACTERÍSTICAS RACIALES.....	26
CAZADOR.....	18	2.1.5 Altos Elfos.....	28
PÍCARO.....	18	DESCRIPCIÓN FÍSICA.....	28
SACERDOTE.....	18	HISTORIA.....	28
CHAMÁN.....	18	CULTURA.....	28
MAGO.....	18	CLASES.....	29
BRUJO.....	18	GUERRERO.....	29
MONJE.....	19	PALADÍN.....	29
DRUIDA.....	19	CAZADOR.....	29



PÍCARO.....	29	CHAMÁN.....	43
SACERDOTE.....	29	MAGO.....	43
CHAMÁN.....	29	BRUJO.....	43
MAGO.....	29	MONJE.....	43
BRUJO.....	29	DRUIDA.....	43
MONJE.....	29	CAZADOR DE DEMONIOS.....	43
DRUIDA.....	29	CABALLERO DE LA MUERTE.....	43
CAZADOR DE DEMONIOS.....	29	FACCIONES.....	43
CABALLERO DE LA MUERTE.....	29	CARACTERÍSTICAS RACIALES.....	43
FACCIONES.....	29	2.2.4 TAUREN.....	44
2.2 HORDA.....	36	DESCRIPCIÓN FÍSICA.....	44
2.2.1 ORCO.....	37	HISTORIA.....	44
DESCRIPCIÓN FÍSICA.....	37	CULTURA.....	45
HISTORIA.....	37	CLASES.....	45
CULTURA.....	38	GUERRERO.....	45
CLASES.....	38	PALADÍN.....	45
GUERRERO.....	38	CAZADOR.....	45
CAZADOR.....	38	PÍCARO.....	45
PÍCARO.....	38	SACERDOTE.....	45
SACERDOTE.....	38	CHAMÁN.....	45
CHAMÁN.....	38	MAGO.....	45
MAGO.....	38	BRUJO.....	45
BRUJO.....	38	MONJE.....	45
MONJE.....	38	DRUIDA.....	45
CABALLERO DE LA MUERTE.....	38	CAZADOR DE DEMONIOS.....	45
FACCIONES.....	39	CABALLERO DE LA MUERTE.....	45
CARACTERÍSTICAS RACIALES.....	39	FACCIONES.....	45
2.2.2 LOS RENEGADOS.....	40	CARACTERÍSTICAS RACIALES.....	45
DESCRIPCIÓN FÍSICA.....	40	2.2.5 OGROS.....	46
HISTORIA.....	40	DESCRIPCIÓN FÍSICA.....	46
CULTURA.....	40	HISTORIA.....	46
CLASES.....	40	CULTURA.....	46
GUERRERO.....	41	CLASES.....	46
PALADÍN.....	41	GUERRERO.....	46
CAZADOR.....	41	CAZADOR.....	46
PÍCARO.....	41	PÍCARO.....	46
SACERDOTE.....	41	CHAMÁN.....	46
CHAMÁN.....	41	MAGO.....	46
MAGO.....	41	BRUJO.....	46
BRUJO.....	41	MONJE.....	46
MONJE.....	41	FACCIONES.....	47
DRUIDA.....	41	2.3 INDEPENDIENTES.....	48
CAZADOR DE DEMONIOS.....	41	2.3.1 GOBLINS.....	49
CABALLERO DE LA MUERTE.....	41	DESCRIPCIÓN FÍSICA.....	49
FACCIONES.....	41	HISTORIA.....	49
CARACTERÍSTICAS RACIALES.....	41	CULTURA.....	49
2.2.3 TROL.....	42	CLASES.....	49
DESCRIPCIÓN FÍSICA.....	42	GUERRERO.....	49
HISTORIA.....	42	PALADÍN.....	49
CULTURA.....	42	CAZADOR.....	49
CLASES.....	42	PÍCARO.....	49
GUERRERO.....	43	SACERDOTE.....	49
PALADÍN.....	43	CHAMÁN.....	49
CAZADOR.....	43	MAGO.....	49
PÍCARO.....	43	BRUJO.....	49
SACERDOTE.....	43	MONJE.....	49



DRUIDA.....	49	4.2.3 ESPIRITUALIDAD.....	69
CAZADOR DE DEMONIOS.....	49	4.2.4 NATURALEZA.....	69
CABALLERO DE LA MUERTE.....	49	4.2.5 CAOS.....	69
FACCIONES.....	49	4.3 HABILIDADES CON ARMAS.....	70
2.3.2 ELFOS DE SANGRE.....	50	4.3.1 ESPADAS DE UNA MANO.....	70
DESCRIPCIÓN FÍSICA.....	50	4.3.2 ESPADAS DE DOS MANOS.....	70
HISTORIA.....	50	4.3.3 MAZAS DE UNA MANO.....	70
CULTURA.....	50	4.3.4 MAZAS DE DOS MANOS.....	70
CLASES.....	50	4.3.5 HACHAS DE UNA MANO.....	70
GUERRERO.....	50	4.3.6 HACHAS DE DOS MANOS.....	70
PALADÍN.....	50	4.3.7 ARCOS.....	70
CAZADOR.....	50	4.3.8 ARMAS DE FUEGO.....	70
PÍCARO.....	50	4.3.9 ARMAS ARROJADIZAS.....	70
SACERDOTE.....	50	4.3.10 BALLESTAS.....	70
CHAMÁN.....	50	4.3.11 BASTONES.....	70
MAGO.....	50	4.3.12 VARITAS.....	70
BRUJO.....	50	4.3.13 DAGAS.....	70
MONJE.....	50	4.3.14 ARMAS DE PUÑO.....	70
DRUIDA.....	50	4.3.15 ARMAS DE ASTA.....	70
CAZADOR DE DEMONIOS.....	50	4.3.16 GUJAS DE GUERRA.....	71
CABALLERO DE LA MUERTE.....	50	4.3.17 ESCUDO.....	71
FACCIONES.....	50	4.5 HABILIDADES DEFENSIVAS.....	72
3. LAS CLASES DE AZEROTH.....	51	4.5.1 PARADA.....	72
3.1 CLASES PRINCIPALES.....	52	4.5.2 ESQUIVAR.....	72
3.1.1 BRUJO.....	53	4.5.3 BLOQUEO.....	72
3.1.2 CABALLERO DE LA MUERTE.....	54	4.5.4 ABJURACIÓN/METAMAGIA.....	72
3.1.3 CAZADOR DE DEMONIOS.....	55	4.6 HABILIDADES FÍSICAS.....	73
3.1.4 CAZADOR.....	57	4.6.1 ATLETISMO.....	73
3.1.5 CHAMÁN.....	58	4.6.2 ROBO.....	73
3.1.6 DRUIDA.....	59	4.6.3 SIGILO.....	73
3.1.7 GUERRERO.....	60	4.6.4 FORZAR CERRADURAS.....	73
3.1.8 MAGO.....	61	4.6.5 SUPERVIVENCIA.....	73
3.1.9 MONJE.....	62	4.6.6 TREPAR/ESCALAR.....	73
3.1.10 PALADÍN.....	63	4.6.7 BUSCAR.....	73
3.1.11 PÍCARO.....	64	4.7 HABILIDADES MENTALES.....	74
3.1.12 SACERDOTE.....	65	4.7.1 ALERTA.....	74
3.2 CLASES SECUNDARIAS O HÍBRIDAS.....	66	4.7.2 APRENDIZAJE.....	74
4. LAS HABILIDADES EN AZEROTH.....	67	4.7.3 INTERPRETACIÓN.....	74
4.1 ATRIBUTOS.....	67	4.8 HABILIDADES SOCIALES.....	74
4.1.1 INTELIGENCIA.....	67	4.8.1 SUBTERFUGIO.....	74
4.1.2 VOLUNTAD.....	67	4.8.2 TRATO CON LOS ANIMALES.....	74
4.1.3 DESTREZA.....	67	4.8.3 INTIMIDACIÓN.....	74
4.1.4 VIGOR.....	67	4.8.4 CARISMA.....	74
4.1.5 PERCEPCIÓN.....	67	4.9 LA MAGIA DE AZEROTH.....	75
4.1.6 VELOCIDAD.....	67	4.9.1 ARCANISMO.....	75
4.1.7 ENERGÍA.....	67	4.9.1.1 VARIANTES DEL ARCANISMO.....	75
4.1.8 SALUD.....	67	4.9.1.1.1 CROMOMANCIA.....	75
4.1.9 HABILIDADES DE ARMADURA.....	68	4.9.1.1.2 ADIVINACIÓN.....	75
4.1.9.1 ARMADURA DE TELA.....	68	4.9.1.1.3 CONJURACIÓN.....	75
4.1.9.2 ARMADURA DE CUERO.....	68	4.9.1.1.4 ENCANTAMIENTO.....	75
4.1.9.3 ARMADURA DE MALLA.....	68	4.9.1.1.5 TRANSMUTACIÓN.....	75
4.1.9.4 ARMADURA DE PLACAS.....	68	4.9.1.1.6 ILUSIONISMO.....	75
4.1.10 RESISTENCIA.....	68	4.9.2 PIROMANCIA.....	75
4.2 HABILIDADES MÁGICAS.....	69	4.9.3 CRIOMANCIA.....	75
4.2.1 TAUMATURGIA.....	69	4.9.4 NIGROMANCIA.....	75
4.2.2 FE.....	69	4.9.5 MAGIA RÚNICA.....	76



4.9.6 DEMONOLOGÍA.....	76	4.11.2 Oficios.....	82
4.9.7 PIROMANCÍA VIL.....	76	4.11.2.1 BARDO.....	82
4.9.8 MAGIA SANGRIENTA.....	76	4.11.2.2 MARINERO.....	82
4.9.9 MAGIA DE SOMBRA VIL.....	76	4.11.2.3 MERCADER.....	82
4.9.10 MAGIA DE SOMBRA.....	76	4.11.2.4 CAZARRECOMPENSAS.....	82
4.9.11 MAGIA DRUÍDICA: FERAL.....	76	4.11.2.5 CRIADOR DE ANIMALES.....	82
4.9.12 MAGIA DRUÍDICA: EQUILIBRIO.....	76	4.11.3 CONOCIMIENTOS.....	82
4.9.13 MAGIA DRUÍDICA: VIDA.....	76	4.11.3.1 ARQUEOLOGÍA.....	82
4.9.14 DOMINIO DE LA LUZ.....	76	4.11.3.2 COCINA.....	83
4.9.15 MAGIA ELEMENTAL: AGUA.....	76	4.11.3.3 EQUITACIÓN.....	83
4.9.16 MAGIA ELEMENTAL: FUEGO.....	76	4.11.3.4 PESCA.....	83
4.9.17 MAGIA ELEMENTAL: TIERRA.....	76	4.11.3.5 PRIMEROS AUXILIOS.....	83
4.9.18 MAGIA ELEMENTAL: AIRE.....	76	4.11.3.6 CONOCIMIENTO DE LA MAGIA.....	83
4.9.19 CHI.....	77	5. EL MUNDO DE AZEROTH.....	84
4.10 LOS ESTILOS DE AZEROTH.....	78	5.1 PLANO FÍSICO.....	84
4.10.1 MAESTRO DE ARMAS.....	78	5.1.1 AZEROTH.....	85
4.10.2 FURIBUNDO.....	78	5.1.1.1 KALIMDOR.....	87
4.10.3 PROTECTOR.....	78	5.1.1.2 REINOS DEL ESTE.....	89
4.10.4 PUNTERÍA.....	78	5.1.1.3 RASGAPORTE.....	91
4.10.5 SUPERVIVENCIA.....	78	5.1.1.4 PANDARIA.....	93
4.10.6 MAESTRO DE BESTIAS.....	78	5.1.1.5 ISLAS MAYORES.....	95
4.10.7 A.A.M.M. MAESTRO CERVECERO.....	78	5.1.1.5.1 KEZAN.....	95
4.10.8 A.A.M.M. CAMINAVIENTOS.....	78	5.1.1.5.2 LAS ISLAS ABRUPTAS.....	97
4.10.9 ASESINATO.....	78	5.1.1.5.3 KUL TIRAS.....	99
4.10.10 SUTILEZA.....	78	5.1.1.5.4 ZANDALAR.....	101
4.10.11 FORAJIDO.....	78	5.1.1.5.5 ISLA LUÑA NEGRA.....	103
4.10.12 PROTECTOR SAGRADO.....	78	5.1.2 TERRALLEÑOS.....	105
4.10.13 REPRESIÓN.....	78	5.1.3 DRAENOR.....	107
4.10.14 DEVASTACIÓN.....	78	5.1.4 ARGUS.....	109
4.10.15 VENGAZA.....	78	5.2 PLANOS ESPIRITUALES.....	111
4.10.16 CABALLERO SANGRIENTO.....	78	5.2.1 PLANOS ELEMENTALES.....	111
4.10.17 CABALLERO DE ESCARCHA.....	78	5.2.1.1 TIERRAS DE FUEGO.....	111
4.10.18 CABALLERO PROFANO.....	78	5.2.1.2 PROFUNDIDADES ABISALES.....	111
4.11 LAS PROFESIONES EN AZEROTH Y SUS ARTESANOS.....	79	5.2.1.3 PLANO ELEMENTAL DEL AIRE.....	111
4.11.1 ARTESANÍAS.....	79	5.2.1.4 INFRALAR.....	111
4.11.1.1 ALQUIMIA.....	79	5.3 ERAS TEMPORALES.....	111
4.11.1.2 SASTRERÍA.....	79	5.3.1 POST 3ª GUERRA. AÑOS 21 - 25 D.P.....	111
4.11.1.3 DESUELLO.....	79	6. AVENTURAS EN AZEROTH.....	112
4.11.1.4 CARPINTERÍA.....	79	6.1 OBJETOS.....	112
4.11.1.5 HERBORISTA.....	79	6.1.2 CARACTERÍSTICAS DE OBJETOS.....	112
4.11.1.6 ENCANTIMIENTO.....	79	6.1.2.1 VALOR.....	112
4.11.1.7 HERRERÍA.....	80	6.1.2.2 PESO.....	112
4.11.1.8 HERRERÍAS RACIALES.....	80	6.1.2.3 LIGABLE.....	112
4.11.1.8.1 HERRERÍA ENANA.....	80	6.1.2.4 USABLE.....	112
4.11.1.8.2 HERRERÍA ELFA.....	80	6.1.2.5 EQUIPABLE.....	112
4.11.1.9 INSCRIPCIÓN.....	80	6.1.3 TIPOS DE OBJETOS.....	112
4.11.1.10 INGENIERÍA.....	80	6.1.3.1 EQUIPAMIENTO.....	112
4.11.1.11 INGENIERÍA RACIAL.....	81	6.1.3.1.1 ARMAS.....	112
4.11.1.11.1 INGENIERÍA GHOYA.....	81	6.1.3.1.2 ARMADURAS.....	112
4.11.1.11.2 INGENIERÍA GOBLIN.....	81	6.1.3.1.3 ABALORIOS.....	112
4.11.1.12 JOYERÍA.....	81	6.1.3.2 ALIMENTOS.....	113
4.11.1.13 LEÑADOR.....	81	6.1.3.3 ARTILUGIOS.....	113
4.11.1.14 MINERÍA.....	81	6.1.3.4 COMPONENTES.....	113
4.11.1.15 PELETERÍA.....	81	6.1.3.5 CONTEÑEDORES.....	113
4.11.1.16 GRANJERO.....	81	6.1.3.6 RECETAS.....	113
		6.1.3.7 POCIONES.....	113



6.1.3.8 MISCELÁNEA.....	113	6.4.1.8 DRAENEI.....	119
6.1.4 CALIDADES DE OBJETOS.....	113	6.4.1.9 GOBLIN.....	119
6.1.4.1 POBRE.....	113	6.4.1.10 PANDAREN.....	120
6.1.4.2 COMÚN.....	113	6.4.2 LENGUAS DE MENOR GRADO.....	120
6.1.4.3 POCO COMÚN.....	113	6.4.2.1 DRACÓNICO.....	120
6.1.4.4 RARO.....	113	6.4.2.2 KALIMAG.....	120
6.1.4.5 ÉPICO.....	113	6.4.2.3 MURLOC.....	120
6.1.4.6 LEGENDARIO.....	113	6.4.2.4 DEMONIACO.....	120
6.1.5 MATERIALES.....	114	6.4.2.5 DRUÍDICO.....	120
6.1.5.1 MADERA.....	114	6.4.2.6 VRYKUL.....	120
CEREZO.....	114	6.4.2.7 TITÁNICO.....	120
ROBLE.....	114	6.5 ENTORNOS.....	121
CASTAÑO.....	114	6.5.1 EXTERIORES.....	121
ÉBANO.....	114	6.5.1.1 CIUDADES.....	121
BAMBÚ.....	114	6.5.1.2 TIERRA.....	121
6.1.5.2 PIEDRA.....	114	6.5.1.3 MAR.....	121
6.1.5.3 METAL.....	114	6.5.2 INTERIORES.....	121
6.1.5.4 GEMAS.....	114	6.5.2.1 EDIFICIOS.....	121
6.1.5.5 PLANTAS.....	114	6.5.2.2 CUEVAS.....	121
6.1.5.6 PIELES.....	114	6.5.2.3 MAZMORRAS.....	121
6.1.6 CREANDO UN OBJETO.....	115	6.6 MONTURAS.....	122
6.1.6.1 FICHA DE OBJETO.....	115	6.6.1 INVENTARIO.....	122
6.2 BENEFICIOS Y PERJUICIOS.....	116	6.6.2 TIPOS DE MONTURAS.....	122
6.2.1 BENEFICIOS.....	116	6.6.2.1 MONTURAS TERRESTRES.....	122
6.2.1.1 TIPOS DE BENEFICIOS.....	116	6.6.2.2 MONTURAS ACUÁTICAS.....	122
6.2.1.1.1 MAGIA.....	116	6.6.2.3 MONTURAS VOLADORAS.....	122
6.2.1.1.2 BENEDICIÓN.....	116	7. PERSONAJE.....	123
6.2.1.1.3 POCCIÓN.....	116	7.1 CREACIÓN DE PERSONAJE.....	123
6.2.2 PERJUICIOS.....	116	7.1.1 ELECCIÓN DE RAZA.....	123
6.2.2.1 TIPOS DE PERJUICIOS.....	116	7.1.2 ELECCIÓN DE CLASE.....	123
6.2.2.1.1 MAGIA.....	116	7.1.3 HABILIDADES RACIALES Y DE CLASE.....	123
6.2.2.1.2 MALDICIÓN.....	116	7.1.4.1 ATRIBUTOS.....	123
6.2.2.1.3 VENENO.....	116	7.1.4.2 ESTILOS Y MAGIAS.....	123
6.2.2.1.4 ENFERMEDAD.....	116	7.1.4.3 HABILIDADES MÁGICAS.....	123
6.2.2.1.5 HERIDA.....	116	7.1.4.4 HABILIDADES DE ARMAS.....	123
6.2.3.1 FICHA BÁSICA.....	116	7.1.4.5 HABILIDADES DEFENSIVAS.....	123
6.3 EXPLORACIÓN Y MOVIMIENTO.....	118	7.1.4.6 HABILIDADES.....	123
6.3.1 EXPLORACIÓN LIBRE.....	118	7.1.4.7 PROFESIONES U OFICIOS.....	123
6.3.2 MOVIMIENTO EN BATALLA.....	118	7.1.4.8 CONOCIMIENTOS.....	123
6.3.2.1 CAMINAR.....	118	7.1.4.9 PUNTOS DE PRÁCTICA.....	123
6.3.2.2 CORRER.....	118	7.2 ALINEAMIENTO.....	125
6.3.2.3 SPRINT.....	118	7.2.1 LEGAL BUENO.....	125
6.3.2.4 OBSTÁCULOS.....	118	7.2.2 NEUTRAL BUENO.....	125
6.3.3 MOVIMIENTO ENTRE ZONAS.....	118	7.2.3 CAÓTICO BUENO.....	125
6.4 COMUNICACIÓN.....	119	7.2.4 LEGAL NEUTRAL.....	125
6.4.1 LENGUAS DE MAYOR GRADO.....	119	7.2.5 NEUTRAL.....	125
6.4.1.1 LENGUA COMÚN.....	119	7.2.6 CAÓTICO NEUTRAL.....	125
6.4.1.2 ORCO.....	119	7.2.7 LEGAL MALVADO.....	126
6.4.1.3 ÉLFICO.....	119	7.2.8 NEUTRAL MALVADO.....	126
6.4.1.3.1 DARNASSIANO.....	119	7.2.9 CAÓTICO MALVADO.....	126
6.4.1.3.2 THALASSIANO.....	119	7.3 TIPOS DE PERSONAJE.....	127
6.4.1.3.3 SHALASSIANO.....	119	7.3.1 CIVIL.....	127
6.4.1.4 ENÁNICO.....	119	7.3.2 NOVICIO.....	127
6.4.1.5 GIGANTE.....	119	7.3.3 COMBATIENTE.....	127
6.4.1.6 TROLL.....	119	7.3.4 EXPERIMENTADO.....	127
6.4.1.7 TAURANE.....	119	7.3.5 VETERANO.....	128



7.4 Dinero inicial.....	128	Liga de Expedicionarios.....	139
7.4.1 Por traslado.....	128	El Kirin Tor.....	139
7.4.2 Aleatorio.....	128	Cepitelas Ala de Plata.....	139
7.4.3 Libre Elección.....	128	Liga de Arathor.....	139
7.5 Ficha básica.....	129	Guardia Pico Tormenta.....	139
7.6 Desarrollo del personaje.....	132	11.1.2 Horda.....	139
7.6.1 Avance del personaje.....	132	Orgrimmar.....	139
7.6.1. De Civil a Novicio.....	132	Trois Lanza Negra.....	139
7.6.1. De Novicio a Combatiente.....	132	Cima del Trueno.....	139
7.6.1. De Combatiente ha Experimentado.....	132	Entrañas.....	140
7.6.1. De Experimentado a Veterano.....	132	Escotas Grito de Guerra.....	140
7.5.1. De Veterano a Campeón.....	132	Los Rapiñadores.....	140
7.7 Inventario.....	132	Lobo Gélido.....	140
7.7.1 Mochila y Bolsas.....	132	11.1.3 Neutrales.....	140
7.7.2 Monedero.....	132	Círculo Cenarion.....	140
7.7.3 Equipamiento.....	132	El Alba Argenta.....	140
8. Criaturas.....	133	Bastión Fauces de Madera.....	140
8.1 Tipos de Criaturas.....	133	Cábel Bonvapor.....	140
8.1.1 Débil.....	133	Centauros del Clan Magram.....	140
8.1.2 Normal.....	133	Centauros del Clan Gelkis.....	140
8.1.3 Elite.....	133	El Ojo Violeta.....	140
8.1.4 Jefe.....	133	Feria de la Luna Negra.....	140
8.2 Bestiario.....	134	Hermanado del Torio.....	140
8.3 Ficha de Criatura.....	134	Linaje de Pozoormu.....	140
9. Combate.....	135	Shen Dralar.....	140
9.1 Desarrollo del Combate.....	135	Señores del Agua Hydraxis.....	141
9.1.1 Iniciativa.....	135	Gilneas.....	141
9.1.2 Fases de Turnos de Combate.....	135	11.1.4 Grupos de Bandidos o Villanos.....	141
9.1.2.1 Inicio.....	135	Hermanado Défias.....	141
9.1.2.2 Acción.....	135	La Hermanado.....	141
9.1.2.3 Respuesta.....	135	Bucaneros Velasangre.....	141
9.1.2.4 Posible Contracción.....	135	Ravenholdt.....	141
9.1.2.4A Contrataque.....	135	Martillo Crepuscular.....	141
9.1.2.4B Posible Contra Acción.....	135	Clan Hierro Negro.....	141
9.1.2.5 Sanaciones.....	135	11.2 Ficha básica.....	142
9.1.2.6 Resolución de Daño y Heridas.....	135	11.3 Desarrollo de Orden.....	142
9.1.2.6A Puntos de Daño.....	135	12. Agradecimientos.....	143
9.1.2.7 Fin del Combate.....	136		
9.1.2.7A Victoria.....	136		
9.1.2.7B Derrota.....	136		
9.1.2.8 Muerte.....	136		
10. Habilidades.....	137		
10.1 Hechizos.....	137		
10.1.1 Lista de Hechizos.....	137		
10.1.2 Creando Hechizos.....	137		
10.2 Habilidades Especiales.....	138		
10.2.1 Lista de Habilidades Especiales.....	138		
10.2.2 Creando Habilidades Especiales.....	138		
11. Afiliaciones.....	139		
11.1 Lista de Afiliaciones.....	139		
11.1.1 Alianza.....	139		
Ventormenta.....	139		
Forjaz.....	139		
Gnomeregán.....	139		
Darnassus.....	139		



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

2004-2021 BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

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



1. Introducción

1.1 ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

UN JUEGO DE ROL, O JdR PARA ABREVIAR, ES UN JUEGO DE LA IMAGINACIÓN EN LA QUE LOS JUGADORES SE REÚNEN Y CREAN PERSONAJES FICTICIOS, PARA LUEGO REPRESENTAR SUS AVENTURAS. UNO DE LOS JUGADORES ASUME EL PAPEL DE “NARRADOR DEL JUEGO” Y DESCRIBE EL ESCENARIO, LOS DESAFÍOS QUE ENCUENTRAN LOS PERSONAJES ANTERIORMENTE MENCIONADOS. EL NARRADOR INTERPRETA A LOS PERSONAJES SECUNDARIOS Y A LOS VILANOS DE LA HISTORIA. EL NARRADOR TAMBIÉN ACTÚA COMO UN ÁRBITRO A LA HORA DE APLICAR REGLAS EN EL JUEGO Y ASEGURARSE DE QUE TODO SE DESARROLLE DE UNA MANERA EQUITATIVA.

LA IMAGINACIÓN DE LOS JUGADORES ES LA ÚNICA COSA QUE LIMITA LA CLASE DE AVENTURAS QUE 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 TIRA TRES DADOS DE 10 Y SALE UN RESULTADO DE 1, 4 Y 9, EN ESTE CASO EL UNO HACE DESAPARECER EL NUEVE Y EL JUGADOR SE QUEDA CON EL 4.

1.2.1.1.2 SISTEMA D20

EL SISTEMA DE “D20” PUEDE QUE EL MÁS SIMPLE, CONSISTE EN LANZAR UN DADO DE 20 A PETICIÓN DEL NARRADOR Y ESTE TE DICE QUE BONIFICADORES APLICAR A LA SUMA DEL RESULTADO. SI HAY UNA DIFERENCIA DE 15 ENTRE TIRADA DEL JUGADOR Y LA DIFICULTAD ESTABLECIDA TAMBIÉN SERÁ CONSIDERADA CRÍTICA POR LO TANTO ÉXITO AUTOMÁTICO.

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

1.2.4 JUGADORES

LOS JUGADORES QUE DESEAN CREARSE UN PERSONAJE PARA JUGAR A WoW JdR DEBERÍAN ECHARLE UN



VISTAZO A LOS APARTADOS DEL LIBRO QUE HABLAN DE LAS FACCIÓNES, RAZAS, CLASES Y LAS HABILIDADES DE AZEROTH.

¿CÓMO ES TU PERSONAJE?
¿A QUÉ RAZA PERTENECE?
¿TU PERSONAJE ES MILITAR, CIVIL, AVENTURERO...?
¿DE QUÉ CIUDAD PROCEDE?
¿AÑTE 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.

1.3 LA REGLA NÚMERO UNO

LA PRIMERA Y MÁS IMPORTANTE REGLA DE WOW JORES: ¡HAZ LO QUE PROPORCIONE MÁS DIVERSIÓN A LAS PARTIDAS! AUNQUE HEMOS HECHO TODOS LOS ESFUERZOS NECESARIOS PARA ASEGURARNOS DE QUE WOW JOR SEA UN SISTEMA COMPLETO DE JUEGO, NINGÚN SISTEMA PUEDE CUBRIR TODAS LAS SITUACIONES CON LAS QUE PUEDE ENCONTRARSE UN GRUPO IMAGINATIVO DE JUGADORES. DE VEZ EN CUANDO, LAS REGLAS PUEDEN DARTER 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 AGRADEABLE PARA TODOS. ES TU JUEGO. ¡ASÍ QUE DIRÍGELO Y JUEGA LO DE LA MANERA QUE QUIERAS!

1.4 MECÁNICAS BÁSICAS

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



2. LAS RAZAS DE AZEROTH

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



2.1 ALIANZA

Cuando los humanos vivían en primitivas tribus no existía ningún tipo de alianza, hasta la llegada de los altos elfos que le pidieron ayuda frente a la creciente amenaza de los trolls. Ante esto se formó la primera alianza, tras la derrota de los trolls 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 elfos tienen siglos de alianzas a sus espaldas y ya casi nadie recuerda cuanto tiempo llevan los elfos 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 giroscópteros, lo que les ayudó a ganar la guerra neutralizando las invenciones aéreas con las que los goblins dotaron a la Horda.

Durante la tercera guerra cuando la legión ardiente atacó Vallefresno la alianza le ofreció su apoyo a los elfos de la noche, cuando triunfaron los elfos de la noche se unieron a la alianza.

Tras la destrucción de Dalaran y Quel'Thalas los altos elfos supervivientes se apresuraron a reconstruir lo perdido, mientras que otros se desesperaron por Azeroth para continuar sus investigaciones.



2.1.1 HUMANOS

DESCRIPCIÓN FÍSICA

LOS HUMANOS PROVIENEN DE DIFERENTES ENTORNOS Y MUESTRAN LA MAYOR VARIEDAD FÍSICA DE ENTRE TODAS LAS RAZAS.

SU TONO DE PIEL VARÍA DESDE OSCURO HASTA CLARO Y COLORES INTERMEDIOS. SUS OJOS PUEDEN SER AZULES, MARRONES, VERDES, GRISOS O CASTAÑOS. SU CABELLO PUEDE SER MARRÓN, NEGRO, RUBIO, ROJO, GRIS O BLANCO. CON EL PASAR DE LOS AÑOS.

LOS VARONES SUELEN DEJARSE CRECER UNA BARBA CORTA Y LAS MUJERES NORMALMENTE LLEVAN EL CABELLO LARGO.

MIDEN DE PROMEDIO 1.80 M DE ALTURA Y PESAN ALREDEDOR DE 80 KILOS. LOS VARONES SON NOTABLEMENTE MÁS ALTOS Y PESADOS QUE LAS MUJERES.

EL FÍSICO HUMANO ES MÁS MUSCULOSO Y ROBUSTO QUE EL DE LOS ELFOS, PERO MÁS ESBELTO QUE EL DE LOS ENANOS.

Historia

LA RAZA VRYKUL EXPERIMENTÓ EN LOS NUEVOS NACIMIENTOS UNOS NIÑOS MALFORMADOS LO QUE HIZO DECRETAR A LOS LÍDERES EL DESCARTE DE ESOS NIÑOS DEFORMADOS LOS PADRES QUE SE RESISTIERON A MATAR A SUS HIJOS SE EXILIARON HACIA EL SUR ASENTÁNDOSE EN LAS TIERRAS DE TIRISFAL DONDE SE ASENTARON, ESOS NIÑOS MALFORMADOS CRECIERON Y SE REPRODUCIERON CREANDO LAS PRIMERAS TRIBUS HUMANAS.

PASADOS LOS AÑOS CONSCIENTES DE LA INCURSIONES TROL LA TRIBU ARATHI LIDERADOS POR THORADIN UNIERON A TODAS LAS TRIBUS HUMANAS EN UN ÚNICO REINO FORMANDO ASÍ EL PRIMER GRAN REINO HUMANO QUE LLAMARON ARATHOR CUYA CAPITAL FORTIFICADA SERÍA LA CIUDAD DE STROM.

A PESAR DE LA UNIÓN DE LAS TRIBUS HUMANAS LA AMENAZA TROL NO CESABA, DESDE EL NORTE LOS ALTOS ELFOS DE QUEL'THALAS SUPERADOS POR EL IMPERIO TROL MANDARON EMISARIOS AL REINO HUMANO PARA ESTABLECER UNA ALIANZA CONTRA LOS TROLS. LA ALIANZA FUE MUY PROLÍFICA EL IMPERIO TROL FUE APLASTADO Y DIEZMADO ELIMINANDO LA AMENAZA EN UN LARGO TIEMPO.

LA POBLACIÓN HUMANA CRECIÓ Y EL REINO DE ARATHI CRECIÓ HASTA SEGMENTARSE EN VARIOS REINOS DISTINTOS, LORDAERON, ALTERAC, GILNEAS Y DALARAN. MÁS TARDE LOS COLOÑOS DE GILNEAS SE HICIERON A LA MAR Y ENCONTRARON UN ARCHIPIÉLAGO DE ISLAS EN LA QUE SE ASALTARON Y LLAMARON KUL TIRAS, UN TIEMPO

DESPUÉS OTRO REINO HUMANO SERÍA FUNDADO SU NOMBRE SERÍA VENTORMENTA.

LOS HUMANOS QUE ESTUDIARON LA MAGIA SE ASENTARON EN EL REINO DE DALARAN FORMARON UNA INSTITUCIÓN LLAMADA KIRIN TOR CUYA FUNCIÓN SERÍA REGLAR LA MAGIA Y DESIGNAR UNA GUARDIÁN QUE PROTEGIERE AZEROTH DE AMENAZAS DEMONIACAS ATRAÍDAS POR LA MAGIA ARCANIA PRACTICADA POR LOS HUMANOS. LOS GUARDIANES TRASCENDIERON HASTA MEDIV QUIEN TRAICIONÓ A LA HUMANIDAD ABRIENDO UN PORTAL QUE ATRAERÍA UNA LEGIÓN INVASORA DE ORCOS QUE DESEMBOCARÍA UN EVENTO QUE SERÍA RECORDADO COMO LA PRIMERA GUERRA QUE ENFRENTARÍA POR PRIMERA VEZ A ORCOS CON HUMANOS DESENCADENANDO LA DESTRUCCIÓN DEL REINO DE VENTORMENTA.

EN UNA CUMBRE DE TODOS LOS REINOS HUMANOS EN LORDAERON SE INSTÓ A TODOS LOS REINOS HUMANOS A ALIARSE EN CONTRA DE LA HORDA DE ORCOS QUE A MEDIDA QUE AVANZABA HACIA EL NORTE INCORPORABA NUEVOS ALIADOS A SUS FILAS.

CON LA FORMACIÓN DE LA GRAN ALIANZA LA HORDA FUE DERROTADA Y LOS ORCOS FUERON INTEGRADOS EN CAMPOS DE CONCENTRACIÓN PONIENDO FIN A LA SEGUNDA GUERRA Y RECONSTRUYENDO EL REINO DE VENTORMENTA Y LA DESTRUCCIÓN DEL REINO DE ALTERAC QUE TRAICIONÓ A LA ALIANZA EN ÚLTIMA INSTANCIA PARA EVITAR SER SITIADOS POR LOS ORCOS.

UNA MISTERIOSA ENFERMEDAD PROVENIENTE DEL NORTE ASOLÓ EL REINO DE LORDAERON EN CUESTIÓN DE SEMANAS CULMINANDO CON LA TRAICIÓN DEL PRÍNCIPE ARTHAS QUIEN ACABÓ MATANDO AL REY Y ENTREGANDO EL REINO A LA PLAGA QUE ALZABA A LOS CAÍDOS COMO NO-MUERTOS. EL REINO DE GILNEAS LEJOS DE OFRECER APOYO SE AISLÓ TRAS UNA GRAN MURALLA DEJANDO A SU REINO INCOMUNICADO.

LA NOBLEZA DE VENTORMENTA TRAS LA RECONSTRUCCIÓN DE LA CIUDAD DE VENTORMENTA SE NEGÓ A PAGAR LOS SERVICIOS AL GREMIO DE CONSTRUCTORES DE VENTORMENTA LO QUE INICIÓ UNA SUBLEVACIÓN LA CUAL RESULTÓ EN LA MUERTE DE LA ESPOSA DEL REY DESEMBOCANDO UNA FUERTE DEPRESIÓN SOBRE ÉL. TRAS SU RECUPERACIÓN EL DEBER LO LLAMÓ AL OTRO LADO DEL MAR HACIA KALIMDOR DONDE DEBERÍA PARTICIPAR EN UNA CUMBRE CON EL LÍDER DE LA HORDA, UNA CUMBRE QUE NUNCA LLEGÓ A CELEBRARSE PUES EL REY DESAPARECIÓ EN EL MAR DEJANDO AL CARGO DEL REINO AL ÚNICO HIJO DEL REY ANQVIL WRYTH.



CULTURA

LOS HUMANOS SE EXTENDIERON POR GRAN PARTE DE LOS REINOS DEL ESTE CONFRATERIZANDO CON LOS ENANOS, Gnomos Y ALTOS ELFOS A LA VEZ QUE COMBATÍAN CON LAS TRIBUS TROLLS REPARTIDAS POR EL CONTINENTE. SUS CONSTRUCCIONES SON DE MADERA Y PIEDRA SEMEJANTES A LAS ESTRUCTURAS MEDIEVALES OCCIDENTALES.

LOS HUMANOS DESCIENDEN DE LAS PRIMERAS RAZAS TITÁNICAS POR LO QUE HEREDARON MUCHAS DE SUS CREENCIAS, RITIENDO CULTO A LOS TITANES. POSTERIORMENTE UN CONTACTO ENTRE LOS HUMANOS Y VARIOS SERES LUMINOSOS LES IMPULSÓ A ADOPTAR UNA NUEVA ENTIDAD DE CULTO, LA LUZ. A SU VEZ DURANTE LAS GUERRAS TROLLS DEL PRIMER REINO HUMANO UNA ALIANZA CON LOS ALTOS ELFOS QUE COMPARTIERON CONOCIMIENTO LO QUE PERMITIÓ A LOS HUMANOS A DESARROLLAR CONOCIMIENTO SOBRE LA MAGIA FOMENTANDO LA CURIOSIDAD EN LOS ESTUDIANTES CREANDO UNA PARTE DE LA HUMANIDAD MÁS ESCÉPTICA HACIA ENTIDADES Y RELIGIONES ENFOCÁNDOSE A LA INVESTIGACIÓN DE LAS CIENCIAS. POR LO GENERAL UNA AMPLIA MAYORÍA DE HUMANOS CREYENTES EN LA LUZ Y EN LOS TITANES QUE VUELCAN SUS VIDAS A ESAS CREENCIAS, SIN EMBARGO, CONSCIENTES DE LA EXISTENCIA DE ENTIDADES COMO LA LUZ ALGUNOS HUMANOS SE DEDICAN AL ESTUDIO DE NUEVAS CIENCIAS.

LOS HUMANOS APRENDIERON A ADIESTRAR CABALLOS COMO MEDIO DE TRANSPORTE ES SU MEDIO DE TRANSPORTE MÁS COMÚN.

CLASES

GUERRERO

LOS VRYKUL LEGENDARIOS GUERREROS DESDE SU NACIMIENTO TRANSMITIERON SUS TÉCNICAS A SUS DESCENDIENTES. LOS HUMANOS PROTEGÍAN SUS TIERRAS DE LOS INVASORES PORTANDO ARMAS DE CUERPO A CUERPO LETALES.

PALADÍN

DURANTE LA SEGUNDA GUERRA LOS SACERDOTES HUMANOS SE INSTRUYERON EN EL USO DE ARMAS PARA PROTEGER LOS REINOS HUMANOS DE LOS ORCOS INSPIRADOS POR LA VALENTÍA DE LOS PRIMEROS PALADINES MUCHOS GUERREROS Y SACERDOTES COMENZARON A TOMAR EL CAMINO DEL PALADÍN.

CAZADOR

LOS HUMANOS POR SUPERVIVENCIA APRENDIERON A CAZAR BESTIAS PARA ALIMENTARSE DE LA CARNE Y VESTIRSE DE SUS PIELES, CON EL TIEMPO EMPEZARON A DOMESTICAR BESTIAS.

PÍCARO

LA PRINCIPAL CARACTERÍSTICA DE LOS HUMANOS SIEMPRE HA SIDO LA SUPERVIVENCIA, Y EN MOMENTOS DE NECESIDAD HA LLEVADO A ALGUNOS A HURTAR, ESCONDERSE Y SI HICIERA ALTA HUNDIR UNA HOJA EN EL CUELLO DE UNA VÍCTIMA. ESAS TÉCNICAS EVOLUCIONARON CREANDO AUTÉNTICAS LEYENDAS ENTRE LOS BANDIDOS HAMBRIENTOS DE ORO. ALGUNOS DE ESOS BANDIDOS SE LABRARON NOMBRES OFRECIENDO SUS SERVICIOS POR DINERO Y LOS QUE FUERON ATRAPADOS POR LA LEY SE LES PODRÍA OFRECER UN TRATO DE OFRECER SUS SERVICIOS COMO AGENTES DE INTELIGENCIA PARA SUS CORRESPONDIENTES REINOS.

SACERDOTE

UN GRUPO DE HUMANOS RECIBIERON UNA VISIÓN DE UN SER PRIMIGENIO DE LUZ QUE LOS GUIÓ EN UNA DOCTRINA DE NUEVAS DISCIPLINAS ABRIÉNDOLE LAS PUERTAS ANTE EL DOMINIO DE LA ENTIDAD DE LA LUZ QUE PODRÍA SER USADO TANTO PARA SANAR COMO PARA REPRIMIR A LOS MALVADOS.

CHAMÁN

NO HAY CONSTANCIA DE HUMANOS QUE HAYAN SIDO CHAMANES.

MAGO

DURANTE LAS GUERRAS TROLL LOS ALTOS ELFOS INSTRUYERON A UN GRUPO DE HUMANOS EN LAS ARTES DE LA MAGIA, FRUTO DE ESA ALIANZA SE FUNDO UNA CIUDAD ESTADO QUE SERVIRÍA COMO CENTRO DE APRENDIZAJE PARA LAS FUTURAS GENERACIONES DE MAGOS.

BRUJO

AQUELLOS MAGOS QUE EXPERIMENTABAN HASTA EL EXTREMO DE ATRAER DEMONIOS QUE OFRECÍAN TENTADORES PACTOS DE PODER A CAMBIO DE SINISTROS PROPÓSITOS.

MONJE

EN MOMENTOS DE EXTREMA NECESIDAD Y ANTE LA AUSENCIA DE ARMAS YA SEA POR LA AUSENCIA DE ELLAS O LA INCAPACIDAD DE PODER USAR DICHAS ARMAS EN ESE



ΜΟΜΕΝΤΟ ΑΠΡΕΝΘΙΕΡΟΝ Α ΨΑΡ ΣΥ ΠΡΟΠΙΟ ΚΥΕΡΠΟ ΚΟΜΟ
ΥΗ ΑΡΜΑ ΚΑΡΑΖ ΔΕ ΑΗΥΛΑΡ Α ΣΥΣ ΕΠΕΜΙΓΟΣ.

ΔΡΥΙΔΑ

ΠΟ ΗΑΥ ΚΟΝΣΤΑΝΚΙΑ ΔΕ ΛΑ ΕΧΙΣΤΕΝΚΙΑ ΔΕ ΗΥΜΑΝΟΣ
ΔΡΥΙΔΑΣ.

ΚΑΖΑΔΟΡ ΔΕ ΔΕΜΟΝΙΟΣ

ΠΟ ΗΑΥ ΚΟΝΣΤΑΝΚΙΑ ΔΕ ΚΥΕ ΠΗΓΥΗ ΗΥΜΑΝΟ ΗΑΥΑ
ΚΟΜΠΛΕΤΑΔΟ ΕΛ ΕΠΤΡΕΠΑΜΙΕΝΤΟ ΔΕ ΚΑΖΑΔΟΡ ΔΕ
ΔΕΜΟΝΙΟΣ.

ΚΑΒΑΛΛΕΡΟ ΔΕ ΛΑ ΜΥΕΡΤΕ

ΚΥΑΝΘΟ ΒΕΠΤΟΡΜΕΝΤΑ ΕΥΕ ΔΕΣΤΡΥΙΔΑ ΓΥΛ ΔΑΝ ΑΛΖΟ
Α ΨΗΟΣ ΗΥΜΑΝΟΣ ΚΑΙΔΟΣ ΚΟΜΟ ΠΟ ΜΥΕΡΤΟΣ Υ ΛΕΣ
ΙΠΤΡΟΔΥΟ ΛΑΣ ΑΛΜΑΣ ΔΕ ΣΥΣ ΔΙΣΚΥΠΥΛΟΣ.
ΜΙΑΣ ΤΑΡΔΕ ΕΛ ΠΡΥΝΚΥΠΕ ΑΡΤΗΑΣ ΡΕΣΥΡΓΙΟ ΚΟΜΟ
ΚΑΜΠΕΟΝ ΔΕ ΛΑ ΠΛΑΓΑ Υ ΑΛΖΟ ΠΥΕΥΟΣ ΚΑΒΑΛΛΕΡΟΣ ΔΕ
ΛΑ ΜΥΕΡΤΕ ΣΙΗ ΕΜΒΑΡΓΟ ΕΣΤΟΣ ΣΙΕΡΥΟΣ ΔΕ ΛΑ ΠΛΑΓΑ
ΠΕΡΜΑΠΕΚΕΠ ΒΑΥΟ ΕΛ ΥΥΓΟ ΔΕΛ ΡΕΥ ΕΧΑΗΠΜΕ.

ΛΟΣ ΗΥΜΑΝΟΣ ΗΑΠ ΔΕΣΤΑΚΑΔΟ ΠΟΡ ΣΥ ΗΑΒΙΛΙΔΑΔ ΔΕ
ΡΕΑΛΙΖΑΡ ΓΡΑΠΔΟΣ Υ ΡΑΠΙΔΟΣ ΠΡΟΓΡΕΣΟΣ Α ΛΑ ΗΟΡΑ ΔΕ
ΑΠΡΕΠΔΕΡ ΠΟΡ ΛΟ ΚΥΕ ΛΟΣ ΗΥΜΑΝΟΣ ΤΙΕΠΕΠ ΥΠ
ΒΟΠΙΦΙΚΑΔΟΡ ΔΕ +1 ΕΠ ΑΠΡΕΠΔΙΖΑΠΕ.

ΑΡΤΕΣΑΠΙΑ:

ΛΟΣ ΗΥΜΑΝΟΣ ΣΟΠ ΒΥΕΠΟΣ ΑΡΤΕΣΑΠΟΣ ΕΠ ΣΥΣ ΟΦΙΚΙΟΣ
ΠΟΡ ΛΟ ΚΥΕ ΛΟΣ ΗΥΜΑΝΟΣ ΤΙΕΠΕΠ ΥΠ ΒΟΠΙΦΙΚΑΔΟΡ Α ΣΥΣ
ΑΡΤΕΣΑΠΙΑΣ ΣΕΛΕΚΚΙΟΠΗΑΔΑΣ ΕΠ +1 (2 ΑΡΤΕΣΑΠΙΑΣ
ΜΑΧΥΠΜΟ).

ΦΑΚΚΙΟΠΕΣ ΡΕΛΑΚΙΟΠΗΑΔΑΣ

ΛΟΡΔΑΕΡΟΠ, ΓΙΛΠΕΑΣ, ΑΛΤΕΡΑΚ, ΣΤΡΟΜΓΑΡΔΕ, ΚΥΛ
ΤΙΡΑΣ, ΒΕΠΤΟΡΜΕΝΤΑ, ΑΡΑΤΗΙ, ΚΥΡΙΠ ΤΟΡ,
ΡΑΥΕΠΗΟΛΔΤ.

ΚΑΡΑΚΤΕΡΙΣΤΙΚΑΣ ΡΑΚΙΑΛΕΣ

ΔΙΠΛΟΜΑΚΙΑ:

ΛΟΣ ΗΥΜΑΝΟΣ ΤΙΕΠΕΠ ΥΠ ΔΟΠ ΕΣΠΕΚΙΑΛ ΠΑΡΑ
ΕΣΤΑΒΛΕΚΕΡ ΑΜΙΣΤΑΔΕΣ ΔΥΡΑΔΕΡΑΣ Υ ΑΚΥΕΡΔΟΣ
ΚΟΜΕΡΚΙΑΛΕΣ ΠΟΡ ΛΟ ΚΥΕ ΤΙΕΠΕΠ ΥΠ ΒΟΠΙΦΙΚΑΔΟΡ ΔΕ +1
ΕΠ ΚΑΡΙΣΜΑ.

ΕΣΠΕΚΙΑΛΙΖΑΚΙΟΠ ΕΠ ΕΣΠΑΔΑΣ Υ ΜΑΖΑΣ:

ΚΟΠ ΤΑΠΤΟΣ ΔΕΔΙΚΑΔΟΣ Α ΑΚΤΙΥΙΔΑΔΕΣ ΜΑΡΚΙΑΛΕΣ. ΛΟΣ
ΗΥΜΑΝΟΣ ΡΕΑΛΙΖΑΠ ΚΟΜΠΕΤΙΚΙΟΠΕΣ ΕΠ ΛΑΣ ΚΥΕ ΠΟΠΕΡ
Α ΠΡΥΕΒΑ ΣΥ ΗΑΒΙΛΙΔΑΔ ΣΙΗ ΑΡΡΥΕΣΓΑΡ ΛΑ ΒΙΔΑ. ΕΛ
ΡΕΣΥΛΤΑΔΟ ΕΣ ΚΥΕ ΛΟΣ ΗΥΜΑΝΟΣ ΓΑΠΗΑΠ ΥΠ
ΒΟΠΙΦΙΚΑΔΟΡ ΔΕ +1 ΕΠ ΛΑΣ ΑΡΜΙΑΣ ΔΕ ΜΑΖΑΣ Υ ΕΣΠΑΔΑΣ
ΤΑΠΤΟ ΚΟΜΟ ΔΕ ΨΗΑ ΜΑΠΟ Ο ΔΟΣ.

ΑΠΡΕΠΔΙΖΑΠΕ ΡΑΠΙΔΟ:



2.1.2 Επηαος

DESCRIPCIÓN FÍSICA

HUMANOIDES FORNIDOS Y FÍSICAMENTE PODEROSOS. CON EXTREMIDADES CORTAS CON GRAN MASA MUSCULAR, CON PROMINENCIA ÓSEA PRINCIPALMENTE A NIVEL DEL ROSTRO EN MEJILLAS, CEJAS Y MENTÓN. BARBILLOS RECHONCHOS Y CARA CIRCULAR. SU COLOR DE PIEL VARÍA DEL ROSADO CLARÍSIMO, CASI BLANCO, PASANDO POR EL COBRIZO OSCURO, PRINCIPALMENTE EN LOS HERREROS, POR EL CONTACTO CONTINUO CON LA FORJA.

MIENTRAS QUE LOS BARBABRONCE LUCEN UNA PIEL INMACULADA, LOS MARTILLO SALVAJE ADORNAN SU CUERPO CON TATUAJES TRIBALES Y LOS HIERRO NEGRO TIENEN UNA TEZ NEGRA Y EL PELO ROJIZO.

LOS EPIAOS MASCULINOS TIENEN A USAR CABELLOS Y BARBAS LARGAS, SIGNO DE DISTINCIÓN ENTRE LA RAZA, CON VARIACIÓN DE COLORES ENTRE EL NEGRO, EL ROJO, EL AMARILLO Y EL NARANJA. GENERALMENTE ADORNADAS EN TRENZAS. LAS MUJERES TAMBIÉN TIENEN A TENER GRAN MASA MUSCULAR, AUNQUE EN MEJOR MEDIDA QUE LOS VARONES, Y LUCEN UNAS LARGAS MELENAS ADORNADAS CON TRENZAS Y COMPLICADOS RECOGIDOS, AUNQUE TAMBIÉN ES POSIBLE VER ALGUNAS EPIAAS CON EL CABELLO CORTO.

LOS EPIAOS VARONES PUEDEN LLEGAR A MEDIR 1'35 METROS Y PESAR MÁS DE 100 KILOS MIENTRAS QUE LAS MUJERES SUELEN ALCANZAR COMO MÁXIMO 1'30 CM Y 90 KILOS.

Historia

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

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

LOS DIOS ANTIGUOS LANZARON UN CONTRAATAQUE CON TAL DE CORRUMPER LA FORJA QUE DEJÓ DE FUNCIONAR CORRECTAMENTE Y SUS CREACIONES COMENZARON A TORNARSE EN SERES DE CARNE.

ESOS SERES DE CARNE COMENZARON EN CONVERTIRSE EN SERES DESCEREBRADOS CARNIALES QUE TOMARON EL NOMBRE TROGGS. LOS TITANES HORRORIZADOS ANTE LA SITUACIÓN ENCERRARON A LOS SERES DE CARNE BAJO UNOS FUERTES SELLOS QUE LOS MANTUVIERON EN UN ESTADO DE ESTASIS PARA ARREGLARLOS SIN EMBARGO NO PUDIERON REVERTIR LA MALDICIÓN EN SU TOTALIDAD

AUNQUE CONSIGUIERON RECUPERAR SUS MENTES SU CUERPO SEGUÍA SIENDO DE CARNE, ESTO A SUS CREADORES NO LES IMPORTÓ MIENTRAS SIGUIERAN REALIZANDO LAS TAREAS PARA LAS QUE FUERON CREADOS.

CUANDO OCURRIÓ EL GRAN CATACLISMO ESTOS EPIAOS SE REFUGIARON EN LAS CIUDADES TITÁNICAS PARA SALIR 800 AÑOS DESPUÉS CON SUS PODERES SOBRE LA PIEDRA MERMADOS Y TOTALMENTE CONVERTIDOS EN SERES DE CARNE Y HUESO. LOS EPIAOS QUE SALIERON DE ULDRAM SE DIRIGIERON AL NORTE Y EN LA TUNDRA DE DUN MOROGH ESTABLECIERON LA CIUDAD DE FORJAZ EN EL CORAZÓN DE UNA MONTAÑA Y A LOS DOMINIOS DEL PRIMER REINO EPIANO LO LLAMARON KHAZ'MODAN EN HONOR A SU CREADOR KHAZ'GOROTH.

LA CIVILIZACIÓN EPIANA ENTRÓ EN UNA CRISIS DE PODER CUANDO MODIUS YUNQUEMAR FALLECIÓ EL CLAN DE EPIAOS DE FORJAZ SE DIVIDIÓ EN TRES PRINCIPALES CLANES: BARBABRONCE, MARTILLO SALVAJE Y HIERRO NEGRO. ESTOS CLANES ENTRARON EN UNA GUERRA CIVIL POR EL DOMINIO DE FORJAZ. TRAS LA VICTORIA DE LOS BARBABRONCE, LOS MARTILLO SALVAJE Y LOS HIERRO NEGRO FUERON EXPULSADOS DE KHAZ'MODAN.

MIENTRAS QUE LOS EPIAOS MARTILLO SALVAJE SE ESTABLECIERON AL ESTE DE KHAZ'MODAN MIENTRAS QUE LOS HIERRO NEGRO SE ESTABLECIERON AL SUR EN LAS COLINAS DE CRESTAGRANA.

EL CLAN HIERRO NEGRO RESENTIDOS CON LA DERROTA LANZARON UNA OFENSIVA CONTRA AMBOS CLANES PARA EVITAR QUE SE AYUDEN MUTUAMENTE, SIN ÉXITO SUS LÍDERES FUERON DERROTADOS EN LOS SITIOS Y FORJAZ LANZÓ UNA CONTRAOFENSIVA PARA DESTRUIR AL CLAN HIERRO NEGRO. LA CIUDAD DE TAURISSAN INDEFENSA ANTE EL ATAQUE MASIVO DEL CLAN BARBABRONCE TRATARON DE REALIZAR UN RITUAL MÁGICO PARA DEVASTAR A SUS ATACANTES PERO POR ACCIDENTE AL SEÑOR DEL FUEGO RAGNAROS RESULTANDO EN LA RETIRADA DE LOS BARBABRONCE Y LA ESCLAVITUD DE LOS HIERRO NEGRO PARA SERVIR AL SEÑOR DEL FUEGO. LA REGIÓN POR CONSECUENCIA DE AQUELLA INVOCACIÓN QUEDÓ QUEMADA Y LOS EPIAOS DEL CLAN HIERRO NEGRO ERIGIERON SU NUEVA CIUDAD EN EL INTERIOR DE LA MONTAÑA ROCA NEGRA. LOS EPIAOS MARTILLO SALVAJE POR CONSECUENCIA DE UNA MALDICIÓN EN SU CIUDAD DURANTE EL SITIO TUVIERON QUE ABANDONAR LA CIUDAD PARA ASENTARSE EN EL NORTE, EN PICO NIDAL.

EL PRIMER CONTACTO ENTRE Gnomos y Epianos inició una duradera amistad entre ambas razas que perdura hasta hoy.



LOS HUMANOS TAMBIÉN ESTABLECIERON LAZOS CON LOS ENANOS QUIENES INTERCAMBIARON CONOCIMIENTOS, MIENTRAS QUE LOS HUMANOS ENSEÑARON A LOS ENANOS A HABLAR Y ESCRIBIR EN LENGUA COMÚN Y EL CULTO A LA LUZ, Y ESTOS LES ENSEÑARON A FORJAR METALES. CUANDO LOS ORCOS AMENAZARON SUS TIERRAS APOYARON A LA PRIMERA GRAN ALIANZA DE FORMA INCONDICIONAL UNIÉNDOSE TOTALMENTE A LAS FILAS DE LA ALIANZA.

CULTURA

LOS ENANOS EN GENERAL ADORAN A SUS CREADORES A LOS TITANES Y A KHAZ'GOROTH LO CONSIDERAN SU PADRE PUES FUE EL AUTOR DE LA FORJA DE LOS DESEOS, COMPARTEN SU AMOR POR LA BEBIDA Y LA COMIDA, SE EMOCIONAN CON UNA BUENA PELEA TRAS UNOS TRAGOS EN LA TABERNA, TAMBIÉN LES GUSTA DOCUMENTAR Y ARCHIVAR LA HISTORIA LAS BIBLIOTECAS EN SUS CIUDADES SON ENVIDIALES.

BARBABRONCE

LOS ENANOS BARBABRONCE ASEPTADOS EN KHAZ'MODAN FAMOSOS POR SU CONEXIÓN PROFUNDA CON LA TIERRA HAN DESARROLLADO UNA CULTURA ARQUEOLÓGICA, MÍNERA Y HERRERA. TIENEN UNA FUERTE CONEXIÓN CON LA LUZ Y LOS TITANES.

MARTILLO SALVAJE

LOS MARTILLO SALVAJE ASEPTADOS EN LAS TIERRAS ALTAS AL ESTE DE KHAZ'MODAN Y PICO NIDAL DESARROLLARON UNA FUERTE CONEXIÓN CON LOS GRIFOS, LA NATURALEZA Y LOS ESPÍRITUS ADOPTANDO UNA FORMA DE VIDA "TRIBAL".

HIERRO NEGRO

LOS HIERRO NEGRO ASEPTADOS EN LA CIUDAD DE FORJATIÑIEBLA SIERVOS DEL SEÑOR DE FUEGO RAGNAROS TIENEN FUERTES CONEXIONES CON EL MARTILLO CREPUSCULAR, INVESTIGADORES DE LO OCULTO, SE ATREVEN A INVESTIGAR TODA CLASE DE MAGIA Y SU ACTITUD BELIGERANTE POR LO QUE SU ARTESANÍA ENFOCADA A LAS ARMAS ESTÁ MUY FUERA DE LO COMÚN Y SU RESENTIMIENTO HACIA LOS ENANOS ENEMIGOS Y SUS ALIADOS.

CLASES

GUERRERO

DESDE SU CREACIÓN LOS ENANOS HAN SIDO LUCHADORES POR LA PROTECCIÓN DE SU HOGAR LOS ENANOS TIENEN

UNA FÉRREA CULTURA GUERRERA EN LA QUE NUNCA RENUNCIAN A UNA BUENA LUCHA.

PALADÍN

TRAS LA SEGUNDA GUERRA LOS HUMANOS INSTRUYERON ENANOS PALADINES QUE EXTENDIERON LA PALABRA DE LA LUZ ENTRE LOS SUYOS.

CAZADOR

LOS ENANOS CON LA INGENIERÍA GYOMA APRENDIERON A FABRICAR RIFLES DE CAZA Y ALGUNOS ADQUIRIERON EL CONOCIMIENTO NECESARIO PARA DOMESTICAR BESTIAS.

PÍCARO

ALGUNOS ENANOS POR SUPERVIVENCIA SE ATREVIERON A ROBAR Y A ASESINAR PARA LUEGO DESAPARECER EN LAS SOMBRAS PARA EVITAR SER ATRAPADOS, SE DICE QUE EN LAS CAVERNAS ABANDONADAS DE FORJAZ HAY MUCHA ACTIVIDAD CRIMINAL DONDE LOS GUARDIAS RARA VEZ SE PERSONAN.

SACERDOTE

LOS ENANOS ERIGIERON EN FORJAZ UN TEMPLO AL CULTO DE LA LUZ, INSTRUIDOS POR HUMANOS, MUCHOS ENANOS ADOPTARON LA DOCTRINA DE LA LUZ.

CHAMÁN

LOS ENANOS MARTILLO SALVAJE ENTRARON EN COMUNIÓN CON LOS ELEMENTOS Y DESARROLLARON UNA FUERTE TRADICIÓN CHAMÁNICA, ALGUNOS BARBABRONCE SE AVENTURARON A APRENDER CHAMANISMO DE SUS PRIMOS MARTILLO SALVAJE.

LOS HIERRO NEGRO TRAS SER ESCLAVIZADOS POR RAGNAROS TOMARON UNA TRADICIÓN DE CLAMALLAMAS.

MAGO

LOS ENANOS HIERRO NEGRO APRENDIERON A MANIPULAR LA MAGIA ARCANIA MEDIANTE SUS INVESTIGACIONES DE LO OCULTO.

ALGUNOS ENANOS BARBABRONCE APRENDIERON A USAR LA MAGIA ARCANIA ENSEÑADA POR HUMANOS O GYOMOS.

BRUJO

LOS ENANOS HIERRO NEGRO INVESTIGARON LA MAGIA DE LA SOMBRA Y LA MAGIA VIL EN UN FUERTE ANHELO DE PODER CON EL TIEMPO, AUNQUE PARA LOS BARBABRONCE LA MAGIA OSCURA LES PARECIESE REPUGNANTE HUBO UNOS POCOS QUE SE ATREVIERON A INVESTIGARLA ENTRE LAS SOMBRAS DE LAS CAVERNAS ABANDONADAS.



Μονje

LA AFICIÓN DE LOS ENANOS POR LAS PELEAS A PUÑOS HA HECHO POPULAR EL DÍCHO QUE LOS ENANOS TIENEN UÑOS PUÑOS DE PIEDRA CAPACES DE ROMPER HUECOS. TRAS LA LLEGADA DE LOS PAÑDAREN A LA ALIANZA.

Druida

NO HAY CONSTANCIA DE ENANOS QUE HUBIERAN DESARROLLADO LA DISCIPLINA DE LA MAGIA NATURAL.

CAZADOR DE DEMONIOS

NO HAY CONSTANCIA DE ENANOS QUE HAYAN COMPLETADO LA INSTRUCCIÓN DE LOS CAZADORES DE DEMONIOS.

CABALLERO DE LA MUERTE

TRAS LA TERCERA GUERRA ALGUNOS ENANOS CAÍDOS FUERON ALZADOS POR LA PLAGA COMO CABALLEROS DE LA MUERTE DE SEGUNDA Y TERCERA GENERACIÓN BAJO EL FÉRREO MANO DEL REY EXÁNTIME.

FACCIONES RELACIONADAS

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

CARACTERÍSTICAS RACIALES:

BARBABRONCE:

FORMA DE PIEDRA:

LOS ENANOS PROCEDEN DE LA PRIMITIVA RAZA TERRAHEA. 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 HARRADOR DEBE FACILITARLE

INFORMACIÓN SOBRE CUALQUIER TESORO OCULTO SI ASÍ LO HUBIERA.

DAME MI HACHA:

LOS ENANOS SON GRANDES GUERREROS Y MUY FUERTES HASTA TEMIDOS EN LA BATALLA. SU ARMA PREDILECTA ES EL HACHA, CASI SE PUEDE DECIR QUE NADA MÁS HACER YA EMPUÑAN LA SUYA POR LO QUE LOS ENANOS TIENEN UN PUNTO BASE DE MANEJO DE HACHAS Y MARTILLOS DE UNA MANO Y DE DOS.

¡CERRADO Y CARGADO!:

LAS COMPETICIONES DE TIRO AMISTOSAS SON MUY COMUNES ENTRE LOS ENANOS. POR ESTO SON HÁBILES CON ESTAS ARMAS Y RECIBEN UNA BONIFICACIÓN DE UN PUNTO EN LA HABILIDAD DE ARMAS DE FUEGO.

MARTILLO SALVAJE:

REGALO DE NACIMIENTO

LA TRADICIÓN DE LOS ENANOS MARTILLO SALVAJE DICE QUE CADA ENANO RECIBE EN SU NACIMIENTO UN HUEVO DE GRIFO. TODO ENANO MARTILLO SALVAJE TIENE UN COMPAÑERO GRIFO Y LA HABILIDAD REQUERIDA PARA MONTARLO.

¡MARTILLO DE TORMENTAS!

LOS ENANOS MARTILLO SALVAJE TIENEN HABILIDAD MAESTRA CON MAZAS DE UNA MANO Y LA CAPACIDAD DE IMPULSAR DICHO MARTILLO CON EL PODER DE RAYO. ESTOS PUEDEN LANZAR EL MARTILLO HACIA UN OBJETIVO, ATURDIRLO Y QUE ESTE REGRESE A SU MANO.

Vida Tribal

TRAS SU MARCHA DE GRIM BATOL LOS ENANOS MARTILLO SALVAJE FUNDARON ALDEAS EN LAS TIERRAS ALTAS DEJANDO ATRÁS LAS GRANDES CIUDADES DE PIEDRA PARA VIVIR EN POBLADOS. LO QUE REFORZÓ SU CONEXIÓN CON LA NATURALEZA POR CONSEGUENTE LOS ENANOS MARTILLO SALVAJE GANAN RESISTENCIA A LA NATURALEZA.

Campanamontañas

DESDE LA FORMACIÓN DE FORJAZ EL CLAN MARTILLO SALVAJE HA PATRULLADO POR LAS MONTAÑAS DURANTE SIGLOS POR LO QUE EL CONOCIMIENTO DE ESTOS ENANOS SOBRE LOS ENTORNOS MONTAÑOSOS ES SUPERIOR, INCLUSO GANAN MÁS MOVILIDAD.



HIERRO NEGRO:

SAHGRARDIENTE

ELIMINA LOS EFECTOS DAÑINOS QUE PADECE Y LE AUMENTA EL VIGOR, LA DESTREZA Y EL ESPÍRITU EN 1 DURANTE UN TURNO.

EXPLORADOR DE MAZMORRAS

LOS ENANOS HIERRO NEGRO ACOSTUMBRADOS A VIVIR EN OSCURAS CAVERNAS ADQUIRIERON UNA MEJOR CAPACIDAD PARA MOVERSE EN LOS INTERIORES AUMENTANDO SU VELOCIDAD EN 1 EN INTERIORES.

FABRICACIÓN EN MASA

EL BELIGERANTE CLAN HIERRO NEGRO HA ESTADO EN CONFLICTO CONSTANTE CON LOS CLANES ENANOS LLEVANDO A SUS HERREROS ARTESANOS A TRABAJAR EL METAL PARA FABRICAR ARMAS Y ARMADURAS CON EL FIN DE ACABAR CON SUS ENEMIGOS SUMANDO LA HABILIDAD EN HERRERÍA EN 2.

MÁQUINA TOPO

EN EL EXTERIOR INVOKA UNA MÁQUINA TOPO QUE PERFORA LA TIERRA QUE PERMITE AL ENANO RECORRER GRANDES DISTANCIAS.

FORJADO EN LLAMAS.

LA ESCLAVITUD DEL SEÑOR DEL FUEGO Y LAS DURAS CONDICIONES DE VIVIR EN LAS PROFUNDIDADES DE LA MONTAÑA ROCA NEGRA LOS HA HECHO RESISTENTES REDUCIENDO EL DAÑO FÍSICO RECIBIDO EN 1 (EL DAÑO AMORTIGUADO ESCALA CON EL NIVEL 1.25XNIVEL ACTUAL REDONDEADO A LA ALZA).



2.1.3 Gnomos

Descripción Física

Los Gnomos pasarían por niños humanos si no fuera por sus grandes cabezas, que destacan por sus características desproporcionadas. Su color de pelo puede tener una gran variedad de colores desde el blanco hasta el rosa o verde, también destacan por tener cuatro dedos en sus manos y pies.

Sus mentes curiosas los han llevado a avanzar en numerosas artes y ciencias por lo que es muy común verlos con herramientas, ropa de trabajo o con algún que otro manchurrón de aceite o lo que quiera que sea eso, la luz del día les causa grandes molestias por lo que siempre procuran llevar unas gafas que les proteja sus sensibles ojos.

Historia

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

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

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

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

Cultura

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

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

Clases

Guerrero

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

Paladín

No hay constancia de la existencia de Gnomos paladines.



CAZADOR

LOS ENANOS TRANSMITIERON A LOS Gnomos LAS ARTES DE LA CAZA A LOS Gnomos, AUNQUE ESTOS AÑADIERON SU PROPIO ESTILO. LOS FANÁTICOS DE LA TECNOLOGÍA CREARON UNOS SUSTITUTOS DE LOS COMPAÑEROS ANIMALES POR MÁQUINAS DOTADAS CON UNA INTELIGENCIA ARTIFICIAL CAPAZ DE SEGUIR ÓRDENES DE LOS PROPIOS Gnomos.

PÍCARO

DEBIDO A SU PEQUEÑO TAMAÑO, LOS Gnomos HAN SABIDO PASAR DESAPERCIBIDOS LO QUE LES HA DADO CIERTAS VENTAJAS A LA HORA DE CONSEGUIR OBJETIVOS DE FORMA FURTIVA CON LA PERFECCIÓN DE LAS ARTES FURTIVAS HAY QUIENES HAN DESARROLLADO HABILIDAD PARA EL HURTO Y EL ESPIONAJE.

SACERDOTE

LOS Gnomos NO HAN SIDO DEVOTOS POR LA LUZ, AUNQUE HAY EXCEPCIONES, DEBIDO A LA CRECIENTE CURIOSIDAD DE LOS Gnomos ALGUNOS HAN SENTIDO EL IMPULSO A APRENDER EL CAMINO DE LA LUZ COMO DE UNA CIENCIA SE TRATABA, AYUDADOS POR SUS CAMARADAS DE LA ALIANZA ESTOS Gnomos LOGRARON MANEJAR EL DOMINIO DE LA LUZ.

CHAMÁN

NO HAY ARCHIVOS DE QUE ANOTEN SOBRE LA EXISTENCIA DE Gnomos CHAMANES.

MAGO

LA ESTRECHA RELACIÓN QUE HAN TENIDO LOS Gnomos CON EL DESARROLLO Y LA INVESTIGACIÓN LES HA LLEVADO A DOMINAR PODERES Y ARTES QUE POCOS LOGRAN COMPRENDER HASTA EL PUNTO DE DOMINAR LA MAGIA ARCANIA.

BRUJO

AQUELLOS Gnomos QUE SE HAN AVENTURADO EN EL MUNDO DE LA MAGIA Y NO TUVIERON SUFICIENTE PARA SACIAR SU CURIOSIDAD Y SE LANZARON A INVESTIGAR PODERES MÁS ALLÁ DEL ARCANO EXPLORANDO PODERES OSCUROS Y DEMONIACOS.

MONJE

RARA VEZ SE VE A UN Gnomo QUERER SOLUCIONAR LOS PROBLEMAS A GOLPES, PERO SIEMPRE HAY EXCEPCIONES A

FIN Y AL CABO SIEMPRE HAY ALGUNA OVEJA NEGRA QUE SE META EN ALGUNA QUE OTRA PELEA.

TRAS LA LLEGADA DE LOS PANDAREN A LA ALIANZA LA CURIOSIDAD ATRAJO A LOS Gnomos A APRENDER DE SUS ARTES MARCIALES.

DRUIDA

NO HAY CONSTANCIA DE Gnomos DRUIDAS.

CAZADOR DE DEMONIOS

NO HAY CONSTANCIA DE Gnomos CAZADORES DE DEMONIOS.

CABALLERO DE LA MUERTE

ALGUNOS DE LOS Gnomos QUE CAYERON VÍCTIMAS DE LA PLAGA FUERON ALZADOS COMO CABALLEROS DE LA MUERTE AL SERVICIO DE LA PLAGA.

FACCIONES RELACIONADAS

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

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 HERRAMIENTA MULTÍUSOS GnomíCA 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.



ΤΕΧΝΟΛΟΓΟ:

ΓΟ ΤΟΔΟ ΛΟ ΟΕ ΗΑΕΗ ΛΟΟ ΓΗΟΜΟΟ ΕΧΡΟΤΑ, ΜΥΟΗΟΟ
ΔΕ ΟΥΟ ΙΗΝΕΗΤΟΟ ΟΥΗΟΙΟΗΗ ΒΑΟΤΑΗΤΕ ΒΙΕΗ, ΗΑΗ
ΛΛΕΒΑΔΟ ΛΑ ΙΗΓΕΗΙΕΡΪΑ ΗΑΟΤΑ ΛΟΟ ΛΪΗΙΤΕΟ ΟΟΛΟ
ΟΥΠΕΡΑΔΟΟ ΟΟΡ ΛΟΟ ΟΟΒΛΙΗΟ, ΛΟΟ ΓΗΟΜΟΟ ΓΑΗΑΗ +1 ΕΗ
ΛΑ ΟΡΟΦΕΟΙΟΗ ΔΕ ΙΗΓΕΗΙΕΡΪΑ.

ΟΒΙΕΤΙΒΟ ΡΕΟΕΕΗΟ:

ΔΕΒΙΔΟ Α ΟΥ ΤΑΜΑΗΟ ΛΟΟ ΓΗΟΜΟΟ ΕΟ ΟΗ ΒΛΑΗΟ ΔΙΦΙΟΛ
ΟΟΡ ΛΟ ΟΕ ΛΟΟ ΓΗΟΜΟΟ ΤΙΕΗΕΗ ΟΗΑ ΟΑΟΙΔΑΔ ΑΛ
ΕΟΟΪΒΑΡ ΟΕ ΓΑΗΑΗ ΟΗ ΒΟΗΙΦΙΟΑΔΟΟ ΔΕ +1 Α ΛΑ
ΟΑΟΛΤΑΔ ΔΕ ΕΟΟΪΒΑΡ ΓΑΗΑ +1 ΟΙΟΙΛΟ ΟΥ ΟΥΦΡΕ -1
ΟΙΟΟΡ



2.1.4 ELFOS DE LA NOCHE

Descripción Física

Los elfos de la noche son imponentes en cuanto a la estatura. Los hombres tienen un promedio de 1'98 a 2'29 metros de altura. Los hombres kaldorei son muy musculosos. Con pecho y hombros amplios, 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.

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

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

Historia

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

Avanzada la civilización estos kaldorei investigaron los poderes del pozo de la eternidad, del cual aprendieron a manipular la magia arcana, siglos más tarde surgió una reina que dominó esos poderes arcánicos de una forma sobresaliente, su nombre era Azshara. La reina era avariciosa y

arrogante por lo que envió a su pueblo a conquistar territorios para aumentar la extensión de su imperio, su imperio creció tanto que aún quedan ruinas repartidas por todo el mundo que dejan constancia el hecho que hubo presencia de kaldorei por casi todo el mundo.

Sin embargo, la sed de poder de la reina Azshara no tenía límites y cuando la Legión Ardiente se fijó en Azeroth, la misma legión temía el poder de Azshara con quien le propusieron un trato a cambio de usar el poder del pozo de la eternidad para abrir un portal y traer a la Legión Ardiente a Azeroth le entregarían a Azshara un poder que jamás habría imaginado.

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

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

Ilidan Tempestira temía el regreso de la Legión Ardiente por lo que a espaldas de su pueblo en la cima del monte Hyjal replicó el pozo de la eternidad, sin embargo, fue sorprendido por su hermano, juzgado y sentenciado a una condena de prisión indefinida en una celda oscura donde pasaría recluso por los próximos 10000 años. A raíz de estos sucesos los dragones aspecto vieron cierta utilidad a este pozo y decidieron



HACER CRECER UN ENORME ÁRBOL QUE OCULTARÍA EL POZO Y NOMBRAR A LOS KALDOREI COMO SUS GUARDIANES COLMÁNDOLOS DE BENDICIONES OTORGANDO A LOS KALDOREI LA VIDA ETERNA. TRAS MILENIOS VIVIENDO EN PAZ SUS BOSQUES FUERON INVADIDOS POR ORCOS LIDERADOS POR GROM GRITO INFERNAL QUIEN ASESINÓ A CENARIUS TRAS BEBER POR SEGUNDA VEZ LA SANGRE DE MANITOROTH. PUES EN SECRETO LA LEGIÓN ARDIENTE SE INFILTRÓ EN LOS BOSQUES DE VALLEFRESHO PARA USAR A LOS ORCOS COMO DISTRACCIÓN PARA APODERARSE DEL ÁRBOL DEL MUNDO NORDRASSIL EN HYJAL, POR LO QUE ARCHIMONDE Y MANITOROTH VERTIERON LA SANGRE DEL SEÑOR DEL FOSO AL POZO ATRAYENDO A LOS ORCOS.

CUANDO TYRANDE SE DIÓ CUENTA DE LA PRESENCIA DE LA LEGIÓN ARDIENTE EN LOS BOSQUES DE VALLEFRESHO SE APRESURÓ A DESPERTAR A MALFURION DEL SUEÑO ESMERALDA Y MAS TARDE LIBERARÍA A ILLIDAN TEMPESTIRA DE SU PRISIÓN PARA QUE AYUDARA CONTRA LA LEGIÓN ARDIENTE EN CONTRA DE LA VOLUNTAD DE SUS CARCELERAS.

DURANTE LA CAMPAÑA DE LA LEGIÓN ARDIENTE ILLIDAN CRUZÓ ARMAS CON UN HUMANO QUE SERVÍA A LOS INTERESES DE LA LEGIÓN, SIN EMBARGO, SUS FUERZAS ERAN PAREJAS Y EL HUMANO Y EL SEÑOR AL QUE SERVÍA TENÍAN EL INTERÉS QUE LA LEGIÓN FRACASASE EN SU INVASIÓN POR LO QUE EL HUMANO LE CONTÓ COMO DESBARATAR LOS PLANES DE LA LEGIÓN ROBANDO EL CRÁNEO DE GUL'DAN, CUANDO ILLIDAN CONSIGUIÓ APODERARSE DE SU PODER PARA COMBATIR A LA LEGIÓN ARDIENTE CON SU PODER FUE SORPRENDIDO POR SU HERMANO MALFURION ESTE LO DESTERRÓ.

ANTE EL PELIGRO DE LA INVASIÓN DE LA LEGIÓN ARDIENTE LLEGASE AL ÁRBOL DEL MUNDO LOS KALDOREI CONTACTARON CON UNOS FORASTEROS HUMANOS Y ORCOS QUE LLEGARON DEL OTRO LADO DEL MAR CON QUIENES SE ALIARON PARA COMBATIR A ARCHIMONDE Y SUS COMANDANTES EN LA MONTAÑA DE HYJAL EN UNA ARDUA BATALLA EN LA CUAL TUVIERON QUE HACER USO DE UN RITUAL QUE SACRIFICARÍA LA PRECIADA INMORTALIDAD DE LOS ELFOS DE LA NOCHE MATANDO A ARCHIMONDE Y DERROTANDO A LA LEGIÓN EN EL PROCESO.

MAIEV CAÑTOSOMBRÍO QUIEN LIDERABA A LAS CARCELERAS DE ILLIDAN DIRIGIÓ UNA BATIDA DE CAZA PARA CAPTURAR DE NUEVO A ILLIDAN LO QUE LAS LLEVÓ A LAS ISLAS ABRUPTAS DONDE ILLIDAN ROBÓ EL OJO DE SARGERAS DE LA TUMBA DE SARGERAS Y CON SU PODER SEPULTÓ A LAS HERMANAS DE ARMAS DE MAIEV, LA PERSECUCIÓN PROSIGUIÓ HASTA LAS TIERRAS DE

LORDAERON, ESTA VEZ CON LA AYUDA DE MALFURION Y TYRANDE.

EN LORDAERON TYRANDE CONOCIÓ A LOS ELFOS DE SANGRE QUE ESTABAN CONDUCIENDO UNA CARAVANA DE SUMINISTROS Y SUPERVIVIENTES A LAS RUINAS DE DALARAN A COSTA DE LA DESAPARICIÓN DE TYRANDE EN LA CUAL TRAS LA CAPTURA DE ILLIDAN ESTE RECAPACITÓ Y SE PRESTÓ A RESCATAR A TYRANDE, TRAS RESCATARLA ILLIDAN MANIFESTÓ QUE DEBÍA ABANDONAR AZEROTH PARA SIEMPRE TRAS ESO ABRIÓ UN PORTAL HACIA TERRALLENDE TRAS EL PASO DE ILLIDAN MAIEV PERSIGUIÓ A ILLIDAN TRAS EL PORTAL PARA CONTINUAR SU CAZA.

FANDRAL CORZOCELADA ANSIABA RECUPERAR LA INMORTALIDAD Y CON EL USO DE LA MAGIA NATURAL LEVANTÓ UN ÁRBOL DE PROPORCIONES GIGANTESCAS SOBRE UNAS ISLAS AL NOROESTE DE LA COSTA OSCURA ESE ÁRBOL FUE LLAMADO TELDRASSIL, SIN EMBARGO, MALFURION ADVIRTIÓ QUE LOS ASPECTOS NUNCA BENDECIRÍAN DICHO ÁRBOL CON ESOS FINES EGOÍSTAS Y LA CORUPCIÓN SE APODERARÍA RÁPIDAMENTE DE ESE ÁRBOL.

CULTURA

LOS ELFOS DE LA NOCHE LLEVAN UNA SOCIEDAD MATRIARCAL DESDE EL REINADO DE LA REINA AZSHARA. VENERAN A LA DIOESA ELUNE A LA VEZ QUE TIENEN UNA PROFUNDA CONEXIÓN CON LA NATURALEZA, DE HECHO, DURANTE MILENIOS SOLO LAS MUJERES PODÍAN SER SACERDOTISAS, MIENTRAS QUE LAS ENSEÑANZAS DEL CAMINO DEL DRUIDISMO ESTABAN RESERVADAS PARA LOS VARONES, TRAS LOS SUCESOS DEL GRAN CATACLISMO LA SOCIEDAD KALDOREI VERÍA CON MUY MALOS OJOS LAS ARTES ARCANAS LO QUE SUPUSO UNA GRAN DIVISIÓN EN SU SOCIEDAD. TIENEN UNA TRADICIÓN DE DOMA DE SABLES DE LA NOCHE DESDE QUE UNA SACERDOTISA DOMESTICASE UN SABLE DE LA NOCHE COMO SU MONTURA FIEL.

CLASES

GUERRERO

LOS KALDOREI HAN ESTADO AL PIE DE LA MAYORÍA DE LOS CONFLICTOS EN LAS QUE HAN SIDO INVOLUCRADOS DESDE GUERRAS CON EL IMPERIO TROL, PASANDO POR LAS INVASIONES DE LA LEGIÓN ARDIENTE, LOS ELFOS DE LA NOCHE NUNCA HAN TEMIDO TOMAR LAS ARMAS PARA LUCHAR Y REFINAR SUS ARTES PARA DEFENDER KALIMDOR DE INVASORES.



PALADÍN

PESE A QUE NO HAY DOCUMENTACIÓN ALGUNA DE LA EXISTENCIA DE ELFOS DE LA NOCHE PALADINES NO ES IMPOSIBLE QUE UN SACERDOTE DE ELUNE APRENDA A PORTAR ARMAS Y ARMADURAS PESADAS LUCHANDO CON LA GRACIA DE LA LUZ DE ELUNE.

CAZADOR

LOS KALDOREI EN POS DE MANTENER LA ARMONÍA CON LA NATURALEZA Y MANTENER SU EQUILIBRIO LOS HA LLEVADO A CONTROLAR POBLACIONES DE ANIMALES PARA EVITAR QUE DICHAS POBLACIONES ACABEN CON EL CICLO NATURAL DE LA VIDA. Y PARA CONSEGUIRLO APRENDIERON A ACECHAR A LAS BESTIAS Y DARLES CAZA CON SUS ARCOS Y BESTIAS DE COMPAÑIA.

PÍCARO

DOÑDE LAS ARMAS Y LOS GRITOS DE GUERRA FRACASABAN TRIUNFABA LA SUTILIDAD Y LAS ARMAS RÁPIDAS. CON INSTRUCCIÓN ESTOS ESCURRIDIZOS LUCHADORES APRENDIERON A ESCONDERSE ENTRE LAS SOMBRAS. A USAR VENENOS EN SUS HOJAS Y A SUSTRAR OBJETOS VALIOSOS SIN QUE LA VÍCTIMA PUDIERA SIQUIERA ENTERARSE.

SACERDOTE

LOS KALDOREI TIENEN UNA FUERTE DEVOCIÓN A SU DIOSA ELUNE QUIEN LES BEÑIJO A SU IMAGEN Y SEMEJANZA Y A SUS MÁS FIELES DEVOTOS CON PODERES DE SANACIÓN Y CASTIGO HACIA SUS ENEMIGOS.

CHAMÁN

NO HAY CONSTANCIA DE LA EXISTENCIA DE CHAMANES KALDOREI.

MAGO

TODOS LOS MAGOS KALDOREI FUERON EXILIADOS Y ENCERRADOS EN EL DRE THALAS EN LAS PROFUNDIDADES DE FERLAS.

BRUJO

LA MAGIA VIL HA SIDO ABORRECIDA POR LOS KALDOREI. SI YA ES DIFÍCIL ENCONTRAR ALGÚN KALDOREI MAGO ENCONTRAR UN BRUJO ES CASI IMPOSIBLE. <NINGÚN DARNASSIANO SE ENCONTRARÁ AGRADECIDO DE ENCONTRARSE CON UN BRUJO>

MONJE

ALGUNOS ELFOS LO SUFICIENTEMENTE CONFIADOS O LOCOS COMO PARA CONFÍARSE PARA RENUNCIAR A LAS ARMAS Y LUCHAR CON SUS MANOS DESNUDAS CONTRA LAS ADVERSIDADES. AUN ASÍ NO TODOS VAN DESARMADOS SI NO QUE PUEDE USAR ARMAS DE PUÑO.

DRUIDA

DESDE HACE MILENIOS LOS KALDOREI HAN VIVIDO EN ARMONÍA CON LA NATURALEZA Y HAN SEGUIDO LAS ENSEÑANZAS DE CENARIUS QUIEN TRANSMITIÓ A LOS KALDOREI LOS SECRETOS DE LA NATURALEZA Y EL SUEÑO ESMERALDA.

CAZADOR DE DEMONIOS

DURANTE LA GUERRA DE LOS ANCESTROS EL PRIMER CAZADOR DE DEMONIOS ILLIDAN TEMPESTRA FUE APRESADO POR SU HERMANO AL TRATAR DE CREAR UN SEGUNDO POZO DE LA ETERNIDAD. AUN ASÍ. HUBO UNOS POCOS QUE MEDIANTE UN RITUAL SE CONVIRTIERON A SÍ MISMOS EN CAZADORES DE DEMONIOS. ESTOS ERMITAÑOS HAN EVITADO A TODA COSTA RELACIONARSE CON SUS CONGÉNERES. OPERANDO DESDE LA SOMBRA PARA SALVAGUARDAR AZEROTH DE AMENAZAS DEMONIACAS.

CABALLERO DE LA MUERTE

LOS ELFOS CAÍDOS DURANTE LA TERCERA GUERRA FUERON ALZADOS COMO NO MUERTOS Y LLEVADOS A RASGAÑORTE PARA ASCENDER COMO CABALLEROS DE LA MUERTE A LAS ÓRDENES DEL REY EXÁNIME.

FACCIONES

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

CARACTERÍSTICAS RACIALES:

FUSIÓN CON LAS SOMBRAS:

LOS ELFOS DE LA NOCHE QUE PASAN LA MAYORÍA DEL TIEMPO BAJO LA CÚPULA DE LOS BOSQUES SON EXPERTOS EN DESVANECERSE ENTRE LAS SOMBRAS LO QUE LES HACE INVISIBLES A LA DETECCIÓN SI PERMANECE INMÓVILES +1 SIGILO EN AMBIENTES BOSCOSOS/ENVUELTOS EN SOMBRAS.

PRESUMA: LOS ELFOS DE LA NOCHE SON MÁS AGILES. SE MUEVEN CON LA GRACIA DE UN JIJICO AL VIENTO... SIN CESAR, TIENEN UNA BONIFICACIÓN DE +1 EN ATLETISMO.



RESISTENCIA A LA NATURALEZA:

LOS ELFOS DE LA NOCHE LLEVAN EN COMUNIÓN CON LA NATURALEZA MILENIOS Y SE HAN VUELTO RESISTENTES A LOS VENENOS, A LOS COLMILLOS Y A LOS ARAÑAZOS DE LAS BESTIAS, TIENEN LA HABILIDAD DE RESISTIR UN EFECTO DE VENENO, SANGRADO O ENFERMEDAD EN 1 PUNTO DE DAÑO.

ANIMALISMO:

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



2.1.5 Altos Elfos

Descripción Física

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

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

Historia

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

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

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

alianza consiguieron expulsar a los trolls y capturar al cabecilla Zul'jin.

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

Durante los eventos de la segunda guerra Quel'Thalas fue atacada por una horda de orcos que formó un pacto con Zul'jin, sin embargo, las barreras mágicas que protegían Quel'Thalas impidieron que la horda marchara sobre sus tierras. Cuando las torres de la guerra cambiaron y la alianza comenzó a marchar a través del portal oscuro Lunargenta marchó a Allerja Brisaveloz con un gran contingente de Altos Elfos para combatir a la horda en Draenor.

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

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

Cultura

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

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



CLASES

GUERRERO

LOS GUERREROS QUEL'DOREI SON DE LOS MÁS DISCIPLINADOS, AUNQUE ESCASOS SUS ARTES SON FAMOSAS POR SUS ARTES EN EL COMBATE CON SUS REFINADAS ARMAS, AUNQUE SUS HOJAS SON FINAS Y LIVIANAS, SON ROBUSTAS Y LETALES, LO QUE HACE A SUS PORTADORES ADVERSARIOS A TENER EN CUENTA.

PALADÍN

CUANDO LOS HUMANOS AÑADIERON A LA DISCIPLINA DEL CULTO DE LA LUZ LA CAPACIDAD DE BLANDIR ARMAS Y PESADAS ARMADURAS ALGUNOS ALTOS ELFOS BUSCARON ESTA INSTRUCCIÓN Y SE CONVIRTIERON EN PALADINES.

CAZADOR

LOS FORESTALES DE QUEL'THALAS SON FAMOSOS EN LOS REINOS DEL ESTE, ESTA TRADICIÓN DEL MANEJO DEL ARCO Y LA DOMA DE BESTIAS TRASCIENDE DE SUS ANCESTROS KALDOREI Y DURANTE DIEZ MIL AÑOS LA SIGUIERON PRACTICANDO PARA PROTEGER SUS FRONTERAS Y BOSQUES.

PÍCARO

AUNQUE LA SOCIEDAD DE QUEL'THALAS HA ESTADO A LA VANGUARDIA DE TODAS LAS CIVILIZACIONES NO ESTÁ EXENTA DE CRIMINALIDAD, ALGUNOS ELFOS ENVUELTOS EN LA POBREZA RECURRIERON AL ROBO, EL ENGAÑO Y EL SIGILO PARA SOBREVIVIR, LOS QUE ERAN ATRAPADOS POR LAS AUTORIDADES PODÍAN OBTENER UNA SEGUNDA OPORTUNIDAD SI OFRECÍAN SUS ARTES PARA LOS TRABAJOS SUCIOS DE LA ALTA SOCIEDAD O SERVICIOS DE INTELIGENCIA DE LUÑARGENTA.

SACERDOTE

LOS QUEL'DOREI, AUNQUE DESCENDIERON DE LOS KALDOREI NO HAY SIGNOS EVIDENTES DE QUE SIGUIERAN LOS PASOS DE SUS ANCESTROS A LA HORA DE RENDIR CULTO A ELUNE, SIN EMBARGO, LOS ELFOS NOBLES SON CAPACES DE CONVOCAR LA FUENTE DE PODER DE LA LUZ.

CHAMÁN

NO HAY CONSTANCIA DE LA EXISTENCIA DE ELFOS NOBLES CHAMANES.

MAGO

LA TRADICIÓN DE LA MAGIA ARCANIA SE TRANSMITIDO DE GENERACIÓN EN GENERACIÓN DESDE LOS ALTOPATO A

LOS ALTOS ELFOS, SU SOCIEDAD GIRA EN TORNO A LA MAGIA ARCANIA LO QUE NO SORPRENDE QUE MUCHOS DE ELLOS SIGAN LA SENDA DE LA MAGIA.

BRUJO

LA BASE DE LA MAGIA SIEMPRE HA SIDO LA INVESTIGACIÓN, Y CUANTO MÁS ANONCHAS EN ELLA ENCUENTRAS NUEVOS CAMINOS QUE LLEVAN A LA OSCURIDAD Y LA CORRUPCIÓN, AUNQUE LOS ALTOS ELFOS DETESTAN LOS CAMINOS DE LA MAGIA IMPURA, ALGUNOS POCOS PARIAS SE CENTRARON EN LA INVESTIGACIÓN DE LA MAGIA VIL EN LA CLANDESTINIDAD ANTE EL RIESGO DE EJECUCIÓN O EXILIO.

MONJE

LOS ELFOS NOBLES NO SON UNA CONFLICTIVA A LA HORA DE CAUSAR PELEAS DE NINGÚN TIPO, SIN EMBARGO, CUANDO TIENEN QUE DEFENDERSE Y NO DISPONEN DE ARMAS O MAGIA, ALGUNOS ECHAN MANO DE MOVIMIENTOS ÁGILES PARA DESARMAR O INCLUSO GOLPEAR EN ZONAS VITALES PARA REDUCIR A SUS ATACANTES.

DRUIDA

NO HAY ARCHIVOS QUE MENCIONEN DE LA EXISTENCIA DE ALTOS ELFOS DRUIDAS.

CAZADOR DE DEMONIOS

NO HAY CONSTANCIA DE ALTOS ELFOS QUE SE HAYAN EMBARCADO EN EL ENTRENAMIENTO DE UN CAZADOR DE DEMONIOS.

CABALLERO DE LA MUERTE

CUANDO LA PLAGA ATACÓ QUEL'THALAS ALGUNOS DE LOS MEJORES GUERREROS QUE DEFENDIERON LUÑARGENTA HASTA SU ÚLTIMO ALIENTO SIRVEN AHORA COMO CABALLEROS DE LA MUERTE ALZADOS POR LA PLAGA PARA SERVIR AL REY EXÁNIME.

FACCIONES

PACTO DE PLATA, KIRIN TOR, LOS ERRANTES.

CARACTERÍSTICAS RACIALES:

TRADICIÓN ARCANIA

LOS ALTOS ELFOS LLEVAN MILENIOS DE TRADICIÓN ARCANIA QUE TRASCIENDE A TRAVÉS DE LAS GENERACIONES DE PADRES A HIJOS Y MAESTROS A



ALUMINOS, POR LO QUE TODOS LOS ELFOS ADQUIEREN +1
EN ARCANISMO, PIROMANCIA Y CRÍOMANCIA.

GRACILIDAD

LA MORFOLOGÍA DE LOS ALTOS ELFOS ES DELGADA,
ESBELTA Y ÁGIL. DOTANDO A LOS ALTOS ELFOS DE UNA
DESTREZA MAYOR, POR LO QUE OBTIENEN +1 EN DESTREZA
Y +1 EN ATLETISMO.

SUPERFICIAL

LOS ALTOS ELFOS CUIDAN SU ETIQUETA, MODALES E
HIGIENE POR LO QUE SU CARISMA AUMENTA EN 2 PUNTOS.

ARTE NOBLE

LOS ARTESANOS QUEL'DOREI TIENEN UNA DEDICACIÓN
ARTÍSTICA EN SUS TRABAJOS ARTESANOS Y SUS
CREACIONES SOBRESALEN DE LA MEDIA, EN EL MOMENTO
DE QUE UN ALTO ELFO FABRIQUE UN OBJETO ESTE
ADQUIRIRÁ UN NÍVEL SUPERIOR DE CALIDAD Y SUS
ESTADÍSTICAS AUMENTARÁN EN MEDIDA DEL AUMENTO DE
LA CALIDAD (EL JUGADOR Y EL NARRADOR PUEDE PACTAR
COMO AFECTARÁN ESAS MEJORAS).













2.2 HORDA

LA SALVAJE HORDA QUE ATACÓ AZEROTH TRAS LA APERTURA DEL PORTAL OSCURO FUE DERROTADA EN LA SEGUNDA GUERRA Y LOS ORCOS FUERON APRESADOS E INTERNADOS EN CAMPOS DE CONCENTRACIÓN HUMANOS. TRAS LIBERARSE DE LAS ATADURAS DE LA LEGIÓN ARDIENTE, DESPERTARON DE SU INFLUENCIA VIL, Y ALGUNOS DE ESTOS BUSCARON SU LIBERTAD. LA FUGA DE THRALL DE LA FORTALEZA DURNHOLDE LLEVÓ A LA HORDA A REUNIRSE PARA HUIR DE LOS REINOS HUMANOS HACIA LA TIERRA DE KALIM'DOR DONDE LES GUÍO UN PROFETA. DURANTE SU TRAVESÍA DE ENCONTRARON A LOS TROLS LANZA NEGRA QUE ESTABAN SIENDO ACOSADOS POR LOS HUMANOS. LOS ORCOS DE LA HORDA LUCHARON JUNTOS A LOS TROLS PARA EXPULSAR A LOS HUMANOS DE SUS ISLAS, Y POCO DESPUÉS LOS TROLS SE UNIERON A LA HORDA. A SU LLEGADA A KALIM'DOR LOS TAUREN ESTABAN SIENDO EMBOSCADOS POR JABAESPINES, THRALL ORDENÓ UNA CARGA PARA PROTEGER A LOS TAUREN QUE ESTABAN SIENDO SUPERADOS POR LOS JABAESPINES, TRAS LA BATALLA LA HORDA ESCOLTIÓ A LOS TAUREN A UNA TIERRA SEGURA A LA QUE DENOMINARON MÚLGORE, 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 PEÑA SYLVANIAS BRISAVELOZ ENVIÓ UN EMISARIO A LA HORDA PARA FORMAR PARTE DE ELLA Y ESTOS FUERON ACEPTADOS POR THRALL.

2.2.1 ORCO

Descripción Física

LOS ORCOS PESAN ENTRE 110 Y 135 KILOS Y SE MUESTRAN COMO CRIATURAS ENORMES Y DE ASPECTO BRUTAL QUE PUEDEN LLEGAR A LOS 2 METROS Y MEDIO. LAS FÉMINAS SIN EMBARGO SUELEN SER LA MITAD DE LIGERAS Y UNOS PALMOS MÁS BAJAS. LOS ORCOS POSEEN UNA GRAN MUSCULATURA QUE SE HACE MÁS EVIDENTE EN LOS HOMBROS Y EN EL TORSO. TAMBIÉN POSEEN ABUNDANTE PELO QUE SE DEJA CRECER A EXCEPCIÓN DEL BIGOTE DONDE NO LES CRECE VELLO. SU COLOR DE PIEL PUEDE VARIAR DESDE EL VERDE CLARO CASI AMARILLENTO HASTA EL OSCURO TÍPICO DE LOS BOSQUES. LOS ORCOS INCORRUPTOS TIENEN SIN EMBARGO LA PIEL MARRÓN Y LOS ORCOS VILES ROJA. SUS VESTIMENTAS VARIAN DESDE ARMADURAS PESADAS A CUERO Y PIELES. AMBAS OPCIONES SON VÁLIDAS YA QUE EL GUSTO POR LA VARIEDAD ES UNA DE SUS SEÑAS DE IDENTIDAD. PARA LOS HABITANTES DE AZEROTH, LOS RASGOS FACIALES DE LOS ORCOS SON MONSTRUOSOS, MUY PARECIDOS A LOS DE LOS TROLS. LOS ORCOS TIENEN GRANDES MANDÍBULAS CON DIENTES PROMINENTES DEBIDOS CON GARRAS Y PINCHOS Y UNA NAJIZ APLASTADA A JUEGO CON SUS OREJAS PUNTIAGUDAS. LA DIFERENCIA FÍSICA ENTRE LOS SEXOS ES BASTANTE ACUSADA LO QUE LES OSTA DE UNA MORFOLOGÍA BASTANTE PECULIAR. LOS MACHOS SUELEN IR ENCORVADOS MIENTRAS QUE LAS FÉMINAS CAMINAN TOTALMENTE ERGUIDAS. ALGUNOS GUERREROS SE TATÚAN EL CUERPO CON SÍMBOLOS DE SU CLAN Y MUESTRAN ORGULLOSOS SUS CICATRICES QUE SUPONEN UN SÍMBOLO DE ORGULLO Y EXPERIENCIA COMO GUERREROS CURTIADOS EN LA BATALLA

Historia

LOS ORCOS DE DRAENOR VIVIERON PACÍFICAMENTE EN UNA SOCIEDAD CHAMANÍSTICA, VAGANDO EN TRIBUS POR LOS PRADOS DE NAGRAND EN SU MUNDO POLVORIENTO DE DRAENOR, DURANTE MÁS DE 5000 AÑOS. CONVIVIERON CON LOS OGROS Y LOS DRAENEI HASTA QUE NER'ZUL UN CHAMÁN RESPETADO, DEBIDO A SU AMBICIÓN POR EL PODER, PACTÓ CON EL SEÑOR DE LOS DEMONIOS KIL'JAEDEN. A CAMBIO DE SU SERVICIO A LA LEGIÓN ARDIENTE, ÉL Y TODOS LOS ORCOS RECIBIERON LA ENERGÍA NECESARIA PARA CONQUISTAR NUEVAS Y EXTENSAS TIERRAS. PARA OBTENERLA, LOS ORCOS BEBIERON LA SANGRE DEL PODEROSO SEÑOR DEL FOSO MANNOROTH EL DESTRUCTOR, LO QUE LES CONDENÓ A LA MALDICIÓN DE LA SED DE SANGRE CON LA QUE LOS DEMONIOS LOS ESCLAVIZARON, OBLIGÁNDOLOS A DESTRUIR A LOS DRAENEI. VARIOS AÑOS DESPUÉS DE LA SEGUNDA GUERRA, THRALL, EL HIJO DE DROTHAN 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 ENTABLÓ UNA AMISTAD CON GROM, Y CON ORGRIM DOOMHAMMER, AL QUE ENCONTRÓ VAGANDO POR LAS MONTAÑAS DE ALTERAC VIVIENDO COMO UN ERMITAÑO. DOOMHAMMER LE ENSEÑÓ SUS ORÍGENES, SU IDIOMA, A QUÉ CLAN PERTENECÍA Y LA TRAICIÓN QUE MAQUINÓ EL CONSEJO DE LA SOMBRA PARA ASESINAR A SU PADRE. INMEDIATAMENTE THRALL PASÓ UN TIEMPO CON LOS LOBO GÉLIDO CON QUIENES APRENDIÓ LOS CAMINOS DEL CHAMANISMO.

UN PROFETA APARECIÓ BAJO LA FORMA DE UN CUERVO Y LE ACONSEJÓ VIAJAR HACIA EL ESTE HACIA LAS LEJANAS TIERRAS DE KALIMDOR. SIN UNA ALTERNATIVA MEJOR, THRALL CAPTURÓ ALGUNAS NAVES HUMANAS Y PARTIÓ HACIA LA TIERRA NUEVA, JUNTO A TODOS SUS ORCOS DE LORDAERON. DURANTE EL VIAJE, LOS ORCOS AYUDARON A UNA TRIBU DE TROL A ESCAPAR DE SU ISLA QUE SE HUNDÍA. LA TRIBU LANZA NEGRA AGRADECIDOS, JURARON LEALTAD A THRALL Y A LA NUEVA HORDA. CUANDO LLEGARON A KALIMDOR, CONOCIERON A CAIRNE EL LÍDER DE LOS TAUREN, UNA RAZA QUE HUÍA DE LOS CENTAUROS QUE LOS HABÍAN EXPULSADO DE SU HOGAR. A CAMBIO DE AYUDA Y PROTECCIÓN, LOS TAUREN LES INDICARON DONDE ENCONTRAR AL ORÁCULO. MIENTRAS THRALL SE ENCAMINÓ HACIA UNA REUNIÓN DONDE SE ENCONTRARÍA CON MEDIVH, JAINA, MALFURION Y TYRANDE LOS ORCOS DE GROM CAYERON EN UNA NUEVA MALDICIÓN DE SANGRE AL BEBER DE UNA FUENTE DEMONIACA 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 CORUPCIÓN 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 DROTHAR EN HONOR DE SU PADRE Y DONDE ESTABLECIÓ ORGRIMMAR SU CAPITAL EN HONOR DE ORGRIM DOOMHAMMER. CON LA AYUDA DE LOS TAUREN, Y LOS SUPERVIVIENTES DE LORDAERON BAJO EL MANDO DE JAINA, LA CIUDAD SE CONSTRUYÓ RÁPIDAMENTE. SIN EMBARGO, EL PADRE DE JAINA, EL ALMIRANTE DAELIN PROUDMOORE, LLEGÓ A KALIMDOR Y LANZÓ UN ATAQUE SOBRE LA NUEVA 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 REPONÓ SU PROMESA DE LEALTAD ETERNA A LA HORDA. THRALL, NO SABIENDO QUÉ HUMANOS LOS



HABÍAN ATACADO, SOSPECHÓ INICIALMENTE DE LAS FUERZAS DE JAÏNA, PERO SU LEALTAD QUEDÓ FUERA DE TODA DUDA CUANDO AYUDARON A LOS ORCOS A DESTRUIR LAS FUERZAS INVASORAS DEL ALMIRANTE PROUDMOORE EN UN ASALTO A THERAMORE DONDE EL PADRE DE JAÏNA PERDIÓ LA VIDA A MANOS DE REXXAR. DESAFORTUNADAMENTE, ESTO ECHÓ A PERDER LAS BUENAS RELACIONES QUE SE HABÍAN ESTABLECIDO ENTRE LOS HUMANOS DE THERAMORE Y DUROTAR.

CULTURA

LOS ORCOS FORMAN PARTE DE CLANES TRIBALES UNIDOS BAJO EL ÚNICO ESTANDARTE DE LA HORDA, VALORAN LA FUERZA Y EL HONOR POR ENCIMA DE TODO ANSIANDO UNA GLORIOSA MUERTE EN COMBATE.

LOS ORCOS TIENEN UNA FUERTE CONEXIÓN ESPIRITUAL CON LOS ELEMENTOS Y SUS ANCESTROS Y LOS VENERAN.

VALORAN MUCHO LA JERARQUÍA RESPETANDO A SUS SUPERIORES YA QUE QUIÉN ESTABA EN ESE PUESTO ERA PORQUE SE LO HABÍA GANADO YA SEA POR EXPERIENCIA, SABIDURÍA O GANARSE EL FAVOR DE LOS SUYOS.

LOS ORCOS CRÍAN HUARGOS DE GUERRA COMO MONTURAS Y KODOS COMO TRANSPORTE DE MERCANCÍAS.

CLASES

GUERRERO

LA GUERRA CORRE EN LAS VENAS DE LOS ORCOS, FUERON ESCLAVIZADOS PARA CONQUISTAR EN NOMBRE DE LA LEGIÓN ARDIENTE Y CUANDO FUERON LIBERADOS DEL YUGO DE LA LEGIÓN DEBÍAN SEGUIR LUCHANDO POR SOBREVIVIR, AHORA PARA MANTENER LA PAZ EN SUS TERRITORIOS DEBEN LUCHAR POR ELLA.

CAZADOR

LA VIDA TRIBAL DE DRAENOR CONVIRTIÓ A LOS ORCOS EN LOS MEJORES RASTREADORES, SUS VIDAS NÓMADAS LES HICIERON CAZAR PARA SUBSISTIR, DE HECHO, CUENTA QUE FUERON LOS ORCOS QUIENES ENSEÑARON A LOS DRAENEI A CAZAR DURANTE SU ESTANCIA EN DRAENOR.

PÍCARO

EL CLAN MAÑO DESTROZADA SANGUIÑARJO COMO NINGUNO INSTRUÍA LETALES ASESINOS CAPACES DE ASESTAR CORTES PRECISOS PARA ACABAR RÁPIDAMENTE CON LAS VIDAS DE SUS VÍCTIMAS, CON EL TIEMPO ESAS

HABILIDADES FUERON EVOLUCIONANDO CONFORME A LA NECESIDAD DE LA GUERRA, LA NECESIDAD DE SABOTEAR O APODERARSE DE LA INTELIGENCIA DEL ENEMIGO EMPUJÓ A LOS PÍCAROS DE LA HORDA APRENDER A OCULTARSE PARA SER EFICACES AGENTES DE INTELIGENCIA.

SACERDOTE

LOS ORCOS SOMBRALUNA MANIPULABAN LA MAGIA DE LAS SOMBRAS CUYA FUENTE ERA UNA CRIATURA DEL VACÍO, AUN SIN ACCESO DIRECTO A ESA CRIATURA SON CAPACES DE UTILIZAR ESA MAGIA OSCURA.

CHAMÁN

DESDE HACE MILENIOS LOS ORCOS HAN TENIDO UNA TRADICIÓN CHAMÁNICA, LOS JEFE DE LOS CLANES SIEMPRE TENÍAN A SU LADO UN CHAMÁN QUE LES ACONSEJABA Y ENTABLA EN COMUNIÓN CON LOS ESPÍRITUS.

MAGO

ALGUNOS ORCOS ATRAÍDOS POR LA CURIOSIDAD DE SUS COMPAÑEROS TROLLS MAGOS COMENZARON A ESTUDIAR LA MAGIA ARCAICA Y SUS MISTERIOS, PROGRESANDO A SU RÍTMO.

BRUJO

GUL'DAN FUE EL PRIMER ORCO BRUJO Y AQUEL QUE ENSEÑÓ A MUCHOS APRENDICES A MANIPULAR EL PODER DE LA MAGIA VIL, TRAS LA LIBERACIÓN DE LOS ORCOS DEL YUGO DE LA LEGIÓN ARDIENTE LOS ORCOS VEN LA MAGIA VIL CON RECELO, AUN ASÍ, SE PERMITÍA SEGUIR PRÁCTICÁNDOLA.

MONJE

LOS ORCOS HAN SIDO POLIVALENTES A LA HORA DE LUCHAR, YA TENIENDO ARMAS O NO SON FIERAS MÁQUINAS DE BATALLA, SUS PUÑOS Y PIERNAS SON CAPACES DE DAR GOLPES CERTEROS CAPACES DE ROMPER CRÁNEOS SIN MUCHO ESFUERZO.

CABALLERO DE LA MUERTE

LOS ORCOS CAÍDOS DURANTE LAS TRES GUERRAS FUERON ALZADOS COMO CABALLEROS DE LA MUERTE, LOS QUE QUEDAN EN PIE PERMANECEN FIRMES A LA ESPERA DE ORDENES DE SUS SEÑORES DE LA PLAGA.



FACCIONES

ORGRIMMAR, GRITO DE GUERRA, LOBO GÉLIDO.

CARACTERÍSTICAS RACIALES:

FURIA SANGUIÑARIA:

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

FIRMEZA:

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

ORDEN:

TANTOS AÑOS EN BATALLAS LOS ORCOS SE HAN GANADO UNA FAMA DE SEÑORES DE LA GUERRA SUS HISTORIAS CUENTAN DE GRANDES VICTORIAS Y DE GRANDES COMANDANTES QUE LES HAN GUIADO A GRANDES BATALLAS LO QUE INSPIRA +1 EN INTIMIDAR.

ESPECIALIZACIÓN EN HACHAS:

ANTES LA CONQUISTA DE DRAENOR LOS ORCOS YA EMPUÑABAN HACHAS PARA COMBATIR CONTRA EL IMPERIO 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.

2.2.2 Los Renegados

Descripción Física

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

Historia

La muerte no supuso un alivio para las hordas de humanos que murieron durante la campaña del Rey Exánime para extender la peste entre los vivos de Lordaeron. En su lugar, los caídos del reino fueron levantados como esbirros de la Plaga y se vieron obligados a librar una guerra profana contra todo y todos... a los que un día amaron. Durante un momento de flaqueo del dominio del Rey Exánime tras la Tercera Guerra, un contingente de no-muertos se liberó de la voluntad de hierro de su maestro. Aunque esta libertad pareció inicialmente una bendición, aquellos que fueron humanos una vez se vieron pronto atormentados por los horrores indescriptibles que habían cometido como agentes de la Plaga. Aquellos que no acabaron presa de la locura se enfrentaron a una revelación escalofriante: todo Azeroth deseaba destruirlos. En su peor momento, los no-muertos Renegados fueron reunidos por la antigua General Forestal de Quel'Thalas, Sylvanas Brisaveloz. Derrotada en un ataque contra su reino y transformada en una poderosa alma en pena de la Plaga, Sylvanas también había recuperado su libertad de manos del Rey Exánime. Bajo la tutela de su nueva reina, los no-muertos independientes, conocidos como Renegados, establecieron 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 maldiva 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 Totem de Rupa vio potencial para la redención en el pueblo de Sylvanas, aunque era totalmente consciente de la naturaleza siniestra de los Renegados. De esta forma, los tauren convinieron al jefe de guerra Thrall, a pesar de su recelo, para forjar una alianza de conveniencia entre los Renegados y la Horda. Como consecuencia, los Renegados 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 menguándose 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.

Cultura

Clases



GUERRERO

PALADÍN

CAZADOR

PÍCARO

SACERDOTE

CHAMAN

MAGO

BRUJO

MONJE

DRUIDA

CAZADOR DE DEMONIOS

CABALLERO DE LA MUERTE

LOS NO MUERTOS HAN SIDO BAÑADOS EN MAGIA DE LA SOMBRA Y DE HECHO SUELEN UTILIZARLA A MENUDO, POR LO QUE GANAN UN BONIFICADOR DE +1 EN RESISTENCIA ADICIONAL CUANDO RECIBEN DAÑO POR PARTE DE HECHIZOS DE NATURALEZA SOMBRÍA (SOMBRA VIL, SOMBRA OLVIDADA, SOMBRA DEL VACÍO).

CANIBALISMO:

LOS NO-MUERTOS TIENEN LA CAPACIDAD DE SAÑAR SUS HERIDAS POR MÍNUTO DEVORANDO CADAVERES.

TOQUE DE LAS SOMBRAS:

LA ENERGÍA DE LA LUZ LES RESULTA DAÑINA, LAS SOMBRAS LES SAÑA. SI UN USUARIO DE LA LUZ LANZA UNA SAÑACIÓN SOBRE ELLOS SUFRIRÁN DAÑO EQUIVALENTE A LA SAÑACIÓN A RECIBIR, SIN EMBARGO, PUEDE SER SAÑADOS POR HECHIZOS DE SOMBRA EQUIVALENTES AL DAÑO QUE HACEN.

CUERPO PUTREFACTO:

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

FACCIONES

CARACTERÍSTICAS RACIALES:

VOLUNTAD DE LOS RENEGADOS:

LOS RENEGADOS SUPERARON LA DOMINACIÓN DEL REY EXÁNTIME POR LO QUE SON CAPACES DE SUPERAR CUALQUIER HECHIZO O ACCIÓN QUE INTENTE QUEBRANTAR SU VOLUNTAD. +2 EN VOLUNTAD ADICIONAL CUANDO ALGUIEN TRATE DE EMBELESAR, CONTROLAR O CORRUMPER GASTA UN PUNTO DE ENERGÍA.

¿RESPIRAR? ¡JA!:

SE VE A SIMPLE VISTA QUE LOS MUERTOS NO RESPIRAN, Y LOS RENEGADOS NO SON LA EXCEPCIÓN POR LO QUE TIENEN LA CAPACIDAD DE RESISTIR SIN NECESIDAD DE RESPIRAR.

RESISTENCIA A LAS SOMBRAS:



2.2.3 TROL

DESCRIPCIÓN FÍSICA

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

Las tribus con más presencia militar son eficientes asesinos con una fuerte sed de sangre lo que lleva a muchos al canibalismo y el vudú.

Historia

Los salvajes trol de Azeroth son conocidos por su crueldad, misticismo oscuro y odio ardiente hacia las demás razas. Pero la tribu Lanza Negra y su astuto líder, Vol'jin, son una excepción entre los 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 brujá de mar, un grupo de muros 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 Rasganorte, Vol'jin volvió a declarar que derrotaría a Zalazane y lanzó un brillante ataque contra las islas. Con la ayuda de la loa ancestral de la tribu, los valientes Lanza Negra mataron al enloquecido médico brujo y tomaron su hogar.

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

CULTURA

CLASES



GUERRERO

PALADÍN

CAZADOR

PÍCARO

SACERDOTE

CHAMÁN

MAGO

BRUJO

MONJE

DRUIDA

CAZADOR DE DEMONIOS

CABALLERO DE LA MUERTE

LOS TROLS COMO MEDIO DE COMBATE A LARGAS DISTANCIAS SUELEN UTILIZAR HACHAS ARROJADIZAS Y ARCOS PARA CAZAR POR LO QUE ESTOS GANAN UN BONIFICADOR DE +1 EN ARCOS Y ARMAS ARROJADIZAS.

CAZA EN LA JUNGLA:

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

FACCIONES

FACCIONES: LANZA NEGRA, ROMPELANZAS.

CARACTERÍSTICAS RACIALES:

REGENERACIÓN:

LA REGENERACIÓN DE LAS HERIDAS DE LOS TROLS ES LEVEADA POR LA VELOCIDAD QUE TIENEN DE CURARSE Y PUEDEN REGENERAR MIEMBROS POR LO QUE EL TIEMPO DE RECUPERACIÓN DE HERIDAS SE REDUCE A LA MITAD DEL TIEMPO DE CURACIÓN ESTIPULADO POR EL NARRADOR.

RABIA:

LOS TROL SON CONOCIDOS POR SU 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:

2.2.4 TAUREN

Descripción Física

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

Historia

Los tauren gozan de una larga y compleja tradición oral que se ha transmitido de padres a hijos durante generaciones. Debido a que no existe una constancia escrita de la historia de los tauren, se desconoce la exactitud de lo que en ella se cuenta. A pesar de todo, muchas de sus historias son la única fuente conocida de los sucesos que acontecen en ellas de manera que, de alguna forma, gozan de cierta credibilidad. A la raza tauren se la supone tan antigua como a los elfos de la noche ya que ambas despertaron durante la creación del mundo y, al igual que los elfos, tienen un fuerte arraigo a la naturaleza y a los espíritus elementales. Todo ello incide en su modo de vida y en su organización social, basada en el 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 proporciona su diosa, la Madre Tierra. Sus campamentos se expandían por todo el paisaje y cambiaban de ubicación con las estaciones y el clima. Las tribus tauren estaban muy unidas, debido a un enemigo común, los centauros de Maraudon. Al borde de la extinción, el Gran Jefe Cairne Pezuña de Sangre, buscando ayuda desesperadamente, se fijó en los extraños guerreros de piel verde que habían llegado de más allá del mar. Cairne consiguió rápidamente con el líder de los orcos, Thrall quienes le demostraron que compartían un gran sentido del amor y del honor en batalla. Por su parte, tanto los orcos como los trolls Lanza Negra encontraron muchas cosas en común con los tauren. Cada raza buscaba alcanzar grandes logros dentro de su cultura chamánica en la que los tauren estaban muy versados debido a su amor por la naturaleza y los espíritus por lo que no dudaron en dar consejo y ayuda a los miembros de la Horda. Con la ayuda de los orcos, Cairne y su tribu fueron capaces de hacer retroceder a los centauros y ocupar las praderas de Mulgore sin amenazas. Por primera vez en milenios, los tauren tenían una tierra a la que llamar hogar, lo que motivó que estuvieran siempre en deuda con los orcos. Sobre las rocas planas que formaban Cima del Trueno, Cairne construyó un refugio para su gente donde los tauren, fuera cual fuese su tribu, eran bienvenidos. Durante un tiempo, las diseminadas tribus estuvieron unidas bajo el mando de Cairne. Algunas discutían acerca de la dirección que la nueva nación debía tomar, pero estaban de acuerdo en que fuera Cairne quien los guiara ya que lo veían como el más preparado. En su ayuda acudieron el Archidruida Hamuul Totem de Roca y la vieja bruja Magatha Grimtotem. Sin embargo, a pesar de que los tauren habían conseguido una tierra propia y se habían integrado en la Horda como garantía en caso de ser atacados, no se respiraba paz completamente. La tribu Totem Siniestro intentaba usurpar el puesto de Gran Jefe que ocupaba Cairne, con estrategias para derrocarlo. Al mismo tiempo, muchos tauren se vieron obligados a luchar en el Suelo Esmeralda junto a los elfos de la noche para



RESCATAR A MALFURION DE LA PESADILLA ESMERALDA Y PROTEGER EL HOGAR DE YSERA, LA LÍDER DEL VUELO VERDE.

CON LA MUERTE DE CAIRNE A CAUSA DE LA TRAICIÓN DE LOS TÓTEM SINIESTRO QUE ENVENENARON EL ARMA DE GARROSH ANTES DE SU DUELO CON EL LÍDER DE LOS TAUREN, SU HIJO BAI'NE 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.

CULTURA

CLASES

GUERRERO

PALADÍN

CAZADOR

PÍCARO

SACERDOTE

CHAMAN

MAGO

BRUJO

MONJE

DRUIDA

CAZADOR DE DEMONIOS

CABALLERO DE LA MUERTE

FACCIONES

PEZUÑA DE SANGRE, TÓTEM SINIESTRO, CAMINIALBA, ALTOMONTE, CORREBRUMA, TÓTEM DE IRA, PEZUÑA PÉTREA, TÓTEM DE RUJA, TROMACVERNO, FEROCRIE, PEZUÑA INVERNAL, CÍRCULO CENARIO, ANILLO DE LA TIERRA.

CARACTERÍSTICAS RACIALES:

PISOTÓN DE GUERRA:

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

ROBUSTEZ:

EL TAMAÑO DE LOS TAUREN HABLA POR SÍ SOLO, LOS TAUREN TIENEN UN BONIFICADOR DE +1 EN RESISTENCIA Y +1 EN SALVO.

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 UN BONIFICACIÓN DE +1 EN HERBORISTERÍA.

CORPULENTO

OTORGA +1 VIGOR Y -1 DESTREZA.



2.2.5 OGRÓS

DESCRIPCIÓN FÍSICA

LOS OGRÓS SON ENORMES, MIDEEN ENTRE 2,5 M Y 3 M. CARECEN DE PELO Y SON VISIBLEMENTE OBESOS. EN PROPORCIÓN SUS PIERNAS SON MÁS CORTAS. TIENEN UNA CABEZA DE UN TAMAÑO MEJOR, UNA BOCA GRANDE DE LA QUE SOBRESALEN UÑOS COLMILLOS REDONDEADOS. SU PIEL PUEDE SER VERDE, AMARILLA, MORADA Y SUELEN ADORNAR SU CUERPO CON TATUAJES. SUELEN VESTIR CON TAPARRABOS, ARMADURAS O TÚNICAS.

HISTORIA

LOS OGRÓS VINIERON DESDE TERRALLENDE JUNTO CON LA HORDA COMANDADOS POR CHO'GAL. LOS OGRÓS FUERON UNA FUERZA CONSIDERABLE EN LOS EJÉRCITOS DE LA HORDA DOTADOS DE FUERZA Y MAGIA CONQUISTARON GRANDES VICTORIAS ANTE LA ALIANZA, SIN EMBARGO, CUANDO GUL'DAEN ABANDONÓ A LA HORDA PARA EMBARCARSE A UNA MISIÓN PERSONAL LA HORDA COMENZÓ A PERDER TERRENO Y LOS OGRÓS SE DISPERSARON EN CLANES.

CHO'GAL REUNIÓ A UNOS POCOS FIELES A SU CULTO Y SE EMBARCÓ EN LA MISIÓN DE LIBERAR A LOS DIOSES ANTIGUOS DE SUS PRISIONES TITÁNICAS JUNTO AL CULTO CREPUSCULAR.

DURANTE LA FUNDACIÓN DE ORGRIMMAR, UN MESTIZO MOK'JATHAL SE AVENTURÓ HACIA EL MARJAL REVOLCAFANGO EN BUSCA DE ALIADOS PARA EXPULSAR A LA FLOTA DE KUL TIRAS QUE ACOSABA A LA HORDA EN DURGOTAR.

REXXAR CONVOCÓ EL DERECHO MOSTRAR SU VALÍA ANTE EL CLAN OGRÓ DONDE DEMOSTRÓ SU FUERZA Y EL SEÑOR KOR'GALL ADMITIÓ AL MESTIZO EN SU CLAN, SIN EMBARGO CUANDO REXXAR SOLICITÓ PRESTAR AYUDA A LOS ORCOS, EL JEFE DESESTIMÓ ESA PETICIÓN, OBLIGANDO A REXXAR A SOLICITAR EL DERECHO A UN COMBATE POR EL LIDERAZGO DEL CLAN. TRAS DERROTAR A KOR'GALL REXXAR ANEXIÓ AL CLAN DE OGRÓS A LA HORDA Y LUCHARON JUNTOS PARA DERROTAR A LA FLOTA DE KUL TIRAS. TRAS DERROTAR AL LORD ALMIRANTE REXXAR SE MARCHÓ DEJANDO MOK'MOROKK COMO LÍDER DEL CLAN QUEBRANTARROCAS.

CULTURA

LOS OGRÓS VALORAN LA FUERZA POR ENCIMA DE TODO Y SIEMPRE QUIEREN HACER ALARDE DE SU FUERZA APLASTANDO TODO LO QUE SE INTERPONGA EN SU CAMINO. SIN EMBARGO, TAMBIÉN SON SUPERSTICIOSO Y

JUNTO A SUS JEFES HAY CHAMANES O JEFES ESPIRITUALES QUE PROTEGEN AL CLAN DE ESPÍRITUS MALIGNOS. LOS OGRÓS SE JUNTAN PARA FORMAR CLANES TRIBALES Y SE ASIENTAN EN CUEVAS O PAÑTANOS. CAZAN Y SAQUEAN TODO LO QUE ESTÉ A SU ALCANCE Y TIENEN UN APETITO CASI INSACIABLE.

CLASES

GUERRERO

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

CAZADOR

LOS OGRÓS PARA SUBSISTIR APRENDIERON A CAZAR A LAS PRESAS PRÓXIMAS A SUS ALDEAS PARA ALIMENTAR A SU CLAN.

PÍCARO

LOS OGRÓS NO SON SIGILOSOS, SON MUY BRUTOS COMO PARA PLANTEARSE SIQUIERA LA SUTILIZA.

CHAMÁN

EL CHAMANISMO QUE APRENDIERON LOS OGRÓS DE DRAENOR SE TRANSMITIÓ DE GENERACIÓN EN GENERACIÓN PARA AYUDAR A GUÍAR A LOS CLANES OGRÓS A SU SUBSISTENCIA.

MAGO

AUNQUE QUEDAN POCOS, LOS REMANENTES DEL IMPERIO GORIANO DE DRAENOR AUN PERMANECEN EN LOS POCOS OGRÓS CON EL INTELECTO Y LA PACIENCIA SUFICIENTES CAPACES DE USAR LA MAGIA ARCAICA.

BRUJO

LOS ACÓLITOS DEL CULTO DE LAS SOMBRAS DE GUL'DAEN QUE SOBREVIVIERON A LA DEBACLE TRAS LA DERROTA DEFINITIVA DE LA HORDA EN LA SEGUNDA GUERRA FUERON ADMITIDOS EN CLANES DISPERSOS POR EL MUNDO COMO LÍDERES ESPIRITUALES.

MONJE

AUNQUE CAREZCAN DE TÉCNICA, LA FUERZA DE LOS PUÑOS DE UN OGRÓ PUEDE SER LETALES EN ALGUNOS CASOS. A PESAR DE ESTAR DESARMADO UN OGRÓ SIEMPRE PRESENTARÁ UN PELIGRO.



FACCIONES

QUEBRANTARROCAS, CULTO CREPUSCULAR, CULTO DE LAS SOMBRAS.

CARACTERÍSTICAS RACIALES:

FUERZA DESCOMUNAL

LA FUERZA DE UN OGR0 SUPERA CON CRECES A LA DE CUALQUIER HUMANOIDE CONOCIDO. LOS OGR0S GANAN +3 DE FUERZA PERMANENTE, RECIBIENDO UNA PENALIZACIÓN DE INTELIGENCIA EN 2 PERMANENTE.

ROBUSTEZ

SU GRAN TAMAÑO BRINDA A LOS OGR0S UNA RESISTENCIA FÍSICA SUPERIOR AUMENTANDO SU SALUD EN +2.

IRA IMPLACABLE

CUANDO EL OGR0 SE QUEDA A MENOS DE 1/5 PARTE DE SALUD ESTE ENTRA EN UNA FASE DE IRA QUE LE PERMITE ATACAR DOS VECES SEGUIDAS EN SU MISMO TURNO.

PUÑO ATURDIDOR

EL OGR0 GOLPEA A LA VÍCTIMA INCAPACITÁNDOLA POR UN TURNO.



2.3 INDEPENDIENTES

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

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



2.3.1 GOBLINS

DESCRIPCIÓN FÍSICA

HISTORIA

CULTURA

CLASES

GUERRERO

PALADÍN

CAZADOR

PÍCARO

SACERDOTE

CHAMÁN

MAGO

BRUJO

MONJE

DRUIDA

CAZADOR DE DEMONIOS

CABALLERO DE LA MUERTE

FACCIONES

CARACTERÍSTICAS RACIALES:



2.3.2 ELFOS DE SANGRE

DESCRIPCIÓN FÍSICA

HISTORIA

CULTURA

CLASES

GUERRERO

PALADÍN

CAZADOR

PÍCARO

SACERDOTE

CHAMÁN

MAGO

BRUJO

MONJE

DRUIDA

CAZADOR DE DEMONIOS

CABALLERO DE LA MUERTE

FACCIONES

CARACTERÍSTICAS RACIALES:



3. LAS CLASES DE AZEROTH

LOS HABITANTES DE AZEROTH BUSCAN LA FORMA DE SOBREVIVIR ANTE LAS ADVERSIDADES, PARA ELLO PARA DEFENDERSE ADOPTAN FORMAS DE LUCHA APRENDIÉNDOLAS DE MAESTROS O DE FORMA AUTODIDACTA.

MIENTRAS QUE UNOS OPTAN POR INSTRUIRSE EN LAS ARMAS OTROS ADOPTAN POR DESENTRAÑAR LOS MISTERIOS DE LA MAGIA PARA DEFENDER AQUELLO QUE MÁS APRECIAN.

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

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



3.1 CLASES PRINCIPALES:

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



3.1.1 BRUJO

PARA ALGUNOS MAGOS, LA ATRACCIÓN DEL PODER OSCURO FUE DEMASIADO COMO PARA ESTUDIARLO MÁS. ENCONTRARON UN NUEVO MANANTIAL DE MAGIA CAÓTICA, QUE LES PERMITÍA ALCANZAR LA FUERZA DE LOS DEMONIOS. DOTADOS DEL PODER DE MANIPULAR ESTAS FUERZAS DEMONIACAS, LOS BRUJOS SON GRANDES MAGOS Y LOS PACTOS QUE HAN FIRMADO CON LOS DEMONIOS DAN UNA PISTA DE SU DEVOCIÓN POR LAS ARTES OSCURAS. LOS DEMONIOS NUNCA AHORRAN LEJOS DE LA LLAMADA DE UN BRUJO Y EL BRUJO ES UN MAESTRO CONTROLÁNDOLOS. ESTAS SINIESTRAS CRIATURAS SIGUEN ÓRDENES DE LOS BRUJOS, ATACAN A LOS ENEMIGOS Y PROTEGEN A SUS SEÑORES. UN SIRVIENTE DE UN BRUJO LUCHA POR ÉL, Y A LOS BRUJOS NO SUELE IMPORTARLES SACRIFICAR SU MASCOTA SI LA SITUACIÓN LO REQUIERE; UN HECHIZO DE INVOCACIÓN ES TODO LO NECESARIO PARA TRAER AL DEMONIO AL MUNDO DE AZEROTH. LOS BRUJOS DESPIERTAN MIEDO Y DESCONFIANZA A LA MAYORÍA DE LAS RAZAS POR SU DEVOCIÓN A LAS ARTES OSCURAS. EN LAS TIERRAS DE LA ALIANZA, LOS BRUJOS SON RECHAZADOS Y SUS LUGARES DE INSTRUCCIÓN ESTÁN FUERA DE LAS CIUDADES. SOLO HUMANOS Y Gnomos SON LO BASTANTE CURIOSOS PARA PROBAR ESTAS FUERZAS Y LOS ENANOS HIERRO NEGRO LLEVAN MUCHO MÁS TIEMPO JUGANDO CON ESTAS FUERZAS. LOS ORCOS TAMBIÉN SOSPECHAN DE LOS BRUJOS; LA MAYORÍA NO QUIERE NADA QUE VER CON LOS DEMONIOS NUNCA MÁS. LA HISTORIA DE LOS ORCOS ESTÁ PLAGADA DE SUFRIMIENTO Y 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.



3.1.2 CABALLERO DE LA MUERTE

CUANDO EL REY EXÁNIME PERDIÓ EL CONTROL SOBRE SUS CABALLEROS DE LA MUERTE, SUS OTROS 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 ESCAPEY DE SUS GARRAS, LOS CABALLEROS DE LA MUERTE DEBEN SER CONSCIENTES DEL PODER QUE INVOCAN DE LAS RUINAS Y CONTROLAR SUS ATAQUES DE FORMA APROPIADA.

JINETE DE LA MUERTE:

- +1 EN CAOS
- +1 EN NIGROMANCIA.
- +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

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 OROGEN RESISTENCIA E INCLUSO POREN A PRUEBA LA RESISTENCIA DE SU PRISIÓN HACIENDO DEL DÍA A DÍA DEL CAZADOR DE DEMONIOS UN INFIERNO.

Diablillo:

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

Sucubo:

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

Manáfago:

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

Guardia Vil:

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

Guardia de Cólera:

+1 EN DESTREZA
+1 EN ESPADAS 1H
FÁCILMENTE PROVOCABLE. -1 EN VOLUNTAD Y PROPENSA AL CAZADOR A COMPORTAMIENTOS VIOLENTOS.

Guardia Apocalíptico:

+1 EN MAGIA DE SOMBRA VIL.
+1 EN MAGIA DE FUEGO.
+1 EN VIGOR.
CAPACIDAD DE VOLAR.
INCITA AL CAZADOR DE DEMONIOS A LA DESTRUCCIÓN DESENFRENADA DE LO QUE LE RODEA.

Shivarra:

+1 EN DESTREZA.



+1 EN CARISMA.

-1 EN VIGOR.

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 DEPRAVACIÓN CONVIRTIÉNDOLES EN MÁQUINAS SANGUINARIAS EN LA BATALLA.

INQUISIDOR:

+1 EN INTELECTO.

LECTURA MENTAL.

+1 EN ILUSIONISMO.

+1 EN MAGIA DE LA SOMBRA VIL. EL ILLIDARJ

EXPERIMENTARÁ UNA SED DE CONOCIMIENTO INSACIABLE. POR LO QUE ESTA ACTITUD LE LLEVARÁ A CURIOSSEAR TODO CUANTO PUEDA Y MÁS.

MURCIELAGO VIL:

CAPACIDAD DE VOLAR.

GRITO SÓNICO: ATURDE 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 VENGAZA.



3.1.4 CAZADOR

LAS TIERRAS DE AZEROTH SON EL HOGAR DE MUCHAS BESTIAS, DESDE LOBOS Y GATOS HASTA OSOS Y GRANDES PAJAROS. POR MENCIONAR A ALGUNAS. A ESTAS ESPECIES NO LES IMPORTA NADA EL ENFRENTAMIENTO ENTRE LA HORDA Y LA ALIANZA, TIENEN BASTANTE CON LUCHAR POR ENCONTRAR ALIMENTO Y VIVIR EL DIA A DIA. DE LA MISMA MANERA, SIEMPRE HA HABIDO INDIVIDUOS QUE VIVEN AL MARGEN DE LA SOCIEDAD CIVILIZADA. ESTOS ESPIRITUS LIBRES ENCONTRARON UNA CONEXION CON LA NATURALEZA Y UN MODO DE VIVIR EN ELLA. ESTAS GENTES DE LO SALVAJE HAN EXPLORADO LAS DISTINTAS TIERRAS DE AZEROTH Y HAN FORMADO LAZOS QUE LES UNEN CON LAS BESTIAS DEL MUNDO. UN CAZADOR NUNCA VA SIN SU ARMA Y SU COMPAÑERO. LA BESTIA CON LA QUE HA ESTABLECIDO UNA RELACION. AMBOS TRABAJAN JUNTOS Y APRENDE UNO DEL OTRO. ESTO PERMITE AL CAZADOR ABRAZAR EL MUNDO NATURAL Y A SUS MASCOTAS EVITARSE LOS ASPECTOS MAS COSTOSOS DE SU EXISTENCIA. COMO BUSCAR PRESA Y UN LUGAR SEGURO PARA DESCANSAR. ALGUNAS RAZAS HAN ADOPTADO FACILMENTE ESTE MODO DE VIDA. LOS TAUREN Y LOS ELFOS DE LA NOCHE TIENEN GRAN RESPETO POR LA NATURALEZA, TRABAJAR JUNTOS ES UNA EXTENSION DE ESTO MISMO. LOS TROLLS POR SU PARTE NUNCA SE HAN ALEJADO DE LOS RITMOS DEL MUNDO NATURAL. PARA ESTA GENTE, HACERSE CAZADOR ES UNA OPORTUNIDAD DE LIGARSE A LA NATURALEZA Y A SUS BESTIAS. PARA OTROS, ES UNA INCLINACION DE SU ESPIRITU INDEPENDIENTE. LOS ENANOS, ORCOS, HUMANOS, GOMBEROS Y ALGUNOS ESTAN CANSADOS DE DISCUSIONES POLITICAS DE LAS CIUDADES Y HAN ACEPTADO LO SALVAJE COMO SU HOGAR. SON CAZADORES QUE BUSCAN ENCONTRAR SU PROPIO SITIO EN EL MUNDO.

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

PUNTERIA CERTERA:

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

CONTACTO CON EL MUNDO ANIMAL:

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

INSTRUCCION DE CAZA



3.1.5 CHAMÁN

LOS CHAMANES SON LOS LÍDERES ESPIRITUALES DE SUS CLANES Y TRIBUS, GUÍAN A LOS PUEBLOS DE LA HORDA A SUS DESTINOS. DOTADO DE UN GRAN CONOCIMIENTO, EL CHAMÁN TRATA DE DAR LA MEJOR VIDA A SU GENTE EN AZEROTH. ESTA SENCILLA ESTRUCTURA HA FORMADO UNA RED ENTRE DISTINTAS RAZAS.

LAS RAZAS DE LA HORDA SIEMPRE HAN TENIDO FUERTES CREENCIAS Y VOLUNTAD PARA DEFENDERLAS. ADEMÁS, TODOS TIENEN UN CLAN O UNA ESTRUCTURA POLÍTICA TRIBAL EN LA QUE LA LEALTAD A LA TRIBU ES MUY VALIOSA. EL CHAMÁN TRATA DE FUSIONAR ESTAS FUERZAS TRIBALES DE MODO QUE TRIBUS Y GENTES PUEDAN CUMPLIR UN ÚNICO OBJETIVO QUE BENEFICIE A TODOS. FUE EL CHAMÁN DE LOS ORCOS EL QUE LOS LLEVÓ A KALIMDOR Y LOS CHAMANES DE LOS TAUREN Y LOS TROL LOS QUE AYUDARON A RECUPERAR SU HERENCIA CHAMÁNICA. DE LA HORDA, SOLO LOS RENEGADOS CARECEN DE CHAMÁN. ESTO ES UNA FUENTE DE INQUIETUD ENTRE LAS RAZAS, YA QUE TAUREN, TROLLS Y ORCOS TIENEN OBJETIVOS COMÚNES 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.

ARMAS DE ELEMENTALISTA

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



3.1.6 DRUIDA

LOS PROTECTORES DE LA NATURALEZA, LOS DRUIDAS, SE PREOCUPAN DEL MUNDO NATURAL, SUS CRIATURAS Y EL EQUILIBRIO. MUCHOS DE ELLOS HAN OBSERVADO EL MUNDO DESDE EL SUEÑO 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.

ENLAZADO CON LA NATURALEZA:

- +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.



3.1.7 GUERRERO

SIEMPRE HA HABIDO GUERREROS QUE DEFENDAN 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, LÍDERAZGO 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 REFUGIAN 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 APUÑALAN 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 Gnomos ENTRENAN GUERREROS Y RECURREN A ELLOS CONTRA LOS PEORES ENEMIGOS. DE LA HORDA, TAUREN, TROLLS, ORCOS Y RENEGADOS AFILAN SUS ESPADAS Y SE PREPARAN PARA UNA INMEDIATA GUERRA.

+1 EN ESPADAS 1H Y 2H.
+1 EN MAZAS 1H Y 2H.
+1 EN HACHAS DE 1H Y 2H.
+1 EN ARMAS DE ASTA.
+1 EN DESTREZA.
+1 EN VIGOR.

INSTRUCCIÓN DE GUERRA

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

CAMINO DEL GUERRERO

LOS GUERREROS PUEDEN ELEGIR UNO DE LOS SIGUIENTES CAMINOS QUE OTORGARÁN UNA MEJORA EN SU EXPERIENCIA EN LA BATALLA.

DEFENSOR

+1 EN ESCUDO.
+1 EN VIGOR.
+10 PUNTOS DE SALUD.

FURIA

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

MAESTRO DE ARMAS

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

ENTRENAMIENTO INTENSIVO CON ARMAS:



3.1.8 MAGO

LA LLAMADA DE LA MAGIA ES PODEROSA. ALGUNOS HAN DECIDIDO DEDICAR SUS VIDAS A ELLA, A ESTUDIARLA, A PRACTICARLA Y A PROPAGARLA POR TODO EL MUNDO. EN LA HISTORIA DE AZEROTH NINGÚN OTRO REINO HA ABRAZADO LA FUERZA DE LA MAGIA TAN PROFUNDAMENTE COMO DALARAN, EN LA QUE LOS MAGOS GUÍAN LA CULTURA ENTERA. COMO ENTIDAD POLÍTICA, DALARAN ERA UNA FUENTE DE CONOCIMIENTO SIN FRETES MORALES, A LA BÚSQUEDA DE COMPRENDER LA NATURALEZA DEL PODER MÁGICO. DESTRUIDO POR LA LEGIÓN ARDIENTE, LOS SUPERVIVIENTES HUYERON POR TODO AZEROTH, Y LOS PRACTICANTES DE MAGIA SE HA EXPANDIDO POR AZEROTH, TRAS SU RECONSTRUCCIÓN DALARAN SE MANTIENE FIRME EN EL CIELO COMO UN FARO DE MAGIA ARCANIA POR LOS CIELOS. EN LAS TIERRAS DE LA ALIANZA, HUMANOS, Gnomos, Enanos y Draenei ESTUDIABAN EL MISTERIO DE LA MAGIA. RECIENTEMENTE SE LE UNIERON UNOS PODEROSOS MÁGICOS ALIADOS A LA ALIANZA LOS ALTOHATO. LOS TROLLS DE DURGOTAR SIEMPRE FUERON ACUSADOS, Y CON RAZÓN, DE MISTICISMO OSCURO; ADEMÁS, MUCHOS REHEGADOS SON DE DALARAN Y SIGUEN BUSCANDO EL PODER, LOS ELFOS DE SANGRE ROJA SE QUEDAN ATRÁS EN LA INVESTIGACIÓN DE LA MAGIA, LOS GOBLINS DE KEZAN TAMBIÉN SE UNEN A LA INVESTIGACIÓN DE LA MAGIA.

AFINIDAD MÁGICA:

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



3.1.9 Monje

Cuando, hace siglos, los pandaren sufrían bajo el yugo de los mogu, fueron los monjes quienes trajeron la esperanza a lo que parecía inevitablemente un futuro aciago. Debido a la prohibición del uso de armas impuesta por sus amos, estos pandaren eligieron centrarse en aprovechar su chi y aprender a combatir sin el concurso de armas. Cuando llegó la oportunidad de desentendarse una revolución, estaban suficientemente bien entrenados para sacudirse el yugo de la opresión.

Siendo como son maestros en el arte del combate con puños desnudos, los monjes nunca confían únicamente en blandir un arma para 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 interior les vale para potenciar sus facultades.

Armonía:

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

Artes Marciales

- +1 en AAHH Maestro Cerveceros.
- +1 en AAHH Caminavientos.



3.1.10 PALADÍN

LOS PALADINES SON LOS CAMPEONES DE LA LUZ. LOS PALADINES, LUCHADORES DEDICADOS, PROTEGEN A LA POBLACIÓN Y SON UN SÍMBOLO AL QUE ASPIRAR. ESTOS HOMBRES 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 CORRUMPIERON, 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
+1 EN MAZAS 1H
+1 EN ESPADAS 1H +1 EN ESCUDOS.
+1 EN EQUITACIÓN.

GUERRERO SAGRADO

+1 EN PROTECTOR SAGRADO.
+1 EN REPRESENTACIÓN.



3.1.11 PÍCARO

SIEMPRE HA HABIDO Y SIEMPRE HABRÁ PÍCAROS. ESTOS INDIVIDUOS USAN EL SIGILO Y LA ASTUCIA PARA CONSEGUIR LO QUE UNA COLADA Y UN ESCUDO NO PUEDEN. LOS MÁS OSCUROS EN ESTE CAMINO SON ASESINOS PELIGROSOS, LADRONES Y SALTEADORES, PERO TAMBIÉN HAY LOS QUE ENTRENAN PARA LA MEJORA DE SU GENTE. LOS ESPÍAS SE ARRIESGAN MUCHO Y TAL VEZ SEAN LOS MEJORES PÍCAROS YA QUE SE ESCONDEN DELANTE DEL ENEMIGO Y NO DETRÁS. LOS TIEMPOS CADA VEZ SON MÁS PELIGROSOS Y LOS PÍCAROS HAN APRENDIDO A DEFENDERSE. HAN APRENDIDO ESTILOS DE LUCHA QUE PERMITEN A ALGUIEN CON UNA LIGERA ARMADURA Y UN PAR DE ESPADAS PEQUEÑAS ENFRENTARSE A UN ENEMIGO CON ANILLAS, MARTILLO Y ESCUDO. CON LA PROLIFERACIÓN DEL USO DE LA MAGIA EN EL CAMPO DE BATALLA Y SU HABILIDAD DE DESTRUIR TROPAS ESTÁNDOSE, 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 VENENOS, EL PODER CEGADOR Y SU VELOCIDAD, EL PRIMER GOLPE DEL PÍCARO ES A MENUDO EL ÚLTIMO PASO ANTES DE ASESTAR EL GOLPE MORTAL. LOS PÍCAROS A MENUDO INICIAN SUS BATALLAS ENTRE LAS SOMBRAS, COMENZANDO CON SANGUINARIOS GOLPES CUERPO A CUERPO. EN BATALLAS LARGAS, USAN ATAQUES SUCESIVOS, CUIDADOSAMENTE SELECCIONADOS PARA PREPARAR AL ENEMIGO PARA EL GOLPE FINAL. LOS PÍCAROS DEBEN TENER ESPECIAL CUIDADO AL SELECCIONAR A SUS OBJETIVOS PARA NO MALGASTAR SUS ATAQUES DE COMBO Y DEBEN SABER CUÁNDO ESCONDERSE O HUIR SI LA BATALLA SE VUELVE CONTRA ELLOS. UNAS RAZAS DE AZEROTH NO ACEPTAN ENTRENARSE COMO PÍCARO. LOS TAUREN Y LOS DRAENEI NO SON APROPIADOS NI FÍSICA NI MENTALMENTE PARA ELLO. CREEN QUE EL ENGAÑO ES DESHONROSO. LOS FINES JUSTIFICAN LOS MEDIOS PARA LAS OTRAS RAZAS.

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

DESTREZA DE BANDO:

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

MAESTRO DEL SIGILO

+1 EN ASESINATO.
+1 EN SUTILEZA.
+1 EN FORAJIDO.

PULSO DE CIRUJANO:



3.1.12 SACERDOTE

LO SAGRADO Y LA SOMBRA SON FUERZAS, DIFERENTES A LAS DEL MUNDO. LOS HAY QUE PRETENDEN USARLAS EN EL MUNDO Y SE DEDICAN A ESTAS FUERZAS INVISIBLES. PARA ESTA GENTE, EL USO DE ESTOS PODERES REQUIERE UN PROFUNDO ESTUDIO Y GRAN VENERACIÓN. LA MAGIA SAGRADA ES EL AMOR POR LA VIDA Y LA SANACIÓN, LA RECUPERACIÓN Y LA PROTECCIÓN DEL TAUMATURGO Y SU GENTE. LAS SOMBRAS SON LO CONTRARIO, UNA FUERZA DE PODER DESTRUCTIVO PURO QUE DAÑA EL OBJETIVO Y HIERE EL ESPÍRITU. AMBAS FUERZAS SON PODEROSAS Y REQUIEREN HABILIDADES. LOS QUE DEDICAN A LA SANACIÓN DE LA MENTE Y EL ALMA SUELEN SER SACERDOTES, LES ATRAE LA MAGIA PARA SALVAR A LOS HERIDOS. AUNQUE DEBIDO A LA FUERZA QUE LAS SOMBRAS PROMETEN, INDIVIDUOS MÁS OSCUROS TAMBIÉN ENTAN EN ESTA PROFESIÓN. DE LAS RAZAS DE AZEROTH LOS HUMANOS, ENANOS, Gnomos, Draenei, Elfos de la Noche, Renegados, Trols, Goblins, Tauren y Elfos de Sangre tienen lo que hay que tener para poder APRENDERLA.

REZO:

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

CREENCIAS IMPÍAS:

+1 EN MAGIA DE LA SOMBRA.



3.2 CLASES SECUNDARIAS O HÍBRIDAS

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

GUERRERO CAZADOR DE BRUJAS

+1 EN MAESTRO DE ARMAS.

+1 EN PUNTERÍA.

+1 EN ESPADAS 1H Y 2H.

+1 EN ARMAS DE FUEGO.

+1 EN ARCOS.

+1 EN BALLESTA.

+1 EN VIGOR

+1 EN DESTREZA

+1 EN PERCEPCIÓN.



4. LAS HABILIDADES EN AZEROTH

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

4.1 ATRIBUTOS

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

4.1.1 INTELIGENCIA

LA INTELIGENCIA SE MIDE JUNTOS CON EL CONOCIMIENTO GENERAL QUE TIENE EL PERSONAJE SOBRE LO QUE SE LE HA SIDO ENSEÑADO EN EL MUNDO.
LA HABILIDAD NATAL DE UN PERSONAJE PARA RESOLVER PROBLEMAS DE SITUACIONES COMPLICADAS DE UN MODO PÍCARO, SIN NECESIDAD DE SI EL PERSONAJE ES INTELIGENTE O NO, UNA ACTIVIDAD 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 INTELIGENTES 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... PUEDE PERCIBIR COSAS, PUEDE SENTIR SI ALGO O

ALGUIEN LE ACECHA, O BUSCANDO PUEDE PERCIBIR LO QUE BUSCAN, TODO PERSONAJE QUE DESEE BUSCAR LO QUE QUIERA QUE ESTÉ BUSCANDO HA DE HACER UNA TIRADA DE PERCEPCIÓN, SI EL PERSONAJE ESTÁ SIENDO PERSEGUIDO POR ALGUIEN AL ACECHO ESTE REALIZAR UNA TIRADA DE PERCEPCIÓN PARA DARSE CUENTA DE QUE ALGUIEN LE ACECHA.

4.1.6 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: 4
CUERO: 3
MALLA: 2
PLACAS: 1

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 SOBREENFUERZO, REALIZAR EL SOBREENFUERZO SUPONE UN COSTE A MEDIDA QUE EL PERSONAJE SE QUEDA SIN PUNTOS DE ENERGÍA SE AGOTA EN GRAN MEDIDA:

X PUNTOS DE ENERGÍA O MÁS: EL PERSONAJE ESTÁ EN PLENAS FACULTADES.
X PUNTOS DE ENERGÍA: EL PERSONAJE MUESTRA SIGNOS DE CAUSANCIO.
X PUNTOS DE ENERGÍA: EL PERSONAJE MUESTRA SIGNOS DE AGOTAMIENTO.
X PUNTOS DE ENERGÍA: EL PERSONAJE NECESITA AYUDA PARA MANTENERSE EN PIE.
X PUNTOS DE ENERGÍA: EL PERSONAJE ESTÁ POR LOS SUELOS APENAS PUEDE SOSTENERSE EN PIE.
0 PUNTOS DE ENERGÍA: EL PERSONAJE CAE EXHAUSTO Y NO PUEDE SEGUIR COMBATIENDO.

4.1.8 AGUANTE

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



4.1.9 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. REDUCE EL DAÑO RECIBIDO EN 3 PUNTOS, PARA LLEVAR ESTA ARMADURA SERÁ NECESARIO TENER 2 PUNTOS BASE DE VIGOR.

4.1.9.3 ARMADURA DE MALLA

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

4.1.9.4 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 TIÑTINEAN Y PESAN POR LO QUE EL ESQUIVAR, ATLETISMO SE VE DISMINUIDO EN -2 Y EL SIGILO ES COMPLETAMENTE ANULADO. PARA LLEVAR ESTA ARMADURA SERÁ NECESARIO TENER 3 PUNTOS BASE DE VIGOR.

4.1.10 RESISTENCIA

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



4.2 HABILIDADES MÁGICAS

LA HABILIDAD DE LOS PERSONAJES DE LIDIAR CON LA MAGIA HACE CUANDO ESTOS ENTREN EN COMUNIÓN 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
- CRÍOMANCIA
- 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 SIENE 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: VOLUNTAD.

4.2.3 ESPIRITUALIDAD

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

ESPÍRITUS ELEMENTALES:

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

ESTA HABILIDAD MÁGICA ES MODIFICADA POR EL ATRIBUTO: VOLUNTAD.

4.2.4 NATURALEZA

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

VARIANTES DEL PODER NATURAL:

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

ESTA HABILIDAD MÁGICA ES MODIFICADA POR EL ATRIBUTO: VOLUNTAD.

4.2.5 CAOS

AQUELLOS QUE DOMINAN LAS ARTES OSCURAS ALTERANDO LOS PODERES PRIMORDIALES 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 EMPUÑANDO UNA ARMA. YA SEA PARA AGREDIR O DEFENDERSE EL USO DE LAS ARMAS ES LO MÁS COMÚN EN AZEROTH.

4.3.1 ESPADAS DE UNA MANO

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

4.3.2 ESPADAS DE DOS MANOS

LA HABILIDAD DE MANEJAR DE MANO 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

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

4.3.6 HACHAS DE DOS MANOS

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

4.3.7 ARCOS

ARMAS SIMPLES CREADAS A BASE DE UNA MADERA FLEXIBLE Y UNA CUERDA TENSADE 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 DIO PIE A LA INVENCIÓN DE ESTA ARMA.

4.3.11 BASTONES

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

4.3.12 VARITAS

LOS FOCOS DE MAGIA ENCANTADOS PUEDEN SER CONSIDERADOS VARITAS, AQUELLOS QUE PUEDAN ENTENDER LOS MISTERIOS DE LA MAGIA QUE ENCERRAN 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 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 AGUANTRAN LOS ATAQUES BLOQUEÁNDOLOS CON SU ESCUDO FIRMEMENTE.

4.5.4 ABJURACIÓN/METAMAGIA

LA ESCUELA ARCANICA 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 ventisca, la tirada de resistencia se complementa con la supervivencia para aumentar las probabilidades de éxito.

4.6.6 Trepador/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 APTITUDES FÍSICAS (O NO DEBEN) ESTÁ LA ALTERNATIVA DEL USO DE LA MISMA MENTE PARA DESARROLLAR UNA SALIDA DE ESA SITUACIÓN COMPLICADA QUE REQUIERA APTITUDES MENTALES E INTELLECTUALES.

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 NÍVEL ALTO DE APRENDIZAJE PUEDE AYUDAR APLICAR BENEFICADORES 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 MUOVE... ACCIONES QUE PODRÍAN MOSTRAR ALGO MÁS.

4.8 HABILIDADES SOCIALES

LA HABILIDAD DE COMUNICARSE CON LOS SERES INTELIGENTES DE ESTE MUNDO SE REFIERE A LAS APTITUDES 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 ENCANAJADORA 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 CONVENECER A ALGUIEN Y ANTE LAS NEGATIVAS TU PERSONAJE PUEDE TRATAR DE INTIMIDAR AL RECEPTOR.

EN CUESTIÓN, EL ÉXITO SUPONE QUE EL PERSONAJE ACCEDE 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 DIALOGO, 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 NADA.

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

4.9.6 DEMONIOLOGÍA

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

4.9.7 PIROMANCÍA VIL

LA ALTERACIÓN DE LA ESCUELA DE LA PIROMANCÍA 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 CONJUROS 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 CONJUROS DAÑINOS QUE PUEDEN INFLIGIR DAÑO A TRAVÉS DE MALDICIONES O HECHIZOS CONJUNTO COMO CONJUROS 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 CONJUROS 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 DOBLEGÁNDOLO 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 DIVIDE EN LAS SIGUIENTES DISCIPLINAS:
SANACIÓN: LA SENSACIÓN DE CALIDEZ Y EL ALIVIO DEL DOLOR QUE OTORGA EL PODER DE LA LUZ AL SANAR HERIDAS.
REPRESENTACIÓN: 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

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
MANTENIENDO EL EQUILIBRIO DE LA ARMONIA 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 OPOONENTES.

4.10.2 FURIBUNDO

UN VIOLENTO GUERRERO QUE ENCADEÑA UN ALUVIÓN DE ATAQUES.

4.10.3 PROTECTOR

UN PROTECTOR ADEPTO QUE USA UN ESCURO 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 BREBAJES.

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 MAÑO A MAÑO 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 OPOONENTES CON ARMAS Y MAGIA SAGRADA.

4.10.14 DEVASTACIÓN

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

4.10.15 VENGANZA

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 ESBIRROS 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 ABILIDAD 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 ALQUIMICAS: TODO ALQUIMISTA HA LLEGADO A COMETER DESLICES A LA HORA DE ELABORAR POCIONES EN LAS QUE ALGUNAS HAN DESENCADENADO REACCIONES EN SU CUERPO LO QUE LE HA OBLIGADO A INGERIR MEDICINAS Y/O ANTÍDOTOS LO QUE HA HECHO QUE SU CUERPO SE VOLVIERA MÁS RESISTENTE A LAS SUSTANCIAS QUE PODRÍAN DAÑAR EL ORGANISMO (+3 EN RESISTIR VENENOS).

ORGANISMO DEL ALQUIMISTA: EL ALQUIMISTA QUE HAYA TRABAJADO CON LAS SUSTANCIAS QUE EL CREA HA DESCUBIERTO LA FORMA DE LA QUE PUEDE EXPLOTAR AL MÁXIMO LOS EFECTOS BENEFICIOSOS DE SUS POCIONES Y ELIXÍRES, POR LO QUE DUPLICA EL TIEMPO DE EFECTO Y SU EFICACIA AUMENTA EN +1 EN EL PROPIO ALQUIMISTA.

4.11.1.2 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 DIFÍCILIDAD TENDRÁ PARA CREAR OBJETOS.

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

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

LAS VESTIMENTAS CREADAS POR EL PROPIO SASTRE Y UTILIZADAS POR EL MISMO LE SON MÁS CÓMODAS Y NO LE PENALIZAN PARA 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 MANOS PARA SEPARAR LA PRECIADA PIEL DE LOS ANIMALES CAZADOS.

CONOCIMIENTOS DE ANATOMÍA: AL DESOLLAR TANTOS ANIMALES EL DESOLLADOR EN CUESTIÓN ES CONCEDOR 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 QUE UTILIZAN LA MADERA COMO MATERIAL PUEDEN FABRICAR CUALQUIER ARTEFACTO O ESTRUCTURA DE MADERA, BALLESTAS, FLECHAS, SOPORTES DE TIENDAS DE CAMPAÑA, UNA CABAÑA, UNA CATAPULTA SI TIENE LOS MATERIALES Y HERRAMIENTAS ADECUADAS.

4.10.1.5 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 PENIA.

MEJORAS MÁGICAS: LOS ENCANTAMIENTOS OTORGADOS A LOS OBJETOS PUEDEN DOTAR A SUS PORTADORES CON



MEJORAS NOTABLES EN SUS RENDIMIENTOS FÍSICOS, PSICOLÓGICOS, SOCIALES O MÁGICOS.

MEJORAS ENCANADORAS: LOS ENCANADORES OBTIENEN UNA MEJORA PASIVA LA CUAL EN LA QUE SUS ENCANAMIENTOS LES OTORGAN UNA LIGERA MEJORA FRELENTE A OTRAS PERSONAS QUE LLEVEN LOS MISMOS ENCANAMIENTOS.

4.11.1.7 HERRERÍA

LOS ARTESANOS DESCOVERIERON 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 LE HERRERÍA DE UNA FORMA ESPECIAL QUE NO SE VE EN TODAS PARTES ESTOS SON UNOS EJEMPLOS.

4.11.1.8.1 HERRERÍA ENANA

CONOCIÓ 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 ELFA

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

4.11.1.9 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 TINTAS 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 CONOCIENDO 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 PERMITIERE 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 PUEDAN IMAGINARSE. DENTRO DE LOS GADGETS HABRÁ DOS TIPOS DE ELLOS: SIMPLES Y COMPLEJOS.

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

LOS GADGETS COMPLEJOS ESTÁN FABRICADOS DE TAL MANERA QUE SOLO UN INGENIERO PODRÍA HACERLOS FUNCIONAR, LA HABILIDAD DE INGENIERÍA NECESARIA



PARA FABRICAR Y USAR CADA GADGET PODRÍA VARIAR AL JUICIO DEL INGENIERERO 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 GHOLOS.

4.11.1.11.1 INGENIERÍA GHOLO

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

4.11.1.11.2 INGENIERÍA GOBLIN

LA INGENIERÍA GOBLIN ES PURA POTENCIA, PERO TIENEN A FALLAR MUCHO MÁS QUE UNA ESCOPETA DE FERIA, ANTES DE USARSE 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 DESCOVERIERON QUE LAS GEMAS TAMBIÉN PUEDEN ENCERRAR 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 DESCOVERIÓ EL METAL COMO RECURSO APROVECHABLE, LOS HABITANTES DE AZEROTH HAN EXTRAÍDO EL MINERAL DE LA TIERRA Y LO HAN PROCESADO.

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

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 LIMITADO 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 GANGA +2 EN MANIPULACIÓN.

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

4.11.2.4 CAZARRECOMPENSAS

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

4.11.2.5 CRIADOR DE ANIMALES

AQUELLOS QUIENES DISFRUTAN DE LA COMPAÑÍA DE LOS ANIMALES Y LAS DOMESTICAN SE DENOMINAN 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 ESTUDIAN 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 PRESAS 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

EL CONOCIMIENTO TEÓRICO SOBRE LA MAGIA SE REFLEJA EN LA TAUMATURGIA, DEPENDIENDO DE LOS CONOCIMIENTOS DEL PERSONAJE SABRÁ IDENTIFICAR LAS FUENTES MÁGICAS POR SUS FORMAS O SENSACIONES QUE REFLEJEN EN EL AMBIENTE.



5. EL MUNDO DE AZEROTH

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

5.1 PLANO FÍSICO

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



5.1.1 AZEROTH

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





5.1.1.1 Kalimdor

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





5.1.1.2 REINOS DEL ESTE

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





5.1.1.3 RASGANORTE

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





5.1.1.4 ΠΑΝΘΑΡΙΑ

DURANTE EL GRAN CATACLISMO EL ÚLTIMO EMPERADOR DE ΠΑΝΘΑΡΙΑ SE SACRIFICÓ PARA CUBRIR SU DOMINIO CON UNA DENSE NIEBLA QUE PROTEGERÍA A SU GENTE DE LOS MALES DEL GRAN CATACLISMO, DESDE ENTONCES ΠΑΝΘΑΡΙΑ HA PERMANECIDO INCOMUNICADA DURANTE DIEZ MILENIOS, SI EMBARGO UN ΠΑΝΘΑΡΕΝ A LOMOS DE UNA TORTUGA SE LANZÓ A LA AVENTURA PARA CONOCER EL MUNDO MÁS ALLÁ DE LA NIEBLA Y CADA AÑO REGRESABA CON EL TIEMPO LA TORTUGA CRECIÓ E INVITADOS POR AQUEL ΠΑΝΘΑΡΕΝ AVENTURERO MUCHOS ΠΑΝΘΑΡΕΝ LE SIGUIERON A LA AVENTURA CONVIÉTIÉNDOSE EN HABITANTES DE LA TORTUGA QUE SE CONVIERTIÓ EN UNA ISLA. TRAS UN SEGUNDO CATACLISMO LA NIEBLA SE DISIPÓ ABRIENDO EL CONTINENTE AL MUNDO EXTERIOR.





5.1.1.5 ISLAS MAYORES

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

5.1.1.5.1 KEZAN

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





5.1.1.5.2 LAS ISLAS ABRUPTAS

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





5.1.1.5.3 Kul Tiras

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





5.1.1.5.4 ZANDALAR

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





5.1.1.5.5 Isla Luna Negra

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





5.1.2 TERRALLEÑDE

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





5.1.3 DRAENOR

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





5.1.4 ARGUS

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





5.2 PLANOS ESPIRITUALES

Estos planos astrales coexisten con el plano mortal. Algunos han podido ser creados de forma artificial mientras que otros forman parte de la misma cosmología del universo. Estos planos permanecen aislados del mundo mortal sin embargo se han podido abrir numerosas brechas entre los planos ya sea a voluntad o involuntariamente por parte de usuarios de fuerzas sobrenaturales.

5.2.1 Planos elementales

Los planos elementales conocidos hasta ahora son aquellos que crearon los titanes para aprisionar a los señores elementales durante la guerra entre los titanes y las fuerzas del Vacío.

5.2.1.1 Tierras de Fuego

El plano del fuego donde los titanes encerraron al señor del fuego Ragnaros quien desde el plano prepara ejércitos de elementales de fuego para conquistar lo que ellos consideran su imperio.

5.2.1.2 Profundidades Abisales

El reino bajo las profundidades del mar en el que fue encerrado Neptulon que se apaciguó y vive actualmente al margen del mundo.

5.2.1.3 Plano elemental del aire

Lugar de cautiverio del señor elemental Al'Akir, señor del viento que sirve a los designios de los señores del Vacío que ansían parasitar el mundo alma. Sus siervos se filtran al mundo mortal buscando liberar a su señor.

5.2.1.4 Infralar

El mundo bajo la tierra, prisión de la reina de la tierra Therezane que ha vivido durante milenios al margen de la existencia mortal adoptó Infralar como su hogar y no aceptará ninguna intrusión por parte de nadie.

5.3 Eras Temporales

El mundo de Azeroth tiene más de 10000 años de historia recopilando los eventos más importantes en los títulos previamente citados. Este manual

A pesar de centrarse en los momentos posteriores a los sucesos de la Tercera Guerra los jugadores son libres de desarrollar sus aventuras en el momento temporal deseado. Así, para distinguir ciertas eras vamos a enumerar dichos capítulos por eras que nos permitirán situar nuestros personajes en el contexto y el lugar indicado:

5.3.1 Post 3ª Guerra, Años 21 - 25 d.P.

Recién fundada la ciudad de Orgrimmar la Horda terminó de establecerse en Durotar, Los Baldíos, y Múlgore. Sylvanas Brisaveloz líder de los renegados tras ser rechazada por la Alianza solicitó anexionarse a la Horda debido al acoso que recibía por parte de la Plaga, la Cruzada Escarlata y los humanos de la Alianza que hostigan sus fronteras con el propósito de recuperar Lordaeron para la Alianza.

Tras la debacle de Lordaeron la Alianza se ha establecido en el Reino de Ventormenta, Gilneas abandonó la Alianza y se aisló tras una gran muralla y un bloqueo marítimo que aisló el reino por tierra y mar dejando al reino completamente aislado del mundo exterior. Por otro lado, el reino marino de Kul Tiras con la muerte reciente de su dirigente clamaba venganza contra la Horda, sin embargo, al no tener respaldo militar de la Alianza el reino de Kul Tiras decidió abandonar la Alianza así no cerró totalmente sus fronteras permitiendo el comercio y el tránsito de ciudadanos civiles vetando la entrada a cualquier operativo militar de la Alianza incluso a emisarios solicitando negociar una re inclusión de Kul Tiras a la Alianza.

Gnomeregan, la ciudad de los gnomos ubicada en el lado occidental de Dun Morogh fue tomada por una turba de Troggs y perdida por los gnomos debido a una traición desde dentro perpetrada por parte de un miembro cercano del círculo de confianza del mago mayor Mekatorkke.

En la zona norte de Kalimdor los elfos de la noche sufren incursiones de la Horda en pos de talar sus bosques para satisfacer la demanda de madera lo que empujó a los kaldorei a aceptar las negociaciones con la Alianza de unirse a la Alianza.



6. AVENTURAS EN AZEROTH

Cuando un aventurero se lanza a la aventura en Azeroth, prepara su mochila y se lanza a la exploración de su mundo. Pero el mundo de Azeroth está en constante conflicto. Todo aventurero que se precie debe ir armado y allá donde vaya se encontrará con un problema que solucionar, y la estancia en una posada no es gratis por lo que tu personaje se pueda ver necesitado para atajar ciertos problemas a cambio de un puñado de monedas. 5.1 OBJETOS

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

6.1 OBJETOS

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

6.1.2 CARACTERÍSTICAS DE OBJETOS

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

6.1.2.1 VALOR

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

COBRE O PENIQUE

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

PLATA O GROAT

La moneda considerada como de valor medio en el mercado.

ORO O REAL

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

6.1.2.2 PESO

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

6.1.2.3 LIGABLE

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

6.1.2.4 USABLE

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

6.1.2.5 EQUIPABLE

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

6.1.3 TIPOS DE OBJETOS

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

6.1.3.1 EQUIPAMIENTO

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

6.1.2.1.1 ARMAS

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

6.1.2.1.2 ARMADURAS

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

6.1.2.1.3 ABALORIOS

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



6.1.3.2 Alimentos

NADIE VIVO EN AZEROTH PUEDE SUBSISTIR SIN COMER O BEBER. LOS OBJETOS DE ESTA CATEGORÍA SON CONSUMIBLES QUE APORTAN NUTRIENTES A LOS SERES VIVOS QUE LOS COMEN.

6.1.3.3 Artículos

LOS OBJETOS FABRICADOS CON LA INGENIERÍA APORTAN VENTAJAS ESPECIALES A SUS USUARIOS. ESTOS MECANISMOS PUEDEN SER EQUIPAMIENTOS O PUEDEN ACOPLARSE A EQUIPAMIENTOS PARA LA MEJORA DE SU RENDIMIENTO.

6.1.3.4 Componentes

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

6.1.3.5 Contenedores

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

6.1.3.6 Recetas

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

6.1.3.7 Póciones

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.

6.1.3.8 Miscelánea

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

6.1.4 CALIDADES DE OBJETOS

EN LOS OBJETOS SU COMPOSICIÓN Y ARTESANÍA DEFINE SU CALIDAD LA CUAL SUS PROPIEDADES LES DAN UN VALOR Y

DURABILIDAD EXCEPCIONAL, LOS NIVELES DE CALIDAD DE ESTA GUÍA SON LOS SIGUIENTES.

6.1.4.1 Pobre

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

6.1.4.2 Común

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

6.1.4.3 Poco común

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

6.1.4.4 Raro

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

6.1.4.5 Épico

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

6.1.4.6 Legendario

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



6.1.5 MATERIALES

EN LA COMPOSICIÓN DE LOS OBJETOS ES IMPORTANTE SABER DE QUE MATERIAL ESTÁ FABRICADO PUES LA CALIDAD DEL OBJETO PUEDE SER INFLUIDO POR EL MATERIAL.

6.1.5.1 MADERA

CEREZO

UNA MADERA FLEXIBLE A LA VEZ QUE RESISTENTE.

ROBLE

UNA MADERA ROBUSTA

CASTAÑO

UNA MADERA DE GRAN CALIDAD, RESISTENTE Y ROBUSTA

ÉBANO

UNA MADERA DE UN CARACTERÍSTICO COLOR NEGRO Y MUY DURA

BAMBÚ

UNA MADERA EN FORMA DE CAÑA FLEXIBLE, VERDE Y RESISTENTE, USADO EN PANADERÍA PARA REALIZAR CONSTRUCCIONES Y BASTONES.

6.1.5.2 PIEDRA

6.1.5.3 METAL

6.1.5.4 GEMAS

6.1.5.5 PLANTAS

6.1.5.6 PIELS

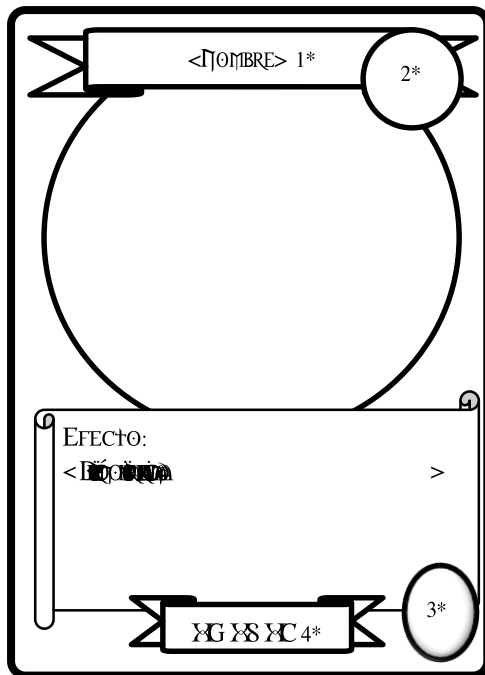


6.1.6 CREANDO UN OBJETO

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

6.1.6.1 FICHA DE OBJETO

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



NOMBRE: 1*

TIPO: 2*, SE VERÁ DIFERENCIADO POR ICONOS.

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

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



6.2 BENEFICIOS Y PERJUICIOS

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

6.2.1 Beneficios

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

6.2.1.1 Tipos de Beneficios

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

6.2.1.1.1 Magia

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

6.2.1.1.2 Bendición

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

6.2.1.1.3 Poción

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

6.2.2 Perjuicios

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

6.2.2.1 Tipos de Perjuicios

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

6.2.2.1.1 Magia

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

6.2.2.1.2 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.

6.2.2.1.3 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.

6.2.2.1.4 Enfermedad

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

6.2.2.1.5 Herida

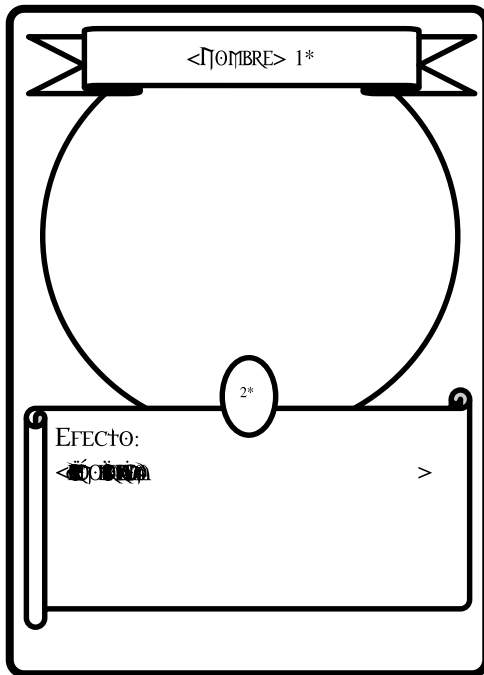
LA CARNE ES FRÁGIL Y TIENDE A ABRIRSE POR CONSECUENCIA DE GOLPES Y CORTES MIENTRAS QUE LOS HUESOS TIENEN PROBABILIDAD DE FRACTURARSE E INFINIDAD DE LESIONES QUE REQUIEREN INTERVENCIÓN MÉDICA PARA CURARLAS.

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.

6.2.3.1 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*

Tipo 2* SEÑALADO POR COLORES:

BENEFICIOS:

MAGIA= VERDE/PÚRPURA

BENEDICIÓN= VERDE/DORADO

POCIÓN= VERDE/MORADO

PERJUICIOS:

MAGIA= ROJO/PÚRPURA

MALDICIÓN= ROJO/NEGRO

VENENO= ROJO/VERDE OSCURO

ENFERMEDAD= ROJO/MORADO

HERIDA= ROJO/GRANATE



6.3 EXPLORACIÓN Y MOVIMIENTO

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

6.3.1 EXPLORACIÓN LIBRE

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

6.3.2 MOVIMIENTO EN BATALLA

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

6.3.2.1 CAMINAR

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

6.3.2.2 CORRER

SI EL PERSONAJE DECIDE MOVERSE CON MÁS CELERIDAD ESTE INICIARÁ UNA CARRERA EN LA CUAL EL NARRADOR LE SOLICITARÁ UNA TIRADA DE ATLETISMO SI TIENE ÉXITO SE MOVERÁ $\text{ATLETISMO} \times 1.5 + \text{VELOCIDAD}$ 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.

6.3.2.3 SPRINT

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

6.3.2.4 OBSTÁCULOS

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

6.3.3 MOVIMIENTO ENTRE ZONAS

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



6.4 COMUNICACIÓN

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

6.4.1 LENGUAS DE MAYOR GRADO

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

6.4.1.1 LENGUA COMÚN

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

6.4.1.2 ORCO

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

6.4.1.3 ÉLFICO

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

6.4.1.3.1 DARNASSIANO

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

6.4.1.3.2 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.

6.4.1.3.3 SHALASSIANO

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

6.4.1.4 EPÁNICO

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

6.4.1.5 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.

6.4.1.6 TROL

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

6.4.1.7 TAURANE

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

6.4.1.8 DRAENEI

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

6.4.1.9 GOBLIN

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



6.4.1.10 ΡΑΗΔΑΡΕΗ

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

6.4.2.6 VRYKUL

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

6.4.2 LENGUAS DE MENOR GRADO

LENGUAS ANTIGUAS QUE ESTÁN AL BORDE DE CAER EN EL OLVIDO, SON POCO CONOCIDAS, DE Poca IMPORTANCIA CULTURAL, LENGUAS PROHIBIDAS O LENGUAS LAS CUALES NECESITAN UN ESTUDIO EXHAUSTIVO PARA SER APRENDIDOS Y HABLADOS, ESTA ES LA AGRUPACIÓN DE LAS LENGUAS CONSIDERADAS MENORES.

6.4.2.7 Titánico

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.

6.4.2.1 DRACÓNICO

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

6.4.2.2 KALIMAG

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

6.4.2.3 MURLOC

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

6.4.2.4 DEMONIACO

UNA LENGUA PROHIBIDA EN MUCHAS SOCIEDADES HABLADA POR DEMONIOS Y BRUJOS QUE HAN REALIZADO ESTUDIOS DEMONOLÓGICOS, ESTA LENGUA APARTE DE COMUNICARSE CON DEMONIOS TAMBIÉN SE UTILIZA PARA REALIZAR RITUALES DE MAGIA VIL.

6.4.2.5 DRUÍDICO

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



6.5 ΕΠΙΤΟΡΗΟΣ

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

6.5.1 ΕΞΕΤΕΡΙΟΡΕΣ

ΣΟΝ ΕΣΠΑΚΙΟΣ ΑΜΠΛΙΟΣ Υ Α ΛΑ ΙΝΤΕΜΠΕΡΙΕ, ΕΛ ΤΕΜΠΟΡΑΛ ΙΝΦΛΥΙΡΑΪ ΣΙ ΛΟΣ ΠΕΡΣΟΝΑΙΕΣ ΝΟ ΕΣΤΑΪΝ ΠΕΡΑΡΑΔΟΣ ΠΑΡΑ ΑΦΡΟΝΤΑΡΛΟ, ΠΟΡ ΕΙΕΜΠΛΟ, ΣΙ ΛΛΥΕΥΕ Υ ΗΑΚΕ ΦΡΙΟ ΕΛ ΒΑΡΡΟ Υ ΛΑ ΗΥΜΕΔΑΔ ΠΥΕΔΕΝ ΡΑΛΕΝΤΙΖΑΡ ΛΟΣ ΒΙΑΙΕΣ ΔΕ ΝΥΕΣΤΡΟΣ ΠΕΡΣΟΝΑΙΕΣ ΗΕ ΑΚΥΪ ΛΑΣ ΚΑΤΕΓΟΡΙΑΣ ΔΕ ΕΠΙΤΟΡΗΟΣ

6.5.1.1 ΚΙΥΔΑΔΕΣ

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

6.5.1.2 ΤΙΕΡΡΑ

ΕΝ ΕΣΤΑ ΚΑΤΕΓΟΡΙΑ ΑΒΑΡΚΑ ΤΟΔΟ ΛΟ ΚΥΕ ΗΑΥ ΕΝ ΛΟΣ ΚΟΝΤΙΝΕΝΤΕΣ: ΚΑΜΠΑΣ, ΒΟΣΚΥΕΣ, ΣΕΛΥΑΣ ΜΟΝΤΑΪΑΣ, ΤΥΠΟΡΑΣ... ΕΤΚ. ΕΣ ΥΗ ΕΠΙΤΟΡΗΟ ΗΟΣΤΙΛ ΠΟΡ ΛΟ ΚΥΕ ΝΟ ΕΣ ΠΟΣΙΒΛΕ ΔΕΣΚΑΝΣΑΡ ΣΙΝ 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 ΕΠΙΤΟΡΗΟΣ ΗΟΣΤΙΛΕΣ.

6.5.1.3 ΜΑΡ

ΕΛ ΒΑΣΤΟ ΜΑΡ ΕΛ ΚΥΑΛ ΤΙΕΝΕ ΚΟΡΡΙΕΝΤΕΣ ΜΑΡΙΝΑΣ Υ ΒΕΣΤΙΑΣ ΛΕΓΕΝΔΑΡΙΑΣ ΚΥΕ ΣΟΝ ΚΑΡΑΚΕΣ ΔΕ ΚΑΣΚΑΡ ΥΗ ΒΑΡΚΟ ΚΟΜΟ ΣΙ ΔΕ ΥΗΑ ΝΥΕΖ ΕΝ ΥΗΑ ΜΑΝΟ ΔΕ ΟΡΚΟ ΣΕ ΤΡΑΤΑΣΕ ΣΕ ΗΑ ΛΛΕΥΑΔΟ ΜΥΧΑΣ ΒΙΔΑΣ ΔΕ ΑΚΥΕΛΛΑΣ ΠΕΡΣΟΝΑΣ ΚΥΕ ΣΕ ΗΑΝ ΑΥΕΝΤΥΡΑΔΟ ΕΝ ΕΛ ΜΑΡ, ΛΟΣ ΒΑΡΚΟΣ ΣΥΡΚΑΝ ΛΟΣ ΜΑΡΕΣ, ΕΣΕ ΜΕΔΙΟ ΔΕ ΤΡΑΝΣΠΟΡΤΕ Α ΤΡΑΥΕΣ ΔΕ ΛΟΣ ΜΑΡΕΣ Υ ΣΟΝ ΚΟΝΣΙΔΕΡΑΔΟΣ ΔΕ ΑΛΚΥΗΑ ΜΑΝΕΡΑ ΥΗ ΡΕΦΥΓΙΟ, ΥΑ ΚΥΕ ΕΝ ΕΛ ΜΑΡ ΔΕ ΠΟΡ ΣΙ ΣΟΛΟ ΝΑΔΙΕ ΔΥΡΑΡΑΪ ΜΙΑΣ ΔΕ ΥΗ ΠΑΡ ΔΕ ΔΙΑΣ.

6.5.2 ΙΝΤΕΡΙΟΡΕΣ

ΕΣΤΟΣ ΛΥΓΑΡΕΣ ΣΕ ΚΟΝΣΙΔΕΡΑΝ ΙΝΤΕΡΙΟΡΕΣ ΚΥΑΝΔΟ ΕΣΟΣ ΕΠΙΤΟΡΗΟΣ ΣΟΝ ΔΕ ΑΛΚΥΗΑ ΜΑΝΕΡΑ ΡΕΔΥΚΙΔΟΣ ΔΕ ΕΣΠΑΚΙΟ Υ ΛΟΣ ΤΕΜΠΟΡΑΛΕΣ ΕΞΕΤΕΡΙΟΡΕΣ ΝΟ ΤΙΕΝΕΝ

ΕΦΕΚΤΟ ΕΝ ΕΛ ΕΠΙΤΟΡΗΟ, ΑΔΕΜΙΑΣ ΚΑΒΕ ΛΑ ΠΟΣΙΒΙΛΙΔΑΔ ΔΕ ΚΥΕ ΛΟΣ ΡΑΥΟΣ ΔΕΛ ΣΟΛ ΝΟ ΙΛΥΜΙΝΕΝ ΕΛ ΕΠΙΤΟΡΗΟ ΠΟΡ ΛΟ ΚΥΕ ΤΑΛ ΒΕΖ ΠΑΡΑ ΙΛΥΜΙΝΑΡ ΛΑ ΖΟΝΑ ΣΕΑΝ ΝΕΚΕΣΑΡΙΑΣ ΑΝΤΟΡΧΑΣ, ΛΑΜΠΑΡΑΣ Ο ΒΕΛΑΣ.

6.5.2.1 ΕΔΙΦΙΚΙΟΣ

ΛΟΣ ΕΔΙΦΙΚΙΟΣ ΠΥΕΔΕΝ ΕΝΚΟΝΤΑΡΣΕ ΕΝ ΛΑΣ ΚΙΥΔΑΔΕΣ Υ ΕΝ ΛΟΣ ΠΟΒΛΑΔΟΣ, ΑΥΗ ΚΥΕ ΤΑΜΒΙΕΝ ΕΣ ΠΟΣΙΒΛΕ ΕΝΚΟΝΤΑΡΛΟΣ ΑΠΑΡΤΑΔΟΣ ΔΕ ΛΑΣ ΚΙΥΛΙΖΑΚΙΟΝΕΣ, ΕΣΤΑΣ ΟΒΡΑΣ ΑΡΚΥΙΤΕΚΤΟΝΙΚΑΣ ΣΙΡΥΕΝ ΚΟΜΟ ΡΕΦΥΓΙΟΣ ΠΑΡΑ ΔΕΣΚΑΝΣΑΡ, ΚΟΜΕΡΚΙΑΡ Ο ΤΑΜΒΙΕΝ ΣΟΚΙΑΛΙΖΑΡ ΚΟΝ ΛΟΣ ΒΕΚΙΝΟΣ, ΝΟΡΜΑΛΜΕΝΤΕ ΣΙ ΕΣΤΑΪΝ ΠΟΒΛΑΔΟΣ ΕΣΤΑΡΑΪΝ ΚΑΛΙΕΝΤΕΣ ΙΛΥΜΙΝΑΔΟΣ Υ ΠΟΔΡΑΣ ΕΝΚΟΝΤΑΡ ΚΡΑΝ ΒΑΡΙΕΔΑΔ ΔΕ ΔΙΣΤΙΝΤΑΣ ΠΟΣΙΒΙΛΙΔΑΔΕΣ ΔΕ ΔΕΚΟΡΑΚΙΟΝ Υ ΤΥΛΙΔΑΔ, ΕΝ ΕΛ ΚΑΣΟ ΔΕ ΚΥΕ ΕΣΤΕΝ ΑΒΑΝΔΟΝΑΔΟΣ ΕΣ ΠΟΣΙΒΛΕ ΚΥΕ ΕΣΤΕΝ ΕΝ ΡΥΙΝΑΣ, ΦΡΙΟΣ Υ ΣΙΝ ΙΛΥΜΙΝΑΡ.

6.5.2.2 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 ΠΕΛΙΓΡΟΑ, ΛΑ ΕΣΚΑΣΑ ΙΛΥΜΙΝΑΚΙΟΝ ΠΥΕΔΕ ΟΚΑΣΙΟΝΑΡ ΤΡΑΒΑΣ Υ ΠΟΡ ΛΟ ΚΥΕ ΔΙΚΕΝ ΠΟΡ ΑΗΪ ΝΟ ΣΟΝ ΜΥΥ ΚΟΜΟΔΑΣ.

6.5.2.3 ΜΑΖΜΟΡΡΑΣ

ΛΑΣ ΜΑΖΜΟΡΡΑΣ ΚΟΝΟΚΙΔΑΣ ΠΟΡ ΣΕΡ ΦΟΚΟΣ ΔΕΛ ΜΑΛ ΣΟΝ ΕΔΙΦΙΚΙΟΣ Ο ΚΥΕΥΑΣ ΕΝ ΛΑΣ ΚΥΑΛΕΣ ΣΕ ΚΟΝΟΚΕ ΚΥΕ ΠΕΛΙΓΡΟΣ ΠΥΕΔΕΝ ΑΚΕΧΑΡ, ΥΑ ΣΕΑ ΛΑ ΤΟΡΡΕ ΔΕ ΥΗ ΜΑΚΟ ΜΑΛΥΑΔΟ, ΥΗΑ ΜΑΔΡΙΓΥΕΡΑ ΔΕ ΛΑΔΡΟΝΕΣ Ο ΥΗ ΤΥΜΥΛΟ ΔΕΜΟΝΙΑΚΟ ΔΟΝΔΕ ΕΣ ΙΜΠΟΣΙΒΛΕ ΔΕΣΚΑΝΣΑΡ Ο ΑΣΕΝΤΑΡΣΕ ΥΑ ΚΥΕ ΕΣ ΥΗ ΕΠΙΤΟΡΗΟ ΑΛΤΑΜΕΝΤΕ ΗΟΣΤΙΛ ΗΑΣΤΑ ΚΥΕ ΤΟΔΑΣ ΛΑΣ ΑΜΕΝΑΖΑΣ ΣΕΑΝ ΕΛΙΜΙΝΑΔΑΣ.



6.6 MONTURAS

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

6.6.1 INVENTARIO

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

6.6.2 TIPOS DE MONTURAS

LAS MONTURAS SE CLASIFICAN POR SUS CARACTERISTICAS ENTRE SI SON TERRESTRES, ACUATICAS O VOLADORAS.

6.6.2.1 MONTURAS TERRESTRES

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

6.6.2.2 MONTURAS ACUATICAS

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

6.6.2.3 MONTURAS VOLADORAS

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



7. 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.

7.1 CREACIÓN DE PERSONAJE

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

7.1.1 ELECCIÓN DE RAZA

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

7.1.2 ELECCIÓN DE CLASE

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

7.1.3 HABILIDADES RACIALES Y DE CLASE

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

Vigor ○○○○○●

6.1.4 REPARTO DE PUNTOS

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

7.1.4.1 ATRIBUTOS

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

7.1.4.2 ESTILOS Y MAGIAS

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

7.1.4.3 HABILIDADES MÁGICAS

Tendremos 1 punto a repartir en la categoría de Habilidades Mágicas.

7.1.4.4 HABILIDADES DE ARMAS

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

7.1.4.5 HABILIDADES DEFENSIVAS

En esta categoría repartiremos 3 puntos.

7.1.4.6 HABILIDADES

En esta categoría repartiremos un total de 10 puntos.

7.1.4.7 PROFESIONES U OFICIOS

En esta categoría repartiremos 2 puntos.

7.1.4.8 CONOCIMIENTOS

En esta categoría repartiremos 5 puntos.

7.1.4.9 PUNTOS DE PRÁCTICA

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

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



6.1.4.9.1 CAMBIO DE PUNTOS DE PRÁCTICA

PRIMERA VEZ	PUNTOS DE PRÁCTICA	ESTADÍSTICA
X	4	ATRIBUTOS
4	3	HABILIDADES DE MAGIA
4	3	ESTILOS Y MAGIA
4	3	HABILIDADES EN ARMAS
4	3	DEFENSAS
3	2	HABILIDADES
3	2	PROFESIONES Y OFICIOS
3	2	CONOCIMIENTOS



7.2 ALINEAMIENTO

TU PERSONAJE TIENE UN CARÁCTER, Y ES ALGO QUE NO SE PUEDE OBLVIAR. PUEDE SER BUENO, MALVADO, LEGAL CAÓTICO...

PUEDE SER DE TODO Y LAS COMBINACIONES POSIBLES SE MUESTRAN A CONTINUACIÓN.

7.2.1 LEGAL BUENO

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

7.2.2 NEUTRAL BUENO

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

7.2.3 CAÓTICO BUENO

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

7.2.4 LEGAL NEUTRAL

LOS PERSONAJES LEGALES NEUTRALES SON LOS JUICES 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 ESTRÍCTO APEGO A LA LEY. LOS SOLDADOS Y GUARDIANES TIENEN A MENUDO ESTE ALINEAMIENTO LEGAL NEUTRAL.

7.2.5 NEUTRAL

LOS PERSONAJES DE ESTA ALINEACIÓN SON EL EPÍTOME DE "INDECISOS". NO TIENEN FUERTES LAZOS CON NINGÚN ALINEAMIENTO MORAL Y POR LO GENERAL 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 PREJUDICIOS.

7.2.6 CAÓTICO NEUTRAL

LOS PERSONAJES NEUTRALES CAÓTICOS SON CONSIDERADOS COMO "ESPÍRITUS LIBRES" Y SON INDIVIDUALISTAS ACÉRRIMOS. LAS REGLAS NO TIENEN CABIDA EN LA VIDA DE ESTOS PERSONAJES QUE ACTÚAN ESTRÍCTAMENTE 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.



7.2.7 LEGAL MALVADO

LOS PERSONAJES LEGAL MALVADO SON DE CONFIANZA A LA HORA DE MANTENER SU PALABRA Y SEGUIR ÓRDENES, SIN EMBARGO, NO TIENEN CONSIDERACIÓN POR LOS DERECHOS DE LOS DEMÁS Y ROMPERÁN LAS REGLAS PARA SU PROPIO BIEN. VEN A LOS SISTEMAS DE LEYES COMO EXPLOTABLE Y A MENUDO SE APROVECHAN DE LOS PERSONAJES 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.

7.2.8 NEUTRAL MALVADO

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

7.2.9 CAÓTICO MALVADO

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



7.3 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.

7.3.1 Civil

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

FICHA DE PERSONAJE

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

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

7.3.2 Novicio

ESTE CIVIL HA TENIDO ASPIRACIONES MÁS ALLÁ DE LA VIDA DE CIUDADANO Y TIENEN 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 PARA REPARTIR EN LOS ATRIBUTOS.
3 PUNTOS PARA REPARTIR EN HABILIDADES Y MAGIAS.
1 PUNTO PARA REPARTIR EN HABILIDADES MÁGICAS.
5 PUNTOS PARA REPARTIR EN HABILIDADES DE ARMAS.
3 PUNTOS PARA REPARTIR EN HABILIDADES DEFENSIVAS
10 PUNTOS PARA REPARTIR EN HABILIDADES (FÍSICAS, MENTALES Y SOCIALES)

2 PUNTOS PARA REPARTIR EN PROFESIONES U OFICIOS 4 PUNTOS A REPARTIR EN CONOCIMIENTOS 55 PUNTOS DE PRÁCTICA.

7.3.3 Combatiente

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

FICHA DE PERSONAJE

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

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

7.3.4 Experimentado

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

FICHA DE PERSONAJE

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

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



7.3.5 VETERANO

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

FICHA DE PERSONAJE

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

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

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

7.4 Dinero inicial

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

7.4.1 POR 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 ADIPIERADO

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

- 1 MONEDA DE ORO
- 70 MONEDAS DE PLATA
- 80 MONEDAS DE COBRE

6.4.1.3 NOBLE

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

- 5 MONEDAS DE ORO
- 90 MONEDAS DE PLATA
- 90 MONEDAS DE COBRE

7.4.2 ALEATORIO

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

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 DECEPAS. 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 DECEPAS. LA SUMA DE LOS DOS SERÁ EQUIVALENTE AL NÚMERO DE MONEDAS DE COBRE.

7.4.3 LIBRE ELECCIÓN

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



7.5 FICHA BÁSICA

FICHA

NOMBRE:
APELLIDOS:
TÍTULO:
CLASE:
RAZA:
NACIMIENTO:
RESIDENCIA:
FACCIÓN:
ALINEACIÓN:

NIVEL:

CIVIL: ●○○○○
NOVATO: ○○○○○
COMBATIENTE: ○○○○○
EXPERIMENTADO: ○○○○○
VETERANO: ○○○○○

MAGIA Y ESTILOS

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

HABILIDADES DE ARMAS

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

HABILIDADES MÁGICAS

TAUMATURGIA	○○○○○
FE	○○○○○
ESPIRITUALIDAD	○○○○○
NATURALEZA	○○○○○
CORRUPCIÓN	○○○○○

DEFENSAS

ARMADURA ACTUAL

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

VELOCIDAD DE ARMADURA

TELA ○	VELOCIDAD 4
CUERO ○	VELOCIDAD 3
MALLA ○	VELOCIDAD 2
PLACAS ○	VELOCIDAD 1



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



7.6 DESARROLLO DEL PERSONAJE

UNA VEZ UN JUGADOR TOMA EL CONTROL DEL PERSONAJE Y COMIENZA SU AVENTURA TAMBIÉN COMIENZA A DESARROLLARSE. EN ESTE CAPÍTULO VEREMOS CÓMO SE DESARROLLA EL PERSONAJE.

7.6.1 AVANCE DEL PERSONAJE

A MEDIDA QUE LOS PERSONAJES GANAN EXPERIENCIA PUEDEN SUBIR DE NIVEL. EN ESTE CASO EL NIVEL MÁXIMO ES EL NIVEL 25 REPARTIDO EN CINCO GRUPOS.

DEL NIVEL 1 AL 5 SE CONSIDERA UN PERSONAJE CIVIL.
DEL NIVEL 5 AL 10 SE CONSIDERA CONSIDERAR UN
NOVICIO.
DEL NIVEL 10 AL 15 SE CONSIDERA UN COMBATIENTE.
DEL NIVEL 15 AL 20 SE CONSIDERA UN EXPERIMENTADO.
DEL NIVEL 20 AL 25 SE CONSIDERA UN VETERANO.

6.6.1.1 AVANCE POR NIVELES

POR CADA NIVEL AUMENTADO EL PERSONAJE GANA 7 PUNTOS DE PRÁCTICA.

6.6.1.2 AVANCE POR ENTRENAMIENTO

EN ALGUNOS CASOS EN PLENA INTERPRETACIÓN UN PERSONAJE ESTE PROGRESA MEDIANTE UN ENTRENAMIENTO QUE GRACIAS A LA NARRATIVA ENTRE JUGADOR Y MAESTRO DE JUEGO PUEDE DAR EL CASO DE PROGRESIÓN DE HABILIDAD LO CUAL PERMITIRÍA AL PERSONAJE GANAR PUNTOS DE HABILIDAD PARA 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.

7.6.1. DE CIVIL A NOVICIO

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

7.6.1. DE NOVICIO A COMBATIENTE

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

7.6.1. DE COMBATIENTE HA EXPERIMENTADO

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

7.6.1. DE EXPERIMENTADO A VETERANO

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

7.5.1. DE VETERANO A CAMPEÓN

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

7.7 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.

7.7.1 MOCHILA Y BOLSAS

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

7.7.2 MONEDERO

EL ESPACIO DEL INVENTARIO DONDE USUALMENTE SE GUARDA EL DINERO DEL PERSONAJE.

7.7.3 EQUIPAMIENTO

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



8. CRIATURAS

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

8.1 TIPOS DE CRIATURAS

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

8.1.1 DÉBIL

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

N.º DE VIDAS: 5-10 INICIATIVA:

VELOCIDAD: DETERMINADA POR LA ARMADURA

DIFICULTAD:

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

8.1.2 NORMAL

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

N.º DE VIDAS: 10-15 INICIATIVA:

VELOCIDAD: DETERMINADA POR LA ARMADURA

DIFICULTAD:

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

8.1.3 ELITE

PELIGRO, ESTA ES LA PALABRA QUE ESTÁS BUSCANDO CUANDO DEFINES A ESTA CLASE DE CRIATURAS SON FUERTES, 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.

N.º DE VIDAS: 15-20

INICIATIVA:

VELOCIDAD: DETERMINADA POR LA ARMADURA

DIFICULTAD:

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

8.1.4 JEFE

ENFRENTARTE A UNA CRIATURA DE ESTA CLASE SIN APOYO NI AYUDA ALGUNA SE CONSIDERA UNA MUERTE SEGURA ESTAS CRIATURAS CON HABILIDADES ESPECIALES POR LO QUE VAN DEJAR UN RASTRO DE MUERTE A SU PASO. SI SABES LO QUE TE CONVIENE NO TE ATREVAS A IMPORTUNARLE.

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

INICIATIVA:

VELOCIDAD: DETERMINADA POR LA ARMADURA

DIFICULTAD:

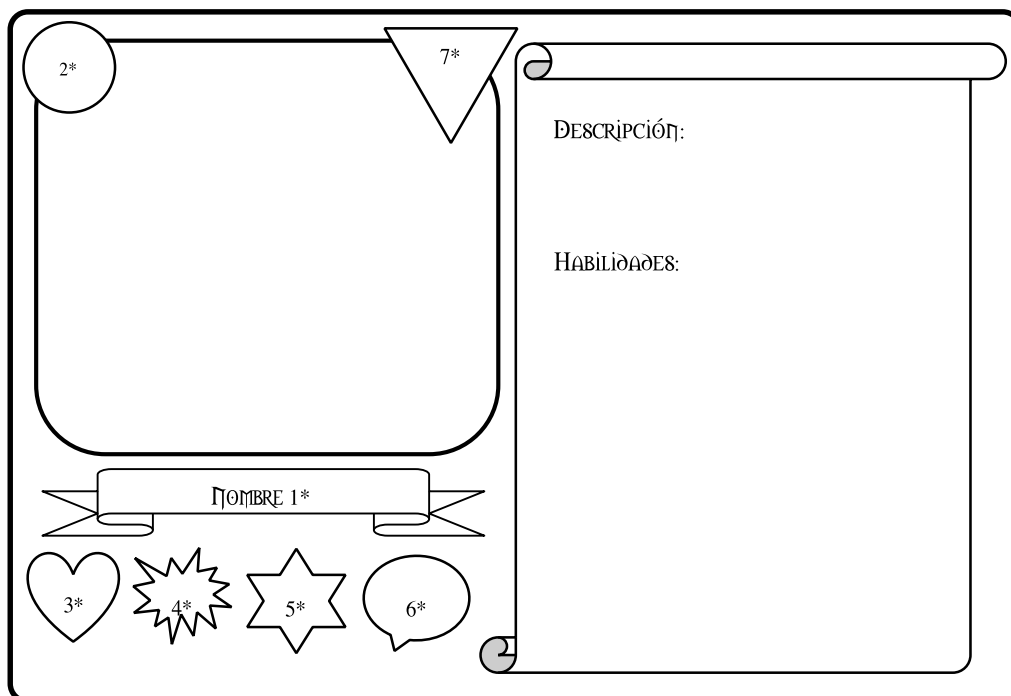
TIPO DE IMPACTO	D10	D20
IMPACTO	+5	+9
CRÍTICO	+10	+20

8.2 BESTIARIO

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

8.3 FICHA DE CRIATURA

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



The template is a rectangular card with a black border. It features several labeled fields for creature information:

- 2***: A circle in the top-left corner.
- 7***: A triangle in the top-right corner.
- DESCRIPCIÓN:**: A large rectangular area on the right side.
- HABILIDADES:**: A large rectangular area on the right side, below the description.
- NOMBRE 1***: A banner-like field in the center.
- 3***: A heart icon.
- 4***: A star icon.
- 5***: A star icon.
- 6***: A speech bubble icon.

NOMBRE 1*

TIPO DE MONSTRUO 2*

SALUD DEL MONSTRUO 3*

DIFICULTAD DE COMBATE FÍSICO DEL MONSTRUO 4*

DIFICULTAD DE COMBATE MÁGICO DEL MONSTRUO 5*

DIFICULTAD DE INTERACCIÓN DIALÉCTICA 6*

DIFICULTAD DE DEFENSA DEL MONSTRUO 7*



9. COMBATE

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

9.1 DESARROLLO DEL COMBATE

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

9.1.1 Iniciativa

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

9.1.2 FASES DE TURNOS DE COMBATE

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

9.1.2.1 Inicio

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

9.1.2.2 Acción

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

9.1.2.3 Respuesta

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

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

9.1.2.4 Posible contracción

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

9.1.2.4A Contrataque

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

9.1.2.4B Posible contra acción

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

9.1.2.5 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.

9.1.2.6 Resolución de daño y heridas

9.1.2.6A Puntos de daño

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

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



EN EL CASO DE LOS ATAQUES CON MAGIA SE TOMA COMO REFERENCIA EL DAÑO DE CONJURO Y SE LE SUMAN LOS PUNTOS DE FOCO (EL FOCO EN EL ARMA 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 ASCIENDE 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 O SI EL PERSONAJE O LA ARMADURA SUFRIRÁN DAÑO ALGUNO.

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

9.1.2.7 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.

9.1.2.7A Victoria

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

9.1.2.7B Derrota

EN LAS BATALLAS LA VICTORIA NUNCA ESTÁ ASEGURADA, LO QUE SÍ SABEMOS ES QUE SI SUFRIMOS HERIDAS SEVERAS O NOS DAN UN GOLPE CONTUNDENTE PODEREMOS 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.

9.1.2.8 Muerte

EN CASO DE MUERTE DE LOS PERSONAJES EXISTE UNA ENTIDAD QUE VELA POR LOS RECIÉN FALLECIDOS, ESTA



10. HABILIDADES

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

10.1 HECHIZOS

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

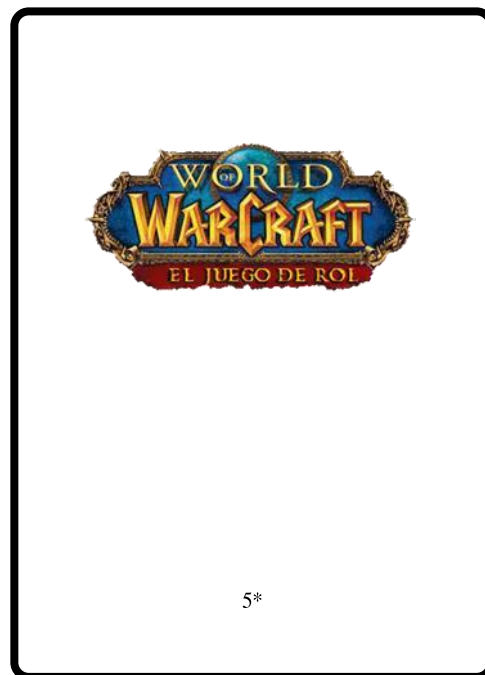
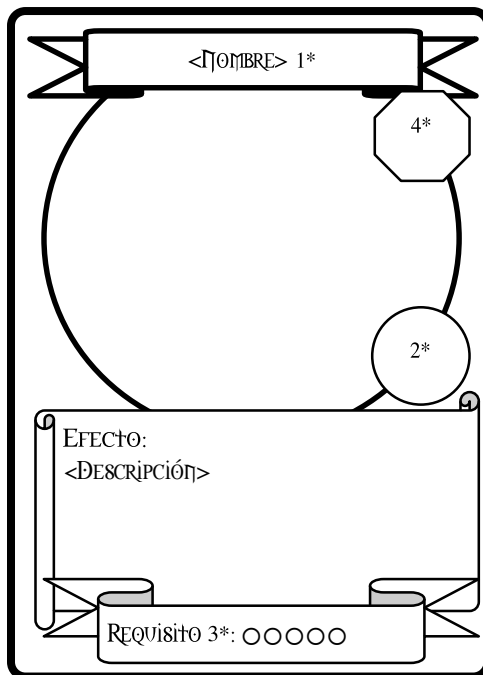
COSTE 4* SEÑALADO POR UN NÚMERO. ESE NÚMERO SERÁ IGUAL A LOS PUNTOS DE ENERGÍA NECESARIOS PARA USAR ESTE HECHIZO.

ENFRÍAMIENTO 5* PUNTOS DE ENFRÍAMIENTO. 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)

10.1.1 Lista de Hechizos

10.1.2 Creando Hechizos

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



NOMBRE 1*

ESCUELA 2* SEÑALADO POR UN ÍCONO.

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



10.2 HABILIDADES ESPECIALES

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

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)

10.2.1 Lista de Habilidades Especiales

10.2.2 Creando Habilidades Especiales

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

<NOMBRE> 1*

4*

2*

Efecto:
<DESCRIPCIÓN O HISTORIA RELACIONADA>

Requisito 3*: ○○○○○

5*

NOMBRE 1*

Estilo 2*

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

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

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



11. AFILIACIONES

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

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

11.1 Lista de Afiliaciones

11.1.1 Alianza

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

Ventormenta

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

Forjaz

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

Gnomeregan

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

Darnassus

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

Liga de Expedicionarios

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

El Kirin Tor

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

Centinelas Ala de Plata

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

Liga de Arathor

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

Guardia Pico Tormenta

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

11.1.2 Horda

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

Orgrimmar

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

Trois Lanza Negra

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

Cima del Trueno



CAPITAL DE LOS PACÍFICOS TAUREN SITUADA EN LAS MESETAS MAS ALTAS DE MULGORE SIENDO GOBERNADA POR CAIRNE PEZUÑA DE SANGRE.

ΕΠΙΤΡΑΨΑΣ

SITUADA EN LAS CATACUMBAS DE LORDAERON ES EL PUNTO DE ENCUENTRO DE LOS REHEGADOS A LAS ÓRDENES DE SYLVANAS BRISAVELOZ.

ΕΣΚΟΛΤΑΣ ΓΡΙΤΟ DE GUERRA

DEBIDO A LA DEMANDA DE MADERA DE LA HORDA EL CLAN GRITO DE GUERRA SE AVENTURA A LOS BOSQUES DE VALLEFRESNO PARA ABASTECER A LA HORDA, SIN EMBARGO, LAS CENTÍNELAS ALA DE PLATA NO PERMITIRÁN BAJO NINGÚN CONCEPTO QUE SUS BOSQUES SAGRADOS SEAN TALADOS.

LOS RAPIÑADORES

LOS RAPIÑADORES BUSCAN HACERSE CON EL CONTROL DE LOS VALIOSOS RECURSOS DE ARATHI PARA EL BENEFICIO DE LA HORDA.

LOBO GÉLIDO

EL CLAN LOBO GÉLIDO BUSCA EXPULSAR A LOS ENANOS DE LA EXPEDICIÓN PICO TORMENTA DEL VALLE DE ALTERAC.

11.1.3 NEUTRALES

TU PERSONAJE PODRÍA SER PACIFISTA O VER QUE ESE CONFLICTO NO LE ATAÑE POR LO QUE EL PERSONAJE DECIDE NO TOMAR PARTE EN LA GUERRA ENTRE LA HORDA Y LA ALIANZA.

CÍRCULO CENARION

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

EL ALBA ARGENTA

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

BASTIÓN FAUCES DE MADERA

COMO LA ÚLTIMA TRIBU FURBOLG SIN CORRUMPER, LOS FAUCES DE MADERA PERSIGUEN PRESERVAR SUS

TRADICIONES ESPIRITUALES Y ACABAR CON EL SUFRIMIENTO DE SUS CONGÉNERES.

CÁRTEL BOHVAPOR

LA AGRUPACIÓN CORPORATIVA DE VARIOS NEGOCIOS GOBLIN REPARTIDOS POR LOS RINCONES DE AZEROTH.

CENTAURROS DEL CLAN MAGRAM

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

CENTAURROS DEL CLAN GELKIS

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

EL OJO VIOLETA

UNA ORDEN SECRETA DEL KIRIN TOR FUNDADA PARA ESPIAR A MEDIVH Y SUS ACTIVIDADES.

FERIA DE LA LUNTA NEGRA

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

HERMANDAD DEL TORIO

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

LINAJE DE HOZDORMU

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

SHEN'DRALAR

LO QUE QUEDA DE LOS ANTIGUOS PODEROSOS HABITANTES DE LA MASA SAGRADA, TODAVÍA SABIOS Y CULTIVADOS EN GRANDES SECRETOS.



SEÑORES DEL AGUA HYDRAXIS

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

GILNEAS

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

11.1.4 GRUPOS DE BANDIDOS O VILLANOS

HERMANDAD DÉFIAS

UNA MOVILIZACIÓN REBELDE QUE UNA VEZ AZOTÓ EL REINO DE VENTORMENTA

LA HERMANDAD

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

BUCANEROS VELASANGRE

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

RAVENHOLDT

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

MARTILLO CREPUSCULAR

UNA SECTA DE FANÁTICOS DE QUE RINDE CULTO A LA SOMBRA Y A LOS DIOSES ANTIGUOS.

CLAN HIERRO NEGRO

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



11.2 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>	

11.3 DESARROLLO DE ORDEN

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



12. AGRADECIMIENTOS

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

DEMO