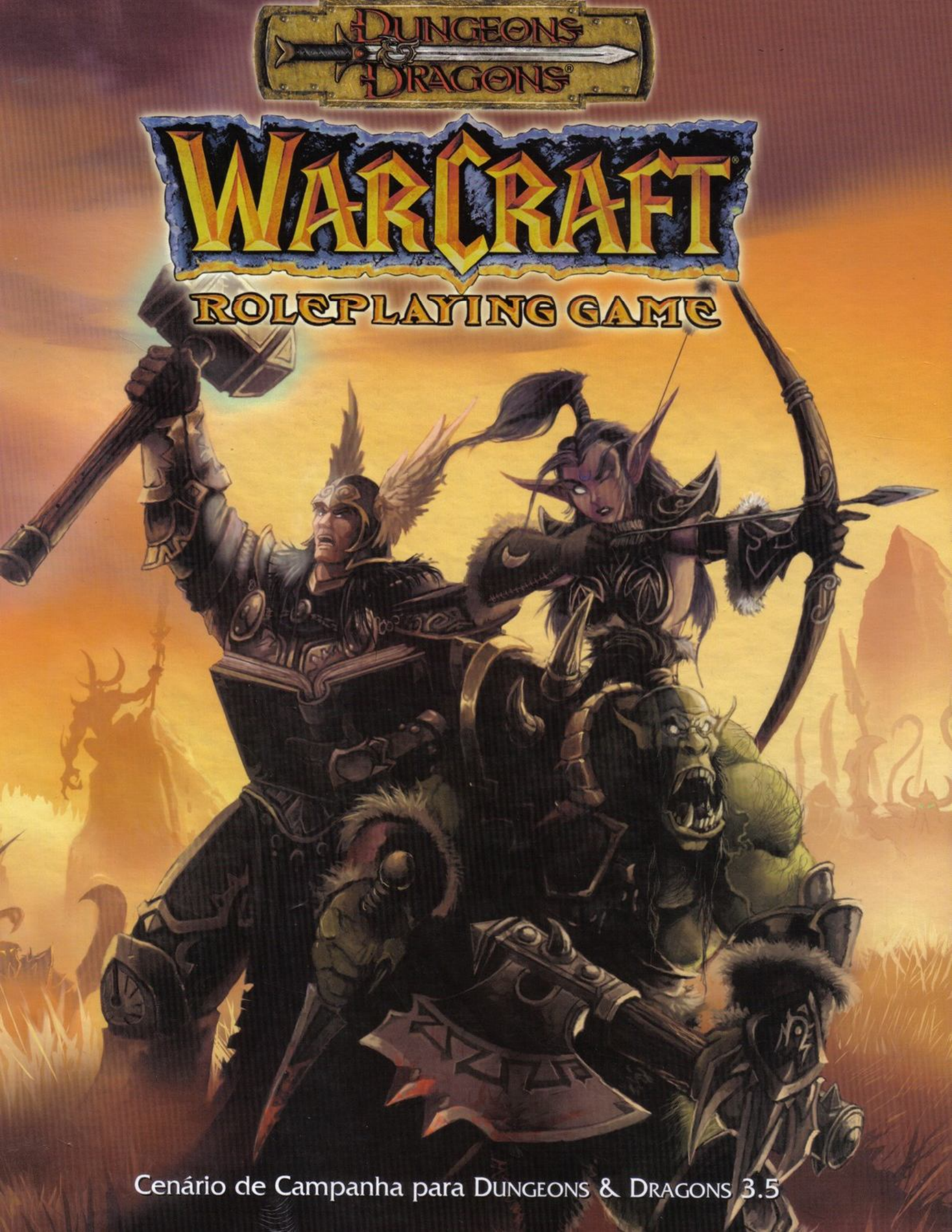

DUNGEONS & DRAGONS®
WARCRAFT®
ROLEPLAYING GAME
Cenário de Campanha para DUNGEONS & DRAGONS 3.5


Geleira
Azjol
FENDA D
Refúgio Noturno
Monte Hyjal
O REDEN
Orgrimmar
DUROTAR
Penhasco do Trovão
MULGORE
Deserto Tanaris
Cratera
Un'Goro
Kazan
KALIMDOR


de Gelo
NORTE
QUEL'THALAS
Lua de Prata
As Terras Contaminadas
INHO
LORDAERON
Forjaferro
KHAZ MODAN
Tempestade de Vento
As Ilhas
Partidas
AZEROTH
Hiji

Dungeons & Dragons®

WarCraft®

Roleplaying Game









ROLEPLAYING GAME

Créditos

Autores: Christopher Aylott, Zach Bush, Jeff Grubb, Luke Johnson, Seth Johnson, Mur Lafferty e Greg Netcher

Assistentes de criação e regras e materiais adicionais: Chris Metzen e Bob Fitch

Desenvolvido por: E. Deirdre e Andrew Bates

Editado por: Mike Johnstone

Editor-chefe: Andrew Bates

Direção de arte: Richard Thomas

Layout e composição tipográfica: Ron Thompson

Arte da capa: Samwise Didier

Arte: Ted Beargeon, David Berggren, Samwise Didier, David Griffiths, Jeff Holt, Roman Kenney, Chris Metzen, Bill Petras, Richard Thomas e Ru Weerasuriya

Projeto de capa e quarta capa: Ron Thompson

Agradecimentos:

À dupla dinâmica da Blizzard Entertainment: Chris Metzen e Bob Fitch merecem agradecimentos extras. Eles ajudaram bastante em cada etapa do processo com muito bom-humor e entusiasmo.

A todas as outras pessoas incríveis da Blizzard Entertainment que nos ajudaram de maneira fantástica em todos os momentos: Paul Sams, Elaine Di Iorio, Neal Hubbard e Lisa Bucek.

Ao pessoal da Wizards of the Coast que fez a bola rolar: James Jacobs, Paul Peterson, Cindi Rice, Lezlie Samuel, Mike Selinker e Anthony Valterra.

Aos fãs que nunca se cansam de clicar nas unidades, e aos que não se cansam de confirmar o sucesso decisivo.



Distribuído em nome da Sword and Sorcery Studio pela White Wolf Publishing, Inc.

Todo o conteúdo deste livro é protegido pelos direitos autorais de 2003 da Blizzard Entertainment. Todos os direitos reservados.
A reprodução ou utilização sem a permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas.
Arthaus, o logo da Arthaus, Sword and Sorcery, Sword and Sorcery Studio e o logo da Sword and Sorcery são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados.
Warcraft e Blizzard Entertainment são marcas registradas da Blizzard Entertainment nos EUA e/ou outros países e utilizadas pela White Wolf sob licença. Todos os direitos reservados.
Wizards of the Coast, o logo da Wizards of the Coast, Dungeons & Dragons, o logo da Dungeons & Dragons e D&D são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc. e utilizadas pela White Wolf sob licença. Todos os direitos reservados.
Qualquer menção ou referência a empresas ou produtos nestas páginas não visa a abusar das marcas registradas e direitos autorais envolvidos.









Créditos da Edição Brasileira

COPYRIGHT: Wizards of the Coast Inc.
TÍTULO ORIGINAL: Dungeons & Dragons: Warcraft The Roleplaying Game
COORDENAÇÃO EDITORIAL: Devir Livraria
TRADUÇÃO: Maria Paula C. Bueno
REVISÃO: João Marcelo Aiex Boni, Douglas Ricardo Guimarães e Deborah Fink
EDITORAÇÃO ELETRÔNICA: Gastão Esteves

AGRADECIMENTOS:

D – A vocês dois – Ao que são e ao que me tornaram.
&D3 – Para o IC? e a madrugada do remissivo miserável. O nosso é melhor que o deles.
Altino 151 – Cadê o pulha quando se precisa dele!?
Altão 166 – Ao game Warcraft, meu primeiro jogo de estratégia. Ao Warcraft RPG, meu primeiro capa dura.

DEVWW17200
ISBN:85-7532-126-9
Publicado em 11/2004

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Dungeons & Dragons : Warcraft Roleplaying Game / [tradução Maria Paula C. Bueno]. – – São Paulo : Devir, 2004.

Vários autores.
Vários ilustradores.
Título original: Dungeons & Dragons : Warcraft The Roleplaying Game

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia.

04-7273 CDD-793.93

Índices para catálogo sistemático:
1. Jogos de aventura : Recreação 793.93
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.93
3. "Roleplaying games": Recreação 793.93

Todos os direitos reservados e
protegidos pela Lei 9610 de 19/02/1998.
É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios
existentes ou que venham a ser criados no futuro
sem autorização prévia, por escrito, da editora.
Todos os direitos desta edição reservados à

DEVIR LIVRARIA LTDA.

BRASIL
Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci
CEP: 01539-000
São Paulo — SP
Fone: (11) 3347-5700
Fax: (11) 3347-5708
E-mail: duvidas@devir.com.br
Site: www.devir.com.br

PORTUGAL
Pólo Industrial Brejos de Carreteiros
Armazém 4, Escritório 2
Olhos de Água
2950-554 — Palmela
Fone: 212-139-440
Fax: 212-139-449
E-mail: devir@devir.pt
Site: www.devir.pt

ESPANHA
Rambla Cataluña, 117
Pral. 2°
08008 — Barcelona
Fone: 93-238-9870
Fax: 93-415-1342
E-mail: spain@devir.es
Site: www.devir.es

Impresso no Brasil



WARCRAFT
ROLEPLAYING GAME

Sumário

Créditos 3
Introdução 14
Capítulo Um: Um Mundo em Guerra 20
História do Mundo 20
O Surgimento dos Humanos 24
O Mundo de Draenor 24
A Primeira Guerra 25
A Segunda Guerra 25
O Surgimento do Rei Lich 28
As conseqüências... e o futuro 32
Capítulo Dois: Heróis 38
As Raças de Warcraft 38
Humanos 38
Anões Forjaferro 40
Altos-Elfos 42
Elfos da Noite 44
Goblin 46
Meio-Elfos 48
Meio-Orcs 49
Orcs 50
Taurinos 52
As Classes de Warcraft 54
Classes e Magias 54
Classes Principais Existentes 55
Novas Classes Principais 58
Batedor 58
Curandeiro 60
Faz-tudo 63
Classes de Prestígio 66
Assassino da Horda 67
Bruxo 68
Caçador 71
Combatente Montado 74
Druida Selvagem 77
Gladiador 81
Guerreiro Paladino 83
Infiltrador 86
Mestre das Feras 88
Ranger Élfico 91
Sacerdote 95
Xamã 97
Perícias 99
Nova Perícia 106
Usar Dispositivo Tecnológico 106
Talentos 107

Capítulo Três: Aventuras 121
Afiliação 122
A Aliança 123
A Horda 124
Os Independentes 125
Mudando de Lado 126
Crenças 126
A Luz Sagrada 126
O Xamanismo e a Adoração da Natureza 128
O Mistério dos Criadores 129
A Legião Flamejante 129
O Flagelo 131
Equipamentos 132
Níveis de Mau Funcionamento 132
Materiais e Técnicas 132
Armas de Fogo 133
Armas 134
Tecnologia 138
Criando Dispositivos Tecnológicos 141
Aprimoramentos e Acréscimo de Funções 144
Itens Mágicos 146
Armas 146
Poções 147
Itens Maravilhosos 147

Capítulo Quatro: Magia 151
Magia Arcana 152
A Natureza do Arcano 153
Magia Divina 155
Os Deuses dos Elfos da Noite 155
Os Anões 156
A Horda 156
Outras Raças 157
Magias 158
Novas Magias 160

Capítulo Cinco: O Mundo de Warcraft 177
Afiliações em Kalimdor 178
A Aliança 178
A Horda 182
As Facções Independentes 184
Regiões de Kalimdor 187
Floresta do Vale Acinzentado 187
Azshara 189
As Terras Áridas 190
Costa Negra 195
Desolace 196
Durotar 198
O Pântano Empoeirado 200
Floresta Cruel 202

Cume do Hyjal 203
A Clareira da Lua 205
Mulgore 207
Montanhas Garras-de-Pedra 210
Deserto Tanaris 212
As Mil Agulhas 213
Vale Fonte de Inverno 214
O Resto do Mundo 215
O Universo Além 217
O Caos Inferior 217
O Plano Elemental 218
O Sonho Esmeralda 219

Capítulo Seis: Campanhas 223

Narrando uma Campanha de Warcraft 224
Tipos de Campanhas 224
Combinando os Tipos de Campanhas 229
Afiliação 229
A Aliança 231
A Horda 232
Independentes 234
Outras Afiliações 235
Afiliações e Cenários 235
O Papel da Magia em Warcraft 237
O Inimigo 238
Cultos Demoníacos 238
A Legião Flamejante 240
O Flagelo de Mortos-Vivos 240
Outras Raças e Criaturas Mundanas 241

Índice Remissivo 243

Tabelas

Tabela 1-1: Cronologia dos Eventos 33
Tabela 2-1: O Batedor (Btd) 60
Tabela 2-2: O Curandeiro (Crn) 62
Tabela 2-3: O Faz-Tudo (Ftd) 65
Tabela 2-4: O Bruxo (Brx) 70
Tabela 2-5: O Caçador (Cdr) 73
Tabela 2-6: O Combatente Montado (Cbm) 75
Tabela 2-7: O Druida Selvagem (Ddm) 79
Tabela 2-8: O Gladiador (Gld) 82
Tabela 2-9: O Guerreiro Paladino (Gpd) 85
Tabela 2-10: O Infiltrador (Inf) 87
Tabela 2-11: O Mestre das Feras (Mdf) 89
Tabela 2-12: O Ranger Élfico (Rel) 93
Tabela 2-13: Inimigos Prediletos do Ranger Élfico 92
Tabela 2-14: O Sacerdote (Sac) 96
Tabela 2-15: O Xamã (Xam) 98
Tabela 2-16: Possíveis Experiências de Guerra 102
Tabela 2-17: Idiomas de Azeroth 103
Tabela 2-18: Novos Itens e CDs de Ofícios 105
Tabela 2-19: CDs de Mau Funcionamento 106
Tabela 2-20: Modificadores para Operar Mecanismos 106
Tabela 2-21: CDs para Usar Dispositivo Tecnológico 107
Tabela 3-1: Nível de Afiliação 123
Tabela 3-2: Materiais Prediletos 132
Tabela 3-3: Novas Armas 137
Tabela 3-4: Armas Explosivas 137
Tabela 3-5: Tecnologia 139
Tabela 3-6: Limites dos Dispositivos Tecnológicos 141
Tabela 3-7: CDs Típicas para Tarefas 142
Tabela 3-8: Exemplo de Máquina Voadora 145
Tabela 5-1: Efeitos do Vento nas Montanhas Garras-de-Pedra 211
Tabela 6-1: Idéias Genéricas para Aventuras 230
Tabela 6-2: Idéias para Campanhas da Aliança 232
Tabela 6-3: Idéias para Campanhas da Horda 234

Os dois exércitos colidiram na luz esmaecida do sol poente. De sua posição vantajosa à beira da floresta, Viúva do Roble se ajoelhou, empunhando seu arco. Ela passara a maior parte da tarde observando as duas hostes se reunirem e assumirem suas formações nos extremos do vale. Agora, sob um sol avermelhado e inchado no horizonte, eles finalmente avançavam.

Como é fácil, pensou a elfa da noite, que um incêndio surja de uma simples fagulha. O fragmento de um rumor: um veio de ouro encontrado neste vale desolado. Os aventureiros da Aliança e da Horda vieram correndo, ansiosos por reivindicar o local para seu próprio povo, e acabaram encontrando seus contendores. Com isso eles se retiraram e a natureza cumpriu seu papel — a desconfiança transformando rivais em inimigos ferrenhos, pequenos bandos em exércitos organizados e um vale deserto num campo de batalha.

Da sua direita vinham os orcs, soldados ruidosos de ombros largos investindo como uma onda de carne esverdeada. Eles rodopiavam em torno dos grandes xamãs que absorviam as energias místicas para disparar rajadas de energia. Taurinos com cabeças bovinas resfolegavam e urravam, destacando-se entre os orcs de estatura inferior. Poderosas feras kodo se arrastavam, babando e mugindo, enquanto sobre elas os orcs golpeavam seus enormes tambores de guerra, levando os outros guerreiros da horda ao frenesi da sede pela batalha.

À sua esquerda, os humanos avançavam para enfrentar os orcs, o ocaso refletindo-se em suas armaduras como sangue. Os espadachins marchavam pelo capim seco entoando um potente grito de guerra. Cavaleiros reluzentes sobre poderosos corcéis lideravam o assalto, e atrás deles vinha a malta de plebeus, armados com quaisquer ferramentas que pudessem usar como armas. Na retaguarda, os feiticeiros da Aliança rasgavam o ar com ondas de poder místico. Finalmente, lá estavam, apontando sobre as colinas, as barulhentas máquinas de cerco se arrastando numa névoa de fumaça escura.

Há três semanas atrás, nenhuma das facções se importava com este vale seco e ventoso. Agora tanto a Aliança dos humanos quando a Horda dos orcs estavam dispostas a morrer por esta terra. Sua antiga união durante a batalha do Monte Hyjal nada significava agora, enquanto os exércitos investiam pelas encostas.

Viúva do Roble se permitiu um sorriso amargo, repuxando a cicatriz que descia de sua testa, passando pela órbita agora vazia e estendendo-se até seu maxilar. As rivalidades de ambos os grupos realmente eram profundas, e era tão fácil fazer com que eclodissem. Mesmo agora eles preferiam aproveitar os últimos raios do sol para combater seus adversários do que tolerar uma só noite com o inimigo tão próximo.

As duas hostes colidiram em ondas de aço e carne. O chão estremecia com o impacto de seus golpes. Os gritos de guerra tornavam-se urros de dor enquanto espadas cortavam membros, maças esmagavam ossos, e a energia arcana das magias arrancava a pele de seus alvos.

Uma explosão irrompeu da retaguarda das fileiras da Aliança quando uma das máquinas de cerco caiu perante a magia do inimigo. Estilhaços de metal incandescente choveram sobre as tropas adjacentes, que responderam com berros de dor e gritos de desespero.

Gritos também emergiam do lado dos orcs, agora. O guarda-costas de um xamã foi derrubado, e um rio de flechas se abateu sobre o líder como centenas de insetos letais. Transformado subitamente num porco-espinho, o conjurador se inclinou para frente e se perdeu em meio à multidão.

De volta ao centro do vale, as fileiras organizadas haviam se degenerado numa miríade de combates mortais. Um guerreiro taurino derrubou um cavaleiro montado. Uma turba de plebeus seguia um guerreiro paladino enquanto mergulhava sobre a Horda, apenas para desaparecer aos berros sob uma massa de músculos esverdeados e espadas ensangüentadas. Ao longo da extrema vanguarda da Aliança, sons graves e secos indicavam que os morteiros dos anões estavam em posição. A confusão e a morte se abateram sobre as forças dos orcs. Enlouquecida pela fumaça, pelo barulho e pela dor, uma das feras kodo fugiu do controle, tambores e percussionista abandonados sob seu galope veloz enquanto deixava um rastro de aliados e inimigos esmigalhados atrás de si enquanto tentava abandonar o campo de batalha.

Viúva do Roble observava com seu único olho são enquanto a Aliança e a Horda se dilaceravam. Os elfos da noite não se importavam com a mineração de ouro, mas não era por isso que evitavam este vale. Um grande demônio fora abatido ali. Sua corrupção deixara uma mácula persistente, despertando a sede de sangue de qualquer um que adentrasse o local.

Viúva do Roble havia avisado. Seu povo era ostensivamente aliado aos humanos. Entretanto a jovem raça era impetuosa e não dava ouvidos à sabedoria. Agora, eles enfrentavam os orcs numa orgia de violência.

Dois dos combatentes, ambos ensangüentados por lutas anteriores, defrontavam-se perigosamente próximo à posição da elfa. O humano perdera seu elmo e tinha a testa manchada de escarlate. Um rio escuro fluía abundante de um ferimento na carne esverdeada do braço do orc. Ambos giraram, cruzaram armas, se separaram e investiram novamente. O humano avançou com sua espada longa descrevendo um arco amplo, e o orc a bloqueou com a ponta grossa e chanfrada de seu machado. Em resposta, ele arremeteu com uma pesada pancada descendente, que o humano desviou com um poderoso golpe de sua própria lâmina.

Ambos estavam presos numa dança mortal, trocando saraivadas de golpes e recuando. Uma, duas, três vezes, sempre enfraquecendo o oponente mas também desperdiçando sua energia. Embora a morte rondasse o vale ao seu redor, o combate parecia empatado.

Então eles perceberam Viúva do Roble. Primeiro o orc olhou em sua direção, sua testa grosseira contraída em confusão. O humano reparou nisso e perdeu um segundo para ver o que atraía a atenção de seu adversário.



O sorriso desapareceu no rosto de Viúva do Roble. Ela ergueu-se nos limites da floresta, ainda empunhando seu arco. Ela era o único ser incólume no campo de batalha, e portanto, imediatamente suspeita.

Os dois combatentes se entreolharam. Os lábios do orc expuseram as presas e o humano assentiu de forma sombria quando chegaram a um acordo imediato e silencioso. Gritos de guerra explodiam em suas gargantas conforme saltavam em direção à elfa da noite.

Embora o orc fosse mais musculoso, o humano era mais rápido, mesmo coberto de placas de aço forjado. Viúva do Roble concentrou-se nele primeiro. Ela tocou em um amuleto e trepadeiras e raízes surgiram ao redor do humano num emaranhado espesso. O humano vociferou quando a vegetação agarrou-se a ele, tornando cada passo mais difícil do que o anterior. A elfa desviou sua atenção para o orc, embora não se esquecesse do humano. O homem havia sido retardado, mas ainda não estava fora da luta.

O orc tornou-se mais cuidadoso, alterando sua investida para uma manobra pelos flancos. Viúva do Roble sorriu; o orc havia zombado de sua força. Com uma breve oração a Elune, a deusa da lua, ela ergueu o arco e disparou uma flecha e, em seguida, duas mais. A oração fortalecia cada disparo, e as flechas irrompiam em chamas como uma série de bolas de fogo em miniatura. Proferindo blasfêmias, o orc jogou-se para o lado. A primeira flecha passou por ele deixando uma trilha de fumaça escura, mas as outras duas atingiram o alvo. O guerreiro orc uivou quando as chamas místicas, abençoadas pela própria deusa da lua, espalharam-se pelo seu corpo como se estivesse coberto de óleo. Largando o machado e sacudindo furiosamente os braços em uma tentativa inútil de apagar o fogo, o orc caiu rapidamente. O cheiro nauseante de carne queimada juntou-se ao de pólvora gasta e ao vapor que pairava sobre o campo de batalha.

O humano ainda estava amaldiçoando e investindo contra a vegetação que o prendia, sem se deixar abalar pela morte do orc. Viúva do Roble meneou a cabeça, demonstrando respeito, e não fez nada para destruí-lo. Ela conseguia ouvir o sussurro sedutor do desejo de sangue do demônio, mas não seria sua vítima. Os elfos da noite eram feitos de material mais resistente.

Ela olhou além do humano preso pelas vinhas, em direção à planície. O sol havia quase indo embora, tornando-se apenas uma mancha de sangue no céu que escurecia. Havia fumaça em vários locais e gritos de dor declaravam que a batalha acabara para muitos. Mesmo assim, o som de aço raspando contra aço ecoava das sombras que cresciam, anunciando que a luta ainda não terminara.

Com uma reverência discreta para o humano que se debatia, a elfa voltou para a folhagem escurecida. Em um instante havia desaparecido, misturada às sombras. Quando o soldado finalmente conseguiu se libertar e correu em direção aos limites da floresta, tudo o que ouviu foi o som fraco da gargalhada de Viúva do Roble ao vento.

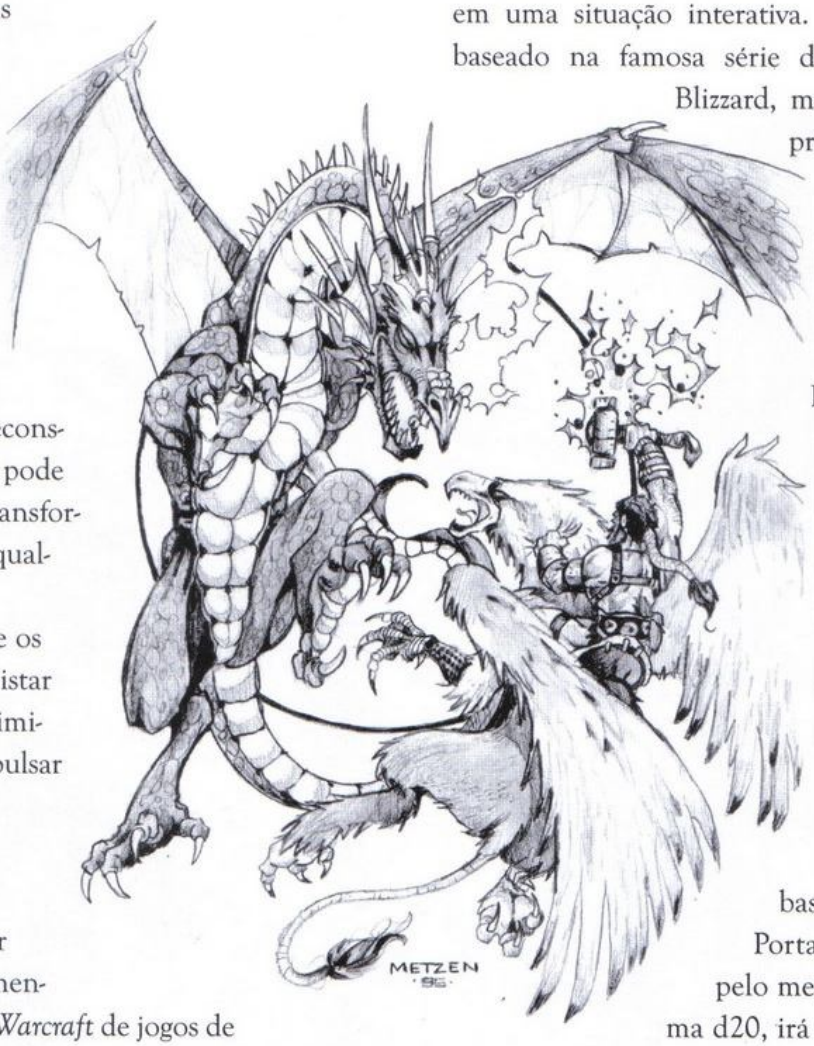
WARCRAFT
ROLEPLAYING GAME

Bem-vindo ao mundo do **RPG Warcraft de Dungeons & Dragons!**

Este é um mundo onde sacerdotisas élficas selvagens cavalgam gatos imensos durante a batalha, anões carregam rifles capazes de perfurar a pele de dragões, orcs detêm antigos poderes xamanistas e humanos lutam com espadas e magia para manter o mundo a salvo de forças demoníacas e mortos-vivos.

É um mundo cuja História foi erigida sobre conflitos e lutas intermináveis e devastado pela invasão de forças demoníacas conhecidas como a Legião Ardente. Os demônios foram derrotados, mas a um preço muito alto. Agora, no final desse apocalipse, as raças e nações lutam pela reconstrução, e a paz atual pode se despedaçar e se transformar em violência a qualquer instante.

É um mundo onde os heróis podem conquistar a glória vencendo inimigos implacáveis e expulsar a escuridão!



O Que É o Warcraft RPG?

Se você estiver lendo isto, provavelmente já conhece a série *Warcraft* de jogos de estratégia em tempo real para PC ou os RPGs de fantasia jogados com papel e caneta – ou talvez ambos. Eis o que o **Warcraft RPG** significa para você:

Se você já joga RPGs de fantasia com papel e caneta, mas nunca testou os jogos *Warcraft* de estratégia em tempo real... você está pronto para começar! Neste livro, achará as regras para jogar as campanhas de d20 estabelecidas no mundo do melhor jogo de estratégia em tempo real para PC. O material apresenta novas raças, classes de personagens, talentos, magias, tecnologias e muitos outros elementos que podem ser adicionados à sua campanha de fantasia.

Se você já experimentou o jogo de estratégia em tempo real, mas não conhece muito bem o RPG tradicional com papel e caneta... este livro traduz a experiência dos jogos de estratégia em tempo real em uma situação interativa. O **Warcraft RPG** é baseado na famosa série de jogos para PC da Blizzard, mas você cria seus próprios heróis e aventuras! A única complicação é o que aparece na capa: "É necessário o uso do *Livro do Jogador* de Dungeons & Dragons, Edição 3.5, publicado pela Wizards of the Coast". O *LdJ* apresenta os detalhes sobre jogadas de dados, como seu personagem torna-se mais poderoso, o que é esse tal de RPG e assim por diante. Este livro se baseia nas regras básicas. Portanto, se você conhecer pelo menos um pouco o sistema d20, irá se sair muito bem. Se não, obtenha um exemplar do *LdJ* e logo conseguirá acompanhar tudo.

Se você já testou as duas modalidades de jogo... o que está esperando? Reúna o seu grupo de jogadores e comece uma nova campanha ambientada no universo de **Warcraft** ou adicione um personagem deste mundo a um jogo existente.

O Que Há Neste Livro?

Após esta introdução, você encontrará vários detalhes empolgantes que poderá usar para criar um herói de **Warcraft** ou uma campanha inteira. A seguir, uma visão geral dos capítulos:

O **Capítulo Um: Um Mundo em Guerra** fornece uma breve História do mundo do **Warcraft RPG** e uma idéia geral sobre o aspecto atual do lugar para que você compreenda o resto do livro.

O **Capítulo Dois: Heróis** é a maior parte do livro – e a que apresenta o principal conteúdo. A grande variedade de raças de personagens com as quais você pode jogar no **Warcraft RPG** é mostrada em detalhes, bem como as novas classes principais e de prestígio, assim como as perícias e talentos disponíveis para todas elas.

O **Capítulo Três: Aventuras** discute outros detalhes importantes para o seu personagem, desde crenças até novos equipamentos (inclusive armas de fogo!).

O **Capítulo Quatro: Magias** descreve o que ela representa no cenário de **Warcraft** e fornece uma série de magias novas para serem utilizadas em sua campanha de d20.

O **Capítulo Cinco: O Mundo de Warcraft** leva você por uma excursão a Kalimdor, o novo continente selvagem que as várias raças tentam explorar e colonizar, com informações adicionais sobre o resto do mundo de Azeroth.

O **Capítulo Seis: Campanhas** reúne tudo e fornece conselhos aos jogadores e Mestres sobre como conduzir os jogos no cenário de campanha de Warcraft.

Mais Warcraft!

O **RPG Warcraft de Dungeons & Dragons** é o primeiro de uma série de livros de referência para o cenário de campanha de **Warcraft**. O **Livro dos Monstros de Warcraft** descreve as criaturas que povoam o mundo de Azeroth e os seres que espreitam na escuridão além. **O Compêndio da Aliança e da Horda** desenvolve ainda mais o que você encontrará neste livro, incluindo mais raças de personagens, classes de prestígio e até mesmo regras sobre tecnologia e combate em massa em **Warcraft**. E isso é só o começo!

O Warcraft RPG e Outros Mundos

Embora este livro seja direcionado a ajudá-lo a conduzir uma campanha de d20 no mundo dos populares jogos para PC *Warcraft*, não há motivo para não usar um pouco deste material ou até mesmo todo ele numa campanha estabelecida em outro mundo de jogo. Certas raças, classes de prestígio ou magias talvez chamem sua atenção e você pode, com certeza, torná-las disponíveis para os seus jogadores. Foram feitos todos os esforços para manter as regras compatíveis e equilibradas com as da terceira edição revisada.

Porém, algo que se deve ter em mente é que certas coisas neste livro apresentam nomes semelhantes ao que você pode encontrar no *LdJ* – classes como o ranger élfico ou o druida selvagem, ou a versão para Azeroth dos orcs, goblins, harpias e centauros. Se decidir incorporar estes elementos a um jogo em andamento, é preciso definir se substituirão as versões similares já existentes. Se resolver ter *ambas* as versões em seu jogo, você deve controlar cada uma cuidadosamente, ou mudar o nome de uma delas para evitar confusões.

Afinal, você decide a maneira como utilizará as informações contidas neste livro. O **Warcraft RPG** é *seu* jogo!

Gennet esteve fugindo durante a noite toda, correndo pela floresta escura sob a luz da lua. Os galhos o arranhavam, as raízes o faziam tropeçar e seu rosto e braços nus estavam dilacerados por cortes e amortecidos pelos ferimentos. Ele parou duas vezes, sem fôlego, o peito arfando de dor, convencido de que não conseguiria mais correr. Porém, aquilo que o perseguia superava qualquer perigo que pudesse haver adiante. Ele continuou avançando pela floresta escura.

Seu saco de dormir e seu gibão se perderam durante a fuga, assim como a espada longa e os alimentos. Sua camisa e sua calça estavam sujas e rasgadas e as costuras das botas estavam se desprendendo. A única arma que possuía era um facão, que pendia de seu cinto enquanto corria.

Gennet viu uma luz mais a frente, um nuance de vermelho cintilando na floresta. Guiado por este calor longínquo, viu a vegetação diminuir e, depois, desaparecer completamente em pequenos morros ondulados, cobertos por musgos e samambaias. As árvores também se tornaram mais escassas e, por fim, Gennet parou em uma clareira, uma pequena praça em frente ao que já fora um templo antigo de um deus esquecido. Embora encorajado pela luz, Gennet foi cuidadoso. Ele não sabia quem havia acendido a fogueira ou se era amigável com humanos e estranhos em geral. Entretanto, não estava preparado para os seres que viu reunidos em torno da fogueira.

Era um grupo heterogêneo, uma verdadeira trupe de seres racionais. Um taurino enorme com grandes chifres estava deitado sobre um dos blocos entalhados com runas do templo. A criatura musculosa apoiou-se em um dos cotovelos para observar o recém-chegado. Dois elfos, um deles loiro e claro, o outro com uma pele tão arroxeada que parecia se misturar à escuridão, interromperam uma discussão calorosa e também encararam Gennet. Um goblin magro de pele verde que cuidava do fogo ergueu as sobrancelhas ao distinguir o visitante esfarrapado próximo à fogueira. Por fim, um anão reclinado do lado contrário aos elfos meneou a cabeça para Gennet, enquanto colocava a mão sobre o rifle que se encontrava na relva próxima.

O goblin olhou para os demais e pronunciou algumas palavras, muito baixas para que Gennet pudesse ouvir do outro lado da clareira. Então, o humanóide baixo caminhou lentamente em sua direção.

— Ei, humano. O que cê tá fazendo aqui? — O goblin perguntou, mostrando as palmas das mãos e indicando que estava sem armas. Gennet olhou para os outros, notando que o anão segurava o rifle com uma indiferença teatral.

— Sou um viajante — Gennet balbuciou — Não, na verdade um guarda de caravanas. Cinco carros, cinco condutores, dez guardas. Fomos atacados por demônios. Acho que eram demônios. Grandes bestas aladas com pele vermelha e olhos flamejantes. Estavam... — ele gesticulou em direção à escuridão... por quantos quilômetros conseguira fugir? — Estavam lá atrás.

O goblin assentiu.

— Demônios, claro. Muitos por aqui... restos de Kil'jaeden e Sargeras e tal. Tempos ruins, entende? Num é seguro estar sozinho. Você odeia eles, certo? Acabaria com os demônios se pudesse?

Gennet pensou em seus aliados, presos ao combate com as criaturas enquanto fugia. Seu rosto ficou ruborizado de vergonha, mas respondeu:

— Odeio as crias demoníacas, é verdade.

O goblin assentiu de novo, encarando-o com olhos pequenos e brilhantes.

— Eu e meus amigos aqui lutamos contra eles. Quando dá. Fuçamos lugares escuros por causa dos tesouros deles também; segredos, poder, tudo isso. Sou o líder, num sirvo a ninguém, mas falo por todo mundo. Então, o que cê acha? Quer participar?

Gennet olhou para o grupo de novo e, pela primeira vez, pensou em sua situação — sozinho, perdido, sem suprimentos e praticamente sem armas. Um grande gato rosnou, terrivelmente próximo na escuridão.

Gennet voltou sua atenção ao goblin.

— Seria uma honra juntar-me a vocês — disse ele, alto o suficiente para ser ouvido pelos demais.

— Ótimo! É sempre bom ter mais um par de mão pra ajudar — respondeu o goblin, com um largo sorriso.

O anão guardou sua arma com a mesma informalidade com que a apanhara, o taurino deitou-se novamente na grande laje do altar, e os elfos retomaram sua conversa, falando em tons que sugeriam que a discussão já se prolongava há muito tempo.

Um farfalhar ecoou de um dos lados da praça. Um orc se aproximou, com os braços grossos carregados com uma pilha de lenha. Ao ver Gennet, seus olhos se apertaram, suas sobrancelhas se estreitaram e ele mostrou sua mandíbula inferior cheia de presas em desafio.

— Ei! Este cara concordou em se juntar a nós. — O goblin anunciou.

— É? — O orc rosnou em uma voz parecida com um deslizamento de rochas. Seus olhos negros e pequenos mediram Gennet. — Bom. Ele vai buscar a lenha da próxima vez.





CAPÍTULO UM: UM MUNDO EM GUERRA

Azeroth, o mundo onde o cenário de campanha de **Warcraft** é ambientado, foi devastado por conflitos durante eras incontáveis. Anos de luta dilaceraram o tecido da sociedade. De um local distante, surgiram demônios terríveis com planos obscuros. Embora derrotados, seu legado espreita entre as ruínas de civilizações antigas e os sobreviventes cautelosos que lutam para construir um futuro.

Nesse momento de conflito, os heróis — seus personagens — são necessários para liderar o povo até um amanhã melhor e lutar contra os vilões que tentam impedir este destino.

História do Mundo

A vida em Azeroth é cruel, brutal e curta. Entretanto, nem sempre este mundo foi afligido pela guerra e marcado pelo conflito. Houve uma época em que ele fervilhava com vida e vitalidade. As pessoas coexistiam em paz e equilíbrio com o ambiente e bestas mágicas magníficas vagavam livremente pelas florestas e pelo céu. Era o tempo anterior à chegada da Legião Flamejante.

Dez mil anos antes dos orcs e dos humanos se enfrentarem em sua Primeira Guerra, o mundo de Azeroth era composto por um grande continente cercado por mares bravios e infinitos. Essa massa de terra era o lar de diversas raças e criaturas diferentes que lutavam para sobreviver entre os elementos selvagens do novo mundo. No centro do continente, havia um lago misterioso de energias incandescentes. Este local, que posteriormente seria chamado de Fonte da Eternidade, era o verdadeiro centro da magia e do poder natural do mundo. Tirando suas energias da infinita Grande Escuridão Além, a Fonte servia como uma nascente mística, distribuindo suas energias poderosas pelo mundo a fim de nutrir a vida em todas as suas formas maravilhosas.

O poder brilhante atraiu a maior tribo da região, uma raça chamada Kaldorei. Esse povo antigo batizou a grande terra de Kalimdor e estabeleceu-se perto do vórtice de energia cósmica. Após várias eras de paz e aprendizado, os Kaldorei tornaram-se mais poderosos e sábios e logo superaram as outras raças humanóides de Azeroth.

A Fonte da Eternidade era a chave do avanço dos Kaldorei. Essa ligação não foi construída sem um preço — para o bem e para o mal. Estudando as energias da Fonte, a tribo foi abençoada com seu poder, tornando-se imortal e adquirindo domínio sobre as criaturas da região. Com o tempo, aprenderam a manipular esta energia diretamente. Assim começou o estudo da magia arcana.

Alguns Kaldorei acreditavam que abusar das energias arcanas da Fonte podia levar apenas ao mal, mas seus avisos foram ignorados enquanto seus irmãos se dedicavam intensamente ao estudo da magia. Os magos e feiticeiros mais importantes construíram belas cidades, produziram mecanismos mágicos maravilhosos e remodelaram o mundo para atender melhor às suas necessidades. Um dos maiores feiticeiros era Azshara, uma mulher com um dom e que parecia saber mais sobre magia do que qualquer outro ser vivo, mesmo sem nunca ter estudado um único tratado sobre o assunto — como se entendesse a magia em seu nível mais primitivo. Logo, Azshara foi coroada Rainha-Feiticeira de Kalimdor. Em sua corte, ela reuniu os Bem-Nascidos, os Kaldorei das classes nobres que mais apreciavam a magia. Eles logo começaram a agir como a seita de escolhidos de Azshara e a veneravam como uma deusa.

A Chegada da Legião Flamejante

Os poderosos Bem-Nascidos tornaram-se arrogantes e decadentes conforme adquiriam mais poder. Embora não soubessem, o abuso das energias sobrenaturais da Fonte e sua obsessão por elas atraíram a atenção de uma raça terrível de criaturas que se alimentavam de magia. Estes seres, os demônios da Legião Flamejante, habitavam uma realidade planar chamada de Caos Inferior. Sentindo o súbito florescimento de energias mágicas em Azeroth, os demônios foram atraídos para Kalimdor como moscas para um cadáver. Mas a barreira entre as realidades os impedia de se alimentarem diretamente da energia da Fonte. Para que isso não lhes fosse negado, Sargeras, o titã negro e senhor da Legião Flamejante, passou a exercer uma influência profana sobre os nobres de Kalimdor. Enquanto ele começava suas manipulações sutis, seus tenentes Arquimonde, o Profanador e Mannoroth, o Destruidor preparavam os lacaios infernais para o ataque.

A rainha Azshara e seus súditos Bem-Nascidos, dominados pelo êxtase terrível da magia, foram vítimas do poder invencível de Sargeras. Para demonstrar sua lealdade, os Bem-Nascidos auxiliaram a rainha a abrir um portal nas profundezas da Fonte da Eternidade. Embora insuficiente para permitir a entrada de Sargeras, foi o suficiente para que a Legião Flamejante iniciasse o ataque.

Os demônios-guerreiros invadiram a Fonte da Eternidade e sitiaram as cidades adormecidas dos elfos da noite (*night elves*). Liderada por Arquimonde e Mannoroth, a Legião infestou as terras de Kalimdor, deixando para trás apenas cinzas e lamentos. Os magos demoníacos evocaram os Infernais incandescentes, que atingiram as graciosas colunas dos templos de Kalimdor como meteoros das trevas. Um bando de assassinos incendiários e sanguinários chamados a Guarda da Perdição marchou pelos campos de Kalimdor, aniquilando todos em seu caminho. Até mesmo grupos de caçadores selvagens e demoníacos saquearam com facilidade o território.



A natureza levantou-se em choque e fúria contra esta invasão violenta do além. Os mares se revoltaram enquanto o fogo infernal chovia dos céus. Os Kaldorei foram suficientemente despertos de seu transe arcano para reconhecer a gravidade da ameaça. Eles fizeram o que foi possível, mas a Legião Flamejante era a manifestação da destruição. Cidades foram devastadas como folhas podres e os elfos da noite expulsos enquanto os demônios destruíram seu outrora idílico reino.

A Guerra dos Ancestrais

Ficou a cargo de um jovem estudioso Kaldorei, Malfurion Fúria da Tempestade, encontrar a salvação para o povo. Ele estava furioso há muito tempo com a corrupção crescente entre a classe nobre. Seu próprio irmão, Illidan, praticava a magia dos Bem-Nascidos, mas Malfurion o convenceu a abandonar esta obsessão perigosa e ajudar a combater os invasores. A jovem sacerdotisa Tyrande Sussurro do Vento concordou em se juntar aos irmãos. Os três heróis encontraram o semideus eremita Cenarius, que obteve a ajuda dos poderosos dragões. Liderados pela grande leviatã vermelha Alextrasza, os esquadrões de dragões concordaram em combater os demônios enquanto Malfurion buscava um meio de banilos do mundo.

Malfurion estava convencido de que a Fonte da Eternidade era o cordão umbilical dos inimigos com o mundo físico e insistia que ele deveria ser destruído. Como a Fonte também originava a imortalidade e os poderes dos elfos da noite, seus companheiros ficaram chocados com a imprudência da idéia. Mesmo assim, Tyrande percebeu a sabedoria na idéia de Malfurion e ajudou a convencer Cenarius e seus dragões a atacar o templo de Azshara.

Illidan ficou abalado com a idéia de nunca mais utilizar a magia... e ressentido por Tyrande ter se envolvido com seu irmão, e não com ele. O medo e o ciúme dominavam-no quando jurou proteger o poder da Fonte de qualquer maneira.

Malfurion não encontrou seu irmão, mas supôs apenas que ele não conseguia encarar o fato de que a Fonte seria destruída. Embora entristecido pela

partida de Illidan, empenhou-se em sua tarefa. Os Bem-Nascidos estavam quase conseguindo invocar Sargeras quando os exércitos de Malfurion atacaram, mas não ficaram surpresos. Illidan já havia delatado o plano a Azshara, que lançou seus poderes sobre os invasores. Tyrande caiu desacordada quando tentou atacar a rainha enlouquecida, despertando uma fúria assassina em Malfurion. A batalha entre ele e Azshara transformou em caos a magia cuidadosamente preparada dos Bem-Nascidos. O vórtice nas profundezas da provedora de magia girou sem controle e a Fonte da Eternidade ruiu.

Após seu elo com a Fonte ter sido destruído, a Legião Flamejante foi empurrada de volta para o caos primitivo de onde surgira. Nas eras seguintes, os demônios tornaram-se lendas.

A Fragmentação do Mundo

Os mares se precipitaram a fim de preencher a ferida aberta deixada pela implosão da Fonte. Kalimdor foi fragmentada em uma série de continentes separados que cercavam o novo grande mar bravio. Ao centro do novo oceano, onde existira a Fonte da Eternidade, surgiu uma tempestade violenta com marés em fúria e energias caóticas que passou a ser chamada de Redemoinho. Ela manteve-se ao longo dos séculos como prova terrível do cataclismo medonho que destruiu para sempre a utopia outrora desfrutada pelos elfos da noite.

Miraculosamente, vários elfos da noite sobreviveram à explosão — incluindo Malfurion, Tyrande e Cenarius. Eles navegaram em balsas improvisadas até a única porção de terra à vista: a montanha sagrada Hyjal. Azshara e seus comparsas foram aniquilados e atirados nas profundezas do mar furioso, mas outros Bem-Nascidos sobreviveram ao cataclisma. Embora Malfurion não confiasse neles, contentou-se em saber que eles não poderiam causar grandes prejuízos sem as energias da Fonte.

Os elfos da noite escalaram as encostas de Hyjal até a cavidade arborizada localizada entre os enormes picos da montanha. Lá, havia um lago pequeno e tranqüilo, mas, para horror dos elfos, suas águas haviam sido contaminadas pela magia.

Malfurion não sabia na época, mas Illidan estava presente durante a luta contra os Bem-Nascidos. Ele se escondeu nas sombras, aproveitando a confusão da batalha para preencher sete frascos com as águas brilhantes da Fonte. Ao sobreviver à Fragmentação, Illidan fugiu até o Monte Hyjal (*Mount Hyjal*) e derramou o conteúdo de um dos recipientes no lago. As energias poderosas logo se inflamaram e se condensaram em uma nova Fonte da Eternidade. O elfo pretendia deixá-lo como um presente para as gerações futuras, mas Malfurion ficou indignado. O poder arcano era caótico por natureza e o uso das energias da Fonte levaria a uma repetição dos horrores pelos quais os elfos da noite haviam acabado de passar. Illidan não aceitou as acusações de seu irmão e se negou a desistir de seus poderes mágicos.

Com a ajuda de Cenarius, Malfurion prendeu o próprio irmão em uma grande câmara subterrânea. Entretanto, não foi tão fácil assim lidar com a Fonte. Temendo que sua destruição levasse a outra catástrofe, os elfos da noite arranjaram um meio de protegê-la. Os três grandes dragões — Alextrasza, Ysera e Nozdormu — ajudaram-nos a criar Nordrassil, a Árvore do Mundo. Mantida pela magia da Fonte, mas originalmente divina, e não arcana, Nordrassil obscureceu a presença do lago mágico e protegeu o mundo de quaisquer ameaças futuras da Legião Flamejante.

O Isolamento dos Elfos da Noite

Como resultado do primeiro ataque da Legião Flamejante ao mundo de Azeroth, os Kaldorei sobreviventes no Monte Hyjal juraram nunca mais se envolver com a magia arcana. Eles começaram a construir um novo império, em paz com o mundo e com a natureza. Nos próximos milhares de anos, os Kaldorei tornaram-se os mestres na manipulação da magia mais suave e divina da natureza.

Entretanto, alguns dos Bem-Nascidos que sobreviveram à Fragmentação ainda sentiam que a magia arcana não era inerentemente perigosa se usada com o controle e a moderação apropriados. Assim como Illidan antes deles, eles tornaram-se vítimas da abstinência de suas preciosas magias. Eles se sentiram mais uma vez tentados a despertar as energias da Fonte da

Eternidade. Malfurion e os druidas avisaram a todos que o uso da magia arcana seria punido com a morte. Entretanto, os Bem-Nascidos liberaram uma terrível tempestade mágica numa tentativa infeliz de convencer os druidas a abolir a nova lei. Incapazes de se disporem a aniquilar tantos membros de sua raça, os druidas decidiram exilar os descuidados Bem-Nascidos de suas terras. Estes – os Quel'dorei, como Azshara os batizara há muito tempo – ficaram satisfeitos vendo-se livres de seus parentes conservadores. Embora ninguém soubesse o que os aguardava, eles não tardaram a preparar navios e desbravar as águas do Redemoinho.

Quando os Quel'dorei partiram, os Kaldorei conjuraram uma poderosa magia druida para fechar suas fronteiras com uma névoa eterna. Lá permaneceram por milhares de anos, escondidos pela névoa e pelos mares revoltos do Redemoinho e intocáveis pelo tempo e as criaturas do mundo que surgia.



A Colonização de Lordaeron

Os Bem-Nascidos desbravaram os perigos do Redemoinho e chegaram à terra que um dia a humanidade chamaria de Lordaeron. Nesse local, começaram a estabelecer seu próprio reino mágico – Quel'Thalas – rejeitando os preceitos dos elfos da noite sobre o culto à lua e atividades noturnas. Para sempre, seriam conhecidos apenas como os "altos-elfos" (*high elves*).

Como parte do novo começo, os Quel'dorei criaram uma nova fonte mística de onde retirariam o poder arcano. Esta fonte surgiu a partir de um dos vidros que Illidan retirara da primeira Fonte da Eternidade e que foram tomados pelos Bem-Nascidos após seu aprisionamento. De acordo com a negação da cultura noturna proposta pelos altos-elfos, chamaram a nova fonte de Poço do Sol. Embora potente, ele não detinha toda a energia da Fonte da Eternidade. Apesar de intensa, a magia dos Quel'dorei não lhes concedeu a imortalidade desfrutada por seus parentes. Combinada a cultura orientada para o dia, a sociedade dos altos-elfos logo se tornou muito diferente da que era conhecida em Kalimdor.

Alguns elfos, atentos aos avisos dos Kaldorei, sentiram que o uso de sua magia poderia chamar a atenção da banida Legião Flamejante. Eles decidiram mascarar suas terras com uma barreira protetora que impediria qualquer um de perceber a magia dentro de suas fronteiras, mas sem restringir seu uso. Eles construíram enormes pedras rúnicas monolíticas em vários pontos ao redor de Quel'Thalas, demarcando as fronteiras da barreira mágica. Além desses monumentos, foi fundada a Assembléia da Lua de Prata. Este grupo, formado por sete dos mais importantes nobres élficos, jurou vigiar e proteger seu novo lar.

Conforme o império crescia, os altos-elfos brigavam constantemente com os trolls da floresta selvagens de Zul'Aman. Os humanóides de pele verde eram desorganizados e primitivos, mas sua astúcia lhes garantiu o título de inimigo mais perigoso que os altos-elfos tiveram que enfrentar por muitos anos. Estes também descobriram que dividiam o novo continente com os humanos, mas deixaram-nos em paz com sua cultura rústica por algum tempo.

O Surgimento dos Humanos

Os humanos levaram uma vida nômade por muitos anos até o surgimento dos Arathi. Esta tribo enxergou o potencial da união de todos, principalmente diante do perigo crescente dos bandos de guerra dos trolls. Os Arathi conseguiram dominar outras tribos de humanos nos anos seguintes, o que os levou a estabelecer a nação de Arathor, com a cidade extremamente fortificada de Strom como sua capital.

As notícias sobre a nova nação alcançaram os altos-elfos, que estavam ocupados em manter os trolls à distância. Eles fizeram contato com os humanos, pedindo-lhes ajuda. Os humanos concordaram em instituir uma aliança em troca de aprenderem o uso de magia. As forças unificadas derrotaram os trolls de tal forma que esta raça nunca mais chegou a ter a mesma influência.

O crescimento de Arathor também colocou os humanos terem contato com os anões, que há muito habitavam reinos subterrâneos. As culturas dos altos-elfos e dos anões eram muito diferentes, o que os fazia desconfiar uns dos outros, mas os humanos estabeleceram uma ligação com a raça dos anões. Com o tempo, os humanos colonizaram uma área tão vasta de Lordaeron que o império único de Arathor acabou fragmentado em diversos reinos diferentes, cada um com suas próprias crenças, governos e estilos de vida.

Os Guardiões de Tirisfal

Conforme as culturas dos humanos e dos elfos se mesclavam, os primeiros demonstraram uma incrível afinidade natural para a magia – na verdade, vários magos humanos acabaram superando a perícia de seus professores élficos. Porém, eles eram gananciosos e descuidados. Cada nova geração tornava-se mais obcecada pelo poder místico, levando à presunção e ao isolamento.

Mais uma vez, o abuso da magia atraiu a Legião Flamejante. Os primeiros demônios que se infiltraram em Azeroth eram relativamente fracos e foram derrotados com facilidade, mas logo se espalharam rumores pelas terras dos humanos e dos altos-elfos. Os descendentes dos Quel'dorei originais recordaram as histórias de seus ancestrais e a Assembléia da Lua de Prata fez um pacto com os senhores Magocratas de Arathor. Eles formaram uma ordem secreta chamada Guardiões de Tirisfal, em homenagem à clareira secreta na floresta onde os magos se reuniram pela primeira vez. Os Guardiões mantiveram em segredo a verdadeira ameaça da Legião Flamejante para evitar o pânico e a revolta das massas.

Os Guardiões agiram como uma força unificada, embora completamente secreta, mesmo quando os reinos humanos se fragmentaram. Algum tempo depois, o principal Guardião, uma mulher humana chamada Aegwynn, descobriu que um certo número de demônios haviam se estabelecido no continente setentrional de Fenda do Norte e caçavam dragões para drenar a magia das poderosas criaturas. Com sua ajuda, Aegwynn destruiu as forças demoníacas. Quando o último inimigo foi derrotado, Sargeras apareceu diante da humana para avisá-la que a Legião Flamejante retornaria. Furiosa e excessivamente confiante, a mulher destruiu a forma física de Sargeras com facilidade. Temendo que seu espírito sobrevivesse, ela prendeu a carcaça arruinada em um dos antigos cofres de Kalimdor nas profundezas do mar.

Infelizmente, quando Aegwynn liberou seus poderes, Sargeras a infectou com uma porção de seu próprio espírito. Esta mácula foi passada a seu filho Medivh anos depois. Tão inconsciente da infecção quanto a mãe, Medivh adquiriu renome devido à sua destreza com a magia, mesmo quando ainda jovem. Sua infância no reino meridional de Tempestade de vento foi completamente inofensiva – isto é, até atingir os 14 anos de idade. Nesse momento, seu poder arcano inerente colidiu com o espírito adormecido de Sargeras. Medivh ficou em coma por muitos anos. Quando acordou, a alma de Sargeras também foi despertada. A partir de então, o demônio começou a corromper a mente e o espírito de Medivh com seus objetivos cruéis.

O Mundo de Draenor

Azeroth não foi o único mundo sujeito às depredações da Legião Flamejante. Em outro lugar da Grande Escuridão Além se encontrava Draenor, um mundo próspero que abrigava uma sociedade

xamanista e baseada em clãs dos orcs e outra raça, os pacíficos draenei. O segundo-em-comando de Sargeras, o demônio Kil'jaeden, descobriu Draenor algum tempo depois da Fragmentação de Azeroth. Esse novo mundo oferecia uma grande oportunidade para a Legião Flamejante se fosse cultivado de forma apropriada.

Entre as duas raças, Kil'jaeden percebeu que os orcs eram mais suscetíveis à corrupção. Ele seduziu o xamã orc Ner'zhul quase da mesma forma como Sargeras submeteu Azshara a seu controle. Usando o selvagem como seu canal de corrupção, o demônio espalhou a sede por batalha e a selvageria entre os clãs de orcs. Logo, uma raça espiritualista foi transformada em um povo sanguinário.

Em seguida, Kil'jaeden incitou Ner'zhul a levar seu povo à última etapa: entregar-se completamente à Legião Flamejante. Porém, o poderoso xamã resistiu de alguma forma ao comando do demônio — havia alguns limites que nem mesmo um orc no furor da batalha não ultrapassaria. Kil'jaeden precisava de um mortal para abrir uma passagem até Azeroth e decidiu-se por um novato talentoso chamado Gul'dan. O jovem orc tornou-se um estudante ávido da magia demoníaca e um bruxo poderoso. Ele ensinou as artes arcanas a outros jovens, e logo os remanescentes das tradições xamanistas dos orcs foram substituídas por uma nova magia terrível que exalava a perdição.

Os bruxos passaram a dominar tudo através do Conselho das Sombras, cujos membros agiam como "conselheiros" dos chefes dos clãs. Kil'jaeden sabia que seus orcs estavam quase prontos, mas queria ter certeza. Ele fez com que os bruxos evocassem Mannoroth — o receptáculo vivo da destruição e da ira — e realizassem uma cerimônia para que os chefes dos clãs bebessem o sangue do senhor das profundezas. Consumidos pela maldição da sede de sangue, os clãs de orcs uniram-se numa só Horda e destruíram os draenei.

A Primeira Guerra

Com seus únicos oponentes significativos erradicados, e a energia dos feiticeiros distorcendo e escurecendo as terras outrora férteis de Draenor, Gul'dan sentia-se nervoso. Sem inimigos a enfrentar, os orcs logo se voltariam uns contra os outros. Entretanto, o poder de Gul'dan era suficiente para atravessar a barreira entre os mundos e procurar uma saída.

Em Azeroth, Medivh resistia à corrupção de Sargeras da melhor forma possível. Seus velhos amigos sentiram a mudança nele, mas sua percepção crescente não seria capaz de interromper a decadência para a loucura. Por fim, ele sucumbiu ao poder de Sargeras. Pouco depois, a consciência de Gul'dan tocou a de Medivh — agora possuída pelo demônio. Os dois fizeram um acordo para liderar a Horda até Azeroth.

Era muito mais fácil levar os orcs mortais do que os demônios da Legião a Azeroth. Lá, a Horda acabaria com qualquer resistência e geraria o poder arcano necessário para dar passagem à Legião. Com os bruxos trabalhando em Draenor e Medivh em Azeroth, foi aberto o portal entre os mundos. A Horda atravessou-o nas proximidades do reino humano de Tempestade de vento e realizou o primeiro ataque do que se provaria uma guerra devastadora. Durante o conflito que se seguiu, o nobre Anduin Lothar, um amigo de Medivh desde a juventude, previu que o mundo seria destruído se não fossem tomadas medidas drásticas. Com a ajuda do próprio aprendiz de Medivh, Khadgar, Lothar matou seu velho amigo, destruindo o espírito de Sargeras e finalmente libertando o de Medivh.

Liderados pelo astuto Chefe de Guerra Orgrim Martelo-da-Perdição, os orcs continuaram atacando sem descanso as hostes humanas, esmagando qualquer resistência no reino meridional de Tempestade de vento. Lothar reuniu os sobreviventes de seus exércitos e iniciou um grande êxodo marítimo em direção ao reino setentrional de Lordaeron.

A Segunda Guerra

Lothar se encontrou com os líderes das sete nações de Lordaeron. Eles concordaram que os orcs acabariam exterminando a raça humana se não fossem combatidos. A Aliança de Lordaeron foi formada, uma união das nações humanas com o apoio dos altos-elfos e dos anões. Lorde Lothar foi escolhido como o comandante supremo das forças da Aliança.

Ao sul, os orcs trouxeram seus aliados, os ogros, de seu mundo natal e recrutaram os trolls da floresta



nativos de Azeroth. Eles iniciaram uma nova campanha que acabou atingindo os continentes de Lordaeron, Khaz Modan e Tempestade de vento. As batalhas da Segunda Guerra variavam entre lutas terrestres tradicionais, conflitos navais e até mesmo combates aéreos. Apesar da selvageria constante da Horda, a Aliança conseguiu fazer os exércitos inimigos recuarem até Tempestade de vento, o primeiro reino a sucumbir.

Embora a Aliança tenha se encorajado com seu sucesso, a derrota da Horda dependia do feiticeiro Gul'dan. Um guerreiro orc poderoso chamado Durotan avisou o líder de guerra Orgrim Martelo-da-Perdição das ligações de Gul'dan com o demônio Kil'jaeden e dos planos do feiticeiro para se tornar um deus. Ciente do grau de corrupção que dominara seu povo, Orgrim percebeu que Gul'dan deveria ser combatido ou destruiria tanto os orcs quantos humanos.

Gul'dan procurava a lendária Tumba de Sargeras, acreditando que a ascensão à divindade o aguardava ali. O bruxo usou seus poderes infernais para erguer a tumba do leito oceânico – criando um arquipélago novo e instável durante o processo. Orgrim enviou grande parte de seu exército atrás do feiticeiro traidor. Mesmo assim, Gul'dan entrou na tumba recuperada, mas não encontrou o poder que buscava. Em vez disso, libertou um enxame de demônios que aniquilou o feiticeiro e grande parte das forças da Horda. Em seguida, a Aliança atacou, fazendo a Horda destruída recuar até o limiar do Portal Negro.

Apesar da Aliança haver destruído tanto os demônios quanto os orcs, a vitória teve um gosto amargo: o poderoso Lothar havia sido morto durante a batalha.

A Destruição de Draenor

A Aliança em luto reconstruiu sua pátria devastada e os orcs sobreviventes foram caçados e presos em campos de confinamento. Khadgar, o ex-aprendiz de Medivh, foi designado para vigiar as ruínas do Portal Negro.

Alguns orcs que conseguiram voltar a Draenor começaram a planejar a vingança. O xamã Ner'zhul, porém, não tinha interesse nisso ou nos planos dos demônios. Ele decidiu abrir um novo Portal para um mundo onde seu povo poderia reconstruir sua sociedade. Para fazer isso sem o auxílio dos demônios

(quebrando o pacto que havia feito com Kil'jaeden, que iniciou a corrupção da raça dos orcs), diversos artefatos mágicos de Azeroth eram necessários.

Ner'zhul reabriu o Portal Negro e enviou vários guerreiros para recuperarem as relíquias. Os homens de Khadgar não conseguiram deter os orcs, e os guerreiros retornaram a Draenor com os objetos em mãos. Achando que os orcs estavam preparando um novo ataque, a Aliança mandou Khadgar e suas tropas atravessarem o portal e destruírem a Horda de uma vez por todas.



Desconhecendo os planos da Aliança, Ner'zhul abriu uma série de novos Portais que levariam a mundos puros. Para seu choque, a existência de duas passagens em um mesmo local começou a destruir Draenor. Terremotos e tempestades violentas abalaram as próprias entranhas do mundo. As forças de Khadgar voltaram para Azeroth e destruíram o Portal Negro enquanto Ner'zhul liderava os orcs através da segunda passagem. Quando o último orc atravessou, a magia poderosa finalmente destruiu o mundo enfraquecido de Draenor numa última explosão catastrófica.

A Nova Horda

No final da Primeira Guerra, um soldado humano chamado Mouronegro encontrou uma criança orc sozinha no campo de batalha. Filho de Durotan, ele era o único orc sobrevivente. Mouronegro batizou o menino de Servo (também conhecido como Thrall) e levou-o até sua casa em Durnholde. O humano criou o orc como seu escravo favorito, planejando treiná-lo como um guerreiro poderoso, mas educado. Ele desejava usar Servo para tornar os orcs submissos às leis dos humanos, mas a criatura fugiu antes de seu treinamento acabar.

Servo procurou seu povo e ficou decepcionado ao encontrá-los letárgicos e sem objetivos em suas reservas. Ele decidiu encontrar o último líder livre, Grom Brado-do-Inferno, que continuava a comandar o clã Canção de Guerra em uma guerrilha secreta. Servo localizou Brado-do-Inferno e o líder lhe contou sobre outro clã ao norte que poderia ensinar-lhe algo sobre sua cultura. Servo se aventurou para lá e encontrou o clã Lobo do Gelo. Com eles, descobriu que era filho de Durotan e o líder por direito do clã.

Servo aprendeu a ser um xamã e demonstrou uma afinidade natural com a magia espiritual. Durante seu treinamento, também descobriu que a letargia dos orcs era causada por um "vício" racial pelas magias demoníacas. Com a morte dos bruxos durante a Segunda Guerra, os orcs começaram a sofrer uma espécie de abstinência da influência arcana dos demônios. Ele percebeu que seu povo precisava restaurar seus vínculos espirituais ou feneceria. Logo depois, deixou os Lobos do Gelo para libertar os outros clãs prisioneiros, restaurar suas tradições e garantir a sobrevivência futura.

Ao retornar ao sul, Servo encontrou o velho chefe de guerra Orgrim Martelo-da-Perdição, que vivia como um eremita desde o fim da Segunda Guerra. Orgrim sentiu o poder e a honra do jovem e não

perdeu tempo em nomeá-lo o novo chefe de guerra da Horda. Servo começou a libertar seu povo e suas forças aumentavam a cada novo clã libertado das prisões e reservas.

Algo ainda mais significativo, talvez, foi o fato de que o heroísmo e o poder místico de Servo despertaram novamente a tradição espiritual dos orcs. Aqueles que se uniram ao novo líder eliminaram a última mácula da influência demoníaca e recuperaram suas raízes xamanistas.

O Surgimento do Rei Lich

Um pouco antes da destruição de Draenor, Kil'jaeden capturou o xamã Ner'zhul e seus seguidores enquanto tentavam escapar do mundo moribundo. O demônio vingativo não estava disposto a deixar o orc escapar após romper o pacto. Ele torturou Ner'zhul, dilacerando seu corpo lentamente, mas mantendo o espírito do xamã intacto. Ner'zhul implorou por misericórdia mais de uma vez, mas Kil'jaeden recordava o orc de seu pacto de sangue. Ele ainda tinha uma tarefa para o xamã voluntarioso.

O fracasso dos orcs em conquistar Azeroth forçou Kil'jaeden a criar um novo exército. Esta nova força não poderia ser vítima das mesmas rivalidades mesquinhas e lutas internas que assolavam a Horda participara. Era necessário ser impiedoso e concentrar-se na missão.

Kil'jaeden ofereceu ao espírito torturado de Ner'zhul uma última chance para servir à Legião... ou sofrer um tormento eterno. Quase enlouquecido pela agonia, Ner'zhul aceitou.

Seu espírito foi colocado dentro de um bloco especialmente fabricado com o gelo duro como o diamante das terras mais distantes do Caos Inferior. Preso neste esquife gélido e distorcido pelos poderes caóticos de Kil'jaeden, Ner'zhul tornou-se um ser espectral de poder incomensurável. Naquele momento, o orc foi destruído para sempre... e nascia o Rei Lich.

Os cavaleiros da morte e os bruxos leais a Ner'zhul também foram transformados, seus corpos desfeitos e remodelados como lichs esqueléticos. Kil'jaeden garantiu que, mesmo na morte, os seguidores de Ner'zhul iriam servir-lhe fielmente.

Restaurado na pós-vida, o Rei Lich foi ordenado a espalhar uma praga de morte e terror por Azeroth, que aniquilaria a civilização humana para sempre. Todos os que morressem devido à terrível peste ressuscitariam como mortos-vivos... e seus espíritos ficariam eternamente submissos à vontade de ferro de Ner'zhul. Kil'jaeden lhe prometeu que, se cumprisse sua missão sombria de banir a humanidade do mundo, seria libertado da maldição e receberia um corpo novo e sadio para habitar.



Embora Ner'zhul parecesse concordar, Kil'jaeden ainda estava cético em relação à lealdade de seu lacaio. Manter o Rei Lich sem corpo e preso no esquife de cristal assegurava sua boa conduta no curto prazo, mas era necessário vigiá-lo com freqüência e cuidado. Convocando sua guarda demoníaca de elite, os Senhores do Horror vampíricos, ele os incumbiu de vigiar Ner'zhul. Ticondrius, o mais poderoso e astuto dos lordes, preparou-se para o desafio. Kil'jaeden lançou o recipiente de gelo de Ner'zhul de

volta a Azeroth, junto com seus lacaios. O cristal endurecido riscou o céu noturno, atingiu o continente ártico de Fenda do Norte e afundou na geleira Coroa de Gelo. O material congelado, deformado e maculado pela queda brusca, assemelhava-se a um trono... e o espírito vingativo de Ner'zhul movia-se dentro dele.

Dos confins do Trono Congelado, o prisioneiro expandiu sua vasta consciência e tocou as mentes dos habitantes de Fenda do Norte. Ele escravizou muitos com facilidade – entre eles os trolls do gelo e os ferozes wendigos – e atraiu seus irmãos malignos até sua sombra crescente. Ner'zhul logo aniquilou a população mortal de Fenda do Norte com a praga, e a cada fatalidade seus exércitos de mortos-vivos cresciam.

Vários indivíduos poderosos ouviram as invocações mentais do Rei Lich, entre eles o arquimago Kel'Thuzad da nação mágica de Dalaran, que abandonou seu povo para consagrar sua alma ao Rei Lich diante do Trono Congelado. Sua primeira missão foi fundar uma nova religião que veneraria seu Mestre como um deus.

Para ajudar o arquimago a completar sua missão, Ner'zhul manteve a humanidade de Kel'Thuzad intacta. Disfarçado, o mago usou ilusão e persuasão para atrair as massas oprimidas e injustiçadas de Lordaeron e estabelecer o Culto dos Amaldiçoados. Seus membros, muitos convertidos da filosofia da Luz Sagrada, recebiam a promessa de vida eterna em troca de sua obediência.

Com o sucesso de Kel'Thuzad, o Rei Lich executou os preparativos finais para o ataque. Ner'zhul imbuiu suas energias em uma série de artefatos portáteis e mandou Kel'Thuzad distribuir esses caldeirões da peste entre as vilas controladas pelo culto. Os recipientes serviriam como vetores da doença,



espalhando-a pelas fazendas e cidades desavisadas da Lordaeron setentrional.

Muitas das vilas ao norte de Lordaeron foram contaminadas quase imediatamente. Assim como em Fenda do Norte, os cidadãos que contraíram a doença morriam e ressuscitavam como escravos dedicados ao Rei Lich. Conforme a praga se espalhava, Kel'Thuzad contemplou o exército crescente e nomeou-o Flagelo — pois em breve marcharia até os portões de Lordaeron e acabaria com a existência da humanidade sobre a terra.

A Aliança tomou conhecimento deste novo problema pela primeira vez ao ouvir rumores sobre "cultos da morte", seguidos pelo surgimento de cada vez mais mortos-vivos. Uther Arauto da Luz e os Cavaleiros da Mão de Prata, uma irmandade de guerreiros paladinos sagrados, investigaram as regiões infectadas na esperança de descobrir uma maneira de eliminar a praga. Apesar dos esforços dos Cavaleiros, a doença continuou a se espalhar e ameaçava fragmentar a Aliança. Na verdade, um de seus membros, o príncipe Arthas,





temia de tal forma a ameaça dos mortos-vivos que tomou atitudes extremas para contê-los. Esse medo e determinação tornaram-se sua derrota. Ele rastreou a fonte da praga até Fenda do Norte com a intenção de acabar com a ameaça. Ao invés disso, sucumbiu ao tremendo poder do Rei Lich — sua alma roubada pela espada amaldiçoada Lamento Gélido — e tornou-se um dos maiores de seus cavaleiros da morte. Em seguida, Arthas liderou o Flagelo de mortos-vivos em um ataque ao longo do continente de Lordaeron.

O Retorno da Legião Flamejante

Após aniquilar a maioria das forças da Aliança, Arthas e Kel'Thuzad (agora um lich) lideraram o Flagelo até Dalaran. Nem mesmo os magos de Kirin Tor possuíam poder suficiente para impedir os mortos-vivos de roubarem o grimório de Medivh da cidade. Com este artefato, Kel'Thuzad possuía tudo o que era necessário para invocar a Legião Flamejante. O poderoso demônio Arquimonde e sua horda finalmente surgiram no mundo de Azeroth. Entretanto, Dalaran não era o destino final. Eles queriam seguir para Kalimdor e Nordrassil, a Árvore do Mundo.



Em meio a este caos, um profeta solitário apareceu para guiar as raças mortais. Este profeta era o próprio Medivh, o último Guardião, que retornara milagrosamente do Além para se redimir dos antigos pecados. Ele contou à Horda e à Aliança sobre os perigos que enfrentavam e incitou-as a se unirem. Os orcs e os humanos não lhe deram ouvidos, por isso Medivh lidou com cada raça separadamente, usando profecias e truques quando necessário para guiá-los pelo mar, ultrapassando os perigos do Redemoinho, e até a terra lendária de Kalimdor.

Estas forças logo encontraram a civilização dos Kaldorei, há muito tempo oculta. Os elfos da noite reagiram às notícias sobre a invasão demoníaca com uma determinação inflexível. A Legião Flamejante nunca havia esquecido o desejo pela Fonte da Eternidade, a antiga nascente do poder da Árvore do Mundo e o próprio centro do reino dos elfos da noite. Se bem-sucedidos, os demônios literalmente fariam o mundo em pedaços.

Mesmo enquanto as raças mortais compreendiam a real extensão da ameaça, a Legião Flamejante seguiu o Flagelo de mortos-vivos até Kalimdor. O continente não estava mais oculto à vidência, e os demônios não hesitaram em sitiar a Árvore do Mundo, que crescia sobre a Fonte da Eternidade.

A Batalha do Monte Hyjal

Sob a orientação de Medivh, Jaina Mourorgulho e Servo, os líderes das forças humanas e orcs respectivamente, perceberam que teriam que esquecer suas diferenças. Da mesma forma, os elfos da noite, liderados por Malfurion Fúria da Tempestade e Tyrande Sussurro do Vento, concordaram que deveriam se unir contra os demônios se esperavam ser bem-sucedidos na defesa da Árvore do Mundo.

Com um só propósito, as raças de Azeroth agiram em conjunto para reforçar ao máximo as energias de Nordrassil. Fortalecida por energias espirituais tremendas, a Árvore do Mundo obteve o poder para destruir Arquimonde e romper a ligação da Legião com a Fonte da Eternidade. A última batalha abalou as estruturas do continente de Kalimdor. Incapaz de drenar poder da Fonte despedaçada, a Legião Flamejante sucumbiu perante a força unificada dos exércitos mortais.

As Conseqüências... e o Futuro

Apesar de vitoriosas, as raças mortais viram-se em um mundo devastado pela guerra. O Flagelo e a Legião Flamejante haviam praticamente destruído a civilização de Lordaeron e quase feito o mesmo em Kalimdor.

Os orcs, liderados pelo Chefe de Guerra Servo, encontraram um novo lar no continente de Kalimdor e irmãos espirituais na raça dos taurinos (*taurens*), que forneceram sua ajuda durante o clímax da batalha. A força outrora irresistível da Horda tornou-se uma fraca coalizão de orcs, taurinos e outros seres dedicados à sobrevivência e à prosperidade, em vez da conquista. Infelizmente, a paz durou pouco, pois novas forças da Aliança chegaram de Lordaeron alguns meses depois. A frota estava sob o comando do Grande Almirante Daelin Mourorgulho — pai de Jaina, herói da Segunda Guerra e inimigo ferrenho da Horda.

Com pouco pelo que retornar e uma travessia perigosa para chegar a Lordaeron, a maioria das forças da Aliança permaneceu na nova terra de Kalimdor. No ano subseqüente ao término da Terceira Guerra, os membros da Aliança estabeleceram uma fortaleza na ilha de Theramore. Apesar de Jaina Mourorgulho respeitar muito os orcs após a guerra recente, a trégua estabelecida entre a Aliança e a Horda logo foi abalada pela chegada de Daelin. Ao contrário de sua filha, ele considerava os orcs incapazes de mudanças. Ele logo lançou um ataque a Durotar, determinado a erradicar a presença dos orcs e tornar Kalimdor adequada para a colonização humana. Por sua vez, os orcs e os aliados da Horda mobilizaram-se para espalhar defesas ao longo do continente e combater as forças do Grande Almirante.

Quando Jaina percebeu que não conseguiria dissuadir seu pai da missão, viu apenas uma maneira de evitar o retorno ao genocídio desenfreado que atingiu tanto a Aliança quanto a Horda no passado. Com pesar no coração, Jaina auxiliou Servo a destruir os exércitos do Grande Almirante. Ela agiu para salvar Durotar e Theramore e pagou o preço com a morte de seu pai durante a batalha. As forças do Grande Almirante Mourorgulho foram expulsas e Jaina e Servo assinaram um pacto de não-agressão a fim de manter ambas as suas terras seguras.

Os altos-elfos em Kalimdor têm seus próprios problemas. Seu lar suntuoso em Quel'Thalas foi arrasado durante a guerra e poucos se juntaram ao exército de Jaina a fim de se estabelecerem em Theramore. Eles começaram a agir de forma ainda mais arrogante e indiferente do que antes e passam muito tempo aventurando-se em Kalimdor — caçando os mortos-vivos e demônios remanescentes que destruíram seu lar, segundo eles. Os altos-elfos também procuram em segredo por novas fontes de magia arcana para substituir o que perderam com a destruição de Quel'Thalas.

Os anões Forjaferro (*Ironforge dwarves*) ficaram presos em Kalimdor como o restante das forças da Aliança. Para sua surpresa, descobriram informações perturbadoras sobre uma raça ancestral que denominam titãs, seres antigos que podem ter criado os anões. Incitados pela curiosidade, os anões deixaram apenas uma força insignificante em Theramore enquanto o resto de sua raça viajava por Kalimdor em busca de suas origens misteriosas. Na verdade, muitos se estabeleceram em Bael Modan, "Montanha Vermelha", um local de ruínas dos titãs que se encontra ao sul das Terras Áridas (*The Barrens*).

Os elfos da noite ainda têm sua pátria e grande parte da população. Entretanto, perderam muito de seu isolamento e precisam lidar com os efeitos residuais da corrupção da Legião. Além disso, sacrificaram sua energia espiritual para fortalecer Nordrassil na Batalha do Monte Hyjal, resultando na perda de sua imortalidade. Outrora protegidos e solitários, agora precisam lidar com diversas raças e povos — incluindo uma ramificação de sua raça que ainda almeja o poder arcano.

Tabela 1–1: Cronologia dos Eventos

-14.000	Os elfos da noite estabelecem a primeira grande civilização nos arredores da Fonte da Eternidade, em Kalimdor. Ao examinar a Fonte, liberam a magia sobre o mundo.
-10.000	A Legião Flamejante invade Azeroth para drenar a magia inata do mundo. Os demônios são expulsos, mas juram retornar.
-4.000	Após séculos vagando em exílio, os altos-elfos estabelecem o reino de Quel'Thalas na Lordaeron setentrional.
-2.800	Os humanos estabelecem o Império de Arathor em Lordaeron. Os altos-elfos ensinam-lhes a magia.
-1.200	O Império de Arathor divide-se em sete nações autônomas.
-40	A Legião Flamejante corrompe os orcs no mundo de Draenor. Os clãs de orcs, outrora nobres e xamanistas, unem-se e tornam-se a devastadora Horda.
1	O Portal Negro é aberto e a Horda começa a invadir Azeroth.
4	A Horda conquista o reino de Tempestade de vento. As sete nações humanas de Lordaeron unem-se contra a Horda, com a ajuda dos altos-elfos e dos anões. A Aliança de Lordaeron é fundada sob o comando do nobre Anduin Lothar.
6	A Horda invade Lordaeron e destrói grande parte de Quel'Thalas. As forcas da Aliança recuam, mas Lothar é assassinado. Exaltados por sua morte, os exércitos da Aliança vencem a Horda e destroem o Portal Negro. A Aliança prende os inimigos sobreviventes em campos de confinamento.
7	O xamã Ner'zhul reabre o Portal Negro entre Draenor e Azeroth, enviando orcs para roubarem artefatos a fim de abrir diversos Portais em Draenor. As forças da Aliança se aventuram pelo Portal Negro para derrotar Ner'zhul. O xamã abre as novas passagens, mas as energias desses locais ficam sem controle. As forças da Aliança destroem o Portal Negro para que Azeroth não seja consumida pela força devastadora. O mundo arruinado de Draenor se autodestrói.
23	O orc Servo, criado como escravo pelos humanos, inicia uma busca por suas tradições perdidas. Ele reúne uma série de clãs renegados de orcs e os lidera em uma revolta contra a Aliança.
24	Servo se torna o novo Chefe de Guerra da Horda e devolve a seu povo a cultura xamanista abandonada.
25	A Horda captura os navios da Aliança e realiza uma jornada perigosa além do Redemoinho e até as terras inexploradas de Kalimdor. Uma misteriosa praga de mortos-vivos atinge o reino setentrional de Fenda do Norte em Lordaeron; os Cavaleiros da Mão de Prata investigam o acontecimento. O Príncipe Arthas, um Cavaleiro da Mão de Prata, é corrompido durante sua tentativa desesperada de aniquilar os mortos-vivos. Ele se transforma em um cavaleiro da morte e lidera o Flagelo em um ataque a Lordaeron. A destruição anuncia o retorno da Legião Flamejante; as forças da Aliança fogem para Kalimdor na esperança de encontrar um meio de derrotar os demônios.
26	Época atual. Um ano depois da Batalha do Monte Hyjal, as raças mortais exploram e colonizam o continente selvagem de Kalimdor. Encontros constantes com demônios e mortos-vivos sugerem que os longos anos de guerra ainda não terminaram...

O Mestre da Espada Queixo-Vermelho amaldiçoou os mortos-vivos. Amaldiçoou os túmulos inquietos de onde se ergueram e os poderes demoníacos que detinham. Amaldiçoou os magos cruéis que possuíam o conhecimento infernal para distorcer corpos e transformá-los em marionetes sem vida. Amaldiçoou o terror que as hostes insanas causaram no mundo.

Ele também amaldiçoou a elfa da noite caolha que lhe informara sobre esta cidade e se amaldiçoou por ter lhe dado ouvidos.

A história parecia muito boa para ser verdade. Uma vila de anões com mais ouro do que o povo mirrado conseguiria tirar do solo, procurando heróis para guardar seu tesouro, pois estavam formando uma caravana até as terras baixas. Trabalho bom, e eles não se importavam se você era um homem, um orc ou um taurino. Isso era o que a elfa da noite dissera e Queixo-Vermelho ouviu-a como um idiota.

Dez deles entraram na cidade antes do pôr-do-sol, sua audição de orcs detectando claramente o silêncio opressivo e seus narizes sentindo o leve odor de podridão. Não havia sinal dos habitantes.

Eles alcançaram o centro da cidade, onde havia uma grande fonte branca, agora seca e repleta de folhas. Eles gritaram e chamaram os habitantes, mas ninguém apareceu.

Em resposta, esqueletos saíram das construções e surgiram dos esgotos. Eles tinham tamanhos variados — carcaças humanas robustas, delicadas formas élficas e vários esqueletos atarracados de anões. Os pés de ossos nus arrastavam-se sobre as pedras do pavimento como bambus ocos, e mandíbulas entrechocavam-se cumprimentando os visitantes orcs.

Dois companheiros de Queixo-Vermelho caíram nos primeiros instantes, atingidos pela surpresa e arrastados pela onda de ossos. Mais dois desapareceram quando as pedras do pavimento sob seus pés cederam, minadas por algo sob a própria rua. Outro morreu quando os orcs restantes entraram em formação dentro da fonte seca e de costas para o centro enquanto encaravam os mortos-vivos que se aproximavam.

As coisas avançaram uma, duas e depois uma terceira vez. Cada ataque era repelido por uma rajada de lâminas e a fonte seca encheu-se de lascas de ossos. Os orcs conseguiram se manter, mas não poderiam se defender por muito tempo do massacre dos mortos-vivos.

Um de seus companheiros gritou e Queixo-Vermelho acompanhou seu gesto. Uma anã de aspecto cansado os chamava da sacada do templo e, em seguida, ergueu o que parecia um vaso com uma vela acesa. Enquanto Queixo-Vermelho a observava, a anã lançou o dispositivo entre os mortos-vivos.

Queixo-Vermelho e seus companheiros agacharam-se por reflexo, usando as bordas finas da fonte para se protegerem quando a bomba improvisada explodiu. Fumaça, poeira e ossos se espalharam em todas as direções. A explosão ensurdeceu-o por um instante, mas Queixo-Vermelho fez uma menção aos seus seguidores para que

usassem a confusão e a fumaça para fugir. Ele arremeteu pelos destroços de esqueletos quase destruídos enquanto liderava a fuga até o templo.

As legiões de mortos-vivos haviam saqueado o templo e alguns ainda permaneciam lá dentro. Aparentemente, a heroína anã estava ocupada com seus próprios problemas para expulsar as criaturas. Três carniçais anões — paródias de seres vivos com olhos vermelhos e rostos acinzentados — cambalearam por uma das escadas do templo em direção a Queixo-Vermelho. Sangue fresco escorria de suas bocas, evidência de que se banquetearam recentemente de seus ex-concidadãos. Gritos inumanos explodiram de gargantas mortas-vivas quando os carniçais saltaram sobre Queixo-Vermelho e seus companheiros.

Queixo-Vermelho os recebeu com aço, dilacerando completamente o primeiro e retraindo a lâmina para afundá-la no peito do segundo. Ambos caíram, e a inércia fez com que seus cadáveres rolassem escada abaixo. Um de seus companheiros remanescentes trocava golpes com o terceiro carniçal, mas a luta terminou quando Queixo-Vermelho esmagou o crânio da criatura com um golpe de revés. Em seguida, os três orcs subiram correndo as escadas.

Queixo-Vermelho encontrou a anã caída perto da balaustrada da passagem com as vestes de curandeira em farrapos e o rosto pálido devido à perda de sangue e de energia mágica. Ele logo percebeu que ela estava ferida muito além de sua própria capacidade de cura.

— Tolo — a curandeira murmurou — Você deveria ter corrido quando teve chance.

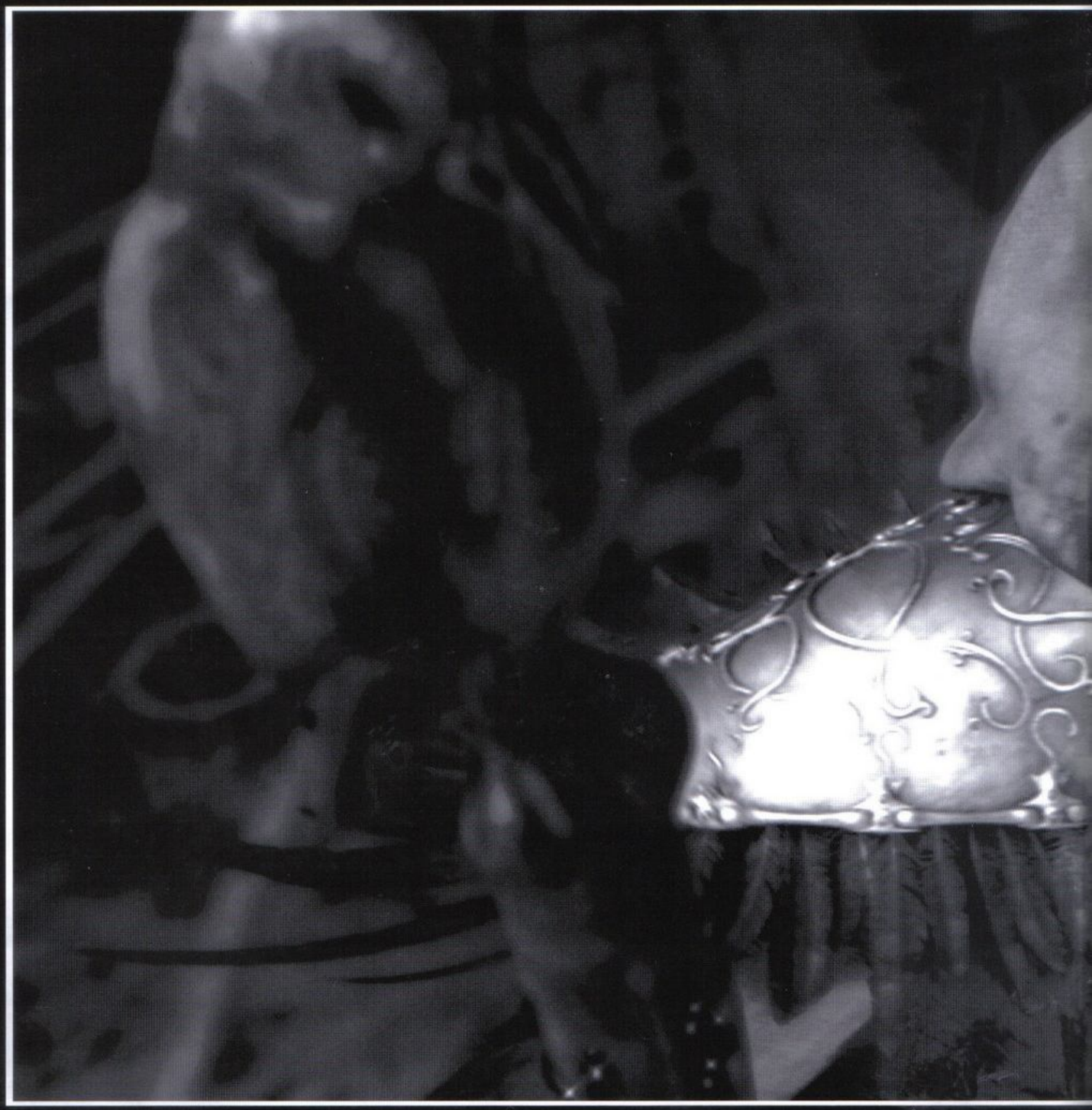
— Você nos ajudou e eu ajudarei você — disse Queixo-Vermelho — Não tenho medo dos mortos.

A anã deu uma risada interrompida pelo sangue, que a fez engasgar.

— O que temo — disse ela — é quando eles não permanecem mortos.

Queixo-Vermelho blasfemou novamente quando ouviu o som de ossos fragmentados se reunindo, de pés esqueléticos movendo-se pelos pavimentos de pedra e os gritos dos carniçais ressuscitados.





CAPÍTULO DOIS: HERÓIS



O **Warcraft RPG** de DUNGEONS & DRAGONS é sobre heróis — as pessoas que lideram os exércitos, derrotam os monstros cruéis e salvam o mundo. Os personagens dos jogadores (PdJs) devem possuir uma personalidade heróica, mesmo se precisarem de tempo e experiência para assumir seus papéis.

As Raças de Warcraft

Os humanos são a espécie inteligente dominante (ou seja, "a mais óbvia") em Azeroth, mas não estão de forma alguma sozinhos. Elfos, anões, taurinos, forasteiros como os orcs e assim por diante compartilham o mundo com eles. Em alguns casos, essas raças se mostraram muito mais influentes que a humanidade no longo prazo.

Entre os seres descritos no *LdJ*, apenas os humanos, elfos, anões, meio-elfos e meio-orcs estão disponíveis no **Warcraft RPG**. Os halflings não existem neste universo e os gnomos não são encontrados em lugar nenhum de Kalimdor.

Estas raças apresentam algumas diferenças das descrições e estatísticas fornecidas no *LdJ*. O mundo de **Warcraft** é desagradável e brutal; a magia e o sobrenatural influenciam a terra e as pessoas de maneiras distintas de outros cenários. Portanto, embora existam semelhanças gerais entre as raças no *LdJ* e neste livro básico, prevalecem as descrições raciais do cenário de campanha do **Warcraft RPG**.

Além das anteriores, o **Warcraft RPG** apresenta quatro raças novas: os goblins empreendedores, os elfos da noite solitários, os orcs marciais e os taurinos xamanistas.

Descrições das Raças

Cada raça apresenta um breve relato sobre sua existência no **Warcraft RPG**:

Descrição: Detalhes sobre a raça em geral, concentrando-se na sociedade e cultura.

Aparência: Detalhes sobre tamanho, constituição física, pele e outras características comuns à raça.

Região: Os tipos gerais de áreas geográficas onde a raça é encontrada.

Afiliação: Se a maioria da raça é afiliada à Aliança ou à Horda ou se mantém neutra. Inclui algumas observações sobre como seu relacionamento (bom ou ruim) com outras raças.

Características Raciais: As habilidades específicas da raça. Provavelmente, diferentes do que você poderá encontrar no *LdJ*.

Personagens Iniciais e Ajuste de Nível

Azeroth é um mundo brutal onde apenas os fortes sobrevivem. Portanto, *os heróis recém-criados começam no 2° nível*, com todas as perícias, talentos, equipamentos e outros benefícios provenientes ao se avançar do 1° nível.

Porém, algumas raças presentes no cenário de campanha do **Warcraft RPG** são inerentemente mais poderosas do que outras. Para manter o equilíbrio de poder, o **Warcraft RPG** utiliza um ajuste de nível de +1 para as criaturas mais poderosas. Os PdJs dessas raças começam a jogar com um poder natural maior, mas adquirem níveis mais lentamente do que aquelas que não apresentam ajustes de nível.

Um herói de uma raça com ajuste de nível *começa no 1° nível* em relação às perícias, talentos, Dados de Vida e habilidades de classe. Entretanto, o PdJ apresenta um nível de personagem efetivo (NPE) 2 para considerações de avanço e equipamento inicial. O NPE de um herói é determinado como se segue:

NPE = ajuste de nível + nível de personagem

Logo, um personagem alto-elfo (ajuste de nível +1) com 4 níveis de mago (Mag4) e 2 de ladino (L) apresenta um NPE 7.

Humanos

Descrição: Os humanos estão entre as raças mais jovens de Azeroth, mas compensam isso por serem a mais numerosa. Com a expectativa de vida geralmente mais curta do que a de outras raças, os humanos parecem se esforçar mais para atingir grandes píncaros na construção de impérios, na exploração e nos estudos da magia. Esta natureza agressiva e curiosa faz as várias nações humanas se tornarem muito atuantes e influentes no mundo.

Pelo menos era assim antes da invasão da Legião Flamejante. Os reinos dos humanos foram muito castigados durante as três guerras contra as hordas demoníacas. Muitos sucumbiram no último confronto, deixando para trás sobreviventes exauridos,

embora não vencidos, da Expedição da Aliança sob o comando da feiticeira Jaina Mourorgulho. Esse grupo iniciou a colonização do continente selvagem de Kalimdor.

Os humanos valorizam a virtude e a honra, embora também se interessem pelo poder e pela riqueza. Após combater as forças da escuridão por várias gerações, tendem a abordar a diplomacia de forma bélica – ataque primeiro, pergunte depois. Auxiliados pela crença na filosofia mística da Luz Sagrada, foram os que mais lutaram e se esforçaram durante as guerras contra a Horda e a Legião Flamejante.

Apesar das tragédias, os humanos continuam resistentes, corajosos e extremamente dedicados a construir uma sociedade forte nas terras agrestes de Kalimdor. Embora lamentem o fim do antigo reino de Lordaeron, visam um futuro brilhante sem as marcas dos rigores da guerra e da batalha.

Aparência: Os humanos possuem diversas ancestralidades. Sua aparência e estatura são equivalentes às descritas no *LdJ*.

Região: Após o término da Terceira Guerra, as forças da Aliança sob o comando de Jaina Mourorgulho seguiram para o sul de Kalimdor. Elas fundaram uma fortaleza chamada Theramore, uma cidade pequena e amurada sobre uma ilha rochosa a leste do Pântano Empoeirado (*Dustwallow Marsh*). A Ilha Theramore e o continente próximo ficaram sob o controle dos humanos e fazem fronteira com Durotar, o novo reino dos orcs ao norte. Os humanos e os orcs mantêm uma paz cautelosa ao longo da fronteira, mas os conflitos ainda são muito comuns. Já que a maioria dos poderosos guerreiros e magos humanos perdeu sua vida durante a guerra contra a Legião Flamejante, apenas alguns magos e guerreiros paladinos veteranos (ou de nível elevado) permanecem em Theramore. Embora os anões Forjaferro e alguns altos-elfos também ocupem a pequena cidade insular, os humanos detêm os cargos de maior poder. Os vendedores e comerciantes goblins são comumente vistos ao redor e dentro da ilha rochosa.

Afiliação: Aliança. Os humanos e os orcs se uniram para enfrentar a ameaça da Legião Flamejante, mas os velhos hábitos retornaram após a derrota dos demônios. Apesar de Servo (o chefe de guerra dos orc) e Jaina Mourorgulho manterem um respeito sau-



dável um pelo outro, os antigos ódios raciais ainda fervem nos corações de suas tropas. Os humanos também desconfiam dos taurinos, devido às ligações que eles mantêm com os orcs. Os humanos e os anões há muito tempo desfrutam um bom relacionamento, um laço fortalecido desde que os anões foram revitalizados pelo desejo de explorar. Por sua vez, os elfos são uma fonte de mistério e frustração — principalmente os exóticos elfos da noite.

Características Raciais dos Humanos

- Tamanho Médio: Como criaturas Médias, os humanos não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.
- O deslocamento básico dos humanos equivale a 9 m.
- Os humanos recebem um talento adicional no 1º nível, pois são rápidos para dominar tarefas especializadas.
- Os humanos recebem 4 pontos adicionais de perícia no 1º nível e 1 ponto adicional de perícia a cada nível de experiência, pois são versáteis e competentes.
- +2 de bônus racial nos testes de Diplomacia, Obter Informação e Conhecimento (nobreza e realeza). Os humanos são seres gregários. Estas perícias também são consideradas de classe para todos os personagens humanos.
- +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra orcs. Os humanos e os orcs têm uma longa história de inimizade.
- *Idioma Básico:* Comum.
- *Idiomas Adicionais:* Qualquer um (exceto linguagens secretas).
- *Classe Favorecida:* Qualquer uma. A classe de nível mais elevado de um humano multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido a multiclasse (consulte o Capítulo 3: Classes, "*Experiência para Personagens Multiclasse*" no *LdJ*).

Anões Forjaferro
(*Ironforge Dwarves*)

Descrição: Os anões forja-ferro são estóicos e resistentes, de forma similar aos do *LdJ*. Eles se empolgam igualmente com a perspectiva de uma batalha ou de uma narrativa. Originários de Forjaferro em Khaz Modan no continente de Lordaeron, chegaram a Kalimdor como parte da Aliança dos humanos para combater a Legião Flamejante. Após a batalha, os anões descobriram que poderiam ter sido criados por uma raça antiga chamada de titãs. As lendas contam que estes seres ajudaram a moldar o próprio mundo em seus primórdios e eram inimigos eternos dos demônios da Legião Flamejante.

A revelação causou uma transformação importante na atitude e nos interesses dos anões. Onde antes os Forjaferro viviam apenas para explorar minerais preciosos e construir salões de pedra, agora eles apreciam a exploração e a procura de revelações sobre o mundo antigo que seus ancestrais ajudaram a criar. Eles são obcecados por investigar as relíquias e os locais relacionados aos titãs por toda Kalimdor.

Além de despertar a sede de descobertas, este conhecimento recém-encontrado também libertou energias encantadas de sua herança ancestral, permitindo que os Forjaferro realizem façanhas espetaculares, como transformar sua pele em pedra por períodos limitados de tempo.

Os anões se interessam tanto pelas invenções quanto pelas explorações e aperfeiçoaram o uso de armas de fogo, como os bacamartes e os canhões. Os membros de qualquer raça podem aprender a usar esses dispositivos mecânicos, mas os Forjaferro possuem uma destreza fantástica para construí-los e utilizá-los.

Aparência: A aparência e estatura dos anões Forjaferro são equivalentes à descrição dos anões no *LdJ*.

Região: Os anões Forjaferro mantêm contato com as forças da Aliança na Ilha Theramore. Costumam ir até lá apenas para reabastecer e ficar sabendo das notícias esporádicas da distante Lordaeron; passam grande parte do tempo vagando por Kalimdor em seu fervor arqueológico. Os anões estabeleceram alguns locais de escavação diferentes, incluindo as ruínas antigas que chamaram de Bael Modan (Montanha Vermelha), localizadas na região meridional das Terras Áridas.

Afiliação: Aliança. Os anões respeitam a habilidade marcial dos orcs, mas uma História muito antiga de inimizade impede quaisquer relações significativas. Embora compartilhem sua afiliação com os altos-elfos, nunca se entenderam muito bem com essa raça.

A discrição inerente dos elfos da noite faz com que os Forjaferro não simpatizem muito com eles. Os anões são neutros em relação aos taurinos, embora se mantenham cautelosos devido à afiliação dessa raça com a Horda. Esse fato torna a exploração de Kalimdor mais difícil do que poderia ser, já que os elfos da noite e os taurinos estão mais familiarizados com a terra do que os recém-chegados anões Forjaferro.

Características Raciais dos Anões Forjaferro

- +2 de Constituição, -2 de Carisma. Os anões são vigorosos e resistentes, mas seu comportamento grosseiro os torna pouco atraentes para os mais sensíveis.
- *Tamanho Médio:* Como criaturas Médias, os anões não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.
- O deslocamento básico dos Forjaferro equivale a 6 m.
- *Visão no Escuro:* Os anões conseguem enxergar até 18 m no escuro. A visão no escuro somente permite enxergar imagens em preto e branco, mas é idêntica à visão normal em todos os demais aspectos e pode ser utilizada mesmo na escuridão completa



- *Estabilidade:* O corpo dos anões é excepcionalmente estável. Um anão recebe +4 de bônus em testes de habilidade realizados para resistir a um encontrão ou imobilização quando estiver em pé sobre chão firme (mas não quando estiver escalando, voando, cavalgando ou qualquer outra situação sem contato direto e firme com o solo).
- *Ligação com Pedras:* Essa habilidade concede +2 de bônus racial aos anões Forjaferro nos testes de Procurar para identificar trabalhos incomuns de alvenaria, como paredes deslizantes, armadilhas de pedra, construções recentes (mesmo erguidas para se igualar às antigas), superfícies rochosas instáveis, tetos de pedra que podem desabar e similares. Qualquer material que não seja rochoso, mas esteja disfarçado como uma rocha, também é considerado um trabalho incomum de alvenaria. Um anão que passar a 3 metros de um trabalho incomum de alvenaria pode realizar um teste de Procurar como se estivesse procurando ativamente; ele também é capaz de utilizar essa perícia para localizar armadilhas construídas com pedras como um ladino. Os anões conseguem intuir a profundidade subterrânea com a mesma naturalidade que um ser humano é capaz de distinguir acima e abaixo. Os anões possuem um sexto sentido relacionado a trabalhos em pedra e metal, uma habilidade inata que é utilizada e desenvolvida freqüentemente em suas moradas subterrâneas.
- *Carne Rochosa (Sob):* Uma vez por dia, usando uma ação livre, os Forjaferro são capazes de transformar sua própria carne em pedra. Isso lhes concede +2 de bônus de armadura natural por um número de rodadas equivalente a seu modificador de Constituição + nível do personagem. Este bônus aumenta em 1 no 6º nível e a cada 6 níveis de personagem subseqüentes (+3 no 6º, +4 no 12º e +5 no 18º).
- *Familiaridade com Armas:* Os anões consideram o bacamarte, o rifle longo, a espingarda de pederneira, o machado de guerra anão e o urgrosh anão como armas comuns, em vez de armas exóticas.
- +2 de bônus racial nos testes de resistência a veneno: os anões são fortes e resistentes a toxinas.
- +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra gigantes.

- + 2 de bônus racial nos testes de Avaliação relacionados a objetos de metal ou pedra e nos testes de Ofícios relacionados a pedras, metais a fabricação de armas de fogo. Estas perícias também são consideradas perícias de classe para todos os personagens Forjaferro.
- *Idioma Básico:* Comum e Anão.
- *Idiomas Adicionais:* Gnomo, Goblin, Orc e Talassiano.
- *Classe Favorecida:* Guerreiro. A classe guerreiro de um anão multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido a multiclasse (consulte o Capítulo 3: Classes, "*Experiência para Personagens Multiclasse*" no *LdJ*).

Altos-Elfos (*High Elves*)

Descrição: Os altos-elfos surgiram há muito tempo, quando um bando de elfos da noite foi exilado de sua terra natal por continuar abusando da magia arcana. Estes excessos acabaram transformando-os em altos-elfos — ou Quel'dorei, como se autodenominaram. Durante o exílio, fundaram a nação de Quel'Thalas no continente de Lordaeron e usaram a magia para se proteger do povo nativo. Com o tempo, construíram muitas cidades maravilhosas. Eles raramente interagiam com outras raças, que viam como "inferiores", e apenas em épocas de grande perigo procuravam a ajuda dos humanos e dos anões. A Horda mostrou-se uma ameaça séria, levando os altos-elfos a se unirem à Aliança. Infelizmente, isso levou à destruição de seu maravilhoso reino.

Os poucos altos-elfos que viajaram com as forças da Aliança para Kalimdor durante a Terceira Guerra descobriram, para seu horror, que Quel'Thalas havia sucumbido ao Flagelo de mortos-vivos. Sem sua terra natal e dominados pelo desejo ardente de vingança, os altos-elfos decidiram permanecer em Kalimdor. Na verdade, nas raras ocasiões em que navios desbravaram os mares traiçoeiros, os demais altos-elfos abandonaram as ruínas de Lordaeron e juntaram-se a eles. Esse bando altivo e melancólico passa a maior parte do tempo caçando os mortos-vivos restantes que infestam as terras selvagens de Kalimdor.

Os altos-elfos estão interessados em Kalimdor por outro motivo. O continente é o lar da maravilhosa Árvore do Mundo, que se encontra há muito tempo sob os cuidados de seus primos, os elfos da noite. Além disso, uma série de poços da lua ocultos — receptáculos de energia mística — também estão espalhados pelo continente. Com o fim de Quel'Thalas, as possibilidades oferecidas por esses lugares atraem os altos-elfos. O interesse é mais do que acadêmico: eles utilizam a magia há incontáveis gerações, tornando-se presas de seu fascínio viciante. Até mesmo aqueles que não conjuram magias não conseguem agir ou pensar claramente sem reabastecer suas energias todos os dias.

Aparência: Os graciosos altos-elfos são um pouco mais altos do que os humanos, medindo cerca de 1,80 m. Porém, são tipicamente mais magros do que os musculosos humanos, pesando em média de 45 a 80 kg. Eles possuem pele e cabelos claros e olhos de cores brilhantes. Tornam-se adultos aos 110 anos de idade, mas podem viver até 2000 anos antes de morrer de velhice.

Região: A Ilha de Theramore é a base dos altos-elfos em Kalimdor. Entretanto, eles não são seres muito sociáveis. Aqueles que residem em Theramore mantêm-se isolados e desconfiam das outras raças, acreditando secretamente que estão tentando roubar seus artefatos e poderes mágicos.

Sabe-se que os altos-elfos vagam pelo continente de Kalimdor, mas sem um padrão claro ou local de destino. Porém, o relacionamento com seus primos não é bom. Dessa forma, mantêm-se longe de Vale Acinzentado e outras terras controladas pelos elfos da noite.

Afiliação: Aliança. Dominados pelo pesar em relação à sua nação morta e atormentados pela dependência da magia, os altos-elfos se afastaram dos aliados humanos e anões a ponto de quase se condenarem ao ostracismo. Embora os humanos ainda aceitem sua ajuda, os anões Forjaferro se relacionam com eles apenas quando necessário — por perceberem, talvez, o quão longe os altos-elfos podem ir para alimentar seu vício racial secreto.

Quanto aos laços entre os altos-elfos e os elfos da noite... bem, não são muito fortes. As duas raças se separaram em tempos antigos devido à cobiça dos altos-elfos pela magia arcana, e isso aparentemente não mudou muito. Da mesma forma, não há muita simpatia entre os altos-elfos e os orcs, e os taurinos são menosprezados como selvagens sem cultura.

Características Raciais dos Altos-Elfos

- +2 de Destreza, +2 de Inteligência, –2 de Constituição. Os altos-elfos são uma raça habilidosa com a magia, mas suas constituição delicada os torna muito frágeis.
- *Tamanho Médio:* Como criaturas Médias, os altos-elfos não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.
- O deslocamento básico dos altos-elfos equivale a 9 m.
- + 2 de bônus racial nos testes de resistência contra todas as magias e efeitos de ação mental.
- *Visão na Penumbra:* Os altos-elfos enxergam duas vezes mais longe que os seres humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de iluminação precária. Nessas situações, eles ainda conseguem distinguir cores e detalhes.
- *Habilidade Arcana:* Os altos-elfos com valor de Inteligência 10 ou superior apresentam a habilidade racial para conjurar 4 magias de nível 0 (truques) por dia, escolhidas a partir das listas de magia de feiticeiro e mago (consulte o *LdJ*, Capítulo 11: Magias, "Magias de Feiticeiros e Mago"). Eles conjuram essas magias como um feiticeiro de 1° nível em todos os aspectos: não precisam prepará-las com antecedência; podem conjurá-las em qualquer combinação até seu limite de magias; não estão sujeitos a quaisquer chances de falha de magia arcana.
  Ao conjurar estas magias, o alto-elfo é tratado como um conjurador de 1° nível para todos os efeitos de magia dependentes de nível. Esta habilidade racial é considerada separadamente de qualquer conjuração que o alto-elfo possua como parte de qualquer habilidade de classe.
- *Nível de Conjurador Aumentado:* Devido ao estudo constante e detalhado da magia arcana, os altos-elfos possuem +1 no nível de conjurador efetivo para todas as suas classes de conjurador arcano. Eles não recebem magias mais cedo nem obtêm quaisquer outros benefícios por adquirir um nível em uma classe de conjuração arcana (como talentos metamágicos ou de criação de itens adicionais, habilidades de classe e assim por diante). Em vez disso, as magias que conjuram normalmente são consideradas como se fossem de um nível superior em relação aos efeitos como alcance, duração, dano, entre outros.
- *Magia Potencializada:* Uma vez por dia, um alto-elfo pode aplicar o talento Potencializar Magia a qualquer magia, sem a penalidade normal de nível. Isto deve ser declarado antes da conjuração e perde-se o uso do talento se a magia não puder ser completada (como, por exemplo, se o elfo falhar num teste de Concentração).
- *Vício Mágico:* Os altos-elfos são viciados na energia arcana. Eles devem passar algum tempo todas as manhãs resistindo às distrações do vicio ou sofrerão –1 de penalidade no nível de conjurador para todas as magias e –2 em todos os testes de resistência contra magias. Portanto, um alto-elfo pode realmente ser impedido de realizar uma conjuração quando estiver sujeito ao vício (isto é, reduzido ao nível 0 de conjurador). Este tempo é gasto da mesma maneira como se o alto-elfo estivesse preparando magias divinas ou arcanas, embora seja independente de qualquer período realmente gasto com a preparação delas (isso dobra o tempo que um alto-elfo conjurador deve dedicar à preparação da magia, embora não seja necessário realizar as duas atividades em seguida).
  Dedicar algum tempo para resistir ao vício é desnecessário se o alto-elfo estiver a menos de 15 m de um poço da lua. Na verdade, mesmo depois de abandonar as proximidades do poço, as energias restantes são suficientes para adiar o vício por um número de dias igual ao modificador de sabedoria do alto-elfo.
  Os elfos da noite e os taurinos conseguem perceber o vício dessas criaturas de modo místico. Portanto, os altos-elfos sofrem –2 de penalidade de circunstância em todos os testes de perícia baseados em Carisma relacionados aos elfos da noite e aos taurinos.
- *Usar Armas:* Os altos-elfos recebem o talento Usar Arma Comum para o arco longo, o arco longo composto e ou a espada curta ou o sabre (escolha ao criar o personagem) como um talento adicional.
- *Idiomas Básicos:* Comum e Talassiano.
- *Idiomas Adicionais:* Darnassiano, Anão, Goblin, Kalimdorano, Orc.
- *Classe Favorecida:* Feiticeiro ou mago. A classe feiticeiro ou mago de um alto-elfo é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido a multiclasse (consulte o Capítulo 3: Classes, "*Experiência para Personagens Multiclasse*" no *LdJ*). Os altos-elfos

são conhecidos por sua tradição como mestres da conjuração arcana; alguns treinam seus talentos (tornando-se magos) enquanto outros desenvolvem sua afinidade natural (tornando-se feiticeiros). A escolha entre feiticeiro e mago como a classe favorita de um personagem deve ser feita assim que o personagem adquire um nível em qualquer uma delas e não pode ser alterada posteriormente.

- *Ajuste de Nível:* +1. Devido a seu poder arcano, os altos-elfos são de certa forma mais poderosos, embora adquiram níveis de personagem mais lentamente do que as demais raças comuns de Azeroth. Consulte Criando Personagens e Ajuste de Nível para mais detalhes.

Elfos da Noite (*Night Elves*)

Descrição: Os elfos da noite — ou Kaldorei, como se autodenominam — são uma raça solitária que habita a terra antiga de Kalimdor. Eles foram a primeira raça a surgir no mundo do **Warcraft RPG.** Também se tornaram os primeiros a estudar a magia arcana e a espalhá-la pelo mundo, resultando na primeira invasão por parte da Legião Flamejante. Este evento catastrófico os fez abandonar a magia arcana, temendo o retorno das forças demoníacas. Os Kaldorei se isolaram do resto do mundo e permaneceram escondidos no topo da montanha sagrada de Hyjal por milhares de anos.

Embora tenham resistido ao fascínio da magia arcana, os elfos da noite estavam intimamente ligados a outro poder. O Monte Hyjal era uma fonte de grande energia mística; a exposição contínua a esta essência mágica concedeu aos Kaldorei a imortalidade e uma resistência tremenda à magia. Embora estes poderes incríveis tenham sido úteis ao longo dos séculos, os elfos da noite abdicaram deles para ajudar a repelir a Legião Flamejante no confronto final durante a Batalha do Monte Hyjal.

Os elfos da noite são selvagens, passionais e fervorosos na defesa de sua terra. Eles podem ser muito supersticiosos em relação a certos assuntos, como a hora do dia apropriada para uma batalha, ou brutalmente pragmáticos em relação a outros, como aceitar as perdas durante uma guerra. Embora sintam falta do passado, quando eram imortais, não se arrependem das escolhas feitas durante o processo para derrotar seus antigos inimigos.

Os elfos da noite começaram a venerar as divindades da natureza e espíritos-totem em eras passadas, após as primeiras batalhas contra a Legião Flamejante. O panteão inclui Elune, a deusa da lua; Cenarius, o semideus dos Bosques e Malorne, o Guia.

Aparência: Os elfos da noite são seres imponentes, com 2 m de altura, e pesam entre 90 e 110 kg. Eles são muito mais musculosos do que os humanos e os altos-elfos, embora tenham corpos ágeis e graciosos, em vez de grosseiros. Além da maior estatura, também parecem um pouco mais selvagens do que os altos-elfos. Sua pele varia entre tons de violeta e roxo escuro e seus cabelos podem ser amarelos, azul-escuros ou verdes. Os olhos dos elfos da noite não apresentam pupilas e têm um brilho prateado, principalmente sob a luz da lua. As orelhas desses seres são ainda mais pontudas do que as dos altos-elfos, chegando a atingir quase 30 cm. Suas roupas refletem a ligação com a natureza, geralmente adornadas com desenhos de folhas ou plantas. Os elfos da noite tornam-se adultos aos 110 anos de idade e, embora não sejam mais imortais, conseguem sobreviver até presenciarem um segundo milênio.

Região: Grande parte do lar original dos elfos da noite na Floresta do Vale Acinzentado (*Ashenvale Forest*) foi destruída ou corrompida durante a invasão da Legião Flamejante. Este conflito devastou Kalimdor e, embora os demônios tenham sido destruídos, a sociedade dos elfos da noite foi destroçada como conseqüência. Os druidas selvagens agora lutam para curar e restaurar a terra, enquanto as sentinelas vigiam eternamente os inimigos visíveis e invisíveis.

Os elfos da noite vivem na aldeia de Refúgio Noturno (*Nighthaven*), localizada na sacra Clareira da Lua (*Moonglade*) nas encostas do Monte Hyjal. Cercada por árvores colossais, ruínas antigas e os poços da lua sagrados, o local é um dos últimos refúgios restantes dos elfos da noite.

Embora valorizem sua ligação com a Aliança, poucos humanos ou anões podem adentrar o centro de Refúgio Noturno e jamais têm permissão para ver os poços da lua sagrados. *Nunca* se permite a presença dos desconfiados altos-elfos. Apenas os sátiros dementes ou os selvagens furbolgs representam uma ameaça real para a existência tranqüila do elfos da noite.

Afiliação: Aliança. Os elfos da noite interagiram eficientemente com os orcs contra a Legião Flamejante, mas a cautela natural dos primeiros e a desconfiança dos segundos acabaram estragando este relacionamento.

Os elfos da noite também não são os membros mais entusiastas da Aliança. Embora honrados e justos, a desconfiança natural em relação às outras raças, a aparência selvagem, até mesmo feroz, e seus hábitos noturnos e poderes ocultos tornam difícil a integração com outras culturas. O fato de não desejarem abandonar a beleza sombria das florestas ao redor do Monte Hyjal também não ajuda muito. Mesmo assim, muitos são suficientemente sábios — ou curiosos — para acreditar que manter uma amizade com a Aliança em Theramore e Bael Modan é imperativo. Eles são fascinados pelas raças mais jovens e empolgam-se com a perspectiva de comércio e produtos exóticos. Estes espíritos aventureiros viajam pelas terras meridionais como exploradores, mercadores e embaixadores.

Esta curiosidade não se estende aos altos-elfos. Os elfos da noite conseguem praticamente sentir o cheiro do vício pela magia em seus primos. Os Kaldorei se lembram de tê-los banido pela intromissão constante na magia arcana e ainda os vêem como cães raivosos que estão prestes a morder alguém. Se um dia surgir a necessidade, não sentirão nenhum remorso em aniquilar seus primos desobedientes. Eles respeitam a opinião de Jaina Mourorgulho, que afirma que os altos-elfos são parte da Aliança, mas não sentem afeição por eles. Os elfos da noite agem em conjunto com seus primos quando necessário, mas precisam de tempo e esforço para superar o desprezo pelos Quel'dorei.

Características Raciais dos Elfos da Noite

- +2 de Sabedoria, -2 de Inteligência. Os elfos da noite possuem sentidos aguçados, mas confiam mais no instinto do que no intelecto.
- *Tamanho Médio*: Como criaturas Médias, os elfos da noite não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.
- O deslocamento básico dos elfos da noite equivale a 9 m.
- *Visão na Penumbra Superior*: Os elfos da noite enxergam três vezes mais longe que os seres humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de iluminação precária. Nessas situações, eles ainda conseguem distinguir cores e detalhes
- *Resistência a Energia*: Os elfos da noite possuem resistência ao fogo e ao frio 1. Esta característica representa apenas uma parcela da resistência que a raça desfrutou outrora.
- *Mesclar-se às Sombras*: Um elfo da noite consegue se mesclar à escuridão que o cerca. À noite ou em ambientes com pouca luz, esta habilidade extraordinária concede +10 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se enquanto o elfo estiver parado.
- *Resistência à Magia*: Os elfos da noite possuem Resistência à Magia igual a 5 + nível do personagem. Um conjurador deve obter um resultado no teste de nível de conjurador (1d20 + nível do conjurador) equivalente a pelo menos o nível de resistência à magia do elfo da noite para afetá-lo. Esta resistência é constante e automática; o elfo da noite não precisa fazer nada em especial para usá-la. Esta habilidade extraordinária representa apenas uma parcela da resistência que a raça desfrutou outrora.
- *Familiaridade com Armas*: Os elfos da noite consideram o gládio da lua como arma comum, em vez de exótica.
- +2 de bônus racial nos testes de Conhecimento (natureza) e Sobrevivência. Estas perícias também são consideradas de classe para todos os personagens elfos da noite.
- *Idiomas Básicos*: Comum e Darnassiano.
- *Idiomas Adicionais*: Goblin, Baixo Comum, Orc, Talassiano.
- *Classe Favorecida*: Batedor. A classe batedor de um elfo da noite multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido a multiclasse (consulte o Capítulo 3: Classes, "*Experiência para Personagens Multiclasse*" no *LdJ*).
- *Classes Proibidas*: Os elfos da noite renegaram a prática de magia arcana há séculos e até desenvolveram uma boa resistência contra ela. Eles conseguem controlar o poder arcano, embora isso os altere para sempre. Uma vez que o elfo da noite adquira um nível que conceda o uso da conjuração arcana, sofrerá uma transformação dolorosa que elimina suas habilidades naturais e as substitui pelas habilidades raciais dos altos-elfos. A mudança total ocorre em uma semana e não pode ser revertida após ter começado.

- *Ajuste de Nível*: +1. Devido à sua resistência mística, os elfos da noite são de certa forma mais poderosos, embora adquiram níveis de personagem mais lentamente do que as demais raças comuns de Azeroth. Consulte Criando Perso-nagens e Ajuste de Nível para mais detalhes.

Goblins

Descrição: Os goblins são humanóides pequenos, espertos e perspicazes com um interesse extremo pelo comércio e uma curiosidade intensa sobre todas as coisas mecânicas. Sua sociedade é, na melhor das hipóteses, fragmentada e definida principalmente pelo comércio e o escambo. Maquinadores e trapaceiros supremos, estão sempre em busca de um negócio melhor.

Eles valorizam a tecnologia como um aspecto útil do comércio. Alguns dizem que sua vantagem — e maldição — é serem os principais usuários de tecnologia num mundo governado pela magia. Eles empregam várias equipes de engenheiros que se empenham em expandir a tecnologia atual para uma grande quantidade de aplicações. Eles constroem e restauram máquinas constantemente e desenvolvem novas idéias. Infelizmente, sua falta de disciplina significa que muitas criações ficarão inacabadas quando algo diferente chamar a atenção do goblin ou que uma máquina explodirá após seu criador esquecer de adicionar uma válvula de escape vital.

Eles sentem muita inveja da invenção das armas de fogo pelos Forjaferro — tanto do ponto de vista comercial quanto tecnológico. Os goblins reconhecem o potencial que essa tecnologia poderia ter... e os lucros que poderiam ser obtidos ao apresentá-la ao mundo. Entretanto, eles não dominarão este conhecimento pelo menos por algum tempo, já que muitas experiências com pólvora e explosivos acabaram com a curiosidade de várias dessas criaturas.

Um certo número de príncipes mercadores governa as várias propriedades dos goblins ao redor do mundo. Embora todos eles residam na cidade-ilha de Mina Subterrânea, distante de Kalimdor, cada um controla seus próprios exércitos e frotas mercantis, além de vastas áreas de comércio, mineração, desmatamento, escravos e roubo.

Os príncipes mercadores são os mais astutos de sua raça e não hesitam por nada em seu acúmulo de fortunas e poder, seja através de meios legítimos ou mercados negros e deslealdade. Os goblins encontrados em Kalimdor são corsários ou agentes dos vários governantes de Mina Subterrânea.

Estas criaturas são guerreiros obstinados. Atacam à distância com bestas e utilizam maças quando o combate fica mais próximo. Quando desafiados em suas terras, também lutam com ferramentas. Possuem uma boa compreensão de táticas e estratégias e são mestres em sitiar cidades. Sua afeição por máquinas grandes torna-os ideais para atacar fortalezas.

Os goblins são malandros e trapaceiros ao extremo. Sua missão no mundo é criar invenções incríveis, acumular a riqueza resultante e causar o máximo de prejuízo sutil possível.

Aparência: Os goblins são pequenos e esguios, em média com cerca de 90 cm de altura e pesando entre 13 e 22 kg. Eles possuem narizes e orelhas grandes e pele verde. Seus braços e dedos longos são muito úteis para alcançar a parte posterior de alguma máquina com a qual estejam trabalhando. Eles tendem a usar vestimentas de couro, muitas vezes cortadas como aventais para protegê-los de fluidos cáusticos.

Região: Os goblins são uma raça esperta e astuta de negociantes e paus para toda obra que normalmente são encontrados como parte de uma missão comercial... ou em meio a um ataque pirata. Seus navios navegam os mares ao redor de Kalimdor, buscando riquezas, escravos ou produtos exóticos. O principal porto goblin em Kalimdor é Catraca (*Ratchet*), uma cidade costeira mediana localizada na margem oriental das Terras Áridas diretamente entre Durotar e Theramore.

Como os goblins são essencialmente neutros em relação a qualquer um, Catraca diverte os membros de todas as raças que a procuram por causa de sua vida noturna. Em geral, é um lugar agitado, oferecendo ótimos bares, clubes de luta, mulheres (e homens) e barcos velozes. Os goblins cuidam de suas operações dia e noite, e os barcos estão sempre entrando e saindo, repletos de cargas e produtos preciosos. Os vigias goblins patrulham as ruas, certificando-se que os vários visitantes da Horda e da Aliança estão se enten-

dendo. Vários arruaceiros bêbados já riram da dupla de soldados goblins minúsculos que ordenava que se acalmassem... e acabaram acordando na cadeia cheios de hematomas e com as roupas chamuscada.

Afiliação: Nenhuma. Construir e inventar coisas constantemente exige uma grande quantidade de recursos, tanto para se criar as máquinas quanto para conservar aquelas que realmente funcionam. Retirar peças de máquinas velhas só resolve o problema por algum tempo, portanto os goblins comercializam com quantas raças e culturas for possível.

Seus interesses mecânicos e comerciais nem sempre são perseguidos nos limites da sociedade educada. Embora não sejam malignos, os goblins estão dispostos a se envolver com empreendimentos duvidosos — escravidão, desmatamento, extração de petróleo prejudicial ao meio ambiente — para atingir seus objetivos. Eles são oportunistas ao extremo e sempre apreciam fazer o melhor negócio.

Características Raciais dos Goblins

- +2 de Destreza, -2 de Força. São muito espertos, mas não tão fortes.
- *Tamanho Pequeno*: Como criaturas Pequenas, os goblins recebem +1 de bônus de tamanho na Classe de Armadura, +1 de bônus de tamanho nas jogadas de ataque e +4 de bônus de tamanho nos testes de Esconder-se, mas precisam usar armas menores que os humanos e sua capacidade de levantar e carregar peso equivale a três quartos da carga máxima das criaturas Médias.
- O deslocamento básico dos goblins equivale a 6 m.
- *Visão na Penumbra:* Os goblins enxergam duas vezes mais longe que os seres humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de iluminação precária. Nessas situações, eles ainda conseguem distinguir cores e detalhes.
- +2 de bônus racial nos testes de Avaliação, Ofícios (alquimia), Diplomacia e Ouvir. Estas perícias também são consideradas de classe para todos os personagens goblins.
- +4 de bônus racial nos testes de Ofícios (objetos mecânicos). Os goblins são artesões excelentes.
- *Familiaridade com Armas:* Os goblins consideram o bacamarte, a espingarda de pederneira e o rifle longo como armas comuns, em vez de exóticas.
- *Idiomas Básicos:* Comum e Goblin.
- *Idiomas Adicionais:* Qualquer um.



- *Classe Favorecida:* Faz-tudo. A classe faz-tudo de um goblin multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido a multiclasse (consulte o Capítulo 3: Classes, "*Experiência para Personagens Multiclasse*" no *LdJ*).

Meio-Elfos

Descrição: Os meio-elfos são o resultado da mistura de humanos e altos-elfos. Os altos-elfos já não são muito prolíficos, e os relacionamentos inter-raciais não são bem vistos. Por isso, essas criaturas são raras em Kalimdor. A maioria veio do oeste junto com o exército de Jaina Mourorgulho e estabeleceu-se em Theramore. Poucos passam muito tempo entre os altos-elfos, que os desprezam.

Até mesmo entre os humanos, eles não são muito aceitos. Muitos humanos sentem inveja da expectativa de vida prolongada destas criaturas e desconfiança, simplesmente por serem *diferentes*. Nascidos de duas culturas, mas completamente aceitos por nenhuma, a maioria dos meio-elfos desenvolve uma visão sombria da vida. Alguns lutam contra o preconceito para serem aceitos entre os altos-elfos e/ou humanos, enquanto outros desprezam sua ancestralidade e tomam seu próprio rumo.

Aparência: Os meio-elfos apresentam quase a mesma estrutura física dos humanos. Como seus parentes altos-elfos, tendem a possuir pele e cabelos claros e olhos coloridos e brilhantes (geralmente azuis ou verdes). Porém, são mais musculosos do que os altos-elfos puros. Embora não possuam a longevidade élfica, desfrutam de uma expectativa de vida longa, atingindo a maturidade aos 20 anos de idade e vivendo em média cerca de dois ou três séculos.

Região: Theramore é o lar da maioria dos meio-elfos, embora poucos passem muito tempo no local. A falta de aceitação na sociedade dos humanos e altos-elfos leva muitos deles a vagar por Kalimdor. Vários se tornaram batedores apenas para passar longos períodos longe de outras pessoas.

Afiliação: Aliança. Os meio-elfos se esforçam mais por se socializar com os humanos do que com os altos-elfos, que esnobam os mestiços antes mesmo que eles tenham a chance de cumprimentá-los. Os humanos nem sempre agem diferente, já que as tentativas de adaptação não são tão bem-sucedidas quanto os meio-elfos gostariam. Um fato interessante é que os meio-elfos são mais aceitos entre outras raças, como os anões e os goblins, que não têm opiniões convictas sobre relacionamentos entre humanos e elfos. Da mesma maneira, os meio-elfos vêem os meio-orcs como espíritos irmãos, igualmente marginalizados.

Vítimas de muito preconceito, alguns abandonam sua herança mestiça e filiam-se à Horda.

Características Raciais dos Meio-Elfos

- *Tamanho Médio:* Como criaturas Médias, os meio-elfos não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.
- O deslocamento básico dos meio-elfos equivale a 9 m.
- *Visão na Penumbra:* Os meio-elfos enxergam duas vezes mais longe que os seres humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de iluminação precária. Nessas situações, eles ainda conseguem distinguir cores e detalhes.
- *Sangue Élfico:* Para todas as habilidades especiais e efeitos, um meio-elfo é considerado um alto-elfo (conforme apropriado).
- +1 de bônus racial nos testes de resistência contra magias ou efeitos similares à magia. Os meio-elfos não possuem o legado completo dos altos-elfos, que lhes concederia Habilidade Arcana (e o vício correspondente); entretanto, seu sangue carrega uma herança mística suficiente para oferecer alguma resistência à magia.
- + 2 de bônus racial nos testes de Obter Informação e Sentir Motivação. Os meio-elfos aprenderam a manter a cautela em relação a truques e à possibilidade de perseguição. Essas perícias também são consideradas de classe para todos os personagens meio-elfos.
- *Idiomas Básicos:* Comum e Talassiano.
- *Idiomas Adicionais:* Qualquer um.
- *Classe Favorecida:* Qualquer uma. A classe de nível mais elevado de um meio-elfo multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido a multiclasse (consulte o Capítulo 3: Classes, "*Experiência para Personagens Multiclasse*" no *LdJ*).

Meio-Elfos da Noite

Apenas um ano se passou desde que a Horda e a Aliança uniram forças com os elfos da noite para repelir o ataque a Nordrassil. Portanto, os elfos da noite e os humanos ainda não tiveram tempo para se misturarem e produzirem filhos adultos. Isso não significa que não possam existir, mas seriam muito mais raros do que a linhagem típica de meio-elfos.

Se o jogador *precisar* criar um meio-elfo descendente dos elfos da noite, as únicas diferenças em termos de regras são que ele se parecerá mais com um elfo da noite e será considerado como um para todas as habilidades especiais e efeitos (conforme apropriado). Ao invés de Talassiano, seu idioma básico será Darnassiano.

Meio-Orcs

Descrição: Tanto os humanos quanto os orcs prefeririam ignorar a existência dos meio-orcs. Na verdade, fazem isso sempre que surge a oportunidade.

Ao contrário dos meio-elfos, que preferem ficar solitários a enfrentar o preconceito, os meio-orcs tornam-se membros bem evidentes e falantes em sua sociedade natal. Quase por necessidade, ostentam sua condição de híbridos como um símbolo de honra desafiador. Eles são orgulhosos e corajosos — na verdade, correrão os riscos que as outras raças consideram muito perigosos (ou completamente suicidas) como uma maneira de se provarem iguais às raças "puras".

É raro que esse comportamento seja totalmente bem-sucedido. As culturas paternas se aproveitarão da natureza corajosa do meio-orc e o encorajarão a cumprir todos os tipos de tarefas imprudentes — "por seu povo", naturalmente. Não haverá nenhum prejuízo se o meio-orc morrer durante a tentativa e sempre existirá outra missão suicida se a criatura completar a primeira.

Da mesma forma, muitos nas culturas paternas não hesitam em incitar os meio-orcs a desafios ridículos — roubar o eLivro dos Monstros de um guarda, incomodar um governante durante uma reunião formal, comer carne estragada e assim por diante. O desespero em ser aceito pode levá-los a aceitar esses desafios estúpidos, mas também podem levar o meio-orc a perder a paciência e voltar-se contra os que o provocaram. Um meio-orc furioso não deve ser menosprezado.

Aparência: Os meio-orcs têm em média cerca de 1,95 de altura e pesam de 90 a 110 kg. Os machos são notavelmente mais altos e pesados do que as fêmeas. Sua pele varia entre o verde-claro e o marrom acinzentado e seus cabelos são grossos como os de um orc, variando entre o castanho e o preto. A linhagem orc é inconfundível, mas não tão evidente quanto em um exemplar puro — as orelhas não são tão grandes, o nariz não tão achatado e as presas menos proeminentes. Os meio-orcs vivem mais tempo do que seus parentes, com expectativas de vida equivalentes à de um humano.

Região: Consulte as informações sobre os humanos e os orcs. Se for criado por humanos, um meio-orc provavelmente adotará Theramore como lar. Se criado por orcs, provavelmente residirá na cidade de Orgrimmar em Durotar.

Afiliação: Qualquer uma. Os meio-orcs são membros da Aliança ou da Horda principalmente de acordo com o local onde foram criados. Mesmo assim, é mais comum que encontrem um lugar na Horda. A aceitação é difícil até mesmo entre os orcs, mas é melhor do que nada. Eles precisam se esforçar em dobro para provarem sua capacidade, mas pelo menos *podem* fazer isso. Os humanos os vêem como bestas quase incivilizadas e pouco melhores que os próprios orcs.

Os elfos e anões tendem a generalizar os meio-orcs e os orcs, ao passo que os taurinos e goblins se mostram mais tolerantes. Os meio-orcs vêem os meio-elfos como espíritos semelhantes, igualmente marginalizados.

Características Raciais dos Meio-Orcs

- +2 de Constituição, -2 de Sabedoria. Os meio-orcs são mais espertos do que seus parentes orcs, mas são propensos a ações precipitadas para provar sua honra e coragem.
- *Tamanho Médio:* Como criaturas Médias, os meio-orcs não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.

- O deslocamento básico dos meio-orcs equivale a 9 metros.
- *Visão na Penumbra:* Os meio-orcs enxergam duas vezes mais longe que os seres humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de iluminação precária. Nessas situações, eles ainda conseguem distinguir cores e detalhes.
- *Sangue Orc:* Para todas as habilidades especiais e efeitos, um meio-orc é considerado um orc.
- +1 de bônus racial nos testes de resistência contra magias ou efeitos de medo. Ainda se debate se os meio-orcs são destemidos devido a algum aspecto humano ou se essa característica é apenas outra maneira de provar que são iguais às demais raças "puras".
- +2 de bônus racial nos testes de Intimidar e Sentir Motivação. Os meio-orcs são tão intimidadores quanto seus parentes orcs e aprenderam a olhar além das aparências para sobreviver. Estas perícias também são consideradas de classe para todos os meio-orcs.
- *Idiomas Básicos:* Comum e Orc.
- *Idiomas Adicionais:* Qualquer um.
- *Classe Favorecida:* Bárbaro. A classe bárbaro de um meio-orc multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido a multiclasse (consulte o Capítulo 3: Classes, "*Experiência para Personagens Multiclasse*" no *LdJ*).

Orcs

Descrição: Os orcs já cultivaram uma sociedade xamanista no mundo moribundo de Draenor. Corrompidos pela magia negra da Legião Flamejante, transformaram-se em uma Horda voraz e irrefreável. Levada ao mundo de Azeroth por um portal dimensional, a Horda foi manipulada até iniciar uma guerra contra as nações humanas de Tempestade de vento e Lordaeron. Essas lutas se estenderam por gerações.

Recentemente, sob a liderança visionária de Servo, os orcs livraram-se da influência demoníaca. Agora, lutam para recuperar suas tradições perdidas e seus costumes xamanistas ancestrais. Mas mesmo enquanto reconstroem sua cultura, não esquecem os acontecimentos recentes. Eles não deixarão de lutar para garantir que nunca mais serão usados como marionetes.

Embora os forasteiros sempre os vejam como um povo bárbaro e brutal, os orcs são muito imponentes e nobres à sua própria maneira. Eles valorizam a honra e a habilidade acima da riqueza material. Embora brutais em combate, lutam com graça e estilo surpreendentes. Eles não desperdiçam suas vidas de forma imprudente, mas também não evitam o perigo, confiando em sua honra e em suas perícias para auxiliá-los durante a maioria dos encontros.

Os orcs valorizam a honra acima de tudo e são capazes de grandes sacrifícios para provar seu valor àqueles que respeitam. A maneira mais fácil de arranjar uma briga com essas criaturas é insultar sua honra. Eles são cautelosos em relação a forasteiros, mas fazem amizade facilmente quando percebem que podem confiar em alguém.

O conceito de honra é visto em todos os níveis da sociedade orc, até mesmo nas práticas de batismo. O primeiro nome de um orc é concedido no começo de sua vida, normalmente derivado de um nome de família ou de um grande herói. A tribo concede o segundo nome após a criatura atingir a maturidade e o baseia em um grande feito. Esta prática origina sobrenomes como Martelo-da-Perdição, Lançador-de-Elfo, Exterminador-de-Inimigo, Racha-Crânio, Golpeador e assim por diante. Esse segundo nome pode ser alterado se outro se mostrar mais apropriado. Muitos orcs jovens abandonam sua tribo para acharem seu caminho no mundo e honrarem a si e às suas famílias através de feitos importantes. Aventurar-se é uma ótima forma de adquirir tanto honra quanto habilidades de combate.

Os orcs não veneram um panteão fixo de divindades. Em vez disso, os xamãs cultuam a natureza, os elementos e os ancestrais. A raça apresenta uma antiga tradição de governo dos xamãs. Os orcs reverenciam os mais velhos, principalmente aqueles que realizaram grandes feitos durante a vida. Eles expressam esta adoração através da tradição oral, contando as histórias de grandes indivíduos a várias gerações através de lendas e canções.

Aparência: Os orcs machos têm em média quase 2,10 m de altura e pesam de 110 a 140 kg. As fêmeas costumam ser quinze centímetros mais baixas e 20 a 45 kg mais magras. Sua pele varia entre o verde-

claro e o marrom acinzentado e seus cabelos são grossos e normalmente castanhos ou negros, tornando-se grisalhos com o passar dos anos.



Orelhas grandes, nariz achatado e uma boca enorme repleta de dentes afiados com caninos inferiores proeminentes representam suas características mais óbvias. Os orcs usam uma grande variedade de vestimentas diferentes, desde peles e couro cru em alguns clãs a armaduras de metal pesado em outros. Os orcs são um povo de vida relativamente curta, atingindo a maturidade aos 18 anos e raramente vivendo mais do que 75 anos.

Região: Os orcs chegaram a Azeroth provenientes de um mundo completamente diferente. O que se assemelhava a uma pátria em Lordaeron foi perdido. Porém, sob a liderança de Servo, chegaram a Kalimdor para estabelecer um novo lar. Após a luta cruel contra a Legião Flamejante, iniciaram esse processo no reino de Durotar. A paisagem árida é muito parecida com o mundo original devastado dos orcs, Draenor.

A capital, Orgrimmar, aninhada em um vale montanhoso escarpado, fervilha com indústria e comércio rústicos. Os orcs gostam de seus vizinhos taurinos (cuja terra natal, Mulgore, fica a oeste, depois das Terras Áridas) e apreciam muito negociar e caçar com eles. Os taurinos muitas vezes são encontrados passeando com seus amigos orcs pelas arenas de esportes e tavernas de Orgrimmar.

Embora os orcs não tenham interesse em conquistar ou dominar, permanecem compreensivelmente cautelosos em relação a seus vizinhos humanos ao sul. As patrulhas orcs agem regularmente para garantir que os agentes de Theramore mantenham-se afastados das fronteiras de Durotar.

Afiliação: Horda. O relacionamento dos orcs com a maioria das outras raças é, na melhor das hipóteses, instável. As raças da Aliança não conseguem esquecer as invasões de anos atrás e acreditar que os orcs agora sigam um caminho mais pacífico — principalmente porque muitas tribos não abandonaram o estilo de vida de guerreiros. Enquanto as coisas não estão nada calmas em ralação aos humanos, anões e elfos, os orcs se dão muito bem com os taurinos. As duas raças apresentam muitas semelhanças culturais e mantêm uma forte ligação, apesar das diferenças de suas ancestralidades. Os goblins são tolerados, já que sempre oferecem produtos interessantes pelos quais vale a pena negociar.

Características Raciais dos Orcs

- +2 de Constituição, -2 de Inteligência. Os orcs são mais robustos do que os humanos, mas não tão refinados.
- *Tamanho Médio:* Como criaturas Médias, os orcs não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.
- O deslocamento básico dos orcs equivale a 9 metros.
- *Visão na Penumbra:* Os orcs enxergam duas vezes mais longe que os seres humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de iluminação precária. Nessas situações, eles ainda conseguem distinguir cores e detalhes.
- *Fúria em Batalha:* Um orc consegue canalizar sua fúria guerreira para se tornar realmente temível em

combate. Isso é considerado uma habilidade racial e funciona de forma quase idêntica à fúria do bárbaro (*LdJ*, Capítulo 3: Classes, "Descrições de Classe", *Bárbaro*).

A única diferença é que o orc pode enfurecer-se uma vez por dia. Se ele pertencer a uma classe que apresenta uma habilidade similar (como a classe bárbaro), sua característica racial lhe permite enfurecer-se uma vez a mais por dia. No entanto, o orc só pode se enfurecer uma vez por encontro.

- *Familiaridade com Armas:* Os orcs consideram as garras de ataque orc como armas comuns, em vez de armas exóticas.
- *Usar Arma:* Os orcs recebem o talento Usar Arma Comum para o machado de guerra.
- +2 de bônus racial nos testes de Adestrar Animais (lobos) e Intimidar. Estas perícias também são consideradas de classe para todos os personagens orcs.
- +1 de bônus racial nas jogadas de ataque contra humanos. Os humanos e os orcs têm uma longa história de inimizade.
- *Idiomas Básicos:* Comum e Orc.
- *Idiomas Adicionais:* Goblin, Baixo Comum, Taur-ahe.
- *Classe Favorecida:* Guerreiro. A classe guerreiro de um orc multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido a multiclasse (consulte o Capítulo 3: Classes, "*Experiência para Personagens Multiclasse*" no *LdJ*).

Taurinos (*Taurens*)

Descrição: Os taurinos são uma raça selvagem de nômades que há muito tempo vaga pelas planícies de Kalimdor. Eles costumam ser xenófobos em relação às outras raças, mas mantêm relações comerciais com elas. Às vezes, um taurino sentirá a necessidade de deixar seu lar e procurar seu destino no mundo exterior, onde sua força imensa e habilidade de combate são muito valorizadas.

Os taurinos são tipos fortes e silenciosos. Raramente falam ou riem, principalmente em meio a pessoas que não conhecem bem, preferindo deixar suas ações falarem por eles. Muitas discussões com um taurino se encerraram após a criatura espremer um banco de madeira até reduzi-lo a lascas. Eles podem demorar bastante para confiar em seus companheiros, mas, quando isso acontecer, serão ótimos amigos e defensores leais.

Os taurinos não apreciam a guerra ou o conflito. Porém, quando irritados, tornam-se inimigos implacáveis. Por serem guerreiros ferozes, contam com sua tremenda força para mantê-los na batalha.

Moderação em todas as coisas e viver em harmonia com o mundo são atitudes que os taurinos valorizam muito. Eles vivem em um equilíbrio cuidadoso com o ambiente, protegendo a beleza agreste da terra e mantendo um senso de continuidade entre gerações passadas e futuras. De fato, veneram os espíritos e os elementos das planícies onde vivem e consultam as almas de seus ancestrais para obter orientação.

Eles possuem uma deusa primitiva que denominam a Mãe Terra, a quem veneram acima de tudo. Ela é a própria harmonia da natureza. Alguns dizem que ela pode ser uma manifestação da lendária Alextrasza, o dragão vermelho que representa o Aspecto da vida.

Embora os taurinos possuam uma linguagem escrita, baseada em pictogramas, ao invés de um alfabeto, sua cultura nômade desencorajava seu uso. Portanto, a documentação por escrito é responsabilidade do xamã da tribo e feita nas laterais das cabanas, em roupas, ferramentas ou até mesmo pedras e outras formações naturais. A maior parte da história e das lições é transmitida oralmente de uma geração a outra.

Os taurinos possuem diversos nomes. Eles recebem um no nascimento e outro durante uma cerimônia para celebrar o ingresso à idade adulta. Este nome de adulto descreve algum evento de suas vidas ou alguma característica individual notável: por exemplo, Couro Negro, Nascido da Terra, Meio Chifre, Curtidor, Vigia do Rio, Cicatriz, Casco Fendido, Perseguidor da Tempestade ou Filha do Vento. Um taurino também pode adquirir um terceiro nome que será usado ao lidar com forasteiros.

Aparência: Os taurinos são muito grandes e musculosos. Os do sexo masculino têm cerca de 2,20 m de altura e pesam 160 kg ou mais, devido em grande parte aos músculos. São extremamente fortes, mas não têm muita coordenação fina. Seus corpos

são cobertos por uma camada de pêlos emaranhados que varia bastante de acordo com a linhagem familiar do indivíduo. A pelagem pode variar entre negro, castanho e branco, e até mesmo malhado. Os olhos são geralmente negros ou castanhos.

Os taurinos usam vestimentas de material natural, como couro e pêlos de animais, devido, em parte, à tradição, mas também porque é difícil encontrar roupas ou armaduras mais sofisticadas que lhes sirvam. Eles apreciam jóias de todos os tipos e cingem pedras preciosas em suas roupas ou colocam braceletes em volta de seus chifres. A expectativa de vida dos taurinos é relativamente curta: eles chegam à idade adulta aos 15 anos de idade e raramente vivem mais do que 100 anos.



Região: Depois de viveram como nômades por várias gerações, os pacíficos taurinos seguiram seu velho chefe, Cairne Casco de Sangue, até um novo lar sobre um pico plano chamado Penhasco do Trovão (*Thunder Bluff*). Aninhado nos sopés levemente arborizados de Mulgore, este local tornou-se um refúgio agrário pacífico para a raça de caçadores poderosos. Os taurinos deleitam-se com sua nova cidade e desfrutam da paz e da segurança de um exército permanente.

O contato com forasteiros é limitado àqueles que procuram as pelagens e peles finas que os taurinos produzem a partir dos rebanhos rastreados pelos caçadores e os grãos de boa qualidade cultivados pela espécie.

Os taurinos encontrados fora de sua terra em geral são mercenários, pastores ou trabalhadores. Muitos acham emprego como guarda-costas para os ricos, já que poucos querem brigar com um monte músculos de dois metros de altura.

Afiliação: Horda. Os taurinos vêem os orcs de Durotar como irmãos espirituais. Embora não odeiem diretamente os humanos ou os anões, sentem que os agressivos recém-chegados poderiam representar um problema para a sua terra. Os taurinos não confiam nos altos-elfos, pois percebem a corrupção do vício pela magia. Por sua vez, admiram os elfos da noite, lembrando-se tanto da grandeza quanto da imprudência alcançadas pelos Kaldorei em eras passadas... e o cataclismo resultante de seu orgulho.

Características Raciais dos Taurinos

- +4 de Força, +2 de Constituição, –2 de Destreza. Os taurinos são criaturas bípedes poderosas, mas essa força acaba prejudicando sua agilidade.
- *Tamanho Grande* (*alto*): Como criaturas Grandes (altas), os taurinos sofrem –1 de penalidade de tamanho na Classe de Armadura e nas jogadas de ataque e –4 de penalidade de tamanho nos testes

de Esconder-se. Sua capacidade de levantar e carregar peso equivale ao dobro da carga máxima das criaturas Médias. Seu espaço e alcance natural são equivalentes a 3 m.

- O deslocamento básico dos taurinos equivale a 9 m.
- *Investida Taurina:* Ao executar uma investida, um taurino pode abaixar a cabeça para atingir o alvo com seus chifres poderosos. Além dos benefícios e riscos comuns a essa manobra, esta habilidade permite ao taurino realizar um único ataque de perfuração infligindo 1d8 pontos de dano mais 1,5 vezes seu modificador de Força.

  O taurino também pode usar a ação Preparar para abaixar a cabeça e posicionar os chifres contra uma investida, causando o mesmo dano caso atinja o oponente.
- *Familiaridade com Armas:* Os taurinos consideram a alabarda taurina e o totem taurino como armas comuns, em vez de armas exóticas.
- *Usar Armas:* Os taurinos recebem o talento Usar Arma Comum para as lanças longa e curta. São caçadores nômades habilidosos.
- +2 de bônus racial nos testes de Adestrar Animais e Sobrevivência. Estas perícias também são consideradas de classe para todos os personagens taurinos.
- +1 de bônus racial nas jogadas de ataque com lanças longas e curtas.
- *Idiomas Básicos:* Comum e Taur-ahe.
- *Idiomas Adicionais:* Goblin, Baixo Comum, Orc.
- *Classe Favorecida:* Guerreiro. A classe guerreiro de um taurino multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido a multiclasse (consulte o Capítulo 3: Classes, "*Experiência para Personagens Multiclasse*" no *LdJ*).
- *Ajuste de Nível:* +1. Devido à sua força física, os taurinos são de certa forma mais poderosos, embora adquiram níveis de personagem mais lentamente do que as demais raças comuns de Azeroth. Consulte Criando Personagens e Ajuste de Nível para mais detalhes.

As Classes de Warcraft

O mundo de **Warcraft** é um reino de fantasia exclusivo que adapta — ou simplesmente ignora — certos elementos do gênero. As classes de personagem disponíveis no jogo talvez demonstrem mais claramente esta distinção. Como você verá a seguir, algumas das classes padrão do *LdJ* e do *LdM* foram adaptadas e novas classes principais e de prestígio foram acrescentadas. Porém, as classes do *LdJ* e do *LdM* a seguir não existem no **Warcraft RPG**:

Classes Principais: Bardo, clérigo, druida, monge, paladino, ranger.

Classes de Prestígio: Arqueiro arcano, impostor arcano, assassino, algoz, discípulo do dragão, anão protetor, cavaleiro sobrenatural, hierofante, andarilho do horizonte, mestre do conhecimento, teurgista místico, mago escarlate, dançarino das sombras, taumaturgista.

Algumas classes, como bardo e monge, simplesmente não são relevantes no mundo do jogo **Warcraft**. Outras, como druida e paladino, são tão diferentes que recebem descrições totalmente novas como classes de prestigio.

Todas as classes de PdMs detalhadas no *LdM* (adepto, aristocrata, plebeu, especialista, combatente) existem no mundo de **Warcraft**.

Classes e Magias

As fontes de energias arcanas e divinas têm uma relação importante com o resto do universo de **Warcraft**. Portanto, as magias e classes de conjuração diferem de maneira importante das encontradas no *LdJ*.

Algumas magias têm um efeito diferente do que se descreve no *LdJ* e há aquelas que são exclusivas de **Warcraft**. Consulte o Capítulo Quatro: Magias para verificar as alterações nas magias do *LdJ* e quaisquer novas descrições.

As novas magias nas listas de cada classe (veja adiante) estão marcadas com um asterisco (*); consulte o Capítulo Quatro: Magias para obter suas descrições.

Conjuradores Divinos

No **Warcraft RPG**, esses conjuradores adquirem suas magias e poderes divinos aderindo a filosofias específicas ou suplicando-os aos espíritos da natureza, ao invés de venerarem divindades.

Os sacerdotes humanos, anões, altos-elfos e meio-elfos seguem os ensinamentos da Luz Sagrada, que prega que todas as vidas estão ligadas além do mundo físico em um grande elo espiritual (veja "Crenças" no Capítulo Três: Aventuras).

Os conjuradores divinos entre os elfos da noite (e quaisquer meio-elfos nascidos de uniões híbridas) geralmente seguem o caminho do druidismo e adquirem suas magias do poder da natureza. Os sacerdotes dos elfos da noite veneram a deusa da lua, Elune.

Os orcs e taurinos aderem a crenças xamanistas que se concentram totalmente no culto aos espíritos e aos ancestrais.

Da mesma forma, cultos isolados que adoradores de demônios oram para a Legião Flamejante e adquirem suas magias e poderes divinos de forças sombrias desconhecidas.

Os conjuradores divinos não escolhem domínios propriamente ditos, embora, dependendo de sua classe, possam ser impedidos de utilizar alguns.

Observação: Nenhuma classe principal no **Warcraft RPG** recebe a característica "expulsar ou fascinar mortos-vivos". As classes de prestígio, como necromante, guerreiro paladino e sacerdote, recebem habilidades especiais para lidar com os mortos-vivos (para o necromante, consulte o suplemento **Compêndio da Aliança & da Horda**; para o guerreiro paladino e o sacerdote, veja "Classes de Prestígio", adiante).

Classes Principais Existentes

Esta seção lista as classes principais do Capítulo 3: Classes no *LdJ* que estão disponíveis para personagens iniciais no **Warcraft RPG:** bárbaro, guerreiro, ladino, feiticeiro e mago.

Bárbaro

Descrição: Os bárbaros no cenário de **Warcraft** normalmente provêm de tribos de orcs e taurinos, embora alguns humanos e meio-orcs possam ter adotado este estilo de vida em Kalimdor. Alguns elfos da noite também escolhem esse caminho devido a seu espírito selvagem.

Afiliação: Qualquer uma.

Características de Classe Alteradas

Os bárbaros orcs podem ficar furiosos duas vezes por dia devido à sua habilidade racial de fúria em batalha. Todos os bárbaros recebem Conhecimento (táticas militares) (Int) como uma perícia de classe.

Nos demais aspectos, a classe permanece inalterada.

Guerreiro

Descrição: Os guerreiros são muito comuns no mundo violento de Azeroth. Eles podem ser encontrados entre todas as raças, desde soldados humanos a arqueiros elfos da noite.

Afiliação: Qualquer uma.

Características de Classe Alteradas

Os guerreiros recebem Conhecimento (táticas militares) (Int) como uma perícia de classe.

Eles também têm mais opções para escolher talentos adicionais. Acrescente os que aparecem a seguir aos talentos adicionais do guerreiro indicados na Tabela 5-1: Talentos no *LdJ*: Atirador de Elite Montado, Cavaleiro Especialista, Coronhada, Defender, Esmagar, Fender Armadura, Linguagem de Guerra, Recarga Rápida, Seta da Tempestade, Tiro à Queima-Roupa e Tiro Habilidoso (consulte "Talentos", adiante, para obter as descrições dos novos talentos).

Nos demais aspectos, a classe permanece inalterada.

Ladino

Descrição: Os ladinos podem ser encontrados entre todas as raças de Azeroth. Quer sejam diplomatas, espiões, ladrões, patifes, artistas ou simplesmente aventureiros, é possível encontrá-los exercendo praticamente qualquer função, desde o Monte Hyjal a Catraca.

Afiliação: Qualquer uma.

Características de Classe Alteradas

Os ladinos recebem Usar Dispositivo Tecnológico (Int) como uma perícia de classe.

Nos demais aspectos, a classe permanece inalterada.

Feiticeiro

Descrição: Os feiticeiros possuem grande talento para a conjuração arcana, mas não o adquiriram por meio do treinamento intensivo a que os magos se dedicam. A maioria das pessoas não vê diferença entre feiticeiros e magos, embora estes possam se referir aos primeiros como "magos vulgares" ou outros termos pejorativos.

Os elfos da noite sentem um desagrado particular em relação aos feiticeiros, enxergando-os como receptáculos de poder demoníaco. Os magos pelo menos tentam manipular o poder arcano através de processos controlados, em vez de deixar seus próprios corpos funcionarem como condutores.

Afiliação: Qualquer uma.



Raças: Qualquer uma. Um elfo da noite que adote esta classe perde sua herança racial. Ele efetivamente se transforma em um alto-elfo, embora seus atributos físicos não se alterem (consulte "Elfos da Noite" em As Raças de Warcraft, acima).

Características de Classe Alteradas

Devido à cosmologia de **Warcraft**, muitas magias de conjuração e necromancia não estão disponíveis para os feiticeiros. Em vez disso, são a esfera de ação das classes de prestígio necromante e bruxo (para o necromante, consulte o suplemento **Compêndio da Aliança & da Horda**; para o bruxo, veja "Classes de Prestígio", adiante). As magias a seguir foram excluídas da lista dos feiticeiros e magos:

- Todas as magias *invocar criaturas* (*I-IX*).
- Todas as magias *âncora planar*.
- As seguintes magias de necromancia: *círculo da morte*, *comandar mortos-vivos*, *controlar mortos-vivos*, *criar mortos-vivos*, *criar mortos-vivos maior*, *criar mortos-vivos menor*, *descanso tranqüilo*, *destruir mortos-vivos*, *drenar energia*, *drenar temporário*, *evaporação*, *imobilizar mortos-vivos*, *prender a alma*, *romper morto-vivo*, *toque do carniçal* e *toque macabro*.

Outras magias arcanas podem ser diferentes, como observado em "Classes e Magias", acima. Nos demais aspectos, o feiticeiro permanece inalterado.

Mago

Descrição: Os magos são conjuradores arcanos que realizaram estudos intensivos sobre a magia em lugares como a Cidadela Violeta de Dalaran ou as Academias de Lua de Prata em Quel'Thalas.

Eles não canalizam o poder arcano, mas usam seu vasto conhecimento sobre as forças sobrenaturais para utilizar as energias a seu favor.

Raças: Qualquer uma. Um elfo da noite que adote esta classe perde sua herança racial. Ele efetivamente se transforma em um alto-elfo, embora seus atributos físicos não se alterem (consulte "Elfos da Noite" em As Raças de Warcraft, acima).

Características de Classe Alteradas

Devido à cosmologia de **Warcraft**, muitas magias de conjuração e necromancia não estão disponíveis para os magos. Em vez disso, são a esfera de ação das classes de prestígio necromante e bruxo (para o necromante, consulte o suplemento **Compêndio da Aliança & da Horda**; para o bruxo, veja "Classes de Prestígio", adiante). As magias a seguir foram excluídas da lista dos feiticeiros e magos:

- Todas as magias *invocar criaturas* (*I-IX*).
- Todas as magias *âncora planar*.
- As seguintes magias de necromancia: *círculo da morte*, *comandar mortos-vivos*, *controlar mortos-vivos*, *criar mortos-vivos*, *criar mortos-vivos maior*, *criar mortos-vivos menor*, *descanso tranqüilo*, *destruir mortos-vivos*, *drenar energia*, *drenar temporário*, *evaporação*, *imobilizar mortos-vivos*, *prender a alma*, *romper morto-vivo*, *toque do carniçal* e *toque macabro*.

Outras magias arcanas podem ser diferentes, como observado em "Classes e Magias", acima. Nos demais aspectos, o mago permanece inalterado.

Novas Classes Principais

Esta seção apresenta três novas classes principais disponíveis para personagens iniciais do **Warcraft RPG:** curandeiro, batedor e faz-tudo.

Batedor (*Scout*)

Descrição: O batedor se destaca na sobrevivência nas regiões selvagens e é habilidoso em combate. Ele consegue rastrear uma pista depois de vários dias e atirar do topo de árvores com a mesma facilidade. Os batedores muitas vezes prestam serviços como guias dos aventureiros, se já não forem parte do grupo.

Embora se sintam em casa nas florestas, os batedores são mais guerrilheiros do que defensores da natureza (para isso, veja a classe de prestígio ranger élfico).

Raças: Qualquer uma.

Tendência: Qualquer uma.

Afiliação: Qualquer uma.

Habilidades: Os batedores contam com Destreza e Sabedoria para sobreviver nas selvas e para obter o máximo possível dos arcos e das armaduras leves.

Dado de Vida: d8.

Perícias de Classe: As perícias de classe de um batedor (e a habilidade chave para cada perícia) são: Escalar (For), Ofícios (Int), Cura (Sab), Esconder-se (Des), Saltar (For), Conhecimento (táticas militares) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Ouvir (Sab), Furtividade (Des), Profissão (Sab), Procurar (Int), Observar (Sab), Sobrevivência (Sab), Natação (For) e Usar Cordas (Des). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia no 1º Nível: (6 + modificador de Inteligência) × 4

Pontos de Perícia a cada Nível Subseqüente: 6 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um batedor sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves e médias e escudos.

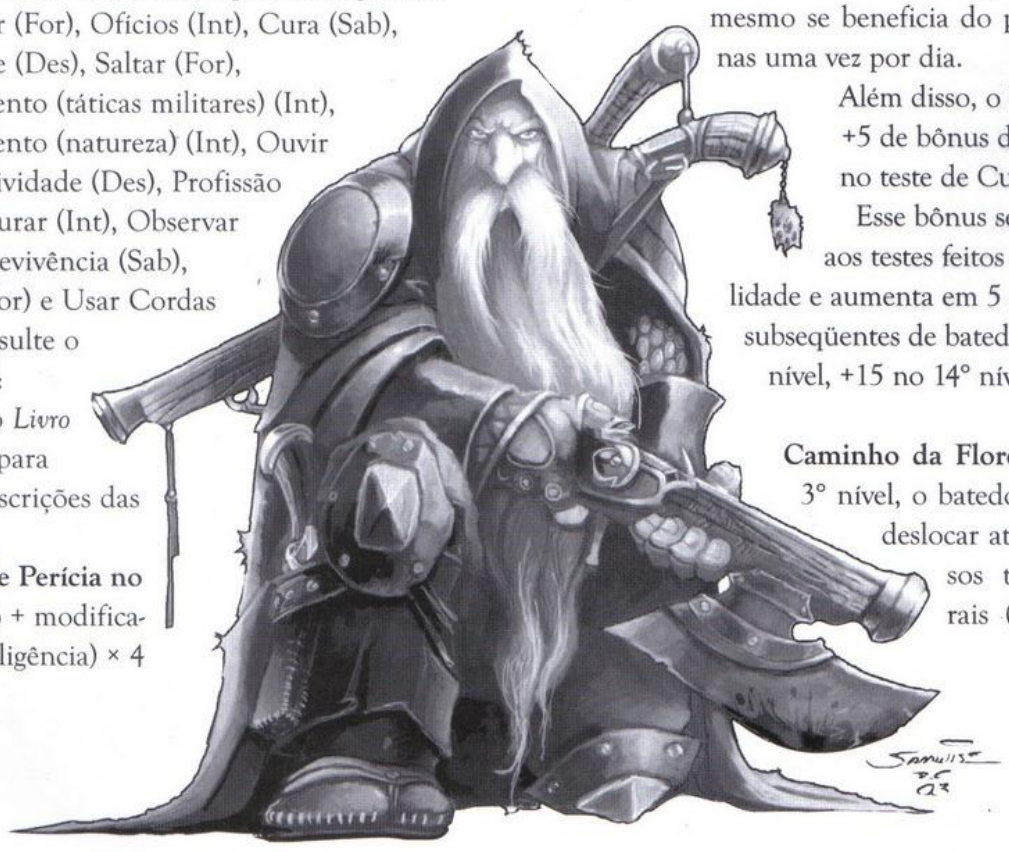
Rastrear: Um batedor recebe o talento Rastrear (*LdJ*, Capítulo 5: Talentos) como um talento adicional.

Senso da Natureza (Ext): Um batedor inicia o jogo com +2 de bônus nos testes de Conhecimento (natureza) e Sobrevivência.

Cura Selvagem (Ext): No 2º nível, um batedor com 5 graduações em Sobrevivência pode utilizar materiais naturais encontrados no mato para curar ferimentos. Ele realiza um teste de Sobrevivência (CD 15) representando 1 hora despendida na busca e no preparo de raízes, folhas raras, bagas e outros materiais utilizados para se confeccionar uma infusão ou um cataplasma naturais. Depois que o indivíduo ingerir ou aplicar o preparado (conforme apropriado), o batedor realiza um teste de Cura (CD 10). O indivíduo recupera um número de Pontos de Vida equivalente ao resultado do teste –10. Cura Selvagem afeta um único indivíduo por tentativa e o mesmo se beneficia do preparado apenas uma vez por dia.

Além disso, o batedor recebe +5 de bônus de competência no teste de Cura no 6º nível. Esse bônus se aplica apenas aos testes feitos para esta habilidade e aumenta em 5 a cada 4 níveis subseqüentes de batedor (+10 no 10º nível, +15 no 14º nível, +20 no 18º nível).

Caminho da Floresta (Ext): No 3º nível, o batedor consegue se deslocar através de diversos terrenos naturais (arbustos espi-



nhosos, brejos, áreas de florestas e terrenos similares) com seu deslocamento básico, sem sofrer dano ou outros impedimentos. Porém, os terrenos manipulados magicamente para impedir o movimento ainda o afetam.

Rastro Invisível (Ext): No 4º nível, o batedor não deixará rastros em terrenos naturais e não poderá ser rastreado. Ele precisa declarar que pretende deixar rastros, se desejar.

Esquiva Sobrenatural (Ext): A partir do 4º nível, o batedor conserva seu bônus de Destreza na CA (se houver), mesmo em situações de surpresa ou contra os ataques de um oponente invisível. No entanto, ele ainda perde seu bônus de Destreza na CA quando estiver imobilizado.

Caso o batedor tenha a habilidade esquiva sobrenatural de uma classe diferente (como um batedor com dois níveis de bárbaro, por exemplo), ele automaticamente adquire esquiva sobrenatural aprimorada (descrita adiante).

Sentir Armadilhas (Ext): No 5º nível, o batedor adquire um senso intuitivo que o adverte do perigo das armadilhas, concedendo +1 de bônus nos testes de resistência de Reflexos realizados para evitar armadilhas e +1 de bônus de esquiva na CA contra ataques desferidos por armadilhas. Esse bônus aumenta em +1 a cada três níveis de batedor subseqüentes (+2 no 8º, +3 no 11º, +4 no 14º, +5 no 17º e +6 no 20º nível).

***Localizar Objetos* (SM):** No 6º nível, o batedor consegue conjurar *localizar objetos* uma vez por dia como uma habilidade similar a magia, como se fosse um conjurador divino com o mesmo nível de classe.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): A partir do 7º nível, o batedor não poderá mais ser flanqueado, pois reagirá aos adversários das suas laterais com a mesma facilidade que reagiria a somente um atacante. Essa defesa impede que um ladino realize um ataque furtivo quando estiver flanqueando o personagem, a menos que o atacante tenha (no mínimo) 4 níveis de ladino acima do nível de classe atual do personagem.

Caso o batedor tenha a habilidade esquiva sobrenatural de uma classe diferente (veja acima), ele automaticamente adquire esquiva sobrenatural aprimorada. Os níveis das classes que concedem a esquiva sobrenatural se acumulam para determinar o nível mínimo dos ladinos capazes de flanquear o personagem.

Rastreador Eficaz (Ext): A partir do 8º nível, um batedor consegue percorrer seu deslocamento normal quando estiver rastreando, sem sofrer a penalidade padrão de -5. Ele sofre -10 de penalidade no teste (em vez de -20) quando percorrer o dobro de seu deslocamento normal enquanto rastreia.

Imunidade a Veneno (Sob): No 9º nível, o batedor adquire imunidade contra todos os venenos orgânicos, incluindo os secretados por monstros, mas não aos venenos minerais ou aos gases venenosos.

***Localizar Criatura* (SM):** No 11º nível, um batedor é capaz de conjurar *localizar criatura* uma vez por dia como uma habilidade similar a magia, como se fosse um conjurador divino com o mesmo nível de classe.

Evasão (Ext): No 12º nível, um batedor é capaz de evitar ataques mágicos ou incomuns por meio de sua agilidade extraordinária. Sempre que se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade (como uma *bola de fogo*), ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência. A evasão somente poderá ser utilizada quando o batedor estiver sem armadura ou usando uma armadura leve. Um batedor indefeso (inconsciente ou paralisado) não recebe os benefícios dessa habilidade.

***Comunhão com a Natureza* (SM):** No 13º nível, o batedor consegue conjurar *comunhão com a natureza* uma vez por dia como uma habilidade similar a magia, como se fosse um conjurador divino com o mesmo nível de classe.

***Encontrar o Caminho* (SM):** No 16º nível, o batedor consegue conjurar *encontrar o caminho* uma vez por dia como uma habilidade similar a magia, como se fosse um conjurador divino com o mesmo nível de classe.

***Caminhar no Vento* (SM):** No 20º nível, o batedor consegue conjurar *caminhar no vento* uma vez por dia como uma habilidade similar a magia, como se fosse um conjurador divino com o mesmo nível de classe.

Tabela 2–1: O Batedor — Btd (*Scout*)

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+2	+2	+0	Rastrear, senso da natureza
2º	+1	+3	+3	+0	Cura selvagem
3º	+2	+3	+3	+1	Caminho da floresta
4º	+3	+4	+4	+1	Rastro invisível, esquiva sobrenatural
5º	+3	+4	+4	+1	Sentir armadilhas +1
6º	+4	+5	+5	+2	*Localizar objetos* 1/dia, cura selvagem +5
7º	+5	+5	+5	+2	Esquiva sobrenatural aprimorada
8º	+6/+1	+6	+6	+2	Rastreador eficaz, sentir armadilhas +2
9º	+6/+1	+6	+6	+3	Imunidade a veneno
10º	+7/+2	+7	+7	+3	Cura selvagem +10
11º	+8/+3	+7	+7	+3	*Localizar criatura* 1/dia, sentir armadilhas +3
12º	+9/+4	+8	+8	+4	Evasão
13º	+9/+4	+8	+8	+4	*Comunhão com a natureza* 1/dia
14º	+10/+5	+9	+9	+4	Cura selvagem +15, sentir armadilhas +4
15º	+11/+6/+1	+9	+9	+5	–
16º	+12/+7/+2	+10	+10	+5	*Encontrar o caminho* 1/dia
17º	+12/+7/+2	+10	+10	+5	Sentir armadilhas +5
18º	+13/+8/+3	+11	+11	+6	Cura selvagem +20
19º	+14/+9/+4	+11	+11	+6	–
20º	+15/+10/+5	+12	+12	+6	*Caminhar no vento* 1/dia, sentir armadilhas +6

Curandeiro (*Healer*)

Descrição: Os curandeiros são o centro da comunidade – e de um grupo de aventureiros. Eles usam seus poderes para curar os feridos e conceder ânimo aos seus companheiros. Eles constituem a base de todas as organizações de conjuração divina em Kalimdor, desde os sacerdotes da Luz Sagrada até os druidas selvagens e os xamãs.

Raças: Qualquer uma.

Tendência: Qualquer uma.

Afiliação: Qualquer uma.

Habilidades: Sabedoria é a mais importante, embora Carisma seja muito utilizado.

Dado de Vida: d8.

Perícias de Classe: As perícias de classe de um curandeiro (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (Car), Concentração (Con), Ofícios (Int), Diplomacia (Car), Obter Informação (Car), Adestrar Animais (Car), Cura (Sab), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab), Falar Idioma, Identificar Magia (Int) e Observar (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia no 1º Nível: (4 + modificador de Inteligência) × 4

Pontos de Perícia a cada Nível Subseqüente: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um curandeiro sabe usar todas as armas simples e apenas as armaduras leves.

Magias: Os curandeiros conjuram magias divinas. São capazes de preparar e lançar qualquer magia da lista do curandeiro, desde que possam conjurar magias daquele nível, mas devem escolhê-las e prepará-las com antecedência durante sua meditação diária (veja adiante).

Para preparar ou conjurar uma magia, um curandeiro deve ter uma pontuação em Sabedoria igual ou superior a 10 + o nível da magia (Sab 10 para magias de nível 0, Sab 11 para magias de 1º nível, etc.). A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível da magia + modificador de Sabedoria do curandeiro.

Semelhante aos demais conjuradores, um curandeiro somente é capaz de conjurar uma quantidade limitada de magias de cada nível por dia. Seu limite diário de magias se encontra na Tabela 2–2: O Curandeiro. As magias adicionais do curandeiro são baseadas em um valor elevado de Sabedoria (consulte a Tabela 1–1: Modificadores de Habilidade e Magias Adicionais no *LdJ*).

Um curandeiro precisa determinar um horário do dia, quando despenderá 1 hora em contemplação silenciosa para recuperar suas magias diárias. Esta contemplação não é propriamente uma forma de veneração, mas representa um estado meditativo no qual o curandeiro contempla os ensinamentos da Luz Sagrada ou de Elune ou comunga com os espíritos da natureza (dependendo de sua religião).

Já que não recebe suas magias como dádivas divinas, o curandeiro não tem acesso a magias de domínio além de suas magias diárias. O tempo gasto descansando não afeta a capacidade do curandeiro para preparar magias.

Conversão Espontânea: Os curandeiros Bons podem converter a energia de uma magia preparada em magias de cura, mesmo que não a tenha preparado com antecedência. Eles podem "descartar" uma magia preparada a fim de lançar qualquer magia de *cura* do mesmo nível ou inferior (uma magia de *cura* é qualquer uma que tenha a palavra "*curar*" em seu nome).

Por outro lado, um curandeiro Mau converte suas magias preparadas em magias de *infligir* (uma magia infligir sempre tem a palavra "*infligir*" em seu nome).

Um curandeiro que não seja Bom nem Mau será capaz de converter suas magias preparadas em efeitos de *curar* ou de *infligir* (a critério do jogador), de acordo com a capacidade do personagem para manipular energias positivas ou negativas. Depois que o jogador fizer esta escolha, ela não poderá ser revertida.

Toque Curativo ou Toque Maligno: Um curandeiro Bom começa o jogo com acesso ao domínio da Cura e pode conjurar magias deste domínio com +1 no nível de conjurador. Um curandeiro Mau começa o jogo com acesso ao domínio do Mal e pode lançar magias deste domínio com +1 no nível do conjurador. Os de tendência Neutra começam o jogo com um dos dois (a critério do jogador). Depois que o jogador fizer esta escolha, ela não poderá ser revertida. O curandeiro não conjura uma magia de domínio extra por dia como os clérigos do *LdJ*; ao invés disso, simplesmente possui a capacidade de preparar as magias dos domínios apresentados com +1 no nível do conjurador.

Preparar Poção: Qualquer curandeiro, independente da tendência, começa o jogo com o talento de criação de item Preparar Poção.

Talentos Adicionais: No 5º nível, e a cada cinco níveis subseqüentes, um curandeiro recebe um talen-

Tabela 2–2: O Curandeiro — Crn (*Healer*)

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+2	+0	+2	Preparar poção
2º	+1	+3	+0	+3	–
3º	+2	+3	+1	+3	–
4º	+3	+4	+1	+4	–
5º	+3	+4	+1	+4	Talento adicional
6º	+4	+5	+2	+5	–
7º	+5	+5	+2	+5	–
8º	+6/+1	+6	+2	+6	–
9º	+6/+1	+6	+3	+6	–
10º	+7/+2	+7	+3	+7	Talento adicional
11º	+8/+3	+7	+3	+7	–
12º	+9/+4	+8	+4	+8	–
13º	+9/+4	+8	+4	+8	–
14º	+10/+5	+9	+4	+9	–
15º	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Talento adicional
16º	+12/+7/+2	+10	+5	+10	–
17º	+12/+7/+2	+10	+5	+10	–
18º	+13/+8/+3	+11	+6	+11	–
19º	+14/+9/+4	+11	+6	+11	–
20º	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Talento adicional

Magias por Dia

Nível	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1º	3	1	–	–	–	–	–	–	–	–
2º	4	2	–	–	–	–	–	–	–	–
3º	4	2	1	–	–	–	–	–	–	–
4º	5	3	2	–	–	–	–	–	–	–
5º	5	3	2	1	–	–	–	–	–	–
6º	5	3	3	2	–	–	–	–	–	–
7º	6	4	3	2	1	–	–	–	–	–
8º	6	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9º	6	4	4	3	2	1	–	–	–	–
10º	6	4	4	3	3	2	–	–	–	–
11º	6	5	4	4	3	2	1	–	–	–
12º	6	5	4	4	3	3	2	–	–	–
13º	6	5	5	4	4	3	2	1	–	–
14º	6	5	5	4	4	3	3	2	–	–
15º	6	5	5	5	4	4	3	2	1	–
16º	6	5	5	5	4	4	3	3	2	–
17º	6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18º	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19º	6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20º	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4

to adicional escolhido entre um dos seguintes tipos: criação de itens, metamágico ou Foco em Magia.

Lista de Magias do Curandeiro

Um curandeiro não domina as forças primitivas, como a natureza, a morte ou os elementos. O comando sobre tais forças vem com o treinamento como druida selvagem, necromante ou xamã (para o necromante, consulte o suplemento **Compêndio da Aliança & da Horda**; para o druida selvagem e o xamã, veja "Classes de Prestígio", adiante). Mesmo assim, um curandeiro pode canalizar energias poderosas para proteger seu rebanho.

Nível 0 — *consertar, criar água, curar ferimentos mínimos, detectar magia, detectar venenos, guia, infligir ferimentos mínimos, ler magias, luz, purificar alimentos, resistência, virtude.*

1º Nível — *abençoar água, amaldiçoar água, auxílio divino, bênção, causar medo, comando, compreender idiomas, curar ferimentos leves, desespero, escudo da fé, escudo entrópico, infligir ferimentos leves, maldição menor, remover medo, santuário, visão da morte.*

2º Nível — *acalmar emoções, ajuda, arma espiritual, augúrio, cativar, consagrar, curar ferimentos moderados, descanso tranqüilo, despedaçar, encontrar armadilhas, escuridão, espiral da morte menor *, explosão sonora, força do touro, gládio da lua *, imobilizar pessoa, infligir ferimentos moderados, proteger outro, remover paralisia, restauração menor, retardar envenenamento, silêncio, tornar inteiro, vigor do urso, zona da verdade.*

3º Nível — *cegueira/surdez, chama contínua, criar alimentos, curar ferimentos graves, dissipar magia, escuridão profunda, espiral da morte *, infligir ferimentos graves, localizar objetos, luz do dia, mão opífera, obscurecer objeto, oração, praga, purgar invisibilidade, raízes emaranhadas *, remover cegueira/surdez, remover doença, remover maldição, rogar maldição, roupa encantada, símbolo de proteção.*

4º Nível — *adivinhação, âncora dimensional, arma mágica maior, condição, curar ferimentos críticos, discernir mentiras, envenenamento, enviar mensagem, espiral da morte maior *, idiomas, imunidade à magia, infligir ferimentos críticos, movimentação livre, neutralizar venenos, poder divino, proteção contra a morte, repelir insetos, restauração, transferência de poder divino.*

5º Nível — *aliado planar menor, chuva curativa *, coluna de chamas, comando maior, conspurcar, curar ferimentos leves em massa, força dos justos, infligir ferimentos leves em massa, matar, rejuvenescimento *, resistência à magia, reviver os mortos, santificar, vidência, visão da verdade.*

6º Nível — *banquete de heróis, barreira de lâminas, cura completa, curar ferimentos moderados em massa, dissipar magia maior, doença plena, encontrar o caminho, força do touro em massa, infligir ferimentos moderados em massa, palavra de recordação, símbolo de proteção maior, tarefa/missão, vigor do urso em massa.*

7º Nível — *aliado planar, curar ferimentos graves em massa, destruição, infligir ferimentos graves em massa, refúgio, regeneração, repulsão, ressurreição, restauração maior, vidência maior.*

8º Nível — *aura profana, aura sagrada, campo antimagia, curar ferimentos críticos em massa, discernir localização, imunidade à magia maior, infligir ferimentos críticos em massa.*

9º Nível — *aliado planar aprimorado, cura completa em massa, implosão, milagre, prender a alma, ressurreição verdadeira, segunda alma *, toque da vida *.*

Faz-Tudo *(Tinker)*

Descrição: O faz-tudo constrói e inventa todos os tipos de coisas, desde canivetes malucos até máquinas de cerco. Os anões e goblins constituem a maioria dos membros dessa classe, produzindo os rifles, zepelins e outras novidades tecnológicas encontradas atualmente em Azeroth.

Apesar da reputação de companheiros perigosos, adquirida em grande parte graças à imprudência dos goblins, os faz-tudo *geralmente* não são propensos ao perigo. O verdadeiro problema surge quando mexem com pólvora ou tentam construir um motor a vapor aprimorado, e mesmo assim, os acidentes e explosões não acontecem com tanta freqüência quanto muitos acreditam.

Raças: Principalmente goblins e anões. Os orcs e os taurinos são os menos prováveis a aderir a esta classe devido a seu desinteresse por coisas mecânicas.

Tendência: Qualquer uma.

Afiliação: Qualquer uma.

Habilidades: Os faz-tudo favorecem a Inteligência a fim de cultivarem seu conhecimento e fabricarem dispositivos. Destreza é sempre a favorita para o inevitável momento do "salve-se quem puder". Sabedoria pode ser uma possibilidade, dependendo de como se vê a mente de um inventor.

Dado de Vida: d6.

Perícias de Classe: As perícias de classe de um faz-tudo (e a habilidade chave para cada perícia) são: Avaliação (Int), Concentração (Con), Ofícios (Int), Decifrar Escrita (Int), Operar Mecanismo

(Int), Falsificação (Int), Obter Informação (Car), Conhecimento (todos, exceto arcano e religião) (Int), Abrir Fechaduras (Des), Profissão (Sab), Procurar (Int), Usar Instrumento Mágico (Car) e Usar Dispositivo Tecnológico* (Int). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

*Consulte "Nova Perícia", adiante.

Pontos de Perícia no 1º nível: (8 + modificador de Inteligência) × 4.

Pontos de Perícia a cada Nível Subseqüente: 8 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um faz-tudo sabe usar todas as armas simples.

Talentos Adicionais: O faz-tudo começa o jogo com um talento tecnológico adicional, além do talento normal concedido aos demais personagens de 1º nível e o talento adicional fornecido aos humanos (se for o caso). O faz-tudo recebe um talento adicional de tecnologia no 5º nível e a cada 5 níveis subseqüentes (10º, 15º e 20º). Estes talentos adicionais precisam ser selecionados entre os talentos tecnológicos (veja "Talentos", adiante). Os faz-tudo ainda precisam atender a todos os pré-requisitos para escolher um talento adicional.

Estes talentos tecnológicos adicionais são adicionados ao talento que um personagem de qualquer classe receberá a cada três níveis (consulte o *LdJ*, Tabela 3–2: Benefícios e Experiência Conforme o Nível). Para selecionar esses últimos, o faz-tudo não precisa se limitar à relação de talentos de tecnologia.

Vasculhar (Ext): O faz-tudo consegue encontrar qualquer coisa que precise em pilhas aleatórias de peças sobressalentes e carrega uma variedade impressionante de engenhocas e bugigangas para onde for. Se precisar criar algo de improviso, pode realizar uma jogada para construir qualquer coisa de que precise com CD +10. Ele realiza um teste de Procurar para localizar as peças e de Ofícios (dispositivo tecnológico) para construir os itens.

No 4º nível e a cada 4 níveis posteriores, ele adiciona +2 de bônus aos testes de vasculhar (+4 no 8º, +6 no 12º, +8 no 16º e +10 no 20º). Um teste bem-sucedido significa que o faz-tudo possui os itens necessários para construir a engenhoca e pode montá-la em 1/10 do tempo normal. Por outro lado, devido aos componentes de segunda mão e à necessidade de improvisar (freneticamente), a engenhoca apenas poderá ser usada por um número de vezes equivalente ao nível do faz-tudo ou por uma quantidade de horas de uso contínuo igual ao nível do personagem (por exemplo, um faz-tudo de 10º nível poderia criar um canhão que dispararia 10 vezes ou um veículo de três rodas movido a vapor que funcionasse por 10 horas).

Ricochete de Bomba (Ext): No 2º nível, o faz-tudo aperfeiçoa uma técnica aprimorada para atirar bombas. Quando lançam um projétil de área, conferem um efeito ao arremesso que dobra o incremento de distância do objeto.

Evasão (Ext): No 2º nível, um faz-tudo é capaz de evitar ataques mágicos ou incomuns por meio de sua agilidade extraordinária. Sempre que se tornar alvo de um



ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade (como uma *bola de fogo* ou a explosão de uma máquina de cerco), ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência. A evasão somente poderá ser utilizada quando o faz-tudo estiver sem armadura ou usando uma armadura leve. Um faz-tudo indefeso (inconsciente ou paralisado) não recebe os benefícios dessa habilidade.

Tranqüilidade sob Fogo (Ext): No 3º nível, o faz-tudo pode escolher 10 em qualquer jogada que envolva operar ou construir um dispositivo mecânico quando as circunstâncias não são propícias. Essa habilidade não se aplica às jogadas de ataque, portanto ele não pode fazer o mesmo quando estiver disparando um bacamarte.

O faz-tudo é capaz de utilizar a tranqüilidade sob fogo uma vez por dia no 3º nível. No 6º nível e a cada 3 níveis subseqüentes, pode usá-la uma vez adicional por dia (até o máximo de 6 vezes por dia no 18º nível).

Resistência ao Fogo (Ext): No 4º nível, o faz-tudo torna-se tão acostumado a trabalhar sob calor intenso, vapor e forças explosivas que adquire resistência ao fogo 5. Cada vez que é ferido por uma dessas fontes (sejam naturais ou mágicas), o dano é reduzido em 5 pontos antes de ser aplicado aos Pontos de Vida do faz-tudo. Essa resistência aumenta em 5 a cada 5 níveis subseqüentes de faz-tudo (10 no 9º, 15 no 14º e 20 no 19º).

A resistência ao fogo absorve apenas dano. O faz-tudo ainda poderá sofrer efeitos colaterais desagradáveis, como a asfixia quando o fogo consumir todo o oxigênio do local. Essa habilidade não é sobrenatural ou similar à magia, portanto é cumulativa com *proteção contra energia* e *resistência à energia*.

Evasão Aprimorada (Ext): No 11º nível, a habilidade de Evasão de um faz-tudo é aprimorada. Ele ainda não sofrerá dano se obtiver sucesso no teste de resistência de Reflexos contra ataques como *bola de fogo* ou invenções explosivas, mas passará a sofrer apenas metade do dano caso fracasse no teste. Um faz-tudo indefeso (inconsciente ou paralisado) não recebe os benefícios dessa habilidade.

Tabela 2–3: O Faz-Tudo — Ftd (*Tinker*)

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+0	+2	+2	Talento de tecnologia adicional, vasculhar
2º	+1	+0	+3	+3	Ricochete de bomba, evasão
3º	+2	+1	+3	+3	Tranqüilidade sob fogo 1/dia
4º	+3	+1	+4	+4	Resistência ao fogo 5, vasculhar +2
5º	+3	+1	+4	+4	Talento de tecnologia adicional
6º	+4	+2	+5	+5	Tranqüilidade sob fogo 2/dia
7º	+5	+2	+5	+5	–
8º	+6/+1	+2	+6	+6	Vasculhar +4
9º	+6/+1	+3	+6	+6	Tranqüilidade sob fogo 3/dia, resistência ao fogo 10
10º	+7/+2	+3	+7	+7	Talento de tecnologia adicional
11º	+8/+3	+3	+7	+7	Evasão aprimorada
12º	+9/+4	+4	+8	+8	Tranqüilidade sob fogo 4/dia, vasculhar +6
13º	+9/+4	+4	+8	+8	–
14º	+10/+5	+4	+9	+9	Resistência ao fogo 15
15º	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Tranqüilidade sob fogo 5/dia, talento de tecnologia adicional
16º	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Vasculhar +8
17º	+12/+7/+2	+5	+10	+10	–
18º	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Tranqüilidade sob fogo 6/dia
19º	+14/+9/+4	+6	+11	+11	Resistência ao fogo 20
20º	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Talento de tecnologia adicional, vasculhar +10

Classes de Prestígio

Como regra geral, as classes de prestígio descritas no *LdM* e em outros livros são incomuns ou não existem no mundo de Warcraft. É necessária a permissão do Mestre antes que você possa jogar com uma dessas classes.

Existem classes de prestígio exclusivas do mundo de **Warcraft**. Algumas são encontradas apenas entre certas raças, embora o Mestre possa permitir exceções individuais se um personagem apresentar os demais pré-requisitos. Algumas apresentam nomes diferentes dependendo da afiliação do herói à Aliança ou à Horda. Por exemplo, um personagem da Aliança com a classe de prestígio combatente montado é chamado de cavaleiro, enquanto que um personagem da Horda é chamado de Invasor. Os termos diferentes de afiliação são apresentados na descrição, mas refere-se a cada classe de prestígio apenas pelo seu nome para evitar confusões.



Assassino da Horda

(*Horde Assassin*)

Descrição: Esses assassinos silenciosos e implacáveis apareceram pela primeira vez no reinado de Gul'dan sobre a Horda, apoiado pelos demônios. Eles aniquilavam qualquer um que ousasse se opor à Horda – incluindo qualquer um entre suas fileiras que desafiasse os lordes demoníacos. Estes assassinos eram famosos por não fazerem qualquer barulho ao realizar uma execução e por não deixarem testemunhas. Nunca.

Embora a Horda tenha se livrado dos grilhões do reinado demoníaco, os assassinos ainda exercem sua função. Eles continuam se esforçando para manter a força da afiliação, embora não sejam mais os matadores impiedosos da época da Legião Flamejante. Agora, eles rastreiam e eliminam aqueles que trariam de volta as influências demoníacas e os que ameaçam a segurança da Horda. Os assassinos são considerados publicamente como o último recurso, e devem ser convocados apenas nas circunstâncias mais graves. Na prática, os líderes da Horda mantêm poucas reservas em relação ao seu aproveitamento.



Pré-Requisitos

Afiliação: Apenas à Horda.

Tendência: Qualquer uma, exceto Bom.

Perícias: 8 graduações em Esconder-se, 8 graduações em Furtividade.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um assassino da Horda (e a habilidade chave para cada perícia) são: Equilíbrio (Des), Blefar (Car), Escalar (For), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Disfarces (Car), Arte da Fuga (Des), Esconder-se (Des), Intimidar (Car), Saltar (For), Ouvir (Sab), Furtividade (Des), Abrir Fechaduras (Des), Profissão (Sab), Procurar (Int), Sentir Motivação (Sab), Observar (Sab), Natação (For), Acrobacia (Des) e Usar Cordas (Des). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Com exceção das diferenças observadas aqui, o assassino da Horda (Adh) é equivalente à classe de prestígio assassino (*LdM*, Capítulo 6: Personagens, "Classes de Prestígio").

Bruxo (*Warlock*)

Descrição: Os bruxos são conjuradores arcanos dedicados a conspirar com demônios e outros seres sombrios. Eles apareceram em Azeroth cerca de 30 anos atrás, quando o primeiro deles, Gul'dan, liderou a Horda através do redemoinho dimensional do mundo de Draenor a serviço da Legião Flamejante.

Alguns altos-elfos se voltaram para esta trilha depois que seu glorioso lar de Quel'Thalas foi destruído durante a Terceira Guerra. Esta nova raça de bruxos tenta controlar os poderes que devastaram sua terra natal e utilizá-los para a vingança. Os elfos da noite desprezam esta classe de prestígio devido a suas raízes arcanas. Qualquer um que decidisse vestir o manto do bruxo seria eternamente alijado de sua herança como elfo da noite — social, física e espiritualmente.

Dado de Vida: d4.

Pré-Requisitos

Afiliação: Qualquer uma.

Tendência: Mau (qualquer).

Conjuração: Capaz de conjurar magias arcanas de 3º nível. Não deve possuir "Conjuração" como uma escola proibida.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um bruxo (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (Car), Concentração (Con), Ofícios (Int), Diplomacia (Car), Intimidar (Car), Conhecimento (arcano) (Int), Profissão (Sab) e Identificar Magia (Int). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os bruxos sabem usar todas as armas simples.

Magias: Um bruxo se concentra em invocar emissários demoníacos (diabretes, infernais e outros planares). Estes lacaios assumem a maior parte das tarefas e do combate em seu lugar.

O treinamento de um bruxo se concentra nas magias arcanas. Quando um novo nível de bruxo é adquirido, o personagem recebe novas magias por dia como se também houvesse avançado um nível em qualquer classe de conjuração arcana a que pertencia antes de adicionar a classe de prestígio. Entretanto, não ganha qualquer outro benefício de um personagem dessa classe (talentos metamágicos ou de criação de itens adicionais e assim por diante). Em outras palavras, acrescenta seu nível de bruxo ao de qualquer outra classe de conjuração arcana que possua e, em seguida, determina as magias por dia e o nível do conjurador.

Se um personagem possuía mais de uma classe de conjuração arcana antes de se tornar um bruxo, deve decidir a que classe adicionará cada nível de bruxo para estabelecer as magias por dia.

Conjuração Aprimorada: Ao se tornar um bruxo, o personagem aumenta sua devoção à escola de conjuração. Em troca, deve sacrificar o estudo de duas escolas, como se fosse um especialista (*LdJ*, Capítulo 3: Classes, "Especialização em Escola"). Ele nunca mais poderá aprender magias de ambas as escolas proibidas, mas ainda será capaz de usar quaisquer magias proibidas que conhecia antes de se tornar um bruxo, incluindo o uso de itens que são ativados por complemento ou gatilho de magia.

Em troca disso, o bruxo consegue preparar uma magia de conjuração adicional por nível de magia a cada dia. Além disso, recebe +2 de bônus nos testes de Identificar Magia para aprender magias de conjuração (*LdJ*, Capítulo 10: Magia, "Magias Arcanas", *Adicionando Magias em um Grimório*).

Se o bruxo já era um conjurador, deve escolher mais duas escolas proibidas adicionais e recebe ainda outra magia de conjuração, totalizando duas magias de conjuração adicionais por nível de magia a cada dia. Da mesma forma, seu bônus nos testes de Identificar Magia para aprender magias de conjuração aumenta para +4. O bruxo pode acabar ficando com duas especializações em escolas diferentes ou com a especialização em conjuração duas vezes.

Companheiro Demoníaco (Sob): No 1º nível, o bruxo é capaz de invocar um companheiro diabrete. Este demônio segue as mesmas regras de um familiar diabrete aprimorado, conforme descrito em "Familiares" no Capítulo 6: Personagens do *LdM*.

Se o companheiro demoníaco for destruído ou dispensado por seu mestre, o bruxo deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 15). Se fracassar, perderá 200 XP por nível de bruxo; se obtiver sucesso, a perda é reduzida à metade. Além disso, o

bruxo deve obter sucesso num teste de Vontade (CD 15) ou sofrerá 1d6 pontos de dano temporário de Constituição, já que a perda repentina do companheiro arranca parte da força vital do bruxo. Um demônio destruído ou dispensado não pode ser substituído durante um ano e um dia.

Cada vez que um bruxo perde um companheiro demoníaco, adquire um estigma do caos: olhos vermelhos flamejantes, símbolos estranhos gravados na pele, etc. Estas marcas causam –1 de penalidade em todos os testes de Carisma ao tratar com qualquer um que possa enxergar as deformidades e que também não sirva aos demônios.

Aliado Aprimorado: Um bruxo é muito habilidoso em convencer as criaturas de outros planos a fazer sua vontade. Quando conjura a magia *aliado extra-planar* (incluindo as versões *menor* e *maior*), o personagem realiza um teste de Diplomacia para convencer a criatura a ajudá-lo por um pagamento reduzido. Se este teste alterar a atitude da criatura para prestativo (consulte o quadro "Influenciando as Atitudes dos PdMs" no Capítulo 4: Perícias do *LdJ*), ela trabalhará por 50% do valor normal, desde que a tarefa não contrarie sua natureza. Por exemplo, um bruxo de 2º nível que obtenha um resultado 15 no teste de Diplomacia ao negociar com um aliado extra-planar inicialmente amigável é capaz de convencer uma criatura com 6 DV a desempenhar uma tarefa de 7 horas por apenas 1.500 PO por hora (normalmente, o preço seria 3.000 PO por hora).

Esta habilidade só funciona quando o aliado extra-planar compartilha pelo menos um aspecto da tendência do bruxo. Ele só pode possuir um aliado aprimorado por vez, mas pode negociar tarefas com outros aliados normalmente.

Conhecimento Demoníaco (Ext): No 3º nível, o bruxo recebe +4 de bônus em todos os testes de Conhecimento relacionados aos demônios e ao Caos Inferior.

Potencializar Invocação: No 4º nível, o bruxo adquire o talento Potencializar Invocação (consulte o Capítulo 5: Talentos no *LdJ*).

Invocação Prolongada: No 6º nível e acima, todas as magias da sub-escola de invocação conjuradas pelo bruxo possuem duração dobrada, como se o talento Estender Magia fosse aplicado a elas. Entretanto, seus níveis não se alteram. Esta habilidade é cumulativa com o efeito do talento Estender Magia, que não altera o nível da magia.

Subalterno Planar: Um bruxo de 8º nível é capaz de usar quaisquer das magias *aliado extra-planar* para invocar uma criatura como seu subalterno. Ela o servirá bem e lealmente enquanto o bruxo continuar a defender uma causa importante para a criatura. Por exemplo, um bruxo de 8º nível poderia usar a magia *aliado extra-planar* para invocar um lorde do horror nathzerita e torná-lo seu subalterno. Desde que o bruxo realize tarefas que aumentarão o poder e a influência da Legião Flamejante sobre Azeroth, o nathzerita irá servi-lo.

Para invocar o subalterno planar, o bruxo deve conjurar a magia apropriada, pagando os custos em XP normalmente. Convencer a criatura a agir como um subalterno planar exige uma oferta de 1.000 PO × os DV da criatura, e a habilidade aliado aprimorado não pode ser utilizada para reduzir ou eliminar esse custo. O subalterno não pode ter mais



Dados de Vida do que o bruxo e deve possuir um NEP igual ou menor que o nível de personagem do bruxo –2. Portanto, um conjurador de 7º nível/bruxo de 8º nível é capaz de invocar demônios do Caos Inferior com NEP 13 ou menos.

Um bruxo só pode possuir um subalterno planar por vez, mas pode continuar a fazer acordos normalmente com outras criaturas que invocar. Um parceiro planar substitui o subalterno preexistente se o bruxo já possuía um devido ao talento Liderança (consulte o *LdJ* e o *LdM*).

Maestria Demoníaca (Sob): No 10º nível, o bruxo já adquiriu tanto poder que é capaz de submeter os demônios à sua vontade. Ele fascina e controla planares da mesma forma que um clérigo maligno do *LdJ* faz com os mortos-vivos: utilize os níveis de conjurador divino + os níveis de bruxo para determinar o equivalente ao teste de expulsão, e aplique o Dado de Vida do planar apropriado à tabela de DV dos mortos-vivos (*LdJ*, Capítulo 8: Combate, "Expulsar e Fascinar Mortos-Vivos").

Ele também consegue fortalecer os planares que controla da mesma forma que um clérigo maligno do *LdJ* faz com os mortos-vivos. O bruxo pode tentar controlar elementais um número de vezes por dia equivalente a 3 + seu modificador de Carisma, que também se aplica aos planares que não foram invocados pelo próprio personagem.

Lista de Magias do Bruxo

Um bruxo se concentra em invocar servos demoníacos para executar suas ordens. Portanto, sacrifica a diversidade de magias para ter melhor acesso à escola de conjuração. As magias indicadas abaixo são acrescentadas a quaisquer outras magias arcanas às quais ele já possua acesso.

1º **nível** — *invocar criaturas I.*
2º **nível** — *invocar criaturas II.*
3º **nível** — *invocar criaturas III.*
4º **nível** — *invocar criaturas IV.*
5º **nível** — *âncora planar menor, coluna de chamas, contato planar, invocar criaturas V.*
6º **nível** — *invocar criaturas VI.*
7º **nível** — *âncora planar, invocar criaturas VII.*
8º **nível** — *âncora planar maior, invocar criaturas VIII.*
9º **nível** — *invocar criaturas IX.*

Tabela 2–4: O Bruxo — Brx (*Warlock*)

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por Dia
1º	+0	+0	+0	+2	Conjuração aprimorada, companheiro demoníaco	+1 nível da classe de conjuração divina
2º	+1	+0	+0	+3	Aliado aprimorado	+1 nível da classe de conjuração divina
3º	+1	+1	+1	+3	Conhecimento demoníaco	+1 nível da classe de conjuração divina
4º	+2	+1	+1	+4	Potencializar invocação	+1 nível da classe de conjuração divina
5º	+2	+1	+1	+4	–	+1 nível da classe de conjuração divina
6º	+3	+2	+2	+5	Invocação prolongada	+1 nível da classe de conjuração divina
7º	+3	+2	+2	+5	–	+1 nível da classe de conjuração divina
8º	+4	+2	+2	+6	Subalterno planar	+1 nível da classe de conjuração divina
9º	+4	+3	+3	+6	–	+1 nível da classe de conjuração divina
10º	+5	+3	+3	+7	Maestria demoníaca	+1 nível da classe de conjuração divina

Caçador (*Hunter*)

Descrição: Os rangers élficos não são os únicos que dominam os territórios selvagens. Mas enquanto eles preferem o arco, o caçador gosta de se aproximar do inimigo. Eles são extremamente furtivos e movem-se pelas matas como fantasmas. Os orcs da Horda entraram em contato pela primeira vez com as técnicas dos caçadores graças aos trolls da floresta em Lordaeron, e os taurinos são mestres na caçada desde o princípio do mundo.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Bônus Base de Ataque: +5

Afiliação: Apenas à Horda.

Talentos: Rastrear, Foco em Arma (qualquer arma branca ou de arremesso).

Perícias: 8 graduações em Sobrevivência.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um caçador (e a habilidade chave para cada perícia) são: Escalar (For), Concentração (Con), Ofícios (Int), Adestrar Animais (Car), Cura (Sab), Esconder-se (Des), Saltar (For), Conhecimento (táticas militares) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Ouvir (Sab), Furtividade (Des), Profissão (Sab), Observar (Sab), Sobrevivência (Sab) e Natação (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os caçadores sabem usar todas as armas simples e comuns, as armaduras leves e médias e os escudos.

Magias: A partir do 1º nível, o caçador adquire a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias divinas. Ele é capaz de preparar e lançar qualquer magia da lista do caçador, desde que possa conjurar magias daquele nível. Sua distribuição diária de magias é fornecida pela Tabela 2-5: O Caçador (Cdr). Além disso, ele recebe magias adicionais por dia se possuir uma pontuação alta em Sabedoria (consulte a Tabela 1-1: Modificadores de Habilidade e Magias Adicionais no *LdJ*). Quando o caçador recebe 0 magias de um determinado nível, ele adquire apenas as magias adicionais.

Um caçador élfico prepara e conjura magias da mesma forma que um curandeiro (veja acima).

Terreno Predileto (Ext): No 1º nível, um caçador escolhe um tipo de ambiente — aquático, deserto, floresta, colinas, pântanos, montanhas, planícies ou subterrâneo — como seu terreno predileto. Devido ao seu minucioso estudo daquele tipo de ambiente e seu treinamento nas técnicas corretas para sobreviver nele, o caçador recebe +2 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se, Conhecimento (natureza), Ouvir, Furtividade, Observar e Sobrevivência relacionados a este tipo de ambiente.

No 3º, 5º, 7º e 9º níveis, o caçador seleciona um novo terreno predileto. Além disso, nesse mesmo intervalo, o bônus para qualquer um de seus terrenos prediletos (incluindo o ambiente recém-adquirido, se o personagem desejar) aumenta em 2 pontos. Por exemplo, um caçador do 3º nível teria dois terrenos prediletos. Para um deles, ele recebe +4 de bônus de circunstância nos testes de Esconder-se, Conhecimento (natureza), Ouvir, Furtividade, Observar e Sobrevivência, e para o outro, recebe +2 de bônus nos mesmos testes. No 5º nível, ele terá três terrenos prediletos e receberá +2 de bônus de circunstância adicional, que poderia ser designado para quaisquer das três áreas. Portanto, seus bônus poderiam ser tanto +4, +4, +2 ou +6, +2, +2.

Estilo de Combate com Arma (Ext): No 1º nível, o caçador recebe o talento Especialização em Arma para qualquer arma na qual já possua Foco em Arma, mesmo que não atenda aos pré-requisitos normais. Os benefícios desta habilidade são aplicados somente quando ele estiver sem armadura ou usando uma armadura leve. Ele perderá todos os benefícios de seu estilo de combate quando usar uma armadura média ou pesada.

Alcance de Arremesso Ampliado (Ext): Embora prefiram se aproximar do inimigo para lutar, os caçadores são muito habilidosos na utilização de armas de arremesso. A partir do 1º nível e a cada nível subseqüente, acrescentam 1,5 m ao incremento de distância de uma arma de arremesso. Por exemplo, nas mãos de um caçador de 6º nível, o

incremento de distância de um machado de arremesso torna-se 12 m (3 m base + [6 × 1,5 = 9 m]).

Furtividade Aguçada (Ext): No 2º nível, o caçador aprende os segredos para se esconder e mover-se silenciosamente. Ele recebe +2 de bônus nos testes de Esconder-se e Furtividade.

Caminho da Floresta (Ext): No 2º nível, o caçador consegue se deslocar através de diversos terrenos naturais (arbustos espinhosos, brejos, áreas de florestas e terrenos similares) com seu deslocamento básico, sem sofrer dano ou outros impedimentos.



Porém, os terrenos manipulados magicamente para impedir o movimento ainda o afetam.

Arma Afiada (Ext): No 4º nível, a arma predileta do caçador é considerada *afiada*, além de quaisquer outras propriedades que já possua. A margem de ameaça de uma arma afiada é dobrada, logo, um machado de batalha comum nas mãos de um caçador apresentaria uma margem de ameaça de 19-20/×3. Caso sua arma já apresente a habilidade especial *afiada*, os efeitos não são cumulativos.

Reflexos de Combate (Ext): No 6º nível, o caçador recebe o talento Reflexos de Combate, o que lhe concede um número adicional de ataques de oportunidade equivalente ao seu bônus de Destreza a cada rodada. Se o personagem já possuir esta habilidade, os efeitos não são cumulativos.

Estilo com Arma Aprimorado (Ext): No 6º nível, o caçador recebe o talento Foco em Arma Maior para qualquer arma na qual já possua Foco em Arma, mesmo que não atenda aos pré-requisitos normais. Estes benefícios são aplicados somente quando ele estiver sem armadura ou usando uma armadura leve.

Camuflagem (Ext): Um caçador de 7º nível ou superior é capaz de usar a perícia Esconder-se em qualquer tipo de terreno natural, mesmo que este terreno não conceda cobertura ou camuflagem.

Rastreador Eficaz (Ext): A partir do 8º nível, um caçador consegue percorrer seu deslocamento normal quando estiver rastreando, sem sofrer a penalidade padrão de –5. Ele sofre –10 de penalidade no teste (em vez de –20) quando percorrer o dobro de seu deslocamento normal enquanto rastreia.

Se o personagem já possuir rastreador eficaz de uma classe diferente, esses

modificadores são ajustados para –2 e –5 de penalidade, respectivamente.

Dano Crítico Maior (Ext): No 10º nível, o caçador aumenta o multiplicador de dano crítico em uma categoria quando utiliza sua arma predileta. No exemplo do machado de batalha mencionado anteriormente (veja Arma Afiada, acima), o dano crítico se torna 19-20/×4.

Maestria do Combate com Arma (Ext): No 10º nível, o caçador recebe o talento Especialização em Arma Maior para qualquer arma na qual já possua Foco em Arma, mesmo que não atenda aos pré-requisitos normais. Os benefícios desta habilidade são aplicados somente quando ele estiver sem armadura ou usando uma armadura leve.

Lista de Magias do Caçador

Assim como os xamãs da Horda, os caçadores invocam os espíritos da terra, do vento e do fogo para auxiliá-los em suas caçadas e tarefas. Seus feitiços concentram-se nos elementos e na terra.

1º nível — *alarme, detectar animais ou plantas, detectar armadilhas, detectar venenos, ler magias, mesclar-se às sombras *, névoa obscurecente, passos longos, pedra encantada, resistência a elementos, retardar envenenamento, salto, suportar elementos.*

2º nível — *agilidade do gato, amolecer terra e pedra, armadilha, curar ferimentos leves, muralha de vento, névoa, proteção contra energia, sabedoria da coruja, vigor do urso.*

3º nível — *caminhar na água, curar ferimentos moderados, desejo de sangue *, moldar rochas, neutralizar venenos, onda de choque *, remover doença, resistência a energia, respirar na água, visão no escuro.*

4º nível — *andar no ar, comunhão com a natureza, controlar a água, curar ferimentos graves, dificultar detecção, movimentação livre.*

Tabela 2–5: O Caçador — Cdr (*Hunter*)

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Magias, 1º terreno predileto, estilo de combate com arma, alcance de arremesso ampliado
2º	+2	+3	+0	+0	Furtividade aguçada, caminho da floresta
3º	+3	+3	+1	+1	2º terreno predileto
4º	+4	+4	+1	+1	arma afiada
5º	+5	+4	+1	+1	3º terreno predileto
6º	+6	+5	+2	+2	Reflexos de combate, estilo com arma aprimorado
7º	+7	+5	+2	+2	Camuflagem, 4º terreno predileto
8º	+8	+6	+2	+2	Rastreador eficaz
9º	+9	+6	+3	+3	5º terreno predileto
10º	+10	+7	+3	+3	Dano crítico maior, maestria do combate com arma

Magias por Dia

Nível de Classe	1º	2º	3º	4º
1º	0	–	–	–
2º	1	–	–	–
3º	1	0	–	–
4º	1	1	–	–
5º	1	1	0	–
6º	1	1	1	–
7º	2	1	1	0
8º	2	1	1	1

Combatente Montado (*Mounted Warrior*)

Descrição: Estes guerreiros são treinados para utilizar sua montaria a fim de obterem a máxima vantagem tática na batalha. Sua habilidade tanto para cavalgar quanto para combater torna-os inimigos devastadores. Embora tenham pouco interesse no combate corpo a corpo desmontado, não devem ser menosprezados mesmo a pé.

Nome da Aliança: Cavaleiro (humano, alto-elfo), Caçadora (elfa da noite).

Nome da Horda: Invasor (orc).

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Bônus Base de Ataque: +5.

Afiliação: Qualquer uma.

Perícias: 8 graduações em Cavalgar (cavalo de guerra ou pantera sabre-da-noite) [Aliança]; 8 graduações em Cavalgar (lobo atroz) [Horda].

Talentos: Combate Montado.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um combatente montado (e a habilidade chave para cada perícia) são: Escalar (For), Ofícios (Int), Diplomacia (Car), Adestrar Animais (Car), Saltar (For), Conhecimento (táticas militares) (Int), Profissão (Sab), Cavalgar (Des) e Natação (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícias a cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os combatentes montados sabem usar todas as armas simples e comuns e todos os tipos de armadura (pesada, média e leve) e escudos (exceto escudo de corpo).

Montaria Especial: Ao alcançar o 1º nível, o combatente montado é capaz de invocar uma montaria de inteligência, força e lealdade incomuns para servi-lo. Ela deve ser um cavalo de guerra pesado para um cavaleiro, uma pantera sabre-da-noite para uma caçadora ou um lobo atroz para um invasor.

Se sua montaria morrer, o combatente montado não poderá invocar outra até que tenham se passado 30 dias ou que adquira um nível de combatente montado, o que acontecer primeiro (esta condição se aplica mesmo se a montaria atual seja ressuscitada de alguma forma). Ele sofre –1 de penalidade nas jogadas de ataque e dano de arma durante este período de 30 dias. A nova montaria apresenta todas as habilidades acumuladas devidas à montaria de um combatente do nível do personagem.

O Mestre fornecerá as informações sobre a montaria que o combatente encontrar.

Especialização em Montaria: No 2º nível, o combatente



montado torna-se extremamente habilidosos em lutar sobre a montaria. Ele pode modificar suas jogadas de ataque corpo a corpo e sua Classe de Armadura, sofrendo penalidades em uma para melhorar a outra. Num combate corpo a corpo, antes de fazer quaisquer jogadas ao utilizar a ação de ataque ou a ação de ataque total enquanto cavalgam, o combatente pode trocar pontos entre sua jogada de ataque e sua Classe de Armadura. Uma penalidade subtraída da jogada de ataque serve como um bônus de esquiva na CA; uma penalidade subtraída da Classe de Armadura serve como um bônus em todas as jogadas de ataque para aquela rodada. Este número não pode exceder o bônus base de ataque. As alterações nestes elementos duram até a sua próxima ação.

Talentos Adicionais: No 3º, 6º e 9º níveis, o combatente montado recebe um talento adicional, que deve ser selecionado da seguinte lista: Afinidade com Animais, Cavaleiro Especialista*, Arqueirismo Montado, Atirador de Elite Montado*, Investida Montada, Investida Implacável e Atropelar.

*Estes novos talentos são detalhados em "Talentos", adiante.

Combate Montado Aprimorado: No 4º nível, o combatente montado pode tentar um teste de Cavalgar (como uma reação) duas vezes por rodada para anular um golpe bem-sucedido contra sua montaria. No 8º nível, podem fazer o mesmo 3 vezes por rodada.

Comando Montado (Ext): A partir do 5º nível, o combatente montado é capaz de liderar um número de montarias aliadas equivalente ao seu nível de classe. Elas devem estar a menos de 30 m do combatente e ser do mesmo tipo que ele cavalga (cavalo de guerra, pantera sabre-da-noite ou lobo atroz). Ele realiza um teste de Cavalgar para cada uma das outras montarias, no lugar dos respectivos cavaleiros; esse teste se aplica até mesmo se a montaria não tiver um. Se o cavaleiro tentar manter o controle de sua própria montaria, resolva a situação utilizando lutar por controle (consulte "Perícias", *Cavalgar*, adiante). Caso contrário, o animal pode ser orientado a desempenhar as seguintes manobras: combater em um cavalo de guerra, saltar, cavalgar rapidamente e lutar por controle. O combatente também pode dominar uma montaria em pânico, a não ser que esse efeito seja causado diretamente por uma magia (como *medo* ou semelhante). Utilizar Comando Montado é uma ação padrão.

O número de montarias que o combatente consegue liderar aumenta de acordo com seu nível de personagem: 6 montarias no 6º nível, 7 no 7º nível, 8 no 8º nível, 9 no 9º nível e 10 no 10º nível. Esta habilidade pode ser utilizada um número de vezes por dia equivalente a 1 + o bônus de Carisma do combatente montado.

Cavalgar pela Floresta (Ext): No 7º nível, um combatente montado consegue cavalgar através de diversos terrenos naturais (arbustos espinhosos, brejos, áreas de florestas e terrenos similares) com o deslocamento básico de sua montaria, sem sofrer dano ou outros impedimentos. Porém, os terrenos manipulados magicamente para impedir o movimento ainda afetam a montaria.

Tabela 2–6: O Combatente Montado — Cbm (*Mounted Warrior*)

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Montaria especial
2º	+2	+3	+0	+0	Especialização em montaria
3º	+3	+3	+1	+1	Talento adicional
4º	+4	+4	+1	+1	Combate montado aprimorado 2/rodada
5º	+5	+4	+1	+1	Comando montado
6º	+6	+5	+2	+2	Talento adicional
7º	+7	+5	+2	+2	Cavalgar pela floresta
8º	+8	+6	+2	+2	Combate montado aprimorado 3/rodada
9º	+9	+6	+3	+3	Talento adicional
10º	+10	+7	+3	+3	Investida de impacto

Investida de Impacto (Ext): No 10º nível, o combatente montado é capaz de realizar um ataque montado devastador. Quando estiver cavalgando e utilizar a ação de investida, o personagem recebe +2 de bônus adicional na jogada de ataque e sua margem de ameaça é dobrada. Esses bônus são cumulativos com quaisquer outros modificadores para o ataque ou a margem de ameaça.

A Montaria do Combatente Montado

A montaria padrão para um cavaleiro humano ou alto-elfo é um cavalo de guerra pesado, para uma caçadora elfa da noite (ou caçador, embora a maioria seja de mulheres) é uma pantera sabre-da-noite e para um invasor orc é um lobo atroz.

Nível de Cbm	DV Adicional	Armadura Natural	Força	Int	Especial
1–2	+2	4	+1	6	Truque adicional
3–4	+4	6	+2	7	Truque adicional, evasão aprimorada
5–7	+6	8	+3	8	Truque adicional, partilhar testes de resistência
8–10	+8	10	+4	9	Truque adicional, laço de sangue

Estatísticas Básicas: A montaria do combatente é diferente de um animal comum da mesma espécie em diversos aspectos. Use as estatísticas básicas para as criaturas da espécie, conforme descritas no **Livro dos Monstros de Warcraft**, mas faça as seguintes alterações:

Nível de Cbm: O nível de classe de combatente montado do personagem. Se a montaria receber um nível negativo, trate-a como a de um combatente de nível inferior.

DV Adicional: Dados de Vida (d8) adicionais, cada um dos quais recebe o modificador de Constituição normalmente. Os Dados de Vida adicionais elevam o bônus base de ataque e os testes de resistência da montaria. O bônus base de ataque de uma montaria especial é idêntico ao de um curandeiro de nível equivalente aos DVs da criatura. Os testes de resistência de Fortitude e Reflexos do animal são bons (considere-o um personagem com nível equivalente aos DV da criatura) e não recebe pontos de perícia ou talentos adicionais para os DVs adicionais.

Armadura Natural: O número indicado é adicionado à armadura natural existente da montaria e representa a resistência sobrenatural de uma montaria experiente.

Força: Acrescente este número ao valor de Força da montaria.

Inteligência: O valor de Inteligência da montaria.

Truques Adicionais: A montaria pode aprender um truque por nível de combatente montado gratuitamente, sem a necessidade de um teste da perícia Adestrar Animais (*LdJ*, Capítulo 4: Perícias, "Adestrar Animais"). Considera-se que todos os animais incomuns (como as panteras sabre-da-noite) já dominam o truque "aceitar um cavaleiro".

Evasão Aprimorada (Ext): Sempre que a montaria se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, ela não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência e metade do dano mesmo se fracassar.

Partilhar Testes de Resistência: A montaria utiliza os bônus base de testes de resistência do combatente montado ou os valores da espécie, o que for maior. A montaria utiliza seus próprios modificadores de habilidade nos testes de resistência e não partilha outros bônus que o combatente possua (de itens mágicos ou talentos, por exemplo).

Laço de Sangue (Ext): A ligação entre o combatente montado e sua montaria se torna tão forte para que ela recebe +2 de bônus em todas as jogadas de ataque e testes de resistência se testemunhar o personagem sendo ameaçado ou ferido. Este bônus dura enquanto a ameaça for imediata ou aparente.

Druida Selvagem
(*Druid of the Wild*)

Descrição: Os druidas selvagens estão ligados aos aspectos vivos da natureza — a flora e a fauna. Eles não se dedicam a forças elementais; estes poderes pertencem à esfera de ação dos xamãs. Eles desenvolvem uma afinidade tão forte com a natureza que podem assumir a forma de animais e até mesmo bestas sobrenaturais.

Tradicionalmente, eles escolhiam a trilha de um totem animal específico, tornando-se druidas das garras ou das presas. Na verdade, as lendas sugerem que havia mais ordens de druidas, além destas duas. Após a invasão da Legião, eles começaram a usar o poder de todos os totens, unindo suas forças contra os inimigos e tornando-se os druidas selvagens.

Um druida selvagem que se afastar da natureza ou aderir a uma tendência proibida perde todas as magias e habilidades de classe e não pode adquirir níveis até que se penitencie.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Raça: Apenas elfos da noite e taurinos.

Afiliação: Qualquer uma.

Tendência: Bom (qualquer).

Perícias: 5 graduações em Conhecimento (natureza), 5 graduações em Sobrevivência.

Conjuração: Capaz de conjurar magias divinas de 3º nível.

Perícias de Classe

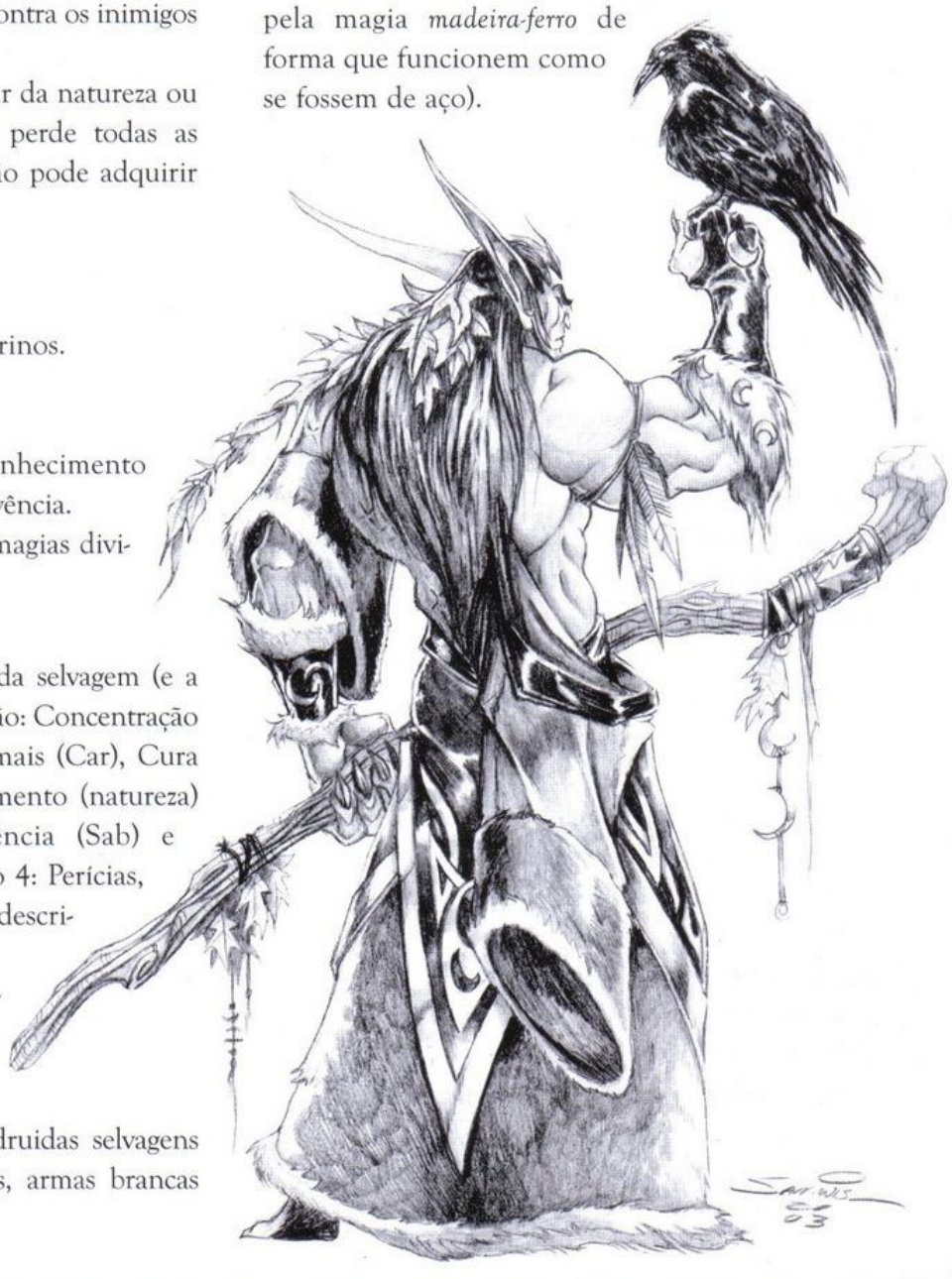
As perícias de classe de um druida selvagem (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Ofícios (Int), Adestrar Animais (Car), Cura (Sab), Esconder-se (Des), Conhecimento (natureza) (Int), Profissão (Sab), Sobrevivência (Sab) e Natação (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os druidas selvagens sabem usar todas as armas simples, armas brancas comuns pequenas e arcos curtos e longos. Também sabem desferir todos os ataques naturais (ataque desarmado, garras, mordida, etc.), independente das formas que assumam (veja Forma Selvagem, adiante). Eles sabem usar armaduras leves e médias, mas são proibidos de usar armaduras de metal, portanto suas escolhas são limitadas a armaduras acolchoadas, corseletes de couro e gibões de peles. Eles sabem usar escudos, mas só empunham as variedades de madeira.

Um druida selvagem que use uma armadura ou arma proibida não conseguirá conjurar as magias da classe ou ativar qualquer habilidade sobrenatural ou similar à magia durante as 24 horas subseqüentes (**Observação:** os druidas selvagens podem utilizar itens de madeira alterados pela magia *madeira-ferro* de forma que funcionem como se fossem de aço).



Magias: Os druidas selvagens continuam a aprimorar sua habilidade de conjuração. Quando um novo nível de druida selvagem é adquirido, o personagem recebe novas magias por dia como se também houvesse adquirido um nível em qualquer classe de conjuração divina a que pertencia antes de adicionar a classe de prestígio. Entretanto, não ganha qualquer outro benefício de um personagem dessa classe (chance melhorada de controlar ou fascinar mortos-vivos, talentos metamágicos ou de criação de itens e assim por diante). Em outras palavras, ele acrescenta seu nível de druida selvagem ao de sua classe de conjuração divina original apenas para determinar as magias por dia e o nível do conjurador.

O curandeiro é a classe de conjuração divina principal no **Warcraft RPG**. Se a classe de prestígio druida selvagem for utilizada fora de **Warcraft**, pode ser aplicada a clérigos, druidas, paladinos e rangers.

Um druida selvagem conjura magias divinas e é capaz de preparar e lançar qualquer magia da lista do druida selvagem *e* do curandeiro, desde que possa conjurar magias daquele nível. Ele prepara e conjura magias da mesma maneira que um curandeiro (veja acima).

Conversão Espontânea: Um druida selvagem pode converter a energia de uma magia preparada em um efeito de invocação, mesmo que não o tenha preparado anteriormente. O druida é capaz de "eliminar" qualquer magia preparada para conjurar qualquer magia *invocar aliado da natureza* do mesmo nível ou inferior.

Eles ainda podem utilizar a Conversão Espontânea de sua classe principal, mas apenas para níveis de magia adquiridos por meio dessa classe. Um curandeiro de 7º nível/druida selvagem de 8º pode conjurar magias de 8º nível, mas converte espontaneamente apenas até o 4º (o nível de conjurador mais alto disponível para um curandeiro de 7º nível).

Sono Verde (Ext): Quando os elfos da noite foram incumbidos de proteger a Fonte da Eternidade em eras passadas, parte do preço para obterem o acesso à natureza foi que os druidas selvagens passariam boa parte do tempo no Sonho Esmeralda. Como resultado, todos os druidas selvagens sabem como enviar suas almas a este reino planar, ingressando em um estado de hibernação. Consulte o capítulo 5, "O Universo Além", para obter mais detalhes sobre o Sonho Esmeralda.

Um druida selvagem pode entrar neste estado de hibernação e enviar sua alma para o Sonho Esmeralda livremente. Enquanto isso, seu corpo não necessita de comida, água ou ar. Entretanto, não consegue sair desse estado sem que alguém o acorde.

Forma Selvagem (Sob): No 1º nível, um druida selvagem recebe a habilidade de se transformar em um corvo da tempestade e retornar à sua forma natural, uma vez por dia. Essa habilidade é semelhante à magia *metamorfose*, com as alterações a seguir. A duração do efeito equivale a 1 hora por nível do druida; o persona-

Benefícios da Forma Selvagem

Corvo da Tempestade: Animal (Médio); Inic. +3 (Des); Desl. 3 m, vôo 18 m (médio); CA 15 (+3 Des, +2 natural); corpo a corpo: mordida (dano: 1d6), garras (dano: 1d4); Face/Alcance 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; For 10, Des 17, Con 12.

Cervo: Animal (Grande); Inic. +1 (Des); Desl. 15 m; CA 14 (-1 tamanho, +1 Des, +4 natural); corpo a corpo: 2 cascos (dano: 1d8+6), perfuração (dano: 1d8+9) ou mordida (dano: 1d4+3); Face/Alcance 1,5 m por 3 m/1,5 m; For 22, Des 13, Con 17.

Pantera Sabre-da-Noite: Animal (Grande); Inic. +3 (Des); Desl. 12 m; CA 15 (-1 tamanho, +3 Des, +3 natural); corpo a corpo: 2 garras (dano: 1d4+5), mordida (dano: 1d8+2); Face/Alcance 1,5 m por 3 m/1,5 m; For 21, Des 17, Con 15.

Urso Atroz: Animal (Enorme); Inic. +1 (Des); Desl. 12 m; CA 16 (-2 tamanho, +1 Des, +7 natural); corpo a corpo: 2 garras (dano: 2d4+10), mordida (dano: 2d8+5); Face/Alcance 3 m por 6 m/3 m; For 31, Des 13, Con 19.

Ente: Planta (Enorme); Inic. -1 (Des); Desl. 9 m; CA 20 (-2 tamanho, -1 Des, +13 natural); corpo a corpo: 2 pancadas (dano: 2d6+9); Face/Alcance 3 m por 3 m/4,5 m; For 29, Des 8, Con 21.

Observação: *As estatísticas acima foram adaptadas para um druida selvagem em forma selvagem.*

gem é capaz de reverter a metamorfose a qualquer momento. Assumir a forma animal ou retornar à forma normal exige uma ação padrão e não provoca ataques de oportunidade.

O druida selvagem perde a habilidade de falar quando se transforma, pois está limitado aos sons que um animal normal, sem treinamento, conseguiria emitir. Entretanto, é capaz de se comunicar normalmente com outros animais de espécies semelhantes.

O druida pode usar essa habilidade mais vezes por dia no 3º, 5º, 7º e 9º níveis, conforme indicado na Tabela 2-7: O Druida Selvagem (Ddm). Além disso, ele adquire a capacidade de assumir a forma de um cervo no 3º nível, de uma pantera sabre-da-noite no 5º nível, de um urso atroz no 7º nível e de um ente no 9º nível.

Caminho da Floresta (Ext): No 1º nível, um druida selvagem consegue se deslocar através de diversos terrenos naturais (arbustos espinhosos, brejos, áreas de florestas e terrenos similares) com seu deslocamento básico, sem sofrer dano ou outros impedimentos. Porém, os terrenos manipulados magicamente para impedir o movimento ainda o afetam.

Senso da Natureza (Ext): No 2º nível, o druida selvagem recebe +2 de bônus nos testes de Conhecimento (natureza) e Sobrevivência.

Rastro Invisível (Ext): No 3º nível, o druida selvagem não deixará rastros em terrenos naturais e não poderá ser rastreado. Ele precisa declarar que pretende deixar rastros, se desejar.

Imunidade a Veneno (Ext): No 5º nível, o druida selvagem adquire imunidade contra todos os venenos orgânicos, incluindo os secretados por monstros, mas não aos venenos minerais ou aos gases venenosos.

Corpo Atemporal (Ext): Depois de atingir o 7º nível, um druida selvagem não sofrerá mais as penalidades por envelhecimento (*LdJ*, Tabela 6-5: Efeitos de Envelhecimento) e será imune ao envelhecimento mágico. No entanto, a criatura conserva qualquer penalidade que possuía. Os bônus em função do envelhecimento ainda se aplicam e o druida ainda

Tabela 2-7: O Druida Selvagem — Ddm (*Druid of the Wild*)

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por Dia
1º	+0	+2	+0	+2	Forma selvagem 1/dia, sono verde, caminho da floresta	+1 nível da classe de conjuração divina
2º	+1	+3	+0	+3	Senso da natureza	+1 nível da classe de conjuração divina
3º	+2	+3	+1	+3	Rastro invisível, forma selvagem 2/dia	+1 nível da classe de conjuração divina
4º	+3	+4	+1	+4	–	+1 nível da classe de conjuração divina
5º	+3	+4	+1	+4	Imunidade a veneno, forma selvagem 3/dia	+1 nível da classe de conjuração divina
6º	+4	+5	+2	+5	–	+1 nível da classe de conjuração divina
7º	+5	+5	+2	+5	Corpo atemporal, forma selvagem 4/dia	+1 nível da classe de conjuração divina
8º	+6	+6	+2	+6	–	+1 nível da classe de conjuração divina
9º	+6	+6	+3	+6	Forma selvagem 5/dia	+1 nível da classe de conjuração divina
10º	+7	+7	+3	+7	Caminhar nos sonhos	+1 nível da classe de conjuração divina

morrerá de velhice quando chegar sua hora. O tempo despendido em Sono Verde não é incluído no cálculo do envelhecimento.

Caminhar nos Sonhos **(SM)**: No 10º nível, o druida selvagem pode entrar no Sonho Esmeralda uma vez por dia, desde que se encontre em uma área natural, como uma floresta ou deserto. Esta habilidade não funciona em cidades ou áreas devastadas. Viajar para o Sonho Esmeralda e voltar funciona como a magia *viagem planar*. Consulte o capítulo 5, "O Universo Além", para obter mais detalhes sobre o Sonho Esmeralda.

Lista de Magias do Druida Selvagem

Um druida selvagem escolhe suas magias a partir de uma lista orientada às plantas e à natureza. Ele também pode escolher magias da lista do curandeiro (veja acima).

Nível 0 — *brilho, intuir direção.*

1º Nível — *acalmar animais, arma abençoada, bom fruto, constrição, detectar animais ou plantas, detectar armadilhas, enfeitiçar animal, esconder-se de animais, falar com animais, fogo das fadas, invocar aliado da natureza I, névoa obscurecente, passos sem pegadas, presa mágica, rugido *.*

2º nível — *forma de árvore, imobilizar animal, invocar aliado da natureza II, invocar enxames, mensageiro animal, moldar madeira, patas de aranha, pele de árvore, reduzir animal, retardar envenenamento, torcer madeira, transe animal.*

3º nível — *ampliar plantas, armadilha, crescer espinhos, dominar animal, enfraquecer plantas, envenenamento, escudo de espinhos *, falar com plantas, invocar aliado da natureza III, neutralizar venenos, presa mágica maior, remover doença.*

4º nível — *coluna de chamas, comandar plantas, cúpula de proteção contra vegetais, inseto gigante, invocar aliado da natureza IV, malogro, movimentação livre, repelir insetos.*

5º nível — *ampliar animais, caminhar em árvores, comunhão com a natureza, despertar, invocar aliado da natureza V, metamorfose tórrida, muralha de espinhos, praga de insetos.*

6º nível — *bordão de magia, carvalho vivo, cúpula de proteção contra a vida, encontrar o caminho, força da natureza *, invocar aliado da natureza VI, madeira-ferro, repelir madeira, teletransporte por árvores.*

7º nível — *animar plantas, cajado vivo, destruição rastejante, invocar aliado da natureza VII, metal em madeira, raio de sol.*

8º nível — *ciclone, controlar plantas, força da natureza maior *, forma animal, invocar aliado da natureza VIII.*

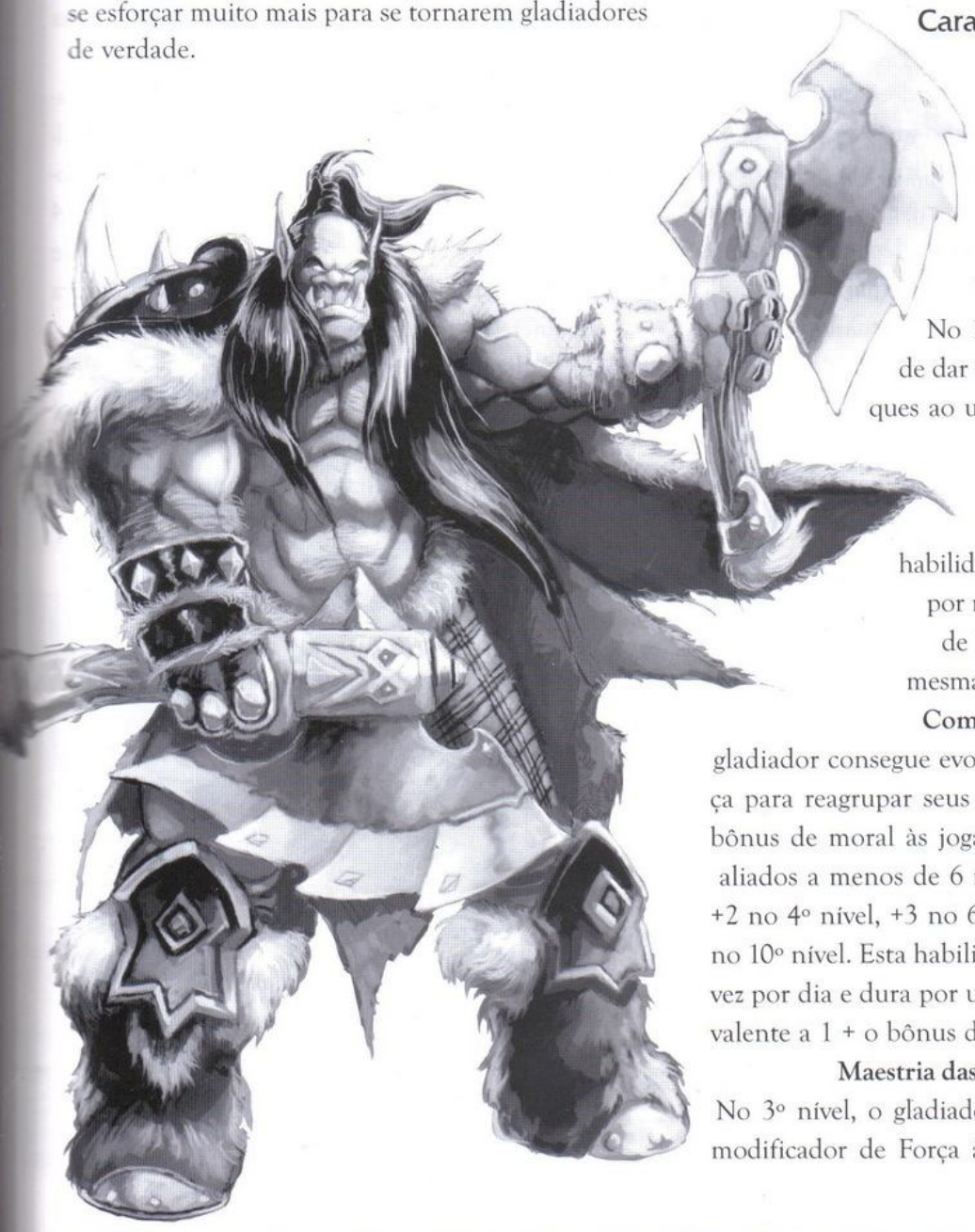
9º nível — *alterar forma, homens vegetais, invocar aliado da natureza IX.*



Gladiador (*Gladiator*)

Descrição: Um gladiador se dedica à supremacia no combate corpo a corpo. Essa devoção constante às armas e estilos marciais torna-o muito temido por seus inimigos. Um gladiador orgulha-se de seu domínio de qualquer arma imaginável. A maioria também se esforça para se tornar um especialista inigualável em sua arma predileta. Esta dança e sibila nas mãos do gladiador, abrindo espaço entre os inimigos.

A maioria dos gladiadores origina-se das fileiras dos guerreiros e dos bárbaros, que consideram a disciplina e os rigores do treinamento um agradável desafio a ser superado. As demais classes precisam se esforçar muito mais para se tornarem gladiadores de verdade.



Nome para a Aliança: Gladiador.
Nome para a Horda: Mestre da Espada.
Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um gladiador (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (Car), Escalar (For), Ofícios (Int), Intimidar (Car), Saltar (For), Conhecimento (táticas militares) (Int), Atuação (Car), Sentir Motivação (Sab) e Natação (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os gladiadores sabem usar todas as armas simples e comuns e as armaduras leves e médias.

Trespassar Supremo (Ext): No 1º nível, o gladiador é capaz de dar um passo de 1,5 m entre ataques ao utilizar os talentos Trespassar ou Trespassar Maior, caso ainda não tenha se deslocado na mesma rodada. Esta habilidade pode ser usada uma vez por rodada e conta como o passo de 1,5 m do gladiador durante a mesma.

Comando (Ext): No 2º nível, o gladiador consegue evocar seus poderes de liderança para reagrupar seus aliados, concedendo +1 de bônus de moral às jogadas de ataque de todos os aliados a menos de 6 m. Esse bônus aumenta em +2 no 4º nível, +3 no 6º nível, +4 no 8º nível e +5 no 10º nível. Esta habilidade pode ser utilizada uma vez por dia e dura por um número de rodadas equivalente a 1 + o bônus de Carisma do gladiador.

Maestria das Armas de Duas Mãos (Ext): No 3º nível, o gladiador adiciona o dobro de seu modificador de Força às jogadas de dano quando

empunha uma arma de duas mãos (em vez de 1,5 vezes seu modificador de Força).

Golpear Como o Vento (Sob): No 4º nível, o gladiador unifica-se de tal forma ao fluxo da batalha que consegue se tornar invisível. Isto é considerado uma ação de movimento e dura por um número de rodadas por dia equivalente ao nível do gladiador. Cada rodada, incluindo aquela durante a qual a habilidade é ativada, deve ser deduzida desse limite. Nos demais aspectos, funciona como a magia *invisibilidade*.

Golpe Decisivo (Ext): No 5º nível, a força e o poder avassaladores do gladiador causam sucessos decisivos mais poderosos do que o normal. Uma vez por dia, ao obter um sucesso decisivo, o gladiador pode declará-lo um golpe decisivo. Se o sucesso decisivo for confirmado, ele infligirá 1d4 pontos de dano temporário de Força ao alvo, além do dano (decisivo) normal.

O gladiador pode tentar realizar um golpe decisivo duas vezes por dia no 7º nível e três vezes por dia no 9º nível. Cada ataque declarado deve ser deduzido do número disponível para aquele dia, quer o sucesso decisivo seja confirmado ou não.

Dano Máximo (Ext): No 6º nível, uma vez por dia, o gladiador pode declarar dano máximo antes de jogar para atingir um alvo. Se o ataque for bem-sucedido, a arma causará automaticamente seu dano total. Este valor se aplica apenas ao dano da arma, incluindo aquele infligido por um sucesso decisivo. O dano proveniente de um ataque furtivo, o dano de Força de um golpe decisivo ou qualquer outro dano variável é determinado normalmente.

O gladiador pode aplicar dano máximo duas vezes por dia no 8º nível e três vezes por dia no 10º nível.

***Reflexos* (SM):** No 7º nível, o gladiador é capaz de ativar um reflexo como uma ação de movimento (como a magia *reflexos*). A imagem dura um número total de rodadas por dia equivalente ao nível do gladiador. Cada rodada, incluindo aquela durante a qual o *reflexo* é ativado, deve ser deduzida desse limite.

Golpear Como o Vento Aprimorado (Sob): No 8º nível, esta habilidade pode ser executada como uma ação livre.

Ciclone de Lâminas (Sob): No 10º nível, o gladiador se torna um tornado de lâminas. Ele é impulsionado como se estivesse sob o efeito da magia *velocidade* e recebe um alcance adicional de 1,5 m e +4 de bônus de melhoria em Força. O Ciclone de Lâminas pode ser utilizado uma vez por dia e dura um número de rodadas equivalente ao nível de classe do gladiador. Assim como *velocidade*, esta habilidade opõe-se a *lentidão*.

Reflexos Aprimorado (Sob): No 10º nível, esta habilidade pode ser utilizada como uma ação livre.

Tabela 2–8: O Gladiador — Gld (*Gladiator*)

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Trespassar supremo
2º	+2	+3	+0	+0	Comando
3º	+3	+3	+1	+1	Maestria das armas de duas mãos
4º	+4	+4	+1	+1	Golpear como o vento
5º	+5	+4	+1	+1	Golpe decisivo 1/dia
6º	+6	+5	+2	+2	Dano máximo 1/dia
7º	+7	+5	+2	+2	Golpe decisivo 2/dia, *reflexos*
8º	+8	+6	+2	+2	Golpear como o vento aprimorado, dano máximo 2/dia
9º	+9	+6	+3	+3	Golpe decisivo 3/dia
10º	+10	+7	+3	+3	Ciclone de lâminas, reflexos aprimorados, dano máximo 3/dia

Guerreiro Paladino (*Paladin Warrior*)

Descrição: Embora esta classe de prestígio apresente semelhanças em relação à classe principal paladino encontrada no *LdJ*, o guerreiro paladino é muito diferente no mundo de **Warcraft.**

Ele não combate o "mal" num sentido geral. Esta classe de prestígio é para os guerreiros sagrados e seletos que defendem Azeroth especificamente do avanço dos mortos-vivos e demônios. Embora a presença do mal seja censurável para um guerreiro paladino, a destruição e a entropia representam seus verdadeiros inimigos. Acima de tudo, ele jura preservar sua fé na Luz Sagrada. Fortalecido pela Luz, estes guerreiros poderosos brandem armas e o fogo sagrado na batalha contra todos que oprimirem os fracos e inocentes.

Todos os guerreiros paladinos pertencem aos Cavaleiros da Mão de Prata. Consulte "Crenças" no Capítulo Três: Aventuras para obter mais informações.

Dado de Vida: d10.



Pré-Requisitos

Bônus Base de Ataque: +5.

Raça: Apenas humanos e anões Forjaferro.

Afiliação: Apenas à Aliança.

Tendência: Bom (qualquer).

Talento: Foco em Arma (martelo de guerra).

Perícias: 5 graduações em Diplomacia, 3 graduações em Conhecimento (religião).

Especial: Um postulante deve procurar um guerreiro paladino para treinamento e iniciação. Normalmente, ele determinará uma missão para o suplicante que certamente representará um grande desafio.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um guerreiro paladino (e a habilidade chave para cada perícia) são: Escalar (For), Concentração (Con), Ofícios (Int), Diplomacia (Car), Adestrar Animais (Car), Cura (Sab), Saltar (For), Conhecimento (táticas militares) (Int), Conhecimento (os planos) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Conhecimento (mortos-vivos) (Int), Profissão (Sab), Cavalgar (Des) e Natação (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícias a cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os guerreiros paladinos sabem usar todas as armas simples e comuns e todos os tipos de armaduras (pesadas, médias e leves) e escudos.

Magias: A partir do 1º nível, um guerreiro paladino adquire a habilidade de conjurar magias divinas. São capazes de preparar e lançar qualquer magia da lista do guerreiro paladino, desde que possam conjurar magias daquele nível. O nível de conjurador de um guerreiro paladino é equivalente a seu nível de classe. Sua distribuição diária de magias é fornecida pela Tabela 2-9: O Guerreiro Paladino (Gpd). Além disso, ele recebe magias adicionais por dia se possuir uma pontuação alta em Sabedoria (consulte a Tabela 1-1: Modificadores de Habilidade e Magias Adicionais no *LdJ*). Quando o paladino recebe 0 magia de um determinado nível, ele adquire apenas as magias adicionais.

Um guerreiro paladino prepara e conjura magias da mesma forma que um curandeiro (veja acima), mas não pode utilizar Conversão Espontânea para substituir uma magia preparada por uma de *cura*.

Cura pelas Mãos (Sob): A partir do 1º nível, um guerreiro paladino com Carisma 12 ou mais será capaz de curar ferimentos (dele ou de outras pessoas) por meio do toque. A cada dia, ele consegue recuperar uma quantidade de Pontos de Vida equivalente ao seu nível de personagem (sem incluir qualquer ajuste de nível racial) multiplicado pelo seu modificador de Carisma (se houver). O personagem pode dividir esse valor entre diversos personagens, e não precisa utilizá-lo em uma única ocasião. Ativar a cura pelas mãos exige uma ação padrão.

Por outro lado, o guerreiro paladino é capaz de usar parte ou todo seu poder de cura para causar dano em mortos-vivos ou planares. Usar a habilidade dessa maneira requer um ataque de toque bem-sucedido que não provoca ataques de oportunidade. O guerreiro paladino decide quantos pontos de seu limite diário utilizará depois de tocar com sucesso o morto-vivo.

Detectar Planares (SM): Os guerreiros paladinos são capazes de detectar criaturas demoníacas, sem limite diário, exatamente como se estivessem utilizando a magia *detectar o mal*, mas concentram-se na presença de demônios e outros planares.

Detectar Mortos-vivos (SM): O guerreiro paladino consegue *detectar mortos-vivos*, sem limite diário, como a magia homônima.

Expulsar Mortos-Vivos e Planares (Sob): A partir do 1º nível, o guerreiro paladino tem o poder de expulsar ou destruir mortos-vivos e planares (*LdJ*, Capítulo 8: Combate, "Expulsar e Fascinar Mortos-Vivos"). Faz isso como um clérigo do *LdJ* de nível equivalente a seus níveis de guerreiro paladino e pode usar esta habilidade uma quantidade de vezes por dia equivalente a 3 + seu modificador de Carisma. Um paladino com 5 ou mais graduações em Conhecimento (religião) recebe +2 de bônus nos testes de expulsão contra mortos-vivos e planares.

Aura de Coragem (Sob): A partir do 2º nível, um guerreiro paladino será imune ao medo (mágico ou não). Qualquer aliado que se encontre num raio de 3 metros do paladino recebe +4 de bônus de moral em todos os testes de resistência contra efeitos de medo. Essa habilidade funciona enquanto o paladino estiver consciente, mas não quando estiver desacordado ou morto.

Destruir Mortos-Vivos e Planares (Sob): A partir do 3º nível, o guerreiro paladino pode tentar destruir um morto-vivo ou planar uma vez por dia com um ataque corpo a corpo regular. Ele adiciona seu modificador de Carisma (se houver) na jogada de ataque, causando 1 ponto de dano adicional por nível de guerreiro paladino. Se o paladino, acidentalmente, tentar destruir uma criatura que não seja um morto-vivo ou planar, a habilidade não surtirá efeito, mas não poderá ser utilizada novamente naquele dia.

No 6º nível, e novamente no 9º, o paladino é capaz de destruir mortos-vivos e planares mais de uma vez por dia, conforme indicado na Tabela 2-9: O Guerreiro Paladino (Gpd).

Saúde Divina (Ext): Ao alcançar o 4º nível, um paladino adquire imunidade contra todas as doenças, inclusive as doenças sobrenaturais e mágicas (como a podridão da múmia e a licantropia).

Remover Doenças (SM): No 4º nível, um guerreiro paladino é capaz de remover doenças, com efeitos similares à magia homônima, uma vez por dia.

Graça Divina (Sob): No 5º nível, o guerreiro paladino adquire um bônus equivalente ao seu modificador de Carisma (se houver) em todos os seus testes de resistência.

Expulsão Maior (Sob): Uma vez por dia, a partir do 6º nível, o guerreiro paladino pode executar uma expulsão maior contra mortos-vivos ou planares ao invés de uma tentativa normal. O paladino acrescenta seu nível de classe ao resultado de seu teste de expulsão, e o dano de expulsão equivale a 2d8 + nível de guerreiro paladino + modificador de Carisma.

Expulsão Adicional (Ext): No 7º nível, o guerreiro paladino recebe o talento Expulsão Adicional gratuitamente, permitindo-lhe expulsar mortos-vivos ou planares 4 vezes adicionais por dia. Se já possuir esta habilidade, os efeitos são cumulativos.

Ataque de Banimento (Sob): Uma vez por dia, no 8º nível, o guerreiro paladino pode declarar um ataque de banimento contra um morto-vivo ou demônio com um ataque corpo a corpo regular. Se o combatente for bem-sucedido, o alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível do guerreiro paladino + modificador de Carisma) ou será banido instantaneamente do plano de Azeroth. A Resistência à Magia não funciona contra um ataque de banimento. Mesmo se o ataque fracassar, não poderá ser utilizado novamente naquele dia.

Expulsão Poderosa (Sob): Uma vez por dia, no 10º nível, o guerreiro paladino pode executar uma expulsão poderosa contra mortos-vivos ou planares ao invés de uma tentativa normal. Esta habilidade funciona como uma expulsão maior, mas os mortos-vivos e/ou planares afetados são inexoravelmente destruídos, independente dos Dados de Vida.

Código de Conduta: Um guerreiro paladino deve ser de tendência boa e perde todas as habilidades da classe se cometer um ato maligno conscientemente. Além disso, seu código exige que respeite a autoridade legítima, aja com honra (jamais mentir, enganar, usar venenos, etc.), ajude os necessitados (desde que não tenham objetivos malignos ou caóticos) e puna aqueles que prejudicarem ou ameaçarem os inocentes.

Aquele que violar este código perde todas as habilidades da classe e não poderá progredir em níveis como guerreiro paladino até que se penitencie de suas falhas. Isso implica realizar uma busca (veja *tarefa/missão*); se for bem-sucedido, o fardo de sua transgressão é removido como pelo efeito da magia *penitência*.

Lista de Magias do Guerreiro Paladino

Os guerreiros paladinos têm uma lista de magias direcionada a combater demônios e mortos-vivos, assim como a intensificar as forças e minimizar as fraquezas de seus aliados.

1º nível — *abençoar arma, arma mágica, auxílio divino, bênção, comando, curar ferimentos leves, detectar mortos-vivos, detectar venenos, escudo da fé, maldição menor, proteção contra o caos, suportar elementos.*

2º nível — *ajuda, arma espiritual, curar ferimentos moderados, dissimular tendência, esplendor da águia, força do touro, proteger outro, remover paralisia, resistência à energia, retardar envenenamento, sabedoria da coruja, vigor.*

3º nível — *arma mágica maior, círculo mágico contra o caos, curar ferimentos graves, discernir mentiras, dissipar magia, luz cegante, oração, remover cegueira/surdez.*

4º nível — *cancelar encantamento, curar ferimentos críticos, dissipar o caos, dissipar o mal, espada sagrada, movimentação livre, neutralizar venenos, proteção contra a morte, restauração.*

Tabela 2–9: O Guerreiro Paladino — Gpd (*Paladin Warrior*)

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	*Cura pelas mãos, detectar planares, detectar mortos-vivos*, expulsar mortos-vivos e planares
2º	+2	+3	+0	+0	Aura de coragem
3º	+3	+3	+1	+1	Destruir mortos-vivos e planares
4º	+4	+4	+1	+1	Saúde divina, *remover doença* 1/dia
5º	+5	+4	+1	+1	Graça divina
6º	+6	+5	+2	+2	Expulsão maior, destruir mortos-vivos e planares 2/dia
7º	+7	+5	+2	+2	Expulsão adicional
8º	+8	+6	+2	+2	Ataque de banimento 1/dia
9º	+9	+6	+3	+3	Destruir mortos-vivos e planares 3/dia
10º	+10	+7	+3	+3	Expulsão Poderosa

Magias por Dia

Nível de Classe	1	2	3	4
1º	0	–	–	–
2º	1	–	–	–
3º	1	0	–	–
4º	1	1	–	–
5º	1	1	0	–
6º	1	1	1	–
7º	2	1	1	0
8º	2	1	1	1
9º	2	2	1	1
10º	2	2	2	1

Infiltrador (*Infiltrator*)

Descrição: Este grupo seleto se mostrou inestimável ao impedir que a Aliança fosse fatalmente fragmentada pelas rivalidades internas ou destruída pelos esforços da Horda. Os membros desta classe são manipuladores, sedutores e espiões que levam uma vida de intriga, política e diplomacia pelos territórios da Aliança e além.

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Afiliação: Apenas à Aliança.

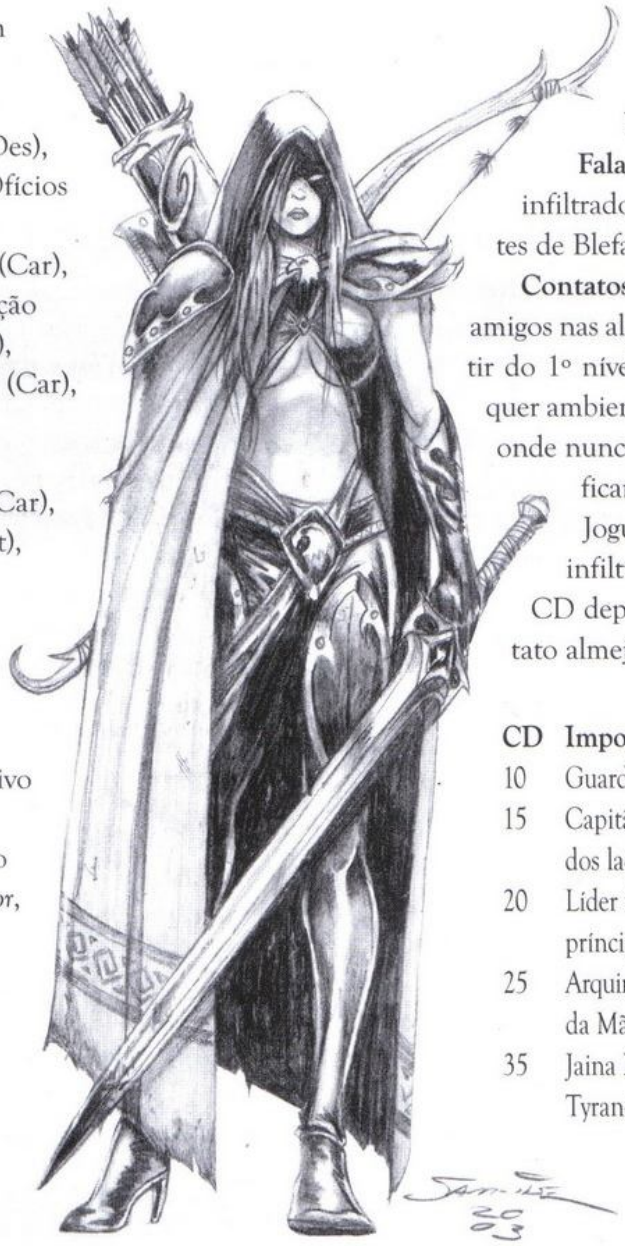
Perícias: 8 graduações em Blefar, 8 graduações em Disfarces.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um infiltrador (e a habilidade chave para cada perícia) são: Avaliação (Int), Equilíbrio (Des), Blefar (Car), Escalar (For), Ofícios (Int), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Arte da Fuga (Des), Falsificação (Int), Obter Informação (Int), Esconder-se (Des), Intimidar (Car), Saltar (For), Ouvir (Sab), Furtividade (Des), Abrir Fechaduras (Des), Atuação (Car), Profissão (Sab), Procurar (Int), Sentir Motivação (Sab), Prestidigitação (Des), Falar Idioma, Observar (Sab), Natação (For), Acrobacia (Des), Usar Instrumento Mágico (Car), Usar Dispositivo Tecnológico (Int)* e Usar Cordas. Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

* Consulte "Nova Perícia", adiante.

Pontos de Perícia a cada Nível: 6 + modificador de Inteligência.



Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os infiltradores sabem usar todas as armas simples e armaduras leves.

Defesa Engenhosa (Ext): O intelecto de um infiltrador é tão aguçado que lhe permite avaliar o ângulo e o impacto de um golpe de forma a desviar ou evitar o ataque. Quando estiver desarmado e empunhando uma arma branca, ele acrescenta 1 ponto de bônus de Inteligência (se possuir) por nível da classe infiltrador à sua CA. Por exemplo, um infiltrador de 2º nível com Inteligência 16 (+3 de bônus) adiciona +2 à sua CA quando empunhar uma espada, enquanto um de 3º nível ou superior acrescentaria +3 à CA. Este bônus é aplicado até mesmo contra ataques de toque, mas não se o infiltrador for surpreendido ou em outras situações em que perca seu bônus de Destreza.

Fala Mansa (Ext): No 1º nível, o infiltrador recebe +2 de bônus nos testes de Blefar e Sentir Motivação.

Contatos (Ext): O infiltrador possui amigos nas altas (e nas baixas) rodas. A partir do 1º nível, uma vez por dia, em qualquer ambiente habitado — mesmo em um onde nunca esteve antes — ele pode verificar se tem um contato na área. Jogue 1d20 + nível de classe do infiltrador + bônus de Carisma; a CD depende da importância do contato almejado:

CD	Importância do PdM
10	Guarda da cidade, receptador, lojista
15	Capitão da guarda, oficial da guilda dos ladrões, mercador
20	Líder da cidade, embaixador da Horda, príncipe mercador
25	Arquimago, Capitão-Mor dos Cavaleiros da Mão de Prata
35	Jaina Mourorgulho, Servo, Tyrande Sussurro do Vento

Possuir 5 graduações ou mais na perícia de Conhecimento apropriada fornece +2 de bônus de sinergia nesse teste, conforme o caso: por exemplo, o Conhecimento (religião) será útil se o infiltrador estiver procurando por um sacerdote, mas não ajudará em nada se o objetivo for um capitão da guarda.

Esquiva Sobrenatural (Ext): A partir do 2º nível, o infiltrador conserva seu bônus de Destreza na CA (se houver), mesmo em situações de surpresa ou contra os ataques de um oponente invisível. No entanto, ele ainda perde seu bônus de Destreza na CA quando estiver imobilizado.

Caso o infiltrador tenha a habilidade esquiva sobrenatural de uma classe diferente (como um infiltrador com quatro níveis de batedor, por exemplo), ele automaticamente adquire esquiva sobrenatural aprimorada (descrita adiante).

Disfarce Perfeito (Ext): A partir do 3º nível, o infiltrador adiciona +4 de bônus em todos os testes de Disfarces e podem escolher 10 nesses testes, não importa a circunstância.

***Sugestão* (SM):** A partir do 4º nível, o infiltrador é capaz de conjurar *sugestão* uma vez por dia como um feiticeiro do mesmo nível de classe. A CD para o teste de resistência de Vontade é 13 + o bônus de Carisma do infiltrador. No 6º nível, são capazes de conjurar a mesma magia duas vezes por dia. No 8º nível, também conseguem conjurar *sugestão em massa* (CD 16 + bônus de Carisma) uma vez por dia.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): A partir do 5º nível, o infiltrador não poderá mais ser flanqueado, pois reagirá aos adversários das suas laterais com a mesma facilidade que reagiria a somente um atacante. Essa defesa impede que um ladino realize um ataque furtivo quando estiver flanqueando o personagem, a menos que o atacante tenha (no mínimo) 4 níveis de ladino acima do nível de classe atual do personagem.

Caso o infiltrador tenha a habilidade esquiva sobrenatural de uma classe diferente (veja acima), ele automaticamente adquire esquiva sobrenatural aprimorada. Os níveis das classes que concedem a esquiva sobrenatural se acumulam para determinar o nível mínimo dos ladinos capazes de flanquear o personagem.

Mente Escorregadia (Ext): No 7º nível, o infiltrador adquire a capacidade de evitar efeitos mágicos que possam controlá-lo ou forçá-lo a agir contra sua vontade. Sempre que um infiltrador com Mente Escorregadia se tornar alvo de uma magia ou efeito de encantamento e fracassar no teste de resistência, ele poderá realizar um novo teste, com a mesma CD, após 1 rodada. O personagem recebe somente uma oportunidade adicional para realizar o teste de resistência.

Mimetismo (Ext): No 9º nível, o infiltrador é capazes de utilizar a perícia Esconder-se, mesmo se estiver sendo observado. Desde que se encontre a menos de 3 m de algum tipo de sombra, ele consegue se esconder em campo aberto sem ter algo à sua frente. Entretanto, o personagem não é capaz de se ocultar na própria sombra.

***Dominação* (SM):** No 10º nível, o infiltrador adquire a habilidade de conjurar *dominar monstro* uma vez por dia. Esta habilidade funciona exatamente como a magia e a CD para o teste de resistência de Vontade é 19 + o bônus (se houver) de Carisma do infiltrador.

Tabela 2–10: O Infiltrador — Inf (*Infiltrator*)

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+0	+0	+2	+0	Defesa engenhosa, fala mansa, conexões
2º	+1	+0	+3	+0	Esquiva sobrenatural
3º	+2	+1	+3	+1	Disfarce perfeito
4º	+3	+1	+4	+1	*Sugestão* 1/dia
5º	+3	+2	+4	+2	Esquiva sobrenatural aprimorada
6º	+4	+2	+5	+2	*Sugestão* 2/dia
7º	+5	+2	+5	+2	Mente escorregadia
8º	+6	+3	+6	+3	*Sugestão em massa* 1/dia
9º	+6	+3	+6	+3	Mimetismo
10º	+7	+3	+7	+3	*Dominação* 1/dia

Mestre das Feras (*Beastmaster*)

Descrição: O mestre das feras é um guerreiro do mato que desenvolveu uma ligação sobrenatural com os animais. Embora realmente temível em batalha, pode ser muito gentil ao lidar com as criaturas das florestas. Ele viaja com um ou mais companheiros animais que demonstram uma lealdade incrível ao amigo humanóide. Embora um mestre das feras prefira passar o tempo nas florestas com seus companheiros animais, não é avesso a aventurar-se em terras civilizadas quando necessário. Desde que possa encontrar animais nos locais para onde viaja, irá sentir-se em casa.

Dado de Vida: d12.



Pré-Requisitos

Afiliação: Horda ou elfos da noite.

Talentos: Afinidade com Animais, Vitalidade.

Perícias: 5 graduações em Adestrar Animais, 8 graduações em Sobrevivência.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um mestre das feras (e a habilidade chave para cada perícia) são: Escalar (For), Ofícios (Int), Adestrar Animais (Car), Cura (Sab), Intimidar (Car), Saltar (For), Conhecimento (natureza) (Int), Observar (Sab), Sobrevivência (Sab) e Natação (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um mestre das feras sabe usar todas as armas simples e comuns e armaduras leves e médias.

Companheiro Animal (Ext): No 1º nível, o mestre das feras é capaz de atrair um companheiro animal. Esta habilidade de classe funciona exatamente como a do druida no *LdJ*, mas utiliza-se o nível de mestre das feras do personagem ao invés do nível de druida (*LdJ*, Capítulo 3: Classes, "Druida").

Empatia com a Natureza (Ext): Um mestre das feras é capaz de usar linguagem corporal, vocalizações e comportamentos para aprimorar a atitude de um animal (como um urso ou um lagarto gigante). Esta habilidade funciona da mesma forma que um teste de Diplomacia realizado para aprimorar a atitude de uma pessoa (*LdJ*, Capítulo 4: Perícias). O mestre das feras faz um teste especial com 1d20 + nível de mestre das feras + modificador de Carisma para determinar o resultado do teste de empatia com a natureza. Um animal doméstico comum terá a atitude inicial Indiferente, enquanto os animais selvagens geralmente serão Pouco Amistosos.

Para usar a empatia com a natureza, o mestre das feras e o animal devem ser capazes de estudar um ao outro — ou seja, estarem num raio de 9 metros entre si em condições normais. Normalmente, influenciar um animal desta forma requer 1 minuto; no

entanto, semelhante a influenciar PdMs, a tarefa pode exigir mais ou menos tempo.

Um mestre das feras também pode usar essa habilidade para influenciar bestas mágicas com Inteligência 1 ou 2, mas sofre –4 de penalidade no teste.

***Cativar Animais* (SM):** No 2º nível, o personagem adquire a habilidade similar a magia para cativar outros animais, além do companheiro animal citado anteriormente, desde que o total de Dados de Vida deles não exceda o nível do mestre das feras. *Cativar Animais* é uma habilidade similar a magia, e o mestre das feras conjura como um curandeiro do mesmo nível. Esta habilidade é um efeito de ação mental e o animal tem direito a um teste de resistência de Vontade (CD 11 + modificador de Sabedoria do mestre das feras) para resistir se assim desejar.

É possível atrair um animal por dia dessa maneira. Assim como com o companheiro animal, o personagem pode abandonar seus amigos selvagens atuais para encontrar outros.

Vínculo Empático (Sob): No 3º nível, o mestre das feras estabelece um vínculo empático com seu companheiro animal com 1,5 km de alcance máximo. Ele não é capaz de enxergar através dos olhos do animal, mas pode se comunicar por telepatia com a criatura. Devido à natureza limitada do vínculo, apenas um conteúdo emocional geral (medo, fome, felicidade, curiosidade) pode ser comunicado. Note que a baixa pontuação de Inteligência de um companheiro animal de nível inferior limita a capacidade de compreensão e comunicação da criatura, e que mesmo os animais inteligentes compreendem o mundo de forma diferente dos humanos, e portanto são possíveis falhas de interpretação.

Arsenal Natural (Sob): No 4º nível, o mestre das feras consegue desenvolver garras e presas ou chifres (a critério do personagem). Uma vez que a escolha seja feita, não pode ser revertida. O mestre das feras é capaz de usar essas armas naturais. Quando realiza um ataque total, utiliza todo o seu bônus base de ataque para suas duas garras, mas sofre –5 de penalidade no ataque de mordida ou perfuração. Por outro lado, pode realizar apenas um ataque de garra, de mordida ou de perfuração com bônus normal; se estiver utilizando uma arma, não pode realizar ataques adicionais com suas armas naturais. O dano é listado a seguir:

Tamanho	Dano por Garra	Dano por Mordida/Perfuração
Pequeno	1d3	1d4
Médio	1d4	1d6
Grande	1d6	1d8

As garras não afetam as tarefas que exigem manipulação precisa, mas seu aspecto geral concede ao mestre das feras +2 de bônus de circunstância nos testes de Intimidação. Exibir e retrair as garras são

Tabela 2–11: O Mestre das Feras — Mdf (*Beastmaster*)

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Companheiro animal, empatia com a natureza
2º	+2	+3	+0	+0	*Cativar animais* 1/dia
3º	+3	+3	+1	+1	Vínculo empático
4º	+4	+4	+1	+1	Arsenal natural
5º	+5	+4	+1	+1	Falar com animais
6º	+6	+5	+2	+2	*Presa mágica* 2/dia
7º	+7	+5	+2	+2	Arsenal natural aprimorado
8º	+8	+6	+2	+2	*Presa mágica* 2/dia
9º	+9	+6	+3	+3	*Vidência no companheiro*
10º	+10	+7	+3	+3	*Presa mágica aprimorada* 3/dia

considerados ações de movimento. O arsenal natural pode ser utilizado apenas se o mestre das feras estiver sem armadura ou usando uma armadura leve.

Falar com Animais (Sob): No 5º nível, o mestre das feras consegue compreender e se comunicar com animais e bestas mágicas. Esta habilidade funciona como a magia *falar com animais*, embora o mestre das feras possa fazer isso sem limite diário.

***Presa Mágica* (SM):** No 6º nível, o mestre das feras é capaz de conjurar *presa mágica* uma vez por dia em seu companheiro animal. Este limite aumenta para 2/dia a partir do 8º nível, tornando-se *presa mágica aprimorada* e podendo ser conjurada 3/dia no 10º nível. O mestre das feras lança *presa mágica* como um curandeiro com o mesmo nível de classe.

Arsenal Natural Aprimorado (Sob): No 7º nível, as garras, presas e chifres de um mestre das feras tornam-se maiores e mais intimidadoras. Ao realizar um ataque total, ele utiliza seu bônus base de ataque com as garras, mas sofre –2 de penalidade nos ataques de mordida ou perfuração. O dano é listado a seguir:

Tamanho	Dano por Garra	Dano por Mordida/Perfuração
Pequeno	1d4	1d6
Médio	1d6	1d8
Grande	1d8	2d6

Garras deste tamanho causam –2 de penalidade de circunstância nas tarefas que exigem manipulação precisa e o aspecto geral concede +4 de bônus de circunstância nos testes de Intimidação. Exibir e retrair as garras são considerados ações livres. O arsenal natural aprimorado pode ser utilizado apenas se o mestre das feras estiver sem armadura ou usando uma armadura leve.

***Vidência no Companheiro* (SM):** A partir do 9º nível, o mestre das feras é capaz de observar um local remoto através de seu companheiro animal (como se conjurassem a magia *vidência*) uma vez por dia. O nível de conjurador efetivo do mestre das feras equivale a seu nível de classe.



Ranger Élfico (*Elven Ranger*)

O ranger élfico é um guerreiro de elite das florestas. Existem ordens destes seres tanto entre os altos-elfos quanto entre os elfos da noite.

Eles são arqueiros e combatentes de alto nível, capazes de fazer truques com o arco que poucos conseguiriam igualar. Sua habilidade para lutar nas áreas selvagens é equivalente apenas à dos caçadores orcs da Horda.

Nome para a Aliança: Ranger élfico (alto-elfo), sentinela (elfo da noite).

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Bônus Base de Ataque: +5.

Raça: Apenas elfos (alto-elfo ou elfo da noite).

Afiliação: Apenas à Aliança.

Tendência: Qualquer uma.

Talentos: Tiro Certeiro, Rastrear.

Perícias: 6 graduações em Conhecimento (natureza), 6 graduações em Sobrevivência.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um ranger élfico (e a habilidade chave para cada perícia) são: Escalar (For), Concentração (Con), Ofícios (Int), Cura (Sab), Esconder-se (Des), Saltar (For), Conhecimento (táticas militares) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Ouvir (Sab), Furtividade (Des), Profissão (Sab), Observar (Sab), Sobrevivência (Sab), Natação (For) e Usar Cordas (Des). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada Nível: 4 + modificador de Inteligência.



Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os rangers élficos sabem usar todas as armas simples e comuns e armaduras leves e médias. Além disso, são peritos na utilização de flechas como armas brancas, o que significa que não sofrem a penalidade padrão de –4 por usar uma flecha no combate corpo a corpo.

Magias: A partir do 1º nível, o ranger élfico adquire a habilidade de conjurar uma pequena quantidade de magias divinas. Ele é capaz de preparar e lançar qualquer magia da lista do ranger élfico, desde que possa conjurar magias daquele nível. Sua distribuição diária de magias é fornecida pela Tabela 2–12: O Ranger Élfico (Rel). Além disso, ele recebe magias adicionais por dia se possuir uma pontuação alta em Sabedoria (consulte a Tabela 1–1: Modificadores de Habilidade e Magias Adicionais no *LdJ*). Quando o ranger élfico recebe 0 magias de um determinado nível, ele adquire apenas as magias adicionais. Um ranger élfico prepara e conjura magias da mesma forma que um curandeiro (veja acima).

Alcance Ampliado (Ext): A partir do 1º nível e a cada nível subseqüente, um ranger élfico acrescenta 3 m ao incremento de distância dos arcos ou bestas que utiliza (após todos os multiplicadores terem sido aplicados). Portanto, um ranger élfico de 10º nível com um arco longo composto e o talento Tiro Longo teria um incremento de distância de (33 m × 1,5) + 30 m = 79,5 m.

Inimigo Predileto (Ext): No 1º nível, um ranger élfico escolhe um tipo de criatura dentre aquelas relacionadas na Tabela 2–13: Inimigos Prediletos do Ranger Élfico. Devido ao seu minucioso estudo daquela espécie de inimigo e seu treinamento nas técnicas

Tabela 2–13: Inimigos Prediletos do Ranger Élfico

Tipo (Subtipo)	Exemplos
Aberração	murloc
Animal	corvo da tempestade
Construto	golem da colheita
Dragão	dragão vermelho
Elemental	elemental da água
Fada	fogo-fátuo
Gigante	gigante do mar
Humanóide (aquático)	naga
Humanóide (anão)	anão Forjaferro
Humanóide (elfo)	alto-elfo
Humanóide (gnoll)	gnoll
Humanóide (gnomo)	gnomo
Humanóide (humano)	humano
Humanóide (orc)	orc
Besta Mágica	grifo
Humanóide Monstruoso	harpia
Limo	surto de mana
Planar (demônio)	senhor das profundezas
Planta	ente
Morto-vivo	carniçal
Inseto	aranha cuspidora

corretas para combatê-lo, o ranger élfico recebe +2 de bônus nos testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência realizados contra essas criaturas. Da mesma forma, ele recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano contra essas criaturas. O bônus para dano infligido por armas de ataque à distância aplica-se apenas aos alvos a menos de 9 m (o ranger élfico não consegue atacar com precisão letal além desta distância). O bônus não se aplica ao dano contra criaturas imunes a sucessos decisivos.

No 3° nível, e a cada dois níveis subseqüentes (5°, 7° e 9° nível), o ranger élfico poderá escolher um novo inimigo predileto entre as espécies da tabela. Além disso, nesse mesmo intervalo, o bônus contra qualquer um de seus inimigos prediletos (incluindo o tipo recém-adquirido, se o personagem desejar) aumenta em 2 pontos. Por exemplo, um ranger do 3° nível teria dois inimigos prediletos. Contra um deles, o ranger recebe +4 de bônus nos testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência e nas jogadas de ataque e dano; contra a segunda espécie, ele recebe +2 de bônus nos mesmos testes. No 5° nível, ele terá 3 inimigos prediletos e receberá +2 de bônus adicional, que poderia ser designado para qualquer um dos seus inimigos prediletos. Portanto, seus bônus poderiam ser +4,+4,+2 ou +6,+2,+2.

Se o ranger escolher humanóides ou planares como inimigos prediletos, ele deverá selecionar um subtipo apropriado, conforme indicado na tabela. Quando uma determinada criatura estiver relacionada com mais de uma categoria de inimigo predileto (por exemplo, os murlocs são tanto aberrações quanto humanóides aquáticos), os bônus não se acumulam; ele simplesmente utiliza os modificadores mais elevados. Consulte o *LdM* e o **Livro dos Monstros de Warcraft** para obter mais informações sobre os tipos de criatura

Estilo de Combate Arquearia (Ext): No 1° nível, o ranger élfico recebe o talento Tiro Rápido, mesmo que não atenda aos pré-requisitos normais. Os benefícios desta habilidade são aplicados somente quando ele estiver sem armadura ou usando uma armadura leve. Ele perderá todos os benefícios de seu estilo de combate quando usar uma armadura média ou pesada.

Percepção Aguçada (Ext): No 2° nível, os sentidos do ranger élfico tornam-se muito mais aguçados do que os de um elfo comum. Isto acrescenta +2 de bônus nos testes de Ouvir e Observar.

Caminho da Floresta (Ext): No 2° nível, o ranger élfico consegue se deslocar através de diversos terrenos naturais (arbustos espinhosos, brejos, áreas de florestas e terrenos similares) com seu deslocamento básico, sem sofrer dano ou outros impedimentos. Porém, os terrenos manipulados magicamente para impedir o movimento ainda o afetam.

Flechas Afiadas (Ext): No 4° nível, todas as flechas ou virotes disparados pelo ranger élfico são considerados *afiados*, além de quaisquer outras propriedades que já possuam. A margem de ameaça de uma flecha afiada é dobrada, logo, uma flecha comum nas mãos de um ranger élfico apresentaria uma margem de ameaça de 19-20/×2. Caso ele dispare uma flecha ou

virote que já apresente a habilidade especial *afiado*, os efeitos não são cumulativos.

Rastreador Eficaz (Ext): A partir do 4º nível, um ranger élfico consegue percorrer seu deslocamento normal quando estiver rastreando, sem sofrer a penalidade padrão de –5. Ele sofre –10 de penalidade no teste (em vez de –20) quando percorrer o dobro de seu deslocamento normal enquanto rastreia.

Se o personagem já possuir rastreador eficaz de uma classe diferente, esses modificadores são ajustados para –2 e –5 de penalidade, respectivamente.

Golpe com Arco (Ext): No 6º nível, um arqueiro élfico é capaz de utilizar seu arco no combate corpo a corpo como um bordão sem danificar a arma.

Estilo Arquearia Aprimorado (Ext): No 6º nível, o ranger élfico recebe o talento Tiro Múltiplo, mesmo que não atenda aos pré-requisitos normais. Conforme indicado anteriormente, os benefícios do estilo arquearia aprimorado são aplicados somente quando ele estiver sem armadura ou usando uma armadura leve.

Antecipação (Ext): No 8º nível, o ranger élfico torna-se perito em notar os movimentos sutis do inimigo e outras pistas visuais ou auditivas. Essa habilidade lhe permite reagir mais rapidamente em combate, concedendo +4 de bônus em todos os testes de Iniciativa. Além disso, uma vez por rodada, ele pode selecionar um alvo a ser observado; pelo restante

Tabela 2–12: O Ranger Élfico — Rel (*Elven Ranger*)

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1º	+1	+2	+2	+0	Magias, 1º inimigo predileto, estilo de combate arquearia, alcance ampliado
2º	+2	+3	+3	+0	Percepção aguçada, caminho da floresta, alcance ampliado
3º	+3	+3	+3	+1	2º inimigo predileto, alcance ampliado
4º	+4	+4	+4	+1	Flechas precisas, rastreador eficaz, alcance ampliado
5º	+5	+4	+4	+1	3º inimigo predileto, alcance ampliado
6º	+6	+5	+5	+2	Golpe com arco, estilo arquearia aprimorado, alcance ampliado
7º	+7	+5	+5	+2	4º inimigo predileto, alcance ampliado
8º	+8	+6	+6	+2	Antecipação, alcance ampliado
9º	+9	+6	+6	+3	5º inimigo predileto, alcance ampliado
10º	+10	+7	+7	+3	Trespassar com flecha, maestria do estilo arquearia, alcance ampliado

Magias por Dia

Nível	1º	2º	3º	4º
1º	0	–	–	–
2º	1	–	–	–
3º	1	0	–	–
4º	1	1	–	–
5º	1	1	0	–
6º	1	1	1	–
7º	2	1	1	0
8º	2	1	1	1
9º	2	2	1	1
10º	2	2	2	1

dessa rodada, o alvo não poderá realizar ataques de oportunidade contra o ranger élfico quando ele ingressar ou abandonar a área de ameaça desse oponente. Por fim, este inimigo não será capaz de flanquear o ranger élfico, embora ele ainda possa ser atacado desta forma por outros indivíduos.

Trespassar com Flecha (Ext): No 10º nível, um ranger élfico que infligir dano suficiente para derrubar uma criatura com uma só flecha ou virote (deixando-a com menos de 0 Pontos de Vida, matando-a e assim por diante) recebe um segundo ataque com o mesmo projétil contra outra criatura diretamente no caminho da flecha. Ela precisa estar no mesmo incremento de distância do alvo original e o segundo ataque apresenta o mesmo bônus do que derrubou a criatura anterior.

Maestria do Estilo Arquearia (Ext): No 10º nível, a aptidão do ranger élfico com o arco torna-se ainda maior. Considera-se que ele possui o talento Tiro Preciso Aprimorado, mesmo que não atenda aos pré-requisitos normais.

Conforme indicado anteriormente, os benefícios da maestria do estilo arquearia são aplicados somente quando ele estiver sem armadura ou usando uma armadura leve.

Lista de Magias do Ranger Élfico

Os rangers élficos obtêm suas magias de sua relação com a natureza e os espíritos que a habitam. Portanto, a lista se concentra em arquearia, áreas selvagens, animais e furtividade.

1º nível — *alarme, arma mágica, constrição, detectar armadilhas, detectar envenenamento, detectar mortos-vivos, esconder-se de animais, falar com animais, fogo das fadas, invocar aliado da natureza I, ler magias, mesclar-se às sombras *, passos longos, passos sem pegadas, presa mágica, resistência a energia, retardar envenenamento, salto.*

2º nível — *agilidade do gato, armadilha, crescer espinhos, criar chamas, curar ferimentos leves, detectar a ordem/o bem/o caos/o mal, falar com plantas, flecha de chamas, imobilizar animais, invocar aliado da natureza II, moldar madeira, pele de árvore, poeira ofuscante, proteção contra energia, sabedoria da coruja, sono, vigor do urso.*

3º nível — *ampliar plantas, comandar plantas, caminhar na água, curar ferimentos moderados, enfraquecer plantas, envenenamento, forma de árvore, invisibilidade, invocar aliado da natureza III, neutralizar venenos, presa mágica maior, remover doença, remover paralisia, respirar na água, sentinela *, ver o invisível, visão no escuro.*

4º nível — *ampliar animais, comunhão com a natureza, curar ferimentos graves, movimentação livre, arma mágica maior, purgar invisibilidade, esfera de invisibilidade, dificultar detecção, metamorfose, caminhar em árvores.*



Sacerdote (*Priest*)

Descrição: Enquanto os curandeiros são devotos comuns das crenças de Azeroth, os sacerdotes são adeptos leais da religião que escolheram. Sejam adoradores da Luz Sagrada ou seguidores de Elune, os sacerdotes se esforçam muito para se tornarem condutores do poder divino.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Afiliação: Apenas à Aliança.

Tendência: Qualquer uma, exceto Mau.

Perícias: 6 graduações em Conhecimento (religião).

Conjuração: Capaz de conjurar magias divinas de 3º nível.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um sacerdote (e a habilidade de chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Ofícios (Int), Diplomacia (Car), Obter Informação (Car), Cura (Sab), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Profissão (Sab) e Identificar Magia (Int). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os sacerdotes sabem usar todas as armas simples e armaduras leves.

Aura (Ext): Um sacerdote possui uma aura particularmente poderosa correspondente à tendência de sua crença (consulte a magia *detectar o mal* para obter mais detalhes).

Magias: O treinamento de um sacerdote se concentra nas magias divinas. Quando um novo nível de sacerdote é adquirido, o personagem recebe novas magias por dia como se também houvesse adquirido um nível em qualquer classe de conjuração divina a que pertencia (tipicamente curandeiro no **Warcraft RPG**) antes de adicionar a classe de prestígio. Entretanto, não ganha qualquer outro benefício de um personagem dessa classe (talentos metamágicos ou de criação de itens adicionais, habilidades de guerreiro paladino e assim por diante). Em outras palavras, ele acrescenta seu nível de sacerdote ao de sua classe de conjuração divina original apenas para determinar as magias por dia e o nível do conjurador.

Se um personagem possuía mais de uma classe de conjuração divina antes de se tornar um sacerdote, deve decidir a que classe adicionará cada nível de sacerdote para estabelecer as magias por dia.

Um sacerdote prepara e conjura magias divinas da lista do sacerdote da mesma maneira que um curandeiro (veja acima), incluindo a capacidade de utilizar Conversão Espontânea para "descartar" uma magia preparada a fim de substituí-la por outra de *cura*.



Magias de Domínio: Os sacerdotes obtêm acesso aos domínios da Cura e da Proteção (*LdJ*, Capítulo 11: Magias). Cada domínio concede acesso a uma magia de domínio para cada nível de magia disponível para o personagem, além de um poder concedido. O sacerdote adquire os poderes concedidos de ambos os domínios que selecionar. Embora tenha acesso a duas magias de domínio do mesmo nível, o personagem deve escolher e preparar somente uma delas como sua magia de domínio a cada dia. Caso uma magia de domínio não conste na lista de magias do sacerdote, ele apenas conseguirá prepará-la como uma magia de domínio.

Defesa Divina: A partir do 1º nível, a fé de um sacerdote lhe

concede +1 de bônus sagrado nos testes de resistência contra todas as magias de necromancia. Isso engloba qualquer circunstância em que uma magia deste tipo canaliza outra, como a utilização de *mão espectral* para infligir *toque chocante*. Este bônus aumenta para +2 no 4º nível, +3 no 7º e +4 no 10º nível.

Expulsar Mortos-Vivos (Sob): A partir do 1º nível, o sacerdote tem o poder de expulsar ou destruir mortos-vivos (*LdJ*, Capítulo 8: Combate, "Expulsar e Fascinar Mortos-Vivos"). Faz isso como um clérigo do *LdJ* de nível equivalente a seus níveis de conjurador divino + níveis de sacerdote + níveis de guerreiro paladino (se houver) e podem usar esta habilidade uma quantidade de vezes por dia equivalente a 3 + seu modificador de Carisma. Um sacerdote com 5 ou mais graduações em Conhecimento (religião) recebe +2 de bônus nos testes de expulsão contra mortos-vivos.

Estímulo Divino (Sob): No 3º nível, o sacerdote consegue impor sua vontade divina sobre outro indivíduo uma vez por dia. Esta habilidade funciona exatamente como se o personagem conjurasse *sugestão* com seu nível total de conjurador divino. No 6º nível, o sacerdote é capaz de utilizar Estímulo Divino duas vezes por dia.

Estímulo Divino em Massa (Sob): No 9º nível, o sacerdote consegue impor sua vontade sobre um grupo uma vez por dia. Esta habilidade funciona exatamente como se o personagem conjurasse *sugestão em massa* com seu nível total de conjurador divino.

Lista de Magias do Sacerdote

As magias do sacerdote baseiam-se na lista do curandeiro, acrescentando mais poder de fogo ofensivo e defensivo, bem como proteções contra as energias dos mortos-vivos e poderes demoníacos. As magias listadas a seguir são acrescentadas à lista do curandeiro.

1º nível — *arma mágica, detectar mortos-vivos, esconder-se de mortos-vivos, proteção contra o mal.*

2º nível — *consagrar, dissimular tendência, restauração menor, tendência em arma (boa).*

3º nível — *círculo mágico contra o mal, luz cegante.*

4º nível — *expulsão, restauração.*

5º nível — *coluna de chamas, marca da justiça, viagem planar.*

6º nível — *destruir mortos-vivos, proibição.*

7º nível — *palavra sagrada, passeio etéreo.*

8º nível — *aura sagrada, tranca arcana.*

9º nível — *estrela cadente *, forma etérea, projeção astral.*

Tabela 2–14: O Sacerdote — Sac (*Priest*)

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por Dia
1º	+0	+2	+0	+2	Defesa divina + 1	+1 nível da classe de conjuração divina
2º	+1	+3	+0	+3	–	+1 nível da classe de conjuração divina
3º	+2	+3	+1	+3	Estímulo divino 1/dia	+1 nível da classe de conjuração divina
4º	+3	+4	+1	+4	Defesa divina +2	+1 nível da classe de conjuração divina
5º	+3	+4	+1	+4	–	+1 nível da classe de conjuração divina
6º	+4	+5	+2	+5	Estímulo divino 2/dia	+1 nível da classe de conjuração divina
7º	+5	+5	+2	+5	Defesa divina +3	+1 nível da classe de conjuração divina
8º	+6	+6	+2	+6	–	+1 nível da classe de conjuração divina
9º	+6	+6	+3	+6	Estímulo divino em massa 1/dia	+1 nível da classe de conjuração divina
10º	+7	+7	+3	+7	Defesa divina +4	+1 nível da classe de conjuração divina

Xamã (*Shaman*)

Descrição: Ao contrário do sacerdote (que se concentra na energia da vida) e do druida selvagem (que estabelece um vínculo com as plantas e a vida selvagem), o xamã se liga às forças da natureza. Ele extrai seu poder dos elementos e dos espíritos da terra e do céu. Embora seus dons provenham do relacionamento com os espíritos dos elementos, estes não devem ser confundidos com os elementais — apesar de um xamã conseguir o poder para comandar estes seres através de sua mera força de vontade.

Apesar de conjuradores divinos, os xamãs não evitam o conflito físico.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Bônus Base de Ataque: +4.

Afiliação: Qualquer uma.

Conjuração: Capaz de conjurar magias divinas de 1º nível.



Perícias de Classe

As perícias de classe de um xamã (e a habilidade chave para cada perícia) são: Escalar (For), Concentração (Con), Ofícios (Int), Cura (Sab), Intimidar (Car), Saltar (For), Conhecimento (natureza) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Profissão (Sab), Identificar Magia (Int), Sobrevivência (Sab) e Natação (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias, no *Livro do Jogador*, para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Os xamãs sabem usar todas as armas simples, assim como as armaduras leves e médias e os escudos.

Magias: O treinamento de um xamã se concentra nas magias divinas. Quando um novo nível de xamã é adquirido, o personagem recebe novas magias por dia como se também houvesse adquirido um nível em qualquer classe de conjuração divina a que pertencia (tipicamente curandeiro no **Warcraft RPG**) antes de adicionar a classe de prestígio. Entretanto, não ganha qualquer outro benefício de um personagem dessa classe (talentos metamágicos ou de criação de itens adicionais, habilidades de guerreiro paladino e assim por diante). Em outras palavras, ele acrescenta seu nível de xamã ao de qualquer outra classe de conjuração divina que possua e, em seguida, determina as magias por dia e o nível do conjurador.

Se um personagem possuía mais de uma classe de conjuração divina antes de se tornar um xamã, deve decidir a que classe adicionará cada nível de xamã para estabelecer as magias por dia.

Um xamã prepara e conjura magias divinas da lista do sacerdote da mesma maneira que um curandeiro (veja acima), incluindo a capacidade de utilizar Conversão Espontânea para "descartar" uma magia preparada a fim de substituí-la por outra de *cura*.

Senso do Clima (Sob): No 1º nível, o xamã recebe +2 de bônus de circunstância no seu teste de Sobrevivência (CD 15) para descobrir como estará o clima nas próximas 24 horas. Este bônus aumenta em 2 pontos a cada nível de xamã subseqüente até o total de +10 no 9º nível, conforme indicado na Tabela 2-15: O Xamã (Xam).

Companheiro Elemental (Sob): No 3º nível, o xamã pode invocar um companheiro elemental

Pequeno. Escolha entre os familiares elementais Pequenos descritos em "Familiares" no Capítulo 6: Personagens do *LdM* (veja também o *Livro dos Monstros* ou o **Livro dos Monstros de Warcraft** para as estatísticas dos elementais Pequenos). A criatura invocada não pode ser expulsa, fascinada ou comandada por terceiros. Ela serve como um companheiro para o xamã e consegue se comunicar de forma inteligível com ele. A cada três níveis que o xamã adquire, os Dados de Vida de seu companheiro elemental aumentam em 2 (também afetando os bônus base de ataque e de resistência).

O xamã pode ter apenas um companheiro elemental por vez. Caso ele seja destruído ou dispensado por seu mestre, o xamã deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 15). Se fracassar, perderá 200 XP por DV possuído pelo elemental. Se obtiver sucesso, a perda é reduzida à metade. Um elemental destruído ou dispensado não pode ser substituído durante um ano e um dia.

Maestria Elemental (Sob): No 10º nível, os espíritos dos elementos ficam sob o comando do xamã. Ele os fascina e controla da mesma forma que um clérigo maligno do *LdJ* faz com os mortos-vivos: utilize os níveis de conjurador divino + os níveis de classe do xamã para determinar o equivalente ao teste de expulsão, e aplique o Dado de Vida do elemental apropriado à tabela de DV dos mortos-vivos (*LdJ*, Capítulo 8: Combate, "Expulsar e Fascinar Mortos-Vivos").

Ele também consegue fortalecer os elementais que controla da mesma forma que um clérigo maligno do *LdJ* faz com os mortos-vivos. O xamã pode tentar controlar elementais um número de vezes por dia equivalente a 3 + seu modificador de Carisma.

Lista de Magias do Xamã

Estas magias são acrescentadas à lista do curandeiro.

1º nível — *armadilha de estase* *, *mãos flamejantes*, *névoa obscurecente*, *pedra encantada*.

2º nível — *amolecer terra e pedra*, *armadura de gelo* *, *criar chamas*, *muralha de vento*, *névoa*.

3º nível — *desejo de sangue* *, *estrela de gelo* *, *forma gasosa*, *moldar rochas*, *onda de choque* *, *resistência à energia*, *respirar na água*, *totem da cura* *, *totem da serpente* *.

4º nível — *andar no ar*, *controlar a água*, *imolação* *, *muralha de fogo*, *pedras afiadas*.

5º nível — *controlar os ventos*, *escudo de fogo*, *muralha de pedra*, *tempestade glacial*.

6º nível — *cone glacial*, *corrente de relâmpagos*, *pele rochosa*, *sementes de fogo*.

7º nível — *controlar o clima*, *névoa ácida*, *tempestade de fogo*, *terremoto*.

8º nível — *ciclone*, *corpo de ferro*, *evaporação*, *nuvem incendiária*.

9º nível — *grupo de elementais (água, ar, fogo ou terra)*.

Tabela 2–15: O Xamã — Xam (*Shaman*)

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Magias por Dia
1º	+0	+2	+0	+2	Senso do clima +2	+1 nível da classe de conjuração divina
2º	+1	+3	+0	+3	–	+1 nível da classe de conjuração divina
3º	+2	+3	+1	+3	Companheiro elemental, senso do clima +4	+1 nível da classe de conjuração divina
4º	+3	+4	+1	+4	–	+1 nível da classe de conjuração divina
5º	+3	+4	+1	+4	Senso do clima +6	+1 nível da classe de conjuração divina
6º	+4	+5	+2	+5	Companheiro elemental +2 DV	+1 nível da classe de conjuração divina
7º	+5	+5	+2	+5	Senso do clima +8	+1 nível da classe de conjuração divina
8º	+6	+6	+2	+6	–	+1 nível da classe de conjuração divina
9º	+6	+6	+3	+6	Companheiro elemental +4 DV, senso do clima + 10	+1 nível da classe de conjuração divina
10º	+7	+7	+3	+7	Maestria elemental	+1 nível da classe de conjuração divina

Perícias

Graças ao poder do vapor e a certos relacionamentos incomuns entre as raças no mundo de **Warcraft**, algumas perícias existentes apresentam usos novos.

Abrir Fechaduras (Des; Somente Treinado)

A revolução da tecnologia a vapor mudou a arte de abrir fechaduras. Muitas não apresentam mais a aparelhagem tradicional de chaves, volteadores e lingüetas. Em vez disso, utilizam combinações complexas de alavancas, discos, engrenagens e peças enigmáticas para abrir e fechar travas maciças.

Especial: As portas em **Warcraft** lembram cofres de bancos, e os instrumentos de ladrão não fornecem bônus para abri-las.

Adestrar Animais (Car; Somente Treinado)

Especial: Os orcs recebem +2 de bônus racial nos testes de Adestrar Animais quando lidam com lobos. Os taurinos recebem +2 de bônus racial em todos os testes de Adestrar Animais. Esta é uma perícia de classe para ambas as raças.

Arte da Fuga (Des; Penalidade de Armadura)

A Arte da Fuga pode salvar sua vida ao tentar escapar de um veículo que foge do controle, colidiu ou está fazendo algo diferente do esperado.

Esta perícia também é útil para *entrar* nos veículos, principalmente aqueles construídos com mais atenção à potência do motor do que ao conforto do passageiro. Para entrar em muitos veículos goblin, é necessária a habilidade de um contorcionista, ainda mais se o personagem for maior do que um goblin de estatura mediana.

Teste: Escapar de um veículo exige um teste de Arte da Fuga (CD 20); este valor aumenta em 1 a cada 15 km/h de aceleração. Entrar em uma máquina voadora ou em um inseto ambulante exige um teste de Arte da Fuga (CD 20). Uma criatura maior ou menor do que Médio recebe um bônus ou uma penalidade de tamanho nos testes de Arte da Fuga ao entrar ou sair de veículos: Minúsculo +16, Mínimo +12, Miúdo +8, Pequeno +4, Grande –4, Enorme –8, Imenso –12, Colossal –16.

Atuação (Car)

A vida pode ser difícil em um mundo que conhece apenas a guerra, mas a música e a dança ainda são importantes para muitos. Cada raça favorece suas próprias canções e instrumentos; os habitantes de **Warcraft** estão apenas começando a ouvir a música das outras culturas.

Os taurinos tocam flautas de osso estranhamente delicadas e dançam com passos arrastados sob a luz da lua. Os anões e os orcs amam os instrumentos de percussão: os Forjaferro tocam carrilhões e os orcs, tambores, e uma das poucas coisas que têm em comum é a compreensão da música de cada um. Os humanos tocam uma variedade infinita de instrumentos, mas preferem o alaúde. Os altos-elfos se especializam em objetos mágicos, como os cristais musicais de Espinho Sufocante e os goblins, sempre inovadores, criam sons novos a partir de órgãos enormes e violinos a vapor. Até mesmo os elfos da noite cantam melodias evocativas enquanto se movem por entre as árvores.

Tambores de Guerra Orc: Estes instrumentos merecem menção especial. Cada tribo orc possui uma coleção inestimável de tambores cobertos com a pele de seus inimigos mais poderosos, e os jovens guerreiros treinam por anos para aprender os ritmos de guerra tradicionais da tribo. Os tambores de guerra são o coração da formação de batalha de uma tribo; o som faz os guerreiros entrarem em um frenesi aterrorizante. Consulte Tambores da Coragem em "Talentos", adiante, para os efeitos em potencial dos tambores de guerra orc durante a batalha.

Avaliação (Int)

A tecnologia a vapor ainda é tão nova que muitas pessoas não sabem o que fazer com ela. O povo de Kalimdor ainda aponta surpreso para as máquinas voadoras e um goblin caminhando pelo mercado com pernas-de-pau motorizadas certamente chamará a atenção. A falta de familiaridade com essa nova tecnologia dificulta a avaliação desses dispositivos.

Teste: Avaliar dispositivos tecnológicos exige um teste de Avaliação com CD 15, mas isso pode variar dependendo do preço de mercado do item. Aqueles com um valor entre 1.000 e 10.000 PO apresentam CD 20; outros com um valor acima de 10.000 PO possuem CD 25.

Especial: Um anão Forjaferro recebe +2 de bônus racial nos testes de Avaliação relacionados a itens de pedra ou metal, incluindo os dispositivos tecnológicos. Um goblin recebe +2 de bônus racial em todos os testes de Avaliação. Esta é uma perícia de classe para personagens de ambas as raças.

Cavalgar (Des)

As raças de **Warcraft** cavalgam diversas bestas. Os humanos sentem-se mais confortáveis em cavalos, mas as montarias de outras raças incluem grifos, hipogrifos, feras kodo, lobos, wyverns e os felinos sabre-da-noite e sabre-de-gelo. Cada uma delas é considerada um tipo de montaria diferente a determinação de familiaridade. A maioria executa as mesmas manobras e necessita dos mesmos equipamentos que os cavalos. Entretanto, os wyverns e os felinos de sabre se recusam a aceitar selas, rédeas e outros arreios; qualquer personagem que desejar cavalgar um dessas montarias deve dominar a arte de cavalgar em pêlo (veja Cavalgar em Pêlo na seção "Talentos", adiante).

Teste: As montarias terrestres e aéreas são muito diferentes. Se o personagem estiver familiarizado com as terrestres, mas tentar cavalgar uma aérea, ou vice-versa, sofrerá –5 de penalidade nos testes de Cavalgar. Kalimdor está repleta de cavaleiros experientes capazes de truques espetaculares na sela. Algumas das proezas típicas que os cavaleiros habilidosos são capazes de desempenhar estão listadas a seguir e sujeitas a penalidades de armadura e de cavalgar em pêlo:

Tarefa	CD para Cavalgar
Atirar da sela	20
Pular na sela (parado)	20
Pular na sela (em movimento)	25
Erguer-se sobre a sela	20
Subir na sela	20
Lutar por controle	15*

**Este uso também representa uma jogada resistida.*

Atirar da Sela: As armas de fogo e os guerreiros montados ainda não se misturam, e qualquer um que tentar atirar da sela está procurando problemas. Um ataque com arma de fogo enquanto montado inflige –4 de penalidade na jogada de ataque. O teste de Cavalgar deve ser realizado após esta jogada. Se fracassar, a montaria entrará em pânico. O personagem não pode fazer mais nada até obter sucesso em um novo teste de Cavalgar para recuperar o domínio sobre a montaria. Este procedimento é idêntico ao teste para controlar a montaria em combate (*LdJ*, Capítulo 4: Perícias, "Cavalgar"), mas se aplica a todas elas, incluindo as treinadas para a guerra.

Pular na Sela: O personagem pode saltar de uma posição superior ou adjacente à sua montaria e aterrissar sobre o animal, pronto para cavalgar. Faça um teste de Cavalgar. Se falhar, o personagem atingirá o chão e sofrerá dano como se tivesse caído da distância que saltou. Este teste será mais difícil se a montaria estiver se movendo. Esse uso equivale a uma ação de movimento.

Erguer-se sobre a Sela: É possível ficar em pé sobre o lombo da montaria. Faça um teste de Cavalgar. Se obtiver sucesso, o personagem receberá +2 de bônus de circunstância nas jogadas de ataque à distância e nos testes de Saltar; entretanto, também sofrerá –2 de penalidade nos testes de Cavalgar. Se falhar, cairá da montaria (veja a manobra Amortecer a Queda no *LdJ*, Capítulo 4: Perícias, "Cavalgar"). Esse uso equivale a uma ação de movimento.

Se fracassar em um teste de Cavalgar enquanto estiver de pé, o personagem deve realizar outro para permanecer sentado sobre a sela. Se falhar, cairá da montaria. Esse uso é uma ação livre.

Subir na Sela: Quando uma montaria passar pela sua área de ameaça, o personagem pode usar um ataque de oportunidade para subir na sela. Se fracassar, deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 15) ou cairá de no chão.

Lutar por Controle: O personagem pode lutar com outro cavaleiro para assumir o controle de uma montaria. O cavaleiro com o maior resultado no teste da perícia Cavalgar será o vencedor. O personagem que fracassar cai (consulte a manobra Amortecer a Queda no *LdJ*, Capítulo 4: Perícias, "Cavalgar"). Diversos cavaleiros podem continuar lutando pelo controle até que todos os oponentes caiam ou desistam. Esse uso representa equivale a uma ação padrão.

Concentração (Con)

Especial: Um alto-elfo recebe +2 de bônus racial nos testes de Concentração. Esta é uma perícia de Classe para todos os personagens desta raça.

Conhecimento (Int; Somente Treinado)

O Conhecimento (táticas militares) tem um papel importante no mundo de **Warcraft.** Ele representa tanto o estudo bélico formal quanto a experiência prática de sobreviver a batalhas e vencê-las. Algumas das tarefas que podem ser realizadas com esta perícia são:

Determinar Probabilidades: A partir de informações precisas sobre suas forças, as de um inimigo e o terreno sobre o qual se enfrentarão, o personagem é capaz de chegar a uma conclusão lógica sobre as forças relativas dos exércitos inimigos e suas chances de vencê-los em batalha.

Avaliar Exércitos: O personagem pode examinar uma força militar para determinar suas forças e fraquezas. É mais fácil fazer isso com o seu próprio exército do que com o do inimigo, mas é possível usar a CD para "avaliar o próprio exército" se o personagem conseguir se infiltrar nas forças inimigas e assumir um cargo de confiança entre elas. Para realizar este teste de perícia, a unidade em questão deve ser estudada por 1 hora, mediante um exame físico e a coleta de opiniões de outros soldados. Se obtiver sucesso no teste, o personagem descobrirá o quanto a unidade está preparada para o combate, quais as tarefas mais adequadas para serem executadas, quais são os problemas existentes e como podem ser resolvidos ou (no caso dos inimigos) agravados.

Avaliar Terreno: O personagem consegue examinar um campo de batalha em potencial e descobrir como aproveitá-lo ao seu favor. Para realizar este teste de perícia, é necessário estudar a área por 1 hora, seja pessoalmente ou com o auxílio de mapas detalhados e precisos. Se obtiver sucesso, o personagem localizará as melhores posições a serem assumidas por suas forças, antecipará prováveis emboscadas, mapeará boas linhas de avanço ou retirada e localizará locais seguros para suprimentos e reservas.

Predizer Táticas: O personagem pode tentar prever as táticas de um oponente militar antes de um conflito. É necessário saber quem lidera as forças inimigas e qual é sua experiência militar (se não souber o histórico de seu oponente, um teste de Obter Informação [CD 15] pode ajudar). A CD para o teste de Conhecimento (táticas militares) é 20 + o nível de personagem do líder inimigo. Se obtiver sucesso no teste, o personagem deduzirá o plano de batalha que seu inimigo provavelmente utilizará contra seus exércitos.

Treinar Tropas: O personagem é capaz de formular e implantar regimes de treinamento para manter as suas tropas no nível máximo de eficiência. Para se beneficiar desta habilidade, os soldados devem realizar exercícios regulares, simulações de combate e testes sob sua orientação. Se passarem por uma sessão de treinamento 2 dias antes de guerrearem, o personagem pode realizar um teste de perícia (CD 20) pouco antes da batalha começar. Se obtiver sucesso, sua tropas receberão +1 de bônus de moral em iniciativa, jogadas de ataque, testes de resistência de Vontade e CA, a partir do início da batalha, por um número de rodadas equivalente a 1 + seu bônus de Inteligência.

Tarefa	DC
Determinar probabilidades	15
Avaliar exércitos	25
Avaliar o próprio exército	15
Avaliar terreno	20
Predizer táticas	20 + nível de personagem do líder inimigo
Treinar tropas	20

Especial: Os altos-elfos recebem +2 de bônus racial nos testes da perícia Conhecimento (arcano). Os elfos da noite recebem +2 de bônus racial nos testes da perícia Conhecimento (natureza). A primeira é uma perícia de classe para todos os personagens altos-elfos e a segunda para todos os elfos da noite.

Decifrar Escrita (Int; Somente Treinado)

Esta perícia pode ser utilizada para decifrar plantas, anotações de projetos e outros documentos técnicos.

Teste: Ler um documento técnico completo com exemplos e ilustrações requer um teste de Decifrar Escrita (CD 15). Aquele que estiver pelo menos 50% completo tem CD 20 e outro fragmentado ou muito danificado tem CD 25 ou superior.

Um personagem que tenha interpretado um documento técnico com sucesso recebe +2 de bônus de cir-

cunstância nos testes de Ofícios (dispositivo tecnológico) para construir o dispositivo apresentado no documento. Este bônus se aplica apenas se o item for descrito corretamente e se o documento estiver disponível para estudo durante o processo de construção.

Decifrar Escrita também pode ser utilizado com seu propósito tradicional: compreender inscrições antigas. Em Kalimdor, quatro idiomas quase sempre exigem testes desta Perícia para serem interpretados: o idioma demoníaco eredun, a língua elemental kalimag e os antigos dracônico e titânico.

Algumas destas linguagens são mais obscuras que outras. Aparentemente, o Eredun pode ser compreendido com facilidade, enquanto os lingüistas se enervam tentando analisar a gramática inuma e as referências evasivas do titânico. As CDs para decifrar diversos idiomas estão indicadas a seguir.

Idioma	CD para Mensagem Simples	CD para Texto Padrão	CD para Documento Complexo
Dracônico	20	25	30
Eredun	15	20	25
Kalimag	20	25	30
Titânico	30	35	40

Diplomacia (CAR)

As guerras entre as raças podem ter acabado — pelo menos por enquanto — mas as antigas alianças e inimizades ainda dominam a mente de muitos. Kalimdor é uma terra de refugiados e sobreviventes; os entes queridos ainda lamentam os lugares vazios em suas mesas e os guerreiros recordam as amizades forjadas no calor da batalha. Para a maioria das pessoas, a guerra foi o evento mais importante que jamais ocorreu, e trazer essas memórias à tona causa uma reação emocional forte.

Teste: Uma referência bem escolhida à guerra pode ser um poderoso instrumento de negociação. Se demonstrar como as experiências de guerra de uma pessoa apóiam as idéias que está tentando comunicar e conseguir fazer isso sem abrir muitas feridas antigas, um personagem poderá receber +2 de bônus de circunstância num teste de Diplomacia subseqüente. Entretanto, essa tática é arriscada. Se menosprezar ou trivializar memórias de guerra, o modificador poderá se converter em -2 de penalidade de circunstância.

Sempre que possível, o Mestre deve imaginar que experiências de guerra um PdM teve e como as memórias do passado afetam suas atitudes no presente. A Tabela 2-16: Possíveis Experiências de Guerra apresenta breves histórias sobre personagens secundários que o Mestre pode escolher ou determinar aleatoriamente. Além de fornecer aos heróis um método para conseguir o apoio dos PdMs em certas questões, esse elemento pode dar origem a interpretações divertidas e transformar um PdM improvisado em um personagem recorrente e útil.

Mesmo assim, tome cuidado para não se exceder. Não é preciso lidar com as reminiscências de Felos, o anão, sobre consertar máquinas voadoras sob fogo cerrado toda vez que os PdJs desejem adquirir novas ferramentas.

Tabela 2-16: Possíveis Experiências de Guerra

1d10	Experiência de Guerra
1	O personagem lamenta a perda de um ente querido e culpa outra raça por sua morte.
2	O personagem sente-se perdido na nova terra de Kalimdor e nutre nostalgia pela vida que deixou para trás.
3	A mente do personagem foi danificada pelos horrores da guerra, levando a ímpetos e medos incontroláveis.
4	O personagem foi ferido e ainda sente dor ou tornou-se inválido devido aos ferimentos.
5	O personagem sente-se traído pela guerra e seu resultado e deseja uma compensação pelas provações e sofrimento suportados.
6	Embora aparentemente ileso, o personagem quer deixar a guerra para trás e continuar com sua vida.
7	Sobreviver à guerra fez o personagem apreciar a vida e sentir empatia pelos demais.
8	O personagem desenvolveu uma forte camaradagem em relação a outros indivíduos apanhados pela guerra e fará qualquer coisa por eles.
9	O personagem vê a guerra como uma época gloriosa e deseja recuperar a agitação do passado.
10	O personagem deve sua vida ou a de seus entes queridos às ações de um inimigo e tem um senso de dívida ou amizade por causa disso.

Especial: Os goblins e humanos recebem +2 de bônus racial nos testes de Diplomacia. Esta é uma perícia de classe para ambas as raças.

Falar Idioma (Nenhum; Somente Treinado)

Embora todos os heróis sejam capazes de se comunicar em Comum e de ler e escrever todas as línguas que falam (exceto os bárbaros), os idiomas disponíveis no universo de **Warcraft** raramente correspondem aos indicados no *LdJ*.

As linguagens conhecidas, os usuários típicos e os alfabetos (conforme relevante) são fornecidos na Tabela 2-17: Idiomas de Azeroth. Quaisquer idiomas do *LdJ* ausentes não possuem um equivalente em **Warcraft.**

Idioma Restrito: É quase impossível para um herói iniciante conhecer um idioma restrito, seja porque não resta ninguém que o conheça ou porque a raça é tão isolada que os PdJs não teriam a oportunidade de aprendê-la. Um personagem não é capaz de dominar uma língua restrita, a não ser que ela esteja indicada especificamente como um idioma racial ou de classe, automático ou adicional. O Mestre pode permitir que um herói aprenda um idioma restrito se houver uma razão plausível para que o PdJ tenha entrado em contato com ele.

O dracônico e o kalimag são linguagens obscuras faladas apenas por alguns estudiosos. Os usuários nativos — dragões e seres elementais, respectivamente — raramente são encontrados.

Eredun, o idioma da Legião Flamejante, está praticamente erradicado. Ele sobrevive nas mentes dos cultistas e dos poucos com coragem suficiente para estudá-lo. Esta língua tem vida própria — suas palavras se contorcem nas mentes daqueles que as conhecem, consumindo sua sanidade e moralidade. Qualquer personagem não-maligno que aprender eredun deve realizar um teste de resistência de Vontade (CD 12) anualmente. Se fracassar, sofrerá 1 ponto de dano permanente de Sabedoria e sua tendência se alterará um passo em direção ao mal. O teste de resistência de Vontade anual continua mesmo depois do personagem se tornar maligno.

Os gnomos são pouco conhecidos entre os habitantes de Kalimdor, e muitos supõem que não passam de um mito. Portanto, qualquer um que alegue falar o idioma dos gnomos é desprezado como um bêbado.

Os marinheiros comentam sobre os misteriosos e perigosos naga. Alguns chegam a alegar que conhecem frases no idioma da raça aquática, ouvidas no vento enquanto seus navios velejavam pelos mares. Estes indivíduos recebem a mesma consideração que os que afirmam falar gnomo.

Os taurinos não possuem um alfabeto como as demais raças; seu idioma escrito é composto por pictogramas complexos.

O titânico só pode ser compreendido por dedução. Os estudiosos estão tentando restaurar o idioma baseando-se nas semelhanças entre as poucas evidências descobertas nas escavações das ruínas dos titãs e a linguagem moderna dos anões.

Tabela 2–17: Idiomas de Azeroth

Idioma	Usuários Típicos	Alfabeto
Comum	Humanos, meio-elfos, meio-orcs	Comum
Darnassiano*	Elfos da noite	Darnassiano
Dracônico*	Dragões, alguns elfos da noite	Rúnico
Anão	Anões	Rúnico
Eredun*	Demônios, alguns orcs corrompidos	Erédico
Gnomo	Gnomos	Comum
Goblin	Goblins	Comum
Kalimag*	Elementais	Rúnico
Baixo Comum	Ogros, gnolls, furbolgs, kobolds, outros humanóides e gigantes	Nenhum
Orc	Orcs, meio-orcs	Comum
Nazja*	Naga	Darnassiano
Taur-ahe	Taurinos	Pictogramas
Talassiano	Altos-elfos, meio-elfos	Darnassiano
Titânico*	Ninguém atualmente	Rúnico

**Este idioma é restrito.*

Falsificação (Int)

A tecnologia de **Warcraft** é uma arte, e não um processo industrial. Cada mestre artesão tem um modo diferente de modelar e montar as peças, o que

pode ser identificado em todos os equipamentos criados em sua oficina. Os melhores projetistas recebem mais dinheiro por suas criações exclusivas, o que significa que é possível ter uma renda lucrativa copiando dispositivos tecnológicos.

Teste: Copiar tecnologia exige dois tipos de teste. O falsificador deve construir um fac-símile do dispositivo a ser copiado utilizando as regras de criação de item tecnológico e os testes comuns de Ofícios. A maioria dos falsificadores economiza dinheiro ao construir dispositivos com capacidade inferior e componentes de má qualidade. Estas alterações reduzem o Valor de Tecnologia e aumentam o Nível de Mau Funcionamento do item (veja o Capítulo Três: Aventuras), diminuindo o valor de mercado e o custo da matéria-prima.

Em seguida, o falsário executa um teste de Falsificação, opondo-se ao de qualquer personagem que tente determinar a autenticidade do dispositivo. O sucesso ou o fracasso no teste são determinados como de costume, com o "leitor" do dispositivo recebendo bônus ou penalidades dependendo da familiaridade com o tipo de "documento" (neste caso, o dispositivo) ou com a "escrita" (o estilo particular) do criador.

Observe que a maioria dos dispositivos logo mostra o trabalho precário, dando motivo para os usuários suspeitarem de quem realmente os fez. Claro que é difícil examinar o que restou de uma arma que acabou de explodir na sua cara. Autenticar equipamento destruído impõe –5 de penalidade no teste de Falsificação do personagem realizando o exame.

Furtividade (Des; Penalidade de Armadura)

A tecnologia a vapor é barulhenta. A maioria dos dispositivos tecnológicos é um concerto de silvos, rangidos e engrenagens zunindo.

Especial: Qualquer tentativa de Furtividade com um dispositivo tecnológico ativo sofre –4 de penalidade de circunstância.

Identificar Magia (Int; Somente Treinado)

Especial: Um alto-elfo recebe +2 de bônus racial nos testes de Identificar Magia. Esta é uma perícia de classe para todos os membros dessa raça.

Intimidar (Car)

A maior parte do mundo de **Warcraft** é intimidador, geralmente pelas razões já conhecidas (não é difícil imaginar por que não se deve deixar um taurino zangado). Uma fonte de medo e respeito em particular é comum a todos, independente de quem sejam ou de onde venham: as armas de fogo e os explosivos. Empunhar uma espingarda de pederneira já atrai a atenção das pessoas, e mostrar que está disposto e apto a usá-la pode ser um argumento bem convincente.

Teste: É possível fazer uma série de coisas com uma arma de fogo ou um explosivo que lhe fornecerão +2 de bônus de circunstância num teste de Intimidar. Por exemplo, atirar com uma espingarda de pederneira para o ar, apontar um bacamarte para o ventre de um personagem, acender o estopim de uma bomba ou descrever com empolgação a capacidade de destruição de sua arma de fogo favorita.

Se quiser ser criativo — por exemplo, disparando um projétil de raspão pela orelha (ou outra parte sensível do corpo) de um alvo — faça um ataque de toque à distância contra a vítima. Se for bem-sucedido, considere a diferença entre o resultado da sua jogada de ataque e a CA do ataque de toque do alvo e acrescente isso como um bônus de circunstância ao seu teste de Intimidar. Se "errar" o ataque, pode ser que o personagem tenha atirado perto *demais* da vítima: realize uma jogada comum de ataque à distância; se obtiver sucesso, ele realmente acertou o alvo e infligirá dano.

Especial: Embora sejam ótimos instrumentos de intimidação, as armas de fogo têm apenas um disparo e necessita-se de 1 rodada para recarregá-las. Ao disparar uma arma para assustar alguém, recomenda-se ter outra à mão para garantir que a ameaça será cumprida.

Um orc recebe +2 de bônus racial nos testes de Intimidação. Esta é uma perícia de classe para todos os orcs.

Observar (Sab)

Leitura Labial: Esta aplicação funciona conforme descrito no Capítulo 4: Perícias do *LdJ*, mas deve-se notar que seu uso é mais intenso entre os anões e os goblins. Afinal, a surdez é um risco ocupacional entre os faz-tudo experientes, e até mesmo os mais jovens acabam recorrendo à leitura labial após um experimento particularmente "bem-sucedido".

Obter Informação (Car)

Especial: Os meio-elfos e os humanos recebem +2 de bônus racial nos testes de Obter Informação. Esta é uma perícia de classe para ambas as raças.

Ofícios (INT)

Pólvora e Flogisto: Os dispositivos mecânicos e a tecnologia a vapor são uma novidade, tornando a alquimia uma "tecnologia ultrapassada". Os praticantes desta ciência não apreciam o tom depreciativo dessa expressão.

A alquimia continua sendo muito útil. A pólvora é o explosivo mais potente no mundo de **Warcraft**. Aqueles que sabem como produzi-la guardam o segredo com cuidado, encomendando suprimentos falsos e ensinando procedimentos errôneos para todos os que não forem aprendizes promissores. Há rumores de que alguns fabricantes de pólvora chegaram até a providenciar a morte daqueles que estudam demais o processo.

O gás chamado de flogisto é igualmente misterioso. Esta substância inodora, leve e quase indetectável torna prática a tecnologia a vapor ao acelerar a combustão e aumentar o calor produzido pelas caldeiras. O flogisto permite a criação de caldeiras pequenas, mas potentes, que podem ser adaptadas a armas, mochilas e outros equipamentos fáceis de carregar. Além desta aplicação em dispositivos, o gás se mostrou útil na forma de elixires que podem alterar as habilidades do receptor por pouco tempo.

Recentemente, os alquimistas têm se empenhado em combinar os dois, originando a pólvora carregada. Esta substância valiosa unifica o poder explosivo da pólvora com um catalisador de flogisto.

Criando Dispositivos Tecnológicos: A perícia Ofícios (dispositivo tecnológico) pode ser utilizada para a construção de diversos dispositivos a vapor. São utilizadas as mesmas regras para criação de itens e consertos das demais perícias de Ofícios. Para determinar o valor do mercado e a CD para a criação dos dispositivos tecnológicos, consulte a seção Criando Dispositivos Tecnológicos, adiante.

Naturalmente, nem todo equipamento em **Warcraft** necessita do domínio da tecnologia a vapor. Se um item utiliza pólvora, energia a vapor ou um conjunto complexo de engrenagens e outros maquinários, trata-se de um objeto mecânico. O restante usa as especializações tradicionais de Ofícios, como armeiro, construir armaduras ou caligrafia. A Tabela 2-18: Novos Itens e CDs de Ofícios mostra as especializações em Ofícios e as CDs de criação de item para os novos equipamentos apresentados no Capítulo Três: Aventuras, "Equipamento".

Especial: Um anão recebe +2 de bônus racial nos testes de Ofícios relacionados a pedra, metal ou à produção de armas. Um goblin recebe +2 de bônus racial nos testes de Ofícios (alquimia) e +4 de bônus racial em todos os testes de Ofícios (dispositivo tecnológico). Esta é uma perícia de classe para ambas as raças.

Tabela 2–18: Novos Itens e CDs de Ofícios

Item	Perícia Ofícios	CD para Ofícios
Pólvora	Alquimia*	15
Pólvora carregada	Alquimia*	25
Flogisto	Alquimia*	20
Elixir de flogisto	Alquimia*	30
Totem taurino	Carpintaria	18
Munição, morteiro	Dispositivo Tecnológico*	18
Canivete goblin	Dispositivo Tecnológico*	16
Bacamarte	Dispositivo Tecnológico*	17
Bomba	Dispositivo Tecnológico*	17
Bomba, granada	Dispositivo Tecnológico*	19
Espingarda de pederneira	Dispositivo Tecnológico*	18
Giro-guarda-chuva	Dispositivo Tecnológico*	18
Rifle longo	Dispositivo Tecnológico*	21
Sapatos antiminas goblin	Dispositivo Tecnológico*	17
Morteiro	Dispositivo Tecnológico*	16
Arma de roldana	Dispositivo Tecnológico*	20
Martelo a vapor	Dispositivo Tecnológico*	20
Munição, outros tipos	Armeiro	10
Garras de ataque orc	Armeiro	18
Alabarda taurina	Armeiro	18
Martelo de arremesso anão	Armeiro	18
Gládio da lua	Armeiro	18
Lâmina de guerra	Armeiro	18

** É necessário ser um faz-tudo para fabricar estes itens.*

Operar Mecanismo (Int; Somente Treinado)

A maioria dos dispositivos tecnológicos parece que (ou muitas vezes soa como se) está prestes a explodir, mas são surpreendentemente resistentes.

Teste: A dificuldade para desligar com segurança — ou sabotar — um dispositivo tecnológico é baseada em seu Nível de Mau Funcionamento, conforme apresentado na Tabela 2-19: CDs de Mau Funcionamento.

Além das CDs listadas no *LdJ* (Capítulo 4: Perícias, Operar Mecanismo), a CD para tentar operar dispositivos tecnológicos pode ser sujeita aos modificadores na Tabela 2-20: Modificadores para Operar Mecanismos.

Tabela 2–19: CDs de Mau Funcionamento

Dispositivo	CD
Sem Nível de Mau Funcionamento	30
Nível de Mau Funcionamento 1	27
Nível de Mau Funcionamento 2	24
Nível de Mau Funcionamento 3	21
Nível de Mau Funcionamento 4	18
Nível de Mau Funcionamento 5	15

Ação: A tentativa de desligar ou sabotar um dispositivo tecnológico leva 1d6 minutos. Se o personagem for obrigado a completar a tarefa em menos tempo, o trabalho é acelerado e sujeito ao ajuste de -2 na CD indicado na Tabela 2-20.

Tabela 2–20: Modificadores para Operar Mecanismos

Situação	Modificador de CD*
O personagem criou o dispositivo que está operando	-2
O dispositivo falha quando ocorre uma condição em particular, como exceder uma certa velocidade	+2
O dispositivo utiliza pólvora ou outros materiais explosivos	-2
Ferramentas de artesão (obra-prima)	-2
Sem ferramentas de artesão ou ferramentas improvisadas	+2
A tentativa de operação é um "trabalho apressado"	+2

**Todos os modificadores aplicáveis à CD são cumulativos.*

Ouvir (Sab)

Especial: Os goblins recebem +2 de bônus racial nos testes de Ouvir. Esta é uma perícia de classe para todos os membros dessa raça.

Sentir Motivação (Sab)

Especial: Os meio-elfos recebem +2 de bônus racial nos testes de Sentir Motivação. Esta é uma perícia de classe para todos os membros dessa raça.

Sobrevivência (Sab)

Especial: Os elfos da noite e os taurinos recebem +2 de bônus racial nos testes de Sobrevivência. Esta é uma perícia de classe para ambas as raças.

Nova Perícia

Usar Dispositivo Tecnológico (Int)

Todos os dispositivos tecnológicos de **Warcraft** funcionam da mesma maneira — puxe as alavancas, gire os botões e torça para que a geringonça que você está utilizando não exploda. Os goblins chamam isso um "sistema operacional", o que significa que é possível utilizar muitos instrumentos duvidosos com apenas uma perícia.

Esta perícia flexível permite operar diversos dispositivos tecnológicos diferentes. Há exceções — a maioria das armas funciona automaticamente e é apontada mediante jogadas de ataque, enquanto alguns itens exigem testes de habilidade ou de perícias especializadas — mas é possível usar grande parte dos aparelhos compreendendo a tecnologia básica por trás deles. Usar Dispositivo Tecnológico representa esta compreensão.

Esta perícia não mede a habilidade de construir ou consertar dispositivos — este papel cabe a Ofícios (dispositivo tecnológico).

Teste: Os dispositivos tecnológicos listados no Capitulo Três: Aventuras indicam todas as CDs relevantes necessárias à operação. Outras CDs típicas estão listadas na Tabela 2-21: CDs para Usar Dispositivo Tecnológico.

É mais difícil operar certos dispositivos do que outros. Os veículos são notoriamente complicados e exigem o talento especial Usar Veículos para serem operados corretamente (consulte "Talentos", adiante). Qualquer personagem que não possuir este talento sofrerá -4 de penalidade nos testes de Usar Dispositivo Tecnológico para estes aparelhos.

Especial: Usar Dispositivo Tecnológico é uma perícia de classe para ladinos e faz-tudo.

Tabela 2–21: CDs para Usar Dispositivo Tecnológico

CD	Tarefa
5	Dispositivos extremamente simples ou auto-operantes – com esta dificuldade, o personagem só precisa procurar o botão de "ligar".
10	Aparelhos simples com um ou dois controles, como um sistema de alarme que protege uma área variável.
12	Dispositivos simples como bombas, que necessitam de um certo cuidado, mas pouco conhecimento.
15	Aparelhos típicos, como um cortador de árvores goblin, que necessitam de certa orientação, mas praticamente funcionam sozinhos.
20	Mecanismos complexos, como uma arma de roldana, que necessitam de uma operação cuidadosa.
25	Instrumentos complexos e perigosos, como serras elétricas, que necessitam de atenção constante para serem utilizadas corretamente.
30	Dispositivos de cálculo e outras máquinas complexas que necessitam de programação e supervisão extensas.

Talentos

Esta seção fornece diversos talentos para serem utilizados numa campanha de **Warcraft.** Além disso, apresenta dois novos tipos de talentos: os Tecnológicos, que lidam com a construção e utilização dos dispositivos tecnológicos; e os Taurinos, disponíveis apenas para membros dessa raça e relacionados às suas tradições xamanistas. Um faz-tudo pode selecionar qualquer talento tecnológico como adicional.

Atirador de Elite Montado [Geral]

O personagem aprendeu como usar uma arma de fogo enquanto cavalga.

Pré-requisitos: Des 13, perícia Cavalgar, Cavaleiro Especialista.

Benefício: O personagem não sofre qualquer penalidade ao realizar ataques à distância com uma arma de fogo enquanto cavalga. Ainda é necessário realizar um teste de Cavalgar para manter a montaria sob controle.

Normal: Se realizar um ataque à distância com uma arma de fogo enquanto cavalga, o personagem sofrerá –4 de penalidade na jogada de ataque.

Especial: Um guerreiro pode selecionar Atirador de Elite Montado como um de seus talentos adicionais.

Bloquear Magia [Metamágico]

O personagem pode canalizar energia mágica para bloquear os efeitos de uma magia.

Pré-requisitos: Vontade de Ferro, Controlar Energia Mágica, 5º nível de conjurador.

Benefício: Quando é o alvo de uma magia, o personagem consegue interromper a conjuração e anular seus efeitos. Faça um teste de Identificar Magia (CD 15 + nível da magia). Se for bem-sucedido, o personagem identificará a magia e poderá anulá-la automaticamente gastando o espaço de uma magia que seja pelo menos um nível maior do que aquela que está tentando interromper. Não é necessário ter uma contramagia apropriada preparada e pronta para ser conjurada.

Normal: A maioria das magias só pode ser anulada conjurando-se a mesma magia, outra com um efeito diretamente oposto ou *dissipar magia*.

Cavaleiro Especialista [Geral]

O personagem é capaz de executar uma série de acrobacias enquanto cavalga.

Pré-requisitos: Des 13, perícia Cavalgar.

Benefício: As CDs para todas as tarefas de Cavalgar são reduzidas em 2 e o personagem pode escolher 10 nos testes desta perícia para as manobras de combate montado.

Normal: Não é possível escolher 10 nos testes de perícia quando o personagem estiver ameaçado ou distraído.

Especial: Um guerreiro pode selecionar Cavaleiro Especialista como um de seus talentos adicionais.

Cavalgar em Pêlo [Geral]

O personagem não precisa de uma sela ou rédeas para guiar uma montaria.

Pré-requisitos: Perícia Cavalgar.

Benefício: O personagem não sofre qualquer penalidade nos testes de Cavalgar quando cavalga em pêlo.

Normal: Os personagens que cavalgam em pêlo sofrem –5 de penalidade nos testes de Cavalgar.

Controlar Energia Mágica [Metamágico]

O personagem compreende o fluxo da energia mágica e acha fácil interagir com ela e controlá-la.

Pré-requisitos: Vontade de Ferro.

Benefício: O personagem pode preparar suas magias diárias na metade do tempo normal.

Especial: Um personagem alto-elfo com esse talento não sofre mais os efeitos do vício mágico. Como resultado, prepara suas magias no tempo normal, e não na metade do tempo. Entretanto, não estará realmente curado e os elfos da noite, por exemplo, ainda conseguem detectar o vício.

Coronhada [Geral]

O personagem é capaz de usar uma arma de fogo como uma arma branca improvisada sem danificá-la.

Benefício: O personagem sabe utilizar uma arma de fogo como uma arma branca e consegue fazer isso sem quebrá-la. Armas Pequenas são tratadas como martelos leves, Médias como clavas e Grandes como martelos de guerra.

Normal: Qualquer personagem pode usar uma arma de fogo como uma arma branca; entretanto, não saberá necessariamente como fazer isso (determine a capacidade com base na maneira como a arma de fogo é tratada, descrita acima) e a arma de fogo se quebrará se colidir com algo. Ela não poderá ser disparada até ser consertada com um teste de Ofícios (objeto mecânico).

Especial: Um guerreiro pode selecionar Coronhada como um de seus talentos adicionais.

Criar Armas de Cerco [Tecnológico]

O personagem tem talento para criar — ou sabotar! — armas grandes e mecanismos de destruição.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus nos testes de Ofícios (dispositivo tecnológico) para construir catapultas, canhões, morteiros e outras armas de cerco. Seu limite tecnológico para esta atividade aumenta em 2.

Especial: O personagem pode realizar um teste de Ofícios (dispositivo tecnológico) para sabotar qualquer dispositivo tecnológico ou arma de tamanho maior do que Médio. A CD para o teste é equivalente à de criação do item. Se obtiver sucesso, o item se torna inútil até que seja consertado. Se for bem-sucedido por 5 pontos ou mais, conseguirá manipulá-lo para que ocorra um mau funcionamento catastrófico na próxima vez que for utilizado, destruindo-o e (a critério do Mestre) colocando em perigo qualquer um que estiver utilizando-o.

Um faz-tudo pode selecionar Criar Armas de Cerco como um de seus talentos adicionais.

Criar Armas de Fogo [Tecnológico]

O personagem tem talento para construir e usar armas de fogo.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus nos testes de Ofícios (dispositivo tecnológico) quando está fabricando uma arma de fogo. Seu Limite Tecnológico para esta atividade aumenta em 2 (sobre o limite tecnológico, consulte "Criando Dispositivos Tecnológicos" no Capítulo Três: Aventuras).

Especial: Uma vez por semana, ao invés de realizar a jogada de ataque comum, o personagem pode declarar uma ameaça automática de sucesso decisivo utilizando uma arma de fogo que ele mesmo tenha construído. Ainda é necessário jogar para confirmar o sucesso decisivo, como sempre.

Um faz-tudo pode selecionar Criar Armas de Fogo como um de seus talentos adicionais.

Criar Dispositivos Pequenos [Tecnológico]

O personagem possui dedos ágeis e um dom para criar artefatos de qualidade.

Pré-requisitos: Des 13.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus nos testes de Ofícios (dispositivo tecnológico) quando está criando um dispositivo de tamanho Miúdo, Mínimo ou Minúsculo. Seu limite tecnológico para essa atividade aumenta em 2.

Especial: O personagem é capaz de criar mecanismos que podem ser escondidos ou disfarçados como outros objetos com facilidade. Se escolher fazer isso, qualquer indivíduo que tentar encontrá-lo deve realizar um teste de Observar, e aquele que quiser descobrir a função do aparelho deve obter sucesso num teste de Usar Dispositivo Tecnológico. A CD para estes testes é igual a 10 + o modificador da perícia Ofícios (dispositivo tecnológico).

Um faz-tudo pode selecionar Criar Dispositivos Pequenos como um de seus talentos adicionais.

Criar Veículos [Tecnológico]

O personagem tem talento para criar e operar veículos.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus nos testes de Ofícios (dispositivo tecnológico) e Usar Dispositivo Tecnológico quando estiver criando ou utilizando um veículo. Seu limite tecnológico para criar veículos aumenta em 2.

Especial: Uma vez por dia, durante 1d6 minutos, você pode dobrar a velocidade do veículo que está dirigindo. Quando este período terminar, é possível prolongá-lo por 1 minuto adicional obtendo sucesso num teste de Usar Dispositivo Tecnológico (CD 20). É possível continuar fazendo isso a cada minuto realizando outro teste semelhante; a cada vez a CD aumenta em 1. A velocidade do veículo volta ao normal na primeira vez em que se fracassar no teste.

Um faz-tudo pode selecionar Criar Veículos como um de seus talentos adicionais.



Defender [Geral]

O personagem é treinado para lutar lado a lado e compartilhar os benefícios de um escudo com um aliado adjacente.

Pré-requisitos: Usar Escudo, bônus base de ataque +2.

Benefício: Se estiver lutando com um escudo, qualquer aliado a menos de 1,5 m que não possuir um recebe o bônus de CA do seu escudo. O personagem não perde o seu bônus e ele é cumulativo com o da armadura do aliado conforme as regras normais.

Qualquer aliado a menos de 1,5 m que estiver lutando com um escudo receberá +2 de bônus de circunstância na CA; este bônus não é cumulativo consigo mesmo. Se vários personagens com Defender ficarem a 1,5 m uns dos outros e lutarem com escudos, cada um receberá apenas o bônus de escudo mais alto na CA.

Desviar Magia [Metamágico]

O personagem pode anular uma magia e escolher um novo alvo para ela.

Pré-requisitos: Bloquear Magia, Vontade de Ferro, Controlar Energia Mágica, Duplicar Magia, Refletir Magia, 9º nível de conjurador.

Benefício: Se anular uma magia com sucesso — utilizando a mesma magia, outra com efeito diretamente contrário, *dissipar magia* ou o talento Bloquear Magia — o personagem poderá desviá-la para qualquer alvo que escolher. A nova vítima é determinada como se ele mesmo tivesse conjurado a magia.

Especial: Dois ou mais conjuradores com Desviar Magia podem anular e redirecionar a magia até que nenhum deles consiga anulá-la. Neste caso, ela surtirá seu efeito normal no alvo atual (uma vez que tenha identificado a magia que está tentando anular, o personagem não precisa realizar mais nenhum teste de Identificar Magia).

Duplicar Magia [Metamágico]

O personagem pode canalizar energia arcana adicional para repetir os efeitos de uma magia que acabou de conjurar.

Pré-requisitos: Vontade de Ferro, Controlar Energia Mágica, 3º nível de conjurador.

Benefício: Quando você conjura uma magia arcana, ela é tratada como se tivesse sido lançada duas vezes. As duas cópias são resolvidas simultaneamente. Elas podem ter alvos iguais ou diferentes, e ambas as cópias são resolvidas separadamente.

Para usar este talento, o personagem deve gastar o espaço de uma magia como se o tivesse utilizado para conjurar a duplicata. Este espaço deve ser de nível igual ou superior ao da magia conjurada.

Esmagar [Geral]

Um golpe com sua arma pode deixar o inimigo atordoado e cambaleante.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso, bônus base de ataque + 4.

Benefício: Você pode declarar uma tentativa de Esmagar antes de realizar um ataque total com uma arma de concussão. Caso obtenha sucesso no ataque, determine o dano normalmente; o inimigo atingido deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD



10 + o dano obtido). O alvo não será ferido pelo golpe, mas caso fracasse ficará atordoado por 1 rodada. Um personagem neste estado não consegue agir, perde qualquer bônus de Destreza na CA e sofre –2 de penalidade na CA. Este talento pode ser empregado apenas uma vez por rodada e não mais de uma vez por nível a cada dia.

Ao utilizar Esmagar, o personagem perde o direito a quaisquer bônus ou ataques adicionais concedidos por outros talentos ou habilidades (como Trespassar ou a magia *velocidade*). Construtos, gosmas, plantas, mortos-vivos, criaturas incorpóreas e imunes a sucessos decisivos não podem ser atordoados.

Especial: Um guerreiro pode selecionar Esmagar como um de seus talentos adicionais.

Estabelecer Equipes [Tecnológico]

O personagem trabalha bem em grupo e pode usar uma equipe para acelerar a criação de dispositivos tecnológicos.

Pré-requisitos: Liderança, pelo menos dois outros talentos tecnológicos.

Benefício: Quando for auxiliado em um teste de Ofícios por 3 pessoas que possuam pelo menos 1 graduação em uma perícia Ofícios, o resultado de um teste bem-sucedido será dobrado. Este talento não surte efeito sobre um teste fracassado.

Um faz-tudo pode selecionar Estabelecer Equipes como um de seus talentos adicionais.

Estrondo de Guerra [Taurinos]

Com um golpe poderoso de seu totem taurino, o personagem comanda os espíritos do ar e da terra para destruir seus oponentes.

Pré-requisitos: Car 13, Sab 13, Usar Arma Exótica (totem taurino), Seguidor do Totem, Pulverizar, bônus base de ataque +8.

Benefício: Você pode declarar uma tentativa de Estrondo de Guerra em uma ação de ataque total. Ao invés de fazer uma jogada de ataque normal, você causa um estrondo no chão com o seu totem taurino, inflingindo dano a todos os inimigos a menos de 6 m. Escolha um número de alvos equivalente a 1 + seu bônus de Sabedoria. Jogue 1d6 + seu bônus de Força. Em seguida, cada alvo precisa ser obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + dano causado) ou sofrerá o dano e ficará pasmo por 1 rodada. Uma criatura neste estado não consegue agir, mas não sofre penalidades na CA. Estrondo de Guerra só pode ser usado uma vez por rodada e não mais do que um número de vezes por dia equivalente a 1 + seu bônus de Carisma.

Ao utilizar Estrondo de Guerra, o personagem abre mão de quaisquer bônus ou ataques adicionais concedidos por outros talentos ou habilidades (como Trespassar ou a magia *velocidade*). As criaturas que obtiverem sucesso no teste de resistência ficam imunes aos efeitos deste talento durante um dia inteiro. Uma tentativa de Estrondo de Guerra provoca um ataque de oportunidade.

Fender Armadura [Geral]

O personagem é capaz de desferir golpes que danificam e destroem armaduras.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso.

Benefício: O personagem pode usar um ataque corpo a corpo com uma arma cortante ou de concussão para atingir parte da armadura utilizada pelo oponente, sem provocar um ataque de oportunidade por parte do inimigo.

Se obtiver um sucesso decisivo contra o oponente enquanto mira a armadura, determine o dano normalmente e realize um teste de Força (CD 15 + bônus da armadura almejada). Se o dano superar a dureza do objeto e o personagem obtiver sucesso no teste de Força, o item visado tem seu bônus de armadura reduzido em 1 ponto até que seja consertado. É impossível danificar armaduras mágicas que possuam bônus de melhoria, a não ser que a arma do atacante apresente bônus igual ou superior ao da armadura.

Normal: Mirar a armadura de um oponente provoca um ataque de oportunidade.

Especial: Um guerreiro pode selecionar Fender Armadura como um de seus talentos adicionais.

Fúria Coletiva [Geral]

A única visão mais assustadora do que um orc enfurecido é uma gangue dessas criaturas. Este tipo de fúria consegue dispersar exércitos e arrasar construções.

Pré-requisitos: Car 13, Grito de Guerra, Liderança.

Benefício: Quando um personagem com Fúria Coletiva se enfurece, todos os demais a cerca de 9 m que possuam a capacidade de se enfurecer recebem os benefícios do talento Grito de Guerra. Os efeitos de diversos Gritos de Guerra não são cumulativos.

Especial: Quando um orc com Fúria Coletiva se enfurece, todos os orcs a cerca de 9 m recebem +2 de bônus de melhoria em Força, assim como a habilidade Grito de Guerra.



Grito de Guerra [Geral]

O indivíduo é capaz de aterrorizar seus oponentes com um grito de guerra medonho. A maioria dos personagens precisa estar enlouquecida de fúria para usar esta habilidade (os orcs são tão intimidadores que ela funciona até mesmo quando estão de bom humor).

Pré-requisitos: Car 13, capacidade de enfurecer-se.

Benefício: Como uma ação de movimento, o personagem consegue emitir um grito de guerra que causa medo nos corações de seus inimigos. Cada adversário a menos de 9 m deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 10 + metade do nível do personagem + seu bônus de Carisma); acrescente 2 à CD para o teste se o personagem tiver pelo menos 5 graduações em Intimidar. O oponente que fracassar no teste de resistência sofrerá –2 de penalidade de moral nas jogadas de ataque, nos testes de resistência de Vontade e na CA por 1 rodada. Esta penalidade não é cumulativa, a menos que um personagem com Fúria Coletiva esteja envolvido na batalha. O Grito de Guerra produz um efeito de ação mental.

Especial: Os personagens que não forem orcs podem adquirir este talento, mas serão capazes de usá-lo apenas quando estiverem enfurecidos. Cada uso reduz o tempo total de fúria destes personagens em 1 rodada.

Liderança Brilhante [Metamágico]

Você inspira e desafia outros conjuradores que o seguem, encorajando-os a explorar ao máximo seus talentos.

Pré-requisitos: Liderança, capaz de conjurar magias de 3º nível.

Benefício: A cada dia, os seguidores do personagem que sejam conjuradores são capazes de preparar ou lançar magias adicionais. Cada um recebe uma magia adicional por dia, em cada nível de magia a partir do 1º, limitado ao nível de conjurador do líder –2. Por exemplo, se o líder pode conjurar magias de 5º nível, seus seguidores adquirem uma magia adicional do 1º, 2º e 3º nível a cada dia.



Liderança Dedicada [Geral]

A fé que o personagem nutre por seus seguidores lhes dá a confiança necessária para sobreviver a situações difíceis.

Pré-requisitos: Car 13, Sab 13, Liderança.

Benefício: Os seguidores do seu personagem recebem +2 de bônus de moral na CA, bem como +1 de bônus de moral em todos os testes de resistência. Eles devem estar a uma distância de menos de 1,5 m × seu bônus de Carisma para se beneficiarem da Liderança Dedicada. É possível utilizar este talento por um número de rodadas por dia equivalente a seu nível de personagem (até o máximo de 20) e elas não precisam ser consecutivas ou utilizadas de uma só vez.

Liderança Duradoura [Geral]

Seus esforços incansáveis são um exemplo para os seguidores do seu personagem e você precisa apenas de uma palavra para fazê-los atingir o máximo de suas habilidades físicas.

Pré-requisitos: Tolerância, Liderança.

Benefício: Uma vez por dia, antes do início de um encontro, o personagem consegue inspirar seus seguidores a realizarem esforços excepcionais como uma ação livre. Eles recebem +4 de bônus de moral no teste de Iniciativa e seu deslocamento aumenta em +3 m pela duração do combate.

Especial: Se o personagem ou qualquer um de seus seguidores ficar enfurecido durante o combate, não estará fatigado ao final da fúria.

Liderança Precisa [Geral]

Treinando seus seguidores para coordenar seus ataques, você transformou soldados individuais em uma só arma letal de ataque à distância.

Pré-requisitos: Liderança, Tiro Certeiro.

Benefício: Quando realiza um ataque à distância, cada um de seus seguidores recebe +1 de bônus na jogada de ataque para cada 5 seguidores investindo contra o inimigo simultaneamente. Todos

precisam estar perto do personagem, num raio equivalente a 3 m × seu bônus de Carisma, e atacar com o mesmo tipo de arma. Os seguidores devem assaltar o mesmo alvo, que precisa estar a menos de 30 m do personagem.

Especial: O personagem e todos os outros seguidores que estiverem investindo realizam um ataque à distância contra o mesmo alvo, logo, o dano de todos os golpes é somado antes da aplicação de qualquer Redução de Dano.

Linguagem de Guerra [GERAL]

O personagem consegue usar frases curtas e gestos para comunicar ordens e informações vitais durante o caos da batalha.

Pré-Requisitos: 3 graduações em Blefar.

Benefício: Durante o combate, o personagem é capaz de auxiliar um amigo que também possua este talento executando a ação "prestar ajuda". Ele deve estar a cerca de 30 m do aliado e ambos precisam conseguir enxergar um ao outro. Tentar ajudar um companheiro desta maneira equivale a uma ação de movimento. O emissor faz um teste de Blefar com CD 15 e, se for bem-sucedido, o receptor recebe +2 de bônus de circunstância em sua próxima jogada de ataque ou em sua CA contra o próximo ataque de um oponente (a critério do emissor). Esse bônus é cumulativo com outras tentativas de prestar ajuda, mas não com outras tentativas de Linguagem de Guerra.

Criada para ser eficiente, e não secreta, as opções limitadas da Linguagem de Guerra tornam-na relativamente fácil de decifrar em combate. Se observar



dois ou mais oponentes utilizando-a, um personagem poderá fazer um teste de Sentir Motivação resistido pelo teste de Blefar do emissor para interceptar a mensagem. Se obtiver sucesso, ele compreenderá o suficiente da mensagem para anular o bônus de "prestar ajuda".

Normal: As ações de "prestar ajuda" só podem ser realizadas a uma distância de combate corpo a corpo para distrair ou atrapalhar um oponente.

Especial: Se possuir 5 ou mais graduações em Conhecimento (táticas militares), o personagem receberá +2 de bônus de sinergia para enviar ou interceptar Linguagem de Guerra. Um guerreiro pode selecionar este como um de seus talentos adicionais.

Pulverizar [Taurino]

Um golpe poderoso no solo com o seu totem taurino amedronta os espíritos da terra, fazendo-os sacudir o terreno na pressa para escapar.

Pré-requisitos: Sab 13, Usar Arma Exótica (totem taurino), Seguidor do Totem.

Benefício: O personagem pode declarar uma tentativa de Pulverizar em uma ação de ataque total com seu totem taurino. Em vez de realizar uma jogada de ataque normal, ele golpeia o solo com o totem. Determine o dano do ataque, mas não o aplique a qualquer alvo. Ao invés disso, as criaturas a cerca de 6 m devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 10 + o dano causado) ou cairão no chão. Pulverizar pode ser usado apenas uma vez por rodada e não mais do que um número de vezes por dia equivalente a 1 + modificador de Sabedoria.

Uma criatura caída sofre –4 de penalidade nas jogadas de ataque corpo a corpo, não pode usar uma arma de ataque à distância (exceto uma besta), sofre –4 de penalidade na CA contra ataques corpo a corpo e recebe +4 de bônus na CA contra ataques à distância.

Ao utilizar Pulverizar, o personagem abre mão de quaisquer bônus ou ataques adicionais concedidos por outros talentos ou habilidades (como Trespassar ou a magia *velocidade*). Uma tentativa de Pulverizar provoca um ataque de oportunidade.

Recarga Rápida [Geral]

O personagem recarrega armas de fogo com a eficiência derivada de muita prática.

Pré-requisitos: Des 13, Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Benefício: Se a sua arma de fogo necessita de uma ação padrão para ser recarregada, o personagem pode fazê-lo como uma ação de movimento. Se ela demora mais de 1 rodada para ser recarregada, pode fazer isso na metade do tempo normal.

Especial: Um guerreiro pode selecionar Recarga Rápida como um de seus talentos adicionais.

Refletir Magia [Metamágico]

Ao invés de dissipar a energia de uma magia anulada, o personagem pode redirecioná-la ao conjurador.

Pré-requisitos: Bloquear Magia, Vontade de Ferro, Controlar Energia Mágica, Duplicar Magia, 7º nível de conjurador.

Benefício: Se o personagem for o alvo de uma magia e conseguir anulá-la — utilizando a mesma magia, outra com um efeito diretamente oposto, *dissipar magia* ou o talento Bloquear Magia — ele pode redirecioná-la para o conjurador. A magia deve ser resolvida normalmente contra este novo alvo.

Dois conjuradores com este talento podem fazer a magia oscilar entre eles até que um conjurador não consiga anulá-la. Então, ela terá o efeito normal sobre este personagem.

Reparo de Emergência [Tecnologia]

O personagem é perito em localizar problemas mecânicos e em fazer consertos rápidos.

Pré-requisitos: Sab 13, Retardar Mau Funcionamento.

Benefício: Como uma ação de rodada completa, o personagem é capaz de realizar um teste de Ofícios (objeto mecânico) (CD 20) para consertar um dispositivo tecnológico com problemas ou quebrado. Se obtiver sucesso, o dispositivo não se destruirá nem colocará seu usuário em perigo devido ao mau funcionamento. Ao invés disso, opera normalmente durante 1 hora e depois para de funcionar até que possa receber consertos normais.

Se obtiver um resultado natural de 20 no teste, o item será consertado permanentemente.

Especial: Os personagens goblins conseguem consertar um item completa e permanentemente ao obter um resultado natural de 19 ou 20 no teste.

Um faz-tudo pode selecionar Reparo de Emergência como um de seus talentos adicionais.

Retardar Mau Funcionamento [Tecnológico]

O personagem sabe fazer reparos improvisados em equipamentos com mau funcionamento — ajustes que podem evitar um desastre ou pelo menos adiá-lo por alguns segundos cruciais.

Benefício: Quando um dispositivo não funciona direito, o personagem pode fazer um teste de Ofícios (dispositivo tecnológico) com CD 15. Se for bem-sucedido, o mecanismo funcionará normalmente por 1d3 rodadas, dando-lhe uma chance para terminar o trabalho atual, fazer um conserto de emergência ou desaparecer antes que tudo exploda. Se obtiver um resultado natural de 20 no teste, o mau funcionamento é prevenido completamente. Não é possível utilizar este talento novamente para o mesmo problema, mesmo após empregá-lo com sucesso.

Especial: Os personagens goblins conseguem evitar inteiramente o mau funcionamento ao obter um resultado natural de 19 ou 20 no teste.

Um faz-tudo pode selecionar Retardar Mau Funcionamento como um de seus talentos adicionais.

Seguidor do Totem [Geral]

Seu personagem foi treinado de acordo com as tradições xamanistas dos taurinos e consegue interagir com as forças da natureza.

Pré-requisitos: Sab 13, orc ou taurino.

Benefício: Uma vez por dia, como uma ação livre, o personagem recebe +2 de bônus sagrado em qualquer habilidade. Este benefício dura por 1d6+1 rodadas.

Especial: Considera-se que os personagens taurinos com este talento possuam Usar Arma Exótica (totem taurino).

Seta da Tempestade [Geral]

O personagem é capaz de atordoar oponentes com uma arma bem arremessada.

Pré-requisitos: For 13, Esmagar, Ataque Poderoso, bônus base de ataque +4.

Benefício: O personagem pode declarar o uso de Seta da Tempestade antes de realizar uma ação de ataque total com uma arma de concussão de ataque à distância. Caso obtenha sucesso na jogada de ataque, determine o dano normalmente, embora o inimigo o receba como por contusão. Além disso, o alvo atingido pelo ataque deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 10 + dano infligido) ou ficará atordoado por 1 rodada. Um personagem neste estado não consegue agir, perde qualquer bônus de Destreza na CA e sofre -2 de penalidade na CA. Só é possível usar esta habilidade uma vez por rodada, e não mais de uma vez por nível de personagem a cada dia.

Quando utiliza Seta da Tempestade, o personagem abre mão de quaisquer bônus ou ataques adicionais concedidos por outros talentos ou habilidades (como Tiro Múltiplo ou a magia *velocidade*). Construtos, gosmas, plantas, mortos-vivos, criaturas incorpóreas e imunes a sucessos decisivos não podem ficar atordoados.

Especial: Um guerreiro pode selecionar Seta da Tempestade como um de seus talentos adicionais.

Tambores da Coragem [Geral]

O personagem pode levar os guerreiros de sua tribo a um frenesi aterrorizante tocando os ritmos sagrados de guerra ao investir na batalha.

Pré-requisitos: 5 graduações em Atuação (instrumentos de percussão).

Benefício: Enquanto sua tribo ingressa na batalha, o personagem pode tocar os tambores de guerra para inspirar coragem nos guerreiros. Faça um teste de Atuação (instrumentos de percussão) (CD 20). Se obtiver sucesso, todos os guerreiros de sua tribo que conseguirem escutar os tambores receberão +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano e nos testes de resistência de Vontade. Este bônus dura enquanto os guerreiros ouvirem os tambores e nas 5 rodadas seguintes. Tocar o instrumento é uma ação padrão e exige concentração, o que significa que o personagem precisa utilizar uma ação padrão a cada rodada para continuar tocando.

Tiro à Queima-Roupa [Geral]

O personagem é capaz de usar uma arma de ataque à distância enquanto evita os oponentes num combate corpo a corpo.

Pré-requisitos: Des 13, Esquiva, Tiro Certeiro, bônus base de ataque +4.

Benefício: O personagem pode disparar uma arma de ataque à distância sem provocar um ataque de oportunidade.

Normal: Se disparar uma arma de ataque à distância, qualquer oponente que ameaçar o personagem receberá um ataque de oportunidade.

Especial: Um guerreiro pode selecionar Tiro à Queima-Roupa como um de seus talentos adicionais.

Tiro Habilidoso [Geral]

O personagem é capaz de fazer um ataque à distância ricochetear em uma superfície e atingir um alvo de um ângulo inesperado.

Pré-requisitos: Des 13.

Benefício: Trace uma linha reta entre o personagem e uma parede ou outra superfície conveniente e, em seguida, entre este ponto e o alvo. Esse será o percurso do ataque. Determine a cobertura do alvo com base na direção de onde vem o ataque ao atingir a vítima. Com um bom ângulo, a maioria das coberturas, das magias *escudo arcano* e outras formas direcionais de proteção podem ser ignoradas. A camuflagem não é afetada por este talento.

O personagem pode fazer o projétil ricochetear em apenas uma superfície e qualquer penalidade de alcance é determinada com base na distância total do caminho entre o atacante, a superfície e o alvo.

É possível atingir uma vítima que não se consegue enxergar utilizando esse talento, mas o personagem terá a chance de errar de 50% normalmente associada à camuflagem total.

Especial: Se o personagem empunhando um gládio da lua e souber usar essa arma, poderá fazê-la ricochetear em duas superfícies. Um guerreiro pode selecionar Tiro Habilidoso como um de seus talentos adicionais.

Usar Arma Exótica (Armas de Tório) [Geral]

O personagem é capaz de usar armas feitas de tório com eficácia.

Pré-requisitos: Saber usar a versão normal da arma.

Benefício: O personagem sabe utilizar uma arma específica feita de tório e pode adicionar metade do seu bônus de Força às jogadas de dano. Por exemplo, um ataque com uma arma de tório de uma mão adicionaria 1,5 × o bônus de Força, enquanto outra de duas mãos adicionaria o dobro do bônus.

Normal: Os personagens que não sabem utilizar armas de tório sofrem –4 de penalidade para atacar com elas, mesmo que sejam capazes de usar uma versão normal da arma que estão utilizando. Eles acrescentam seu bônus normal de Força nas jogadas de dano.

Usar Veículos [Tecnológico]

O personagem está familiarizado com veículos que se locomovem sobre a terra, pela água e pelo ar e consegue dirigi-los.

Benefício: Escolha uma especialidade: veículos terrestres, aquáticos ou aéreos. O personagem pode dirigir os veículos apropriados com um teste de Usar Dispositivo Tecnológico.

Normal: Os personagens que dirigirem um veículo sem o talento apropriado sofrem –4 de penalidade no teste de Usar Dispositivo Tecnológico.

Especial: É possível escolher este talento diversas vezes. Cada vez que selecioná-lo, ele será aplicado a uma especialidade diferente. Um faz-tudo pode selecionar Usar Veículos como um de seus talentos adicionais.

Vasculhar Materiais [Tecnologia]

O personagem é perito em "se virar" com quaisquer materiais que aparecerem.

Pré-requisitos: 8 graduações em Ofícios.

Benefício: Você pode construir um item utilizando matérias-primas equivalentes a apenas 1/10 do preço de mercado do item. A CD para o teste de Ofícios necessário para construí-lo aumenta em 10.

Hellak Chifre-Negro, um guerreiro taurino a serviço da Aliança, moveu-se por entre as ruínas, alerta a qualquer ameaça em potencial que prejudicaria os humanos que o seguiam. Ele havia encontrado pegadas de murlocs naquele dia, mas eram pequenas, e não as estranhas versões mutantes que estavam se tornando cada vez mais comuns. Os humanos conseguiriam lidar com os murlocs sozinhos.

O grupo permanecia inquieto ao seu redor. Em parte, isto acontecia porque ele era muito maior e mais forte do que todos. Porém, o fato de que a maioria de seus irmãos havia se colocado ao lado da Horda de orcs tinha mais influência. Os humanos viam suas feições bestiais e imaginavam que ele era apenas um seguidor estúpido dos peles-verdes.

No entanto, Hellak aprendera a não confiar nos orcs. Eles pareciam muito ansiosos pelo combate — e dispostos demais a lutar sujo — para serem considerados honrados. Além do mais, ele descobrira que vieram de outro mundo e durante muitos anos foram liderados por bruxos adoradores dos demônios. Isso bastou para Hellak. Seus companheiros taurinos podiam considerá-los irmãos espirituais, mas ele não conseguia aceitar isso.

Embora os humanos estivessem longe de serem perfeitos, Hellak sentia que eles possuíam um núcleo honrado. Havia se aproximado deles com cuidado, servindo de batedor para os cavaleiros de armadura e seus poderosos guerreiros paladinos. A ordem e organização dos povos o impressionaram. Sim, estavam desconfiados dele, mas sempre se teme o novo. Mais um motivo para servir bem e falar baixo, assegurando que nem todos os taurinos deveriam ser confundidos com orcs.

Os pêlos se eriçaram na parte posterior de sua crina quando ouviu as pedras se movendo mais adiante: não estava sozinho nas ruínas. Hellak ficou imóvel, seu peito enorme mal se erguendo enquanto esperava. Outro movimento nas pedras e, em seguida, um ruído no cascalho solto. Não eram os passos pesados dos taurinos ou dos trolls, e nem tão leves quanto os das várias raças de elfos. Provavelmente humano ou anão e, portanto, da Aliança.

Hellak se moveu vagarosamente ao redor do local, permitindo que seus cascos estrondosos anunciassem sua chegada. Uma humana encontrava-se agachada atrás de uma árvore, observando sua aproximação cautelosamente. Ela estava vestida com roupas de aventureira feitas de couro comum, sem qualquer insígnia ou distintivo. Seus olhos estavam arregalados, mas Hellak não viu medo neles.

Provavelmente uma batedora como eu, pensou, enviada na frente para verificar se a Horda não havia preparado emboscadas. Porém, embora não sentisse medo nela, sua tensão era óbvia. Hellak sacudiu sua cabeça enorme. Quando aprenderiam a não julgar as aparências?

O taurino guardou seu machado na bainha em suas costas e se aproximou devagar, com as mãos esticadas e as palmas para cima a fim de demonstrar que não queria machucá-la. Hellak sabia que era uma figura imponente, mesmo desarmado.

— Não tenha medo — disse — Sou um batedor trabalhando para a Aliança.

A mulher se moveu ao ouvir essas palavras, embora não como Hellak imaginara. Ela se afastou da árvore com uma lança nas mãos, enterrando a ponta no peito do taurino antes que ele conseguisse reagir. Hellak rosnou e cambaleou na direção dela, mas a mulher largou a lança e saltou para trás, enquanto desembainhava uma lâmina serrilhada.

— Tola! — Hellak vociferou — Estou do seu lado!

Ele sentiu um arrepio espalhar-se por suas veias a partir da ferida, e suas pernas estavam ficando dormentes com rapidez. A arma estava envenenada, Hellak percebeu, revestida com uma pasta grossa que amortece a carne e pára o coração.

Os humanos não usavam essas coisas. Era uma arma da Horda.

Hellak ergueu a cabeça com esforço para confrontar sua agressora. A humana estava de pé com a arma pronta e um rosnado nos lábios. O taurino cambaleou um passo para a frente, caindo aos pés dela, e o chão tremeu com a força da queda. Ele lutou para se levantar, mas o veneno era muito rápido. Quando a substância parou seu coração, Hellak viu a humana sorrir.

H'jalla Danfour, combatente humana a serviço da Horda, ajoelhou-se diante do taurino caído. O sorriso continuava em seu rosto quando começou a serrar os chifres da criatura. Seus mestres orcs pagariam uma bela recompensa pela morte de um traidor.





CAPÍTULO TRÊS: AVENTURAS

Um herói é composto por mais do que uma raça e uma classe. Este capítulo aborda três outros aspectos importantes sobre os personagens no **Warcraft RPG**: afiliação, crenças e equipamentos.

Afiliação

A escolha da afiliação é essencial numa campanha do **Warcraft RPG**. A decisão não afeta apenas o herói, mas todo o grupo de aventureiros, já que define as origens de todos e alguns dos objetivos dos heróis. Decidir a que afiliação seu personagem pertence determina sua terra natal, sua lealdade, seus aliados e seus inimigos.

Todos os heróis em um grupo de aventureiros devem ser da mesma afiliação, portanto, é importante consultar os outros jogadores e o Mestre antes de tomar uma decisão.

As duas afiliações disponíveis são a Aliança e a Horda. Algumas raças são descritas como "independentes" (os goblins no **Warcraft RPG**, por exemplo, mas outros aparecerão em futuros suplementos). Elas podem pertencer a qualquer afiliação.

A Aliança e a Horda não estão em guerra atualmente, mas também não se entenderam por completo. A coalizão que os grupos formaram durante o pior momento da Terceira Guerra foi, na melhor das hipóteses, temporária. Embora os líderes se respeitem muito, os cidadãos comuns não compartilham desse sentimento. Muitos soldados humanos se lembram da destruição terrível causada pelos orcs na Primeira e na Segunda Guerras. Por sua vez, estes se recordam de como foram capturados e escravizados pelos humanos. Décadas de inimizade racial não desaparecem com facilidade, tornando o relacionamento entre as duas facções, no mínimo, tenso. Uma trégua frágil evita que irrompa uma guerra declarada, mas são desentendimentos rápidos e selvagens são comuns nas fronteiras. As trivialidades da política não ajudam muito a evitar que indivíduos de ambos os lados arranjem desculpas a fim de liberarem sua vingança e seu ódio ancestral uns sobre os outros.

Determinando a Afiliação

A Aliança inclui humanos, anões, altos-elfos, elfos da noite e os poucos meio-elfos existentes. A Horda consiste principalmente de orcs e taurinos. Os meio-orcs costumam pertencer à facção em que nasceram, mas sentem dificuldade em serem aceitos, qualquer que seja a sociedade em que se encontram. Os goblins raramente são atraídos a se unir a qualquer uma das organizações.

A afiliação é determinada em grande parte por esta distinção racial, mas isso não é algo absoluto. Apenas porque um herói é um elfo da noite não significa que pertencerá à Aliança; da mesma forma, nem todo taurino se torna um integrante da Horda. Ambas as afiliações estão dispostas a aceitar membros de outras raças em suas fileiras. Estes indivíduos são exceções, com certeza, mas os heróis sempre serão excepcionais. Na verdade, jogar com uma raça inco-

Afiliação e Conflitos Comuns

Certas realidades no mundo cruel de **Warcraft** fazem parte das vidas dos personagens, independente da afiliação. Os heróis de ambos os lados se depararão com perigos, aventuras e emoções. Eles cruzarão espadas com os membros da facção inimiga – e até mesmo com os de seu próprio grupo. Afinal, apenas porque duas pessoas devem lealdade a uma mesma organização não significa que compartilhem os mesmos objetivos e crenças.

As terras de Kalimdor são primitivas e, na maior parte, desconhecidas. Descobertas e explorações são mais importantes para a Aliança do que para a Horda. As criaturas nativas da região, incluindo os centauros, as harpias, os gnolls, os trolls e assim por diante, são hostis e raramente se importam com a afiliação do inimigo. Apesar da Legião Flamejante e das forças do terrível Flagelo terem sido dizimadas na Terceira Guerra, ainda sobraram fragmentos. Criaturas mortas-vivas, necromantes e demônios assustadores se esgueiram pela terra. Os orcs e os elfos da noite foram corrompidos nas mãos da Legião Flamejante, deixando sátiros depravados e os ancientes corruptos do Vale Acinzentado para ameaçar todos ao seu alcance. Além disso, o perigo de um novo inimigo – os misteriosos naga – paira assustadoramente sobre o mundo.

Tabela 3–1: Nível de Afiliação

Afiliação	Aliança	Horda	Legião Flamejante	Flagelo	Independente
Aliança	–	3	–	–	1
Horda	3	–	–	–	1
Legião Flamejante	6	6	–	2	5
Flagelo	6	6	2	–	5
Independente	1	1	–	–	–

Exemplo: Um seguidor da Legião Flamejante que encontrar um integrante da Aliança sofreria –6 de penalidade nos testes de Blefar, Diplomacia, Obter Informação e Atuação, mas receberia +6 de bônus nos testes de intimidar; no entanto, esses modificadores seriam –2/+2 para tratar com um assecla do Flagelo.

mum na afiliação "errada" pode oferecer uma história dinâmica para um personagem. Afinal, é preciso decidir porque ele pertence ao grupo escolhido. Mesmo assim, embora o conceito de "um estranho em uma terra estranha" possa ser divertido, tome cuidado para que o único fundamento do personagem não seja o fato de ser uma exceção.

Nível de Afiliação

As afiliações às quais pertence a maioria das raças têm conflitos há gerações e, às vezes, filosofias de vida extremamente diferentes. Junte esta situação a um mundo onde a violência e o conflito são a regra e o resultado é a xenofobia. Esta reação é expressa como um Nível de Afiliação (NA), que pode modificar as CDs dos testes de perícias sociais quando membros de grupos diferentes interagem.

A Tabela 3–1: Nível de Afiliação descreve cada facção e o modificador de NA aplicado ao tratar com outros grupos. Os modificadores indicados funcionam como uma penalidade de circunstância nos testes de Blefar, Diplomacia, Obter Informação e Atuação, mas como um bônus nos testes de Intimidar.

O Nível de Afiliação reflete apenas as reações iniciais; é possível melhorar sua imagem. Para cada boa ação que um personagem execute (evitar um crime, derrotar um monstro que atormenta a comunidade, ajudar um fazendeiro com sua colheita e assim por diante), o indivíduo dissipa alguns dos preconceitos relacionados à sua afiliação. Seu NA naquele grupo ou comunidade cai em 1, até o mínimo de 0. Estes esforços são comuns entre os membros da Aliança e da Horda (ou entre heróis independentes), mas um adorador de demônios ou um lacaio morto-vivo provavelmente não se preocuparia com isso.

Os Níveis de Afiliação são aplicados apenas se a pessoa envolvida pertencer claramente a uma facção diferente. Um infiltrador da Aliança trabalhando disfarçado em Durotar ou um cidadão de Theramore que seja, em segredo, um seguidor da Legião Flamejante são tratados como membros típicos da Horda e da Aliança, respectivamente. Os modificadores de NA se aplicam se a verdadeira afiliação deles for descoberta... apesar de que provavelmente terão preocupações maiores nesse momento.

Os modificadores de NA nunca são utilizados quando se lida com amigos ou aliados, como outros PdJs ou companheiros da mesma afiliação.

As diferenças entre as facções existentes são descritas a seguir.

Consulte também "Afiliação" no Capítulo Seis: Campanhas para mais informações sobre este assunto.

A Aliança

Caso seu personagem seja um membro da Aliança, terá vários aliados diferentes e encontrará amigos entre as fileiras dos humanos, dos anões, dos elfos da noite, dos altos-elfos e dos meio-elfos. Sua liderança é forte, mas dividida. Jaina Mourorgulho, Tyrande Sussurro do Vento e Malfurion Fúria da Tempestade são líderes habilidosos e respeitados, mas a tensão entre as facções da Aliança continua. Esta organização tem sua base na ilha tempestuosa de Theramore, na costa de Kalimdor.

Com tantas raças aglomeradas, a Aliança está obviamente repleta de conflitos internos. Os altos-elfos muitas vezes são distantes e acabam alienados dos demais – mais notavelmente em relação aos elfos da noite, que os vêem como vítimas corruptas de sua

sede de magia arcana. Os meio-elfos lutam para serem aceitos, os anões são obcecados por sua ancestralidade recém-descoberta e os humanos precisam enfrentar a extinção de seus impérios mais poderosos.

Estes relacionamentos sofrem uma pressão ainda maior, pois poucos na Aliança têm sua própria terra. O continente de Kalimdor oferece um novo começo, mas o passado jaz em ruínas. Lordaeron e Quel'Thalas não passam de cemitérios devastados, assombrados por fantasmas reais e imaginários e governados por Arthas, o cavaleiro da morte. Exceto pelos elfos da noite, que ainda residem no grande Monte Hyjal, e dos anões, que tomaram posse de Bael Modan, os povos da Aliança coexistem em Theramore. Esta mescla proporciona um centro movimentado de comércio e uma base forte de poder, mas a ilha também se tornou superpovoada e volátil enquanto as raças lutam para alcançar seus diversos objetivos.

A Aliança é a melhor afiliação porque permite que os personagens se envolvam com espionagem política e social e se concentra na exploração de terras desconhecidas e na descoberta de segredos antigos e importantes.

A Horda

Caso seu personagem seja um membro da Horda, seus aliados serão os orcs e os taurinos, e encontrará uma liderança forte em lendas vivas como Servo, filho de Durotan, e seu amigo taurino Cairne Casco de Sangue. Se ele for um orc, considerará o novo país de Durotar como sua pátria, e a cidade de Orgrimmar como o centro de seu poder. Se for um taurino, chamará as planícies e mesas de Mulgore de sua terra natal, com a cidade em Penhasco do Trovão como capital. As duas regiões apresentam um comércio regular, portanto, seu personagem pode ser tanto de Durotar quanto de Mulgore, à sua escolha.

Os orcs estão passando por um grande despertar — um importante iluminismo racial. Durante anos, eles sofreram sob o comando da Legião Flamejante,



executando planos demoníacos e travando guerras que não eram suas. Eles finalmente se libertaram desse domínio, e agora se esforçam para recuperar suas tradições xamanistas.

Ao contrário da Aliança, a Horda reclamou uma porção considerável de Kalimdor como suas novas terras. Antes de se unirem aos orcs, os taurinos eram um povo nômade, presa fácil de bandos de guerra formados por centauros selvagens. Desde então, estabeleceram-se no reino de Mulgore e desfrutam de povoados como Penhasco do Trovão, mas ainda estão sujeitos a ataques dos centauros.

A terra de Durotar tem uma importância especial para os orcs, já que seu mundo de origem, Draenor, foi destruído durante a Segunda Guerra. Mesmo assim, Durotar ainda não é o país que Servo e os outros membros da Horda desejam. Ainda há muito a ser feito para estabelecer o local como uma nação por direito e como a verdadeira pátria dos orcs.

A Horda é a melhor afiliação porque combina uma nobre tradição espiritual, uma forte liderança, unidade interna e o desejo e a habilidade de esmagar os inimigos com espadas e machados.

Os Independentes

A lealdade à Aliança ou à Horda é certamente o mais comum, mas algumas raças teimam em permanecem independentes — em especial os goblins de Catraca. Os personagens independentes não se ligam a nenhum reino e não obedecem a ninguém. Eles são bem-vindos na efervescente cidade de Catraca, mas são vistos com suspeita tanto pelos membros da Aliança quanto da Horda.

Porém a independência tem suas vantagens. Ninguém atacará o personagem por causa de sua afiliação (embora possam fazer isso devido à *falta* de uma...). Os heróis independentes geralmente trabalham como mercenários ou agentes livres e podem acabar se envolvendo com as mesmas maquinações que impulsionam outras afiliações.

Os independentes são a melhor afiliação porque permitem uma grande flexibilidade para o herói ir aonde desejar e fazer o que quiser. Mesmo assim, um personagem independente deve se unir a um grupo da Aliança ou da Horda. Um bando de heróis completamente independentes provavelmente não entrará com facilidade nas histórias que formam a maior parte das campanhas de **Warcraft**. O Mestre decide se um grupo de personagens independentes servirá para a campanha.

Mudando de Lado

Durante uma campanha, pode surgir uma oportunidade para que seu personagem enfrente uma crise pessoal que resultará em uma mudança de afiliação. Talvez ele não consiga mais ignorar a inquietação que sente quando lida com os reclusos altos-elfos. Talvez esteja cansado da raiva e do ressentimento que seus irmãos orcs demonstram diante das raças da Aliança. Talvez tenha feito muitos inimigos em sua afiliação atual e prefira estar onde eles não estejam. Talvez tenha passado muito tempo como prisioneiro do lado oposto e, para sua surpresa, aprendeu a apreciar a nova cultura de uma maneira que nunca imaginou por conta própria.

Embora seja algo incomum, é possível trocar de afiliação. Na verdade, deixar a facção atual é fácil. Difícil é se unir ao outro lado.

Quando o personagem muda de lado, seus aliados anteriores o abandonam. Esta escolha representa uma mudança de vida significativa, o que os amigos escandalizados podem até considerar como traição. Afinal, o herói está ignorando tudo o que sabe e rejeitando as crenças dos companheiros. Ninguém gosta de um vira-casaca.

Esta escolha também é difícil em termos de jogo. Lembre-se de que todos os heróis em um grupo de aventureiros devem pertencer à mesma afiliação, portanto, a não ser que todos mudem de lado ao mesmo tempo, as coisas ficarão complicadas. Se o grupo inteiro desertar, os membros da nova afiliação enxergarão isso com desconfiança ou com escárnio explícito. É necessário que os personagens se esforcem muito para provarem sua capacidade. Se um deles mantiver a mudança em segredo, pode-se criar um agente duplo dentro de uma rede de "amigos" — embora essa tarefa seja difícil e extremamente perigosa.

Antes de passar pelas complicações anteriores, lembre-se de que o Mestre deve aprovar qualquer mudança de afiliação. Pense com cuidado antes de solicitar algo parecido para o seu personagem. Isto pode alterar o curso de toda a campanha e não haverá volta depois que tudo se concretizar.

Crenças

Existem cinco atitudes mais comuns em relação a crenças no mundo de **Warcraft.** Os humanos adotam uma abordagem filosófica que enfatiza a ética e a vivência espiritual, no lugar da cosmologia. Os elfos da noite, os orcs e os taurinos se empenham em compreender e às vezes em se comunicar com os espíritos do mundo que os cerca. Os anões abordam os mistérios de suas vidas com mais curiosidade do que fé. Os adoradores da Legião Flamejante ainda existem e sua plenitude espiritual deriva do poder e da loucura. Por fim, os membros do culto de veneração à morte de Ner'zhul buscam a plenitude nos aspectos da mortalidade e da pós-vida.

A Luz Sagrada

A Luz Sagrada não é uma religião, e sim uma filosofia, um modo de vida que concede força e orientação espiritual para aqueles que a seguem. Para os que a compreendem, a fé é uma questão de prática, não de culto.

O conceito fundamental da Luz Sagrada diz que o sentimento – tanto no sentido emocional quanto físico – é uma prova da ligação entre o indivíduo e o universo. Se você sente emoção, sabe que existe, que há uma força em seu interior de onde brotam estes sentimentos. Ao mesmo tempo, você sabe que o mundo ao seu redor existe. Ele age sobre cada indivíduo e muda a maneira como ele sente. Ao agir de acordo com seus sentimentos, por sua vez, o indivíduo é capaz de mudar o mundo. Negar a importância tanto do indivíduo quanto do universo aliena metade da existência.

A Luz Sagrada ensina que, uma vez que se perceba a ligação entre si mesmo e o resto do mundo, deve-se perceber que a saúde e a felicidade também estão ligadas ao universo. Se o indivíduo deseja ser feliz, deve tentar tornar o resto do mundo feliz; se ele se abrir para as belezas do mundo, conseguirá revelar sua própria beleza interior. Porém, se entregar-se ao desespero, o restante da existência é diminuído. A Luz Sagrada é a energia da alma iluminando o mundo ao seu redor.

Os humanos são os principais seguidores desta filosofia. Os altos-elfos e os anões já a adotaram antigamente. A maioria dos Quel'dorei abandonou seus ensinamentos quando sucumbiu ao vício pela magia, enquanto os Forjaferro dedicaram-se à busca de novas verdades que se relacionam à sua origem titânica. Não há notícias sobre elfos da noite, orcs ou taurinos que chegaram sequer a considerar os valores da Luz Sagrada.

As Três Virtudes

Aqueles que praticam a Luz concentram seus esforços em desenvolver três virtudes: respeito, tenacidade e compaixão. Cada virtude divide-se em um princípio e uma lição (consulte a caixa de texto "Princípios e Lições das Três Virtudes").

Cada criatura que possui sentimentos compartilha o mesmo tipo de ligação entre o indivíduo e o mundo. Se destruir a felicidade de outro ser, o indivíduo diminuirá este sentimento no universo e, portanto, a sua própria felicidade. Os praticantes da Luz Sagrada compreendem que o conflito e o sofrimento são inevitáveis, mas buscam minimizar a infelicidade alheia.

Enquanto o indivíduo e o mundo são de igual importância para qualquer ser que os considera, a filosofia da Luz Sagrada também reconhece que o segundo é muito maior do que o primeiro. Os eventos do mundo conseguem arrebatar um indivíduo e mudá-lo em um dia, mas são necessários anos para que um indivíduo altere o mundo com suas ações.

Entretanto, mesmo que sejam necessários anos, aquele único ser acaba alterando o universo. A ligação entre o indivíduo e o mundo significa que é impossível evitar que o ser tenha um efeito sobre o ambiente, mesmo que pequeno. Ele também é capaz de inspirar os esforços de outros seres, cada um com seus próprios pequenos efeitos que se unirão a outros até que ocorra uma mudança significativa. Como o mundo está ligado ao indivíduo e este muda, é inevitável que o mundo se altere para se adaptar aos seres.

Os dois primeiros conceitos levam ao terceiro: compaixão. O indivíduo tem apenas uma ligação com o ambiente, o que limita o efeito que a sua felicidade pode ter sobre ele. Ao ajudar outra pessoa, ambos tornam-se felizes. O efeito sobre o mundo é duplicado. Ao mesmo tempo, o indivíduo torna-se mais forte,

mais capaz de ajudar seus semelhantes. Sua habilidade para afetar o mundo cresce.

A compaixão deve ser praticada com cuidado. Os ajudantes ansiosos demais agem quando não é necessário, evitando que os receptores persistam e desenvolvam sua própria força. Os ajudantes desastrados fornecem o auxílio errado, causando sofrimento ao invés de benefícios, e aumentando o sofrimento no mundo. Os personagens sábios e piedosos identificam as verdadeiras necessidades dos outros e fornecem o que estas criaturas precisam para superar seus problemas por conta própria.

Princípios e Lições das Três Virtudes

O princípio do respeito:

Cada coisa tem sua própria ligação com o mundo.

A lição do respeito:

Não prejudique o que você valorizaria se fosse seu.

O princípio da tenacidade:

O mundo é grande demais para ser refeito em um dia.

A lição da tenacidade:

A perseverança cria a força.

O princípio da compaixão:

Você realiza mais coisas iluminando a vida dos outros do que a sua.

A lição da compaixão:

Forneça ajuda livremente, mas não humilhe aquele que a recebe.

O Culto à Luz

A Igreja da Luz exerceu uma influência tremenda em Lordaeron e Quel'Thalas, e os Cavaleiros da Mão de Prata eram seus agentes mais poderosos. Depois, estas terras — e a Igreja — sucumbiram ao poder irrefreável do Flagelo. A Igreja da Luz permanece forte no território de Tempestade de vento, mas isto pouco significa no continente de Kalimdor. Aqueles que sobrevivem no novo mundo devem se apegar à fé sem o apoio de uma igreja organizada. Alguns — incluindo os corajosos paladinos da Mão de Prata — esforçam-se para estabelecer uma nova igreja em Kalimdor.

Os Seguidores da Luz encorajam o debate, e as bibliotecas de Lordaeron eram repletas de textos densos explorando os detalhes da ética e a interação dos três princípios. Infelizmente, a maioria destes textos foi destruída durante a guerra. Os estudiosos ficaram com os poucos livros que conseguiram salvar e carregar para Kalimdor. Os comentários sobre a Luz Sagrada estão sendo reescritos, e este processo tem revigorado a tradição do pensamento filosófico. Em vez de explorar passagens obscuras de tratados estabelecidos há muito tempo em busca de um fragmento de originalidade, novos pensadores estão levando o pensamento ético para direções inesperadas.

Alguns pensadores revoltados condenam a reconstrução dos textos, considerando toda a filosofia como antiquada e simplista. Muitos apresentaram novos sistemas de pensamento, a maioria dependente de sistemas complexos de adivinhação e resolução ética. Eles fazem muito barulho entre os círculos de estudiosos, mas causam pouco impacto no povo secular de Kalimdor. A maioria prefere seguir as mesmas práticas da Luz Sagrada que adotam há anos.

Os Cavaleiros da Mão de Prata

Os estudiosos não são o único grupo com um interesse especial pela Luz Sagrada. Os Cavaleiros da Mão de Prata são uma organização de guerreiros paladinos que dedicaram suas vidas aos três princípios. Ao se submeterem à autoridade de uma ordem sagrada, tentam multiplicar seus esforços e fortalecer uns aos outros com sua dedicação.

Os Cavaleiros logo indicam que seu modo de vida não é para qualquer um. Eles abrem mão de muita coisa em nome de sua vocação, começando pela própria independência.

Uther Arauto da Luz fundou a ordem pouco antes do início da Segunda Guerra. Nos últimos anos, a ordem sagrada sofreu um tremendo golpe em sua estabilidade quando um dos seus, o Príncipe Arthas, foi consumido pelas forças do mal e tornou-se um cavaleiro da morte a serviço dos mortos-vivos. Outrora um grande campeão da Aliança, Arthas passou a ser um de seus mais terríveis inimigos. Embora a Luz tenha triunfado sobre a escuridão na Terceira Guerra, os guerreiros paladinos não conseguem esquecer a traição de Arthas e como sua ordem — e toda Azeroth — quase foi destruída. Eles caçam os sobreviventes dos mortos-vivos e da Legião Flamejante que se escondem nos lugares sombrios de Kalimdor, garantindo com uma determinação implacável que uma tragédia semelhante nunca se repetirá.

O Xamanismo e a Adoração da Natureza

Para os orcs, taurinos e elfos da noite, o mundo está repleto de espíritos dançando à beira da percepção. Tudo o que já viveu possui um espírito único e imortal, uma centelha essencial que atrai todas as outras vidas. As raças xamanistas e druídicas não desprezam a Luz Sagrada que os humanos seguem, mas compreendem que a luz vem de miríades de pontos de luz. Os xamãs concordam que, no desespero de abraçar o todo, os humanos não compreendem nada.



Os xamãs ficam intrigados pelos goblins, que manifestam vários dos mesmos ideais, mas com a abordagem de "agradecer aos espíritos enquanto resolve os assuntos importantes com engrenagens". A atitude casual desta raça em relação aos espíritos pode ser muito frustrante para uma mente espiritualizada.

Os elfos da noite adotam uma abordagem pessoal em suas conexões místicas. Eles reconhecem cada espírito que encontram como uma vida individual e o persuadem ou honram conforme a ocasião determina. Eles interagem principalmente com os espíritos da natureza, e o fazem principalmente a respeito de assuntos na vizinhança imediata do espírito com quem estão tratando. Quando assuntos importantes estão em jogo, os elfos da noite dirigem suas súplicas às divindades naturais, um panteão de espíritos maiores que representa uma parte essencial do mundo élfico. Elune, a deusa da lua, é um exemplo desses espíritos.

Os orcs e os taurinos possuem uma abordagem mais simbólica. Os espíritos que encontram nas planícies ermas de Kalimdor são menos específicos, abrangem uma variedade maior e são mais provavelmente espíritos da terra e do fogo do que as essências de árvores ou animais.

Ao invés de negociar com espíritos individuais, os taurinos gravam imagens representativas em seus totens e atraem poder ao agir em nome de um ser em particular. Este relacionamento lhes concede grande poder, mas pouco conforto espiritual. Para isso, buscam os espíritos de seus ancestrais. Todo taurino aprende cedo a recitar sua linhagem – um talento impressionante, já que a maioria das árvores genealógicas compreende pelo menos dez gerações. Eles contam muitas histórias sobre seus ancestrais e a maioria estabelece uma forte conexão com um ou dois de seus ascendentes. Um taurino dedica sua vida a honrar seus ancestrais favoritos, realizando grandes feitos em seu nome e meditando sobre suas aventuras para se orientar sobre as escolhas da vida.

Os orcs não compartilham a fé constante dos taurinos e elfos da noite e somente agora estão apren-

dendo a aceitar novamente as antigas tradições. A influência corruptora da Legião Flamejante os afastou de seus costumes ancestrais e grande parte de seu conhecimento místico foi perdido. Após se libertarem da dominação dos demônios, precisam aprender novamente a se comunicar com os espíritos.

Por sorte, os orcs consideram este processo relativamente fácil. Um pouco de seu conhecimento está preservado em contos épicos e histórias infantis; um orc que se recorde das fábulas de sua avó pode se inspirar nesse conhecimento ao tratar com o mundo espiritual. Os xamãs orcs voltaram a se entender com muitos espíritos ancestrais e naturais e estão reapresentando o mundo natural a seu povo com orações, cabanas de suadouro e visões místicas.

O Mistério dos Criadores

Para os humanos, o presente sempre importou mais do que o passado. Eles passam pouco tempo explorando suas origens. Até onde se importam, sempre estiveram aqui (as raças mais antigas suspeitam desta afirmação, mas até mesmo os elfos têm que admitir que as tribos de humanos já estavam bem estabelecidas quando as descobriram).

Por sua vez, os anões sempre foram curiosos sobre suas origens. Suas habitações e relíquias mais antigas continham pistas sobre um mito de criação, mas apenas após sua recente chegada a Kalimdor descobriram a verdade maior por trás das lendas fragmentadas. Baseados na descoberta de ruínas espalhadas pelas florestas de Kalimdor, os anões concluíram que aparentemente foram criados por uma raça agora desaparecida que governou o mundo em tempos imemoriais.

Por mais incrível que esta possibilidade seja, ela mal esclarece um mistério e desperta uma pletora de perguntas. Qual era esta raça? Por que os anões foram criados? O que estes titãs queriam que fizessem, e será que eles deveriam estar cumprindo esta tarefa? Como eram seus criadores e o que aconteceu com eles? Quando desapareceram, por que os anões foram deixados para trás?

Mesmo assim, a natureza prática desta raça não se presta ao culto cego de uma raça ancestral, por mais convincentes que sejam as evidências. Eles confiam em medidas, na matemática e no trabalho manual. Em vez de aceitarem a importância de seus criadores pela fé, os anões iniciaram uma investigação gigantesca sobre seu passado.

Esta evidência sobre criadores titânicos despertou uma comoção poderosa entre os anões de Kalimdor. Eles se precipitam a explorar o mundo ao seu redor e procuram pistas conforme o tempo e os recursos permitem. Qualquer evidência possível é estudada, testada e transmitida a outro anão a fim de ser examinada. A informação vai se acumulando, as teorias são testadas e compartilhadas e a base do conhecimento se desenvolve.

As outras raças enxergam os esforços dos anões com reações que variam do espanto à preocupação, passando pela simples avareza por tesouros. Alguns estão tão curiosos quanto os próprios anões, enquanto outros se preocupam que a busca de mistérios ocultos pode despertar algo primordial e perigoso.

A Legião Flamejante

Eles ainda estão lá fora. Os seguidores da Legião Flamejante estão dispersos e sem líderes, mas os sobreviventes continuam almejando o poder infernal. Eles sabem que novas oportunidades nunca estão muito longe, e que atingir o poder pelo qual anseiam não é impossível.

O que impulsiona estes fanáticos? Por que se comprometem com seres que se dedicam a roubar e destruir a vida em qualquer mundo que visitem? O que têm a ganhar?

No passado, as marionetes da Legião foram atraídas por promessas de poder, a destruição de ordens e hierarquias sociais e a chance da vida eterna. Um indivíduo racional (embora amoral) poderia servir aos demônios, acreditando que o mundo seria um lugar melhor sob seu governo.

Não mais. A destruição de Lordaeron rompeu o último dos véus que ocultava os planos dos demônios. Qualquer seguidor são da Legião agora compreende precisamente agora o que os demônios procuram: destruição, e não domínio. Muitos destes seguidores enterraram em segredo os símbolos profanos e os tomos em eredun, mudaram seus nomes, estabeleceram-se nas novas vilas de Kalimdor e rezam para que ninguém descubra seu passado negro.

Muitos dos cultistas demoníacos que permanecem fiéis são dementes. Alguns já começaram assim, outros perderam sua sanidade nos cataclismos da guerra. Eles se apegam a lembranças fragmentadas de sua servidão, realizando tarefas estranhas ou executando as mesmas missões infindavelmente. Às vezes, não se lembram de quem são ou a quem servem, apenas de que devem matar uma criança à meia-noite a cada 21 dias. Estes servos insanos conseguem ser astutos e até mesmo se passar por pessoas normais vivendo suas rotinas diárias. Porém, há um vazio em seus olhos, e em quase toda conversa chegam a um ponto no qual perdem-se nos restos fragmentados de seu ego. Neste momento, as verdades inflexíveis que proferem podem causar pesadelos até mesmo a heróis corajosos.



Por mais perigosos que os servos dementes possam ser, pelo menos são mais fáceis de localizar do que os devassos. As mentes destes lacaios astutos estão mais distorcidas do que fragmentadas. Os devassos descobriram que gostam de infligir dor e que o sofrimento dos demais lhes fornece um propósito diferente de qualquer outro que já conheceram. Eles sabem que a Legião pretende destruí-los junto com o resto do mundo, mas não se importam. Eles desfrutaram da liberdade de explorar as inúmeras depravações oferecidas pelo serviço aos demônios. Os devassos mantêm sua dedicação à Legião Flamejante através de cultos à morte e atos de violência. Mesmo se os demônios desaparecerem para sempre, estes discípulos sentirão prazer com os feitos realizados em nome da organização.

Os mais raros e perigosos seguidores da Legião são os verdadeiros discípulos. Os mais notáveis entre eles são aqueles que formam o Conselho das Sombras (veja adiante). Assim como os devassos, eles compreendem o verdadeiro propósito dos demônios. Entretanto, acreditam que podem usar este objetivo a seu favor – e, devido ao poder sob seu comando, essa arrogância não é injustificada. Alguns estão convencidos de que a Legião virá novamente e de que conseguirão sobreviver e prosperar em quaisquer entulhos que os demônios deixarem para trás. Outros acreditam que os dias dos demônios ficaram para trás, mas que são capazes de construir uma nova base de poder para si mesmos utilizando o conhecimento e os seguidores ingênuos que restaram. Eles declaram servir à Legião Flamejante enquanto cuidam dos próprios interesses.

Os verdadeiros discípulos da organização seguem muitas rotas para o poder. Alguns exploram ruínas em busca de conhecimento antigo e artefatos mágicos. Às vezes, encontram o que procuram, mas quase sempre despertam horrores que estiveram adormecidos por centenas ou milhares de anos. Estes monstros podem ser recrutados ou apenas libertados para atormentar Kalimdor.

Outros recrutam seguidores e formam novas organizações. Eles não falam sobre a Legião Flamejante

– isso seria suicídio – mas oferecem as mesmas tentações que lhes foram prometidas: poder, a alteração da ordem social e até mesmo vida eterna. Alguns se aproveitam da maior fraqueza da Luz Sagrada e "descobrem" alguns "deuses" nos quais os tolos poderão depositar sua fé. Outros iniciam escolas secretas de magia, oferecendo o poder arcano a qualquer um que não faça muitas perguntas sobre sua origem.

Conforme sua influência cresce, os servos mortais da Legião assumem o controle de vilas e pequenas cidades, governando a população com promessas doces ou ameaças. Alguns bruxos transformam as cidades em matadouros dedicados a seus mestres.

Outros ainda preferem agir por baixo dos panos, orientando os prefeitos e conselheiros das cidades em segredo enquanto acumulam riquezas e magia. Esta técnica funciona melhor entre as tribos dispersas de orcs que costumavam venerar a Legião Flamejante. A maioria das tribos renegou publicamente essa aliança, mas ainda há alguns membros influentes que preferiram continuar usando a magia e os segredos aprendidos com os demônios.

Os servos da Legião representam uma ameaça pequena... pelo menos por enquanto. Além de serem escassos e distantes, os líderes de Kalimdor mantêm uma vigilância acirrada em relação às atividades da Legião. Combate-se imediatamente qualquer cultista que chamar a atenção, portanto, os servos espertos mantêm a discrição.

Atualmente, nenhuma evidência sugere que qualquer servo da Legião tenha se infiltrado em um cargo de confiança entre os líderes de Kalimdor, mas isso não significa que esta situação não tenha ocorrido. Caso este agente hipotético existisse, teria que ser muito cuidadoso. Quaisquer planos que mantivesse levariam anos para se concretizarem, mas poderiam abalar os alicerces das sociedades incipientes de Kalimdor.

O Conselho das Sombras

Esse grupo foi fundado no mundo de Draenor sob a liderança do orc Gul'Dan. Formado por bruxos aliados à Legião Flamejante, o Conselho das Sombras foi diretamente responsável pela criação da Horda. O altruísta Chefe de Guerra Orgrim Martelo-da-Perdição dispersou o Conselho durante a Segunda Guerra. Isto acabou levando os orcs a descartar a influência demoníaca e a retomar suas tradições xamanistas sob a liderança de Servo.

Recentemente, alguns bruxos orcs restabeleceram os antigos dogmas do Conselho das Sombras... e recrutaram outras raças para a sua conspiração obscura. Este novo grupo tem uma sede secreta na Floresta Cruel (*Felwood*), uma região corrompida da Floresta do Vale Acinzentado no Monte Hyjal. Neste local, eles mantêm a corrupção da terra e tentam subverter o controle da região dos elfos da noite e dos druidas selvagens.

O Flagelo

O Rei Lich já foi um instrumento relutante da Legião Flamejante. Ele e suas forças de mortos-vivos conseguiram se libertar dos demônios após a Batalha do Monte Hyjal. Agora, o Flagelo obedece apenas ao Rei Lich, que tem planos vis para seus seguidores.

Assim como a Legião, este grupo atualmente exerce pouca influência sobre Kalimdor. Os exércitos do Rei Lich tentam mudar isso, e não apenas por meio da força dos mortos-vivos. Eles também corrompem os vivos através do Culto dos Amaldiçoados, um grupo de acólitos mortais fanáticos. As mesmas questões sobre loucura e desejo pelo poder descritas anteriormente para os serviçais remanescentes da Legião podem ser aplicadas a estes homens e mulheres depravados. Para eles, não há feito sombrio demais para tornar o Rei Lich o poder supremo em toda Azeroth. Entretanto, na maioria das vezes seu trabalho é sutil, pois não dispõem de força para atacar o inimigo abertamente. Em vez disso, o Culto dos Amaldiçoados atrai as pessoas de vontade fraca através de promessas de riqueza, poder e realização de desejos. Eles corrompem os indivíduos influentes aos poucos, por meio de favores e presentes misteriosos. E, sempre que possível, afastam a atenção da Aliança e da Horda da ameaça sorrateira do Flagelo para um alvo muito mais conveniente: uns aos outros.

Afinal, as lutas, a carnificina e as mortes constantes entre as raças dos vivos apenas beneficiam o Rei Lich...

Equipamento

Esta seção apresenta detalhes sobre novos materiais, armas (de vários tipos) e tecnologia a vapor disponíveis no universo de **Warcraft.**

Níveis de Mau Funcionamento

Cada objeto mecânico possui um Nível de Mau Funcionamento entre 0 e 5. Este número representa a chance do item sofrer uma falha catastrófica quando utilizado. Se um personagem obtiver um resultado *equivalente ou inferior* ao Nível de Mau Funcionamento (NMF) quando estiver realizando um teste de perícia ou uma jogada de ataque utilizando o dispositivo, o objeto não funcionará corretamente.

Qualquer dispositivo com NMF 1 ou superior exige um teste de perícia ou jogada de ataque para ser utilizado. A perícia é geralmente Usar Dispositivo Tecnológico, com CD dependente da tarefa (12 + Valor de Tecnologia é um bom padrão se nenhuma CD estiver indicada; para o Valor de Tecnologia, veja "Criando Dispositivos Tecnológicos", adiante). O Mestre pode aplicar outras perícias para um dispositivo simples que não exige que o usuário compreenda os detalhes de seu funcionamento. É melhor utilizar um arado motorizado com um teste de Profissão (fazendeiro), embora a maioria das armas utilize jogadas de ataque à distância ou corpo a corpo, conforme apropriado.

Todos os dispositivos indicam as circunstâncias especiais se ocorrer o mau funcionamento. A maioria apenas pára de funcionar até que seja consertada com um teste de Ofícios (dispositivo tecnológico) (CD determinada pelo Mestre). Itens perigosos, como armas com pólvora, destroem-se de formas que ameaçam os usuários e os indivíduos nas proximidades — sem contar que os consertos serão um pouco mais difíceis.

Um teste de perícia ou jogada de ataque pode ser atribuído a um dispositivo com NMF 0, mas não corre o risco de mau funcionamento. Se um objeto mecânico não possuir um Nível de Mau Funcionamento, considere como NMF 0.

Materiais e Técnicas

Qualquer raça está familiarizada com as técnicas necessárias para criar equipamentos obras-primas (consulte o *LdJ*, Capítulo 7: Equipamentos). Entretanto, algumas raças dominaram a criação de armas e armaduras com materiais especiais. Cada uma recebe +1 de bônus nos testes de Ofícios apropriados com os respectivos materiais indicados a seguir na Tabela 3–2: Materiais Prediletos:

Tabela 3–2: Materiais Prediletos

Raça	Material
Anão Forjaferro	Pólvora
Alto-elfo	Couro de dragão
Elfo da noite	Madeira negra
Goblin	Adamante
Humano	Mitril
Orc	Tório e arcanita
Taurino	Nenhum

As obras-primas e os itens de adamante, madeira negra e mitral (conhecido como "mitril" no mundo de **Warcraft**) seguem as mesmas regras descritas nos livros básicos. **Warcraft** também inclui vários materiais novos, descritos a seguir.

Arcanita: Este metal acinzentado tem aspecto fosco mesmo quando temperado, mas pode ser mais afiado do que qualquer outro metal em Azeroth. Uma arma de arcanita recebe +1 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano e sua margem de ameaça de sucesso decisivo aumenta em 1.

A arcanita também é extremamente flexível e pode ser transformada em uma armadura maleável que absorve os golpes mais poderosos. Uma armadura composta por essa substância tem um porcentual de chance de reduzir os sucessos decisivos de qualquer arma, começando com 10% a um custo de 100 PO por ponto porcentual (portanto, 1.000 PO para uma redução de 10%) até o máximo de 50%. Se o sucesso decisivo for confirmado, o usuário da armadura aprimorada pela arcanita deve realizar uma jogada porcentual de chance de falha para evitá-lo (embora o agressor ainda realize o ataque e cause dano normalmente). Esta regra se aplica

depois que se dobra a margem de ameaça no caso do talento Sucesso Decisivo Aprimorado.

Exemplo: Uma espada longa normal apresenta uma margem de ameaça de sucesso decisivo de 19-20, uma feita com arcanita tem 18-20 e uma espada longa de arcanita *afiada* tem 17-20.

Este metal tão útil não é barato. Para as armas de arcanita, adicione 9.000 PO ao custo base (adiciona-se o preço ajustado ao custo para encantar uma arma deste tipo). Todas as armas e armaduras feitas com arcanita são consideradas obras-primas.

A arcanita possui dureza 15 e 30 PV a cada 2,5 cm de espessura.

Couro de dragão: Inerentemente mágico, o couro de dragão é considerado um componente obra-prima para se encantar uma armadura. Ele pode ser utilizado para fazer gibões e corseletes de couro comum e batido. As armaduras feitas com couro de dragão possuem 0% de chance de falha de magia arcana. Este material é raro e qualquer armadura feita com ele custa 20 vezes seu preço normal.

O couro de dragão apresenta dureza 10 e 30 PV a cada 2,5 cm de espessura.

Tório: Este metal raro combina o peso do chumbo com a força do aço. Os orcs apreciam-no para armas porque o peso adicional permite que um usuário habilidoso golpeie com mais força.

Utilizar uma arma de tório exige Usar Arma Exótica (armas de tório). Um personagem com este talento inflige dano adicional equivalente à metade do seu bônus de Força. Logo, um herói com +3 de modificador de Força recebe +4 de bônus no dano quando utiliza uma arma de tório de uma mão, ou 1,5× seu bônus de Força; e +6 quando utiliza uma arma de duas mãos (supondo que não seja leve), ou 2× seu bônus de Força.

Uma armadura de tório oferece redução de dano 5/+1, mas deixa seu usuário virtualmente imobilizado. Ela é considerada como sendo uma categoria de peso superior, até o máximo de "pesada". O tório reduz o bônus de Destreza máximo de uma armadura em 2 (até o mínimo de +0); além disso, tanto a penalidade de armadura quanto a chance de falha de magia arcana são duplicadas.

As armas feitas de tório acrescentam 20.000 PO ao preço normal e pesam duas vezes mais. As armaduras deste material também acrescentam 20.000 PO ao preço normal (o preço ajustado não afeta o custo para criar uma obra-prima ou encantá-la).

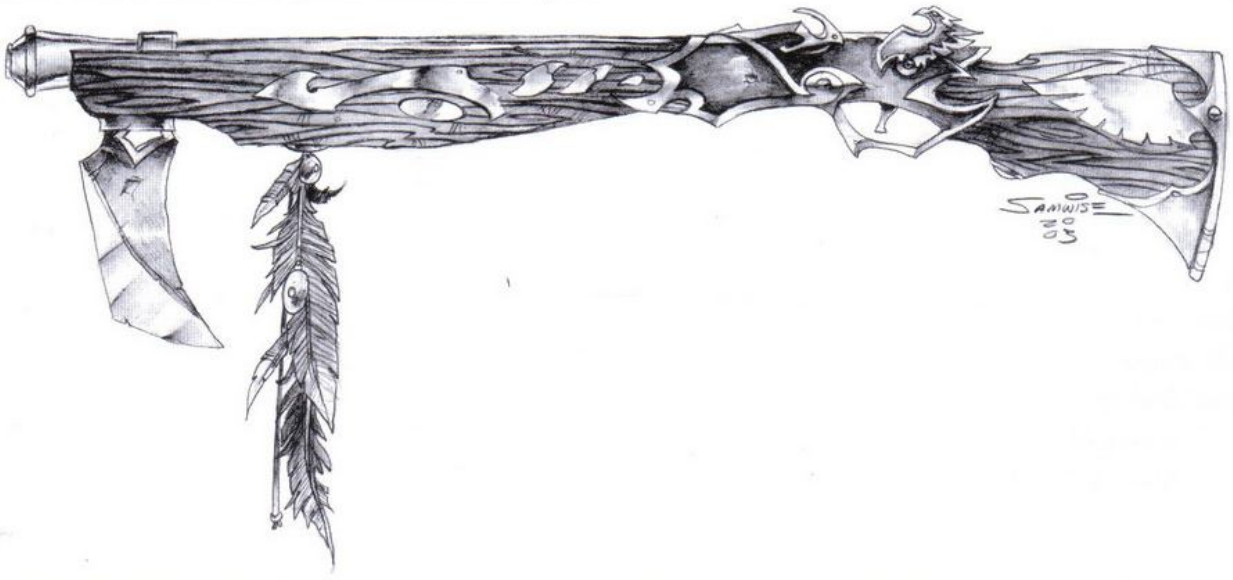
O tório apresenta dureza 15 e 30 PV a cada 2,5 cm de espessura.

Armas de Fogo

As armas de fogo são uma invenção relativamente nova dos anões. Apesar dos perigos de lidar com explosivos voláteis, eles estão fascinados por suas possibilidades. Os fabricantes de armas constantemente alteram o projeto dos objetos que criam, experimentando novos desenhos e aprimoramentos, batizando e decorando as armas.

As armas de fogo e a pólvora seguem as regras para Armas Renascentistas no Capítulo 5: Campanhas, Construindo um Mundo Diferente, *Avançando o Nível Tecnológico*, do *LdM* revisado.

As armas de fogo são tratadas como os demais projéteis de área, embora não possam ser construídas



para tirar proveito do bônus de Força excepcional de um usuário. O talento Usar Arma Exótica (armas de fogo) concede a capacidade de usar todas as armas; caso contrário, o personagem sofre –4 de penalidade em todas as jogadas de ataque (os Forjaferro tratam esses objetos como armas comuns).

O bônus de ataque de uma arma de fogo (obra-prima) é cumulativo ao da pólvora refinada (não existe munição [obra-prima] para armas de fogo), mas não com os bônus de melhoria.

Os bônus de ataque e de melhoria de uma arma de fogo mágica são cumulativos aos de pólvora carregada e de munição mágica. Estes bônus não se acumulam para determinação de Redução de Dano e o bônus de ataque da munição mágica não é somado ao da pólvora carregada.

O NMF para armas de fogo e explosivos varia, dependendo da arma específica. As armas de fogo geralmente emperram ou falham, enquanto os explosivos disparam antes do tempo ou negam fogo. Consulte "Pólvora", adiante, para mais detalhes.

Pólvora

As armas de fogo utilizam 30 g de pólvora por tiro. Esta substância é vendida em barris pequenos (capacidade para 7,5 kg, peso total de 10 kg, 250 PO cada) e em polvorinhos à prova d'água (capacidade e peso total de 1 kg, 35 PO por um polvorinho cheio). Se for umedecida, a pólvora se estragará e não queimará.

Os experimentos dos anões resultaram em várias melhorias na pólvora comum. A pólvora "refinada" é uma mistura (obra-prima) que impulsiona a munição com grande velocidade. Ela fornece +1 de bônus nas jogadas de dano e custa 100 PO por quilo.

A pólvora "carregada" é uma mistura alquímica que protege a substância e aprimora suas propriedades explosivas. Ela não estraga com água. Quaisquer projéteis ou bombas que utilizarem pólvora carregada são tratados como uma arma mágica +1. Esta substância custa 1.300 PO por quilo.

A pólvora tem NMF 1. Caso aconteça um mau funcionamento – devido a um teste de perícia, jogada de ataque ou teste de resistência – ela explode de forma descontrolada. Qualquer indivíduo a menos de 1,5 m deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 18) para evitar ser ferido (os Forjaferro recebem +4 de bônus racial no teste de resistência de Reflexos; eles causam acidentes com pólvora com tanta freqüência quanto qualquer um, mas têm mais prática em evitar seus efeitos). A explosão inflige 2d6 pontos de dano por fogo. Se fizer parte de uma bomba, canhão ou arma de fogo, o dano da explosão é equivalente ao normal da arma.

Consulte a Tabela 3-3: Novas Armas e a Tabela 3-4: Armas Explosivas para as armas de fogo e os explosivos disponíveis.

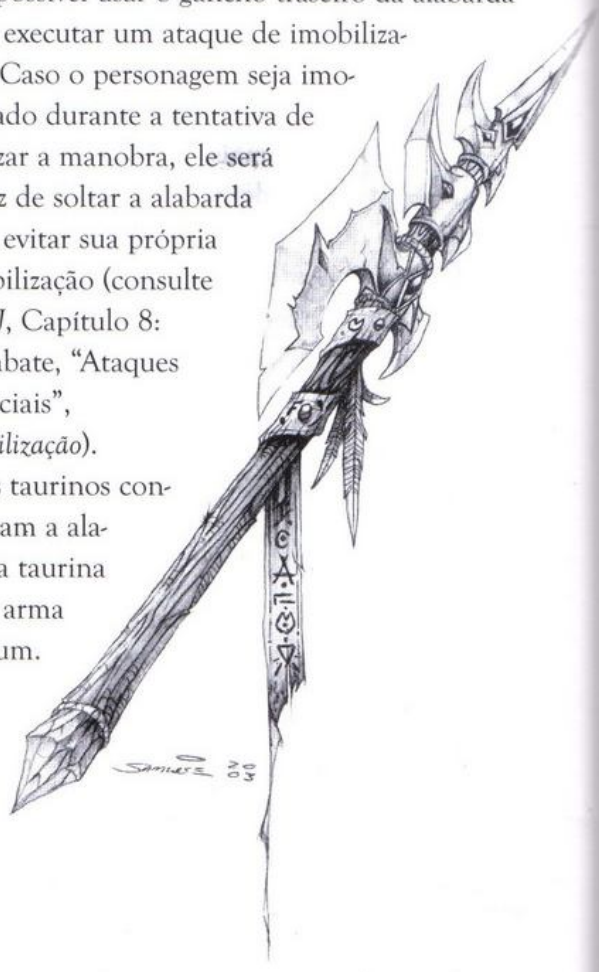
Armas

Alabarda Taurina: Os taurinos utilizam a lâmina de machado e a lança na ponta desta arma tradicional com efeitos devastadores. Os oponentes mais espertos mantêm distância de qualquer um suficientemente forte e furioso para carregar esta arma gigantesca.

Se o personagem estiver usando a alabarda taurina numa ação preparada contra uma Investida, ele causa o dobro do dano se obtiver sucesso contra o atacante.

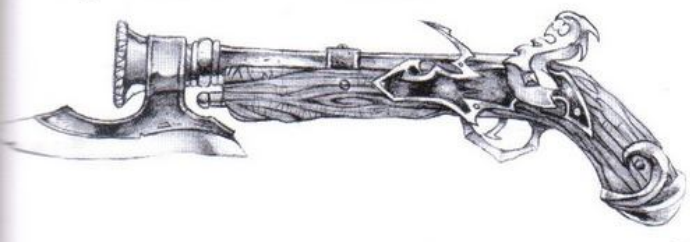
É possível usar o gancho traseiro da alabarda para executar um ataque de imobilização. Caso o personagem seja imobilizado durante a tentativa de realizar a manobra, ele será capaz de soltar a alabarda para evitar sua própria imobilização (consulte o *LdJ*, Capítulo 8: Combate, "Ataques Especiais", *Imobilização*).

Os taurinos consideram a alabarda taurina uma arma comum.



Bacamarte: Esta arma de fogo básica inflige 2d6 pontos de dano a um alvo no primeiro incremento de distância e 1d6 pontos a qualquer um em um linha de 1,5 m de largura além deste ponto, até o alcance máximo. Ela tem apenas um tiro e exige uma ação padrão para ser recarregada.

Se o dano de um bacamarte for incrementado (consulte Criando Dispositivos Tecnológicos, adiante), a arma causará o dano máximo a qualquer alvo no primeiro incremento de distância (observe que este valor pode ser aumentado de acordo com as regras de aprimoramento). Depois disso, o dano é reduzido em um dado para cada incremento de distância. Quando chegar a 1d6, o bacamarte infligirá o mesmo dano a qualquer um numa linha de 1,5 m de largura até seu alcance máximo.



Os Forjaferro e os goblins consideram o bacamarte uma arma comum.

Bomba: As bombas são armas simples constituídas apenas por pólvora e pedaços de metal dentro de uma bola de aço. São devastadores contra pessoas e monstros, mas nem tanto para as construções. Quase metade do peso da bomba é pólvora, enquanto o resto consiste no cartucho, nas aparas de metal e um estopim.

Todas as bombas devem ser preparadas para explodir com um teste de Usar Dispositivo Tecnológico com CD 12 antes de serem arremessadas, enterradas ou lançadas. Se o teste for bem-sucedido, ela explodirá no final da rodada. Um fracasso pode levar a uma explosão (consulte "Pólvora", anteriormente).

Uma bomba pode ser preparada para explodir com um atraso de 1 ou mais rodadas. Cada rodada de retardo adiciona 1 ponto à CD para o teste de Usar Dispositivo Tecnológico para escorvar a bomba. Preparar uma explosão retardada exige anexar um estopim ou deixar um rastilho de pólvora, portanto só funciona com as bombas que não são arremessadas ou movidas.

É possível aprimorar as bombas. Para isso, consulte "Aprimoramentos e Acréscimos de Funções" em Criando Dispositivos Tecnológicos, adiante).

Bomba, Granada: Esta bomba pequena pode ser arremessada manualmente. Um personagem atingido por ela pode fazer um teste de resistência de Reflexos (CD 20) para apanhá-la ou rebatê-la. Uma bomba rebatida cairá em um quadrado aleatório (consulte o *LdJ*, Capítulo 8: Combate, "Ataques Especiais", *Arremessar Projétil de Área*). Um personagem que apanhar uma granada e tiver uma ação disponível consegue arremessá-la como uma ação de ataque normal. Lembre-se de que, após o estopim ter sido acendido, a Dona Granada não é mais sua amiga.

É possível aprimorar as granadas. Para isso, consulte "Aprimoramentos e Acréscimos de Funções" em Criando Dispositivos Tecnológicos, adiante).

Espingarda de Pederneira: Uma espingarda de pederneira é poderosa, mas imprecisa, e utilizá-la não é tão parecido com usar uma versão menor do rifle longo quanto com disparar uma bomba de um cano curto. Ela tem apenas um tiro e exige uma ação padrão para ser recarregada.



Os Forjaferro e os goblins consideram a espingarda de pederneira uma arma comum.

Garras de Ataque Orc: Esta tradicional arma dos orcs consiste em lâminas que imitam as garras de 30 cm de um lobo atroz.

Os orcs consideram as garras de ataque orc uma arma comum.

Gládio da Lua: As sentinelas dos elfos da noite preferem esta arma de três lâminas, que pode ser usada tanto no combate corpo a corpo quanto como uma arma de arremesso. O talento Usar Arma Exótica (gládio da lua) confere perícia em ambos os estilos de luta. Um usuário habilidoso pode adquirir talentos para fazer a arma ricochetear nos oponentes e voltar para suas mãos.

Os elfos da noite consideram o gládio da lua uma arma comum.

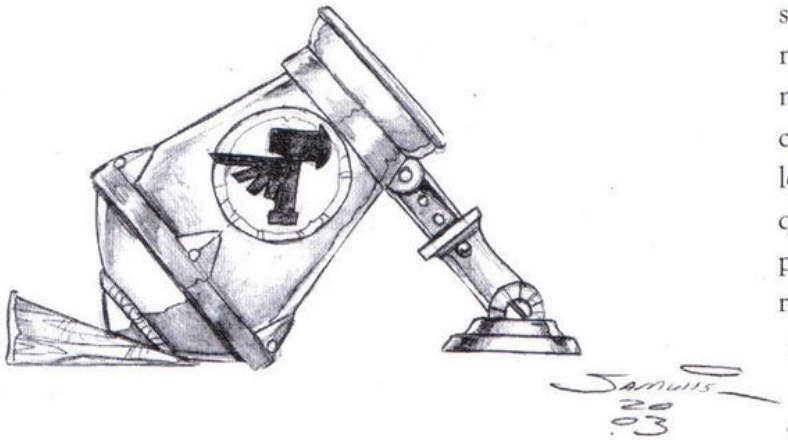
Lâmina de Guerra: Uma lâmina de guerra é uma espada longa perfeitamente balanceada com uma lâmina extremamente curvada. Ela conta como uma arma leve para criaturas Médias.

Martelo de Arremesso Anão: Essa antiga arma branca dos anões é mais leve do que um martelo de combate e perfeitamente balanceada como uma arma de arremesso.

Os Forjaferro consideram o martelo de arremesso anão uma arma comum.

Morteiro: Os morteiros lançam armas semelhantes a granadas, como cartuchos explosivos, formando um arco amplo para que aterrisem perto de um alvo ou sobre ele. Eles são tratados como armas de fogo na maioria dos aspectos, mas exigem seu próprio talento Usar Arma Exótica e utilizam 120 g de pólvora a cada tiro. O morteiro dispara uma vez por rodada como uma ação padrão e precisa ser recarregado após cada tiro como uma ação de rodada completa.

Os ataques com morteiro ignoram qualquer cobertura que não seja total ou que não protejam o alvo de ataques vindos de cima; entretanto, a arma não consegue acertar alvos a menos de um incremento de distância.



Munição, Balas: Um rifle longo utiliza balas de chumbo modeladas precisamente com cerca de 1,25 cm de diâmetro. Elas são vendidas em bolsas com 10 balas.

Munição, Bola: Uma espingarda de pederneira utiliza bolas de chumbo flexíveis um pouco menores do que um punho humano. Elas são vendidas em sacos de couro reforçados com 10 unidades.

Munição, Cartucho de Morteiro: Um cartucho de morteiro é uma cápsula de metal com uma carga pequena de pólvora que explode com o impacto. Um cartucho apresenta dureza 0 e 2 PV.

Munição de Tiro: Um bacamarte dispara 100 g de minúsculas pelotas de chumbo em cada tiro. As cargas desta arma são vendidas por dúzias e embrulhadas individualmente em uma sacola de musselina.

Rifle Longo: O rei das armas pequenas, este rifle ter, de comprimento, quase a mesma altura de um anão. Graças ao desenho inovador do cano, um atirador de elite habilidoso consegue usar esta arma para acertar em uma maçã na cabeça de um orc a quase 700 m de distância – supondo que o atirador consiga resistir à vontade de acertar o orc. Esta arma tem apenas um tiro e exige uma ação padrão para ser recarregada.

Os Forjaferro e os goblins consideram o rifle longo uma arma comum.

Totem Taurino: Esta arma maciça se parece com um tronco de árvore com entalhes complexos, e trata-se exatamente disso. Os taurinos preferem passar o tempo decorando seus totens e meditando, mas estão perfeitamente dispostos a acertar os inimigos na cabeça com eles, que logo descobrem que é um erro perturbar a meditação de um taurino.

Os taurinos consideram o totem taurino uma arma comum.



Tabela 3–3: Novas Armas

Armas Comuns	Custo	NMF	Dano (P)	Dano (M)	Decisivo	Incremento de Distância	Peso*	Tipo**
Armas de Uma Mão – Corpo a Corpo								
Lâmina de guerra	20 PO	–	1d6	1d8	×2	–	1,5 kg	Cortante
Armas Exóticas	**Custo**	**NMF**	**Dano (P)**	**Dano (M)**	**Decisivo**	**Incremento de Distância**	**Peso***	**Tipo****
Armas Leves – Corpo a Corpo								
Garras de ataque orc	25 PO	–	1d4	1d6	19-20/×2	–	1 kg	Cortante
Gládio da lua	20 PO	–	1d4	1d6	×3	3 m	0,5 g	Cortante
Armas de Uma Mão – Corpo a Corpo								
Martelo de arremesso anão	15 PO	–	1d4	1d6	×3	3 m	3,5 kg	Concussão
Armas de Duas Mãos – Corpo a Corpo								
Alabarda taurina†	50 PO	–	1d8	2d6	×3	–	12,5 kg	Perfurante e Cortante
Totem taurino	20 PO	–	1d10	2d8	×2	–	25 kg	Concussão
Armas de Uma Mão – à Distância								
Espingarda de pederneira	400 PO	1	2d6	3d6	×3	1,5 m	2,5 kg	Perfurante
Munição, bola (10)	5 PO	–	–	–	–	–	1,5 kg	–
Armas de Duas Mãos – à Distância								
Bacamarte	250 PO	1	Especial	Especial	×3	3 m	5 kg	Perfurante
Munição, balas (10)	10 PO	–	–	–	–	–	1,5 kg	–
Rifle longo	800 PO	1	2d6	3d6	×3	90 m	9 kg	Perfurante
Munição de tiro (12 sacos)	6 PO	–	–	–	–	–	1,5 kg	–
Morteiro	75 PO	1	‡	‡	×2	12 m	10 kg	Perfurante

** Os valores de peso são para armas Médias. Uma arma Pequena pesa metade e uma Grande*

*** Quando dois tipos são fornecidos, a arma inflige ambos se a tabela especificar "e" ou um dos dois (a critério do jogador no momento do ataque) se indicar "ou".*

† Arma de haste.

‡ O morteiro dispara cartuchos; consulte a Tabela 3–4: Armas Explosivas para mais detalhes.

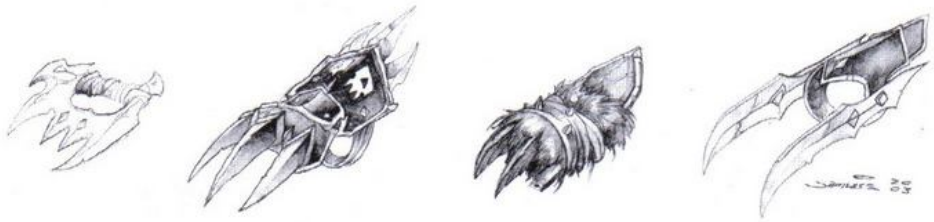
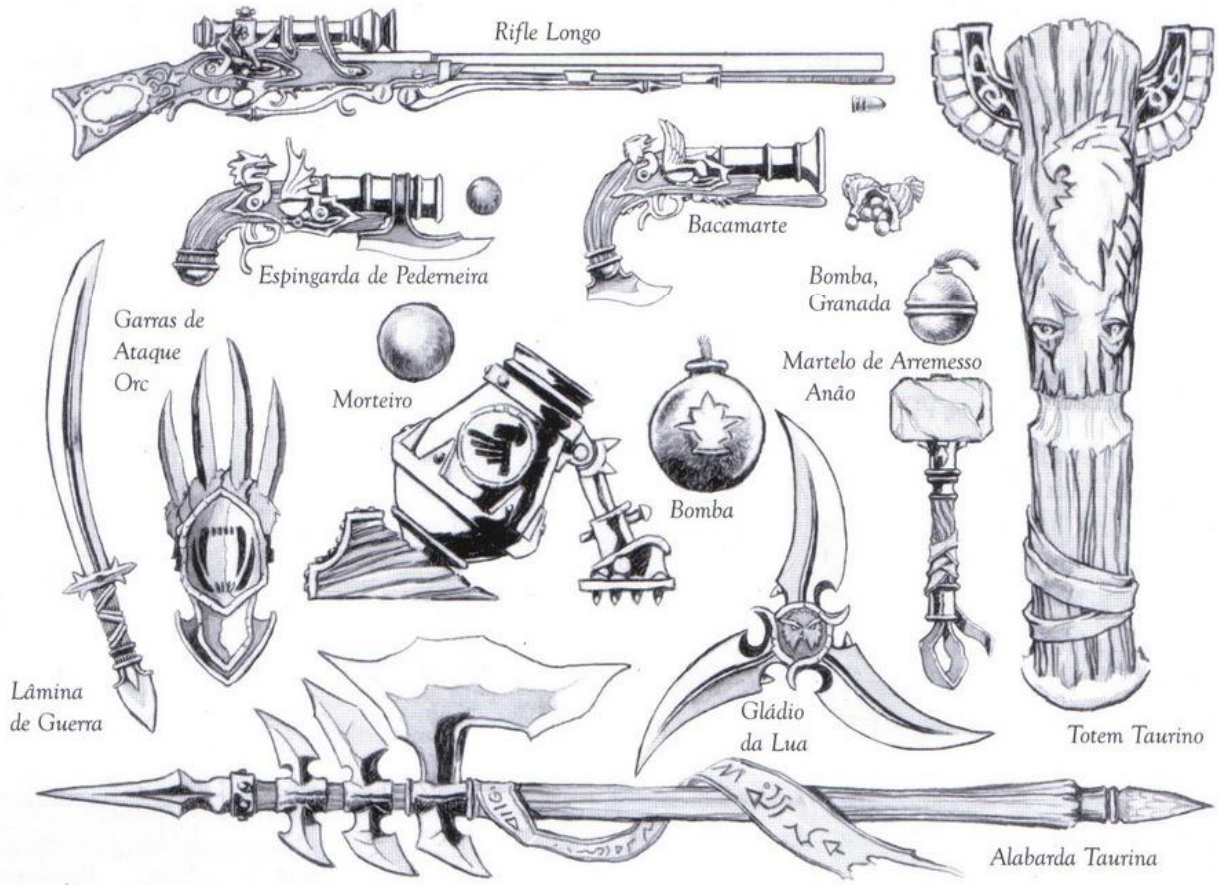


Tabela 3–4: Armas Explosivas

Arma	Custo	NMF	Dano	Raio da Explosão	Incremento de Distância	Peso*	Tipo**
Munição, cartucho de morteiro	25 PO	1	3d6	1,5 m	–	0,5 kg	Fogo
Bomba, catapulta†	150 PO	1	8d6	6 m	–	10 kg	Fogo
Bomba, enterrada†	80 PO	1	4d6	3 m	–	5 kg	Fogo
Bomba, granada†	40 PO	1	2d6	1,5 m	3 m	0,5 kg	Fogo

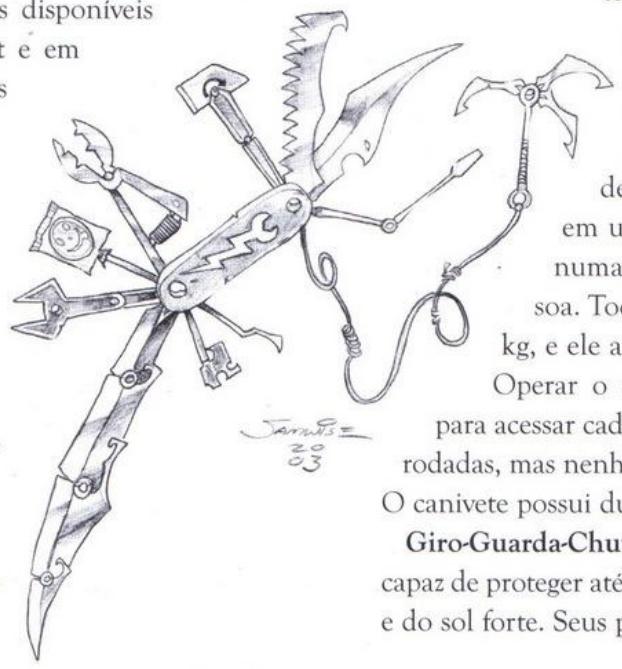
† Estes explosivos não exigem habilidade para serem utilizados (apesar de um teste de perícia poder ser necessário).



Tecnologia

Os dispositivos tecnológicos e a tecnologia a vapor não significam apenas explodir coisas. Eles podem multiplicar a força, acelerar o deslocamento e facilitar muitas tarefas. Os itens nesta seção são exemplos dos tipos de mecanismos disponíveis no universo de **Warcraft** e em seguida estão as regras sobre como se pode transformar praticamente qualquer idéia num aparelho funcional.

Certamente, só porque um dispositivo está funcionando agora não significa que não apresentará mau funcionamento mais tarde. De qualquer forma, isso faz parte da graça da tecnologia, não é?

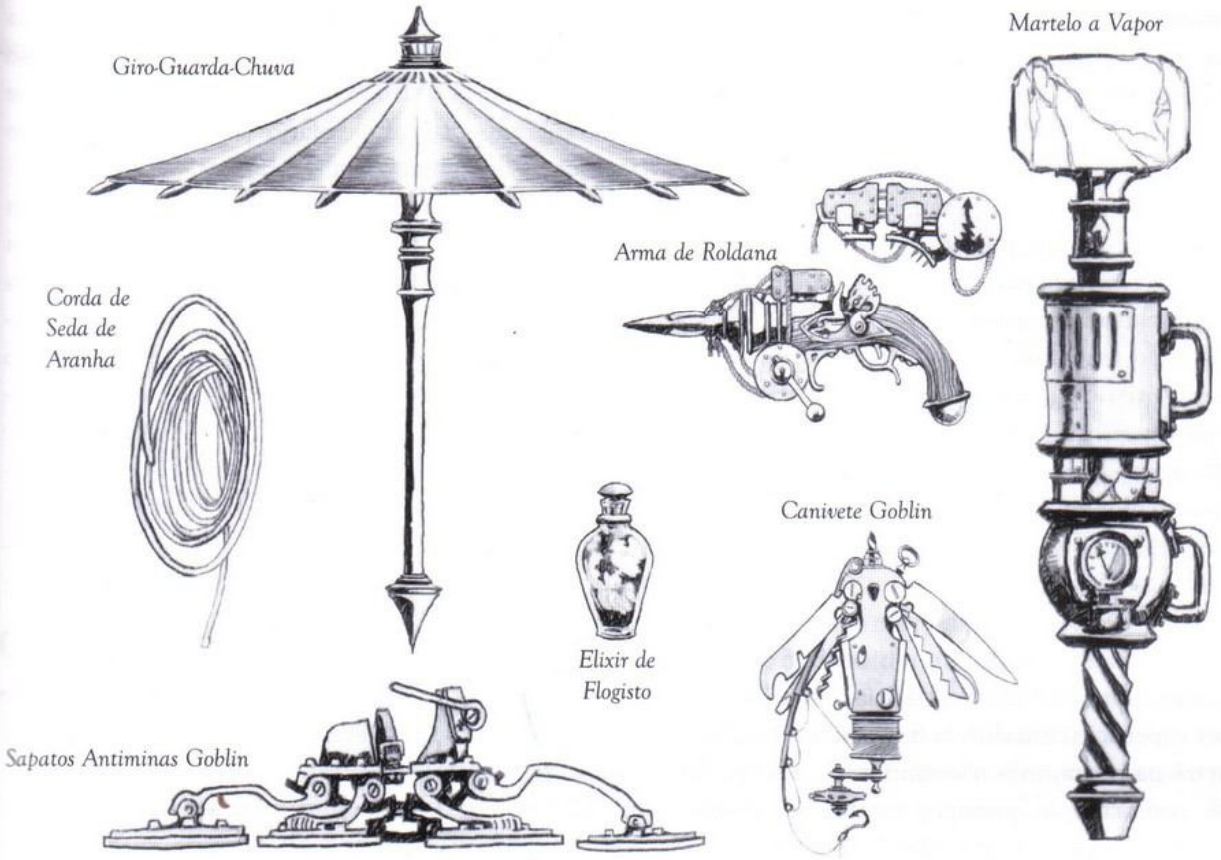


Equipamento de Aventura

Canivete Goblin: Ele não é elegante e é inútil como arma, mas nenhum guerreiro goblin sensato parte sem esta ferramenta para qualquer ocasião. O canivete goblin cava trincheiras, serra madeira, martela pregos, acende fogueiras, soa três alarmes diferentes, lustra e lubrifica armaduras, costura roupas, armazena 7,5 m de corda de seda de aranha capaz de sustentar 50 kg, transforma-se em uma vara de pesca e desdobra-se numa barraca de lona para uma pessoa. Todas estas utilidades em apenas 2 kg, e ele até serve para cortar!

Operar o sistema complexo de alavancas para acessar cada função deste dispositivo leva 3 rodadas, mas nenhum teste de perícia é necessário. O canivete possui dureza 1 e 5 PV.

Giro-Guarda-Chuva: Esta sombrinha vistosa é capaz de proteger até 3 personagens Médios da chuva e do sol forte. Seus painéis espertamente modelados



também giram quando um vento forte passa por eles, enquanto um estabilizador giroscópico mantém o guarda-chuva firme na mão do usuário. Este aprimoramento do guarda-chuva comum foi projetado para evitar que o giro-guarda-chuva saísse voando durante as tempestades, mas se mostrou extremamente útil para amortecer heróis em queda.

Abrir este instrumento é uma ação de movimento. O dispositivo é capaz de retardar a queda de até 270 kg, evitando os primeiros 3d6 pontos de dano infligidos. Segurá-lo de forma apropriada exige um teste de Usar Dispositivo Tecnológico com CD 10. Em caso de mau funcionamento, as varetas viram para cima e o dispositivo não evita qualquer dano. O giro-guarda-chuva possui dureza 3 e 15 PV.

Sapatos Antiminas Goblin: Outrora essenciais para percorrer campos minados, estes mecanismos tornaram-se obsoletos com o surgimento das minas de terra goblins. Entretanto, permanecem excepcionalmente úteis para evitar placas de pressão, armadilhas com fossos e outros perigos comuns em ruínas antigas e fortalezas abandonadas.

Os sapatos antiminas goblin são placas de metal com 60 cm de largura que podem ser amarradas em qualquer calçado comum. Um sistema de engrenagens e placas articuladas evita que os sapatos interfiram na caminhada e distribuem o peso do herói por uma área muito mais larga. Este efeito concede ao personagem uma chance de evitar o acionamento de qualquer armadilha ao se pisar sobre ela.

Tabela 3–5: Tecnologia

Equipamento para Aventuras

Item	NMF	Custo	Peso
Canivete goblin	0	50 PO	2 kg
Giro-guarda-chuva	1	150 PO	1 g
Sapatos antiminas goblin	1	400 PO	5 kg
Arma de roldana	1	225 PO	4 kg
Aprimoramento	–	175 PO	2,5 kg
Corda de seda de aranha (15 m)	0	25 PO	1,5 kg
Martelo a vapor	0	500 PO	17,5 kg

Substâncias e Itens Especiais

Item	NMF	Custo	Peso
Elixir de Flogisto	2	25 PO	–

Para evitar uma armadilha deste tipo, faça um teste de Usar Dispositivo Tecnológico (CD = CD para Operar Mecanismo da armadilha). Se o personagem obtiver sucesso, ela não será acionada, embora também não seja desativada.

É impossível correr com os sapatos antiminas goblin. Entretanto, qualquer personagem com 5 graduações ou mais em Atuação (dança) consegue executar passos de sapateado incríveis.

Em caso de mau funcionamento, estes dispositivos travam quando a armadilha é acionada, impedindo que o personagem realize um teste de resistência de Reflexos. Eles apresentam dureza 2 e 10 PV.

Arma de Roldana: Os arpéus são ótimos para escaladas simples, mas às vezes é necessário transportar cargas pesadas por cima de muros ou através de abismos. A arma de roldana torna este trabalho muito fácil. Uma explosão de vapor impulsiona um grampo grosso de metal por 15 m de distância, fixando-o em qualquer superfície com dureza 8 ou menos (o grampo penetra na pedra, mas não em ferro). A força do impacto comprime o grampo, fazendo 4 dentes cravarem-se na superfície, prendendo-se a ela.

Um momento após o disparado do grampo, uma segunda explosão de vapor atira um conjunto de corda e roldana de um segundo cano. Este cano está posicionado para que a roldana atinja e se prenda ao grampo. Uma vez que a roldana encontre-se afixada, os 3 m de corda de seda de aranha anexados podem ser utilizados para transportar até 360 kg. Retrair a arma de roldana depois do disparo leva 4 minutos.

É possível fazer um aprimoramento com cordas e tipóias adicionais que são capazes de transportar até 800 kg (o suficiente para mover qualquer coisa, exceto os maiores cavalos). Anexar este aprimoramento leva 10 minutos (consulte "Aprimoramentos e Acréscimos de Funções) em Criando Dispositivos Tecnológicos, adiante).

A arma de roldana é uma máquina complexa, exigindo um teste de Usar Dispositivo Tecnológico com CD 20 para atirar, atingir o local pretendido com o disparo do grampo e manter a arma firme para o disparo da roldana (não é necessário uma jogada de ataque).

Se for utilizada como uma arma, o dispositivo exige uma jogada de ataque à distância. Ela é considerada uma arma exótica com um incremento de distância de 15 m e inflige 3d6 pontos de dano perfurante.

Em caso de mau funcionamento, o vapor da arma de roldana explode. O usuário deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 15) ou sofrerá 2d6 pontos de dano por calor devido ao vapor. A arma apresenta dureza 5 e 15 PV.

Corda de Seda de Aranha: Essa corda é ainda mais leve e resistente do que a de seda. Ela tem 5 Pontos de Vida e pode ser lançada com um teste de Força (CD 25). O mais impressionante é sua textura levemente pegajosa, embora maleável, que auxilia muito nas escaladas, fornecendo +4 de bônus de circunstância nos testes de Usar Cordas.

Martelo a Vapor: Este aríete portátil derruba portas, quebra objetos grandes e arromba portões com seu pé-de-cabra, um acessório opcional. Ele é confiável, mas não muito útil em missões furtivas, já que provoca um som incrivelmente alto.

O martelo a vapor tem +15 de bônus de Força e substitui a Força do personagem nos testes para arrombar portas, quebrar objetos e outras ações que exigem destruição pesada.

Utilizar este instrumento exige uma ação de rodada completa e recarregar o reservatório de vapor após o uso leva 1 minuto. O usuário e qualquer indivíduo a cerca de 30 m ficam surdos por 1d10 rodadas. Um personagem neste estado sofre -4 de penalidade nos testes de Iniciativa, falha automaticamente nos testes de Ouvir e tem 20% de chance de falha ao conjurar magias com componentes verbais.

Qualquer criatura a menos de 500 m do dispositivo pode realizar um teste de Ouvir com CD 5 para escutar o ruído de seu funcionamento.

Se for usado como uma arma, o martelo a vapor exige uma jogada de ataque corpo a corpo. Ele é considerado uma arma exótica e inflige 5d6 pontos de dano por concussão. O martelo a vapor possui dureza 5 e 25 PV.

Substâncias e Itens Especiais

Elixir de Flogisto: Esta bebida é composta de gás flogisto misturado com ervas e minerais raros. Ao ser consumida, o personagem escolhe 1 habilidade a ser aumentada e outra a ser diminuída. Em seguida, jogue 1d4+1 e ajuste as habilidades escolhidas de acordo com o resultado da jogada; isto representa um bônus e uma penalidade de melhoria. O efeito do elixir dura um dia inteiro.

Um elixir de flogisto é quase tão instável quanto a substância pura. O preparo de uma dose exige um teste de Ofícios (alquimia) (CD 12), leva 1 hora para ser completado e exige 300 PO para o gás e as ervas e minerais raros. A dose permanece estável por um número de dias equivalente ao valor pelo qual o resultado do teste de Ofícios (alquimia) excedeu a CD. Depois disso, a mistura decompõe-se como se o elixir não tivesse funcionado (veja adiante). Um teste de Ofícios (alquimia) com CD 20 — ou ingerir o preparado — confirma se a mistura foi bem-sucedida.

Em caso de mau funcionamento, a mistura está estragada, transformando o elixir em um veneno (Fortitude (CD 13); dano inicial: 1 ponto de dano temporário de Constituição, dano secundário: 1d4 pontos de dano temporário de Constituição).

Criando Dispositivos Tecnológicos

Há muitas armas e dispositivos tecnológicos no mundo de **Warcraft** — desde lançadores de bomba, armas-dragão, pistolas de garra de grifo até pernas de pau motorizadas, touros mecânicos, zepelins goblin, máquinas voadoras, miras noturnas, cozinhas de campo portáteis, submarinos-foguetes, máquinas de cerco e vários tipos de armaduras ambulantes. Esta tecnologia fantástica será detalhada no **Compêndio da Aliança e da Horda**, mas isso não significa que você mesmo não possa criar seus próprios dispositivos!

Kalimdor é um centro de tecnologia em desenvolvimento. As oficinas dos goblins e dos anões estão se espalhando pela região e uma série de dispositivos e construtos estão em processo de construção. Com toda essa atividade, seria péssimo ser deixado de fora da diversão. As regras para criação de itens a seguir lhe ajudarão a desenvolver suas próprias bugigangas a vapor.

1ª Etapa: Estabeleça o Valor de Tecnologia

A imaginação e o trabalho árduo têm limites. O poder dos itens que o personagem consegue criar é limitado por sua experiência. Este fator é tratado como um "limite tecnológico", representado da seguinte forma:

Limite Tecnológico = 1 + nível de classe do faz-tudo + modificadores de talento

Qualquer dispositivo construído deve ter um Valor de Tecnologia (VT) inferior ou equivalente ao limite tecnológico. Se mais de um personagem estiver trabalhando em um item, seu VT pode ser inferior ou equivalente ao limite tecnológico mais elevado. Os itens com Valores de Tecnologia inferiores são mais baratos e rápidos de construir do que os de valor mais alto.

O VT determina as capacidades máximas do dispositivo. Nem todas as categorias aplicam-se a todos os objetos — uma arma não transporta carga, por exemplo — e um item pode ser projetado para usar menos do que suas capacidades máximas. Portanto, o VT geral do objeto é determinado pela capacidade que exige o Valor de Tecnologia mais alto e pode ser ampliado por aprimoramentos posteriores; consulte "Aprimoramentos e Acréscimo de Funções", adiante, para mais informações.

2ª Etapa: Determine a Tarefa

A primeira etapa para projetar um item é determinar o que ele vai fazer. É preciso derrubar uma floresta? Talvez alguns cortadores de árvores goblins sejam úteis. E quanto a perfurar o muro de um castelo ou navegar os oceanos em um submarino-foguete? Se você consegue imaginar e descrever uma tarefa, um dispositivo tecnológico é capaz de executá-la. Algumas possibilidades são:

Tabela 3–6: Limites dos Dispositivos Tecnológicos

Capacidade	Limite
Bônus máximo na CA	Valor de Tecnologia
Modificador de habilidade máximo	+ (Valor de Tecnologia × 3)
Carga máxima	Valor de Tecnologia × 100 kg
Dano máximo infligido/evitado	(Valor de Tecnologia)d6 pontos de dano por rodada
Dureza máxima	Valor de Tecnologia
Máximo de Pontos de Vida	Valor de Tecnologia × 5
Velocidade máxima de movimento	Valor de Tecnologia × 30 km/h
Incremento de distância máximo	Valor de Tecnologia × 15 m

- Ampliar objetos pequenos ou distantes;
- Perfurar a fechadura de uma porta – ou a parede de pedra ao lado;
- Transportar pessoas e cargas através do continente pelo ar;
- Testar o chão de um templo em ruínas em busca de armadilhas;
- Entreter uma multidão com marionetes automatizadas;
- Construir uma parede de tijolos;
- Forjar uma centena de espadas;
- Comunicar-se com uma cidade longínqua usando os sinais de um semáforo gigante;
- Penetrar numa fortaleza na montanha usando uma asa delta;
- Alterar o curso de um rio escavando suas margens;
- Somar números grandes com rapidez.

Uma vez que você tenha descrito a tarefa, o Mestre atribui uma CD a fim de representar a dificuldade apresentada pelo dispositivo mecânico para executar o trabalho especificado.

As CDs para a Tarefa nunca são utilizadas nos testes de perícia. Elas existem apenas como uma maneira de avaliar a dificuldade para se construir um item.

O Mestre deve levar em consideração a escala e o tempo de execução da tarefa, a complexidade das ações necessárias para desempenhá-la e como se espera que o mecanismo funcione. Estes fatores formam uma grande variedade de CDs possíveis – por exemplo, um dispositivo que produza uma pequena fogueira sem pederneira ou lenha pode ter CD 5, enquanto "matar todos os orcs em Kalimdor" pode ter CD 500. O Mestre pode até determinar que uma tarefa é impossível de ser realizada com a tecnologia disponível para os personagens de **Warcraft**.

Uma forma de persuadir o Mestre a estabelecer uma CD baixa é fornecer uma descrição detalhada sobre como o aparelho deverá cumprir a tarefa. Se você for capaz de mostrar que o objetivo é fácil, o Mestre tem um bom motivo para atribuir uma CD baixa. Um desenho detalhado é uma ótima forma de mostrar que uma tarefa não é tão difícil quanto parece.

3ª Etapa: Decida a Velocidade de Funcionamento do Item

Uma tarefa leva certo tempo para ser executada. Para a maioria dos itens, esse período representa o intervalo entre começá-la e terminá-la. Para os veículos, com que velocidade eles começam a funcionar. Para as armas, quantos segundos são necessários para recarregar ou prepará-las.

O Mestre decide a unidade de tempo básica para a tarefa – rodadas de combate, minutos, horas, dias, semanas ou meses. Utilize a que parecer mais apropriada para a escala da tarefa e o projeto do item.

A pessoa que estiver projetando o item deve, então, escolher um número de 1 a 10. Este é o Fator de

Tabela 3–7: CDs Típicas para Tarefas

CD	Descrição da Tarefa	Exemplos
10	Tarefa simples e repetitiva	Cartuchos de morteiro; dispositivos que cortam uma só árvore, lavam a louça ou irrigam plantas.
15	Tarefa complexa e repetitiva	Bombas; aparelhos que alimentam o gado, cortam dúzias de árvores ou somam uma determinada seqüência de números.
20	Sistemas sensíveis simples	Armas de fogo e canhões; alarmes e armadilhas; mecanismos que entregam mensagens; veículos terrestres lentos.
30	Sistemas sensíveis complexos	Guardiões mecânicos com táticas programadas; instrumentos que gravam e analisam informações; veículos aéreos e aquáticos.
50	Sistemas criativos simples	Dispositivos que forjam armas simples, fabricam ferramentas, constroem paredes ou copiam livros.
75	Sistemas criativos complexos	Aparelhos que forjam armas de fogo, constroem máquinas de cerco, fabricam preparados alquímicos, erigem edifícios ou fazem previsões com base em um conjunto de dados.
100	Feito impressionante da tecnologia	Auto-reprodução; inteligência artificial; mecanismos que caçam e destroem um determinado indivíduo.
200	Desenvolvimento capaz de mudar o mundo	Dispositivos que movem montanhas, destroem espécies, controlam o clima ou até mesmo explodem o mundo.

Tempo, ou quantas unidades de tempo são necessárias para que o mecanismo execute a tarefa. Este fator é importante porque aparelhos mais lentos são mais baratos e podem ser construídos mais prontamente do que os velozes. Quanto mais rápido o dispositivo, maior será seu custo.

Alguns aparelhos funcionam apenas uma vez e depois se autodestroem. Considera-se que estes itens apresentam um Fator de Tempo 10.

Exemplo: Zim, o Louco, está construindo uma máquina de desossar a fim de preparar seu prato favorito: bolinho de humano. O jogador apresenta um belo desenho de um sistema de correias com 36 lâminas estrategicamente posicionadas. O Mestre decide que esta é uma tarefa complexa e repetitiva, mas as lâminas estão dispostas de maneira eficaz e farão o trabalho rapidamente. O Mestre decide que "minutos" são uma unidade de tempo apropriada para a tarefa. O jogador escolhe 2 minutos para cada utilização, concedendo Fator de Tempo 2 ao objeto.

4ª Etapa: Determine o Nível de Mau Funcionamento

Você pode fazer algo confiável e caro ou poupar algum ouro e conviver com uma explosão potencialmente letal de vez em quando. A maioria dos faz-tudo prefere economia à segurança pessoal, resultando em uma chance significativa de que os dispositivos não funcionem direito com a utilização normal.

Durante o projeto, você atribui à tarefa um Nível de Mau Funcionamento de 0 a 5. Este número representa a chance de o item sofrer uma falha catastrófica quando a tarefa for executada. Veja "Nível de Mau Funcionamento", acima, para detalhes sobre como aplicar NMF aos itens prontos.

5ª Etapa: Determine o Valor de Mercado

Depois que o Valor de Tecnologia (VT), a CD para a Tarefa, o Fator de Tempo e o Nível de Mau Funcionamento (NMF) forem estabelecidos, determine o valor de mercado (em peças de ouro) do item. A CD para a Tarefa é o fator mais importante para estabelecer o preço.

CD para a Tarefa	Multiplicar por
10	10
15	20
20-30	25
35-50	50
75-100	100
200+	250

A lista acima mostra o número pelo qual você multiplicará a CD para a Tarefa para obter o valor da mesma, que depois será aplicado aos demais elementos para determinar o valor de mercado, conforme indicado a seguir:

Valor de Mercado = VT × (valor da CD para a Tarefa) / (Fator de Tempo + NMF)

Portanto, um dispositivo com VT 4, valor da CD para a Tarefa 500, Fator de Tempo 3 e NMF 1 tem um valor de mercado de 500 PO.

O valor de mercado não é fixo. O Mestre deve arredondar o preço para o múltiplo de 25 PO mais próximo e pode ajustá-lo ainda mais para representar circunstâncias especiais.

Dureza, Pontos de Vida e Tamanho

Você determina a dureza e os Pontos de Vida. Na maioria dos casos, estes números representam o máximo permitido pelo VT do item (a tecnologia a vapor pode ter um tamanho exagerado, mas é resistente). Porém, às vezes é conveniente construir um dispositivo frágil que se destruirá com facilidade se cair nas mãos erradas.

Em seguida o Mestre estabelece o tamanho e o peso do dispositivo com base nas funções que ele realiza e nos materiais a partir do qual foi construído. Na maioria dos casos, o tamanho de um objeto é óbvio — pequenas ferramentas de mão são Miúdas e pesam, no máximo, alguns quilos; serras movidas a vapor são Pequenas e podem ser seguradas e utilizadas com duas mãos; enquanto que lenhadores mecânicos auto-impulsionados podem ser Enormes e pesar centenas de quilos. Lembre-se de que a tecnologia a vapor tende a envolver pistões e caldeiras grandes e outros equipamentos de tamanho exagerado. A maioria dos dispositivos é muito maior e mais pesada do que na Terra do século XXI.

Por fim, o Mestre determina qualquer outra informação necessária para usar o item. Por exemplo, grande parte dos veículos aéreos alimentados a vapor possui capacidade de manobra média, apesar do Mestre poder decidir se um veículo em particular tem maior ou menor capacidade (por exemplo, uma máquina voadora teria "boa" capacidade de manobra). O **Compêndio da Aliança e da Horda** fornecerá diretrizes mais detalhadas.

Construindo o Item

Depois que a CD de criação do item e o valor de mercado forem estabelecidos, o objeto poderá ser construído utilizando-se as regras-padrão de Ofícios (*LdJ*, Capítulo 4: Perícias, "Ofícios"). Você paga um terço do preço do item em matéria-prima para iniciar o processo. A construção em si exige um teste de Ofícios (dispositivo tecnológico) semanal. Multiplique o resultado de um teste bem-sucedido pela CD do mesmo e anote o total. Quando o progresso acumulado for maior que o valor de mercado do dispositivo ×10, o item finalmente estará completo!

Os dispositivos tecnológicos são considerados itens complexos. Eles exigem um teste de Ofícios (dispositivo tecnológico) se forem criados por magias como *criar itens efêmeros* ou *compor*.

Aprimoramentos e Acréscimo de Funções

Uma vez que tenha descoberto como um item funciona e qual é o seu valor de mercado, você poderá atribuir novas tarefas a ele. Esta atitude é menos dispendiosa do que criar um novo item a partir do nada, e pode ser feito como parte da construção inicial como um aprimoramento de outro já terminado.

A primeira tarefa definida para o item é denominada *função primária*. As novas funções acrescentadas durante a construção de um dispositivo são chamadas *funções secundárias*, enquanto que as acrescentadas após o mecanismo terminado chamam-se *aprimoramentos*. As funções secundárias e os aprimoramentos são projetados utilizando-se as cinco etapas descritas anteriormente, mas estão sujeitas a limitações e condições especiais.

A CD para a Tarefa de uma função secundária não pode exceder a de uma função primária. Seus efeitos também não podem exceder os limites do Valor de Tecnologia do item. Após calcular o valor de mercado desta tarefa, divida-o por 3 e adicione-o ao valor de mercado atual do item. O resultado será o novo valor de mercado. Não importa quantas funções secundárias um dispositivo possua, só é preciso realizar uma série de testes de Ofícios (dispositivo tecnológico) para construí-lo.

Um aprimoramento pode ter qualquer CD para a Tarefa e aumenta o VT do item em até 3 pontos (aumentar o VT também eleva a CD para a criação do item). Depois que você calculou o valor de mercado do aprimoramento, divida-o por 2. Este será o preço do aprimoramento, que será construído utilizando-se uma série de testes de Ofícios (dispositivo tecnológico) como se fosse um novo item. Quando o progresso acumulado iguala-se ao preço do aprimoramento ×10, ele será completado e se tornará uma peça funcional do dispositivo.

Um aprimoramento pode substituir a função primária de um item — muito útil se, por exemplo, você quiser deixar o cano da sua espingarda de pederneira maior para disparar um projétil do tamanho da sua cabeça. O Mestre também deve decidir se a instalação do novo dispositivo altera a dureza, os Pontos de Vida, o peso ou o tamanho do objeto.

Exemplo: Construindo uma Máquina Voadora

Jode é um brilhante faz-tudo anão Forjaferro com grandes planos para o futuro. Ele quer explorar as montanhas em busca de depósitos de arcanita e precisa de uma máquina voadora para ficar à frente da concorrência.

Jode é um faz-tudo de 5º nível com +10 de modificador na perícia Ofícios (dispositivo tecnológico) e o talento Criar Veículos. Seu limite tecnológico para isto é 7 (seu nível lhe concede 5 e o talento acrescenta 2). O talento também lhe fornece +2 de bônus nos testes de Ofícios (dispositivo tecnológico) para construir o veículo, o que acelerará a fabricação.

O jovem anão quer partir para as montanhas daqui a algumas semanas. Por não sentir a necessidade de apressar as coisas, Jode decide que não precisa da máquina voadora mais rápida existente (ele pode aprimorar a aeronave mais tarde). Ele calcula que 90 km/h são suficientes, o que implica um Valor de Tecnologia 3.

Jode cria o seguinte projeto a ser aprovado pelo Mestre: a máquina voadora apresenta a função primária "voar por aí com conforto e estilo". Ela é capaz de se locomover a até 90 km/h, tem CA 13 e consegue carregar cerca de 300 kg, incluindo o piloto. Jode também quer um canhão que cause 3d6 pontos de dano, mas o Mestre considera isso uma tarefa secundária ("atirar em predadores selvagens e grileiros").

O Mestre atribui CD 30 à tarefa primária (a máquina voadora é um veículo aéreo) e CD 20 à secundária (o canhão é uma arma de fogo).

Após considerar o tempo necessário para ligar magnetos e girar o rotor, o Mestre decide que acionar a máquina voadora exige "minutos" como incremento de tempo. Jode não quer que seu pobre ajudante, Chava, fique esperando demais, então, deci-

de que 1 minuto é o suficiente. A tarefa primária da máquina voadora tem, portanto, Fator de Tempo 1. Quanto ao canhão, o jogador e o Mestre concordaram que ele deve funcionar a cada duas rodadas com um Fator de Tempo 2.

Por querer que a máquina seja totalmente confiável, Jode lhe atribui NMF 0. O Mestre observa que o canhão ficará sob a regra da pólvora explosiva (veja anteriormente), mas Jode acha que não há motivo para não atribuir um Nível de Mau Funcionamento ao canhão também. Ele até mesmo decide abusar um pouco da sorte, reduzindo o custo da arma ao lhe atribuir NMF 2.

O Mestre também determina que pilotar a máquina voadora exige um teste de Usar Dispositivo Tecnológico (CD 15) e está sujeito ao talento Usar Veículos (veículos aéreos). O canhão utiliza uma jogada de ataque à distância padrão e está sujeito ao talento Usar Arma Exótica (armas de fogo).

O Mestre já tem tudo de que precisa para determinar o valor de mercado da máquina. Ele multiplica o Valor de Tecnologia (3) pelo valor da CD para a Tarefa (30 × 25 = 750) e depois divide o total de 2.250 pelo Fator de Tempo (1) mais o Nível de Mau Funcionamento (0). Isto atribui à máquina voadora um preço elevado de 2.250 PO.

Supondo que a construção exija um teste de Ofícios (dispositivo tecnológico) (CD 20) por semana e Jode obtenha exatamente 20 a cada teste (20 × 20 = 400), precisará de 56 semanas para terminar tudo! Além do mais, é muita matemática e ele apenas quer subir aos céus.

Jode decide que consegue se virar com uma aeronave mais lenta (60 km/h) e que demore mais para ser acionada (5 minutos). Estas alterações fazem o Valor de Tecnologia cair para 1 (e também diminui as variáveis relacionadas, como CA, dureza e Pontos de Vida) e aumentam o Fator de Tempo em 4, resultando em um valor de mercado de 600 PO.

Além disso, o canhão passa a causar 2d6 pontos de dano, já que uma tarefa secundária não pode exceder o Valor de Tecnologia da tarefa primária. Seu custo é calculado com a mesma fórmula da tarefa primária (2 × 500 / 4 = 250) e depois dividido por 3, já que tratase de uma tarefa secundária. Este cálculo acrescenta 83 PO ao valor de mercado, que o mestre arredonda para 80 PO.

Estas alterações atribuem à máquina voadora e ao canhão um valor de mercado total de 680 PO. Jode precisará de 15 a 20 semanas para atingir o total de 6.800 (680 PO × 10) provenientes dos testes de Ofícios (dispositivo tecnológico) semanais.

As estatísticas finais do jogo para a máquina voadora de Jode estão listadas na Tabela 3–8: Exemplo de Máquina Voadora. É um veículo frágil que necessita de muita persistência para ser ativada, mas tornou-se exatamente o que Jode precisa para transportar a si mesmo, seu ajudante, Chava, e seu equipamento pelas montanhas.

Tabela 3–8: Exemplo de Máquina Voadora

Velocidade Máxima:	60 km/h
Capacidade de Manobra:	Boa
Capacidade de Carga:	200 kg
Operação:	Usar Dispositivo Tecnológico (CD 14), Usar Veículos (veículos aéreos)
NMF:	0
Tempo de Ativação:	5 minutos
CA:	12
Dureza:	2
Pontos de Vida:	10
Tamanho:	Enorme (4,5 m de comprimento × 2,4 m de largura)
Peso:	250 kg
Arma:	Canhão
Disparos:	A cada duas rodadas
Operação:	Jogada de ataque à distância, Usar Arma Exótica (armas de fogo)
NMF:	2
Dano:	2d6 por concussão
Incremento de Distância:	30 m
Valor de Mercado:	680 PO
CD para a Criação do Item:	17



Itens Mágicos

A tecnologia pode ser poderosa, mas a magia ainda faz coisas que a tecnologia não consegue. A ciência aprimora, multiplica e destrói, mas a magia transforma. A magia de **Warcraft** altera aqueles que a utilizam, permitindo-lhes invocar as forças arcanas e naturais ao seu redor. É possível obter resultados semelhantes utilizando tanto a tecnologia quanto a magia, mas esta última afeta o indivíduo de uma maneira que a primeira não é capaz de fazer.

A maioria das criaturas sente a ligação mística que um item mágico cria entre elas e as forças do universo, mas os altos-elfos são particularmente sensíveis a isto. Eles precisam fazer um teste de resistência de Vontade (CD 15) para se desfazerem voluntariamente de um item mágico. Se falhar no teste, o alto-elfo pode não consegue abrir mão do item naquele dia. A CD para o teste aumenta em 1 para cada 5.000 PO do valor do item, até CD 30. Os itens inestimáveis, como os artefatos, têm CD 35.

Muitos dos itens mágicos encontrados em **Warcraft** – *bola de cristal, cinto da força de gigante, botas da velocidade, poção da invisibilidade, anel de proteção, anel de regeneração* e assim por diante – são idênticos aos listados no Capítulo 7: Itens Mágicos do *LdM*. Além disso, existem outros pertencentes unicamente ao mundo de **Warcraft.** Alguns são descritos a seguir e muitos outros aparecerão em futuros suplementos.

Armas

Mina Terrestre Goblin

Descrição: A *mina terrestre goblin* combina uma bomba de pólvora com a surpresa cruel da invisibilidade. Uma vez posicionada e ativada, a *mina* permanece imóvel até que o inimigo se aproxime e acione uma proteção posicionada sobre a bomba. Isto acende a pólvora, produzindo uma explosão devastadora.

Poderes: A *mina* é uma bomba de 15 kg sobre a qual é conjurado um *símbolo de proteção*. Após ativada, torna-se invisível até ser acionada. A detonação ocorre quando o *símbolo de proteção* é detonado; isto acende a pólvora, causando uma segunda explosão. As duas detonações causam um total de 8d6 pontos de dano por fogo em todos os alvos num raio de 4,5 m; um teste de resistência de Reflexos (CD 15) reduz o dano à metade.

As magias *invisibilidade* e *símbolo de proteção* são incorporadas na criação do item, e uma única palavra de comando ativa ambas quando a *mina* é posicionada. O usuário pode programar o *símbolo* de acordo com o tipo e subtipo de criatura, espécie, características físicas, tendência e crenças.

Já que a *mina terrestre goblin* também funciona como um dispositivo mecânico semelhante a uma armadilha, pode ser encontrada como um teste de Procurar (CD 20), desativada com um teste de Operar Mecanismo (CD 20) e é considerada um encontro com ND 5.

Abjuração (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *símbolo de proteção*, *invisibilidade*, Ofícios (dispositivo tecnológico); Preço: 850 PO; Peso 1 kg.

Martelo da Tempestade

Descrição: A arma característica das equipes de elite de grifos, os *martelos da tempestade* precisam ser dedicados a seus donos novamente todos os anos. Realiza-se a cerimônia a cada solstício nos grandes salões dos aviários dos grifos. Os detalhes sobre o evento são secretos, mas dizem que envolve cantos, juramentos solenes e ressacas intensas no dia seguinte.

Poderes: Com um golpe bem-sucedido, este *martelo de guerra elétrico +1* inflige 1d6 pontos de dano adicionais por eletricidade. A descarga não prejudica o dono do *martelo*, mas provoca um choque violento em qualquer outra pessoa que tentar empunhá-lo, causando 1d6 pontos de dano por eletricidade a cada rodada. O alvo consegue evitar o dano obtendo sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 20) e largando o *martelo*.

Invocação (moderada); NC 8º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *relâmpago*, *toque chocante*; Preço: 8.500 PO; Peso: 4 kg.

Lâmina Rúnica Vampírica

Descrição: Os cavaleiros da morte hoje são poucos e dispersos, mas seu legado permanece. A *lâmina rúnica* é um exemplo de seu poder terrível. Ela canaliza a força vital, o que concede uma espécie de vida a própria arma. Apesar de não muito inteligente, este instrumento tem um forte instinto de sobrevivência.

Quando um cavaleiro da morte é destruído, a espada retrai seus poderes, assumindo a aparência de uma arma mágica comum. Ela utiliza seus poderes de empatia para manipular seu próximo proprietário — encorajando sentimentos de posse e de raiva e anulando a bondade e o altruísmo. Uma vez que assuma controle suficiente sobre o indivíduo, incentiva-o a procurar os lugares secretos onde os cavaleiros da noite ainda residem. Só assim a *lâmina rúnica* consegue atingir seu objetivo, obter um novo mestre.

Poderes: Uma *lâmina rúnica vampírica* é uma *espada longa +1* que inflige 2d6 pontos de dano adicionais por energia negativa ao atingir um alvo vivo. O portador da lâmina recebe Pontos de Vida temporários equivalentes ao dano adicional causado. Estes pontos adicionais não podem exceder os Pontos de Vida atuais do portador + 10. Eles desaparecem depois de 1 hora.

A *lâmina rúnica* é empática e tem Int 10, Sab 12 e Car 16. Ela possui Ego 9 e tendência Caótica e Má. Consegue conjurar *enfeitiçar pessoas* uma vez por dia no indivíduo que a empunha; o alvo é capaz de resistir se obtiver sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 16).

Necromancia (moderada); NC 7º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *enfeitiçar pessoas*, *toque vampírico*; Preço: 200.000 PO; Peso: 2 kg.

Poções

Poção da Invulnerabilidade

Descrição: Uma bebida forte pode fazer os combatentes se sentirem invulneráveis, mas este hidromel transforma isso em realidade. A poção absorve a força vital do personagem que a ingere, utilizando esta energia para fortalecer e proteger o corpo.

Poderes: O personagem recebe redução de dano 20/adamante, mas sofre 1d4 pontos de dano por rodada (que não pode ser evitado ou reduzido). Os efeitos da poção duram 10 rodadas.

Abjuração (tênue); NC 5º; Preparar Poção, *pele rochosa*, o criador deve ser um conjurador do 10º nível ou superior; Preço: 2.000 PO.

Poção de Mana

Descrição: Algumas magias são úteis demais para serem conjuradas apenas uma vez. Esta poção auxilia um conjurador a reter a lembrança evanescente de uma magia, recuperando-a para que possa ser conjurada novamente.

Poderes: O conjurador que beber esta poção recupera a última magia lançada. Ela deve estar entre o 1º e 3º níveis e a poção deve ser consumida até 2 rodadas após a magia ter sido conjurada.

Transmutação (tênue); NC 4º; Preparar Poção, *melhoria mnemônica de Rary*, o criador deve ser um conjurador do 8º nível ou superior; Preço: 900 PO.

Poção de Mana Maior

Descrição: A potência ampliada deste preparado permite ao herói que a ingere recuperar magias mais poderosas, porém causa uma enxaqueca igualmente intensa.

Poderes: Idênticos aos da *poção de mana*, mas pode ajudar o herói que a ingere a recuperar uma magia de qualquer nível; entretanto, ele sofre um dano equivalente ao nível da magia.

Transmutação (moderada); NC 7º; Preparar Poção, *elucubração de Mordenkainen*, o criador deve ser um conjurador do 11º nível ou superior; Preço: 9.000 PO.

Itens Maravilhosos

Manto das Chamas

Descrição: Conhecido entre alguns círculos como o manto do holocausto, esta vestimenta pesada transforma a fúria do usuário em chamas punitivas.

Poderes: Quando ativado, o *manto das chamas* inflige 2d6 pontos de dano de fogo por rodada a qualquer criatura a menos de 1,5 m do usuário. Obtendo sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 20), o usuário também pode prolongar o raio das chamas até o máximo de 3 m. O fogo não atinge o usuário ou quaisquer aliados. Entretanto, os inimigos podem realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 17) para reduzir o dano à metade.

Evocação (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, escudo de fogo; Preço: 90.000 PO; Peso 2 kg.

Luvas da Rapidez

Descrição: Estas luvas sem dedos aumentam a rapidez natural do herói que as utiliza.

Poderes: As *luvas da rapidez* concedem +2 de bônus de sorte na iniciativa e nos testes de resistência de Reflexos.

Transmutação (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *agilidade do gato*; Preço: 2.000 PO.

O corpo do vidente ainda esfriava na plataforma inferior da cabana dos espíritos quando Alayin Elmo Cintilante conseguiu invadir o santuário interno. O selo de proteção foi difícil, mas não páreo para a combinação de conhecimento arcano e força bruta que o alto-elfo utilizava para superar qualquer problema.

Estas mesmas habilidades tinham-no trazido até aqui: a própria cabana dos espíritos. Em primeiro lugar, palavras loquazes e uma noção superficial de teoria mística lhe propiciaram acesso ao vidente orc; a força bruta entrou em jogo quando ficou claro que ele não estava disposto a compartilhar seus conhecimentos. Um candelabro pesado aplicado com destreza na nuca deixou o vidente jazendo de bruços sobre uma poça de sangue escuro, e Alayin com domínio total sobre o lugar.

Mesmo assim, a rapidez era essencial — certamente algum acólito, xamã ou penitente encontraria o corpo em breve e soaria o alarme. Até lá, Alayin estava livre para saquear o santuário e roubar os objetos que poderiam ser utilizados pelos seus irmãos mágicos ou negociados com eles. Além do mais, se as histórias que escutara eram verdadeiras, o santuário continha algo ainda mais valioso.

É claro que a maioria dos itens era inútil aos olhos do alto-elfo: bonecas feitas de cordas retorcidas, com pedaços de pano espetados; esculturas de espíritos antigos e ancestrais reverenciados; fragmentos de mitril e pedaços de arcanita e tório provenientes de armas destruídas e sonhos frustrados; peles, couro, escamas e dentes de uma variedade díspar de feras mortas, utilizadas com propósitos que Alayin poderia apenas imaginar.

Porém, na parte posterior, entre os destroços, encontrava-se o prêmio que ele procurava: um grande livro encadernado com o couro de um demônio e protegido por fechos de ferro. O Livro de Khadgar.

Há muito tempo, num local distante, existia mais magia no mundo, pensou Alayin enquanto retirava o tomo pesado de seu esconderijo. Não, isso estava errado. Havia tanta magia quanto sempre houvera.

Porém, antigamente existia mais conhecimento mágico do que hoje em dia, percebeu Alayin — detido por magos tão poderosos quanto Medivh e confinado aos grandes salões arcanos da Cidadela Violeta de Kirin Tor em Dalaran. O mágico Khadgar cresceu entre as muralhas desse local e foi o assistente (e segundo alguns, o executor) de Medivh. Khadgar desapareceu para sempre em uma busca além dos limites do Caos Inferior, deixando para trás apenas lendas, mentiras e alguns artefatos preciosos, como aquele livro.

Alayin passou a mão sobre a capa de couro em relevo e se permitiu um sorriso satisfeito. Um mercador goblin que havia se hospedado com o vidente descobriu o livro e sua origem e vendeu a informação (muito caro) a um companheiro de Alayin, que por sua vez, propôs que invadissem o templo e se apropriassem do objeto. Alayin concluiu que um tinha tanta chance de sucesso quanto dois e, quando seu aliado teve um destino infeliz, procurou

o conjurador orc. Ele foi suficientemente amigável, mas não estava disposto a abrir mão de suas posses. Então, Alayin foi obrigado a abrir mão do orc, para o bem de todos.

Tanto foi perdido quando Dalaran sucumbiu, lamentou Alayin. Tanto conhecimento foi queimado pelos mortos-vivos e esmagado por seus pés ossudos. As magias comuns, conhecidas pelos guerreiros-sacerdotes, feiticeiros e guerreiros paladinos ainda eram úteis, mas tanto fora perdido. Mesmo que o livro não contivesse uma única descrição de magia, a mera teoria discutida em suas páginas faria de Alayin o mago — não, diga! o Arquimago — mais poderoso de toda Kalimdor.

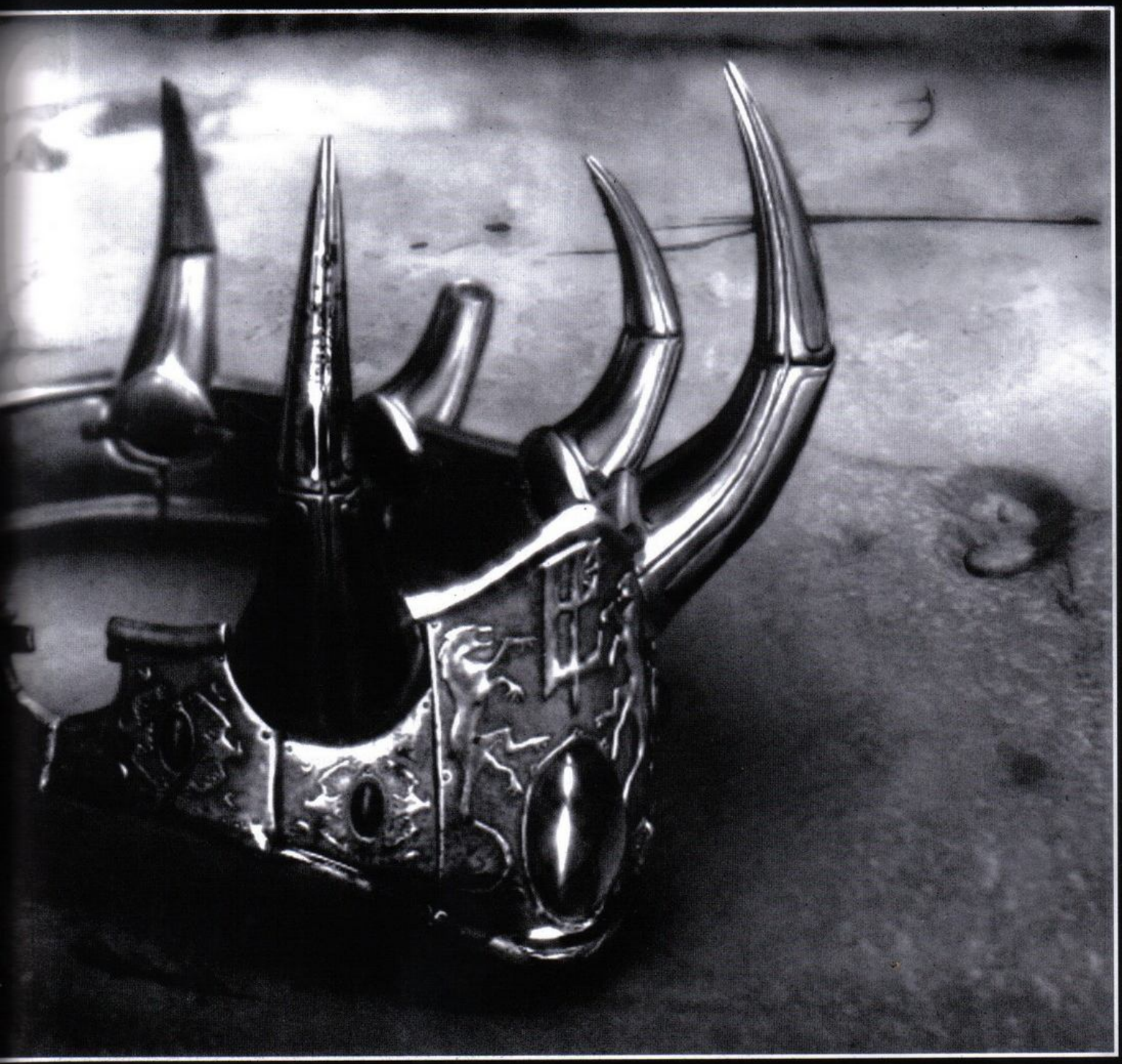
Seu desejo o consumia de tal forma que não percebeu as luzes se apagando no exterior do santuário, na própria cabana dos espíritos. A chama das tochas bruxuleou e se extinguiu e dos castiçais surgiram sombras espessas e negras. Elas se entrelaçaram e transformaram-se em grandes nuvens de escuridão sólida.

No centro dessas trevas brilhavam olhos ferozes, e garras de lobo feitas de sombras arranhavam suavemente o piso de madeira da cabana. Alayin não escutou o barulho antes que fosse tarde demais e então teve apenas a chance de se virar e deixar escapar as primeiras palavras de uma praga... ou magia... ou oração.

Sejam quais foram as palavras pronunciadas, o restante de frase ficou inacabado, pois os espíritos bestiais alimentaram-se de sua carne. Alayin Elmo Cintilante lembrou-se tarde demais de que nem todos os guardiões da magia eram feitos de carne e osso.



CAPÍTULO QUATRO: MAGIA



Energias arcanas flamejantes rasgam o campo de batalha. Tempestades de lâminas de gelo dispersam tropas e destroem máquinas de cerco. Este tipo de magia representa um poder importante no mundo de **Warcraft** e muitos começaram a utilizá-la sem o pleno conhecimento de suas origens obscuras.

Sob vários aspectos o oposto da violência evidente da magia arcana, a magia divina também permeia Azeroth. Ela não tem o incrível poder destrutivo da primeira, mas é melhor para finalidades sutis. Embora seja a energia da saúde e do rejuvenescimento, não deixa de ser aplicada em combate. Os conjuradores divinos são capazes de proteger os inocentes e punir os inimigos com a fúria dos justos. Algumas raças, como os orcs, taurinos e os elfos da noite recorrem quase exclusivamente à magia divina como uma substituta mais segura da arcana.

A seguir, explica-se em detalhes cada tipo de magia, seguidos por uma lista das magias específicas do universo de **Warcraft.**

Magia Arcana

A primeira Fonte da Eternidade existiu há dez milênios, envolta pelas brumas das lendas e de eras passadas. Este grande lago resplandecia com magia líquida, e a influência dessa energia transformou um grupo dos primeiros habitantes do mundo nos Kaldorei — os seres que mais tarde ficariam conhecidos como elfos da noite. A Fonte intrigava estas criaturas, que acabaram aprendendo a utilizar seu poder. Eles recorreram a ele para criar uma grande civilização no mundo primitivo.

Porém, a magia arcana tem uma origem sombria. Ela nasceu do poder demoníaco, de criaturas terríveis que rastejam por pesadelos reais, e sempre deixou sua mácula amaldiçoada. As forças da Legião Flamejante, lideradas pelo titã caído Sargeras, descobriram a Fonte da Eternidade e a força que possuía. Eles decidiram se apossar do elemento e destruir Azeroth no processo.

Eles foram auxiliados pela rainha Azshara dos Kaldorei e seus serviçais Bem-Nascidos. Ela foi corrompida pelo uso inconseqüente da magia arcana e invocou a Legião Flamejante para Azeroth. Os demônios devastaram cidades e incendiaram a terra, mas o grande druida Malfurion Fúria da Tempestade liderou alguns heróis Kaldorei à vitória. Esse grupo de guerreiros destruiu a Fonte da Eternidade, um feito que fragmentou o mundo, e os Kaldorei acreditaram que a mácula e o perigo do arcano haviam sido banidos de Azeroth.

Mas isso não era verdade. O elfo da noite renegado Illidan Fúria da Tempestade, o irmão de Malfurion, havia sucumbido ao vício mágico. Ele criou uma nova Fonte da Eternidade no grande Monte Hyjal. Apesar de aprisionado por seus crimes, o ato de Illidan fez com que a magia arcana permanecesse em Azeroth.

Séculos se passaram e a civilização dos elfos da noite tornou-se poderosa novamente. Mais uma vez, os Bem-Nascidos sobreviventes tornaram-se obcecados pelo uso da magia arcana e execravam seus irmãos que desejavam que ela permanecesse adormecida para sempre. Estes seres, chamando a si mesmos de Quel'dorei, ou altos-elfos, tentaram convencer os demais elfos da noite da potência do poder arcano, e acabaram causando uma tempestade mágica violenta que açoitou a terra. Os Kaldorei baniram seus primos de Kalimdor por seu descuido, e os Quel'dorei acabaram se estabelecendo no continente de Lordaeron. Neste local, criaram o reino místico de Quel'Thalas. No seu centro encontrava-se o Poço do Sol, uma nova fonte mágica criada com as águas que haviam trazido da Fonte da Eternidade. Este novo elemento fornecia poder aos altos-elfos e servia como fonte de seu poder arcano.

Com o tempo, os Quel'dorei descobriram que as práticas arcanas eliminaram as qualidades divinas que detinham como elfos da noite. Não eram mais imortais; o uso do arcano os afastou da herança dos elfos da noite. Este legado continua até os tempos atuais, pois um elfo da noite que pratique magia arcana perde suas características místicas e adquire os mesmos modificadores raciais de um alto-elfo (porém, não passa por uma transformação física). Os Quel'dorei não se arrependem dessa mudança e trocaram de bom grado sua linhagem Kaldorei pelo poder arcano. Seu orgulho era tanto que chegaram até mesmo a fazer contato com os humanos primitivos de Lordaeron e lhes ensinaram os segredos da magia.

A Legião Flamejante acabou sentindo as energias arcanas e novamente foi atraída a Azeroth. Fascinado pela promessa de vingança e o poder transbordante

da nova Fonte da Eternidade, o lorde demoníaco Arquimonde liderou a Legião em uma invasão terrível. Isso resultou na Terceira Guerra, uma luta titânica que terminou há apenas um ano, durante a qual os mortos-vivos e os demônios destruíram reinos inteiros e homens e mulheres corajosos tornaram-se grandes heróis. A Legião finalmente foi derrotada na Batalha do Monte Hyjal, mas a guerra deixou para trás um mundo de cinzas e pó – um lembrete da verdadeira natureza da magia arcana.

A Natureza do Arcano

A magia arcana é uma droga. Seu uso intoxica e faz o poder pulsar nas veias, mas também vicia, corrompendo sutilmente e até mesmo enlouquecendo. A obsessão dos altos-elfos é parcialmente representativa dessa característica. Um exemplo ainda mais assustador é o surgimento dos bruxos entre os orcs, cujas manipulações sombrias do Caos Inferior acabaram destruindo todo o seu mundo, Draenor. Além disso, quando eles foram mortos após a derrota da Horda em Azeroth, a raça dos orcs passou por uma espécie de crise de abstinência dos poderes proibidos. Estes eventos sombrios servem como advertências de que a magia consegue afetar toda uma raça. Todos os seus praticantes devem tomar cuidado para não se tornarem marionetes das energias obscuras, pois o arcano pode desviá-los da luz e fazê-los atingir a escuridão. Se alguém for inconseqüente e utilizar a magia por tolice ou excessivamente, as energias demoníacas o transformam. Esse processo é lento e traiçoeiro, já que a sombra escurece a mente aos poucos e reprime o pensamento racional. O legado demoníaco é a destruição, que se manifesta em um conjurador arcano corrupto levando-o a uma insanidade violenta.

Os elfos da noite conhecem o perigo desde a primeira invasão da Legião há 10.000 anos. Os altos-elfos também tinham consciência disso e compartilharam o conhecimento com as insipientes nações humanas. Porém, o poder do arcano é tamanho que os humanos e altos-elfos não conseguem resistir ao seu fascínio. Em vez disso, tentaram descobrir maneiras de torná-lo mais seguro. Os detentores da magia passaram a ser discretos e a restringir seu uso e uma organização poderosa, os Guardiões de Tirisfal, surgiu a fim de combater as forças sinistras da Legião Flamejante. Entretanto, até mesmo estas precauções acabaram falhando, pois os demônios invadiram o mundo mais uma vez. Enquanto a magia arcana continuar existindo, os seres abissais retornarão, até que Azeroth não passe de uma ruína fumegante.

As Regras da Corrupção

Ao contrário de outros ambientes de fantasia, a magia arcana em **Warcraft** é uma força sombria e perigosa. Porém, não há regras explícitas que determinem seus efeitos corruptores nos personagens. Não queremos forçar os PdJs a aderirem à maldade e à loucura; tais decisões devem ficar a critério de cada jogador.

A natureza sinistra da magia arcana representa um tema para o Mestre e os jogadores explorarem durante a campanha, e não uma desvantagem para desencorajar magos e feiticeiros.

Manipuladores do Arcano

Muitas raças manipulam a magia arcana nestes dias sinistros, por mais sombria e torturante que ela seja. Os altos-elfos a usam bastante – de fato, sua civilização e cultura foram forjadas a partir desta energia. Embora reunidos com seus irmãos perdidos, os elfos da noite nutrem uma grande suspeita sobre seus parentes: o odor desagradável do arcano exala intensamente dos Quel'dorei. Por sua vez, os altos-elfos também desconfiam de seus primos, lembrando-se de como seus ancestrais foram perseguidos pelos Kaldorei.

Os humanos também utilizam a magia arcana. Os altos-elfos ensinaram seus segredos aos florescentes reinos humanos séculos atrás, em troca de ajuda para combater os selvagens trolls da floresta. A humanidade se adaptou à magia arcana rapidamente e chegou a construir a famosa cidade mágica de Dalaran, um grande centro de estudo arcano. De suas academias surgiram os arquimagos humanos, detentores de magias de guerra temíveis e incríveis conhecimentos. A cidade foi destruída durante a Terceira Guerra, mas alguns magos permanecem em Kalimdor. Certos elfos da noite suspeitam das facções humanas devido à confiança na magia.

A magia arcana também se encontra nas mãos de forças sombrias. O Flagelo detinha poderes medonhos durante a Terceira Guerra, e os sobreviventes

ainda possuem habilidades capazes de enlouquecer as mentes. Os mortos-vivos são uma criação da Legião, mas se libertaram das algemas demoníacas. Agora, o Flagelo extrai seus poderes necromânticos diretamente do Caos Inferior. Os necromantes reanimam cadáveres, transformando-os em paródias horrendas da vida, e fornecem a estas criaturas grotescas poder e ferocidade sobrenaturais. Os mortos-vivos até descobriram como manipular as energias arcanas para trazer seus próprios necromantes de volta dos mortos com controle total de suas faculdades mentais, consciência e novos poderes assustadores. Eles são os liches, conjuradores mortos-vivos traiçoeiros que trocaram a vida pelo poder sombrio.

Alguns orcs controlam o poder arcano, mas estes não pertencem à Horda. Estes párias são os bruxos, adoradores dos demônios que foram tocados pela mácula da geração anterior ou que nunca a esqueceram. Os bruxos servem seus mestres demoníacos com alegre violência, lançando fogo e fúria sobre aqueles que antes chamavam de irmãos.

Os conjuradores arcanos mais terríveis são os demônios. Estas criaturas procedem do Caos Inferior, a fonte do arcano. Energias obscuras emanam de seus corpos. Eles são capazes de sentir o uso da magia arcana, e a oferecem isso como uma isca aos que cumprem seus desejos. Os eredar são uma raça de bruxos demoníacos e seu poder é inquestionável. Basta olhar para as ruínas carbonizadas de Lordaeron e Quel'Thalas para conhecer o poder da Legião Flamejante.

"Desconfiança" Não Significa "Matar à Primeira Vista"

Embora muitos elfos da noite desconfiem tanto dos altos-elfos quanto de outros conjuradores arcanos, colocá-los no mesmo grupo — ou com alguma raça de conjuradores arcanos — *não* significa um desastre. Um personagem elfo da noite pode suspeitar ou não de seus companheiros. Alguns têm uma natureza mais piedosa e tanto eles quanto os altos-elfos (e outros conjuradores arcanos) ainda são parte da Aliança. Mais importante ainda é que os PdJs participam do mesmo grupo de aventuras. Os heróis conseguem deixar de lado suas diferenças e constituir amizades duradouras.

A Utilidade da Magia Arcana

A magia arcana tem muitos usos; o mais famoso é para a batalha. Chuvas de fogo e gelo pontiagudo, esferas de brasa fumegantes e bestas da destruição criadas misticamente marcam o campo de batalha. Ela também é utilizada como um método mais sutil de conduzir a guerra, desde esconder um aliado a retardar a movimentação inimiga, e também serve para defesa e para anular as magias dos oponentes. Antes da ruína causada pela Legião Flamejante, novos usos estavam sendo pesquisados; a mais eminente entre essas descobertas foi o teletransporte. Um mago com esta habilidade consegue frustrar completamente as defesas de um inimigo.

Os indivíduos que utilizam a magia arcana não precisam temê-la, desde que sejam cuidadosos. Os elfos da noite desconfiam de todos os conjuradores arcanos, já que o uso desta energia foi o que invocou pela primeira vez os demônios para um mundo pacífico e causou a divisão entre as raças élficas. Um conjurador arcano logo perceberá a antipatia dos elfos da noite e deve estar atento aos extremistas, que poderão tentar lhe fazer mal.

Os praticantes mais perigosos são os demônios. Eles foram derrotados e dispersados (em Azeroth), mas não eliminados, e muitos deles vêem o arcano e aqueles que o manipulam como seu caminho de volta ao domínio. Uma fonte de magia deve ser excepcionalmente vasta ou poderosa para invocar os demônios de tão longe, mas aqueles que estão próximos — onde ninguém gostaria de encontrar um destes seres — percebem um item mágico ou um conjurador.

Certos indivíduos consideram a possibilidade de intervenção demoníaca como algo benéfico. Esses conjuradores arcanos vêem a Legião como um instrumento que podem utilizar para atingir seus próprios objetivos — um instrumento poderoso, perigoso e imprevisível, porém útil. Tais indivíduos — geralmente os bruxos — atraem propositalmente a atenção dos abissais e fingem servir à Legião, sempre tentando manipulá-los para que os ajudem com seus planos. Essa estratégia é extremamente perigosa e um curso de ação que geralmente só é adotado por aqueles que já estão num estado de decadência induzido pela magia. Os jovens magos e feiticeiros são sempre avisados: nunca acredite que você é mais esperto do que

os demônios, pois ao longo deste caminho jaz a perdição. Nem mesmo o último Guardião de Tirisfal, Medivh, ficou imune à tentação.

Em eras passadas, o uso indevido da magia arcana trazia a ruína ao conjurador. Desde que o indivíduo seja cuidadoso e discreto, este poder é uma ferramenta muito útil e uma arma devastadora, mas, no limite da percepção, sempre permanece o fascínio para mergulhar nas profundezas desse poder e render-se à loucura.

Magia Divina

As origens da magia divina são diversas. Alguns praticantes extraem esta energia de sua própria fé, outros invocam os espíritos de seus ancestrais; alguns recorrem às forças da terra para a inspiração divina e outros alegam um legado divino que corre em seu sangue. Seja qual for a fonte, todos os conjuradores divinos têm muito em comum. Eles possuem a habilidade de aliviar as feridas de seus aliados e de derrotar seus inimigos enquanto permanecem ocultos do olhar sombrio da Legião Flamejante.

Embora existam, os deuses de **Warcraft** não assumem os mesmos papéis das divindades de outros cenários de fantasia, pois sua natureza é muito mais teórica. Eles não se manifestam, não fornecem provas divinas de sua existência e não recompensam seus seguidores com poderes especiais ou magias. Na verdade, alguns se perguntam se esses deuses realmente existem e se não seriam apenas uma criação reconfortante e fictícia. Mesmo assim, a fé absoluta nas divindades é o suficiente para despertar uma centelha divina no interior de um indivíduo, que obtém magias e poderes de sua própria devoção.

Os Deuses dos Elfos da Noite

Os elfos da noite veneram deuses, embora as outras raças não o façam. Eles reverenciam Elune, a Deusa da Lua; Cenarius, o Senhor dos Bosques e Malorne, o Guia. Também cultuam os deuses-ursos gêmeos Ursol e Ursin e Aviana, a Dama Corvo. Os poderosos ursos lutaram ao lado dos elfos da noite contra a Legião Flamejante durante a Guerra dos Ancestrais e a deusa dos corvos foi a mensageira e a patrona dos segredos e mistérios da terra agreste.

O respeito pelos deuses é um aspecto importante na vida dos elfos da noite e influencia sua cultura de maneira intensa. Muitas outras raças detêm apenas um conhecimento superficial destas divindades, e alguns se perguntam se realmente existem. Os deuses não concedem magias aos seus fiéis, mas, junto com seus mitos, fornecem a fé que permite acessar o poder divino interior.

Os elfos da noite reverenciam os deuses como professores, ao invés de adorá-los. Os forasteiros confundem esta dedicação com veneração, mas não isso não é verdade. Por exemplo, Cenarius ensinou sua arte aos druidas elfos da noite, concedendo-lhes o poder de invocar a natureza. Os druidas também extraem seus poderes das bênçãos de Ursol, Ursin e Aviana.

Elune

Há mais de 10.000 anos, os ferozes Kaldorei, que se tornariam os elfos da noite, veneravam Elune, a Deusa da Lua. Eles acreditavam que ela dormia nas águas iridescentes da Fonte da Eternidade durante o dia e, ao cair da noite, erguia-se no céu com todo o seu pálido esplendor. Os elfos da noite crêem que ela vigia e protege as crianças e lhes concede a habilidade de se misturar com a escuridão aveludada da noite. As sacerdotisas de Elune, bem como a famosa e ancestral Tyrande Sussurro do Vento, representam a graça e o poder da deusa no mundo mortal. Elas utilizam a força de sua fé para combater seus inimigos e se cobrirem com cotas prateadas. As temíveis caçadoras élficas também derivam sua força da deusa, embora não detenham poderes divinos.

Os elfos da noite reverenciam Elune e tiram muito de seu poder marcial e de sua energia divina desta devoção. Não se sabe como essa crença começou, já que os milênios que se passaram obscureceram suas origens. Talvez a deusa realmente conceda aos elfos da noite sua habilidade singular de se misturar às sombras; talvez tenham tirado esse poder de uma ligação com a Fonte da Eternidade ou de alguma outra força. De qualquer forma, embora a verdadeira existência de Elune seja duvidosa, uma coisa é certa: ela vive nos corações e mentes das pessoas e isso é tudo o que precisam para invocar sua ira.

Cenarius



Cenarius é o semideus druida dos Bosques. Sabe-se que ele, único entre as divindades, existiu no plano físico. O poderoso ser tem o torso e a cabeça de um elfo da noite e o corpo de um grande cervo acinzentado. Ele é o mestre das energias druídicas que circulam pela terra e o pai das dríades e dos sábios Guardiões dos Bosques.

Além disso, há vários rumores de que Cenarius gerou os amaldiçoados e bárbaros centauros, que devastam as planícies empoeiradas das Terras Áridas — apesar de que essa alegação nunca foi comprovada.

Os elfos da noite encontraram o semideus pela primeira vez em uma era de brumas, quando eram os Kaldorei e o mundo não havia sido conspurcado pela mácula da Legião. Os primeiros elfos da noite tornaram-se amigos de Cenarius, que lhes ensinou a venerar as forças da natureza e todos os seres vivos. Ele sempre suspeitou do arcano e tomou parte no combate à primeira invasão demoníaca durante a Guerra dos Ancestrais. Depois que os demônios foram afastados e a terra foi completamente fragmentada, Cenarius tomou atitudes para evitar que uma catástrofe semelhante atingisse o mundo novamente. Ele e o herói Malfurion Fúria da Tempestade prenderam o irmão traidor, Illidan, em uma cripta eterna sob a terra, e o semideus ensinou as artes druídicas aos elfos da noite. Esta magia permite que se evoquem as energias primordiais da terra e dos seres vivos.

Assim como os xamãs da Horda (veja adiante), os druidas elfos da noite recorrem às forças da terra e da natureza para potencializar suas magias. Entretanto, ignoram os espíritos e canalizam diretamente a energia primordial que flui pelo solo e através de cada ser vivo. Os druídas compartilham uma ligação íntima com a natureza. Aqueles que manipulam as magias druídicas possuem a habilidade de se transformar em feras temíveis e de invocar as árvores para combater seus inimigos.

Passaram-se milênios, durante os quais Cenarius protegia os elfos da noite da Clareira da Lua e as Sentinelas mantinham sua longa vigília. Por fim, como todos se recordam, os demônios tornaram a invadir a terra e os homens e os orcs chegaram ao continente de Kalimdor. Grom Brado-do-Inferno bebeu o sangue profano de Mannoroth, e seus orcs corrompidos colidiram com as hostes de Cenarius. O poderoso semideus, envelhecido pelos anos e inconcebivelmente mais sábio, foi assassinado nas florestas de seu lar. Seu espírito sobrevive, mas seu ser físico foi destruído para sempre.

Os Anões

Os anões descobriram recentemente evidências de que são, na verdade, filhos dos titãs — seres divinos gigantescos de pele metálica que estabeleceram a ordem no cosmo e há muito tempo libertaram Azeroth de seus malignos governantes elementais. De acordo com fontes antigas, os titãs criaram os anões a partir das próprias rochas. Os seres recém-concebidos ajudaram-nos a ordenar o mundo desobstruindo vastas cavernas sob a terra. Desde esta descoberta, os anões tornaram-se obcecados por investigar o mistério de sua verdadeira origem e despertaram poderes aprisionados em seu interior por incontáveis eras. Eles aprenderam a transformar sua pele em pedra por períodos curtos e acreditam que isso seja apenas o primeiro de muitos poderes desconhecidos desde que os titãs deixaram o mundo.

A Horda

Os taurinos e os orcs praticam uma religião xamanista que depende da veneração dos espíritos, geralmente seus ancestrais. Os xamãs da Horda demonstram muito respeito e reverência por seus predecessores e evocam os espíritos em busca de orientação

e força. Muitos orcs e taurinos alegam poder ouvir ou sentir os espíritos, e usam esta percepção a seu favor. Poucos podem negar que os espíritos respondem quando seus descendentes os chamam, pois os xamãs manipulam energias temíveis e primitivas que demonstram a ira dos mortos. A maioria acredita que os espíritos fornecem energia divina diretamente àqueles que os evocam, e que sua habilidade de conjuração não está ligada apenas à devoção dos conjuradores (como acontece com aqueles que reverenciam deuses e filosofias).

Os xamãs também acreditam que tudo — desde seres racionais até animais, árvores, pedras e o mundo — possui um espírito e que é possível comunicar-se com ele e extrair seu poder se o método for conhecido. Trata-se do xamanismo ancestral que Servo redescobriu. Assim como os ancestrais, os espíritos da terra e dos elementos querem ajudar e proteger aqueles que se comunicam com eles. Os xamãs orcs têm o poder da natureza em suas mãos, e a terra, o vento e o fogo atendem a sua convocação.

Outras Raças

Os humanos e os altos-elfos não veneram deuses, mas a maioria adere à filosofia da Luz Sagrada. Os paladinos humanos usam a fé na Luz para proteger e curar seus aliados e incinerar os inimigos. Assim como os elfos da noite, a firme devoção dos paladinos lhes concede poder divino — a própria Luz Sagrada é apenas uma filosofia, um conjunto de idéias criadas pelos mortais, mas representa algo em que os devotos podem acreditar. Desta fé provém a justiça divina. Consulte a seção "Crenças" no Capítulo 3: Aventuras para mais informações sobre as filosofias da Luz Sagrada.

Ninguém questiona o poder da magia divina. Apesar de não ser tão vistosa quanto a arcana, suas aplicações são inumeráveis. Ela é utilizada para tudo, desde o ataque à defesa e da cura à adivinhação. Aqueles que a manipulam não precisam temer as suspeitas dos elfos da noite ou as atenções da Legião. Ela é uma energia segura e poderosa. Quando se evoca sua essência, sente-se tanto a força do próprio caráter quanto uma ligação a algo realmente amplo. Essa sensação concede uma consciência de paz e satisfação aos conjuradores divinos — qualidades nem sempre vistas naqueles que brincam com as energias maculadas do arcano.

Outros Deuses

Certas entidades divinas existem, além daquelas veneradas pelos elfos da noite. Assim como esta raça obtém a magia divina a partir da devoção a Cenarius e Elune, outros indivíduos podem ter tanta fé em seu "deus" que lhes permite despertar uma fonte divina.

Dragões

Antes dos titãs deixarem Azeroth, conferiram alguns de seus poderes a cinco grandes dragões que deveriam proteger o mundo. Eles eram Alextrasza, a Doadora da Vida, Malygos, o Tecelão de Magias, Ysera, a Sonhadora, Nozdormu, o Atemporal e Neltharion, o Protetor da Terra. Estes dragões detinham grandes poderes, e Ysera em particular pode ter seguidores entre os elfos da noite, pois ela mantém o reino surreal do Sonho Esmeralda.

A Legião

A Legião Flamejante é, sem dúvida, influente, e alguns de seus líderes possuem poderes semelhantes aos dos semideuses. Aqueles que cultuam demônios obtêm uma magia divina tenebrosa de sua fé sombria.

Os Deuses Antigos

Poucos mortais conhecem os Deuses Antigos e pouquíssimos consideram-nos algo mais que uma lenda. Antes dos titãs surgirem em Azeroth, os malignos Deuses Antigos — seres colossais de fúria elemental — governavam o mundo e os elementais selvagens que o habitavam. Os titãs derrotaram os Deuses Antigos e acorrentaram os seres enraivecidos em um local nas profundezas da terra, onde, supostamente, permanecem até os dias de hoje.

Titãs

Os titãs estabeleceram a ordem no universo e criaram os primeiros seres vivos de Azeroth. A natureza exata desta raça co ntinua sendo um mistério para os mortais, mas alguns anões podem reverenciá-los.

Magias

Grande parte da magia de **Warcraft** é necessariamente violenta e direcionada para o campo de batalha e utilizações táticas auxiliares (espionagem, transporte e assim por diante). Outras servem para convocar e aprisionar demônios, reanimar cadáveres como vários tipos de mortos-vivos, e evocar o poder dos espíritos dos elementos e da natureza.

Muitas magias do *LdJ* funcionam de forma um pouco diferente numa campanha do **Warcraft RPG**; os ajustes relevantes são apresentados a seguir. Seguindo-se a esta seção estão as novas magias, próprias de **Warcraft.**

Algumas magias aqui presentes agora se encontram na lista do necromante (Ncr). Esta é uma classe de prestígio que será detalhada no futuro suplemento **Compêndio da Aliança e da Horda.** Porém, por uma questão de totalidade, as magias do *LdJ* que agora fazem parte da lista do necromante são indicadas nesta seção.

Aliado Extra-Planar

Nível: Crn 7, Fet/Mag 6

Esta magia evoca apenas elementais.

Aliado Extra-Planar Maior

Nível: Crn 9, Fet/Mag 8

Esta magia evoca apenas elementais.

Aliado Extra-Planar Menor

Nível: Crn 5, Fet/Mag 4

Esta magia evoca apenas elementais.

Âncora Planar

Nível: Brx 6

Essa magia não se encontra mais na lista do feiticeiro/mago, e sim na do bruxo.

Âncora Planar Maior

Nível: Brx 8

Esta magia não se encontra mais na lista do feiticeiro/mago, e sim na do bruxo.

Âncora Planar Menor

Nível: Brx 5

Esta magia não se encontra mais na lista do feiticeiro/mago, e sim na do bruxo.

Círculo da Morte

Nível: Ncr 6

Círculo da morte não se encontra mais na lista do feiticeiro/mago, e sim na do necromante.

Coluna de Chamas

Nível: Ddm 4, Crn 5, Brx 5

Quando conjurada por um bruxo (como magia arcana), metade do dano causado é considerado dano profano e, portanto, não está sujeito à redução fornecida por *proteção contra energia (fogo), escudo de fogo (escudo gélido)* e magias similares. *Resistência à energia (fogo)* também não concede proteção.

Contato Extra-Planar

Nível: Brx 5

Esta magia não se encontra mais na lista do feiticeiro/mago, e sim na do bruxo. Ele envia sua mente para o Caos Inferior, onde contata um membro da Legião Flamejante a fim de encontrar respostas. Todas as conjurações deste tipo são tratadas como se o conjurador estivesse contatando o Plano Astral.

Controlar Mortos-Vivos

Nível: Ncr 7

Esta magia não se encontra mais na lista do feiticeiro/mago, e sim na do necromante.

Criar Mortos-Vivos

Nível: Ncr 6

Esta magia não se encontra mais na lista do feiticeiro/mago, mas na lista do necromante. A tabela a seguir deve ser acrescentada à apresentada no Capítulo 11: Magias do *LdJ*:

Nível de Conjurador	Morto-Vivo Criado
11 ou inferior	Carniçal (conforme o **Livro dos Monstros de Warcraft**)
12–13	Avantesma
14–15	Vulto

Criar Mortos-Vivos Maior

Nível: Ncr 8

Esta magia não se encontra mais na lista do feiticeiro/mago, e sim na do necromante. A tabela presente no Capítulo 11: Magias do *LdJ* deve ser ajustada da seguinte forma:

Nível de Conjurador	Morto-Vivo Criado
15 ou inferior	Abissal da Cripta
16-17	Abominação, banshee
18-19	Destruído
20	Fantasma*

** Os fantasmas criados por esta magia possuem três poderes sobrenaturais além de manifestação: possessão, aparência horripilante e olhar da corrupção. Consulte o verbete apropriado no LMo para mais informações sobre todos os tipos de mortos-vivos.*

Os novos mortos-vivos indicados nesta magia aparecerão no **Livro dos Monstros de Warcraft**.

Criar Mortos-Vivos Menor

Nível: Ncr 4

Esta magia não se encontra mais na lista do feiticeiro/mago, e sim na do necromante. Ela pode ser utilizada para criar esqueletos e zumbis normalmente. Consulte os modelos apropriados no **Livro dos Monstros de Warcraft**.

Drenar Força Vital

Nível: Ncr 1

Esta magia não se encontra mais na lista do feiticeiro/mago, e sim na do necromante.

Drenar Temporário

Nível: Ncr 4

Esta magia não se encontra mais na lista do feiticeiro/mago, e sim na do necromante.

Forma Etérea

Assim como *passeio etéreo*, acima.

Invocar Criaturas I–IX

Nível: Brx 1-9

Estas magias não se encontram mais na lista do feiticeiro/mago, e sim na do bruxo. Além disso, só podem ser utilizadas apenas para invocar abissais (demônios nativos do Caos Inferior).

Passeio Etéreo

Não existe Plano Etéreo em **Warcraft**. Dito isto, nos demais aspectos esta magia funciona da mesma maneira descrita no *LdJ*. A única diferença é que o conjurador nunca chega a deixar o Plano Material, pois simplesmente se torna invisível, intangível e capaz de se mover em qualquer direção. Outras criaturas *etéreas* são visíveis e tangíveis para o conjurador e vice-versa.

Portal

Portal abre uma conexão entre dois planos – portanto, em Warcraft, estabelece uma ligação para o Caos Inferior, para o Plano Elemental (se o conjurador o conhecer), para outros mundos (como Draenor) ou para o Sonho Esmeralda (e planos similares ligados a outros mundos).

Prender Alma

Nível: Ncr 9

Esta magia não se encontra mais na lista do feiticeiro/mago, e sim na do necromante.

Projeção Astral

O Plano Astral não existe no cenário do Warcraft RPG. Em vez disso, *projeção astral* envia a forma astral do conjurador para o Caos Inferior (consulte "O Universo Além" no Capítulo Seis: Campanhas). Nos demais aspectos, esta magia é idêntica à apresentada no *LdJ*.

Toque do Carniçal

Nível: Ncr 2

Esta magia não se encontra mais na lista do feiticeiro/mago, e sim na do necromante.

Toque Macabro

Nível: Ncr 1

Toque macabro não se encontra mais na lista do feiticeiro/mago, e sim na do necromante.

Viagem Planar

Esta magia pode transportar os personagens para o Caos Inferior, para o Sonho Esmeralda ou para outros mundos materiais (como era o caso de Draenor). Se o conjurador conhecer o Plano Elemental, pode viajar para lá, apesar disso não ser aconselhável.

Visão da Morte

Nível: Ncr 2

Esta magia não se encontra mais na lista do feiticeiro/mago, e sim na do necromante.

Observações Gerais sobre os Planos Positivo, Negativo e das Sombras

As magias que interagem com os planos ainda lidam com estas energias em **Warcraft.** Porém, elas fluem por Azeroth e pelo Caos Inferior e não são específicas de qualquer plano em particular. Portanto, as energias positivas e negativas funcionam conforme descrito no *LdJ*, *LdM* e *LMo*, assim como as criações de sombras.

Novas Magias

Aleijar

O alvo sofre penalidades nos ataques, no dano, nos testes de resistência de Reflexos, nos saltos e na Força.

Transmutação

Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura viva
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Descrição

A criatura afetada se move e ataca com uma velocidade drasticamente baixa, pois seus membros ficam atrofiados enquanto durar a magia.

Efeito da Magia

A criatura pode realizar apenas uma ação parcial por turno. Além disso, sofre –2 de penalidade na CA, nas jogadas de ataque e dano corpo a corpo e nos testes de resistência de Reflexos. O indivíduo afetado salta apenas metade da distância normal.

Além disso, sofre –1d6 de penalidade em Força, com –1 adicional a cada 2 níveis de conjurador (penalidade adicional máxima de –5). O valor de Força do indivíduo não pode ficar abaixo de 1.

Aleijar é anulada e dissipada por *velocidade*.

Armadilha de Estase

O totem explode e pasma as criaturas.

Conjuração [Sônico]

Nível: Xam 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: 0 m
Área: Todas as criaturas dentro de uma explosão de 6 m centralizada no totem
Duração: Veja o texto
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Descrição

O conjurador cria um totem mágico e o assenta no chão.

Efeito da Magia

O totem permanece visível por 1d4 rodadas antes de tornar-se etéreo. Uma vez invisível, estará ativado. Se uma criatura inimiga se aproximar a menos de 3 m do objeto durante uma rodada por nível de conjurador, ele explodirá e se transformará em uma chuva de fagulhas. Todos os inimigos apanhados na área afetada devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade para evitar ficarem pasmos por 1d4 rodadas. Uma criatura pasma não consegue realizar ações, mas se defende normalmente.

O totem pode ser atacado. Ele possui CA 7, dureza 5 e 5 PV. Se for destruído, a armadilha está arruinada. Ele desaparece automaticamente após uma rodada por nível de conjurador.

Armadura Glacial

Concede +4 de bônus de armadura na CA e enregela os agressores.

Conjuração (Criação) [Energia]

Nível: Xam 2, Fet/Mag 2
Componentes: V, G, F/FD
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (veja o texto)

Descrição

Um campo de energia quase invisível cerca o alvo de uma *armadura glacial*. A temperatura é perceptivelmente mais fria ao seu redor.

Efeito da Magia

A *armadura glacial* concede +4 de bônus de armadura na CA. Ao contrário das armaduras mundanas, não impõe penalidade de armadura, chance de falha de magia arcana ou redução no deslocamento. Como é composta de energia, as criaturas incorpóreas não conseguem atravessá-la da mesma forma que fazem com as armaduras comuns.

Qualquer criatura que atingir o personagem com seu corpo ou empunhando armas inflige dano normal, mas ao mesmo tempo fica enregelado. Se a criatura possuir resistência à magia, ela se aplica ao efeito de resfriamento. Observe que usuários de armas

com alcance excepcional, como as lanças de duas mãos, não correm este risco.

As criaturas enregeladas se movem e atacam com uma velocidade drasticamente baixa durante 1 rodada. São capazes de realizar uma ação de movimento ou uma ação padrão no próximo turno, mas não ambas (nem ações de rodada completa). Além disso, sofrem –2 de penalidade na CA, nas jogadas de ataque e dano corpo a corpo e nos testes de resistência de Reflexos. As criaturas enregeladas saltam metade da distância normal.

Foco: Arcano – um pedaço pequeno de aço forjado; divino – o totem do xamã.

Banir

O alvo se torna etéreo.

Transmutação

Nível: Fet/Mag 8
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Descrição

Esta magia faz o alvo se tornar etéreo e incapaz de interagir de qualquer forma com o mundo material enquanto durar o efeito.

Efeito da Magia

O alvo se torna invisível e intangível pela duração da magia. O conjurador ainda é capaz de vê-lo, embora não seja capaz de afetá-lo com outras magias, a não ser que também torne-se etéreo. Os efeitos de se tornar etéreo são idênticos aos descritos para *passeio etéreo*, com as alterações adicionais para **Warcraft**, conforme descrito em "Magias", anteriormente.

Canibalizar

O conjurador recupera Pontos de Vida ao consumir cadáveres.

Necromancia [Mal]

Nível: Ncr 2
Componentes: V, G
Tempo de Execução: Concentração, até 4 rodadas
Alcance: Pessoal
Alvo: Um cadáver
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Descrição

O conjurador adquire algumas das características de um carniçal, especialmente a mandíbula capaz de triturar ossos e a língua alongada. Ele pode consumir a carne de um cadáver para recobrar sua saúde.

Efeito da Magia

Não há teste de resistência porque esta magia funciona apenas em criaturas mortas e cura apenas o conjurador. O cadáver precisa estar quase intacto e possuir uma anatomia autêntica (portanto, cubos gelatinosos não são permitidos).

Ao consumir a carne, o conjurador recupera 1d8 Pontos de Vida por rodada de concentração, até o seu valor máximo. Depois que o corpo foi devorado, resta pouquíssima carne e ele não é mais considerado intacto. Portanto, um cadáver só pode ser o alvo desta magia uma única vez.

Chuva Curativa

Uma chuva de energia positiva cura os aliados e inflige dano a mortos-vivos.

Conjuração (Cura)

Nível: Crn 5
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: 6 m
Área: Todos os aliados vivos e as criaturas mortas-vivas num raio de 6 m a partir do personagem.
Duração: Concentração, até 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Fortitude para reduzir à metade (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Descrição

A energia positiva cai do céu na forma de uma chuva cintilante.

Efeito da Magia

A *chuva curativa* cancela 1d4 pontos de dano por rodada em todos os aliados vivos nas proximidades.

Assim como as magias de *cura*, *chuva curativa* inflige dano nos mortos-vivos que estiverem em sua área de efeito, ao invés de curá-los.

Chuva de Fogo

Meteoritos causam dano por impacto e de fogo em criaturas e queimam e destroem objetos.

Evocação [Fogo]
Nível: Fet/Mag 4
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)
Área: Cilindro (6 metros de raio, 12 metros de altura)
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

Descrição

Pequenos meteoritos caem do céu, explodindo ao impacto e queimando tudo ao seu redor.

Efeito da Magia

Esta magia inflige 3d6 pontos de dano por impacto e 2d6 pontos de dano de fogo nas criaturas que se encontram na área afetada.

A chuva incendeia os combustíveis e danifica os objetos na área. Ela pode derreter metais com ponto de fusão baixo, como chumbo, ouro, cobre, prata ou bronze.

Componentes Materiais: Um pedaço de enxofre e um de ferro.

Desejo de Sangue

Os espíritos fornecem ataques adicionais e +4 de Força ao alvo.

Transmutação
Nível: Xam3, Fet/Mag 8
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Fortitude anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Descrição

O conjurador invoca espíritos enfurecidos sobre o alvo, aprimorando sua força e reflexos por um breve período de tempo.

Efeito da Magia

A criatura transmutada se move e age mais rapidamente do que o normal. Esta velocidade suplementar permite 1 ataque adicional por rodada. Em seu turno, o indivíduo pode realizar o ataque adicional antes ou depois da ação normal.

A criatura transmutada também é imbuída de força adicional. A magia concede +4 de bônus de melhoria em Força, adicionando os benefícios normais às jogadas de ataque corpo a corpo, às jogadas de dano corpo a corpo e às demais utilizações do modificador de Força.

Desejo de sangue é dissipada e anulada por *lentidão*.

Componente Material: Uma gota de sangue misturada com terra.

Queimar Mana

Um raio de energia mágica faz o alvo perder magias.

Transmutação
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Efeito: Raio
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Descrição

Um raio de energia mágica salta em direção ao alvo, sugando dele a energia necessária para conjurar uma ou mais magias.

Efeito da Magia

O conjurador deve realizar um ataque de toque à distância. Se obtiver sucesso, o alvo perde 1d4+1 níveis ou espaços de magia, começando pelos mais elevados. Se a vítima ficar sem magias de níveis superiores para serem drenados, duas de nível 0 poderão ser retiradas no lugar de uma de 1º nível. Se não houver espaços de magia que possam ser drenados em uma determinada rodada, o efeito cessa.

Por exemplo, um conjurador de 3º nível causa a perda de 1d4+1 níveis de magia. Em uma jogada de 3, ele faria 4 níveis de magia serem perdidos. Se a vítima ainda possuir uma magia de 4º nível, irá

perdê-la. Se não, uma de 3º nível e outra de 1º nível serão eliminadas. Se a vítima só possuir magias de 2º nível, perderá duas delas. Se só lhe restar uma magia de 1º nível, ela será eliminada e os 3 níveis de magia adicionais do efeito serão desperdiçados.

Enxame Carniceiro

Um enxame de insetos ataca as criaturas.

Conjuração (Invocação)

Nível: Fet/Mag 5
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Área: Cone
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade
Resistência à Magia: Sim

Descrição

Um enxame de aranhas venenosas, besouros voadores e outros insetos semelhantes saem das mãos do conjurador para criar uma área de efeito em forma de cone.

Efeito da Magia

Este enxame de insetos inflige 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (até o máximo de 15d6). Os ataques do enxame não são mágicos. As criaturas imunes a venenos sofrem metade do dano (um quarto caso obtenham sucesso no teste de resistência). A Redução de Dano ou o estado incorpóreo tornam o indivíduo imune ao dano causado pelo *enxame carniceiro*.

Componente Material: Um besouro, aranha ou outro inseto morto.

Escudo de Espinhos

Espinhos cobrem o alvo e causam dano.

Transmutação

Nível: Ddm 3, Fet/Mag 3
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim (veja o texto)

Descrição

Espinhos minúsculos se projetam da pele, da armadura e das vestes do alvo e causam dano a cada criatura que desafiá-lo com um ataque corpo a corpo.

Efeito da Magia

Qualquer criatura que atingir o personagem com seu corpo ou empunhando armas causa dano normal, mas ao mesmo tempo o agressor sofre 1d6 pontos de dano + 1 ponto por nível de conjurador. Se a criatura possuir resistência à magia, ela se aplica ao dano. Observe que usuários de armas de haste, como as lanças de duas mãos, não correm esse risco.

Escudo de Relâmpagos

A eletricidade cobrindo o conjurador causa dano em todas as criaturas nas proximidades.

Evocação [Eletricidade]

Nível: Fet/Mag 4
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim (veja o texto)

Descrição

Esta magia envolve o personagem com eletricidade.

Efeito da Magia

O *escudo de relâmpagos* inflige 1d6 pontos de dano por eletricidade +1 ponto a cada 5 níveis de conjurador por rodada a todas as criaturas a menos de 1,5 m. Se o alvo possuir resistência à magia, ela será aplicada ao dano. A eletricidade ao redor do conjurador gera luz equivalente à de uma tocha (6 m).

Componente Material: Um bastão de aço.

Espiral da Morte

Causa dano de energia negativa nos alvos vivos e cura os mortos-vivos.

Necromancia

Nível: Crn 8, Ncr 3
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Vontade para reduzir à metade (veja o texto)
Resistência à Magia: Sim

Descrição

Uma espiral de energia negativa se projeta da palma estendida do conjurador e atinge o alvo com precisão.

Efeito da Magia

A espiral causa 2d8 pontos de dano de energia negativa +1 ponto por nível de conjurador (até +10) nas criaturas vivas; um teste de resistência de Vontade reduz o dano à metade.

Como os mortos-vivos são animados pela energia negativa, esta magia os cura de uma quantidade equivalente de dano, em vez de feri-los.

Espiral da Morte Maior

Nível: Crn 4, Ncr 4

Esta magia é semelhante a *espiral da morte*, mas causa 3d8 pontos de dano de energia negativa +1 ponto por nível de conjurador (até +15).

Espiral da Morte Menor

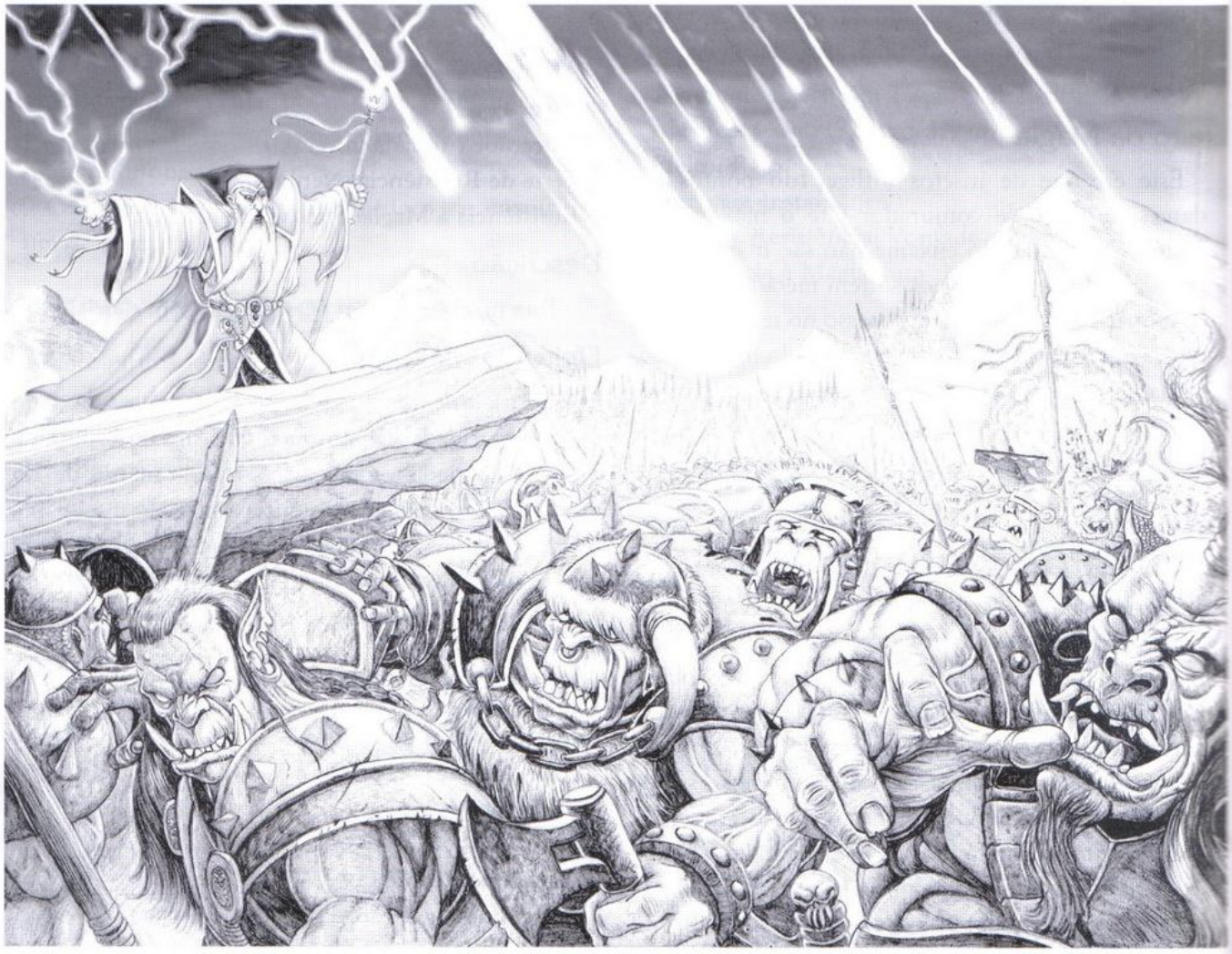
Nível: Crn 2, Ncr 2

Esta magia é semelhante a *espiral da morte*, mas causa 1d8 pontos de dano de energia negativa +1 ponto por nível de conjurador (até +5).

Estrela Cadente

O conjurador transforma a luz das estrelas em mísseis devastadores.

Evocação [Energia]
Nível: Sac 9, Fet/Mag 9
Componentes: V, G



Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvos: Uma criatura/rodada
Duração: Concentração, até 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade
Resistência à Magia: Sim

Descrição

O conjurador evoca a luz das estrelas, que se solidifica e se transforma em mísseis destrutivos de matéria e energia. Eles surgem como pequenas estrelas no céu, caindo sobre os alvos como foguetes com um poder explosivo devastador.

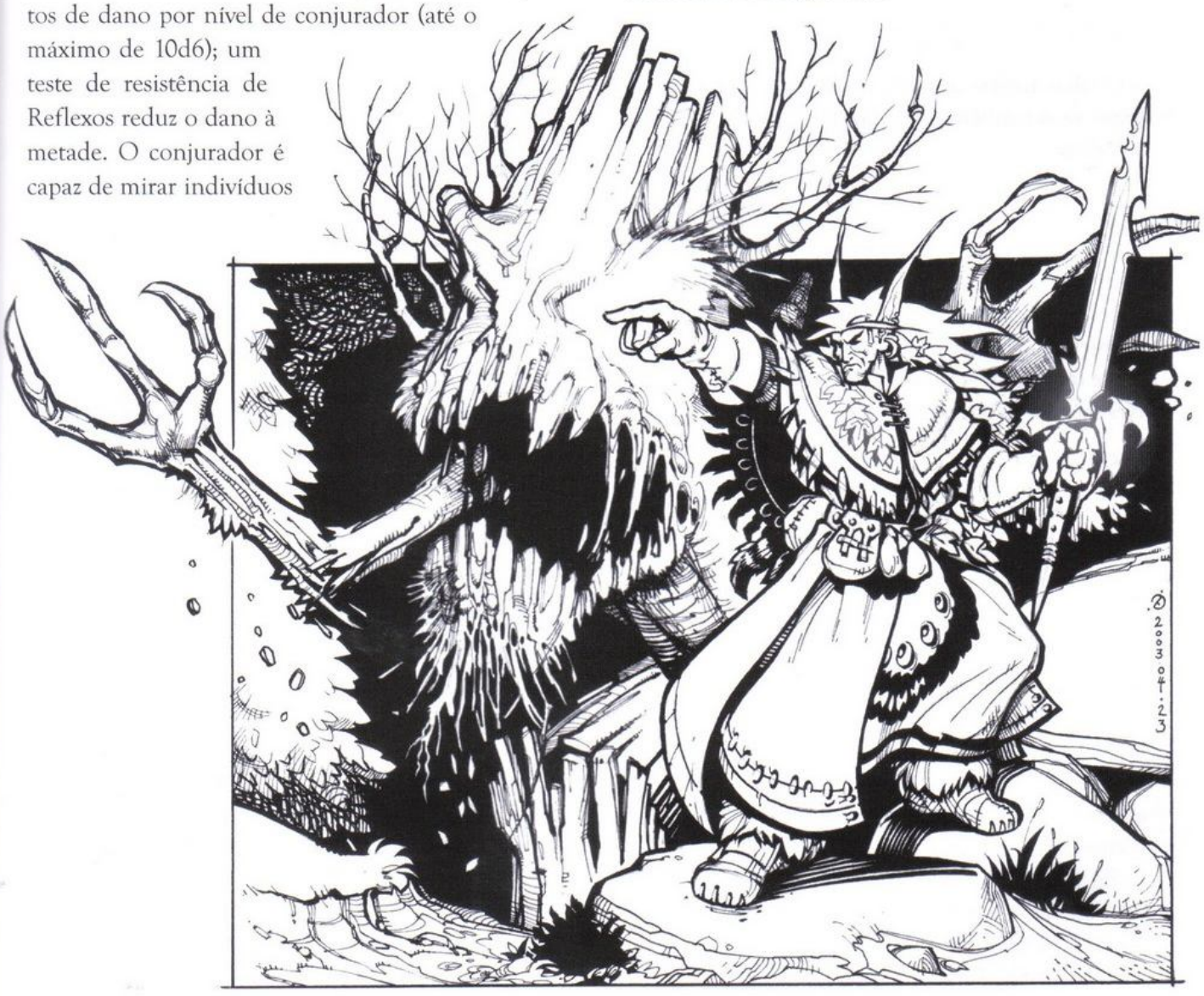
Efeito da Magia

A cada rodada em que se concentra, o conjurador mira duas criaturas, estruturas ou objetos e atinge cada um com um míssil estelar que inflige 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (até o máximo de 10d6); um teste de resistência de Reflexos reduz o dano à metade. O conjurador é capaz de mirar indivíduos diferentes a cada rodada ou os alvos mesmos repetidamente. Entretanto, não consegue mirar o mesmo indivíduo com dois mísseis ao mesmo tempo e na mesma rodada.

Força da Natureza

Uma árvore se transforma em um ente que luta pelo conjurador.

Transmutação
Nível: Ddm 6
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rodada
Alcance: Toque
Alvo: Árvore tocada
Duração: 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não



Descrição

Esta magia transforma a árvore tocada em um ente que lutará em nome do conjurador por um breve período de tempo.

Efeito da Magia

Força da natureza deve ser conjurada sobre uma árvore viva e sadia. As estatísticas para um ente podem ser encontradas no *LMo*. Se a magia for dissipada, a árvore cria raízes imediatamente, não importa onde esteja. Se for libertada pelo conjurador, tentará retornar ao seu lugar original antes de criar raízes.

Força da Natureza Maior

Nível: Ddm 8

Esta magia é semelhante a *força da natureza*, mas pode criar 1d4+1 entes.

Frenesi Profano

O alvo recebe a força e velocidade dos mortos-vivos, mas também sofre dano.

Necromancia
Nível: Ncr 2
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura
Duração: 1 rodada +1 rodada/2 níveis
Teste de Resistência: Fortitude anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Descrição

O conjurador concede ao alvo a resistência incansável e a energia dos mortos-vivos.

Efeito da Magia

A criatura transmutada se move e age mais rapidamente do que o normal. Quando realiza uma ação de ataque total, pode realizar outro ataque adicional com qualquer arma que esteja empunhando. Este ataque é executado utilizando-se o bônus base de ataque total da criatura mais quaisquer modificadores apropriados à situação (o efeito não é cumulativo com outros similares, como os causados por *velocidade* ou uma arma da velocidade; e nem concede uma ação adicional, portanto, você não conseguirá utilizá-lo para conjurar uma segunda magia ou receber uma ação adicional durante a rodada).

Entretanto, há um preço pela tensão que a magia provoca na fisiologia da criatura. O alvo sofre 1d4 pontos de dano a cada rodada.

Frenesi profano é anulado e dissipado por *lentidão*.

Gládio da Lua

Um gládio da lua conjurado atinge múltiplos alvos.

Conjuração (Criação) [Energia]
Nível: Crn2, Fet/Mag 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Veja o texto
Efeito: Um gládio da lua
Alvo: Até 3 criaturas, todas a menos de 4,5 m entre si
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

Descrição

O conjurador cria um gládio da lua mágico e arremessa-o em um alvo a seu alcance.

Efeito da Magia

Se o conjurador não souber usar o gládio da lua, adquirirá esta habilidade enquanto a magia durar. Ele deve obter sucesso num ataque à distância para atingir o primeiro alvo. A arma é composta de energia, mas, nos demais aspectos, tratada como um gládio da lua comum.

Se a arma atingir o primeiro alvo, ricocheteará e se dirigirá para o segundo. O conjurador realiza outro ataque à distância com o mesmo bônus de ataque, mas com –2 de penalidade. Se o segundo alvo for atingido, o gládio da lua ricocheteia novamente e se dirige para um terceiro. O conjurador realiza mais um ataque à distância com o bônus de ataque original e –4 de penalidade. Se quaisquer desses ataques falharem, a arma pára de ricochetear em alvos sucessivos. Depois de 3 golpes, ela se dissipa automaticamente.

Imolação

As chamas envolvem o conjurador, causam dano ao inimigo e o protegem de ataques baseados em frio.

Evocação [Fogo]
Nível: Xam 4, Fet/Mag 4
Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim (veja o texto)

Descrição

O conjurador fica envolvido por chamas azuis e verdes.

Efeito da Magia

Esta magia gera uma grande quantidade de calor, causando 1d6 pontos de dano por fogo a cada rodada em todas as criaturas a menos de 1,5 m. Se o alvo possuir resistência à magia, ela será aplicada ao dano. As chamas geram luz equivalente à de um bastão solar (9 m).

O fogo também protege o conjurador de ataques baseados em frio. O personagem sofre apenas metade do dano desses ataques. Se permitirem um teste resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, o conjurador não sofrerá dano algum caso obtenha sucesso.

Componente Material: Um pouco de fósforo.

Irrupção Glacial

Explosões de frio infligem dano e congelam os alvos.
Evocação [Frio]
Nível: Xam 3, Fet/Mag 3
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Área: Dispersão de 3 m de raio
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Veja o texto
Resistência à Magia: Sim

Descrição

Esta magia consiste numa explosão de gelo e frio que é detonada com um grito agudo.

Efeito da Magia

Irrupção glacial inflige 1d6 pontos de dano por frio a cada nível de conjurador (até o máximo de 10d6) a todas as criaturas na área afetada; obter sucesso num teste de resistência de Reflexos reduz o dano à metade. Objetos desassistidos também sofrem este dano. A explosão quase não gera pressão.

O conjurador estica um dedo e determina o alcance (distância e altura) da *irrupção glacial*. Uma pedra de gelo do tamanho de uma ervilha parte em linha reta do dedo do conjurador e, a menos que atinja um corpo material ou barreira sólida antes de percorrer a distância determinada, arrebenta e origina a *irrupção glacial* (um impacto prematuro resulta numa detonação antecipada). Se desejar fazer a conta atravessar uma passagem estreita, como uma seteira, o conjurador deve "atingir" a abertura com um ataque de toque à distância. Caso contrário, a pedra colidirá com a barreira e será detonada antes do tempo.

Os indivíduos que sofrem o dano causado pela *irrupção glacial* devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou ficarão enregelados por 1d4 rodadas. As criaturas enregeladas se movem e atacam com uma velocidade drasticamente baixa. São capazes de realizar uma ação de movimento ou uma ação padrão no próximo turno, mas não ambas (nem ações de rodada completa). Além disso, sofrem –2 de penalidade na CA, nas jogadas de ataque e dano corpo a corpo e nos testes de resistência de Reflexos. As criaturas enregeladas saltam metade da distância normal.

Componentes Materiais: Algumas gotas de água e um pedaço de vidro, que deve ser estilhaçado enquanto a magia é conjurada.

Martelo da Tempestade

O conjurador atira um martelo mágico que causa dano aos inimigos e os deixa pasmos.
Conjuração (Criação) [Energia]
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V, G, M, F
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Efeito: Um martelo de energia
Duração: Veja o texto
Teste de Resistência: Veja o texto
Resistência à Magia: Sim

Descrição

O conjurador cria um martelo de energia mágica e o arremessa contra o alvo.

Efeito da Magia

O conjurador deve obter sucesso num ataque de toque à distância para atingir o alvo. O martelo inflige 2d4 pontos de dano de energia, +1d4 pontos de dano de energia a cada 3 níveis de conjurador e deixa o alvo pasmo por 1 rodada (inflige 2d4 no 3º nível, 3d4 no 6º, 4d4 no 9º, 5d4 no 12º, 6d4 no 15º e, finalmente, 7d4 no 18º nível). Uma criatura pasma

não consegue realizar ações, mas se defende normalmente. Um teste de resistência de Fortitude bem-sucedido anula este efeito.

Componente Material: Um pequeno martelo de metal.

Mesclar-se às Sombras

Permanecendo imóvel próximo às sombras, o conjurador se torna invisível.

Ilusão (Sensação)
Nível: Fet/Mag 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Descrição

O conjurador desaparece nas sombras, tornando-se quase invisível à visão comum.

Efeito da Magia

Após conjurar a magia, se permanecer imóvel na próxima rodada (não se mover, realizar uma ação de movimento ou qualquer ação padrão, como atacar), o conjurador desaparecerá no final da rodada, mesmo para a visão no escuro. Este efeito funciona apenas sob as condições de iluminação de uma tocha ou menores. A do sol, ou uma magia que a simule, cessa o efeito enquanto o conjurador estiver sob a luz. Quando ele se move ou realiza uma ação de movimento ou qualquer ação padrão, como atacar, torna-se visível imediatamente. Se permanecer imóvel por uma rodada, o conjurador torna-se invisível novamente.

Se estiver carregando equipamento, este também desaparecerá. Seus aliados não conseguem vê-lo, a não ser que sejam normalmente capazes de enxergar criaturas invisíveis ou de empregar magia para isso; no entanto, o conjurador consegue ver a si mesmo.

Itens derrubados ou abandonados pelo conjurador tornam-se visíveis; itens recolhidos desaparecem se guardados nas vestimentas ou na algibeira do conjurador. Porém, a luz nunca se torna invisível, embora isso passa ocorrer com uma fonte de luz (ou seja, o efeito é uma luz sem origem visível). Qualquer parte de um item carregado por um conjurador, mas que se prolongue por mais de 3 m, torna-se visível, como por exemplo um rastro de corda. Obviamente, o conjurador não é silenciado pela magia.

Nevasca Afiada

Neve e granizo se abatem sobre os inimigos do conjurador.

Evocação [Frio]
Nível: Fet/Mag 3
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)
Área: Cilindro (6 metros de raio, 12 metros de altura)
Duração: Concentração (até 1 rodada/2 níveis)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

Descrição

Esta magia faz com que granizos e fragmentos afiados de gelo atinjam os inimigos do conjurador.

Efeito da Magia

Neve e granizo desabam, causando 1d6 pontos de dano por impacto e 1d6 pontos de dano de frio a cada rodada nas criaturas na área afetada. O conjurador pode manter-se concentrado na magia por até 5 rodadas.

Componentes Materiais: Uma pitada de poeira e algumas gotas de água.

Onda de Choque

Uma poderosa onda de energia faz a terra tremer e causa dano às criaturas.

Evocação [Energia]
Nível: Xam 3, Fet/Mag 3
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Área: 3 m de largura com alcance curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Reflexos anula
Resistência à Magia: Sim

Descrição

O conjurador pisa com força no chão ou o golpeia com um cajado ou outra arma, fazendo-o tremer violentamente.

Efeito da Magia

O conjurador libera uma intensa onde de choque que inflige 1d6 pontos de dano de energia por nível de conjurador (até o máximo de 10d6) em qualquer criatura na área afetada. Ela começa aos pés do conjurador e se prolonga pelo solo. Se o dano causado a uma barreira consegue arrebentar ou atravessá-la, a onda continua além dela se o alcance da magia permitir; do contrário, pára na barreira. Se o chão terminar, por exemplo na beirada de um precipício, ela também cessa. As criaturas que não estiverem em contato com o solo antes que a magia seja lançada não sofrem dano da onda de choque.

Componente Material: Um estilhaço de rocha.

Pacto de Morte

Destruir um morto-vivo concede Pontos de Vida para o conjurador.

Necromancia [Mal]

Nível: Ncr 5
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvo: Uma criatura morta-viva
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Descrição

Uma criatura morta-viva sob o domínio do necromante, talvez graças à magia *criar mortos-vivos menores* conjurada anteriormente, é destruída e transforma-se em pó.

Efeito da Magia

O conjurador cura 1 ponto para cada Ponto de Vida que a criatura morta-viva possuía, até seu limite máximo de PVs. Ele perde o controle sobre o alvo morto-vivo caso este obtenha sucesso no teste de resistência de Vontade.

Raízes Emaranhadas

Capim e ervas daninhas aprisionam o alvo.

Transmutação

Nível: Crn 3
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)
Alvo: Uma criatura
Duração: 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Reflexos anula
Resistência à Magia: Não (veja o texto)

Descrição

O capim e as ervas daninhas se entrelaçam nas pernas do alvo, prendendo-o com firmeza. Se não houver plantas ao seu redor, a magia automaticamente cria algumas.

Efeito da Magia

A criatura presa sofre –2 de penalidade nas jogadas de ataque e –4 em seu valor efetivo de Destreza. Ela não consegue se mover e, se tentar conjurar uma magia, deve fazer um teste de Concentração com CD 15 ou a perderá. Um personagem preso consegue se libertar, encerrando o efeito, utilizando uma ação de rodada completa para fazer um teste de Força (CD 25) ou de Arte da Fuga (CD 22). As raízes possuem CA de 10 e 22 PV.

Enquanto permanecer aprisionada, a vítima sofre 1d4 pontos de dano por constrição a cada rodada.

Rejuvenescimento

O alvo recupera 2d8 pontos de vida por rodada enquanto a magia durar.

Conjuração (Cura)

Nível: Crn 5
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvo: Criatura viva tocada
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Fortitude anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Descrição

As feridas do indivíduo se curam lentamente; os cortes se fecham, os hematomas desaparecem e os ossos quebrados se regeneram.

Efeito da Magia

Esta magia não restaura partes do corpo decepadas; órgãos arruinados não se regeneram. Depois que

a magia foi conjurada, o indivíduo recupera 2d8 Pontos de Vida a cada rodada pela duração da magia, até atingir seu máximo de Pontos de Vida.

Rugido

O rugido sonoro do conjurador concede aos aliados um bônus de moral no ataque e no dano.

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]
Nível: Ddm 1
Componentes: V
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: 15 m
Área: Todos os aliados a menos de 15 m
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Descrição

O conjurador abre a boca e emite um rugido que abala a própria terra, enchendo seus aliados de coragem e força.

Efeito da Magia

Os aliados do conjurador recebem +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano.

Os druidas selvagens são capazes de conjurar essa magia na forma de ursos atrozes.

Segunda Alma

Ressuscita o indivíduo, curando todos os danos e maioria dos envenenamentos e doenças.

Conjuração (Cura)
Nível: Crn 9
Componentes: V, G, M, FD
Tempo de Execução: 10 minutos
Alcance: Toque
Área: Criatura viva tocada
Duração: Permanente
Teste de Resistência: Nenhum (veja o texto)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Descrição

O conjurador cria um segundo elo para unir a alma do indivíduo ao mundo e ressuscitá-lo se ele morrer.

Efeito da Magia

Se o indivíduo morrer, é ressuscitado 2d4 rodadas depois no mesmo local. Sua alma deve estar livre e disposta a retornar ou a magia não funcionará; portanto, os indivíduos que desejam reviver não recebem testes de resistência. O indivíduo perde um nível (ou 1 ponto de Constituição se for de 1º nível) ao ser ressuscitado.

Segunda alma cura todo o dano nos Pontos de Vida e nos valores de habilidade. Os envenenamentos e as doenças normais são curados no processo de ressurreição, mas doenças mágicas e maldições não são desfeitas. O estado de preservação dos restos mortais não é importante. Os equipamentos ou posses do falecido não são afetados por esta magia.

Uma criatura que foi transformada em um morto-vivo ou assassinada por um efeito de morte não pode ser ressuscitada por *segunda alma*. Construtos, elementais, planares e mortos-vivos também não podem ser o alvo desta magia. Ela é incapaz de trazer de volta uma criatura que tenha morrido naturalmente devido à velhice.

Voltar dos mortos é uma tarefa difícil. O alvo da magia perde 1 nível quando é revivido, como se tivesse perdido 1 nível para uma criatura capaz de drenar energia. Esta perda de nível não pode ser reparada por qualquer método mundano. Um personagem de 1º nível perderá 1 ponto de Constituição. Uma criatura que tinha magias preparadas quando faleceu terá 50% de chance de perdê-las depois da ressurreição, além de perder as magias relacionadas à redução de nível. Um conjurador que não prepara magias (como um feiticeiro) terá 50% de chance de eliminar uma magia disponível de seu limite diário, como se tivesse conjurado a magias naquele dia, além de perder as magias diárias e conhecidas relacionadas com a redução de nível.

Componentes Materiais: Um borrifo de água benta e diamantes no valor total mínimo de 20.000 PO.

Sentinela

Um pássaro mágico permite ao conjurador utilizar vidência em uma área.

Adivinhação
Nível: Rel 3
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Efeito: Sensor mágico
Duração: 1 hora/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Descrição

O conjurador deve mirar numa árvore. Ele cria um sensor visível e mágico na forma de um pássaro. Ele escolhe a forma exata, mas o animal sempre terá tamanho Mínimo.

Efeito da Magia

O pássaro fica parado no local onde foi criado, apesar de conseguir mexer a cabeça. O conjurador pode se concentrar em qualquer uma de suas sentinelas para ver com os olhos e escutar com os ouvidos do pássaro de qualquer distância. O animal vê exatamente como o conjurador, se este estivesse presente.

O indivíduo precisa se concentrar para usar uma sentinela. Se não fizer isso, o pássaro ficará parado até que o conjurador se concentre novamente. Os poderes da sentinela não podem ser aprimorados por outras magias ou itens (apesar do conjurador ser capaz de usar magia para melhorar sua própria visão). O indivíduo estará sujeito a qualquer ataque visual sofrido pelo pássaro. *Dissipar magia* lançada com sucesso no conjurador ou no animal encerram a magia. Quanto a cegueira, escuridão mágica e outros fenômenos que afetam a visão, o pássaro é considerado um órgão sensorial independente (por exemplo, o animal não perde a visão se os olhos normais do conjurador forem cegados).

As sentinelas possuem +7 de bônus em Esconder-se, CA 9 e 1 PV. Se forem feridas, dissipam-se. Qualquer criatura pode enxergá-las, mas, mesmo que obtenha sucesso num teste de Observar, é necessário um teste de Sobrevivência (CD 20) para perceber que o pássaro tem um aspecto artificial. Magias como *detectar vidência* também detectam uma sentinela.

Componente Material: Uma pena de coruja.

Tempestade de Lâminas

O conjurador cria duas espadas longas mágicas.

Transmutação

Nível: Fet/Mag 3
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não



Descrição

O conjurador cria misticamente um par de espadas afiadas e torna-se um dervixe rodopiante carniceiro.

Efeito da Magia

O conjurador cria duas espadas longas. Estas são tratadas como se possuíssem +1 de bônus de melhoria no ataque e no dano para cada 3 níveis de conjurador (no máximo +5). A partir da rodada seguinte, durante 1 rodada por nível, o conjurador pode executar uma ação de ataque total, abdicando de todos os ataques regulares para realizar apenas um com seu bônus base de ataque total contra cada oponente a menos de 1,5 m. Se ele não realizar um ataque total por cada rodada, o efeito termina.

Se o conjurador perder uma das lâminas ou ambas, elas reaparecerão em suas mãos no início da próxima ação, desde que a magia continue ativa. Ele saberá usar as espadas longas enquanto durar a magia.

Componentes Materiais: Duas facas, uma para cada mão. Elas se fundem aos braços do conjurador e são perdidas quando a magia termina.

Toque da Vida

O conjurador ressuscita a criatura brevemente.

Conjuração (Cura)

Nível: Crn 9
Componentes: V, G, M, FD
Tempo de Execução: 1 rodada
Alcance: Toque
Alvo: Criatura morta tocada
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Nenhum (veja o texto)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Descrição

O conjurador restaura temporariamente a vida de uma criatura falecida.

Efeito da Magia

O conjurador é capaz de ressuscitar criaturas que estão mortas por apenas 1 rodada por nível de conjurador. Além disso, a alma do indivíduo deve estar livre e disposta a retornar ou a magia não funcionará; portanto, aqueles que desejam reviver não recebem testes de resistência.

Depois que magia foi completada, a criatura tem todos os seus pontos de vida, seu vigor e sua saúde restaurados imediatamente, sem perda de nível (ou ponto de Constituição) ou de magia preparadas. Os envenenamentos e as doenças normais são curados no processo de ressurreição, mas doenças mágicas e maldições não são desfeitas. Apesar da magia fechar ferimentos mortais e reparar a maioria dos tipos de danos letais, o corpo da criatura deve estar inteiro. Do contrário, as partes decepadas continuarão assim quando o indivíduo for ressuscitado. Os equipamentos ou posses do falecido não são afetados por esta magia.

O conjurador é capaz de ressuscitar alguém assassinado devido a um efeito de morte ou que foi transformado em morto-vivo e então destruído (essencialmente, um cadáver inanimado). Construtos, elementais, planares e mortos-vivos (reanimados) não podem ser o alvo desta magia. Ela é incapaz de trazer de volta uma criatura que tenha morrido naturalmente devido à velhice.

Quando a magia cessa, o indivíduo imediatamente cai morto, como se jamais tivesse sido ressuscitado.

A morte original da criatura é utilizada a fim de determinar o limite de tempo para conjurar esta magia. Por exemplo, se um conjurador de 17º nível ressuscitar uma criatura na rodada posterior à sua morte e se ela for assassinada novamente 5 rodadas depois, ele poderia conjurar *toque da vida* uma vez mais a qualquer momento nas próximas 12 rodadas. Se a criatura sobreviver ao término da duração normal da magia (neste caso, 17 rodadas), o conjurador não poderia utilizá-la novamente porque o limite de tempo do cadáver já se esgotou.

Conjurar esta magia não afeta sob qualquer aspecto a habilidade de outro conjurador para utilizar *reviver os mortos*, *ressurreição* ou *ressurreição verdadeira* a fim de restaurar permanentemente a vida do alvo.

Componente Material: Diamantes no valor total de pelo menos 5.000 PO.

Totem da Cura

A energia positiva do totem cura os aliados e inflige dano a mortos-vivos.

Conjuração (Cura)

Nível: Xam 3
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: 0 m
Área: Todos os aliados vivos e as criaturas mortas-vivas num raio de 6 m a partir do totem.
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Fortitude para reduzir à metade (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Descrição

O conjurador cria um totem mágico e o assenta no chão.

Efeito da Magia

O totem começa imediatamente a emanar energia positiva, que se espalha em todas as direções a partir do objeto, cancelando 1 ponto de dano por rodada para os aliados vivos nas proximidades, até o máximo de Pontos de Vida de cada personagem.

Assim como as magias de *cura*, *totem da cura* inflige dano nos mortos-vivos que estiverem em sua área de efeito, ao invés de curá-los.

O totem pode ser atacado. Ele possui CA 7, dureza 5 e 5 PV. Se for destruído, a magia termina.

Totem da Serpente

Um totem que libera bolas de fogo em alvos a menos de 9 m.

Conjuração [Fogo]
Nível: Xam 3
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: 0 m
Área: Um alvo/rodada
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade
Resistência à Magia: Sim

Descrição

O conjurador cria um totem mágico e o assenta no chão.

Efeito da Magia

Uma vez posicionado, o totem começa a atacar imediatamente as criaturas inimigas a menos de 9 m lançando bolas de fogo pequenas com um único alvo. Ele realiza 1 ataque de toque à distância a cada rodada durante 1 rodada por nível de conjurador ou até que seja destruído. O conjurador pode mudar o alvo atual do totem como uma ação livre a cada rodada. O objeto é tratado como se possuísse o talento Tiro Preciso e seu bônus de ataque equivale ao bônus base de ataque do conjurador + modificador de Sabedoria. Cada bola de fogo inflige 1d6 pontos de dano de fogo para cada 3 níveis de conjurador (até o máximo de 5d6).

O totem pode ser atacado. Ele possui CA 7, dureza 5 e 5 PV. Se for destruído, a armadilha está arruinada. O objeto desaparece automaticamente após uma rodada por nível de conjurador.



— Tudo está desmoronando — disse o subchefe Boraga, deitado sobre as grossas peles de furbolg que cobriam o piso do salão de entrada da Fortaleza de Shargha.

— O que está desmoronando? — bocejou o Chefe Shargha. Ele não se preocupou em desviar o olhar dos mapas espalhados sobre a mesa de campanha:

— O mundo — disse Boraga. — Tudo está prestes a transbordar no Caos Inferior, você vai ver.

Shargha emitiu um grunhido evasivo e alcançou outro mapa. Boraga era hábil com a espada e destemido como um troll, mas se lamuriava sempre que não estava em ação. Mesmo assim, Shargha considerava o pessimismo do orc estranhamente reconfortante. Se ele reclamava, pelo menos não estava conspirando contra seus superiores.

— Pense bem. Onde quer que vamos, as coisas estão sempre caindo sobre nossas orelhas pontudas — Boraga ficou de pé e começou a andar de um lado para o outro. — Desde o começo. Governávamos um mundo inteiro e acabamos vendo-o ser destruído. Mal conseguimos escapar antes disso acontecer.

O tolo falava como se estivesse lá, ao invés de algo que aconteceu há várias gerações. Num tom suave, o Chefe Shargha tentou corrigi-lo:

— Na verdade, chegamos aqui primeiro. E então nossos líderes da época, os bruxos, fizeram tanta besteira que perdemos aquele Primeiro Mundo.

Boraga sequer lhe dava ouvidos.

— Então, chegamos a Azeroth e tudo ficou mais difícil por causa dos mortos-vivos e das crias demoníacas.

— Mais uma vez, acredito que alguns orcs estavam envolvidos nisso também — disse Shargha. — Os mesmos bruxos da primeira vez, para ser mais preciso.

— Aí, escapamos novamente, em navios roubados dos humanos, e chegamos a Kalimdor, onde acabamos no meio de outra grande guerra contra mais mortos-vivos e demônios.

— Que ganhamos — replicou Shargha. Ele olhou para um ponto no mapa, franziu a testa e depois pegou um pesado atlas encadernado.

— Sim, mas o que lucramos com isso? — retrucou o orc mais jovem. — Esta é uma terra destruída. Há ruínas construídas sobre ruínas aqui. As costas estão repletas de navios meio naufragados. Reinos miseráveis surgem e desaparecem como moscas. Qualquer um com uma espada e três seguidores quer virar um chefe de guerra. Os campos foram queimados até não sobrar mais nada, os animais aniquilados ou abandonados para se tornarem selvagens e a maioria das construções incendiadas pelo menos uma vez.

— Interessante — observou Shargha, quase para si mesmo — Este mapa mostra uma antiga fortaleza nas cabeceiras do rio, mas os atlas posteriores não a indicam. Você sabe o que isso significa?

— Exatamente o que estou dizendo — rosnou Boraga. — Este lugar é um desastre, uma bagunça, uma pilha de entulhos. Está a dois passos do Caos Inferior, com os demônios batendo à porta.

Shargha suspirou e levantou-se, caminhando para a janela. Aquele piso da fortaleza estava à mesma altura da copa das árvores. Ele viu um vasto tapete verde se espalhando até a base de uma cordilheira de cumes cobertos pela neve. Em algum lugar entre esses picos encontrava-se a nascente, e neste lugar havia uma cidade perdida — ruínas titânicas, se a anotação do mapa estivesse correta, repletas de segredos e tesouros. Porém, tudo o que Boraga conseguia fazer era reclamar que ela já tinha sido perdida.

Uma coluna de fumaça surgiu à direita da floresta, a cerca de dois dias de cavalgada no dorso de um lobo, e as chamas eram intensas, pela facilidade com que ele conseguia enxergar a fumaça. Poderia ser um relâmpago ou um incêndio na floresta ou algo pior. Invasores, talvez, ou alguma batalha entre exércitos sobre os quais Shargha nada sabia. Talvez uma pira funerária. Talvez uma quimera preparando um assado. Talvez anões com seus tanques a vapor, a caminho da fortaleza perdida.

Não importa o que fosse, o fato era que o incêndio encontrava-se a dois dias de cavalgada. Se fosse algum problema, chegaria logo. Ele iria enviar mais soldados para a patrulha noturna, só por precaução.

Em voz alta, o líder disse:

— Olhe para o mundo além de nossas janelas, Boraga. Eis uma terra ancestral, com tesouros antigos perdidos entre a vegetação antiga, cidades destruídas no alto das montanhas e mais conhecimento perdido do que os humanos já possuíram nos dias de Lordaeron. É um mundo que está recomeçando. O que você vê quando olha pela janela?

— Vejo um mundo que se encontra arruinado. O que já não está destruído arde e o que já não está queimando não vale a pena possuir — resmungou Boraga. — O que você vê?

— Eu? — disse o Chefe Shargha, com os lábios se abrindo em volta das grandes presas em um sorriso de satisfação. — Oportunidades, meu amigo. O que vejo são oportunidades.





CAPÍTULO CINCO: O MUNDO DE WARCRAFT

A Terceira Guerra foi uma era repleta de choques e de surpresas. Talvez tão espantoso quanto o retorno dos demônios a Azeroth foi o descobrimento de um novo continente até então desconhecido pela Aliança e pela Horda.

Separada de Lordaeron pelos mares revoltos do Redemoinho, a terra erma de Kalimdor provou ser o destino final da Legião Flamejante. A Horda já havia chegado ao local com base nas visões de seu Chefe de Guerra, Servo. As raças da Aliança, cujos reinos foram destruídos pelos lacaios mortos-vivos dos demônios, apareceram logo em seguida.

Embora rude e indômita, essa nova terra estava longe de ser desabitada. Os orcs, os humanos, os anões Forjaferro e os altos-elfos encontraram os elfos da noite, os taurinos e outras raças. Os últimos uniram-se aos primeiros para derrotar a Legião Flamejante nas escarpas do sagrado Monte Hyjal.

Depois da guerra, os orcs da Horda fundaram sua nova pátria, Durotar, também na parte oriental do continente. Não muito distante, os aliados recém-descobertos, os enormes, porém pacíficos taurinos, estabeleceram seu próprio lar nas vastidões do Penhasco do Trovão em Mulgore. Ao norte, os elfos da noite sofriam com sua recém-adquirida mortalidade enquanto se esforçavam para curar a terra natal devastada.

A vitória se mostrou ambígua para as raças da Aliança. Os humanos, os anões Forjaferro e os altos-elfos teriam uma jornada perigosa pela frente se desejassem voltar a Lordaeron. Mesmo se conseguissem passar com segurança pelo Redemoinho uma segunda vez, pouco os esperava, exceto ruínas e devastação.

A líder da Aliança, Jaina Mourorgulho, e o restante das raças permaneceram em Kalimdor — para, assim como os orcs, construir novas cidades e estabelecer um novo futuro. Recentemente, frotas sob o comando do pai de Jaina, o Grande Almirante Daelin Mourorgulho, chegaram de Lordaeron. Ele discordava da alegação de sua filha de que os orcs queriam apenas a paz e um novo conflito eclodiu entre as raças. A batalha terminou quando Jaina se aliou a Servo contra seu próprio pai, resultando na morte do Grande Almirante Mourorgulho e na dispersão de seus exércitos. Como conseqüência, uma paz precária foi estabelecida entre a nação orc de Durotar e Theramore, a fortaleza da Aliança.

Uma nova era iniciou-se em Kalimdor, mas apenas o tempo dirá se acabará, como sempre, em guerra.

Afiliações em Kalimdor

A vida no novo continente está longe de ser pacífica. As primeiras colônias das diversas raças encontram-se bem separadas para que os diferentes grupos raramente se encontrassem. Porém, todos já se aventuraram além dos limites de suas aldeias para exploração, colonização, diplomacia, comércio... e conquista. Os encontros cada vez mais voláteis entre a Aliança e a Horda podem acabar arruinando a trégua estabelecida na Terceira Guerra.

Além disso, embora os demônios da Legião Flamejante tenham sido derrotados, os indícios de sua passagem ainda maculam a paisagem. O Flagelo, outrora um instrumento da Legião Flamejante, ainda persegue os vivos em algumas áreas. Existem até mesmo rumores de que nem todos os demônios foram destruídos na Terceira Guerra.

Apesar da tensão gerada pelo desrespeito aos tratados, do perigo constante do mal abusivo e dos mistérios de uma terra selvagem, os membros da Aliança e a da Horda estão mais esperançosos do que nunca. Os veteranos calejados de todas as raças sentem que sua luta não representa mais uma batalha pelo domínio, mas a busca por um novo destino.

A Aliança

A Aliança é formada por diversas raças e sub-raças, cada uma com seus próprios planos e interesses. A sua dedicação mútua parece advir mais do hábito do que de ideais compartilhados. Há algumas brechas entre as fileiras: as raças geralmente se aborrecem em ter que compartilhar o espaço limitado de Theramore; os elfos da noite e os altos-elfos mal se suportam; ninguém realmente aceita os meio-elfos e os meio-orcs. Estas disputas aparentemente inócuas às vezes ameaçam minar as forças da Aliança de uma forma que nem a Legião Flamejante ou o Flagelo de mortos-vivos conseguiria fazer.

Apesar da miscigenação em Theramore ser estressante e às vezes caótica, serve para manter a Aliança unida. Possuir representantes de cada raça da facção por perto permite às autoridades lidar com os conflitos com rapidez, antes de se tornarem grandes desastres diplomáticos.

Os Humanos

Apesar de várias raças formarem a Aliança, os humanos a fundaram e consideram-se os primeiros entre iguais. O mesmo vale para Theramore, sua fortaleza em Kalimdor. Mas eles não se gabam disso abertamente perante os outros membros da Aliança. Eles compreendem a luta racial que permeia a cidade e desejam agir como pacificadores. Infelizmente, não percebem que essa atitude de "irmão mais velho" faz as outras raças ficarem cada vez mais ressentidas. As tensões podem atingir níveis extremos entre os membros da Aliança, mas até agora, a dedicação à facção tem superado os conflitos entre as diferentes raças e organizações.

Jaina Mourorgulho conduziu a Aliança à vitória durante a Terceira guerra e continua liderando os humanos desde então. Porém, não governa sozinha; alguns dos magos e paladinos sobreviventes agem como seus conselheiros — aqueles que permaneceram a seu lado após a traição de seu pai, o Grande Almirante Mourorgulho. Estes veteranos concentram-se no mundo da política e proporcionam a Jaina o benefício de sua experiência.

Alguns têm a esperança de retornar a Lordaeron, mas o Redemoinho torna a viagem por mar muito arriscada e ainda há muito a ser feito em Kalimdor. O continente apresenta um potencial enorme para toda a Aliança, seja em Kalimdor ou de volta a Lordaeron, e apenas o tempo poderá mostrar que tipos de relacionamentos serão forjados entre as várias raças que compartilham a terra.

Infelizmente, não há como dizer se a Aliança terá tempo suficiente. A trégua estabelecida após os ataques do Grande Almirante Mourorgulho é muito frágil.

Os Anões Forjaferro

Muitas histórias representam os anões como figuras mal-humoradas e sem graça com corações tão gélidos quanto as pedras de seu lar nas montanhas, Khaz Modan. Na verdade, embora sejam implacáveis nos combates e nas discussões, isso se deve apenas à sua dedicação a suas tarefas. Sob as circunstâncias apropriadas, os anões são bem humorados e muitas vezes é seu coração intrépido que evita que as forças da Aliança fiquem desmoralizadas.

Os Forjaferro viveram por muito tempo à vontade com seu papel no mundo: proteger suas fortalezas nas montanhas e aderir às batalhas em nome da Aliança quando necessário. Então, suas escavações desenterraram ruínas próximas a Khaz Modan que ofereciam evidências de uma raça antiga chamada de titãs. Seres nobres e de coração puro que ajudaram a moldar o mundo em seus primeiros dias, os titãs também era inimigos eternos dos demônios da Legião Flamejante. Os anões examinaram cada artefato recuperado de

A Aliança e a Magia

Os estudiosos da magia arcana e os seguidores dos ensinamentos da Luz Sagrada foram bastante dizimados pela Terceira Guerra. Não existem magos disponíveis em número suficiente para fundar escolas formais, nem sacerdotes e guerreiros paladinos para estabelecer uma igreja unificada. Os que desejam aprender os ensinamentos arcanos ou da Luz devem encontrar alguém com tempo e desejo de ensinar.

Os magos muitas vezes desejam aprendizes. Não apenas por desejam transmitir seu conhecimento às novas gerações, mas porque aqueles que não recebem treinamento formal podem procurar aprender por outras fontes, incluindo conhecimentos proibidos. Já houve aqueles que se voltaram para o poder demoníaco por pura ambição, e isso sempre levou a sua própria destruição.

Os sacerdotes da Luz Sagrada aceitam qualquer um que professe o desejo de trilhar o caminho divino, ao passo que os guerreiros paladinos investigam profundamente qualquer aspirante. Os Cavaleiros da Mão de Prata ainda sentem a dor da traição do Príncipe Arthas. Os paladinos preocupam-se em confirmar o valor dos postulantes antes de compartilhar sua sabedoria.

Uldaman, esperando encontrar formas de se protegerem da Legião. Ao invés disso, acharam algo que mudou sua raça para sempre.

Se os estudiosos acreditassem na tradução de um conjunto de discos de ferro encontrados entre as ruínas, os titãs haviam criado os anões — esculpindo-os a partir das próprias rochas! A revelação abalou o povo e os alicerces de suas crenças mais intrínsecas. Alguns se recusaram a acreditar na tradução dos Discos de Uldaman, enquanto outros pesquisaram avidamente essa herança oculta há tanto tempo. Quando os estudos despertaram nos Forjaferro a habilidade singular de transformar sua pele em pedra por curtos períodos, até mesmo o mais teimoso entre eles se convenceu.

Quando a Legião Flamejante invadiu Azeroth novamente, muitos anões atenderam ao chamado à batalha. Ao se encontrarem em Kalimdor após o fim da guerra, ficaram extasiados por terem um continente inteiramente novo a explorar. As ruínas de Uldaman fizeram com que os Forjaferro embarcassem numa jornada de descobertas por cada região do mundo conhecido, explorando os cumes das montanhas mais altas e as profundezas emaranhadas dos vales nas selvas. Certamente, Kalimdor ocultava cidades antigas e complexos de túneis que os titãs talvez chamassem de lar.

Os anões da Guilda dos Exploradores logo estabeleceram um imenso sítio de escavações em Bael Modan, localizado nas Terras Áridas a oeste das terras orcs de Durotar. Além disso, viajam pela terra, seguindo quaisquer rumores sobre ruínas ou artefatos titânicos. Os anões estudiosos de Theramore reúnem cada informação que seus irmãos descobrem, não importa quão insignificante.

Alguns estão dispostos a se aproveitar da busca dos anões. Os mercados de Catraca encontram-se repletos de "artefatos" forjados grosseiramente e indivíduos de todas as afiliações criaram mapas para as "ruínas titânicas" que cedem de bom grado, mediante um pagamento. Mesmo assim, os anões que descobrem que foram enganados logo demonstram que não se esqueceram suas habilidades marciais.

Os humanos e os altos-elfos ajudam nas explorações — os primeiros na esperança de encontrar riquezas e os últimos de descobrir poder arcano. Os elfos da noite argumentam que alguns segredos do passado devem permanecer enterrados, mas poucos realmente se opõem às expedições. Os orcs por muito tempo consideraram os anões como meros servos dos humanos, mas, ao lutarem ao seu lado durante a Terceira Guerra, adquiriram um respeito relutante pelas "crianças de pedra". Os goblins fornecem dispositivos tecnológicos avidamente para auxiliar nas buscas.

Novos entrepostos de expedição, desde tendas isoladas a pequenas vilas, são estabelecidos por Kalimdor quase semanalmente. Alguns se tornam alvo da vingança de nativos, fragmentos da Horda e outros inimigos dos anões. Apesar disso, eles perseveram, apegados à crença de que, mesmo que nada descubram sobre seu passado, ao menos terão aberto as fronteiras para um futuro que se estende muito além dos antigos limites de Khaz Modan.

Os Altos-Elfos

Esta raça orgulhosa sofreu um golpe violento a seu ego e sua existência durante a Terceira Guerra, quando o Flagelo de mortos-vivos profanou o lar dos altos-elfos em Lordaeron. A destruição de Quel'Thalas é apenas o acontecimento mais recente de um legado de tragédia para os altos-elfos (ou Quel'dorei, como se autodenominam), que começou há milênios, quando não conseguiram resistir ao fascínio da magia arcana. Seus primos, os elfos da noite, chamam isso de vício, e o termo parece apropriado. Não importa qual o caminho que um alto elfo escolha em sua vida. Aqueles que não estudam magia devem meditar a fim de reabastecer suas energias espirituais a cada dia para agirem normalmente.

O grupo de altos-elfos que se estabeleceu em Theramore deseja retornar a Lordaeron um dia, mas a dor da perda ainda é muito forte. Até que reúnam forças para enfrentar o Redemoinho, a maioria canaliza seu pesar, sua vergonha e seu vício na caça dos mortos-vivos que assombram Kalimdor. Ironicamente, combater o Flagelo geralmente exige força mágica, o que acaba aumentando ainda mais a sede dos altos-elfos pelo poder arcano.

Embora achem que conseguem controlar seus ímpetos, os altos-elfos não se orgulham desta dependência e se esforçam para mantê-la em segredo. Eles se tornaram cada vez mais introvertidos e dis-

tantes em relação às demais raças da Aliança. Os humanos sempre consideraram os elfos um tanto estranhos, e por isso este comportamento lhes parece apenas um pouco irritante, às vezes. Os anões são mais tolerantes, embora cuidadosos, sentindo o desespero da outra raça. Os elfos da noite são pouco menos que hostis em relação a seus primos, pois devido à história que compartilharam, sabem o quão longe os Quel'dorei podem ir para alimentar o vício pela magia. Esta atitude é a que mais atormenta os altos-elfos. Os povos élficos separaram-se há 10.000 anos; na opinião dos Quel'dorei, está na hora de seguir adiante. Eles sabem que o uso descontrolado do arcano é perigoso, mas esforçaram-se por várias gerações para dominar a arte. Além disso, esta magia é obviamente essencial para erradicar inimigos como os mortos-vivos e demônios, portanto, que mal há nisso?

Devido a essas circunstâncias e à tensão crescente em relação às outras raças, os Quel'dorei discutem em segredo a idéia de estabelecer seu próprio reino em Kalimdor. O norte é mais atraente, com suas áreas verdes mais densas... e os místicos poços da lua, que saciam a necessidade de magia. O fato do norte também estar sob o controle dos elfos da noite é algo frustrante, mas as expedições dos altos-elfos — ostensivamente para rastrear mortos-vivos — procuram locais promissores.

Os Elfos da Noite

Os elfos da noite, ou Kaldorei, vivem em Kalimdor há milhares de anos. Eles foram os primeiros a enfrentar a Legião Flamejante e essa lembrança permaneceu clara em suas mentes quando os demônios retornaram há pouco tempo. Falar em lembranças não é uma figura de linguagem, pois os elfos da noite eram imortais — isto é, até sacrificarem grande parte de seu poder místico a fim de infundir energia suficiente na Árvore do Mundo para derrotar os demônios.

A destruição causada pela Terceira Guerra, a perda de sua imortalidade e o encontro com as raças da Aliança causaram uma mudança significativa nos elfos da noite. Forçados a encarar sua própria mortalidade e a testemunhar como as outras culturas se desenvolveram, os Kaldorei reconsideraram algumas de suas opiniões arrogantes sobre outras raças. Porém, ainda mantêm uma ambivalência saudável em relação a seus primos. O retorno dos altos-elfos mostrou que eles jamais desistiram da busca perigosa pela magia arcana. Eles podem alegar à vontade que não é algo perigoso, que podem controlar seus poderes, mas os Kaldorei não conseguem esquecer o que acontece quando se mexe com o arcano. Poucos elfos da noite teriam algum problema em exterminar seus primos de uma vez se não fosse pelo compromisso que mantêm com a Aliança. Por isso, eles se contentam em vigiar os Quel'dorei cuidadosamente... prontos para atacar à primeira evidência de que esses escravos do arcano representam perigo.

Os Kaldorei se estabeleceram em várias áreas da Kalimdor setentrional, principalmente na Costa Negra (*Dark Shore*), nas encostas do Monte Hyjal e nas florestas do Vale Acinzentado. A maior de suas cidades é a capital, Refúgio Noturno, localizada nas florestas mágicas da Clareira da Lua. Suas terras foram danificadas pela guerra recente e os habitantes se esforçam para restaurar as cidades e as áreas selvagens onde vivem. Eles também continuam com os esforços para limpar a Floresta Cruel, que foi destruída na guerra anterior contra a Legião Flamejante, há milhares de anos. O tempo não curou a terra; ela permanece amaldiçoada, petrificada e repleta de criaturas monstruosas e anciões amaldiçoados.

Os Kaldorei que não estão envolvidos diretamente na recuperação do território se aventuraram para o sul, curiosos para conhecer a Aliança e até mesmo compreender melhor a Horda, e fascinados por tudo, desde os estranhos produtos que fabricam até seus costumes exóticos. Os elfos da noite também notaram que sua coragem na Terceira Guerra não foi um caso isolado. A Aliança e da Horda podem ser jovens se comparadas aos Kaldorei, mas demonstram um grande potencial.

Os Meio-Elfos

Os meio-elfos não são uma novidade para as raças da Aliança, mas raramente são bem-vindos. Estes seres desprezados apresentam características de ambos os progenitores, mas não conseguem se passar por nenhum deles. Eles alegam que os bebês mestiços costumavam ser assassinados ao nascer. Nenhum registro prova esta acusação — pelo menos

nada que tenha restado da destruição de Lordaeron — e os altos-elfos e humanos a negam. Mesmo assim, essas histórias dão vazão à mágoa dos meio-elfos por serem trazidos ao mundo que não os deseja nem lhes aprecia, evitados por ambas as raças de seus pais.

A vida dos meio-elfos envolve tolerar a desconfiança e rejeição daqueles que veriam como parentes. Perdidos entre duas culturas, jamais aceitos por nenhuma e sem uma sociedade própria, eles passam grande parte de sua existência apenas tentando encontrar seu lugar no mundo. A maioria abandona seu local de nascimento assim que atinge a maturidade e adota um estilo de vida nômade. Às vezes, encontram um lar nas cidades da Horda, mas a cultura é tão diferente que raramente permanecem confortáveis por muito tempo.

Eles se forçam para serem os melhores em qualquer área escolhida, tanto na esperança de que o sucesso os ajudará a se adaptar quanto para contrariar aqueles que os consideram inferiores. Nunca se encontrará um sacerdote mais dedicado, um guerreiro mais leal ou um mago mais estudioso do que um meio-elfo.

É virtualmente impossível que um meio-elfo jamais assuma um cargo importante na Aliança, mas o desejo por aceitação leva muitos a se apresentarem como voluntários quando a facção precisa. Eles sempre acreditaram que um ato de heroísmo pode lhes fornecer a aceitação que desejaram a vida toda.

Embora não possuam uma cultura própria, os meio-elfos compartilham características em comum — principalmente, a insegurança e a desconfiança. Eles se sentem extremamente gratos a qualquer um que seja gentil ou lhes dedique um mínimo de amizade. Esse desespero pode torná-los alvos fáceis de manipulação — o que, por sua vez, pode levar ao outro extremo, tornando-os extremamente desconfiados de qualquer um que mostre um pouco de bondade. Mesmo assim, os meio-elfos tornam-se companheiros muito leais depois que se certificam de que a amizade é genuína. Devido ao preconceito, preferem outros mestiços como companheiros, às vezes mantendo amizades com outros meio-elfos e com meio-orcs, mesmo quando não toleram o outro indivíduo.

A Horda

Outrora uma máquina de destruição a serviço da Legião Flamejante, a Horda mudou significativamente desde que invadiu o mundo de Azeroth através do Portal Negro. O antigo leviatã irrefreável agora se constitui numa coalizão débil de orcs, taurinos e alguns outros aliados que se dedicam à sobrevivência e à prosperidade, em vez da conquista.

Isso não significa que a Horda perdeu a vontade de combater com a destruição de Arquimonde. A facção reagiu com agressividade ao recente ataque do Grande Almirante Mourorgulho a Durotar e vigia com cuidado as terras da Aliança. Mesmo assim, concentra-se em sua própria expansão. Os poderosos tambores de guerra permanecem silenciosos por enquanto, mas serviçais zelosos mantêm-nos bem untados. As patrulhas de orcs se tornaram uma visão comum, já que os recrutas espantam os grupos de javalis-espinho que se aproximam demais das cidades da Horda e eliminam os ninhos de harpias situados nas rotas comerciais. Os guerreiros taurinos combatem as tribos de centauros com regularidade crescente, expulsando seus inimigos ancestrais com a ajuda dos novos aliados do outro lado do oceano. Se precisar de terras ou recursos, a Horda não terá dificuldades em reunir a força para tomar o que for necessário.

Os líderes de cada raça — Servo entre os orcs e Cairne Casco de Sangue entre os taurinos — estabeleceram uma coalizão entre seus povos. Servo age como Chefe de Guerra para os orcs e Cairne é o líder de todas as tribos taurinas. Na teoria, ambos possuem o mesmo posto, mas, na prática, Servo pede conselhos a Cairne sobre questões políticas enquanto o taurino submete-se ao orc em questões militares.

Os Orcs

Os orcs de Draenor já foram conhecidos como "a praga verde" e "a Perdição de Azeroth". Após jurarem servidão à Legião Flamejante, invadiram o mundo de Azeroth como uma maré uivante. Os conflitos com as nações humanas alimentaram seu desejo de sangue. Eles perseguiram seus inimigos através do mar e a derrota em Lordaeron os deixou completamente choca-

dos. Poucos ofereceram resistência quando foram capturados e enviados a campos de confinamento. Separados de sua tradição xamanista e sofrendo com a abstinência da fúria de sangue inspirada pelos demônios, a maioria dos prisioneiros entrou num estado de fuga que os deixou apáticos e sem força de vontade. Então, Servo assumiu o manto de senhor da guerra e líder espiritual. Os orcs recuperaram sua herança espiritual e seguiram Servo pelos mares, enfrentando o perigoso Redemoinho para começar uma vida nova em um continente desconhecido.

O retorno às raízes xamanistas despertou um senso cultural de individualidade e incitou juramentos ardentes de que confiariam apenas neles mesmos. A coragem dos orcs durante a Terceira Guerra, resultando na derrota de Arquimonde no Monte Hyjal, concedeu-lhes um senso de triunfo sobre os demônios cruéis que os utilizaram como marionetes involuntárias.

No final da guerra, os orcs fundaram a nação de Durotar. Eles permanecem sempre atentos à influência maligna da Legião Flamejante entre sua sociedade enquanto vigiam cuidadosamente as fronteiras. Os filhos da Draenor nunca mais permitirão que outros tomem suas terras ou sua liberdade.

A sociedade dos orcs funciona como sempre o fez, embora amenizada por um despertar espiritual e alterada por certas mudanças instituídas por Servo. A estrutura de clãs e chefes da Horda não mais existe — de qualquer forma, todos os antigos comandantes estão mortos — e agora as mulheres são vistas como semelhantes, e capazes até de se tornarem guerreiras.

A força e a tenacidade determinam o destino de um orc, e os mais poderosos e dedicados assumem cargos importantes, independente de sexo ou linhagem. Embora a força física e a destreza militar sejam valorizadas, a inteligência, o caráter e o espírito são igualmente importantes para um orc bem educado. A vida dessas criaturas envolve a força individual e sua aplicação nos momentos em que a Horda mais precisar.

Os orcs consideram a fraqueza um risco que afeta toda a Horda. Eles logo eliminam "expressões de fracasso", talvez com um excesso de zelo. Aqueles realmente desmotivados ou ineptos ficam atrelados a atividades desagradáveis e o fracasso ao se empenharem nestas tarefas inferiores da sociedade orc resulta no exílio da Horda.

A Batalha do Monte Hyjal deixou muitos orcs com a opinião de que as dívidas de sangue e honra foram pagas e que os relacionamentos futuros com os humanos devem começar da tábula rasa — até a chegada da frota do Grande Almirante. Mesmo assim, com a resolução desse conflito, Servo acredita suficientemente na sinceridade de Jaina Mourorgulho para desencorajar uma guerra declarada entre as tribos dos orcs e as forças da Aliança. Apesar dessa precaução, as brigas são comuns.

Os Taurinos

A vida de um taurino é árdua, mas ele enfrenta os tempos sombrios com um largo sorriso e agradecendo diariamente à Mãe Terra por sua sobrevivência. Melancólicas canções antigas revelam as centenas de poderosas tribos taurinas que já residiram em Kalimdor, mas esses números transformaram-se em um pequeno grupo. Séculos de conflitos com os clãs de centauros deixaram os taurinos como uma sombra tênue de seu poder anterior, mas nenhum deles reclama dos caprichos da História que causaram seus infortúnios. Eles se mantêm com a força de seu comprometimento com a tribo, com integridade e com a graça da Mãe Terra.

A honra pessoal e o orgulho são a marca dos taurinos. Sua história é relativamente curta se comparada a de outras raças em Kalimdor. Lendas antigas sugerem que eles foram o resultado de experiências mágicas que fundiram titãs com feras, mas os detalhes foram perdidos ao longo das eras. Ao contrário dos anões em seu frenesi para desenterrar o passado, os taurinos estão satisfeitos com o presente, pois, na verdade, sua História sempre os acompanha no culto aos antepassados.

Todas as estórias indicam os clãs de centauros como seus inimigos ancestrais. Não se pede nem se oferece misericórdia no campo de batalha, embora os taurinos, como amantes da paz, evitarem matar

aqueles incapazes de se defender. Deve-se observar que os centauros não se limitam da mesma forma.

A chegada oportuna da Horda a Kalimdor revitalizou a sociedade taurina. Os orcs procuram respostas para questões espirituais, e os taurinos estão mais do que dispostos a compartilhar suas experiências divinas com os novos aliados. Muitos sentem a grande responsabilidade de liderar os orcs ao longo do caminho para a maturidade espiritual. Os jovens podem até mesmo estudar com os cantores dos espíritos taurinos, e serão tratados como irmãos mais novos enquanto caminharem pela trilha dos profetas.

A opinião dessas criaturas em relação à Aliança é mais complicada. Embora reconheçam as forças chefiadas pelos humanos como antigas inimigas de sangue dos orcs, não se sentem compelidos a partilhar deste ódio. A maioria prefere aproximar-se cautelosamente dos estranhos vestidos de aço vindos do outro lado do oceano.

As Facções Independentes

Algumas raças em Kalimdor não juraram lealdade nem à Aliança e nem à Horda. Antigamente serviçais da Horda, os goblins se mostraram a principal força independente. Embora muitos sigam o exemplo de seus pais, os meio-orcs são extremamente autoconfiantes e seguem seus próprios caprichos, unindo-se à facção que mais lhes agradar.

Outras raças inteligentes podem ser encontradas em Kalimdor, desde os selvagens centauros até os poderosos dragões. Porém, estas raças ainda são independentes e, aparentemente, não desejam estabelecer contato com os recém-chegados. Ainda não se sabe se irão se aliar à Aliança, à Horda ou a nenhuma facção em particular.

Os Goblins

Algumas questões são debatidas interminavelmente entre amigos ao redor de uma caneca de cerveja. Uma das favoritas nas tavernas é "Como, em nome da Luz Sagrada, os goblins se tornaram uma raça importante?"

Os goblins adquiriram uma fama ambígua na Primeira e na Segunda Guerras devido às missões suicidas que realizavam em nome da Horda, prendendo explosivos a si mesmos e flutuando atrás das linhas inimigas com o auxílio de uma bexiga inflada de ovelha. Ao final do conflito, proclamaram que não possuíam uma orientação política. Seu único interesse real era o comércio: se você tivesse dinheiro para os produtos, tornavam-se seus amigos. Esta neutralidade fornece uma base comercial tão ampla quanto possível para suas mercadorias, desde itens mágicos a produtos comuns e suas próprias invenções mecânicas.

Embora já tenham sido apenas assunto para piadas de taverna, as invenções dos goblins demonstraram seu valor nos últimos anos. Sejam "retalhadoras" mecânicas que permitem a um indivíduo colher o equivalente a 10 campos ou "aeronaves" semelhantes a zepelins que transportam exércitos sobre terrenos intransponíveis, as invenções dos goblins tornaram-se lendárias. Essa engenhosidade tecnológica é tão importante para a ascensão desta raça quanto sua habilidade comercial.

Eles também são conhecidos pela grande variedade de áreas em que se dispõem a atuar e por sua tenacidade ao barganhar. Os goblins raramente deixam um item sair da prateleira por uma peça de cobre a menos do que vale. Catraca, na costa oriental de Kalimdor, é sem dúvida o maior e mais conhecido entreposto comercial dos goblins, mas está longe de ser o único. Os diligentes membros dessa raça estabeleceram barracas e pequenas aldeias comerciais ao longo de grande parte do continente em um período de tempo notavelmente curto. Estes entrepostos podem variar de tamanho e localização, mas todos apresentam uma variedade impressionante de produtos. As entregas de suprimentos são feitas com regularidade (tanto quanto possível, dados os perigos de se viajar por Kalimdor), e tudo é controlado pelos príncipes mercadores.

De modo geral, a Aliança e a Horda respeitam o novo poder dos goblins, aproveitando a habilidade dos príncipes mercadores para produzir ou encontrar itens difíceis de serem adquiridos. No entanto,

há rumores sobre goblins envolvidos com mineração em larga escala e operações de desmatamento para a obtenção de matérias-primas, o que preocupa os elfos da noite e os taurinos, pois ambos são amantes da natureza. Desde que essas histórias vieram à tona, os príncipes mercadores têm sofrido com seus trens de suprimentos sendo atacados por guerrilheiros e suas fábricas sabotadas. Os goblins são espertos o suficiente para saber que a lista de suspeitos é curta e não parecem preocupados com a ameaça. Eles acumularam riquezas suficientes para contratar segurança extra para seus empreendimentos mercantis.

Entretanto, os goblins não são apenas mercenários. Sabe-se que eles forjam laços fortes com indivíduos de outras raças. Seu tamanho pequeno e seu comportamento estranho deixam os outros seres — os elfos em particular — desconfortáveis, mas os goblins não parecem se importar muito com a impressão que causam. Eles julgam por ações, aceitando aqueles que os tratam como amigos e afastando-se daqueles que poderiam agredi-los.

Mesmo com o mau funcionamento e as explosões (nem tão freqüentes quanto as conversas de taverna sugerem, mas longe de serem raras), a tecnologia goblin está mostrando uma qualidade que rivaliza a dos anões e suas armas de fogo. Se possuíssem a força física e o poder místico na mesma proporção de sua engenhosidade e astúcia, seriam uma força de certa importância. É claro que os goblins alegam que já o são — se não fosse por seu físico frágil, governariam o mundo.

Então riem e dizem que preferem um desafio, e se oferecem para pagar a próxima rodada aos clientes da taverna.

Os Meio-Orcs

Durante as várias batalhas travadas pelos orcs e humanos, os meio-orcs foram o resultado infeliz dos exércitos invasores de ambas as raças. O aprisionamento dos orcs após a Segunda Guerra aumentou significativamente o nascimento desses mestiços. Muitos foram a conseqüência de uma existência difícil, mas outros foram de fato o resultado do amor secreto entre guardas humanos e prisioneiros orcs.

Os meio-orcs têm pouco facilidade a mais em serem aceitos do que os meio-elfos. Eles se encontram na situação desagradável de terem de provar seu valor repetidamente apenas por causa do que são. Os humanos oferecem uma tolerância relutante àqueles que demonstram não serem vítimas dos ímpetos primitivos dos orcs, enquanto estes aceitam os híbridos que se destacam como guerreiros ou xamãs.

O caminho para o sucesso na Aliança está repleto de obstáculos para os meio-orcs. Por exemplo, nenhuma lei desta facção impede que se tornem cavaleiros com título de nobreza, mas muitos meio-orcs que aspiram a este objetivo sublime devem se esforçar três vezes mais que seus companheiros humanos — enquanto tentam evitar serem desqualificados por detalhes com os quais os piores candidatos humanos nunca teriam que se preocupar. Aqueles que perseveram conseguem realizar feitos incríveis, mas essa luta constante já destruiu o ânimo de muitos.

Os meio-orcs são recebidos com mais facilidade entre a sociedade dos orcs, mas não se adaptam perfeitamente. De modo geral, a Horda acredita que o sangue orc, mesmo aquele misturado ao sangue "fraco" dos humanos, continua sendo sangue orc. Porém, os meio-orcs que convivem com a Horda sofrem algumas das mesmas limitações da Aliança, embora por razões completamente diferentes. Como tanto na sociedade dos orcs se baseia na força, e os de sangue puro são mais poderosos e resistentes, os mestiços precisam se esforçar muito mais e por um tempo maior para alcançar o que é natural para a maioria. Os meio-orcs inteligentes são aceitos em outros papéis, mas, com a ênfase da Horda na destreza militar, a dificuldade em atingir as altas posições sociais acaba por desencorajá-los.

Quanto mais determinado, mais perigoso se torna um meio-orc, pois estão dispostos a fazer quase tudo para conseguir aceitação — ou o domínio — entre seus semelhantes.


Costa Negra
Monte Hyjal
Refúgio Noturno
As Ilhas do Eco
Floresta do Vale Acinzentado
Orgrimmar
Durotar
Montanhas Garras-de-Pedra
Chapada do Lamaçal Navalha
Desolace
Terras Áridas
Catraca
Penhasco do Trovão
Bael Modan
Maraudon
Mulgore
Pântano Empoeirado
Ilha Theramore
As Mil Agulhas
Feralas
Deserto Tanaris
Sillithus
Cratera Un' Goro
As Cavernas do Tempo
KALIMDOR

As Regiões de Kalimdor

Grande parte deste vasto continente permanece selvagem, intocado exceto pelas explorações e colonizações mais rudimentares. Essa situação oferece muito espaço para aventuras, seja desencavando um ninho de membros do Flagelo na Costa Negra, repelindo um bando de guerra de centauros em Desolace ou perseguindo um bruxo através de ruínas nas Terras Áridas.

Ladrões e bandoleiros estabeleceram colônias inteiras no meio do nada, enviando seus capangas para o latrocínio ou o aluguel. Cultos demoníacos praticam magia arcana proibida sem muitos obstáculos. Monstros surgem das florestas para caçar os fracos e desavisados. De fato, aventurar-se em Kalimdor pode ser perigoso, mas também gratificante para os heróis que buscam fama, riqueza ou eliminar os legados do mal abandonados pela Legião Flamejante.

História oferece uma descrição breve sobre o passado da região.

Geografia explica a localização e o aspecto do local. Consulte "Aventuras em Áreas Selvagens" no Capítulo 3: Aventuras do *LdM* para detalhes sobre os diferentes tipos de terrenos indicados nos diversos verbetes.

Habitantes descreve qualquer presença significativa da Aliança, da Horda e/ou de raças independentes, assim como de criaturas comuns na região. O livro básico **Livro dos Monstros de Warcraft** ou o *LMo* apresenta informações completas sobre as raças e monstros que ainda não foram mencionados neste livro.

Áreas de Interesse oferece uma seleção de cidades importantes e/ou locais conhecidos pelos habitantes de Kalimdor. Certamente, há mais lugares a serem explorados do que aqueles descritos aqui, mas é para isso que serve a sua campanha, certo?

Floresta do Vale Acinzentado (*Ashenvale Forest*)

História

O Vale Acinzentado é uma vastidão primitiva há muito tempo entregue às feras e aos caprichos selvagens da natureza. Os elfos da noite que se estabeleceram em Kalimdor após o Cataclismo caçavam nesta floresta, mas nunca habitaram o seu interior. Quando ocorreu a invasão da Legião Flamejante na Terceira Guerra, os elfos da noite pararam até mesmo de caçar para combater os demônios. Isso permitiu que muitas criaturas voltassem e prosperassem na ampla floresta, representando um perigo para todos que se aventuram ali.

Geografia

Tipo de Terreno: Floresta temperada entre densa e média.

A Floresta do Vale Acinzentado cobre um grande arco ao sul do Monte Hyjal, com as Montanhas Garras-de-Pedra a sudoeste e as Terras Áridas diretamente ao sul. O território arruinado de Azshara jaz na outra margem de um rio a leste.

Vale Acinzentado é uma floresta antiga, com vegetação há muito intocada por qualquer raça mortal. O clima é razoavelmente ameno, embora sujeito a chuvas constantes. A mata é tão antiga e densa que apenas fios de água atravessam as espessas copas das árvores.

A floresta se tornou ainda mais selvagem depois que foi abandonada com o início da Terceira Guerra. Todos os caminhos que a atravessam foram invadidos pela vegetação, e alguns se tornaram intransponíveis. Por sua vez, as trilhas de animais estão mais movimentadas, pois as feras que vivem no abrigo das árvores maciças tornaram-se mais numerosas e ousadas. Aqueles que viajam pelo Vale Acinzentado devem manter-se atentos o tempo todo.

Habitantes

Além dos ursos e grandes felinos que espreitam no denso matagal, enormes selvagens com cabeças de aves pastam no Vale Acinzentado. Sabe-se que cruéis harpias constroem ninhos gigantescos no topo das árvores mais altas. Elas caçam ao amanhecer e ao anoitecer, quando a luz que atravessa as copas das árvores transforma a floresta numa confusão de sombras mutáveis. Os ancientes — árvores inteligentes que agem como guardiões da floresta — também vagam pelo Vale Acinzentado.

Este local encontra-se sob a proteção dos ancientes e de sentinelas dos elfos da noite. Porém, ninguém

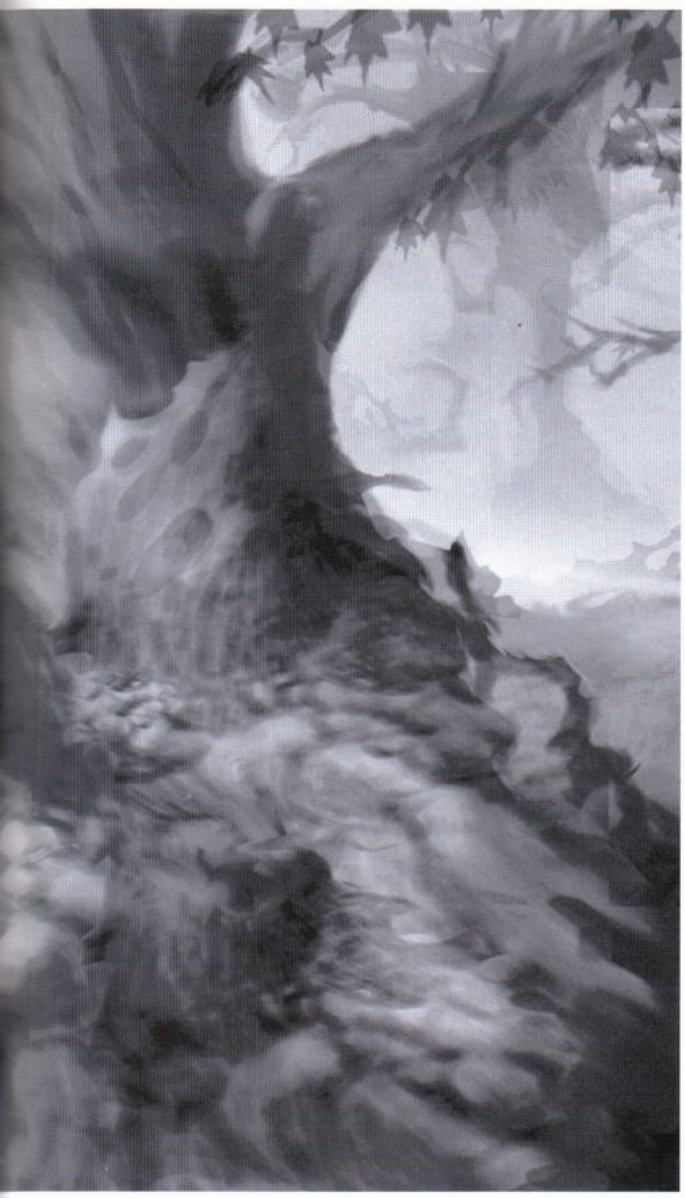


estabeleceu uma comunidade propriamente dita na floresta, preferindo mantê-la em seu estado natural. Os viajantes devem tratar essas forças com respeito, principalmente se desejarem chegar a seu destino.

Os ancientes e as sentinelas élficas protegem a região cuidadosamente com patrulhas constantes. Qualquer um que ameace a floresta – cortando árvores vivas, caçando as feras selvagens e assim por diante – sofrem os ataques poderosos das ancientes e as flechas letais das sentinelas.

A única presença unificada de elfos da noite residindo na região é um grupo solitário de rangers. Os Andarilhos de Longe utilizam o terreno e os outros habitantes para treinar suas perícias especiais. Eles têm opiniões diferentes sobre a presença de estranhos no Vale Acinzentado. Alguns acreditam que sua tarefa seja receber e proteger os viajantes, desde que não representem uma ameaça para a floresta. Outros os vêem como intrusos que devem ser "escoltados" até a fronteira meridional. Mesmo assim, seja qual for sua idéia, os Andarilhos de Longe cumprem os pedidos dos ancientes e das sentinelas.

Não existem muitos motivos para tentar dominar a floresta, já que não há cidades a invadir ou tesouros a saquear (até onde se sabe), mas os rangers e os ancientes permanecem atentos.



Áreas de Interesse

O Vale Acinzentado não possui cidades; os habitantes da velha floresta são principalmente os animais, e há poucos povoados de humanóides. Não existem quaisquer ruínas notáveis.

Acampamento dos Andarilhos de Longe: Os rangers elfos da noite criaram este entreposto a partir de várias árvores grandes que foram escavadas e unidas por pontes suspensas. Eles mantêm um comércio regular com seu povo em Refúgio Noturno.

Mina Linha de Ouro: Os orcs minaram esse local no Vale Acinzentado oriental não muito depois de se estabelecer em Kalimdor. Desde então, abandonaram-no devido às dificuldades logísticas para transportar o ouro da mina e aos encontros freqüentes com as feras da floresta, incluindo Andarilhos indignados. Depois disso, os animais passaram a usar os túneis escavados como abrigos.

Santuário de Aessina: Construído há séculos pelos elfos da noite, este antigo santuário dedicado ao espírito selvagem Aessina jaz no meio de uma clareira no coração do Vale Acinzentado. Ele consiste em um lago límpido com uma estátua de Aessina ao seu lado, vestindo apenas heras. Sabe-se que as dríades visitam o santuário para cultuar Aessina.

Passagem do Vento Cortante: Ao longo da fronteira meridional do Vale Acinzentado encontra-se a entrada do Penhasco do Vento Cortante. A trilha sinuosa leva dos ermos da floresta primitiva aos desfiladeiros tempestuosos das Montanhas Garras-de-Pedra, onde as harpias se aninham.

Azshara

História

Antes da grande Fragmentação, este trecho da costa ao longo da fronteira setentrional de Kalimdor era parte da cidade de Zin-Azshari, a capital dos elfos da noite. Então sobreveio a expulsão dos demônios. A terra se fendeu e o mar invadiu a região, tornando-a um cemitério aquático e deixando apenas as ruínas da outrora grandiosa cidade. Os elfos da noite sobreviventes chamaram este local — antes glorioso, agora nada mais do que uma relíquia despedaçada — de Azshara, o nome da rainha enlouquecida pela influência demoníaca.

Desde então, este lugar de ilhas rochosas, penhascos escarpados e mares repletos de corais originou muitas lendas. Alguns elfos da noite sugerem que nem todos os demônios foram banidos e escondem-se até hoje sob as águas cintilantes do Mar de Coral, apenas aguardando o momento para atacar novamente. Outros alegam que a rainha Azshara não se afogou, mas transformou-se em um ser aquático abominável que um dia liderará seus seguidores malditos para recuperarem o mundo da superfície. Alguns sussurram que o Portal Negro que trouxe os demônios para Azeroth pela primeira vez ainda existe e jaz sob o oceano, aguardando que alguém o reabra.

Outros ainda afirmam que a antiga Fragmentação despertou algo que dormia na parte mais profunda do oceano, e que um dia surgirá num maremoto de destruição. Seja qual for a verdade, os elfos da noite concordam que a região é amaldiçoada.

Geografia

Tipo de Terreno: Aquático temperado (água parada) com colinas acidentadas.

A região costeira de Azshara encontra-se a leste da Floresta do Vale Acinzentado e ao norte de Durotar.

Um rio separa a mata original do que restou da terra. O terreno além deste rio é apenas uma faixa de vegetação sobre penhascos fragmentados que se erguem sobre uma praia de marfim. As ondas do Mar de Coral se quebram contra a areia, e ilhas — simples afloramentos de rochas escarpadas — projetam-se da água. Uma extensão sinuosa de recifes cria um labirinto de corais sob a superfície do oceano, tornando a viagem por mar virtualmente impossível.

Habitantes

Os elfos da noite consideram a região amaldiçoada, e a maioria das outras raças considera as tempestades constantes desagradáveis. Há apenas um povoado conhecido em Azshara, a vila comercial orc de Ulang Severa, e seus habitantes falam de criaturas percorrendo as ruínas de Zin-Azshari além dos penhascos e murlocs e naga nadando no Mar de Coral. Bandos de mortos-vivos já apareceram na praia e nas adjacências da Floresta do Vale Acinzentado. Da mesma forma, os cânticos sombrios dos cultistas demoníacos ecoam pelos penhascos, em contraponto aos sons das tempestades. Estes rumores e aparições levaram à formação de patrulhas de elfos da noite e a uma presença militar crescente em Ulang Severa.

Áreas de Interesse

Mar de Coral: Este mar raso é o lar de vários peixes e plantas subaquáticas que iluminam as águas brilhantes, criando um contraste surreal e belo com as nuvens negras que freqüentemente pairam sobre o local. O recife de coral labiríntico que dá nome ao mar torna a navegação impossível, porém, apresenta extensões que se encontram próximas à superfície e até mesmo algumas partes que ficam expostas. Apenas os corajosos (ou imprudentes) tentariam viajar pelos corais, principalmente porque os murlocs e os naga costumam atacar aqueles que se aventuram longe da praia.



Ulang Sinistra: Este entreposto da Horda foi estabelecido para competir com os mercadores goblins. Ele oferece produtos e armas para todos, de exploradores anões a altos-elfos à caça de mortos-vivos.

Ruínas de Zin-Azshari: O cataclismo fez grande parte dessa cidade antiga desabar e submergir no oceano. Um aglomerado de ruínas prende-se aos penhascos orientais, há muito evitadas pelos elfos da noite. Recentemente, caçadores de tesouros e equipes de exploradores anões fizeram incursões experimentais pelas ruínas. Eles foram afastados por bandos ferozes de naga, que aparentemente dominaram o local.

As Terras Áridas (*The Barrens*)

História

A vasta região atualmente conhecida como Terras Áridas já foi uma floresta próspera sob a proteção dos elfos da noite e de seus parentes. Então, a Legião



Flamejante surgiu e ocorreu a grande Fragmentação, que abalou os alicerces da antiga Kalimdor. Esta paisagem florestal transformou-se numa planície árida diariamente castigada pelos raios do sol.

Geografia

Tipo de Terreno: Quente com colinas acidentadas, planícies (pradaria), algumas áreas de deserto rochoso e montanhas escarpadas.

As Terras Áridas são uma savana vasta e seca que se estende entre as Montanhas Garras-de-Pedra a oeste e Durotar a leste. As pradarias e mesas de Mulgore erguem-se a sudeste, enquanto que os charcos do Pântano Empoeirado localizam-se a sudoeste.

Grande parte de região consiste de amplas planícies. As montanhas a oeste impedem a dispersão da massa de ar constantemente aquecida que origina os ventos rodopiantes que açoitam a região. Estas tempestades de vento provocam redemoinhos de areia e destroem qualquer coisa maior do que as pequenas, mas tenazes, árvores do cerrado. A água é mais valiosa do que o ouro nas Terras Áridas, e a localização de nascentes ocultas consiste num dos segredos mais bem guardados de seus habitantes. Leitos de rio secos e um imenso emaranhado de desfiladeiros tornam qualquer viagem pela região uma tarefa perigosa e cansativa.

Habitantes

Antes das mudanças, existiam diversas grandes cidades Kaldorei nesta região. Agora, os poucos corajosos dispostos a ganhar a vida nas planícies áridas inevitavelmente encontram-se com os bandos de guerra de centauros ou com os grupos de ataque de javalis-espinhos. Apesar do terreno nada convidativo e dos habitantes hostis, o local é de grande interesse tanto para a Aliança quanto para a Horda, bem como para as raças nativas de Kalimdor. Rotas comerciais entrecruzam a paisagem, vindo de ou dirigindo-se para regiões mais convidativas, principalmente a Estrada do Ouro, que se prolonga de norte a sul pelas Terras Áridas e além. Também existem rumores sobre a existência de minerais preciosos e ruínas aguardando aqueles com a coragem para procurar por eles.

Os bandos de guerra dos centauros são vistos com mais freqüência nos desfiladeiros das Terras Áridas, embora vaguem até o rio que delimita a fronteira oriental com Durotar. Agressivos e destemidos, são conhecidos por sua selvageria, principalmente contra taurinos e elfos da noite. Eles também não hesitam em atacar caravanas de mercadores, seja pelas mercadorias ou apenas em nome da violência. Os viajantes que sobrevivem à sede de batalha dessas criaturas são transformados em mão-de-obra escrava para trabalhar nas minas perigosas que os centauros escavam na terra seca.

Expulsos de Durotar pelos orcs, os javalis-espinhos estabeleceram aldeias rudimentares ao longo do rio que separa a nação orc das Terras Áridas. A partir dali, fazem incursões aos povoados do outro lado do curso d'água ou penetram no interior das Terras Áridas para atacar as caravanas na Estrada do Ouro. Estes ataques têm prejudicado os lucros dos príncipes mercadores goblins, que iniciaram negociações para pagar os javalis-espinho em ouro e produtos a fim de protegerem as caravanas contra os bandos de guerra dos centauros.

Os javalis-espinhos também ergueram uma fortaleza batizada de Baixada do Pântano Navalha no noroeste das Terras Áridas. Pântano Navalha é uma massa de espinheiros gigantescos e retorcidos e cabanas rústicas de lama, e se tornou o centro da sociedade dessas criaturas.

Outros perigos incluem as harpias, que observam empoleiradas no topo das mesas nas Terras Áridas setentrionais, e os animais de grande porte, como os leões e os lagartos-trovões — embora estas criaturas evitem a Estrada do Ouro.

Os riscos não desencorajaram os anões Forjaferro de estabelecer uma fortaleza próxima ao sítio de escavação de Bael Modan. Os centauros atacaram-na, mas foram repelidos em todas as vezes. Os batedores alegam que eles estão reunindo outras tribos para realizar um assalto em larga escala, mas os anões não estão preocupados. A cada dia, Bael Modan se torna mais forte, à medida que seus habitantes constroem defesas e mais anões e alguns outros membros da Aliança chegam para se estabelecer no local.

Áreas de Interesse

Bael Modan: O maior povoado nas Terras Áridas centrais é caracterizado pelas robustas muralhas e torres de vigias de pedra bloqueando a entrada de uma caverna na montanha que os anões Forjaferro batizaram como Bael Modan — "a montanha vermelha". Um acampamento logo atrás da muralha oferece abrigo para as caravanas da Aliança e os viajantes atravessando as Terras Áridas. As despensas e os depósitos de Bael Modan são um alvo tentador para os bandos de guerra de centauros e os invasores javalis-espinhos, mas os rifles e morteiros dos anões se mostraram mais do que capazes de suportar tais ataques.

Atrás de uma segunda muralha, encontra-se a maior escavação arqueológica dos anões em toda Kalimdor. Cerca de mil anões escavam dia e noite para revelar o mais significativo conjunto de ruínas titânicas descoberto desde Uldaman no continente de Lordaeron. Os viajantes são bem-vindos a Bael Modan, mas não têm permissão para visitar as ruínas. Poucas criaturas que não sejam anões recebem esta honra. Nos demais aspectos, os Forjaferro são muito hospitaleiros, oferecendo uma refeição e um lugar para dormir e pedindo apenas uma boa história como pagamento. Mesmo assim, atiradores patrulham as ruas e vigiam todos os visitantes, temendo que ladrões se aproximem demais dos artefatos titânicos.

Os visitantes logo percebem que os anões não se esqueceram de suas armas tradicionais desde a invenção da pólvora. Os habitantes de Bael Modan criaram um torneio de inverno e os melhores prêmios — elmos de bronze primorosos — concedidos àqueles mais habilidosos com o machado e o martelo.

O Círculo da Poeira: No centro das Terras Áridas, encontra-se um desfiladeiro profundo e semicircular que os centauros chamam de Círculo da Poeira. Eles se reúnem na beira do Círculo para observar os redemoinhos de areia rodopiando pela savana, acreditando que a terra revela seus destinos na poeira rodopiante. Eles também crêem que a terra pode ser apaziguada com oferendas, e atiram ouro e jóias nos redemoinhos quando eles se desfazem no desfiladeiro. As oferendas acumuladas são uma tentação quase irresistível para os orcs e os goblins, embora a maioria dos ladrões em potencial seja capturada pelos centauros, que degolam os intrusos e expõem as cabeças ao redor da borda do Círculo da Poeira como um aviso.

O Campo dos Gigantes: Nas Terras Áridas meridionais, perto das Mil Agulhas, espalha-se uma planície onde os cupins construíram centenas de colônias, algumas com mais de 18 m de altura. Os cimos dessas elevações são excelentes postos de observação para os leões que vigiam o terreno ao redor e caçam os

transeuntes. As torres de lama disformes assumem vagamente a forma de gigantes, por isso o nome.

Os centauros consideram este local sagrado e suas tribos fazem jornadas regularmente para espalhar totens pelo campo. Um esporte popular entre os jovens taurinos consiste em roubar estas oferendas e até mesmo deixar ícones ofensivos em seu lugar.

A Estrada do Ouro: Esta rota comercial foi batizada em homenagem às caravanas que viajam regularmente pela estrada entre Catraca, ao sul, até Refúgio Noturno, ao norte.

Catraca (*Ratchet*): Estabelecida com partes iguais de indústria e decadência, a cidade portuária goblin de Catraca estende-se por quase 1,5 km pela linha costeira, onde as Terras Áridas orientais se alongam entre Durotar e o Pântano Empoeirado até o mar. Catraca é o orgulho dos goblins, uma cidade comercial onde é possível encontrar quase qualquer coisa que o coração desejar — e, se algo estiver faltando no estoque, com certeza os goblins conseguem encomendá-lo. A cidade também oferece balsas regulares que atravessam a rota segura, embora mais longa, até a fortaleza insular de Theramore ao sul. Consulte a caixa de texto "Catraca, A Cidade dos Príncipes Mercadores" para mais informações.

Repouso Assombreado: Esta pousada é uma visão reconfortante para os viajantes cansados que percorrem a Estrada do Ouro. A um dia de viagem ao sul do Vale Acinzentado encontra-se a estalagem construída ao lado de um poço natural, conhecida pelas camas macias, refeições quentes, bebidas geladas e a guarnição permanente que a protege dos ataques de centauros e javalis-espinhos. Os menestréis imortalizaram o proprietário do estabelecimento no refrão de uma balada: "*Ele traz o hidromel, ele traz a cerveja/E com um grande sorriso de orelha a orelha/Ele serviu por muito tempo a toda gente/Por isso nós o chamamos Jim Sorridente*".

Catraca, a Cidade dos Príncipes Mercadores

Catraca é uma cidade onde criaturas que já foram motivo de piada reinam soberanas. Suas ruas se estendem sem qualquer planejamento através de bairros dedicados a uma só atividade: o comércio. Armazéns decrépitos localizam-se ao lado de imponentes mansões de pedra. Lojas sofisticadas estão coladas a cabanas rudes. Produtos de todos os tipos imagináveis — e outros além da imaginação — encontram-se expostos em mercados e nas butiques exclusivas.

Catraca é governada por uma corporação conhecida como a Companhia de Empreendimento, um grupo de empresários gananciosos que estão sempre de olho nos lucros.

Os goblins recebem qualquer um com ouro ou itens de valor disposto a trocá-los por seus produtos e serviços. Os comerciantes abarrotam os mercados diariamente, vendendo desde seda a escravos, e as lojas que se localizam nas ruas e becos sinuosos permanecem abertas até mesmo durante a noite. Os endinheirados podem ouvir músicos habilidosos enquanto bebem uma boa cerveja e se deliciam com a comida preparada por excelentes chefes. Para os de gosto mais mundano, as ruas ao longo do cais estão repletas de prostíbulos, tavernas e cassinos.

Além do comércio, Catraca abriga uma série de arenas para torneios de gladiadores. Estes eventos tremendamente populares são abertos a todos os visitantes, e os vencedores recebem prêmios valiosíssimos. Os príncipes do Círculo Dourado geralmente contratam aqueles que se destacam nas arenas como seguranças pessoais ou guardas de caravana.

Catraca é o maior porto de Kalimdor, com tantas embarcações trazendo cargas quanto os navios que se dirigem para outros lugares ao redor do continente. Além de navios comerciais legítimos, os piratas recebem anistia no porto da cidade dos goblins, desde que possam pagar as elevadas taxas portuárias. Esta situação enfurece muitos capitães de navios mercantes, mas eles não conseguiriam continuar operando se decidissem boicotar Catraca. Além disso, os Defensores da Lei e os mercenários contratados que se espalham pela zona portuária sempre estão dispostos a lidar com qualquer um procurando problemas.

O céu sobre Catraca é quase tão agitado quanto o porto, repleto de zepelins goblins, máquinas voadoras dos anões e outras engenhocas aéreas. Uma aeronave fornece transporte aéreo rápido para qualquer lugar de Kalimdor aos mercadores e viajantes — porém, quando é necessário dar preferência às cargas regulares dos príncipes mercadores, cobram-se bonificações muito mais elevadas do que o preço normalmente já elevado destes serviços.

Sim, Mas É Um Calor Seco

As terras centrais de Kalimdor – desde Durotar na costa leste ao longo das Terras Áridas e Mulgore e até Desolace no sudoeste – são uma região inóspita, e não somente por causa de seus habitantes. Vastas áreas não contêm qualquer civilização consolidada e apresentam um clima árido. O calor e a falta d'água podem matar tão rapidamente quanto uma queda do Pico Garras-de-Pedra. A temperatura em Desolace e nas Terras Áridas pode atingir até 55° C durante o verão. Mulgore e Durotar são um pouco mais temperadas, embora não menos impiedosas com aqueles suficientemente tolos para viajar sem um suprimento adequado de água e alguma forma de proteção contra os elementos.

Principalmente nos meses de verão, combater o calor na Kalimdor central representa um desafio equivalente a lutar contra um bando de guerra de centauros. Os heróis logo passarão por dificuldades se não tomarem as precauções adequadas quando estiverem viajando pela paisagem árida. Algumas dicas básicas são:

Não viaje quando o sol estiver alto. O sol aquece a terra durante o dia, mas o calor começa a se dissipar quando começa a anoitecer no céu ocidental. A noite varia entre úmida, ao sul, nas proximidades do Pântano Empoeirado, a gélida, no deserto perto das cordilheiras Garras-de-Pedra e Mil Agulhas. As manhãs esquentam rapidamente, mas ainda são suportáveis por algumas horas após a alvorada. Porém, viajantes desprotegidos entre o final da manhã e o meio da tarde estarão sujeitos à força total do sol.

Carregue mais água do que o que parece necessário. Em média, é preciso beber 7,5 l de água por dia em um clima quente. O calor suga os fluidos do corpo após somente algumas horas e, quando você começa a se sentir mal, a desidratação já está bem avançada.

A cada 4 horas que um personagem não beber água em um clima quente durante o dia, é necessário realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 15, aumentando em 2 a cada 4 horas consecutivas). Um fracasso significa que o indivíduo está exausto. Ele se moverá com metade de seu deslocamento e sofrerá –6 de penalidade em Força e Destreza. Quando isso acontecer, é necessário um teste de resistência de Fortitude (CD 18) por hora. Se falhar, o personagem ficará inconsciente devido à insolação.

Encontrar um abrigo do sol permite que o personagem fique meramente fatigado após 1 hora (não consegue correr ou atacar e sofre –2 de penalidade em Força e Destreza) e elimina a necessidade de se fazer uma jogada para a insolação.

Beber água depois que a exaustão causada pelo calor já se instalou reinicia a contagem do período de 4 horas, mas não anula qualquer efeito dessa condição ou da fadiga que o personagem já esteja sofrendo.

Consulte "Diretrizes Gerais e Glossário" no *LdJ* ou "Resumo das Condições" no Capítulo 8 do *LdM* para mais detalhes sobre exaustão, fadiga e inconsciência.

Porém, o que a maioria dos visitantes não sabe é que a guarnição, na verdade, é formada pelos Saqueadores de Quarvel, bandidos que atacam as caravanas da Horda viajando pela Estrada do Ouro.

Flibusteiros do Mar do Sul: Esta pequena frota de piratas goblins não tem um domicílio em terra – ao menos as autoridades não encontraram nenhum – mas são uma visão muito comum ao longo da costa das Terras Áridas e no porto livre de Catraca. Estes canalhas são apenas alguns entre vários piratas que vagam pelas rotas comerciais desde a Costa Negra a Theramore em busca de fortuna e pilhagem.

As Escadarias de Tidus: A meio dia de viagem ao norte de Catraca, encontra-se a aldeia costeira de pescadores chamada Tidus. Trata-se de um povoado comum, exceto pelo antigo conjunto de escadarias de pedra que se estendem pela praia e desaparecem sob as ondas. As lendas locais dizem que elas conduzem a uma cidade Kaldorei que submergiu após a destruição da primeira Fonte da Eternidade. Os adultos e crianças da vila mergulham até a maior profundidade possível, mas, até hoje, ninguém achou nada além de uma escadaria interminável.

Costa Negra (*Dark Shore*)

História

Após a Fragmentação, alguns elfos da noite se estabeleceram nas regiões setentrionais do continente, no Monte Hyjal e proximidades, incluindo este porto no sopé norte da montanha. Eles abandonaram a Costa Negra durante a Terceira Guerra, buscando a segurança do Monte Hyjal e da Clareira da Lua.

Um número pequeno de elfos da noite retornou à praia fria e desolada para restaurar o porto. Eles residem na vila de Auberdine e a utilizam como um posto de balsas. O restante da costa permanece em ruínas.

Geografia

Tipo de Terreno: Aquático temperado (água parada), floresta média e montanhas ameaçadoras.

A Costa Negra se estende pelo noroeste de Kalimdor. As terras conspurcadas da Floresta Cruel estendem-se ao sul, em direção ao Monte Hyjal.

Os penhascos rochosos, o solo arenoso e a eterna névoa marinha garantem que poucas coisas dignas de nota cresçam na Costa Negra. Algas, plantas marinhas e rochas cobrem o local e algumas árvores esparsas pontuam a paisagem além da praia.

Antes uma próspera colônia de elfos da noite, agora não passa de um litoral desolado repleto de edifícios arruinados. Na maior parte do tempo, o clima é frio e chuvoso, com um vento cruel agitando as ondas. A chuva e a névoa prevalecem durante boa parte do ano, permitindo que apenas os marinheiros mais habilidosos cruzem as águas perigosas. Os destroços dos navios pertencentes a navegadores menos talentosos se espalham pela águas mais rasas e pela praia.

Os elfos da noite que atualmente residem na Costa Negra concentram suas atenções na reconstrução de Auberdine. A maior parte da cidade é constituída de edificações novas, já que os elfos eliminaram as ruínas que não conseguiram restaurar. Muitos escombros permanecem fora de Auberdine, e os ventos fortes e a água salgada continuam corroendo os prédios outrora firmes. Estas colunas desgastadas e estruturas à beira do colapso não se encontram totalmente abandonados — há muitos rumores de que os murlocs e os naga estão dominando aos poucos as ruínas.

Habitantes

Os elfos da noite possuem uma presença limitada na Costa Negra. Eles passam a maior parte do tempo mantendo a segurança da área diretamente ao redor da cidade portuária de Auberdine.

Quando não estão lutando entre si, os naga e os murlocs que se escondem pelas ruínas da região atacam quaisquer viajantes que parecerem presas fáceis.

Os furbolgs habitam uma série de cavernas abaixo do porto. Rudes, mas antigamente amigáveis com os elfos da noite, o tempo que passaram nas ruínas transformou muitos deles em seres ferozes.

Áreas de Interesse

Auberdine: O único refúgio quente na terra desolada da Costa Negra. O clima opressivo e as criaturas que se escondem nas sombras tornam grande parte da região inóspita, mas este próspero entreposto comercial é um lugar seguro para os heróis recarregarem os suprimentos e descansarem. A cidade tem cerca de 200 habitantes, principalmente elfos da noite. Os visitantes podem parar na Taverna Olho de Peixe para uma refeição quente, comprar suprimentos no Posto Comercial de Tassik ou, se souberem navegar, alugar um esquife na Loja de Barcos de Syran. Os habitantes são bastante extrovertidos para elfos da noite, e sempre dão conselhos, tanto sobre navegação quanto sobre viagens pela Costa Negra. Auberdine também é uma das poucas colônias élficas que toleram a presença de um alto-elfo.

O local é uma vila pequena com pouco a defender, exceto um estilo de vida seguro. O comportamento jovial dos habitantes é apenas um fino verniz cobrindo uma determinação inflexível de proteger seus lares. Há poucas forças armadas, mas os batedores e rangers locais agem como uma milícia e estão preparados para defender a tranqüila aldeia até a morte.

Baía das Profundezas Escuras: No extremo norte da Costa Negra encontra-se a Baía das Profundezas Escuras, uma área de pântanos agrestes e salgados. Apenas alguns caçadores e lenhadores vivem nessa região. Diversas feras abomináveis residem no pântano, perseguindo umas às outras e alimentando-se daqueles que ficam presos na lama espessa das margens.

Grutas das Profundezas Escuras: Este conjunto de ruínas e cavernas encontra-se na parede de um penhasco diretamente ao sul da Baía das Profundezas Escuras. É habitado por muitas criaturas perigosas, incluindo, se for possível acreditar nas histórias contadas na Taverna Olho de Peixe, os fantasmas dos heróis que pereceram nas Grutas. Outros sugerem que o local, antes um templo dos elfos da noite consagrado a Elune, é agora o quartel dos bruxos vis conhecidos como Conselho das Sombras!

Ruínas da Costa Negra: Estas ruínas, localizadas ao sul de Gládio do Mestre, são muito mais antigas que as outras partes deterioradas da Costa Negra. Nem mesmo os elfos da noite sabem quem construiu o extenso complexo subterrâneo ou quando isso aconteceu. Seja qual for a origem das ruínas, os furbolgs agora habitam nas cavernas devastadas.

O Gládio do Mestre: A oeste da Costa Negra encontra-se um monumento misterioso, um enorme gládio de adamante encravado em um penedo irremovível chamado de Crânio do Deus Antigo. Os elfos da noite consideram este local sagrado, pois acreditam que os misteriosos titãs, os criadores do mundo, seriam os únicos que conseguiriam utilizar a arma gigantesca.

Desolace

História

As lendas dizem que os centauros são descendentes de uma união sombria entre um dos filhos do semideus Cenarius e uma princesa dos elementais caóticos da terra. Diz-se que, quando os primeiros khans nasceram deste relacionamento, assassinaram seu pai, com envergonhados de sua aparência disforme. Eles foram gerados cheios de fúria e selvageria e não se tranqüilizaram nos séculos seguintes. Os primeiros khans originaram as cinco tribos de centauros. A raça devastou Desolace e logo se tornou lendária por sua brutalidade. Os diligentes elfos da noite os contiveram por séculos até que a Legião Flamejante trouxe a destruição ao mundo. Preocupados com sua própria sobrevivência, os elfos foram forçados a abandonar os centauros durantes as guerras, permitindo que a raça distorcida assumisse o controle de Desolace.

Embora tenha tido a sorte de não arder até cair no esquecimento durante as guerras demoníacas, esta região foi depredada pelas agressões constantes dos centauros. Não mais ameaçadas pelos elfos da noite, as tribos perseguiram as outras raças das planícies – principalmente os pacíficos taurinos. Esta luta se prolongou por várias gerações, até que recentemente os taurinos foram finalmente expulsos de Desolace.

Os centauros nunca se contentaram com o controle da região e acompanham os khans de cada tribo numa série de conflitos com outras raças ao longo da Kalimdor meridional e central.

Geografia

Tipo de Terreno: Quente com colinas acidentadas, áreas de deserto rochoso e montanhas escarpadas.

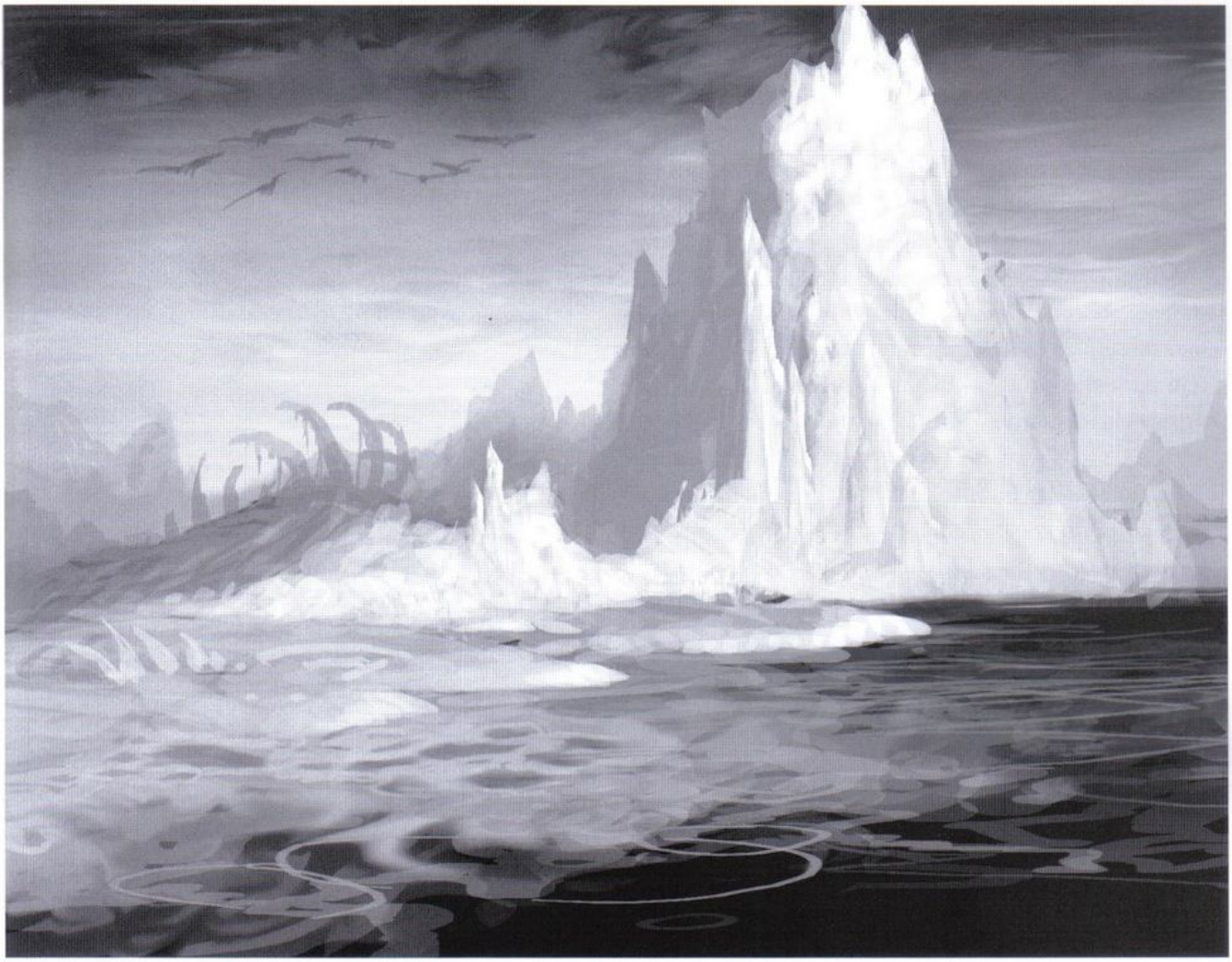
As barreiras montanhosas das Garras-de-Pedra localizam-se ao norte e das Mil Agulhas a sudeste, isolando Desolace de quase todo o resto de Kalimdor. As pradarias e mesas de Mulgore ficam diretamente a leste e a terra é acidentada e abre-se na costa tempestuosa a oeste. Os ventos criam cavidades nas colinas baixas ao longo da praia. A linha costeira a oeste é exuberante, em um triste contraste com o deserto em seu interior.

Desolace propriamente dita é um deserto rochoso e lúgubre repleto de ossos. Ela quase parece estar sob alguma maldição sobrenatural, com o céu sempre negro e chuvoso e relâmpagos e ventos constantes espalhando-se pela região.

As montanhas ao seu redor formam uma barreira significativa às viagens, razão pela qual os centauros nunca fizeram mais do que visitas esporádicas a outros lugares de Kalimdor.

Habitantes

As cinco tribos bárbaras de centauros dominam toda a região com uma força esmagadora e uma ferocidade inigualável. Cada tribo é liderada por um dos terríveis khans e conhecida por uma cor distinta – Preto, Marrom, Verde, Vermelho e Amarelo. Os membros usam-nas para marcar suas armas e seus rostos. Os khans que chefiam cada tribo raramente mantêm contato uns com os outros, exceto em tempos de guerra.



Não há qualquer outra cultura digna de nota em toda Desolace. Os centauros expulsaram todas com seu desejo incessante de conquista. Os únicos animais que conseguem se manter nesta terra árida e violenta são feras como os leões, os raptores, as serpentes da areia e harpias.

Áreas de Interesse

Cemitério Kodo: Por mais poderosos que sejam, os répteis conhecidos como feras kodo não são imortais. Quando sentem a aproximação da morte, elas atravessam as Mil Agulhas até as planícies de Desolace oriental, onde perecem. Ninguém sabe por que as feras kodo se dirigem a este local em particular, mas trata-se de um hábito antigo. A área está repleta de ossos, assim como de animais doentes e moribundos. Porém, não é um lugar pacífico, pois desde raptores carniceiros a leões poderosos vêem alimentar-se das feras kodo idosas.

Maraudon: Embora cada uma das cinco tribos de centauros mantenha sua fortaleza em algum outro lugar de Desolace, essa é a capital da região. Um vasto aglomerado de tendas suntuosas cercadas por uma paliçada, Maraudon funciona como o centro cultural e o ponto de encontro de todos os centauros. Atrás de uma série de barreiras com cravos no centro desta mesa, encontra-se Terramok, uma antiga fortaleza dos titãs. Há rumores de que este lugar aprisiona Theradas, a antiga princesa dos vis elementais da terra e lendária progenitora da raça dos centauros. Alguns chegam a alegar que ela guarda o túmulo de seu marido, o Guardião dos Bosques assassinado pelos primeiros khans.

O único residente centauro permanente é Krullaran, o Profeta. Os centauros de Desolace recorrem aos khans para se protegerem, mas buscam Krullaran para orientação. Muitos acreditam que ele consulta os titãs e tem visões sobre o retorno glorioso dos centauros às terras do norte.

Fenda da Opala: Os prisioneiros capturados pelos centauros são forçados a trabalhar nos subterrâneos, minerando opalas no coração de Desolace. Os centauros utilizam as gemas para adornar suas armas e armaduras ou trocá-las com os goblins e javalis-espinhos pelos suprimentos que necessitam. A existência da mina era um segredo até recentemente, quando um anão escapou e contou sobre seu aprisionamento. Ele morreu antes de oferecer qualquer indicação do local, mas esse mistério não impediu as expedições de partirem para encontrá-lo — algumas querendo libertar os prisioneiros restantes, outras assumir o controle do lugar e de suas riquezas supostamente infinitas.

Reino das Harpias: Assim como a maioria dos nomes criados pelos centauros, essa área possui um rótulo claro, embora prosaico. As harpias dominam esta fortaleza rochosa e a utilizam como base de operações para atacar os fracos e desavisados.

Fortaleza da Lança: Os centauros da Tribo Vermelha comandam esta fortaleza arruinada. No topo de uma colina arredondada, a Fortaleza da Lança apresenta muitas lanças enterradas se projetando da base de suas muralhas. Por mais perigosas que sejam, o que os inimigos devem temer são as flechas. Alguns dizem que Temuejin, o Segundo Khan, detém um estoque tão grande de flechas em seu arsenal que os arqueiros conseguiriam disparar saraivadas por três dias antes de esgotarem a munição.

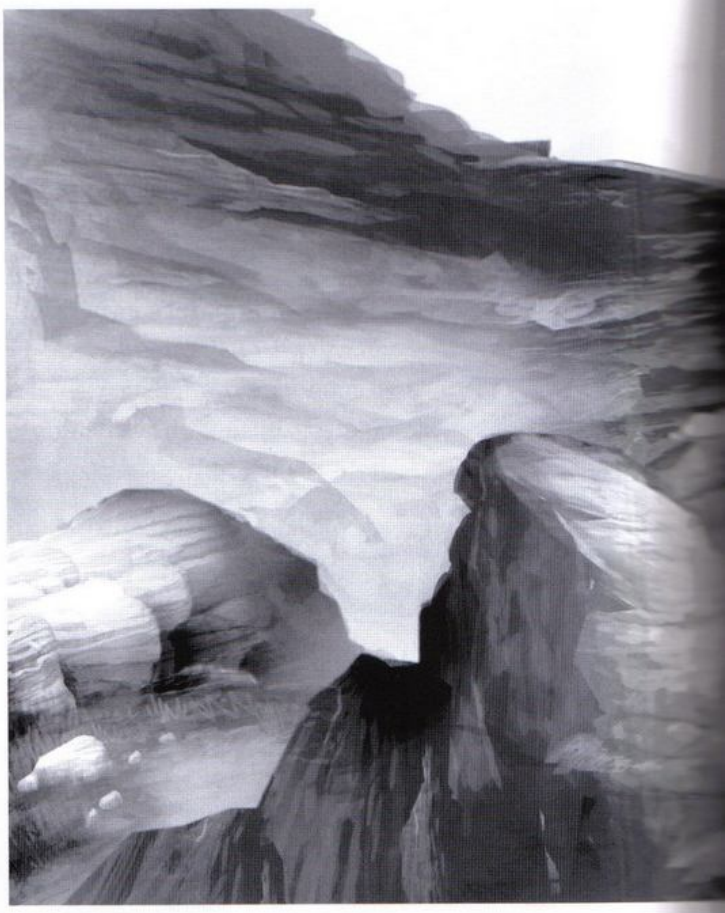
Durotar

História

Por muitos anos, Durotar foi o lar dos javalis-espinhos. Então Servo, o chefe de guerra dos orcs, trouxe sua raça a Kalimdor em busca de uma nova pátria. Os javalis-espinhos eram tenazes, mas não resistiram ao poder unificado dos clãs inimigos. Os "homens-javalis" e seus pêlos eriçados foram expulsos após uma série de vitórias decisivas dos orcs nos penhascos setentrionais, empurrados para as regiões mais remotas de Durotar e até mesmo para as Terras Áridas. Os orcs reivindicam o reino costeiro como seu, mas os javalis-espinho juram recuperá-lo um dia.

Geografia

Tipo de Terreno: Colinas acidentadas quentes, planícies (pradarias), montanhas escarpadas.



O reino de Durotar — batizado pelo chefe de guerra Servo em honra a seu pai, Durotan — ocupa a costa leste de Kalimdor, logo após o rio que delimita as Terras Áridas. O porto goblin de Catraca fica ao sul, e as praias arruinadas de Azshara a certa distância ao norte.

A região é quente e rochosa, mas não tão seca quanto o restante das Terras Áridas. Uma boa quantidade de vegetação cresce graças aos ventos orientais quentes que vêem do mar, mas existem poucas áreas de solo realmente fértil, tornando as terras cultiváveis algo precioso. As artemísias nas planícies e as florestas de coníferas esparsas nas maiores elevações combinam-se às colinas e desfiladeiros acidentados para diversificar a paisagem.

Habitantes

Os orcs são os principais habitantes de Durotar. Os javalis-espinhos se agrupam nos desfiladeiros ao longo das fronteiras a noroeste e ultrapassam os limites das Terras Áridas a oeste. Os bandos de guerra dos centauros realizam incursões ocasionais e os furbolgs e mortos-vivos já foram vistos mais de uma vez.



Rebanhos de animais como cervos e bodes vagam pela terra e são caçados por lobos e coiotes.

Algumas colônias da Horda foram estabelecidas pela região, mas ainda não se domou grande parte da terra. As cidades espalhadas pela fronteira são extremamente protegidas contra os ataques de saqueadores javalis-espinhos, de bandos de guerra de centauros, de furbolgs ariscos e até mesmo das aparições repentinas de mortos-vivos e demônios. As caravanas se tornaram alvos comuns, criando um bom mercado para os guardas.

As poucas cidades grandes estão distantes umas das outras, com uma variedade de acampamentos e povoados espalhados entre elas. Como Durotar é a nova pátria dos orcs, as raças da Horda e os independentes são bem-vindos nessa região. Os membros da Aliança arriscam suas vidas quando se aventuram pelo local.

Áreas de Interesse

Garganta do Sangue Negro: Esta extensão de penhascos escarpados e vales estreitos na Durotar setentrional representa o último baluarte dos javalis-espinhos na região. Assassinos e ladrões também se escondem nestes desfiladeiros sinuosos. Os grupos de caça orcs de Orgrimmar invadem a área regularmente, tanto por questão de segurança quanto por esporte.

Ravina Fenda Seca: Os bandos de guerra dos centauros assumiram o controle deste desfiladeiro na Durotar ocidental. As violentas criaturas utilizam as diversas curvas e cavidades para se esconder das patrulhas da Horda enquanto descansam de suas incursões periódicas.

Orgrimmar: Construída no vale de uma montanha escarpada, a cidade de Orgrimmar (batizada em homenagem ao mentor de Servo, Orgrim Martelo-da-Perdição) é um bastião fortificado. Com suas enormes paliçadas e suas edificações entalhadas nas próprias paredes dos penhascos, Orgrimmar representa um tributo brutal ao poder e à determinação dos orcs. A cidade é governada pelo adorado chefe de guerra e líder xamã dos orcs, Servo.

Fenda da Tempestade: Esse desfiladeiro impressionante ainda não foi tocado por humanóides. Os lagar-

tos-trovão dão nome ao lugar, dominando grande parte da paisagem. Os andarilhos gigantes também são avistados no local, esperando presas fáceis.

O Pântano Empoeirado (*Dustwallow Marsh*)

História

O Pântano Empoeirado já foi um planalto repleto de rebanhos que se alimentavam da pastagem abundante. Então ocorreu a grande Fragmentação, e a planície afundou num vale profundo. O lençol freático invadiu a paisagem devastada, criando o grande pântano que existe hoje.

Geografia

Tipo de Terreno: Pântano alagado temperado a quente.

O Pântano Empoeirado localiza-se a sudeste das Terras Áridas e ao norte das Mil Agulhas. O charco se curva na direção leste, formando uma baía ao redor da ilha de Theramore.

O local é uma planície de inundação mantida por fontes subterrâneas e cercada pelas savanas secas das Terras Áridas. O pântano é sempre úmido, lamacento e quente, inadequado para a colonização e um refúgio para as criaturas que necessitam de umidade. Os bancos estreitos de lama escorregadia separam incontáveis lagos estagnados e canais repletos de algas, tornando o local um pesadelo para os viajantes.

As estradas que cruzam o pântano são lamacentas e traiçoeiras, mas é ainda mais perigoso atravessar as águas ao redor. Os que confundem os lodaçais movediços e espessos com terra sólida podem acabar caindo dentro deles, e as plantas flutuantes se fecharão e os prenderão na água salobra. Além disso, o Pântano Empoeirado está cheio de predadores que espreitam sob a superfície de todos os lagos e se escondem atrás de cada moita.

A leste, a água túrgida do pântano se mistura com o sal do mar. A formação rochosa da Ilha Theramore localiza-se um pouco mais à frente da baía. O pântano é a melhor forma de se aproximar de Theramore por terra, já que as rochas pontudas no exterior da baía tornam difícil a navegação diretamente a partir da cidade goblin de Catraca.

A extensão sul do charco torna-se ainda mais rochosa conforme se aproxima das Mil Agulhas. Os lagos ficam maiores e mais profundos, com afloramentos de rochas semi-submersas. Muitos desses aglomerados rochosos apresentam aberturas que levam a sistemas de cavernas. Elas são surpreendentemente secas e servem como covis para uma variedade de feras. Alguns supõem que elas estão ligadas ao rio subterrâneo que mantém o pântano inundado ou que chegam até a alcançar o mar.

Habitantes

As centenas de lagos rasos que formam o pântano ocultam criaturas que variam das gigantescas feras kodo herbívoras aos bandos sorrateiros de raptores e aos territoriais murlocs que tanto apreciam a água. O pântano de águas salgadas a leste é uma área de reprodução popular para as matilhas de murlocs.

Na verdade, o local está repleto de vários tipos de criaturas aquáticas. Os humanos e os murlocs arrastam redes pelos canais para capturar enormes peixes da lama, mas também apanham todos os tipos de animais, de jacarés a enguias. Serpentes venenosas pendem das árvores, e sabe-se que alguns dos espécimes maiores arrastam os desavisados para os galhos mais altos.

Certamente, estes perigos nem se comparam aos da região sul. Os afloramentos de rochas comuns nessa área tornam-se covis ideais para os dragões negros, e estas criaturas são tão comuns que o local recebeu o nome de "Atoleiro dos Lagartos".

Áreas de Interesse

Lamaçal Azul: Esta pequena aldeia localiza-se na fronteira entre as Terras Áridas e o Pântano Empoeirado. A área é conhecida por causa de uma planta que os habitantes locais fervem para produzir uma tinta de uma tonalidade particular de azul brilhante. A forma pulverizada da substância é popular nos mercados devido à suposta utilização em tatuagens místicas. Os xamãs já demonstraram poderes variando de maior resistência à habilidade de enxergar no escuro, que supostamente derivam das tatuagens cor de anil em seus corpos.

Muralha de Fetos: Um lamaçal vasto e sombrio ao longo das fronteiras ocidentais do Pântano Empoeirado, a Muralha de Fetos adquiriu uma fama abominável pelo número de exploradores que adentraram o local e nunca mais retornaram. Os taurinos se recusam a se aproximar do lugar e atribuem os desaparecimentos ao que chamam de "as brumas famintas". Eles chegaram até mesmo a erigir uma

série de colunas de pedra gravadas com runas de proteção ao longo da fronteira entre a Muralha de Fetos e sua terra natal, Mulgore.

O Gigante Quebrado: Na região setentrional do Pântano Empoeirado, os exploradores anões ficaram extasiados ao descobrirem remanescentes de uma estátua titânica, quebrada na altura dos joelhos. Apesar de meses de estudos, o monumento não forneceu informações que ajudassem na investigação do legado dos titãs. Isto não impediu outros Forjaferro de fazerem uma peregrinação para tocar as sandálias com 6 m de comprimento da estátua, convencidos de que isso lhes trará sorte e prosperidade.

Crepúsculo do Dragão: Restam apenas algumas cabanas abandonadas no entreposto taurino que antes se erguia nas regiões mais profundas e sombrias do Atoleiro dos Lagartos. Seus habitantes fugiram ou foram devorados quando Onyxia, uma enorme dragoa negra, estabeleceu-se com suas muitas crias no conjunto de cavernas das proximidades. Onyxia não tinha ódio especificamente dos taurinos; eles apenas tiveram o azar de estar em seu caminho. Ela sente um rancor profundo pela Aliança e acredita que a facção está por trás do desaparecimento recente de seu pai, o venerável dragão negro Asa da Morte. Os viajantes que atravessaram o pântano contam histórias sobre os infelizes capturados e torturados por Onyxia e sua ninhada.

Theramore: A principal colônia de humanos em Kalimdor não se encontra realmente *no* continente. Theramore consiste em uma ilha rochosa a leste do Pântano Empoeirado; a cidade murada dos humanos recebeu o mesmo nome da ilha. Ela foi originalmente estabelecida com o único propósito de sobrevivência. Porém, desde o fim da Terceira Guerra, a cidade prosperou, progredindo naturalmente da mera subsistência ao desejo de restaurar as glórias do passado. Consulte a caixa de texto "Theramore, a Fortaleza da Aliança" para maiores detalhes.

Colina da Bruxa: Os taurinos contam sobre uma bruxa murloc que vive em uma cabana sobre uma colina alta e fala apenas a verdade.

Theramore, A Fortaleza da Aliança

Essa grande ilha é o bastião da Aliança em Kalimdor. Ela foi construída primeiramente como uma fortaleza militar, mas cresceu o suficiente para tornar-se um porto comercial.

A aproximação por mar é extremamente difícil devido às rochas íngremes que se projetam da Baía Empoeirada, obrigando os viajantes a percorrer o pântano a pé até uma das vilas que oferece balsas para a ilha. Temendo os piratas de Catraca e outros lugares, os canhões de Theramore atiram sem aviso em qualquer navio que se aproximar sem se anunciar.

Dentro das espessas muralhas da ilha, o povo trabalhou arduamente para recriar uma parte de Lordaeron. Torres graciosas se erguem sobre ruas limpas, pavimentadas com paralelepípedos e repletas de lojas e residências. No centro da cidade, encontra-se a Cidadela Base, um castelo baixo que abriga as câmaras da Assembléia da Aliança. Embora as ruas lembrem a tranqüila serenidade da Aliança de Lordaeron, as reuniões da Assembléia revelam uma tensão considerável entre os habitantes da cidade. Após anos orientando de forma quase paternal os humanos de Lordaeron, os altos-elfos ressentem-se de serem forçados a depender da hospitalidade da raça mais jovem desde a chegada a Kalimdor. Como os humanos ocupam cinco dos sete assentos da Assembléia da Aliança, tantos os elfos (com dois lugares) quanto os anões (sem nenhum) sentem-se mal representados no governo de Theramore e da facção em geral. Como os anões continuam a acumular mais evidências sobre sua herança titânica que desejam apresentar a seu rei em Khaz Modan, seus protestos de que a Aliança tem feito pouco para concretizar o retorno pelo mar tornam-se cada vez mais intensos.

Apesar das discussões internas, a Aliança valoriza muito a lei e a ordem em Theramore e os guardas da cidade fazem patrulhas regulares para manter a paz. Quando ocorrem brigas entre os altos-elfos e os elfos da noite ou os veteranos da Aliança decidem acertar dívidas antigas com um orc de visita à cidade, os guardas prendem os ofensores com rapidez, submetem-nos a um julgamento sumário na Cidadela Base e os aprisionam na Cadeia Blindada, cujos calabouços são longos túneis escavados nas rochas da ilha. As sentenças por briga e perturbação da paz tendem a ser leves (normalmente, apenas alguns dias de prisão), mas as de violações mais sérias do código legal da Aliança, como roubos ou assassinatos, podem ser bem mais severas.

Aqueles que desafiaram os perigos do charco encontraram o oráculo, mas não se trata da bruxa. Ela escuta a pergunta do suplicante e a repete como uma voz surpreendentemente intensa — e a colina fornece a resposta. Na verdade, não é realmente uma colina, e sim uma tartaruga gigante que ouve apenas a voz da bruxa e responde em um idioma desconhecido. A bruxa traduz as palavras do oráculo por uma taxa, e seus pronunciamentos são notavelmente precisos.

Atoleiro dos Lagartos: A região meridional do Pântano Empoeirado é chamada de "Atoleiro dos Lagartos" devido a todos os dragonetes e os filhotes de dragões negros que habitam as rochas assombreadas e deslizam pelas águas para atacar qualquer criatura suficientemente tola para se aproximar. A Aliança e a Horda geralmente entram em conflito com estas espécies, já que atravessam as fronteiras desta área para atingir outras partes de Kalimdor.

Floresta Cruel (*Felwood*)

História

Esta terra exuberante repleta de florestas e prados era cultivada pelos Kaldorei e protegida pelo semideus Cenarius. Córregos borbulhantes corriam através de prados verdes e tranqüilos e o sol do verão era amenizado pela brisa suave e a chuva refrescante. Os corredores arborizados da floresta ressoavam com o cantar dos pássaros. Era o mais perto do paraíso que o mundo já havia chegado. Então a Legião Flamejante contaminou a terra. As árvores e as criaturas que escaparam da destruição imediata ficaram eternamente amaldiçoadas com a mácula dos demônios.

Geografia

Tipo de Terreno: Temperado com floresta esparsa e colinas suaves.

A Floresta Cruel se localiza ao sul da Costa Negra, estendendo-se ao redor do declive inferior do Monte Hyjal a sudeste.

Conhecida por ter experimentado o toque maldito da Legião Flamejante, a Floresta Cruel é uma região lúgubre, escura e assombrada de matas escuras e vales corrompidos que fervilham com o mal. Os prados locais retêm a aparência doentia e carbonizada que assumiram quando os demônios amaldiçoaram a terra há milhares de anos. Nada cresce ali. Os poderosos ancientes que outrora protegiam a terra agora vagam às cegas, com os membros deformados e sua pele de madeira secretando substâncias letais. Os rios e córregos outrora tranqüilos borbulham com venenos e gases nocivos.

A Floresta Cruel é uma terra desoladora e perigosa para todos que a visitam. A maioria a atravessa apenas por necessidade, pois ela se encontra diretamente ao longo da estrada do Cume do Hyjal. Os viajantes armados costumam ficar em segurança se utilizarem a estrada principal durante o dia, mas abandonam quaisquer garantias se deixarem a trilha ou se adentrarem a Floresta Cruel à noite.

Os elfos da noite sentem muita vergonha por não terem conseguido proteger esta terra tão nobre. Todos os seus esforços para recuperar a saúde das matas e dos prados por meio da magia divina falharam. Apesar da maldição se perpetuar a 10.000 anos, eles se recusam a interromper os esforços para restaurar o local.

Alguns acreditam que a chave para curar a terra condenada está nas mãos de Illidan, irmão do herói elfo da noite Malfurion Fúria da Tempestade. Sabe-se que Illidan consumiu o artefato chamado Crânio de Gul'dan, que foi o responsável pelo adoecimento da terra originalmente. Entretanto, apenas poderosas magias divinas têm qualquer chance de conseguir salvá-la.

Habitantes

A Floresta Cruel não tem povoados nem residentes. A terra é uma relíquia amaldiçoada e um perigo para todos os que ingressam em seus limites. Até mesmo as criaturas unidas pelo mal não estão seguras em relação às depredações das demais. Explosões e lampejos de brilho arcano irrompem pelo local enquanto os druidas combatem os bruxos que vieram destruir. O solo treme com os passos dos ancientes amaldiçoados que vagam em busca de vítimas. Furbolgs e sátiros deformados devastam as matas em grupos sanguinários e feras selvagens escondem-se à espera dos desavisados.

A Floresta Cruel é o lar de muitos animais e os ursos, lobos e panteras são os mais numerosos. Como os herbívoros se recusam a comer a vegetação maldita, os carnívoros passaram a se alimentar uns dos outros. Junto com a grande maldição, esta situação gerou uma fúria brutal em cada criatura — e as feras voltam este sentimento umas contra as outras e sobre qualquer criatura que ousar invadir seu território.

Os furbolgs amaldiçoados perambulam pela floresta à procura de um fim para o seu tormento. Eles são suficientemente resistentes para sobreviver à ingestão das águas funestas da Cachoeira Veneno Sangüíneo, mas isso apenas aumenta sua insanidade. Os ancientes malditos espreitam nas proximidades das ruínas dos elfos da noite e atacarão qualquer um que avistarem. Elas são mais fortes do que suas contrapartes sadias, pois foram energizadas pelo mal, e sentem um rancor especial pelos elfos da noite que os abandonaram e serão muito brutais com qualquer um que lembre remotamente um elfo. Os sátiros vivem perto dos poços da lua maculados, e suas magias negras aprofundam ainda mais a maldição sobre as terras da Floresta Cruel. Há rumores de que os enigmáticos sátiros trabalham como batedores e assassinos para o Conselho das Sombras em Jaedenar.

O Flagelo de mortos-vivos e os demônios que sobreviveram à Terceira Guerra também encontraram um lar na Floresta Cruel. Estes recém-chegados causaram tumulto entre os demais habitantes, tornando a região ainda mais violenta do que antes.

Os druidas selvagens fazem incursões pela Floresta Cruel com a ajuda dos rangers élficos, caçando os maiores males que conseguem encontrar e tentando aplicar magias de cura na terra. Os altos-elfos e os guerreiros paladinos também se dirigem à floresta para livrá-la dos mortos-vivos e localizar o recluso Conselho das Sombras.

Áreas de Interesse

A Floresta Cruel não possui nenhuma cidade; os elfos da noite abandonaram o local há milhares de anos e ninguém teve a iniciativa de se estabelecer na área amaldiçoada desde então.

Cachoeira Veneno Sangüíneo: Antes uma cascata magnífica alimentada por nascentes puras, agora esta queda d'água só cospe água pútrida. Venenos letais emanam da terra condenada, derramando-se sobre uma fileira de rochas até um sinistro lago cor de jade. Os elfos da noite dizem que beber desta água pode matar, e que mergulhar nela queima a pele como ácido — isto é, se você tiver sorte. Os rumores sugerem que o líquido vil distorce aqueles que atinge, dando origem a criaturas malignas para trazer o caos ao continente.

Jaedenar: Embora não se encontre vilas habitadas na Floresta Cruel, o Conselho das Sombras e seus agentes bruxos estabeleceram-se em um complexo de ruínas antigas dos elfos da noite, em algum lugar da região amaldiçoada. Eles chamaram o local de Jaedenar, em homenagem ao grande demônio Kil'jaeden. O Conselho das Sombras procura intencionalmente espalhar a corrupção e o mal do lugar pelo restante da Floresta do Vale Acinzentado, terminando, assim, os planos malignos da Legião para a destruição de Kalimdor.

Floresta Petrificada: Esta extensão da extremidade meridional da Floresta Cruel consiste em árvores e ancientes transformados em pedra. Os cadáveres das árvores inteligentes apresentam expressões de terror gravadas para sempre em suas faces de granito, imobilizados em poses que sugerem terem sido atingidos por alguma explosão terrível.

Forte Engole-Madeira: Essa antiga fortaleza dos furbolgs está localizada perto da fronteira leste da Floresta Cruel. É um lugar vasto e incoerente e há rumores de que está profundamente encravado nas encostas do Monte Hyjal. Ninguém sabe ao certo o tamanho do forte, já que os furbolgs o abandonaram há muitas eras. Mortos-vivos e sátiros podem agora estar vagando pelos corredores escuros... além de quaisquer furbolgs amaldiçoados que ainda percorram as profundezas. Os viajantes sábios ignorariam o lugar completamente se não fosse a única passagem para a Fonte de Inverno e o Cume do Hyjal.

Cume do Hyjal (*Hyjal Summit*)

História

Os Kaldorei há muito tempo consideram esta grande montanha sagrada. Quando a primeira Fonte da Eternidade foi destruído com a invasão demoníaca, a implosão resultante gerou um cataclismo que fez o mundo estremecer. Porém, o Monte Hyjal se manteve e os elfos da noite emergiram para reconstruir sua sociedade — mas dessa vez sem a magia arcana.

Um dos elfos que fugiram — Illidan Fúria da Tempestade, irmão do poderoso druida Malfurion — havia coletado um pouco da água da Fonte da Eternidade. Illidan não suportava viver sem a magia arcana. Após o cataclismo, ele despejou esta substância em um lago no pico do Monte Hyjal, criando a segunda Fonte da Eternidade. Os elfos da noite ficaram indignados com este ato, pois foi a energia da primeira fonte que atraiu os demônios a Azeroth. Illidan foi aprisionado e Malfurion se encontrou com três dos grandes dragões para criar a Árvore do Mundo, Nordrassil.

A Árvore do Mundo cresceu sobre a Fonte para ocultá-la e protegê-la. Nos séculos seguintes, os elfos da noite se tornaram uma presença constante, nutrindo e protegendo Nordrassil, que se localizava no vale entre os picos gêmeos do Monte Hyjal. A Árvore era o objetivo da Legião Flamejante durante a Batalha do Monte Hyjal, mas, imbuída do poder unificado das raças mortais de Azeroth, ela destruiu o lorde demoníaco Arquimonde e libertou o mundo da ameaça da Legião.

Geografia

Tipo de Terreno: Temperado com montanhas escarpadas e ameaçadoras.

O Cume do Hyjal ergue-se ao norte de Kalimdor, cercado pela Fonte de Inverno, a Clareira da Lua e a Floresta Cruel.



Os picos gêmeos da montanha são os pontos mais elevados de Kalimdor e o lar de Nordrassil, a descomunal Árvore do Mundo. Durante a escalada até o cume, os viajantes percorrem todos os tipos de terrenos, desde florestas densas no sopé a prados rochosos com vegetação esparsa à medida que os aclives se tornam mais íngremes. O tamanho colossal de Nordrassil surpreende qualquer um que tiver o raro privilégio de se aproximar dela. O sistema de raízes se espalha por todo o pico do Monte Hyjal, e seus galhos enormes e chamuscados parecem tocar o céu. Danificada durante a guerra, ela agora está se curando com grande rapidez.

Embora a Árvore do Mundo repouse em um pico elevado, sua magia mantém o clima agradável e quente durante todo o ano – até o último, quando pela primeira vez ocorreu um inverno em Hyjal. No entanto, o ar permanece quente e revigorante e o céu está sempre azul-escuro e salpicado de estrelas. Os elfos da noite esperam que em breve a árvore em regeneração comece a regular o clima novamente.

Habitantes

Poucos elfos habitam o pico do Monte Hyjal, mas a montanha e a Árvore do Mundo abrigam os elfos da noite nas florestas e praias no sopé da montanha.

As florestas e as encostas rochosas são habitadas por muitas feras perigosas. Com a magia da Fonte da Eternidade e da Árvore do Mundo saturando o ar e infundindo as águas, as criaturas das florestas são mais fortes e espertas do que as de qualquer lugar em Kalimdor.

Ursos e tigres negros letais espreitam nas selvas, assim como alces poderosos. Estas criaturas não temem o combate, e chegam a provocá-lo se a presa parecer suficientemente fraca. Feras ainda mais espertas e letais residem nas florestas. Hipogrifos e quimeras são uma visão bem comum entre os picos verdejantes em Hyjal. Os hipogrifos, bestas mágicas que se parecem com o cruzamento entre um cervo e um corvo, patrulham os céus e atacam aqueles que representem ameaça às florestas. Embora sejam amigáveis com os elfos da noite, não demonstram gentileza a estranhos ou àqueles que considerem ameaçadores. Os lobos atrozes selvagens tam-

bém se escondem nos declives da montanha. Eles não possuem inimigos naturais e são destemidos até mesmo quando encontram vários caçadores armados.

Sabe-se também que as florestas de Hyjal são o lar de alguns entes e ancientes perdidos. Estas árvores inteligentes e móveis protegem as cidades dos elfos da noite e as matas ao redor.

Áreas de Interesse

Ponte Eternidade: Esta ponte de mármore ornamental forma um arco da margem sul da Fonte até as enormes raízes de Nordrassil. Ela é larga e resistente, mas feras perigosas às vezes atacam os viajantes que a atravessam.

A Fonte da Eternidade: A lagoa refulgente e agitada já foi um lago de tamanho considerável. Ela se estende ao redor de Nordrassil, criando uma camada de proteção ao redor da árvore. Seu poder místico é tão intenso que o indivíduo que beber da Fonte — ou, por tolice, nadar nele — não deve ter esperanças de sobreviver, supondo que os embaixadores deixariam alguém se aproximar para tentar.

A Árvore do Mundo: O principal ponto de interesse em Hyjal é Nordrassil, a Árvore do Mundo. Ela se ergue por milhares de metros e sua copa enorme bloqueia o céu. Embora tenha sofrido muitos danos durante a última guerra, ela está se curando. Não houve flores ou folhas no ano passado, mas os druidas esperam que a árvore volte a crescer no ano vindouro.

A Clareira da Lua (*Moonglade*)

História

A Clareira da Lua foi o lar dos druidas por milhares de anos. Quando a Legião Flamejante devastou a terra em eras passadas, este local permaneceu intocado. Os druidas elfos da noite entraram em meditação profunda nas cavernas seguras do Esconderijo na Colina, enviando suas mentes ao plano do Sonho Esmeralda. Os Kaldorei restantes construíram a cidade de Refúgio Noturno.

Durante a Terceira Guerra, a Clareira da Lua continuou sendo o refúgio seguro dos elfos. Embora tenham sido travadas batalhas neste local, a terra não foi conspurcada. A maioria da população dos elfos da noite permanece na Clareira da Lua, cercada pela floresta antiga de árvores e pelos ancientes e preferindo a solidão à comunhão com outras raças.

Geografia

Tipo de Terreno: Floresta temperada média a densa e prados alpinos.

A Clareira da Lua se estende desde a Floresta Cruel, pelo norte do Bosque Fonte de Inverno e ao longo do declive inferior do Monte Hyjal.

Trata-se de uma floresta silvestre mágica, mergulhada numa noite eterna. A lua fica bem alta no céu de ébano, iluminando a mata abaixo com um brilho prateado. A terra nunca sofre com os extremos do clima, permanecendo numa eterna noite de verão.

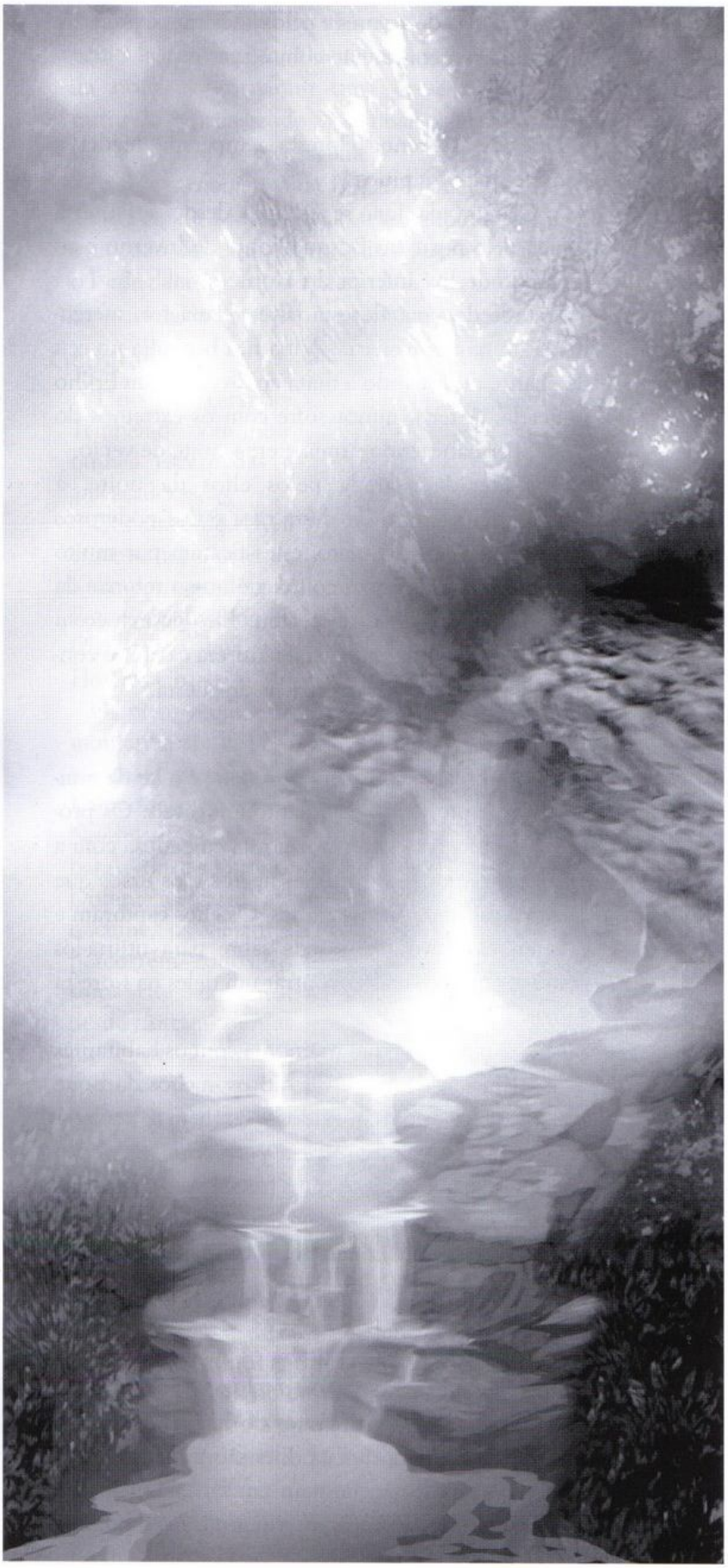
Considerada sagrada pelos elfos da noite, a Clareira da Lua é o lar desta raça e dos poderosos druidas selvagens. De fato, estes ficaram por muito tempo meditando sob a colina até que o retorno da Legião Flamejante os despertou. Eles permanecem acordados, jurando proteger a natureza e curar o continente fraturado de suas feridas de guerra.

Habitantes

A floresta sagrada dos elfos da noite é o lar de muitas feras, tanto perigosas quanto amigáveis. Os próprios Kaldorei vivem em harmonia cuidadosa com a vida selvagem, como os tigres negros e os ursos que vagam e caçam entre as árvores. Os elfos capturam e domam os altivos felinos de sabre para utilizá-los como montarias, mas encontrar um deles na floresta é arriscado.

Não se mantém tanta harmonia com os habitantes mais perigosos do local. Os sátiros — elfos da noite amaldiçoados e enlouquecidos — também se ocultam na floresta e com freqüência perturbam a solidão dos demais habitantes. Alguns furbolgs, que se tornaram selvagens bebendo das águas envenenadas da Floresta Cruel, também atacam os viajantes. Lobos atrozes e hipogrifos ameaçadores já foram observados no local.

Além destes animais, existem os ancientes: árvores inteligentes que agem como protetoras da floresta. Os entes, homens-árvore menores do que os ancientes, vagam pela Clareira da Lua. Eles são protetores ferozes da floresta e não hesitam em lançar seu poder sobre aqueles que danificam a vegetação ou prejudi-



cam a natureza. Muitos ancientes vivem na floresta próxima a Refúgio Noturno. Estas criaturas já tiveram a tarefa fundamental de canalizar as forças da terra para manter a imortalidade dos elfos da noite. Hoje, auxiliam no treinamento dos combatentes élficos e na proteção de suas aldeias.

Os Guardiões dos Bosques, druidas poderosos que se acredita serem os descendentes diretos do semideus Cenarius, vagam pela Clareira da Lua sempre vigilantes. Os elfos da noite formam suas próprias patrulhas, embora se concentrem primariamente na defesa de Refúgio Noturno e do Esconderijo na Colina.

Áreas de Interesse

As amplas florestas e vales da Clareira da Lua não são muito povoados. O único povoado de tamanho considerável é a capital dos elfos da noite, Refúgio Noturno.

Esconderijo na Colina: A extremidade nordeste da Clareira da Lua abriga o Esconderijo na Colina. Esta área é consagrada aos druidas e era o antigo lar do falecido semideus Cenarius. Ela consiste numa fortaleza subterrânea ancestral, com passagens e cavernas contendo os aposentos e oficinas dos druidas selvagens. A cúpula no centro da colina abriga a Toca de Cenarius, agora um sanctuário dedicado ao corajoso semideus.

Poços da Lua: Lagoas encantadas ao longo da Clareira da Lua concedem poder espiritual aos elfos da noite e alimentam a Árvore do Mundo, que se localiza no Cume do Hyjal. As águas fulgurantes emitem uma luz azulada, fazendo os poços da lua cintilarem levemente à noite. Eles estão espalhados pela floresta, geralmente perto de pedras gigantescas cobertas de runas antigas.

Refúgio Noturno (*Nighthaven*): Esta cidade detém a maior concentração de elfos da noite em Kalimdor. Árvores enormes, ancientes e muitas feras selvagens preenchem as florestas ao seu redor. Refúgio Noturno

sobreviveu por séculos, apesar dos ataques dos demônios e dos mortos-vivos, e os elfos da noite protegem seu lar com bravura.

Eles são muito cautelosos em relação a quem deixam entrar na aldeia. Os altos-elfos não são permitidos de forma alguma, e qualquer um cheirando a poder arcano também é recusado. Aqueles que conseguem permissão encontram um lugar hospitaleiro, embora contido e até mesmo misterioso. Os elfos da noite dirigem as pousadas, as tavernas e as lojas e seu estilo de vida se baseia na natureza. Esta herança espiritual se manifesta de inúmeras formas tão sutis que os estrangeiros podem achar perturbadoras — desde o modo como os edifícios são construídos para se misturarem com a vegetação ao seu redor até a selvageria que parece se ocultar logo abaixo da superfície de um comportamento tranqüilo.

Apesar dos visitantes poderem transitar à vontade por grande parte da cidade, nunca lhes é permitido se aproximar dos poços da lua. Além disso, qualquer alto-elfo visto perto de uma dessas lagoas é atacado de imediato.

Mulgore

História

Esta planície fértil já foi utilizada pelos elfos da noite como território de caça. Quando a grande Fragmentação dividiu o mundo, montanhas perfuraram a terra e os Kaldorei fugiram para o norte. Os poderosos taurinos constituíram seu lar sobre os vales baixos e os platôs elevados depois da partida dos elfos da noite. Com o tempo, as cinzas do tumulto se dispersaram e as pastagens antes férteis se regeneraram.

Os agressivos centauros reivindicam o direito sobre estas terras e guerreiam constantemente pela supremacia, mas as fortalezas dos taurinos até agora se mostraram inexpugnáveis.

Geografia

Tipo de Terreno: Temperado com colinas irregulares, planícies (pradarias) e algumas montanhas escarpadas.

Mulgore é uma região confinada entre Desolace a oeste, as Terras Áridas a leste, as Montanhas Garras-de-Pedra ao norte e as Mil Agulhas ao sul.

Ela é a antiga terra natal dos taurinos, que vivem nas mesas açoitadas pelos ventos e percorrem os vales verdejantes. Abaixo do nível das mesas, encontram-se as vastas planícies cor de esmeralda, repletas de vida, incluindo os coiotes, jovens feras kodo e os andarilhos gigantes.

Habitantes

As hostes de centauros perseguem os taurinos implacavelmente por toda Mulgore. As tendas parecidas com ocas e as cabanas de couro cru que compõem as cidades taurinas formam um contraste impressionante com os moinhos e as estruturas de polias que mantêm as moendas de grãos funcionando. Totens enormes e elaboradamente esculpidos pontuam as ruas e se erguem acima de todas as principais estruturas.

Na fronteira oriental, os javalis-espinhos expulsos de Durotar iniciaram a construção de tocas com barreiras de cercas vivas espinhosas. Por enquanto, estes animais não preocupam muito os taurinos, porém, se os "homens-javali" se aproximarem demais, haverá um preço a ser pago. No momento, os taurinos estão muito mais interessados no que os centauros andam planejando.

Mulgore está repleta de uma grande variedade de antílopes, coelhos e porcos selvagens, tornando-a um lugar ideal para a caça. Um dos passatempos dos taurinos envolve perseguir estes animais para aprimorar suas habilidades de combate. Eles raramente devoram a presa, preferindo se alimentar do trigo e da relva que crescem no vale.

Áreas de Interesse

Dalsh-Beran: Os taurinos não constroem cidades como as outras raças. Em vez disso, formam comunidades muito menores que comercializam pelo sistema de escambo. Com a presença crescente de outras colônias, os líderes taurinos estabeleceram o povoado de Dalsh-Beran nas proximidades das Terras Áridas e permitiram que a Horda construísse um edifício onde pudessem viver e conduzir seus negócios. Todas as raças são bem-vindas para negociar neste local, mas aqueles que não pertencem à Horda são desencorajados a passear pela cidade, principalmente à noite. Dalsh-Beran cresceu de um

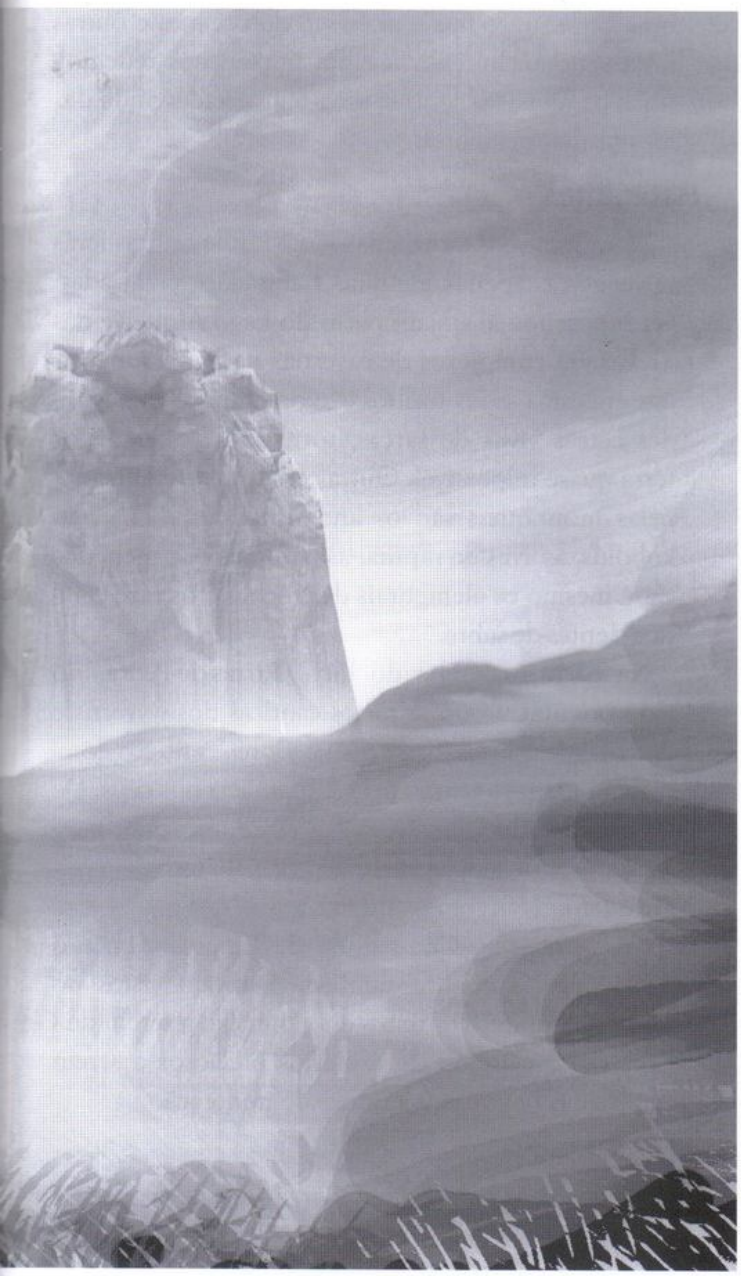


pequeno entreposto comercial para uma grande cidade fortificada, capaz de manter as rotas comerciais que vão do norte para o sul e o leste através das Terras Áridas.

Monte Verdejante: Este trio de colinas verdejantes é um dos locais de acampamento favoritos dos taurinos. Uma série de túmulos cerca o Monte, monumentos aos taurinos que morreram nas batalhas contra os centauros. Entre estas construções encontra-se o túmulo do lendário Lazur Espada-de-Chifre, cujo espírito acredita-se proteger todos os que acampam no Monte Verdejante.

Lago do Touro de Pedra: Mulgore contém a única fonte de água importante de Kalimdor oriental. O lago foi batizado em homenagem ao poderoso herói taurino que morreu combatendo a Legião Flamejante. A água que preenche o lago provém de rios subterrâneos que se estendem até o norte na Floresta do Vale Acinzentado.

Ravina do Monólito: A área mais fascinante de Mulgore, e segundo alguns de toda a Kalimdor central, é a misteriosa Ravina do Monólito. Este pequeno conjunto de pedras negras verticais de obsidiana foi erigido pelos elfos da noite há muitas eras. As



pedras gigantescas estão cobertas de antigas runas Kaldorei e são evitadas pelos centauros e taurinos locais. Ninguém sabe por que os antigos habitantes escolheram este ponto como solo santificado e as pesquisas até agora não descobriram nenhuma pista.

Mesa Rocha Vermelha: Este campo de treinamento encontra-se na fronteira setentrional de Mulgore, nos sopés das Montanhas Garras-de-Pedra. Lá os taurinos jovens são educados nas habilidades da caça e do combate para tornarem-se guerreiros proeminentes da sociedade taurina.

Penhasco do Trovão (*Thunder Bluff*): Este local é o único grande agrupamento de taurinos. Construído no topo de uma mesa quase intransponível no extremo sul de Mulgore, este conjunto de tendas e cabanas de sapê serve como o lar central da raça.

Os taurinos descobriram há muito tempo que não conseguiriam construir muralhas para impedir seus inimigos. Não possuindo armas de ataque à distância, pelo menos seriam capazes de se defender atrás de uma parede. Portanto, ao redor das habitações taurinas, há uma paliçada feita de grandes troncos de madeira e rochas de granito que se abre em corredores sinuosos de dentro para fora. Este anel de defesa tortuoso foi projetado para aproveitar o ataque mais feroz dos taurinos. Conforme os invasores tentam entrar pelos corredores, os taurinos bloqueiam as entradas com seus corpos e esmagam os inimigos com os troncos maciços que carregam sobre seus ombros. Até hoje, o Penhasco do Trovão nunca foi saqueado.

A Pedra Por-Ah

Os xamãs interpretaram as pinturas nas paredes de um conjunto de cavernas ao lado do Penhasco do Trovão, e descobriram que elas se referem ao antigo artefato taurino chamado de Pedra Por-ah. Elas sugerem que este objeto pode ser utilizado para a comunicação com os anciões taurinos dos dias anteriores à Fragmentação. Muitos líderes discutem se deveriam procurar pela relíquia. Alguns dizem que os anciões poderiam utilizá-la para guiar melhor o povo nos costumes antigos, devolvendo a glória às tribos. Outros afirmam que se trata de um produto da magia arcana, e que portanto poderia acabar destruindo-os. Como nenhuma decisão ainda foi tomada, a Pedra Por-ah permanece oculta. Seja qual for sua verdadeira função, provavelmente alcançaria um preço elevado se fosse encontrada, mesmo se vendida para qualquer outra raça.

Montanhas Garras-de-Pedra (*Stonetalon Mountains*)

História

As Montanhas Garras-de-Pedra já foram um conjunto baixo de colinas, proporcionando uma bela visão das ondas do mar a oeste. A Fragmentação que rompeu o mundo ergueu rochedos de arenito e picos de montanhas ao ar. As águas da costa oriental inundaram os abismos e gargantas recém-criados. Com o auxílio da erosão causada pelo Rio Lobo Negro, as Montanhas Garras-de-Pedra se expandiram em uma vasta rede de penhascos e desfiladeiros que convidam aventureiros e animais a explorar seu território virgem.

Geografia

Tipo de Terreno: Temperado com montanhas escarpadas e ameaçadoras.

As Montanhas Garras-de-Pedra se erguem no centro de Kalimdor, ao sul da Floresta do Vale Acinzentado e ao norte de Desolace, e se estendem pelo solo estéril das Terras Áridas ao leste.

A atmosfera desta região pode ser mais bem descrita como extrema. Nas menores elevações, há muito vento e o clima é quente e seco. Trata-se de um local agreste onde não há comida e inundações são comuns nos primeiros meses do verão. A umidade do oceano forma enormes nuvens de chuva, mas os picos gigantescos são altos demais para permitir que atinjam o interior. Elas se chocam contra o lado ocidental das montanhas e liberam grandes volumes de água nas encostas, que fluem por penhascos estreitos e desembocam no mar ou se depositam no fundo de um vale e se transformam num lago lamacento. Quando chove, o solo fica escorregadio e indefinido. É perigoso caminhar por uma encosta ou sobre um penhasco debaixo de um aguaceiro, pois a água se infiltra pelo arenito e pode lançar até mesmo os viajantes mais cuidadosos para a morte.

Freqüentemente, quando as nuvens liberam toda a sua umidade, os ventos quentes as empurram mais para cima do declive, cercando o Pico Garras-de-Pedra com um manto de névoas tempestuosas.

Uma característica que qualquer visitante percebe imediatamente — além dos penhascos escarpados e das fendas profundas — é o vento constante. Às vezes, uma brisa suave traz o ar fresco do oceano, e outras uma ventania intensa levanta impiedosos redemoinhos de areia ou conduz uma tempestade vinda das montanhas ocidentais.

Habitantes

As montanhas escarpadas são o lar de muitas feras selvagens e apenas algumas habitações civilizadas. Os hipogrifos se alojam perto do Lago Alqueive das Trevas em complexos de cavernas na parte superior das encostas. Seus ninhos são defendidos por grandes cercas vivas de sarças, tornando o acesso por terra quase impossível. Outras criaturas encontradas pelas montanhas são os andarilhos, as hienas, os kobolds, as aves de rapina, as panteras dos rochedos e até mesmo os elementais das rochas e os raros felinos dentes-de-sabre.

Na parte mais alta do Pico Garras-de-Pedra, no lado oriental, ficam as terras caóticas dos wyverns e dos dragões. Estes "lagartos voadores" antigos competem há muito tempo pela supremacia nos céus. De vez em quando, quando outras raças ameaçam interferir, põem de lado suas diferenças pelo tempo necessário para lidar com os intrusos.

Os agentes da Companhia de Empreendimento dirigida pelos goblins também já foram vistos no local, procurando terrenos em potencial a serem desflorestados e fontes de minérios preciosos a serem exploradas por suas máquinas de mineração.

Os Maus Ventos das Garras-de-Pedra

Os ventos açoitam as Montanhas Garras-de-Pedra com muita força, retardando o progresso dos viajantes e lançando nuvens de areia e poeira que podem confundir o melhor senso de direção. Indivíduos com corpos pequenos e leves já foram empurrados da montanha por uma lufada de vento particularmente intensa.

O vento quase nunca fica abaixo de moderado mesmo nos dias calmos, e pode, de repente, passar de uma brisa constante para uma tempestade brutal. A fim de simular estas condições, utilize a Tabela 5-1: Efeitos do Vento nas Montanhas Garras-de-Pedra a cada 4 horas que os personagens estiverem na região.

Tabela 5–1: Efeitos do Vento nas Montanhas Garras-de-Pedra

1d20	Força do Vento	Velocidade do Vento	Ataques à Distância Normal/Cerco	Tamanho da Criatura*	Efeito do Vento nas Criaturas	CD do Teste de Resistência de Fortitude
1–2	Leve	0–15 km/h	–/–	Qualquer	Nenhum	–
3–9	Moderado	16–30 km/h	–/–	Miúdo ou menor	2× custo de movimentação	–
				Pequeno ou maior	Nenhum	
10–14	Forte	31–45 km/h	-2/–	Miúdo ou menor	Derrubado	10
				Pequeno ou maior	2× custo de movimentação	
15–18	Intenso	46–75 km/h	-4/–	Miúdo	Empurrado	15
				Pequeno	Derrubado	
				Médio	Refreado	
				Grande ou maior	2× custo de movimentação	
19	Tempestade de Vento	75–111 km/h	Impossível/-4	Pequeno ou menor	Empurrado	18
				Médio	Derrubado	
				Grande ou Enorme	Refreado	
				Imenso/Colossal	2× custo de movimentação	
20	Furacão	112–261 km/h	Impossível/-8	Médio ou menor	Empurrado	20
				Grande	Derrubado	
				Enorme	Refreado	
				Imenso/Colossal	2× custo de movimentação	

* *As criaturas aladas ou voadoras* são tratadas com uma categoria de tamanho inferior à real; portanto, um dragão Imenso voando é tratado como Enorme para determinar os efeitos do vento.

Custo de Movimentação Dobrado: As criaturas devem gastar o dobro do custo normal para se moverem contra a força do vento. Portanto, cada espaço percorrido conta como 2 espaços e cada movimento diagonal conta como 3 espaços.

Refreado: As criaturas não são capazes de avançar contra a força do vento. As criaturas aladas são afastadas 1d6 × 1,5 m.

Derrubado: As criaturas caem no chão devido à força do vento. As criaturas aladas são afastadas 1d6 × 3 m.

Empurrado: As criaturas terrestres caem no chão e são empurradas por 1d4 × 3 m, sofrendo 1d4 pontos de dano não-letal a cada 3 m. As criaturas aladas são afastadas 2d6 × 3 m e sofrem 2d6 pontos de dano não-letal devido aos golpes e açoites.

Estas regras se baseiam nos efeitos do vento presentes em "Clima" no Capítulo 3: Aventuras do *LdM*. O terreno montanhoso e íngreme torna o percurso mais traiçoeiro do que o normal, portanto, fatores adicionais aplicam-se à força do vento além dos indicados no *LdM*. Além dos detalhes da Tabela 5–1, utilize os fatores a seguir, dependendo da velocidade do vento:

Vento Forte: Terra, areia e pedregulhos são carregados pelo vento, obscurecendo a visão, incluindo a visão no escuro, além de 18 m. Os testes de Equilíbrio sofrem –2 de penalidade devido à força do vento.

Vento Intenso: O ar fica mais espesso com partículas granulosas, obscurecendo a visão, incluindo a visão no escuro, além de 9 m. Os testes de Escalar sofrem –2 de penalidade e os de Equilíbrio, –4.

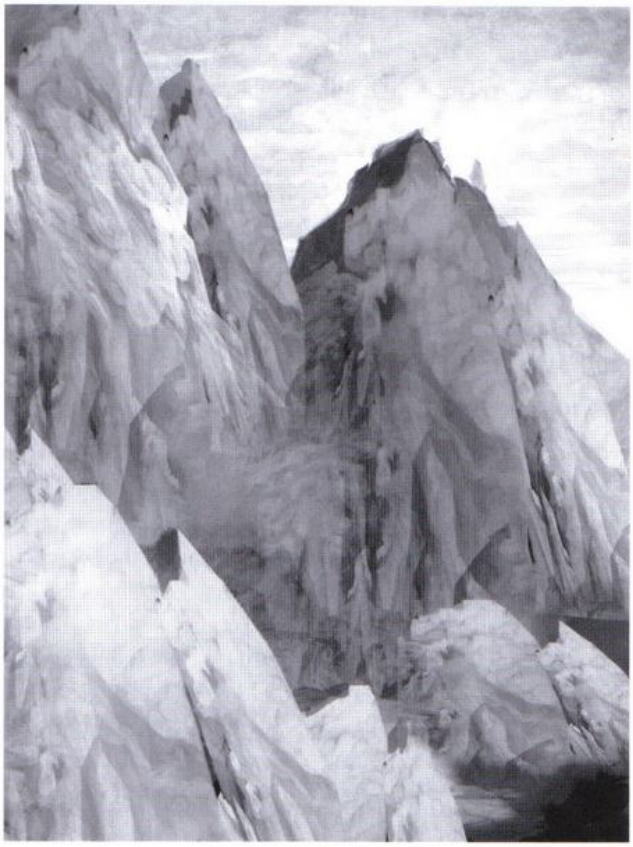
Tempestade de Vento: Um vento perturbador e barulhento atinge o personagem. O efeito é idêntico ao da magia *névoa* — exceto pela dispersão pelo vento, naturalmente — e dura pelo mesmo período que a tempestade. Viajar nessas condições exige um teste de Sobrevivência (CD 20) por hora para evitar que o personagem se perca. Os testes de Escalar sofrem –4 de penalidade e os de Equilíbrio, –20 devido à força do vento.

Furacão: Além dos efeitos de visibilidade e do perigo de ficar perdido conforme descrito para a tempestade de vento, é necessário obter sucesso num teste de Sobrevivência (CD 15) a cada hora que o personagem for exposto a ventos com força de furacão. Caso fracasse, ele ficará fatigado devido aos golpes constantes. Ele não consegue correr ou investir e sofre –2 de penalidade em Força e Destreza. O personagem se recupera da fadiga após 8 horas de repouso absoluto. Se falhar em dois testes de Sobrevivência seguidos, ficará exausto. Ele se move com metade do deslocamento normal e sofre –6 de penalidade em Força e Destreza. Após 1 hora de repouso, o personagem exausto se torna fatigado. Os testes de Escalar têm –8 de penalidade para aqueles que desejam enfrentar o vento violento.

Áreas de Interesse

Lago Queda das Névoas: Este lago, localizado no topo da cordilheira Garras-de-Pedra, abriga a cachoeira mais alta de Kalimdor. Além das cataratas estonteantes, também é possível ver os lendários hipogrifos, que migram para cá das regiões mais frias do norte.

Pico Garras-de-Pedra: O ponto mais alto da cordilheira, este pico tornou-se oco devido a várias erupções durante a grande Fragmentação. As cavernas se tornaram o lar de muitas feras perdidas, que adentraram o local através de uma abertura ao sul. A Horda sabe que seu líder, Servo, passou por estas grutas lendárias, mas explorou apenas uma das várias rotas tortuosas de canais de lava resfriados que formam o Pico Garras-de-Pedra.



Vale das Fúrias Sangrentas: Esta fortaleza sobre um desfiladeiro é o lar desta infame e odiada linhagem de harpias. As paredes da garganta estão repletas de ninhos gigantescos e guano. Poucas criaturas sobrevivem a um encontro com as harpias, já que é difícil conseguir alimento nas montanhas. Há muitos tesouros neste local, graças ao número de cadáveres que cobrem o chão do vale. Alguns aventureiros se vangloriam de terem entrado escondidos no desfiladeiro e saído antes das harpias sequer os notarem. Para aqueles que escutam com atenção estas histórias, um tema é sempre comum: furtividade.

Penhasco do Vento Cortante: Este recorte nas montanhas conduz da fronteira meridional do Vale Acinzentado até os desfiladeiros tempestuosos das Montanhas Garras-de-Pedra.

Deserto Tanaris (*Tanaris Desert*)

História

Há muitas eras que o Deserto Tanaris é um mar infinito de areia. Diz-se que Nozdormu, o grande dragão do tempo, adotou esta terra como seu lar em uma época imemorial, vivendo em meio à solidão resultante do calor opressivo e dos quilômetros de areia.

Geografia

Tipo de Terreno: Deserto arenoso quente e algumas regiões rochosas.

O Deserto Tanaris representa uma região extensa da Kalimdor meridional, logo ao sul das Mil Agulhas.

Trata-se de uma vastidão tórrida de dunas de areia ondulantes sob um céu sem nuvens. A região sul é mais montanhosa, com grandes sistemas de cavernas — algumas se estendendo a grande profundidade sob a superfície.

O Deserto Tanaris é uma região ampla que esconde muitos segredos. A terra é em grande parte deserta, com muitas criaturas enormes, como as feras kodo, os vermes da areia e os andarilhos gigantes, vagando pelo local em busca de alimentos. Abaixo do solo, encontram-se redes de túneis gigantescos. Eles permanecem inexplorados, pois poucos têm a coragem de se aventurar em uma paisagem tão rigorosa. Ainda assim, existem rumores de que todos os tipos de criaturas se escondem nos túneis e abatem os invasores sem hesitação.

Habitantes

Embora o mar de dunas não pareça ser capaz de suportar uma vida selvagem diversificada, feras kodo, andarilhos gigantes, leões e enormes aves de rapina são muito comuns. Dragonetes e alguns dragões também são vistos planando em meio às correntes termais que rodopiam sobre o grande deserto.

Áreas de Interesse

As Areias Abissais: Dizem que este mar de dunas infinito é o lar dos silítides das areias. Aparentemente, estas criaturas vivem em colméias nos túneis logo abaixo da superfície, aguardando viajantes desavisados.

As Cavernas do Tempo (*The Caverns of Time*): Relíquias de eras passadas permanecem semi-enterradas nas areias próximas à entrada deste enorme complexo de cavernas. Os dragonetes de bronze do poderoso dragão Nozdormu patrulham as fronteiras, certificando-se de que nenhum mortal pise o solo sagrado na entrada do lugar. Aqueles que, de alguma forma, conseguem enganar os guardiões e adentrar as cavernas nunca retornam os mesmos — há histórias que descrevem como alguns se transformaram em homens velhos, enquanto outros voltaram à infância, devido às estranhas energias do local.

Engenhoczar: O entreposto comercial neutro de Engenhoczar — pertencente aos goblins e administrado por eles, naturalmente — é o único ponto civilizado de todo o deserto. Lá, os exploradores conseguem encontrar grande parte do equipamento necessário, assim como um lugar para escapar do sol ardente e dos demais perigos do deserto.

Pedra Norte: O ponto mais setentrional do Deserto Tanaris, Pedra Norte é o lar de uma grande população de feras kodo que se alimentam dos arbustos que crescem ali. Sua presença atrai muitos andarilhos gigantes e leões, que esperam capturar algum animal desgarrado do rebanho.

Uldum: Fragmentos de anotações descobertas em Bael Modan sugerem que uma importante cidade titânica encontra-se sob a extensão rochosa do deserto meridional. Até agora, as expedições dos anões ainda não encontraram a localização de Uldum, mas eles estão confiantes de que se trata apenas de uma questão de tempo.

As Mil Agulhas (*The Thousand Needles*)

História

Antes do grande Cataclismo, a região das Mil Agulhas era uma garganta fluvial, com torres de arenito modeladas pelos anos de água corrente. O rio fluía para o mar a partir de um grande lago a leste, mantido por um afluente subterrâneo. Então vieram os demônios e ocorreu a destruição que trouxe o caos ao mundo inteiro. O desfiladeiro foi empurrado para cima do lençol freático; o lago oriental secou e transformou-se em uma grande planície salina e as Mil Agulhas tornaram-se um desfiladeiro arenoso.

Geografia

Tipo de Terreno: Deserto rochoso quente e montanhas escarpadas.

As Mil Agulhas se erguem ao sul do Pântano Empoeirado e servem como passagem para Desolace a oeste ou para o Deserto Tanaris ao sul.

O extenso desfiladeiro representa uma fronteira natural entre Kalimdor central e meridional. Seu nome deve-se às dezenas de gigantescas colunas cilíndricas que se erguem do solo formando uma floresta de arenito. Foram construídas pontes no topo de muitas dessas torres, ligando as trilhas ao longo do penhasco de um lado a outro das montanhas ao redor.

A leste das Mil Agulhas, o desfiladeiro se abre num grande leito lacustre seco. Na verdade, esta planície salina se encontra abaixo do nível do mar. Em seu centro existe um lago alcalino com dez vezes mais sal do que qualquer oceano.

Habitantes

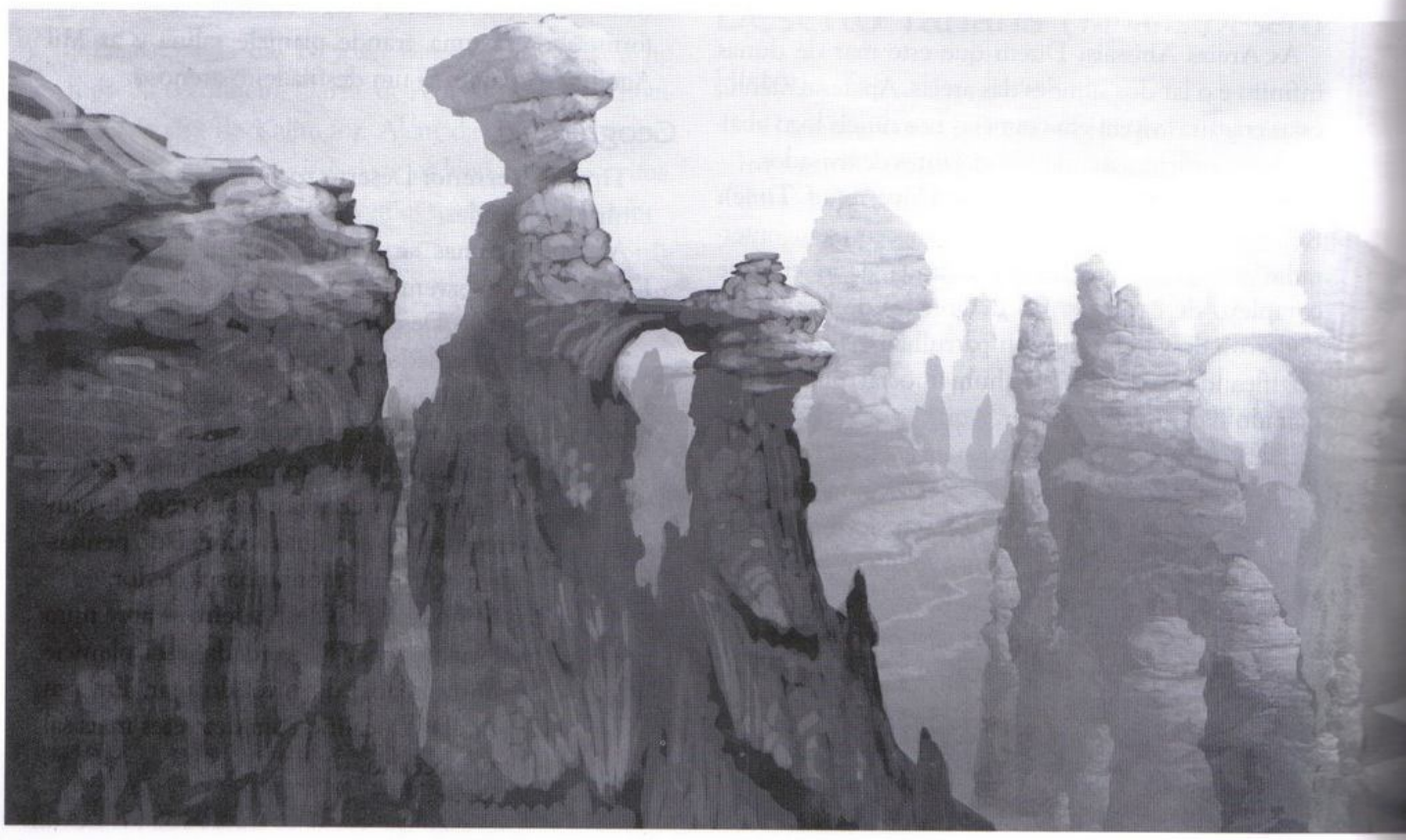
Esta região é tão quente, seca e salgada que poucas criaturas se aventuram por ela. Lagartos, escorpiões, abutres e aves de rapina são comuns, assim como os bandos de guerra dos centauros. Há uma série de minas goblins que exploram o petróleo da Baía Chamuscada.

As pontes entre as torres permitem que os viajantes atravessem o penhasco sem encontrar os centauros bárbaros que patrulham o solo. Porém, não são completamente seguras, já que as aves de rapina atacam os desavisados. Pássaros maiores chegam até mesmo a sabotar as pontes de vez em quando.

Áreas de Interesse

Há poucas coisas interessantes nesta terra, a não ser que você tenha uma predileção por sal, arenitos... ou petróleo.

A Baía Chamuscada: Graças à prospecção dos goblins, descobriu-se que a grande planície salina é, na verdade, uma rica fonte de petróleo. Os goblins se aventuram até a baía em grupos numerosos para coletar e refinar o "ouro negro". Embora normalmente sejam amigáveis, estas criaturas não são muito hospitaleiras nessa região e mantêm guardas para garantir que ninguém roubará seu tesouro.



Vale Fonte de Inverno
(*Winterspring Valley*)

História

Há milhares de anos, este vale nas encostas do Monte Hyjal serviu como o local onde os elfos da noite recomeçarem tudo após a Fragmentação. Um reino de inverno perpétuo, o local está há muito tempo envolvido uma disputa entre os malignos dragões azuis e os temíveis felinos sabre-de-gelo.

Geografia

Tipo de Terreno: Florestas médias frias e montanhas escarpadas.

O Vale Fonte de Inverno localiza-se acima da Clareira da Lua e é a última parada ao longo da estrada que termina no Pico Hyjal.

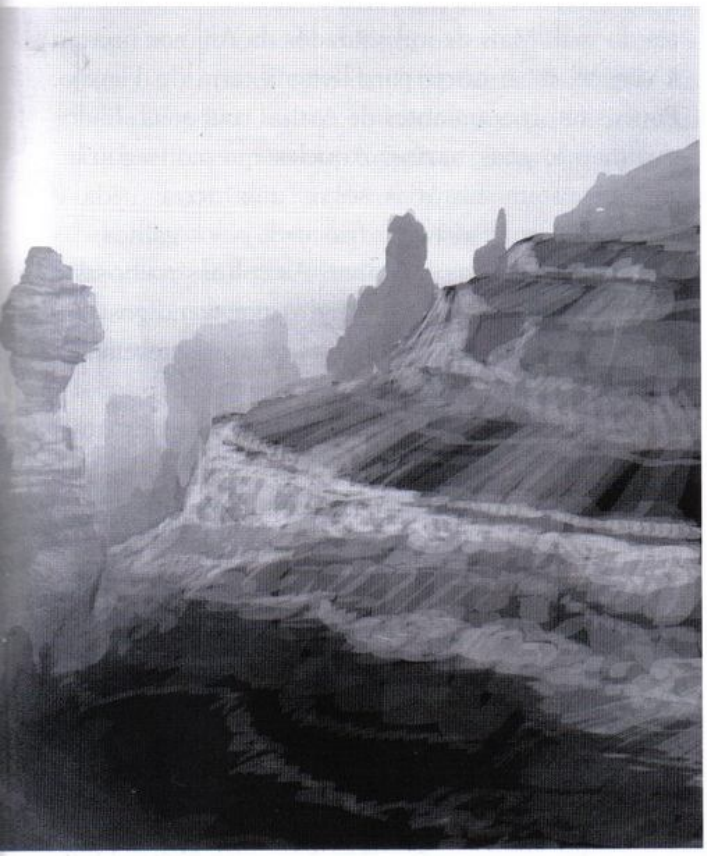
O vale está separado da Clareira da Lua, numa parte inferior da encosta da montanha, por um banco de espessas nuvens brancas. Fonte de Inverno é um reino frio eternamente coberto por neve e gelo. Acima das nuvens, o ar é fresco e limpo e o sol brilha quando a neve não está caindo. As árvores do lugar foram curvadas e distorcidas em posições estranhas durante a épica Batalha do Monte Hyjal. Muitas das enormes raízes da Árvore do Mundo também estão expostas nesse local, erguendo-se como arcos de roble maciço.

Habitantes

Este lugar geralmente frio e sereno estremece com os conflitos periódicos entre os exércitos do feiticeiro dragão Cobaltann e os elfos da noite que tentam expulsá-los das encostas do Monte Hyjal. Felinos da neve, ursos e outras criaturas selvagens são vistos apenas ocasionalmente, devido à grande altitude.

Áreas de Interesse

Cavernas de Mazthoril: Dentro destas cavernas, encontra-se a verdadeira fortaleza dos dragões azuis, os soldados de Cobaltann. Para guardar o lugar, há uma legião inteira de crias dracônicas que juraram proteger Mazthoril. As forças dos elfos da noite – incluindo os poucos capazes de domar os ferozes felinos sabre-de-gelo – sempre entram em conflito com a legião de dragões, utilizando lâminas e presas numa tentativa de se livrarem dos seres malignos.



Garganta do Sussurro Sombrio: Esta caverna traiçoeira localiza-se na encosta meridional do Vale Fonte de Inverno. Vapores venenosos esverdeados borbulham em lagoas ácidas bem no fundo da garganta. Sons malignos ecoam de uma caverna na extremidade final do local, fazendo os elfos da noite acreditarem que os demônios podem ter se refugiado nas profundezas tóxicas.

Olhar Eterno: Esta vila é o último ponto civilizado antes de se atingir o Cume do Hyjal. Ela é administrada pelos goblins como um entreposto comercial e é oficialmente neutra em relação a todas as raças e facções. Mesmo assim, os peregrinos autorizados a se aventurarem até a Árvore do Mundo param neste local, que é o ponto mais elevado freqüentado pelos mercadores e exploradores sem a permissão dos elfos da noite. Olhar Eterno ofereceria uma visão imponente de Kalimdor se não fosse pela grande altitude em que se encontra, pois as nuvens cercam constantemente os flancos inferiores da montanha.

Rocha Sabre-de-Gelo: Este local é o lar de um grupo numeroso de felinos dentes-de-sabre, governados pela fêmea imensa chamada Shy'Rotam.

O Restante do Mundo

Viajar por Kalimdor já é muito difícil. Viajar para qualquer outro lugar geralmente é fatal.

Os mares revoltos do Redemoinho tornaram-se o obstáculo principal para aqueles que desejam retornar a Lordaeron. Um vórtice enorme que abarca todo o oceano central, este fenômeno quase destruiu as frotas da Horda e da Aliança enquanto tentavam realizar a primeira travessia perigosa para oeste até Kalimdor. Muitos navios foram perdidos, sugados pelo vácuo aquático. Não houve mais esforços para desbravar o mar revolto desta região. Várias embarcações se aventuraram de Kalimdor na direção contrária do Redemoinho — ao norte, oeste e sul. Ninguém retornou até hoje.

Apesar dos riscos da viagem, e até mesmo sabendo a verdade sobre as terras antigas, alguns heróis se consideram suficientemente habilidosos e mais do que adequadamente armados para enfrentar quaisquer perigos. Pode-se contar nos dedos de uma só mão os navios que tentaram, e aqueles que os vêm partir dizem que transportam uma carga excessiva de confiança e os declaram perdidos para sempre. Porém, considerando a travessia relativamente segura das frotas da Horda e da Aliança e com a chegada recente do Grande Almirante Mourorgulho, a viagem é possível, quaisquer que sejam os riscos. Muitas pessoas em Kalimdor discutem agora sobre as terras distantes com vozes bem mais entusiasmadas.

Lordaeron

Quando liderou as forças da Aliança através do mar até Kalimdor, Jaina Mourorgulho abandonou com relutância uma terra que sucumbia ao Flagelo de mortos-vivos. O príncipe Arthas, herdeiro do trono de Lordaeron, sucumbiu ao poder do Rei Lich e assassinou seu pai, o rei Terenas, para destruir o reino. Enfraquecidos com a praga lançada pelo Culto dos Amaldiçoados, os povos de Lordaeron ofereceram pouca resistência quando os senhores do horror evocaram uma chuva de fogo esverdeado e libertaram a monstruosa Legião Flamejante sobre a terra.

Embora a derrota de Arquimonde na Árvore do Mundo assinale o fim da invasão da Legião, seus lacaios permanecem em Lordaeron. O cavaleiro da

morte Arthas governa tudo o que antes formava as terras dos humanos de sua corte, e o Culto dos Amaldiçoados continua a erguer os cadáveres de humanóides e feras para aumentar as fileiras de seu exército de mortos-vivos. A outrora imponente capital da Aliança permanece em ruínas assombradas por vultos e gárgulas.

O que já foi um reino belo e vibrante tornou-se uma terra arrasada. Florestas grandiosas reduziram-se a cinzas e tocos chamuscados que se espalham até o horizonte. A praga disseminada pela influência dos mortos-vivos consumiu muitas colheitas e campos, tornando os alimentos escassos. Espíritos lamuriosos se aglomeram em redor dos veios de ouro e ferro, arrancando os minerais da terra para serem utilizados pelos necromantes e seus acólitos. Consumidos por seu antigo desejo por magia e com a perda do Poço do Sol, certos altos-elfos de Quel'Thalas recorreram até mesmo ao poder negro da Legião Flamejante.

A própria vida parece não ter mais lugar em Lordaeron. Todos os sobreviventes fugiram para o sul. Os anões de Khaz Modan deram abrigo a alguns, ajudando-os a defender os vales no alto das montanhas onde podem coletar os alimentos e a lenha de que precisam nestes tempos sombrios. Eles são poucos e as fileiras de mortos-vivos constituem um exército. Mesmo assim, lutam para sobreviver e mantêm a esperança com as histórias que compartilham sobre um pequeno bando de guerreiros humanos e élficos que combatem os mortos-vivos. Ninguém sabe se estas histórias sobre uma "Nova Aliança" são verdadeiras, porém, enquanto esqueletos e acólitos protegem as criptas e necrópoles em maior número, as pessoas sonham com um futuro mais próspero.

Mesmo assim, tarde da noite, quando não se consegue dormir de medo de que as sombras possam atacar, o povo de Lordaeron une-se ao redor da fogueira e se pergunta o que aconteceu com Jaina Mourorgulho e os navios que partiram pelo mar. Eles imaginam se eles sobreviveram à viagem pelos perigos do Redemoinho e, principalmente, se voltarão algum dia.

Fenda do Norte

Se houver uma terra de natureza mais inóspita do que Kalimdor, trata-se de Fenda do Norte. A tundra congelada serve como fortaleza para o Rei Lich e foi o local onde o príncipe Arthas sucumbiu à influência do mal. Mais de mil soldados da Aliança fizeram a viagem até o norte para livrar a terra do Flagelo. Poucos retornaram antes de Arthas trair seus aliados queimando seus navios. Aqueles que conseguiram voltar contam histórias sobre uma terra árida e implacável onde o vento frio uiva pelos galhos das árvores desprovidas de folhas. As colinas rochosas e os desfiladeiros são assombrados por wendigos sanguinários, enquanto os dragões azuis descrevem círculos predatórios no céu.

Fenda do Norte também é o antigo lar dos trolls do gelo, que vivem no local desde que foram expulsos das terras civilizadas há milhares de anos. Criaturas vis e malignas que praticam o vodu contra seus inimigos, elas chegam a ser odiadas até mesmo por seus parentes das florestas do sul. Os trolls do gelo vivem em campos e fortalezas isoladas ao longo de Fenda do Norte, caçam os enormes lobos do gelo e apreciam destroçar a presa e consumir a carne crua.

Porém, os mortos-vivos constituem o maior perigo da região. Quando o príncipe Arthas parecia prestes a destruir o Culto dos Amaldiçoados, os mortos-vivos atraíram-no até Fenda do Norte. Lá, ele foi incentivado a ações ainda mais extremas, afastando-se cada vez mais da Luz Sagrada em direção ao abraço corruptor do Rei Lich. Por fim, enfraquecido pelo seu ódio do mal espalhado pelos mortos-vivos, Arthas desembainhou Lamento Gélido e sua alma foi perdida para a lâmina maldita. Ele se transformou no principal cavaleiro da morte do Rei Lich e reuniu uma hoste de mortos-vivos que se dirigiu para o sul até Lordaeron, em uma jornada de destruição.

Até mesmo os trolls do gelo sabem que devem evitar os necromantes e seus lacaios mortos-vivos que ainda vagam pela região, esperando que os lordes do horror e os cavaleiros da morte os convoquem.

Tempestade de Vento

Após duas guerras e a travessia do Portal Negro, a Aliança finalmente reconquistou as terras de Tempestade de vento, conquistadas pela Horda na Primeira Guerra. Este lugar foi poupado da grande depredação que Lordaeron sofreu durante a Terceira Guerra, mas apenas depois de muito tempo conseguirá recuperar a glória que desfrutava antes da Horda irromper pelo Portal Negro.

Enquanto a Legião Flamejante devastava Lordaeron, pequenos grupos de camponeses e plebeus fugiram para o sul, na direção de Tempestade de Vento. Ao lado dos povoados reconstruídos, jazem as evidências das batalhas constantes dos anos recentes. Os escombros talhados das fortalezas de guerra estão erodidos pelo vento e a chuva. Trepadeiras se entrelaçam em máquinas de cerco abandonadas e os campos de batalha estão cobertos por flores silvestres. Os lobos espreitam os rebanhos de porcos selvagens ao redor dos tocos de árvores produzidos por décadas de desmatamento e por entre a nova vegetação que agora cresce em seu lugar.

Mesmo enquanto os humanos cuidam da reconstrução, grande parte de Tempestade de Vento reverteu à condição selvagem, mais próximo ao estado natural do mundo que há milhares de anos. As tribos de trolls da floresta e os senhores dos ogros surgem para reivindicar as terras agrestes, resultando em conflitos crescentes entre todas as raças.

O Universo Além

O universo de **Warcraft** é tanto simples quanto vasto. Ao contrário do mundo-padrão do *LdJ*, Azeroth não possui planos Astral, Etéreo, Interiores, Exteriores, Positivo ou Negativo distintos — apenas um nada imensurável conhecido como a Grande Escuridão Além. Um número infinito de mundos gira neste espaço, e é impossível dizer se estão espalhados pelo universo ou sobrepostos uns aos outros.

Cada plano específico do universo de **Warcraft** é descrito adiante, incluindo as características relevantes. Consulte "Aventuras em Outros Planos" no Capítulo 5: Campanhas do *LdM* para mais detalhes.

As Criaturas dos Planos

Muitos seres vagam pelo Caos Inferior, pelo Plano Elemental e pelo Sonho Esmeralda. Criaturas etéreas, como a aranha interplanar e o caçador invisível habitam o Caos, elementais variados residem no Plano Elemental e a maioria dos seres que se escondem no Sonho Esmeralda consiste em animais atrozes. Os habitantes inteligentes de cada plano — os demônios, os elementais, a dragoa Ysera (e sua ninhada de dragões verdes) — são ainda mais formidáveis. Todas estas criaturas serão apresentadas com mais detalhes no **Livro dos Monstros de Warcraft**.

O Caos Inferior

Os mundos do universo são ordenados, sujeitos às leis físicas, compreensíveis. O Caos Inferior é o oposto de tudo isso. Ele é um fluxo de puro caos que rodeia e une os mundos.

Este local não é coexistente com os mundos em qualquer sentido físico. Trata-se de um estado de existência completamente diverso e fundamentalmente incompatível com o universo conhecido pela maioria das criaturas. Não é possível olhar para um mundo a partir do Caos Inferior ou vice-versa; é muito mais fácil se locomover do Caos para outro lugar. A magia *andar nas sombras* transporta o personagem pelo Caos enquanto ele se desloca de um lugar a outro, e praticamente qualquer magia de viagem planar ou de comunicação possibilita o acesso ao Caos Inferior e a seus habitantes.

Adentrar esta região significa ingressar num reino de pensamento puro e lunático. Grande parte do Caos é multiforme, nunca parecendo igual por mais do que alguns segundos. As cores mudam, a escuridão e a luz se alternam em momentos, faíscas e barulhos estranhos surgem e depois desaparecem. Em um instante, o personagem se encontra suspenso no vazio, no outro, está parado no fundo de um grande penhasco de pedras arroxeadas. Sua próxima mudança pode ser para uma rocha minúscula suspensa em uma noite estrelada e não há como saber se ela ocorrerá em questão de segundos ou dias.

Este ambiente é intensamente místico e alguns especulam que ele representaria a verdadeira fonte de toda a magia arcana.

O Caos Inferior possui as seguintes características:

• *Gravidade: Direcional Subjetiva*. O movimento é controlado pela vontade e é possível viajar em qualquer direção com um simples pensamento. Embora limitados a velocidades regulares, os personagens conseguem correr por quanto tempo desejarem sem ficarem cansados. O Caos Inferior não os impede de aparecer onde quiserem (isto é conhecido como movimento ponto-a-ponto). Porém, a mera existência neste local já estressa a mente das criaturas planares e ignorar as leis físicas tradicionais é ainda mais doloroso. Tentar realizar ações "impossíveis", como o movimento ponto-a-ponto, exige um teste de resis-

tência de Vontade (CD 35). Caso fracasse, o indivíduo permanece no mesmo lugar e sofre 1d6+3 pontos de dano temporário de habilidade em Sabedoria. Os nativos do Caos Inferior, como os demônios, podem realizar movimentos ponto a ponto à vontade sem qualquer desvantagem.

• *Tamanho: Infinito.* Não há limites conhecidos no Caos Inferior.

• *Morfologia: Mutável.* Alterações sutis ocorrem o tempo todo, principalmente porque a paisagem se ajusta aos pensamentos daqueles que se encontram no local. Caso eles se preocupem com guerras, visualizarão um campo de batalha repleto de soldados mortos-vivos. Se estiver se sentindo solitário, seu amor perdido poderá surgir de uma cabana próxima.

A solidez, os detalhes e os perigos em potencial destas imagens dependem da capacidade da criatura para controlar seus pensamentos. Cada indivíduo nativo de outro plano deve realizar um teste de resistência de Vontade (CD 15) a cada hora que passar no Caos Inferior. Se obtiver sucesso, as imagens criadas serão benignas ou facilmente ignoradas. Se falhar, elas se tornarão mais realistas e assustadoras.

Os indivíduos com mentes decididas podem influenciar conscientemente o local. Se uma criatura obtiver sucesso no seu teste de resistência de Vontade mais recente, poderá utilizar uma ação de rodada completa para controlar o ambiente ao seu redor. Jogue 1d20 + nível ou número de DVs do personagem. Um resultado 20 ou superior significa que a criatura poderá determinar a natureza dos arredores até um raio equivalente a 6 m + nível ou número de DVs do personagem.

As alterações podem ser sutis ou drásticas. É possível criar a imagem de um cão andando pelo local, farejando os outros e lambendo qualquer mão que aparecer, ou posicionar-se e aos demais no alto de uma montanha castigada pelo vento. Uma criatura não é capaz de utilizar qualquer conhecimento que não possua. Por exemplo, se um personagem criar uma biblioteca sortida, as únicas informações contidas nos livros serão coisas que ele já sabe.

Se mais de uma criatura obtiver sucesso num teste de manipulação do ambiente, aquela que obteve o maior resultado controlará o local. Isso se mantém até que outro indivíduo obtenha sucesso no mesmo teste.

As forças do Caos Inferior constantemente erodem qualquer tentativa de se constituir um ambiente estático. Se um personagem criar um chalé aconchegante com uma lareira, não deverá ficar surpreso se, alguns momentos depois, o atiçador se transformar num pato. A criação de um ambiente prejudicial exige que todos no local façam um teste de resistência de Vontade (CD 15) para que não sejam feridos, nos mesmos moldes do teste a cada hora.

• *Tempo: Atemporal.* O envelhecimento, a fome, a sede, os venenos e a cura natural não funcionam no Caos Inferior, embora voltem a surtir efeito quando o viajante deixar o plano.

• *Tendência: Caótico [suave].*

• *Magia: Ativada.* A magia é extremamente poderosa no Caos Inferior. Qualquer magia conjurada ali é tratada como se estivesse sob o efeito do talento Estender Magia. As magias de Ilusão podem ser lançadas como ações livres e são tratadas como se estivessem sob o efeito dos talentos Estender Magia, Acelerar Magia, Magia Silenciosa e Magia sem Gestos. Este benefício não exige o gasto de espaços de magia de nível mais elevado, como acontece normalmente com estes talentos metamágicos.

O Plano Elemental

O Plano Elemental significa um mistério para os nativos de Azeroth. Ele é o lar de todos os elementais – do ar, da terra, do fogo e da água – que foram banidos há muito tempo pelos titãs. Nos milênios que se seguiram, os elementais se adaptaram ao novo lar. Eles podem ser chamados de volta a Azeroth por períodos curtos, mas a maioria anseia por retornar a seu mundo quando a magia que os invocou termina.

Comunicar-se com estes seres é difícil e eles fornecem poucas informações sobre a natureza de seu reino. Os estudiosos acreditam que o Plano Elemental assume a forma de um único mundo suspenso no vácuo, e que cada tipo de elemental domina uma parte dele. Aparentemente, a superfície do orbe está dividida em porções quase iguais de oceano profundo e de um continente gigantesco repleto de vulcões ativos. Se os jorros de lava, os terremotos, as tempestades de vento e os maremotos são tão comuns quanto os estudiosos prevêem, trata-se de um lugar muito perigoso para ser visitado.

O Plano Elemental possui as seguintes características:

• *Morfologia: Divina.* Os seres elementais são capazes de alterar o plano com um simples pensamento (isto é considerado uma ação padrão). Para as criaturas comuns, o mundo é tão fácil de ser alterado quanto o Plano Material em Azeroth – ou seja, ele pode ser afetado normalmente por magias e esforço físico. Além disso, a paisagem altera-se sozinha em determinados períodos. A maioria desses efeitos não é prejudicial aos presentes, não importa o quão inóspito o ambiente pareça. Se surgir um lago de fogo, os personagens se encontrarão em segurança sobre um afloramento de rochas. Porém, a paisagem é muito real e pode causar ferimentos graves a um personagem que negligentemente mergulhe no lago.

• *Predomínio Específico de Elementos.* Nenhum elemento domina os demais no plano como um todo. Porém, as regiões de cada um deles – água, ar, fogo e terra – são tratadas como se possuíssem predomínio do elemento apropriado.

• *Magia: Ativada.* Magias e habilidades similares à magia que utilizam, manipulam ou criam os quatro tipos de elementos – água, ar, fogo, terra – são tratadas como se estivessem sob o efeito dos talentos metamágicos Potencializar Magia e Aumentar Magia, mas sem exigir o gasto de espaços de magia de nível mais elevado para serem conjuradas.

O Sonho Esmeralda

O Sonho Esmeralda é o coração primitivo de Azeroth. É um plano selvagem de árvores grandiosas e animais imponentes – uma lembrança de como seria o mundo se os humanos, os elfos e as outras raças inteligentes nunca houvessem existido. É um lugar maravilhoso, mas também inóspito e letal.

O Sonho Esmeralda pode ser visitado nos sonhos ou pessoalmente. Algumas criaturas não conseguem evitar os sonhos com este plano e se descobrem ali sem qualquer preparo ou intenção consciente. Em gral, elas são bem recebidas pelos habitantes do reino e interagem com eles de formas que mais tarde se revelam proféticas. Provavelmente, estes sonhos servem para orientar o mundo numa determinada direção, mas ninguém sabe quem os envia.

Outras criaturas utilizam os sonhos intencionalmente para alcançar o Sonho Esmeralda, como a habilidade especial de hibernação dos druidas selvagens. Qualquer magia que envolva o uso dos sonhos para a obtenção de informações ou para a locomoção entre os mundos contata o Sonho Esmeralda, ao invés do Caos Inferior.

Viagens oníricas possuem vantagens e desvantagens. Elas são relativamente seguras e as criaturas que visitam o plano primitivo em sonhos serão bem recebidas ou, na pior das hipóteses, ignoradas. Entretanto, é impossível trazer qualquer objeto físico de volta do outro plano. A criatura chega no Sonho Esmeralda com versões oníricas de suas vestimentas e equipamentos comuns, mas volta de mãos vazias para o Plano Material.

É possível (embora improvável) morrer durante uma viagem onírica. Se uma criatura for assassinada neste plano, deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 10) para evitar a morte no mundo físico.

Também é possível utilizar magias como *portal* para visitas físicas ao Sonho Esmeralda. Aventurar-se desta maneira pode ser perigoso. O viajante é tratado como um invasor; qualquer criatura encontrada dentro do local toma uma atitude Pouco Amistosa e se torna Hostil se for ameaçada de qualquer maneira. Se um indivíduo dentro deste plano for ferido, todas as criaturas se tornam Hostis em relação ao agressor (veja a caixa de texto Influenciando as Atitudes dos PdMs no Capítulo 4: Perícias do *LdJ*).

Os viajantes que realizam jornadas físicas ao Sonho Esmeralda conseguem trazer objetos consigo quando retornam. Neste caso, a morte não é um sonho: se perecer fisicamente neste plano, o personagem estará morto de verdade.

O plano está sob a proteção da dragoa verde Ysera, um dos últimos grandes dragões. Ela não dá muita atenção às questões externas ao plano, mas não deve ser desafiada dentro dele.

O Sonho Esmeralda possui as seguintes características:

• *Morfologia Divina.* A poderosa Ysera consegue modelar as características do plano com um simples pensamento, mas todas os outros seres devem utilizar magias ou esforço físico para provocar qualquer mudança, assim como em Azeroth.

• *Tendência: Bom [suave].*

Os três aventureiros humanos e o taurino no grupo encontravam-se na tenda de Ramox. À distância, estava a elfa da noite contratada como batedora. O grande tesouro do Irmão Sebast, uma esfera esverdeada de puro cristal, pulsava no centro da tenda.

A elfa da noite olhou para o grupo quando os quatro se curvaram para frente a fim de discernir as imagens que flutuavam nas profundezas cor de jade do cristal. A esfera pertencia ao Irmão Sebast, seu líder formal. Ramox era um veterano da Aliança que alegava ter lutado durante a queda de Dalaran. Jergen, o outro guerreiro, era pouco mais que uma criança, inexperiente e ansioso pelo combate. Casco-da-Tempestade, o taurino, era sombrio e temperamental e questionava tudo. Porém, todos estavam concentrados, tentando entender a visão dentro da esfera.

— Vejam — disse a elfa da noite, olhando para o objeto. — É possível enxergar o centro do próprio acampamento élfico em Vale Acinzentado. Tão claro quanto o dia.

— Parece apenas uma floresta — murmurou Ramox sob sua barba. Ele não estava impressionado com a visão.

— Os elfos são assim — retrucou o Irmão Sebast. — Eles distorcem as árvores de acordo com seus caprichos, assim como fazem com tudo mais.

Jergen resmungou e lançou um olhar de soslaio para a batedora. A elfa da noite fez uma careta ouvindo as palavras de Sebast, mas disse:

— Pode-se dizer que o flanco norte é pouco protegido em comparação ao resto do acampamento. Poderíamos dar a volta, cruzando o rio acima do posto dos guardas e atacá-los desta direção.

— Sim — respondeu o Irmão Sebast. — Esta seria a melhor maneira para invadirmos. Poderíamos vir diretamente do oeste, mas acho que nos atrasaríamos no rio. As pontes parecem fáceis de proteger e defender, mesmo contra um exército. Sem mencionar os murlocs e outras coisas que gostam de lugares úmidos. Por outro lado, um grupo pequeno poderia se esgueirar para dentro do acampamento e sair antes mesmo que os elfos notassem nossa presença. — E acrescentou, numa voz quase inaudível — Talvez encontremos um pouco de magia enquanto estivermos lá.

— Não gosto disso — disse Casco-da-Tempestade, com suas costas largas tocando as paredes da tenda. — Parece fácil demais. E como é que ela sabe de tudo isso?

— A suspeita é um veneno entre aliados — disse a elfa.

O enorme taurino olhou-a com ar ameaçador. Com um ar indiferente, ela continuou:

— Tenho minhas próprias razões para não gostar destes elfos da noite em particular. Basta dizer que o que digo é verdade e que meu conselho é apropriado. Ficarei extremamente satisfeita ao vê-los invadir o Vale Acinzentado. E não falemos mais nisso.

— O que são estas coisas ao norte? Parecem árvores enormes — perguntou Jergen, sacudindo o dedo sobre o orbe.

— Eles são chamados ancientes — respondeu a elfa, encarando com seu olho bom cada um dos aventureiros.

O Irmão Sebast concordou energicamente. Ramox parecia entediado, Casco-da-Tempestade desconfiado e Jergen ansioso para o ataque. Ao não perceber qualquer sinal de reconhecimento do nome, a elfa continuou:

— Eles são árvores antigas, com milênios de idade, muito respeitados por meu povo. Vocês os encontrarão com freqüência perto de nossos acampamentos.

— É estranho que as deixem sem nenhuma proteção — bufou o taurino. — Vejam, as torres dos vigias estão todas voltadas para o sul e o oeste.

A batedora deu de ombros novamente.

— Estas árvores sobrevivem há eras sem necessidade de proteção. Mas olhe para a esfera. Você verá as raízes de uma delas envolverem a abertura de uma mina. É dali que os elfos da noite retiram seus tesouros.

— E tomaremos tudo deles! — disse Jergen com uma gargalhada.

Ramox se permitiu um sorriso.

— Parece bem simples. Não temos culpa de que esqueceram de proteger um flanco.

— Mas é seguro? — disse Casco-Tempestade. — Diga-me que é seguro, elfa. Jure pelas divindades que você venera!

— Certamente, seu plano é a ação mais sábia contra meu antigo povo — respondeu a elfa da noite. A luz esverdeada da esfera de cristal iluminou a cicatriz que serpenteava sobre a órbita ocular vazia.

O taurino grunhiu. Ramox disse calmamente:

— Jure por seus deuses. Tranqüilize-o.

— Certamente, Elune, a Deusa da Lua, concedeu-me sua benção — mentiu Viúva do Roble. Ela sorriu para os aventureiros reunidos de modo estranho. — E que tipo de deus deixaria seus seguidores sofrerem?



CAPÍTULO SEIS: CAMPANHAS



Uma das melhores qualidades do mundo de **Warcraft** é sua história rica e empolgante, marcada não somente por batalhas épicas, mas pelos indivíduos que tomaram parte nelas. Embora o jogo para PC se concentre principalmente nos conflitos grandiosos de Azeroth, o **Warcraft RPG** lhe dá a chance de contar histórias centradas em grupos menores, embora não menos importantes no curso da História. Apesar da guerra sempre ser uma possibilidade, o heroísmo pode acontecer longe do campo de batalha. Você assumirá o papel de heróis cujas ações modelarão o futuro para da Aliança, da Horda e de um mundo inteiro.

Narrando uma Campanha de Warcraft

Embora devastada por décadas de guerras brutais, nem tudo em Azeroth gira em torno do combate. Ainda assim, "paz" é uma palavra desconhecida pela grande maioria. As várias nações do mundo envolvem-se constantemente em intrigas políticas, traições e desonestidade. Uma campanha do **Warcraft RPG** deve ter muitos combates, bem como maquinações complexas, e transmitir a sensação de agitação, drama, emoção e desgraças iminentes. Afinal as guerras podem começar, e algumas já o fizeram, a partir do menor dos deslizes no salão do trono de um rei!

A época que se seguiu à guerra contra a Legião Flamejante representa uma reviravolta importante na História. O mundo encontra-se em ruínas. A Aliança de Lordaeron foi fragmentada e os mortos-vivos dominaram o local. A Horda está livre de sua antiga ligação com os demônios, mas perdeu tudo o que lutou para conquistar. Os elfos da noite sacrificaram sua imortalidade e se empenham em curar sua terra natal devastada.

Embora muito tenha sido perdido, o futuro está cheio de possibilidades.

As outras seções deste capítulo descreverão temas que talvez você queira utilizar em campanhas específicas. Porém, quando se planeja uma estória para o **Warcraft RPG**, considerar seus objetivos como um todo é a primeira etapa inicial.

Cada aventura representa o próximo capítulo de uma grande lenda na tradição épica de *Warcraft*. Não é preciso detalhar cada capítulo antes de começar a narrativa — geralmente, isso torna a estória menos interessante, e fica mais difícil reagir adequadamente às ações imprevistas realizadas pelos heróis durante a campanha. Nem toda a aventura precisa ser um momento crucial da trama. Às vezes, uma aventura que pode ser completada com uma única sessão de jogo fornece aos heróis um senso de realização que lhes permite concentrar-se em objetivos maiores.

Porém, decidir inicialmente uma trama comum para toda a campanha pode lhe conceder uma estrutura que a torne consistente e memorável. Ela também pode inspirar as idéias de aventuras individuais enquanto assegura que o curso principal da história se mantenha. Além disso, ajuda a colocar os heróis no centro da ação.

A seguir, há alguns tipos gerais de campanhas que você moldar para criar a sua:

Tipos de Campanhas

- **Diplomacia:** Uma paz precária se estabeleceu entre as raças e facções de Kalimdor. A Aliança, a Horda e os elfos da noite se uniram para derrotar a Legião Flamejante e, desde então, espalharam-se para diferentes locais do continente. Porém, as feridas resultantes de gerações de batalhas não se curam rapidamente, e não se sabe se os orcs e os humanos conseguirão evitar uma nova guerra. Os Kaldorei mantêm conflitos ainda mais antigos com os altos-elfos devido à natureza da magia — diferenças filosóficas que quase destruíram o mundo durante a era que levou à Guerra dos Ancestrais. Até mesmo as raças independentes, como os furbolgs e os murlocs, têm sua vida definida pelos conflitos.

  Kalimdor precisa de pacificadores.

  As campanhas de diplomacia podem levar os heróis através do continente em missões para negociar novos tratados ou reiterar os já existentes. Ao oferecer as mesmas oportunidades para os personagens obterem sucesso utilizando a sagacidade e a oratória além de reflexos rápidos e uma espada afiada, este tipo de campanha dá a oportunidade de brilhar a todos os tipos de indivíduos. Intrigas, encontros com algumas das pessoas mais poderosas do continente e uma batalha constante contra a ameaça da guerra são as características de uma campanha diplomática.



Algumas idéias para este tipo de campanha podem incluir fazer os elfos da noite aceitarem magos altos-elfos que desejam estudar a "magia que não foi corrompida"; manter a paz entre aldeias vizinhas de humanos e de orcs; e membros de qualquer facção tentando fazer com que um grupo de não-afiliados (como os centauros ou os javalis-espinhos) unam-se a eles.

Por sua vez, uma campanha mais sombria poderia enfocar um grupo de heróis dedicados a *iniciar* uma guerra, em vez de evitá-la.

- **Masmorras:** As cavernas e ruínas antigas espalham-se pela paisagem de Kalimdor, desde as Covas Profundas sob o Monte Hyjal até as escavações titânicas em Bael Modan. O colapso da Fonte da Eternidade destruiu as cidades antigas dos Kaldorei e o local de seus escombros ficou perdido na História, com seus segredos aguardando para serem descobertos por exploradores e aventureiros destemidos.

A descoberta e exploração de ruínas e masmorras são elementos clássicos de campanhas fantásticas. As que reúnem várias aventuras em masmorras podem ser parte de uma missão, ou talvez os heróis estejam procurando tesouros antigos a fim de obter riquezas para si mesmos ou sua facção. No entanto, quando desenvolver aventuras assim para **Warcraft**, lembre-se da rica História do mundo. Saquear um túmulo certamente terá conseqüências e há um motivo para que um complexo subterrâneo tenha sido lacrado.

Em uma campanha de masmorras, a Aliança pode enviar um grupo de heróis para acompanhar um explorador anão adentrando ruínas titânicas. Os elfos da noite precisarão de indivíduos dispostos a retornar a Esconderijo na Colina para investigar se os demônios da Legião Flamejante não estão se escondendo nas cavernas. É possível até mesmo fazer os personagens visitarem uma série de cemitérios antigos para encontrar o túmulo de um herói Kaldorei.

• **Espionagem:** A Aliança e a Horda podem ter estabelecido uma trégua, mas isso não exige que confiem uma na outra. Ambas treinam e utilizam espiões para obter informações constantes sobre a oposição. Os Kaldorei continuam preocupados com a magia "corrompida pelos demônios" utilizada pelos altos-elfos e pagam por informações sobre seus primos e os demais recém-chegados a Kalimdor.

Uma campanha de espionagem pode levar os heróis bem para trás das linhas inimigas com pouco apoio e muitos segredos — suas verdadeiras identidades, mestres e missões — que devem ser protegidos a todo custo. Ao mesmo tempo, agem às escondidas para descobrir informações bem guardadas. Os Mestres que desejarem manter um alto nível de tensão nas aventuras e os heróis que gostarem da emoção de agir disfarçados apreciarão este tipo de campanha.

Um dos centros da espionagem em Kalimdor é a cidade recém-fundada de Catraca, um dos poucos lugares onde os membros de todas as raças e facções interagem com liberdade. No entanto, uma campanha deste tipo poderia envolver um grupo de orcs enviados pela Horda para espiar Theramore, batedores da Aliança encarregados de relatarem os acontecimentos na terra dos taurinos, Mulgore, ou heróis contratados por alguns altos-elfos para vigiar as atividades dos druidas.

• **Exploração:** A Aliança e a Horda estabeleceram colônias em um continente sobre o qual sabem muito pouco. Os orcs se aliaram aos nômades taurinos e suas jornadas poderiam afastá-los de seus novos lares em Durotar. A Aliança construiu a fortaleza central de Theramore, que serve como base para as expedições dos Forjaferro em busca dos segredos de sua ancestralidade. Após a destruição causada pela Legião Flamejante, os elfos da noite precisam explorar sua própria terra natal para descobrir quais são os perigos restantes.

Uma campanha de exploração sempre induz os heróis a atravessarem fronteiras, levando-os a uma excursão interminável pelo desconhecido. Eles podem ter um objetivo específico ou percorrer regiões nunca antes visitadas. Para os Mestres, este tipo de campanha oferece a oportunidade de preencher os vazios no mapa de Kalimdor com emoção e aventura.

Os possíveis exemplos para uma campanha de exploração são uma busca por ruínas e artefatos titânicos, mapear uma nova rota comercial entre cidades distantes ou a viagem de volta para casa de um grupo de fugitivos.

• **Horror:** Kalimdor representa a promessa de um futuro brilhante para a Aliança e a Horda, mas isso contrasta com a escuridão que espreita por todo o continente. Os mortos-vivos, os sátiros e os ancientes corrompidos erram pelas matas arruinadas da Floresta Cruel. Os demônios e seus lacaios mortais se escondem nas sombras, planejando vingança contra o mundo que os humilhou. No subterrâneo, as criaturas que evitam a luz do sol há milhares de anos aguardam os aventureiros suficientemente tolos para irem até elas.

Uma campanha de horror leva os heróis até as regiões mais sombrias de Kalimdor e os faz enfrentar os monstros mais temíveis. A sobrevivência é uma possibilidade, mas nunca uma certeza. Os heróis podem ser defensores corajosos da bondade encarregados de combater a escuridão ou seres com uma moral mais ambígua correndo o risco de serem consumidos pelo próprio mal que tentam destruir. As campanhas de horror exigem Mestres capazes de equilibrar o jogo no fio da navalha entre a esperança e o desespero, e heróis dispostos a confrontar tanto sua própria mortalidade quanto os monstros e demônios.

Embora a Floresta Cruel seja o cenário mais óbvio para uma campanha de horror, é possível criar uma caça aos monstros nas profundezas lamacentas do Pântano Empoeirado, a descoberta de quaisquer membros do Culto dos Amaldiçoados que estejam se escondendo entre a Aliança e a Horda ou heróis capturados pelos demônios que planejam mais uma vez atacar Kalimdor.

• **Mercenários:** Embora grande parte da população de Kalimdor tenha jurado lealdade a uma facção, alguns só se preocupam consigo mesmos. Alguns já foram parte da Horda, outros da Aliança. Algumas vezes, eles se reúnem em exércitos; em outras, aparecem como grupos pequenos contratados para realizar tarefas singulares e particularmente perigosas. Eles trabalham para qualquer um com ouro suficiente para pagar o seu preço. Eles são mercenários.

Em uma campanha de mercenários, os heróis trocam todos os benefícios de se participar de uma facção pela chance de irem atrás de seu próprio destino. É claro que isso às vezes significa que estão à procura de alguém para pagar por suas habilidades. Porém, aqueles que escolhem a vida de mercenário o fazem porque preferem a agitação constante das batalhas e as viagens para novos lugares estranhos. Como seus patrões são do tipo que contrata outros para executar tarefas difíceis — e, por sua vez, seus companheiros são do tipo cuja lealdade pode ser comprada — a confiança (ou a falta dela) torna-se um tema freqüente. Se os heróis gostam de serem açoitados pelos ventos do destino e estão dispostos a trocar suas crenças por um saco de ouro, uma campanha deste tipo permite aos Mestres utilizar empregadores em potencial para introduzir os personagens às aventuras.

Uma campanha de mercenários pode ter heróis contratados por um soldado da Aliança que precisa de ajuda para resgatar sua família, ou pagos para viajar até a Floresta Cruel a fim de recuperar artefatos dos elfos da noite. Embora esses profissionais não sejam mais necessários nos exércitos depois que se iniciou a paz em Kalimdor, aqueles que se reúnem em Catraca conseguem trabalho com facilidade, variando desde a proteção de nobres ricos ao ingresso em gangues de bandidos.

• **A Busca: Warcraft** é repleto de buscas, desde a viagem que Malfurion Fúria da Tempestade realizou para encontrar o semideus Cenarius durante a Guerra dos Ancestrais até a malfadada procura do príncipe Arthas por Lamento Gélido. Kalimdor é uma terra nova repleta de magia e mistérios antigos. Os anões Forjaferro buscam as ruínas e artefatos titânicos e os elfos da noite procuram qualquer coisa que ajudará a limpar a mácula deixada pela Legião Flamejante. Este universo oferece uma terra com lendas e artefatos que podem ser investigados pelos heróis de qualquer afiliação e com qualquer propósito.

Durante uma busca, os personagens se dedicam a um objetivo difícil e distante. Pode ser uma pessoa, um lugar ou um objeto, mas alcançá-lo não deve ser fácil. Os obstáculos que se encontram no caminho devem parecer intransponíveis e possivelmente fatais. Porém, a recompensa corresponderá ao risco: uma boa busca fortalecerá os heróis, e uma excelente lhes permitirá salvar o mundo. As campanhas deste tipo são ideais para os Mestres que gostam de desafiar os jogadores e para os personagens que estão decididos a superar esses desafios.

Os principais objetivos de buscas em Kalimdor podem ser uma cidade titânica lendária que ainda não se encontra em ruínas, um artefato que curaria os infectados pelo Flagelo e um druida selvagem perdido há muito tempo vagando em algum lugar distante das terras dos Kaldorei.

• **Colonização:** Exceto alguns lugares muito limitados em Kalimdor, quase tudo está abandonado ou em ruínas. Os elfos da noite se esforçam para reconstruir uma terra destruída pela Aliança, pela Horda e pela Legião Flamejante. Embora a Horda viaje com os taurinos, os orcs provavelmente começarão a construir vilas pelas trilhas percorridas enquanto se afastam de Durotar. A Aliança dominou Theramore, mas logo a ilha não será suficiente para a população crescente.

Kalimdor permanece como uma terra selvagem e perigosa e uma campanha de colonização pode se basear em heróis criando áreas seguras e civilizadas. É possível incluir elementos de exploração enquanto eles localizam a região apropriada, bem como de diplomacia se já houver habitantes nativos. Por fim, mesmo depois que a colônia tenha sido estabelecida, a luta para defendê-la de bandidos, invasores e desastres naturais continua. As campanhas deste tipo são perfeitas para o herói que aprecia representar o papel de "topa-tudo" e se contenta com todas as coisas, desde batalhas até trabalhos manuais.

Quaisquer áreas em Kalimdor seriam perfeitas para campanhas de colonização. Entre elas, há as tentativas da Aliança e da Horda para habitar o Pântano Empoeirado e a tarefa extremamente difícil que os elfos da noite enfrentam para reclamar a Floresta Cruel. Os príncipes mercadores goblins podem contratar um grupo de heróis para construir novos entrepostos comerciais nas áreas selvagens — um trabalho que os levará a vários lugares de Kalimdor.

• **Sobrevivência:** A civilização élfica foi destruída junto com a Fonte da Eternidade. Tanto os Kaldorei quanto os altos-elfos levaram séculos para reconstruir seus lares e culturas em dois continentes... bem a

tempo da Legião Flamejante retornar e destruir tudo novamente. Após a guerra e o cataclismo — ou até mesmo quando simplesmente preso a uma terra estrangeira, como aconteceu com a Aliança e a Horda em sua chegada a Kalimdor — a sobrevivência é o elemento mais importante.

Uma campanha deste tipo tem muita coisa em comum com as de exploração, já que os heróis se encontram em território distante e possivelmente hostil. Porém, em uma situação de sobrevivência, não se recebe nenhum apoio e é necessário ser completamente autoconfiante. Os Mestres determinam as situações e os heróis devem decidir como agirão. Será que tentarão construir uma aldeia e aguardar o resgate? Será que se aventurarão a voltar para casa? Como conseguirão as armas, os alimentos e o abrigo necessários para sobreviver? Os heróis de uma campanha de sobrevivência precisam estar dispostos a interpretar suas respostas a estas perguntas, embora os Mestres devam se certificar de que a sobrevivência continuada forneça o senso de realização apropriado.

Um naufrágio pode iniciar uma campanha de sobrevivência com um grupo de heróis da Aliança presos na Costa Negra, bem longe de Theramore. Os orcs da Horda talvez contratem os serviços de um zepelim goblin para explorar a Kalimdor meridional e ele pode cair no Deserto Tanaris. Membros de ambas as facções podem estar explorando as Montanhas Garras-de-Pedra e ficarem presos nos desfiladeiros devido a uma furiosa tempestade de vento ou a uma avalanche repentina.

- **Comércio:** Conforme a cultura se espalha por Kalimdor, os mercadores e as caravanas andam à frente. Ao levar alimentos, vestimentas, vinho e outros produtos para os mercados das menores aldeias até o grande bazar de Catraca, os comerciantes conseguem unir lugares distantes percorrendo os quilômetros que os separam. Em Kalimdor, os príncipes goblins mantêm uma rede de postos comerciais que lhes confere o domínio mercantil — embora alguns mercadores fiquem enlouquecidos pelo isolamento enquanto aguardam os clientes. Porém, conforme a Aliança e a Horda estabelecem-se melhor em Kalimdor, seus mercadores e comerciantes viajarão ao longo das rotas descobertas pelos goblins.

Em uma campanha comercial, os heróis podem assumir o papel de mercadores liderando uma caravana ou de guardas contratados para protegê-la enquanto percorre Kalimdor. De certa forma, este tipo de campanha se parece com a de exploração, porém, apresenta riscos maiores — uma caravana contém produtos que a tornam um alvo quase irresistível para os ladrões.

Uma campanha comercial pode ser baseada nos esforços da Aliança para negociar com seus aliados elfos da noite na Clareira da Lua. Como o comércio é um conceito novo para uma raça acostumada a saquear o que for necessário, uma campanha da Horda em que os orcs tentam fazer negócios com qualquer um pode ser uma boa aventura. É claro que os príncipes mercadores sempre precisarão de heróis que defendam suas cargas, já que até as caravanas dos goblins serão atacadas.

- **Guerra:** As lutas entre os Kaldorei que trouxeram o mundo à beira da ruína, as batalhas entre a Aliança e a Horda, a invasão da Legião Flamejante — as guerras são os marcos principais da História de **Warcraft.** Os jogos para PC contam muitas dessas batalhas. Embora a época do **Warcraft RPG** seja uma era na qual um simulacro de paz emergiu pela primeira vez em muitas gerações, os conflitos podem mais uma vez inundar a terra numa onda de sangue.

Este tipo de campanha pode posicionar os heróis em qualquer lugar, desde a tenda do comandante até as linhas de frente de um enorme campo de batalha. Embora proporcione mais combate do que qualquer outra, os Mestres devem pensar seriamente antes de iniciar uma campanha de guerra no mundo de **Warcraft.** Conforme demonstrado no jogo para PC, as guerras tendem a remodelar o mundo. Se não considerar as repercussões políticas e até mesmo geográficas de uma batalha, a narrativa pode simplesmente se tornar uma série de lutas sem sentido, em vez de um épico à moda de **Warcraft.**

Em Kalimdor, os conflitos de duas gerações fazem surgir a possibilidade de uma nova guerra entre a Aliança e da Horda. A desconfiança dos elfos da noite em relação à magia dos altos-elfos talvez se torne um acontecimento que colocará uma raça contra a outra. Campanhas de guerra menores e mais

regionalizadas podem explorar as batalhas entre os taurinos e os centauros ou as lutas dos goblins para assegurar o petróleo das Mil Agulhas.

Combinando os Tipos de Campanhas

Quando determina o formato da narrativa, o Mestre também estabelece as expectativas dos heróis, o que pode levar a uma campanha sem surpresas ou descobertas. Incorporar os elementos de outro tipo de campanha pode ajudar a revigorar uma história fraca ou, pelo menos, causar uma mudança agradável de ritmo.

As campanhas de diplomacia podem envolver algumas aventuras de espionagem ou os heróis de uma campanha comercial talvez acabem presos longe de casa e se encontrem em uma aventura de sobrevivência. Em meio a uma guerra, um grupo de soldados pode ser encarregado de uma busca para recuperar um artefato mágico crucial ou talvez alguns exploradores acabem adentrando uma terra de horror.

Às vezes, estas mudanças envolvem apenas algumas aventuras e, depois disso, a campanha pode voltar ao curso planejado. Entretanto, se perceber que todos estão apreciando os novos rumos, talvez o Mestre opte por alterar o formato da campanha permanentemente. O **Warcraft RPG** é, principalmente, um *jogo*, e o Mestre deve adotar as medidas necessárias para garantir que todos se divirtam.

Afiliação

Todo jogador em uma campanha do **Warcraft RPG** deve escolher a afiliação de seu personagem (consulte o Capítulo Três: Afiliação). Todos os personagens de um mesmo grupo devem pertencer à mesma facção e participar de aventuras e missões que aumentem sua lealdade. Uma campanha da Aliança será necessariamente diferente de uma da Horda em relação ao clima e ao enfoque. A primeira, com exceção dos elfos da noite, vive virtualmente exilada em Kalimdor enquanto ainda se volta ao dias antigos, a leste. A última encara o passado de um modo completamente diferente, recorrendo às tradições xamanistas para fortalecer sua pátria recém-estabelecida em Kalimdor. É importante levar estas diferenças em consideração durante uma campanha do **Warcraft RPG**. Os jogadores devem acreditar que os personagens fazem parte de uma organização e de um mundo maiores, mesmo se não participarem efetivamente de aventuras que cumpram os objetivos da afiliação.

Antes de começar uma campanha do **Warcraft RPG**, o Mestre e os jogadores devem decidir ela enfocará a Aliança ou a Horda. Isso deve ser uma decisão do grupo. O Mestre pode ter uma grande idéia sobre uma aventura com a Horda, mas não force os jogadores a participarem disso se eles desejarem pertencer à Aliança (nesta etapa inicial, não é difícil adaptar uma idéia para que se encaixe em ambas as afiliações).

Lembre-se de que, embora cada raça tenha uma facção "padronizada", os heróis podem pertencer a qualquer uma. Os taurinos e os orcs podem estar na Aliança; os humanos, os anões, os elfos e os meio-elfos podem estar na Horda. Tais indivíduos são exceções, uma característica típica dos heróis. Esta opção pode gerar possibilidades de se criar uma história singular e dinâmica para um determinado personagem. Afinal, o jogador deve decidir *por que* o personagem abandonou seus aliados naturais. A seguir, oferecemos algumas sugestões:

- Criado desde a infância pelos membros da afiliação à qual pertence agora;
- Seus valores adaptam-se melhor à nova afiliação;
- Foi Salvo da morte ou de alguma calamidade terrível pelos membros da nova afiliação;
- Tornou-se amigo dos membros da nova afiliação;
- Testemunhou membros da antiga afiliação cometerem uma atrocidade horrenda;
- Está descontente com a liderança da antiga afiliação;
- Foi alterado ou controlado por magia;
- É, na verdade, um agente duplo, fingindo pertencer à nova afiliação, mas relatando tudo à antiga*.

** Um agente duplo deve ser tratado com cuidado. A situação pode fornecer oportunidades interessantes de interpretação, mas pode causar desentendimentos entre os jogadores se não for bem conduzida – por exemplo, se os outros jogadores não conhecerem a verdadeira afiliação do agente e seus heróis forem traídos ou até mesmo assassinados como resultado das ações desse indivíduo.*

Grupos Mistos: Impossibilidade ou Desafio?

Os Mestres experientes sabem que os jogadores acabarão querendo constituir um grupo com heróis da Aliança e da Horda. É sempre melhor que todos façam parte da mesma afiliação. Mesmo assim, se tiver um grupo de jogadores veteranos, é possível utilizar um grupo de afiliações mistas como um bom desafio.

A Aliança a e a Horda lutaram lado a lado no final da Terceira Guerra. Os PdJs devem ser soldados que se conheceram no campo de batalha naquela época fatídica. Cada um ainda acredita em sua própria afiliação, mas ninguém pode negar o laço que foi formado entre eles durante o acontecimento épico. Ou talvez os heróis sejam aventureiros jovens e ansiosos compartilhando um desejo pela riqueza que supera qualquer afiliação política.

Uma situação ainda mais desafiadora consistiria em personagens que seguem resolutamente suas facções, mas se vendo forçados a se unir contra uma ameaça comum. Os mortos-vivos ainda vagam pela terra e tanto os humanos quantos os orcs odeiam a Legião Flamejante. Se tiver a chance de matar um morto-vivo ou um humano, um orc normalmente escolherá o primeiro, e um humano provavelmente faria o mesmo se a situação fosse oposta. Pelo menos, ambos concordarão em destruir o morto-vivo antes de se voltarem um contra o outro. Esta causa em comum poderia ser o suficiente para desenvolver uma nova amizade.

Ver os heróis deixarem de ser rivais e se transformarem em companheiros de viagem respeitosos é tão recompensador quanto os jogos que os personagens iniciam como bons amigos.

Fora do universo da Aliança e da Horda, há facções que ameaçam a ambas. Entre elas, existem os sobreviventes da Legião Flamejante e do Flagelo, bem como os habitantes nativos de Kalimdor, como os javalis-espinhos, as harpias, os centauros e os trolls. Estas criaturas (e suas culturas) fornecem idéias de aventuras para vários tipos de campanhas. Além disso, a afiliação inimiga pode gerar várias fontes de conflito, já que os membros da Aliança e da Horda se ressentem dos erros do passado.

Também recorde que os heróis em uma campanha do **Warcraft RPG** ainda são pessoas, embora sejam membros de uma afiliação forte em um mundo implacável e vibrante. Os mesmos objetivos que motivaram os aventureiros desde o início dos tempos — ganância, determinação, descobertas, a sede de auto-aperfeiçoamento — incentivarão os personagens da campanha.

A Tabela 6-1: Idéias Genéricas para Aventuras oferece possíveis pontos de partida para uma campanha do **Warcraft RPG**.

Tabela 6–1: Idéias Genéricas para Aventuras

- O cemitério local foi saqueado. O povo teme uma invasão de mortos-vivos.
- Os goblins desenvolveram uma nova arma tecnológica de grande poder, chamada de Ceifadora. Eles oferecem vender este instrumento àqueles que pagarem mais alto.
- Um sátiro poderoso dominou uma matilha de lobos atrozes, que invadiram a área rural.
- Um arquimago humano alega ter herdado o poder de Medivh e se torna o próximo Guardião de Tirisfal. Sem o conhecimento de ninguém (nem mesmo do próprio arquimago), ele está, na verdade, sob influência demoníaca.
- Um dragão negro, junto com sua ninhada de dragonetes, abriga-se perto de uma povoado local, declara-se o governante da cidade e exige tributos. O povo precisa de alguém para eliminar estas feras cruéis! Além disso, há rumores sobre itens mágicos poderosos que podem ser fabricados a partir dos restos do dragão.
- Um demônio poderoso roubou a espada de Arquimonde. Ele planeja usar a arma para controlar exércitos de Infernais, Guardiões da Perdição e caçadores malignos.

A Aliança

Uma campanha da Aliança tem um clima próprio, que inclui perigosos elementos de volatilidade, desespero e desconfiança combinados à sensação de novos começos, exploração e esperança. Este tipo de campanha envolve muitas explorações, descobertas e reconstrução e, se os jogadores desejarem, a conservação da paz interna e jogos de intriga advindos das relações tensas entre as raças.

Apesar dos elfos da noite, as raças da Aliança estão vivenciando um exílio virtual em Kalimdor e ainda precisam criar um verdadeiro lar neste continente rigoroso. Os altos-elfos estão se afastando de seus aliados e atraem a desconfiança dos Kaldorei. Estes, por sua vez, estão se adaptando à sua nova condição inferior. Os anões Forjaferro viajam pela terra, procurando ansiosamente as ruínas titânicas. Os humanos se empenham em consolidar seu novo reino e evitar que Theramore seja arruinada pelas tensões interraciais. Como se os conflitos internos não fossem suficientes, os desentendimentos com a Horda deixam todos apreensivos e as crias demoníacas e os mortos-vivos ainda se escondem nas florestas.

Há muitas oportunidades para atos heróicos numa campanha da Aliança. Uma maneira de gerar idéias para aventuras de heróis desta facção é considerar os interesses e motivações de cada raça que a compõe.

Os humanos estão sempre ocupados em manter a paz tensa com as outras raças e com a Horda. A perda do Kirin Tor reduziu seu acesso ao aprendizado mágico, e talvez precisem enviar heróis para buscar artefatos potentes (é claro que foi este mesmo tipo de exploração que causou tantos problemas a Arthas).

Os anões Forjaferro alimentam uma obsessão racial pela sua suposta ascendência titânica. Eles trabalham de bom grado ou oferecem ótimas recompensas para os heróis que descobrirem ruínas titânicas, particularmente aquelas com várias escritas interessantes e incompreensíveis rabiscadas nas paredes. É por isso que os aventureiros exploram Kalimdor. Além disso, os anões são os inventores e técnicos da Aliança e constantemente criam e modificam maravilhas tecnológicas. Em uma campanha desta afiliação, os aventureiros podem se concentrar em inventar novas bugigangas (e levá-las para experiências de campo).

Os altos-elfos se afastaram de seus aliados devido à devastação de sua terra natal, Quel'Thalas, e à destruição de sua fonte de poder arcano, o Poço do Sol. Existe muito atrito em relação aos elfos da noite, embora isso ainda não tenha degenerado em violência. Os heróis podem se ver envolvidos em tentativas de facilitar o relacionamento entre estas facções ou serem forçados a escolher um lado. O vício mágico dos Quel'dorei torna-os extremamente suspeitos para os elfos da noite. Certos altos-elfos podem tentar superar ou curar esta mácula, o vício pode piorar para alguns, ou os demônios talvez incitem outros a realizar atos terríveis.

Os Kaldorei sofreram as maiores mudanças desde os dias que antecederam a Terceira Guerra. Eles preservaram sua pátria ancestral, mas perderam algo muito mais profundo. Sua imortalidade foi sacrificada para derrotar a Legião Flamejante. As aventuras da Aliança podem se concentrar na adaptação dos elfos da noite a este estado debilitado. Os mais ingênuos poderiam cometer erros tolos ou tomar atitudes que já não são mais possíveis. Talvez alguns ladinos desta raça busquem métodos obscuros para recuperar a imortalidade perdida... embora este caminho leve ao mesmo vício mágico que atinge os altos-elfos — ou, pior ainda, à transformação em sátiros. A terra natal dos elfos da noite foi arruinada: os sátiros, os bruxos, os ancientes corrompidos e os demônios devem ser expulsos do continente. As fileiras das sentinelas foram dizimadas durante a guerra, mas os líderes dos Kaldorei estão considerando como iniciar novos membros. Talvez estejam até abertos à idéia de sentinelas de outras raças.

Os demônios e seus lacaios estão à solta e representam uma ameaça constante (embora bastante diminuída) para a civilização. Pode ser que pretendam transformar os Quel'dorei em novas marionetes para substituir os orcs ou atacar os elfos da noite por vingança. Sem dúvida, o poder oferecido pelos demônios leva muitos a permanecerem sob o domínio destas criaturas e ninguém está realmente acima de qualquer suspeita.

Ênfases das Campanhas da Aliança

Há muita tensão, principalmente entre as raças élficas. Portanto, uma campanha da Aliança pode se

concentrar em maquinações e intrigas políticas, já que as raças competem umas com as outras por poder e influência. Os heróis assumem um papel dinâmico neste jogo diplomático, seja a pedido de um patrono ou por conta própria.

Uma campanha da Aliança pode se concentrar em explorações e descobertas, já que os heróis se afastam de Theramore a fim de acharem locais adequados para novas cidades ou até mesmo um novo reino só para eles. Algumas facções de Theramore talvez acreditem que ainda não é o momento de perder as esperanças em relação às nações devastadas do outro lado do oceano e enviem heróis experientes de volta a Lordaeron. Da mesma forma, os anões Forjaferro estão interessados em descobrir ruínas titânicas e pagam muito bem a qualquer explorador que fizer uma descoberta.

Este tipo de campanha também envolve a eliminação da influência remanescente dos demônios e dos mortos-vivos. Os elfos da noite podem pedir ajuda para retirar a mácula demoníaca da Floresta Cruel, levando a batalhas contra os ancientes corrompidos, os bruxos desgarrados e os sátiros dementes que espreitam no emaranhado sombrio da vegetação.

A Tabela 6–2: Idéias para Campanhas da Aliança oferece possíveis pontos de partida para uma campanha baseada nesta facção.

A Horda

Uma campanha da Horda se concentra no restabelecimento e em um novo despertar. Os orcs abandonaram a barbárie e o culto aos demônios, mas não podem retornar a seu mundo original, Draenor. Por vários anos, levaram uma vida violenta em Azeroth. Agora que se encontram em Kalimdor e recuperaram o misticismo xamanista, conquistaram uma nova terra para transformar em um lar e novos ideais nos quais acreditar. Além disso, embora ainda exista, o ódio dos humanos, altos-elfos e anões é aliviado pelos esforços conjuntos contra um inimigo muito maior do que qualquer um deles.

Alguns orcs abandonaram o xamanismo de Servo e ainda veneram os demônios. Estes conjuradores obscuros, em sua maioria sobreviventes dos clãs Rocha Negra e Mandíbula de Dragão, permanecem em Lordaeron e em algumas partes de Khaz Modan. Eles

Tabela 6–2: Idéias para Campanhas da Aliança

- Jaina Mourorgulho sobrevive a uma tentativa de assassinato, mas as forças envolvidas devem ser descobertas e destruídas.
- Um bote salva-vidas aparece em Theramore com um alto-elfo que pertencia a uma das poucas comitivas que partiram ruma a Lordaeron. Ele alega que o navio foi sugado pelo temível Redemoinho e balbucia sobre os horrores antigos que habitam o local... e sobre uma força que está se erguendo das profundezas.
- Os anões recebem relatórios sobre uma grande ruína titânica no centro do Deserto Tanaris. O grupo deve escoltar alguns escavadores até o local e protegê-los enquanto completam o processo de pesquisa.
- Há algum tempo, não se recebe notícias da aldeia dos elfos da noite chamada Coração da Lua. Um grupo de investigação encontra os habitantes ainda vivos... mas transformado em sátiros devassos e sanguinários.
- Alguns Kaldorei acreditam que o vício arcano dos altos-elfos pode ser superado ao se ministrar em seus irmãos corrompidos uma poção criada a partir de um certo cogumelo, que, segundo dizem, cresce apenas nas Cavernas da Noite Profunda. Os elfos da noite contratam os heróis para ajudar a colher o fungo e jogar a poção resultante no suprimento de água de Theramore.
- Uma sacerdotisa Kaldorei alega ter recebido uma visão mostrando que sua raça deve derrotar a Horda e expulsar os orcs de Kalimdor.
- Elfos da noite extremistas tentam sabotar uma tentativa dos humanos e/ou Quel'dorei de estabelecer um novo centro de estudo mágico.
- Um grupo de membros poderosos e desesperados da Aliança contrata os heróis para navegarem de volta a Lordaeron, na esperança de recuperarem sua terra e suas riquezas perdidas.
- Um anciente enraizado nas proximidades da Floresta Cruel enlouquece devido às energias malignas que se infiltram pelo solo. Ele começa a destruir tudo, invadindo a floresta e devorando todas as árvores em seu caminho.

certamente conseguiriam se reorganizar e seguir a Horda até Kalimdor. Os membros da facção talvez procurem e destruam esses bruxos e, da mesma forma, eles podem desejar esmagar ou conquistar a Horda.

A sociedade dos orcs mudou muito sob a liderança de Servo, mas continua militarista e se concentra principalmente na honra. É importante incluir estes elementos numa campanha da Horda. Os heróis orcs são capazes de se sentir compelidos a iniciar uma aventura devido à honra de completá-la ou à vergonha de se omitirem. Os PdJs em uma campanha deste tipo podem aderir à estrutura militar e se tornar uma unidade móvel de elite dos exércitos da facção. Neste caso, talvez assumam cargos de liderança.

Em uma espécie de sinergia espiritual, os taurinos desistiram de grande parte de sua antiga vida nômade ao mesmo tempo em que os orcs apareceram em Kalimdor. Estes seres gentis estabeleceram sua própria pátria no continente, mas ainda enfrentam o legado dos grandes conflitos com os centauros selvagens.

Tanto a nova pátria dos taurinos quanto a nação orc de Durotar ainda têm pouco mais de um ano de idade. Os inimigos ancestrais dos taurinos – incluindo os centauros, as harpias, os javalis-espinhos e outros que espreitam nas cavernas das montanhas e em lugares ocultos nos campos e nas planícies – devem ser eliminados para que se conquiste a verdadeira paz. Estas feras geram inúmeras idéias em uma campanha da Horda: algo tão simples quanto invadir uma caverna de javalis-espinhos e destruir tudo ou tão complexo quanto um ataque planejado a uma fortaleza dos centauros enquanto se combate as harpias ou bandos de agitadores da Aliança.

A Legião Flamejante foi derrotada durante a Terceira Guerra, e não destruída. Grupos de demônios tentam recuperar o controle sobre os orcs. Muitos membros da Horda ainda sentem uma fúria intensa em relação aos seres abissais por mantê-los como escravos durante tantos anos. Os militantes orcs podem ser instigados a caçar estas criaturas e esmagá-los com atos de vingança sanguinolentos.

Enfatizar a tensão com a Aliança também é importante. Os indivíduos de ambos os lados ainda desejam sobrepujar e destruir uns aos outros e, às vezes, chegam a tomar atitudes em relação a isso. Um encontro ocasional com um bando de heróis da Aliança pode acabar com um olhar e um ar de indiferença ou resultar em espadas desembainhadas e sangue derramado.

Ênfases das Campanhas da Horda

O foco e o clima de uma campanha da Horda são necessariamente diferentes da Aliança. É provável que a primeira se concentre muito na recuperação da cultura xamanista e leve a aventuras nas quais os heróis auxiliam os orcs a retomá-la. Muitos membros



da Horda sentem uma raiva explosiva em relação à Legião Flamejante por enganar os orcs durante todos estes anos e se lançam às regiões selvagens para caçar e destruir os demônios sobreviventes movidos pela sede de vingança.

Por muito tempo desabrigadas e à deriva, as raças desta facção farão o melhor possível para conservar sua nova vida — desde eliminar criaturas perigosas quanto atacar os khans dos centauros.

A Tabela 6–3: Marcos da Campanha da Horda oferece possíveis fatos históricos para uma campanha baseada na Horda.

Independentes

Em muitos cenários fantásticos tradicionais, os heróis não se envolvem com relações de vassalagem, ou apenas de modo muito superficial, e esse mesmo paradigma pode ser utilizado em uma campanha do **Warcraft RPG**. É possível fazer com que os heróis mantenham distância da Aliança e da Horda e não tenham nada em comum com qualquer uma das afiliações. Esta opção apresenta vantagens e desvantagens. Um dos benefícios é que os heróis neutros geralmente agem como mercenários, agentes livres e grupos imparciais. Portanto, podem participar de aventuras de ambas as afiliações e têm mais liberdade para fazer o que quiserem. Além disso, às vezes é necessário uma visão imparcial, como numa disputa de fronteiras entre a Aliança e a Horda.

Pense com cuidado antes de permitir que os jogadores escolham uma campanha independente. Grande parte da diversão da narrativa provém de se lidar com uma determinada facção. Um jogo sem este elemento talvez não seja muito emocionante. Além disso, os heróis terão menos oportunidades de adquirir notoriedade, riqueza e influência. Também tenha em mente que, mesmo que os heróis pertençam ou não a uma afiliação, a Horda e a Aliança ainda existem e afetarão o mundo da campanha e (provavelmente) a vida dos heróis.

Ênfases das Campanhas Independentes

Os heróis independentes têm mais liberdade para decidir aonde querem ir e o que desejam fazer. Sem ninguém dando ordens, a vida oferece bem mais opções. Estes heróis podem adentrar terras controla-

Tabela 6–3: Idéias para Campanhas da Horda

- Um senhor das profundezas fez um pacto com uma seita de orcs descontentes. Utilizando seu sangue como catalisador, o demônio transformou estes guerreiros em seres deturpados que agora cometem atos de violência por toda Durotar.
- Bandos de guerreiros da Aliança atacaram cidades ao longo da fronteira de Durotar. Os líderes da facção não apóiam estas agressões, mas alegam não ter tropas para detê-las. Um grupo de heróis leais à Horda deve derrotar os invasores.
- Bandos de guerra de centauros aparecem com freqüência cada vez maior, atacando colônias em Mulgore e Durotar e causando apenas destruição. As cidades precisam ser defendidas e os khans derrotados.
- Um grupo de bruxos envia uma mensagem à Horda, exigindo que desista do xamanismo recém-encontrado e adote novamente o culto aos demônios ou eles libertarão a Legião Flamejante sobre Azeroth mais uma vez.
- Os espíritos estão preocupados com alguma coisa, mas ninguém consegue determinar exatamente o quê. Por fim, descobre-se que um arquimago poderoso encontrou uma maneira de manipular os espíritos de forma direta, talvez até mesmo de destruí-los.
- Um bruxo orc rouba alguns ovos de wyvern. Ele deseja usar sua magia demoníaca nas criaturas ainda não nascidas para torná-las mais poderosas e resistentes e leais apenas a ele.
- Uma fera kodo engole algo e fica muito doente. Ela parece mais forte e vigorosa após a recuperação, talvez até mesmo mais inteligente, e adquire uma aura de magia. O verdadeiro choque ocorre quando a besta fala, exigindo iguarias.
- Os fantasmas de Grom Brado-do-Inferno e Mannoroth aparecem e travam batalhas constantes por toda a Floresta do Vale Acinzentado.

das tanto pela Aliança quanto pela Horda e oferecer seus serviços para ambas as facções.

Mesmo assim, a neutralidade é perigosa. A lista de aliados de um personagem sem afiliação é curta, e poucos lugares lhe oferecem conforto.

Outras Afiliações

A Aliança e a Horda não são as únicas facções de Kalimdor. Existem muitas outras, embora na maioria compostas por indivíduos desprezíveis. Há o Flagelo, a Legião Flamejante, os centauros, os javalis-espinhos, os murlocs e os trolls, entre outras.

O Mestre pode permitir que os heróis pertençam a uma destas afiliações. Os PdJs não precisam ser malignos – muitos humanóides nativos adotam uma perspectiva neutra e apenas desejam que os deixem em paz. Mesmo assim, outros são obviamente antagônicos em relação à Aliança e a Horda. Afiliar-se a estes grupos pode forçar um herói a tomar uma decisão difícil: será que deve atacar os inocentes e despertar a ira das facções ou abandonar seu grupo? Apesar desse dilema, pertencer a uma das afiliações alternativas certamente tornará o herói um inimigo da Aliança e da Horda.

Veja "O Inimigo", a seguir, para mais informações sobre estes grupos.

Afiliações e Cenários

O mundo de **Warcraft** pode ser um cenário diferente de qualquer um com o qual você já tenha jogado. As grandes batalhas já foram travadas. Agora, o Mestre e os jogadores assumem um universo devastado pela guerra e que sofreu três gerações de conflitos e desentendimentos entre as raças. Estas vivenciam um período de paz conquistado com dificuldade, embora ainda precário, e esperam utilizar essa paz para restabelecer suas pátrias e curar a terra prejudicada. Muitos desejam apenas consertar as coisas e continuar com suas vidas. Talvez as raças nunca mais recuperem o que perderam durante a guerra contra os mortos-vivos, mas pelo menos podem lutar por um futuro melhor.

Isso não significa que o continente de Kalimdor esteja livre de conflitos. A guerra acabou e os antigos rivais concordaram com a paz, mas certos desentendimentos – e forças malignas – permanecem.

Uma parceria não consegue eliminar as inimizades desenvolvidas em três gerações de combate entre as facções. Os Kaldorei e os altos-elfos nutrem mágoas que datam de milhares de anos e que fazem qualquer conflito entre a Aliança e a Horda parecer apenas uma discussão sem importância.

O problema da magia e de sua utilização é um tópico complicado para todos. Os humanos e os altos-elfos possuem uma longa história de uso da magia arcana, o que muitas vezes acabou em desgraça. Mesmo assim, não há como negar este poder, e as duas raças acreditam – de forma imprudente, segundo alguns – que podem utilizá-lo para o bem. Os elfos da noite e os taurinos desconfiam do arcano, preferindo a magia divina da natureza e da terra. Os orcs abandonaram os vínculos com os demônios e também buscam a magia divina. Embora seja algo maculado, muitos não conseguem ignorar o fascínio poderoso do arcano. A magia divina é muito mais segura, mas não tão apreciada por aqueles que anseiam pelo poder.

Os Conflitos Entre a Aliança e a Horda

Os líderes da Aliança e da Horda finalmente estabeleceram a paz após anos de guerra. Porém, serão necessárias mais do que palavras proferidas por um comandante para reverter um ódio racial alimentado durante gerações. Os líderes alegam que há paz entre seus cidadãos, mas forçar os exércitos a se unirem para uma batalha (por mais essencial) não consertará o dano causado pelas guerras anteriores. A Aliança combateu a Horda por duas gerações. Até mesmo antes de compreenderem quem era o verdadeiro inimigo no último conflito, ambas se defrontaram no campo de batalha. A líder dos humanos, Jaina Mourorgulho, e o líder dos orcs, o Chefe de Guerra Servo, empenham-se em manter o acordo de paz experimental resultante do respeito mútuo, mas seus soldados e cidadãos traem, sabotam e lutam.

Tanto os orcs quanto os humanos construíram novos lares em Kalimdor. Enquanto os primeiros estabeleceram-se confortavelmente em Durotar, a maioria da população humana encontra-se amontoada na ilha rochosa de Theramore. Os orc sentem-se à vontade com seus aliados, os taurinos, e vivem em uma área muito parecida com seu antigo mundo natal,

Draenor. Porém, os humanos anseiam por espalhar sua influência além dos confins limitados da ilha e do perigoso Pântano Empoeirado no continente próximo. Eles também mantêm uma aliança frágil com os melancólicos altos-elfos que compartilham sua cidade. Ao mesmo tempo em que lamentam a perda de Lordaeron, os humanos ficam ressentidos com o fato dos orcs estarem felizes com suas novas vidas.

Embora separadas pela água e pelas Terras Áridas, as duas raças ainda se encontram com freqüência. O porto comercial goblin de Catraca é popular entre ambos os grupos, mas está longe de representar um lugar seguro para qualquer um. Os humanos estabeleceram colônias espalhadas pelo continente de Kalimdor e os exploradores e colonizadores avançam ainda mais para a região central. Poucos se aproximam de Durotar, a não ser que se encontrem acompanhados por um número satisfatório de aliados. Os orcs em alguns postos de vigia acreditam que a melhor política é "atacar primeiro, pilhar o cadáver depois" quando vêem um humano. Os líderes dos orcs sabem que este preconceito ainda se mantém entre seus subordinados. Servo deseja reprimir esse comportamento, mas nem todo o seu povo compartilha da mesma atitude tolerante. Com a derrota da Legião Flamejante, muitos orcs anseiam por reiniciar a guerra e eliminar os humanos de uma vez por todas.

Estes conflitos latentes podem fornecer muitas opções para o Mestre preparar a campanha. Mesmo que a Aliança e a Horda reconheçam a trégua, seus membros geralmente preferem ser levados pela emoção quando se trata do antigo ódio racial. Estas questões surgem com freqüência durante uma campanha. Os jogadores devem decidir a quem seus heróis serão leais, se eles mantêm rivalidades de guerra e se estão dispostos a ignorar a paz para se vingarem de uma antiga desfeita.

Altos-Elfos X Elfos da Noite

Enquanto a Aliança e a Horda se esforçam para manter seus princípios de paz, a primeira enfrenta outro problema em relação a seus povos. A antipatia entre os elfos da noite e os altos-elfos é mais antiga do que a formação da própria Aliança. Há milhares de anos, os elfos eram um só povo, mas o vício mágico dos Quel'dorei causou uma cisão e iniciou a primeira guerra contra os demônios, o que levou à criação do Redemoinho e à destruição das antigas cidades Kaldorei e de grande parte de Kalimdor. Estas rivalidades não desaparecem com facilidade, principalmente entre criaturas de vida longa, como os elfos. O rancor não se encontra somente no coração dos elfos da noite, já que os altos-elfos se ofenderam por terem sido banidos de sua terra natal pela hipocrisia de seus irmãos, há 10.000 anos.

Jaina Mourorgulho não esperava a intensa animosidade e as brigas ocasionais entre os povos élficos quando se aliou a eles. Agora, esforça-se para governar a cidade de Theramore, que abriga a população restante dos Quel'dorei e muitos mercadores e embaixadores Kaldorei. A situação dos elfos continua vagamente dentro dos limites da civilidade. As reuniões entre os embaixadores elfos da noite e a Assembléia de Theramore terminaram várias vezes com palavras ríspidas e tratados interrompidos devido ao conflito. Discussões e até mesmo brigas ocorrem nas ruas com uma freqüência surpreendente. Se um dia a Aliança for rompida, os elfos da noite não sentirão qualquer remorso em banir seus parentes famintos por magia do mundo, e os altos-elfos podem encontrar uma oportunidade de reclamar sua herança.

Curando Feridas Antigas

A inimizade entre os Kaldorei e os Quel'dorei enfraquece consideravelmente a Aliança. Esta situação oferece a chance de se tentar eliminar essa rixa e tornar a facção mais forte.

Embora muitos elfos da noite sejam suficientemente antigos para se lembrar da fragmentação da Fonte da Eternidade, a maioria dos membros de ambas as raças nasceu depois que os altos-elfos foram banidos. Estes jovens não sentem o mesmo preconceito avassalador dos mais velhos. Embora alguns Quel'dorei odeiem aqueles que os exilaram, um grupo realmente deseja a reconciliação.

O Mestre poderia fazer os heróis serem recrutados por este grupo, contratados como guardas para ajudar um alto-elfo a realizar uma jornada até Refúgio Noturno. A missão exigirá mais do que músculos, pois também é necessário que os jogadores utilizem suas habilidades como mediadores. A reconciliação entre os elfos será extremamente difícil, mas a recompensa para toda a Aliança (e para os heróis em particular) será tremenda.

As campanhas baseadas na hostilidade entre as raças de elfos podem se tornar batalhas épicas e repletas de magia. Os Quel'dorei necessitam provar, basicamente, que conseguem dominar a magia considerada perigosa. Os elfos da noite apenas desejam parar de limpar a bagunça deixada pela magia arcana, já que ainda estão curando as florestas e protegendo-as de outros danos.

Lealdade e Traição

A História de **Warcraft** inclui muitas passagens de heróis que traíram sua raça. O poderoso guerreiro paladino humano Arthas traiu os ensinamentos da Luz Sagrada e seu povo ao assassinar os habitantes de Rochedo do Lago e perder sua alma para a espada Lamento Gélido. Illidan ignorou os desejos de sua raça, criou outra Fonte da Eternidade após a destruição do primeiro e, recentemente, roubou o Crânio de Gul'Dan e tornou-se um demônio. O xamã orc Ner'zhul enganou sua raça para obter o poder da Legião Flamejante, tornando-se, por fim, o Rei Lich.

Trair em nome de uma promessa de grande poder representa um tema comum em **Warcraft**. As histórias não contam se taurinos, goblins ou anões já enganaram seu povo, mas isso não significa que tal fato não tenha ocorrido (ou que não ocorrerá).

Por exemplo, a descoberta de seus criadores titânicos encheu os Forjaferro do desejo de explorar o passado. Isso representa uma boa oportunidade para os heróis, já que talvez consigam notoriedade e riqueza ao ajudar na tarefa. Se tudo correr bem, aqueles que foram auxiliados poderiam se tornar lendas, responsáveis por desvendar a História perdida dos anões.

Porém, o que aconteceria se os anões apoiados pelos PdJs fossem afligidos pela febre da descoberta? Estes indivíduos poderiam roubar conhecimento ou relíquias de seus companheiros ou procurar estudos obscuros na vã esperança de que os fins justifiquem os meios. Será que o risco vale a possível salvação de uma raça ou a derrota de um inimigo poderoso? Arthas achou que sim quando empunhou a Lamento Gélido para assassinar Mal'ganis e derrotar o Flagelo... e acabou abandonando a trilha do guerreiro paladino e tornando-se um cavaleiro da morte. Illidan se apoderou do Crânio de Gul'dan para derrotar o demônio Ticondrius... e acabou transformado em uma entidade demoníaca.

Em **Warcraft**, os objetivos nobres atingidos por meio da traição geralmente acabam terrivelmente mal. Mesmo assim, isso não significa que *dessa vez*, não vá funcionar.

Mais Rivalidades

As rivalidades em **Warcraft** não se restringem apenas à Aliança e a Horda e à inimizade entre os elfos da noite e os altos-elfos. As outras raças também não vivem necessariamente em paz com os demais habitantes do continente.

Os meio-elfos desprezam quase todos os outros seres. Párias desde o nascimento, estas criaturas solitárias são rejeitadas primeiramente pelos seus pais e pelo seu povo. Depois disso, supõem que todos os outros farão o mesmo, o que os leva a vidas amargas e cheias de desconfiança.

Os Kaldorei não são os únicos que suspeitam da obsessão dos altos-elfos pela magia arcana. Os anões Forjaferro também tratam os seres enlouquecidos pelo poder com cuidado e se mantêm à distância.

Os goblins rivalizam um pouco com os Forjaferro, já que invejam a perícia destas criaturas com a pólvora. Os mais ambiciosos planejam uma missão de reconhecimento para desvendar os segredos dos anões. Se for descoberto, este tipo de afronta poderá transformar meros rivais em inimigos.

O Papel da Magia em Warcraft

A magia é a fonte de muitos dos problemas que as raças de Kalimdor enfrentam hoje em dia. Abusar do arcano leva, inevitavelmente, à tragédia. Várias raças sabiamente voltaram-se à prática da magia divina para atender às suas necessidades

Mesmo assim, não há dúvida de que a derrota da Legião Flamejante ocorreu graças ao uso deste poder. Quando os conjuradores das diversas afiliações se uniram, manipulando tanto a magia arcana quanto a divina, a energia foi suficiente para afastar as forças do Flagelo e da Legião Flamejante.

Ninguém duvida que a magia arcana seja poderosa. Muitos ficam preocupados porque ela é poderosa *demais*. Sua utilização atraiu a Legião Flamejante mais de uma vez e corrompeu os outrora pacíficos xamãs orcs. Seu encanto foi a força que separou as raças élficas. A magia arcana é um poder maculado e destrutivo que, segundo alguns, amaldiçoa aqueles que a detêm. Não se achará uma ferramenta mais perigosa do que esta em Kalimdor e, mesmo assim, muitas raças ainda tentam controlá-la.

Por sua vez, a magia divina é uma força mais pura. O poder dos xamãs e dos druidas vem da natureza, dos elementos e da fé. Estes praticantes se tornam curandeiros ou druidas selvagens, exaltando a força natural que corre por suas veias e se manifesta na forma de milagres.

Os elfos da noite são dedicados às artes naturais, pois abdicaram da mácula arcana há muito tempo. Os druidas desta raça são líderes espirituais poderosos e admirados pela sociedade. Os orcs estão retomando sua antiga tradição, pois eliminaram a corrupção do arcano de seus espíritos. Os xamãs agora são os líderes da sociedade e tentam desviar os guerreiros de seu passado violento e conduzi-los a uma existência mais cordial

Os altos-elfos são as criaturas com menor probabilidade de dedicar um tempo considerável à magia divina. Eles a vêem como uma trilha mais fraca do que o poder ostensivo oferecido pelo arcano. Naturalmente, o caminho divino não leva ao vício... o que acaba interferindo nas opiniões das demais escolas de magia.

O Inimigo

A Terceira Guerra acabou, mas muitos dos inimigos da Aliança e da Horda encontram-se bem vivos, embora estejam se ocultando nas sombras. Muitos passam o tempo em silêncio e na escuridão, aguardando pela oportunidade de executar seus planos cruéis.

Há cultos sinistros que veneram a morte e os demônios, seres vingativos e mortos-vivos implacáveis escondidos ao longo das regiões devastadas pela guerra. Além destes, existem as ameaças mais prosaicas, embora não menos perigosas, dos centauros, das harpias e dos javalis-espinhos.

Cultos Demoníacos

Durante o reinado da Legião Flamejante, os mortais, desde lordes importantes até plebeus insignificantes que seguiram os demônios receberam um poder diferente do que jamais conheceram. Apesar desta força ter desaparecido, eles estão determinados a recuperá-la. Muitos destes mortais sedentos pelo poder se reúnem em segredo para praticar as artes proibidas da demonologia e evocar as criaturas do Caos Inferior.

Enquanto os cultistas seguem planos unificados para recuperar o poder, a desconfiança entre as raças permanece. Portanto, os cultos demoníacos raramente incluem membros de raças diferentes.

Os cultistas são obcecados pela aquisição de qualquer espécie de poder mágico ou político. Eles se infiltram em comunidades e estruturas políticas para enganar indivíduos importantes com a intenção de obter riquezas para seus companheiros, colocarem-se em posições de autoridade ou até mesmo para eliminar uma ameaça que tenha chegado perto demais de descobrir a presença de um culto. Em público, eles são educados, bem vestidos e muito difíceis de se encontrar, muitas vezes membros de alto escalão de conselhos tribais ou órgãos governamentais. Negociantes, comerciantes, mercadores, contrabandistas e vendedores, principalmente, formam as fileiras de um culto; os soldados não são comuns nestes grupos, mas existem. Os membros levam vidas normais separados uns dos outros nas cidades onde residem. As reuniões são feitas nas florestas além da civilização em vales escuros e cavernas profundas onde os gritos de suas vítimas – oferendas aos lordes demoníacos, cobaias de novas magias ou infelizes que descobriram seus segredos – não podem ser ouvidos.

Cada indivíduo detém uma marca de identificação oculta no corpo que indica sua posição e o culto ao qual pertence. Por exemplo, os cultistas de Marapor que habitam a região costeira de Desolace têm um desenho na forma de uma estrela de seis pontas gravado no couro cabeludo. Os cultistas de Soblâmina nos confins da Floresta do Vale Acinzentado têm uma tatuagem pequena de uma adaga gotejando no calcanhar do pé direito. Outros

indivíduos apresentam diversas marcas e símbolos em seus corpos.

Um dos maiores desafios quando se lida com os cultos demoníacos não envolve sua destruição, mas como *encontrá-los*. Além de se esforçarem muito para se misturarem à população, os cultistas adotaram um sistema implacável e fatal para manter o silêncio de seus companheiros sobre suas atividades sombrias. Uma vez que se adere a um culto, não é possível sair, a não ser com a morte (ou pior). Isso cria um sistema baseado no respeito e calçado em grande parte no medo.

Um bruxo poderoso é o líder de cada organização. Este indivíduo, perito em magias de evocação e capaz de se comunicar com os demônios presos no Caos, raramente é encontrado sem a proteção dos outros membros, de um caçador maligno ou de alguma outra bucha de canhão descartável que possa ser utilizada para matar aqueles que o desafiam... ou ganhar tempo suficiente para fugir. Mesmo sem esses servos, um bruxo representa uma grande ameaça. Porém, o restante do culto nunca deve ser esquecido, pois, se o bruxo for assassinado, os outros membros simplesmente se escondem até que surja um novo líder.

Os adoradores dos demônios raramente são guerreiros treinados. A furtividade e o terror são suas armas principais. Eles não existem para lutar, mas para agir como o canal através do qual as hostes de demônios um dia retornarão a Azeroth. No entanto, isto não significa que não apreciem a violência controlada (e devassa): torturas, envenenamentos, assassinatos e outras mortes silenciosas.



O Conselho das Sombras

Espalham-se rumores de que o Conselho das Sombras – estabelecido antes da Segunda Guerra pelo bruxo orc Gul'dan – está novamente em atividade. Ao contrário dos outros cultos que se dedicam à demonologia, o Conselho das Sombras consiste em soldados profanos que treinam exclusivamente para a batalha final. Eles não fazem reuniões ou sacrifícios banais. Em vez disso, oferecem seus corpos para os demônios do Caos Inferior.

Estes adoradores possuídos têm a força triplicada, seus corpos tornam-se retorcidos e deformados e seus olhos adquirem uma luz avermelhada. Nenhuma raça é imune à tentação do grupo. Orcs e humanos, trolls e altos-elfos, todos já sucumbiram ao desejo... e as fileiras do Conselho continuam aumentando.

A Legião Flamejante

Os ossos decompostos das hostes incendiárias da Legião Flamejante espalham-se por Kalimdor. Jaina Mourorgulho, Malfurion Fúria da Tempestade, Servo e muitos outros heróis lendários arriscaram suas vidas para combater os demônios e salvar o mundo.

Alguns seres abissais sobreviveram à última batalha na Fonte da Eternidade, e agora esta ameaça continua se escondendo nas cavernas esquecidas das Montanhas Garras-de-Pedra ou nas florestas sombrias do Vale Acinzentado. Estas criaturas estão formulando planos, recuperando-se e esperando o momento propício para reiniciarem a conquista.

Além destes demônios trazidos do Caos Inferior durante a guerra, os cultos mortais estão contatando – e atraindo – os senhores do horror. Estes seres poderosos enviam um chamado quando surgem, evocando quaisquer lacaios demoníacos, desde banshees a gárgulas, que estiverem aguardando por eles. Os heróis devem aprender rapidamente que o aumento da atividade demoníaca significa que um senhor do horror está por perto.

Com a Legião Flamejante reduzida a apenas uma sombra de seu antigo poderio, um senso explícito de vingança implacável motiva os ataques dos demônios. Seu objetivo é conquistar lenta e metodicamente as vilas, os povoados e até mesmo as grandes cidades. Pequenas regiões já caíram nas mãos destas criaturas, graças ao auxílio dos cultos demoníacos. Se este processo não for detido, a Legião Flamejante destruirá o mundo de Azeroth pela quarta – e possivelmente última – vez.

Embora esteja espalhada por Kalimdor, a Legião age como uma entidade coesa, capaz de realizar ataques pequenos de forma simultânea em diferentes partes do continente. Muitos sábios e xamãs suspeitam que um líder surgiu em meio às fileiras para organizar os demônios, mas, até hoje, não descobriram seu nome. Alguns se perguntam se o próprio Sargeras não teria renascido em algum lugar do Caos Inferior.

A Legião Flamejante visa um objetivo comum, mas opera em pequenos grupos. Cada um está isolado do outro para se proteger, embora se comuniquem por meio do Caos Inferior. Alguns grupos incluem bruxos que dedicam todo o seu tempo disponível à pesquisa de métodos para gerar um portal permanente para o Caos – o que será vital se a Legião recuperar a força necessária para destruir Azeroth. Outros são formados por caçadores malignos, Infernais e Guardiões da Perdição e utilizados como tropas de choque e armas de terrorismo.

O Flagelo de Mortos-Vivos

Após a Batalha do Monte Hyjal, o Flagelo deixou grupos de mortos-vivos vagando pela terra em busca de carne para ser devorada. Os mortos-vivos também consistem de avantesmas enlouquecidos que desejam fortalecer seus laços elementais a qualquer preço. Além disso, há fantasmas que percorrem o continente aos prantos em busca de contato físico, mas um abraço destas criaturas é letal para os seres vivos.

Estas criaturas dispersas são pouco organizadas e geralmente atacam caravanas, residências nas fronteiras e postos isolados. Sua motivação é o próprio sustento e preservação e não temem sofrer uma segunda morte para conseguí-lo.

Os mortos-vivos geralmente se agrupam em torno de um necromante, em busca de segurança e orientação. Este lhes fornece um grau mais elevado de sofisticação tática. Com a morte do necromante, os carniçais e abominações sobreviventes fogem do controle, matando qualquer coisa em seu caminho, ou fogem em busca de outro líder que os aceite. Há casos de um grupo de mortos-vivos atacando outro quando necromantes rivais guerreiam por território.

Como nos dias da Legião, novos recrutas sempre são necessários para manter o número de mortos-vivos, portanto, os necromantes se estabelecem perto dos cemitérios, forçando os habitantes de Kalimdor a vigiar os túmulos ou, pior ainda, a construí-los dentro das muralhas das cidades para ficarem protegidos. Isso enfurece os cidadãos, pois, além de ocuparem terreno fértil valioso, os cemitérios também podem se tornar focos de doença. Eliminar os mortos-vivos é uma ocupação bem remunerada em muitas regiões de Kalimdor.

Lichs Desgarrados

O Flagelo não obedece mais à Legião Flamejante após a Batalha do Monte Hyjal. Porém, seus membros vagam por Kalimdor sem a intenção de criar um exército semelhante ao anterior. Um morto-vivo solitário já chama a atenção; reuni-los em um grupo numeroso certamente incomodaria a população local. Ao invés disso, estes lichs têm um único objetivo: retaliação. Eles procuram aqueles que contribuíram para sua derrota, aniquilando, primeiramente, todos seus entes queridos e, por fim, trazendo a vingança suprema ao alvo.

A Carcaça de Durross Malfactin

A abominação horrenda chamada de a Carcaça de Durross Malfactin é o resultado de uma experiência necromântica que deu muito errado. O necromante tentou instilar uma inteligência limitada no cadáver de um cavaleiro humano chamado Durross Malfactin para que pudesse liderar grupos maiores de corpos modificados. Apesar de pouca, a inteligência da abominação acabou surpreendendo o necromante: a Carcaça assassinou o mago enquanto ele dormia. Dizem que ela agora vaga pelas Terras Áridas em busca de corpos para fundir ao seu cadáver já gigantesco.

Outras Raças e Criaturas Mundanas

Além das raças da Aliança e da Horda, além da corrupção da Legião Flamejante e do insidioso Flagelo, há outros seres vagando pelas terras de Kalimdor. Alguns, como os furbolgs, os javalis-espinhos e os abutres, dedicam-se apenas à autopreservação. Outros, como os centauros e sátiros, carregam o peso de rivalidades antigas. Embora não ameacem causar uma destruição global, estes seres não deixam de ser perigosos.

Algumas raças podem se mostrar agressivas para os heróis, seja devido ao ressentimento de terem sido expulsas de suas terras natais ou simplesmente por odiar qualquer coisa diferente deles mesmos. Os centauros, os sátiros e as harpias são as raças mais comuns. As tribos de centauros são inimigos antigos dos taurinos e estendem esta rivalidade aos orcs de bom grado. Os sátiros são elfos da noite corrompidos que desprezam seus primos sadios. As harpias odeiam a todos.

Embora estas criaturas sejam hostis, apenas um herói tolo achará que essa agressividade significa estupidez. Os centauros, os sátiros e as harpias conseguem agir de forma surpreendentemente organizada — os dois primeiros são até mesmo conhecidos por atuarem em conjunto. Os sátiros, principalmente, apreciam as emboscadas nas florestas e as harpias constroem ninhos com defesas impressionantes nos topos das montanhas.

Outras raças — especialmente os furbolgs e os javalis-espinhos — são menos agressivas, embora não menos perigosas. Eles se parecem mais com animais extremamente espertos do que com humanóides racionais. Eles se importam com suas crias e constroem acampamentos para se protegerem, mas não possuem uma organização sólida ou motivação política. Eles preferem fugir a enfrentar uma ameaça, mas não hesitarão em proteger seus semelhantes ou em atacar se forem provocados.

E também existem os dragões. Kalimdor abriga cinco linhagens diferentes: negro, azul, de bronze, verde e vermelho. Cada uma possui personalidades e tendências diferentes. Os dragões não se preocupam com os acontecimentos diários em Kalimdor, portanto, raramente são vistos. Eles surgem apenas em épocas de muita tensão para ajudar a manter o equilíbrio, como ocorreu na Terceira Guerra. Desde então, retiraram-se para curar os feridos e monitorar o fluxo de magia, alertas para o momento em que a Legião Flamejante surgirá novamente. Os dragões são extremamente inteligentes e devem sempre ser tratados com cuidado e respeito.

Warcraft e D20

O **Livro dos Monstros de Warcraft** inclui as criaturas específicas desta ambientação, mas você também pode utilizar o *LMo*. Apenas faça alguns ajustes:

- Os gnolls são conhecidos por seus hábitos como saqueadores ou mercenários. Embora tenham uma inteligência comum, são enganados facilmente com promessas de alimentos e tesouros.
- Os golens podem ser de pedra, de carne e de ferro e costumam proteger locais místicos. Há relatórios recentes sobre estas criaturas vagando pelo interior como se não estivessem sujeitos a nenhum mestre. Alguns sábios suspeitam que uma forma híbrida de magia arcana está causando este fenômeno.
- Os selvagens (ursos-corujas no *LMo*) são diretos e não muito agressivos. Estes humanóides com cabeças de pássaro e pêlos ásperos e desgrenhados são considerados abominações pela grande maioria, mas têm o apreço dos elfos da noite. Eles possuem uma inteligência aguçada e muitas vezes compreendem um bom raciocínio.
- Os kobolds são humanóides pequenos que temem se aventurar na luz com medo de suas próprias sombras. Mesmo assim, lutam ferozmente até a morte se forem encurralados.



A Guerra está ao seu alcance!

O RPG de fantasia mais famoso do mundo e o melhor jogo de estratégia para computador unem-se em **Warcraft RPG para Dungeons & Dragons.**
Este livro transporta o cenário de enorme sucesso do game *Warcraft* para o RPG de mesa utilizando as regras do sistema d20!

Exige o *Livro do Jogador* de Dungeons & Dragons 3.5, publicado pela Devir Livraria.

Desenvolvido a partir das informações detalhadas fornecidas pela equipe de criação do game *Warcraft*, este cenário de campanha inclui:

- Nove raças de personagem, incluindo humanos, elfos da noite, orcs e taurinos
- Três novas classes principais: batedor, curandeiro e faz-tudo
- Doze novas classes de prestígio, incluindo o mestre da espada, o ranger élfico, o xamã e o bruxo
- Detalhes sobre a história e a geografia do mundo de *Warcraft*
- Um glossário exclusivo da edição nacional

Visite nosso site: www.devir.com

www.swordsorcery.com
DEVIR LIVRARIA
DEVWW17200
ISBN: 85-7532-126-9