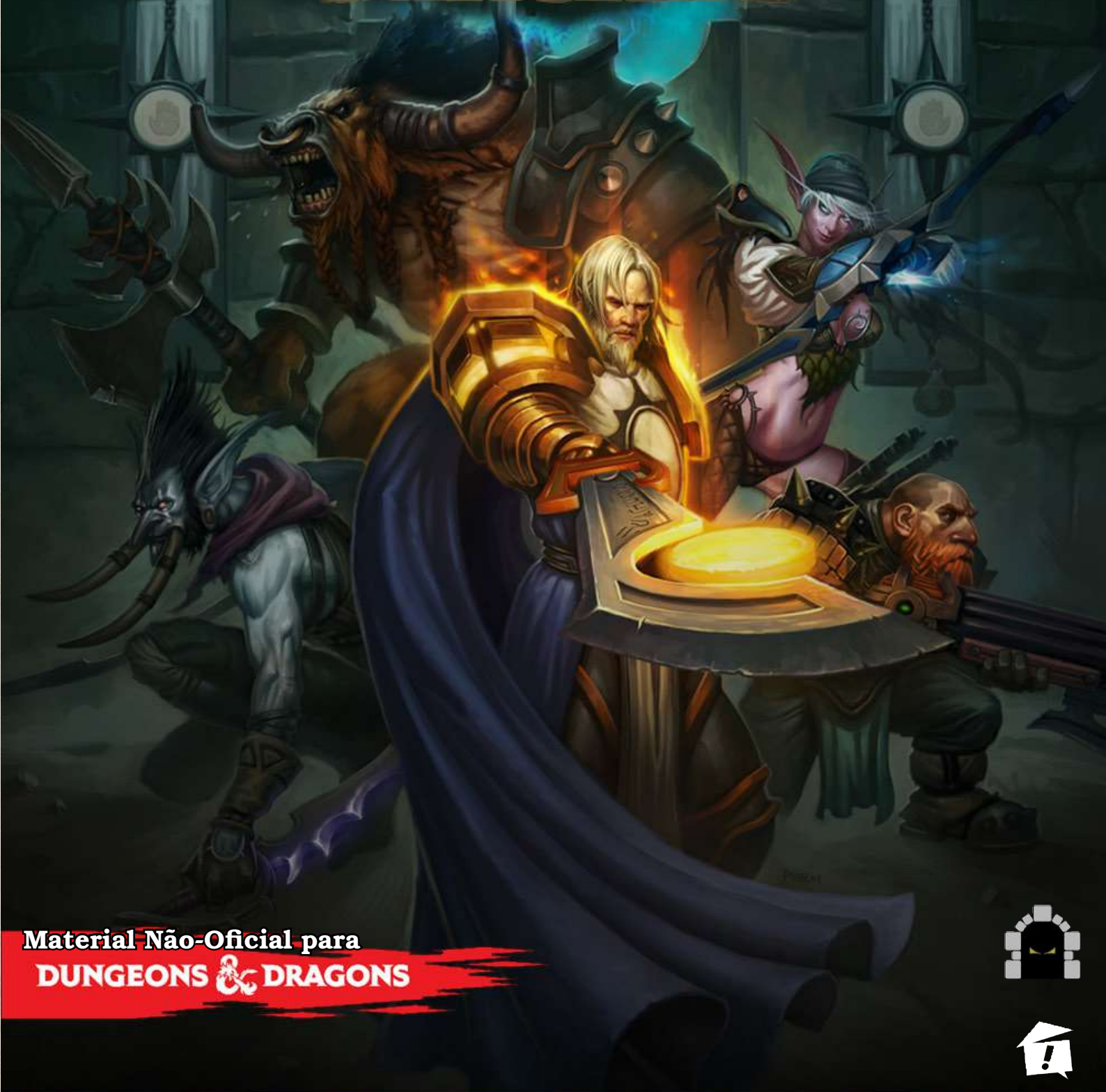


WORLD OF WARCRAFT

CENÁRIO DE CAMPANHA

Material
Gratuito



Material Não-Oficial para
DUNGEONS & DRAGONS





Criado, escrito e editado por CF Veiga

Ilustrado por AJ Nazarro, Alex Horley, Brandon Kitkouski, Brian Huang, Chris Rahn, Christine Choi, Christopher Hayes, Daarken, Dan Scott, Dave Kendall, Daren Bader, Efrem Palacios, Eva Widermann, Francis Tsai, Gabor Szikszai, Glenn “Raneman” Rane, Glowei, Gonzalo “Genzoman” Ordoñez, Howard Lyon, James Ryman, James Zhang, Jesper Ejsing, Jim Nelson, John “Polidorus Rex” Polidora, Jon Neimeister, Justin Thavirat, Laurel D. Austin, Lucas Graciano, Luke Mancini, Matt Gaser, Matthew “Matt” Starbuck, Miguel Coimbra, Mike Sutfin, Peter “Drawgoon” Lee, Philip Tan, Phroilan Gardner, Samwise Didier, Slawomir Maniak, Stanton Feng, Tyler Walpole, Tyson Murphy, Wei Wang e Zoltan Boros.

Agradecimentos especiais: Lucas Ribeiro, Luiz Fernando “Alface”, Luiz Henrique “Vernak”, Pedro “Guardião”, Pedro Ribeiro e Salomão Santiago



ESTA NÃO É A VERSÃO FINAL!

O material apresentado neste documento pode sofrer alterações e atualizações. Estou buscando fazer uma adaptação do cenário que passe a sensação geral da temática de jogar em Azeroth, o mundo de WARCRAFT, sem se prender demais a mecânicas do World of Warcraft ou comprometer a experiência geral de jogar DUNGEONS & DRAGONS.

Espero que divirta-se com esta versão. Em caso de quaisquer dúvidas ou sugestões, entre em contato pelo link abaixo. Você pode ajudar a tornar esse material muito mais divertido para todos.

<https://covilrpg.wordpress.com/contato/>

Versão atual: 1.0 (20/03/2018)

WARCRAFT é propriedade da Blizzard Entertainment

DUNGEONS & DRAGONS é propriedade da Wizards of the Coast

Esta obra não busca oferecer afronta de qualquer natureza aos detentores dos direitos sobre a marca WARCRAFT e relacionadas, aos detentores dos direitos sobre a marca DUNGEONS & DRAGONS e relacionadas, tampouco aos artistas cujas ilustrações foram colocadas neste livre. Todo o trabalho feito neste livro foi gratuito e de boa fé. Por favor, não me processem! =D

INTRODUÇÃO.....	5	Atravessador.....	124
O Mundo de Warcraft.....	5	Escravo.....	126
O que é este livro.....	5	Sobrevivente.....	128
CAPÍTULO 1: RAÇAS.....	6	Novos Talentos.....	130
Raças de Personagens.....	8	Elfo Caótico.....	130
Anões.....	8	Especialista em Armas de Fogo.....	131
Draenei.....	10	Forjado a Luz.....	131
Elfos.....	12	Punhos de Titã.....	131
Gnomos.....	16	Renegado.....	132
Goblins.....	17	Worgen.....	132
Humanos.....	20	CAPÍTULO 4: DINHEIRO E	
Meio-Elfos.....	22	EQUIPAMENTOS.....	134
Meio-Orcs.....	23	Armas.....	135
Orcs.....	24	Equipamentos de Aventura.....	137
Pandaren.....	28	Montarias e Veículos.....	139
Tauren.....	30	Terrestres.....	139
Trolls.....	34	Voadores.....	140
Os Amaldiçoados.....	40	Gravar Runas.....	141
Renegados.....	40	CAPÍTULO 5: CRENÇAS E	
Worgen.....	43	RELIGIÕES.....	144
CAPÍTULO 2: CLASSES.....	47	A Veneração da Natureza.....	144
As Classes Básicas.....	47	Druidismo.....	145
Bárbaro.....	47	Xamanismo.....	145
Bardo.....	48	Divindades e Religiões.....	145
Bruxo.....	49	A Luz e a Sombra.....	146
Clérigo.....	54	Culto aos Antigos.....	147
Druida.....	59	Deuses Antigos.....	150
Feiticeiro.....	62	Mistério dos Criadores.....	152
Guerreiro.....	63	Rei Lich.....	156
Ladino.....	65	Veneração aos Loa.....	156
Mago.....	67	Organizações Religiosas.....	159
Monge.....	68	Círculo Cenariano.....	159
Paladino.....	77	Culto das Sombras Esquecidas.....	160
Patrulheiro.....	80	Harmonia Telúrica.....	160
Novas Classes.....	82	Igreja da Luz Divina.....	161
Caçador de Demônios.....	83	Irmandade de Eluna.....	161
Cavaleiro da Morte.....	95	Martelo do Crepúsculo.....	162
Xamã.....	110	Seita dos Malditos.....	163
CAPÍTULO 3: ANTECEDENTES E		CAPÍTULO 6: MAGIA.....	164
TALENTOS.....	124	Magias Diferentes.....	164
Novos Antecedentes.....	124	Novas Magias.....	166

APÊNDICE: BESTIÁRIO.....192

Criaturas em Azeroth.....192

Monstros.....195

Demônios.....195

- Canisvil.....195

- Demonarca Menor.....196

- Diabrete Menor.....197

- Diabrete Vil.....198

- Espreitador Vil.....198

- Guarda Vil.....200

Emissário do Caos.....201

- Emissário do Caos Inferior.....202

- Emissário do Caos Menor...202

- Emissário do Caos.....203

- Emissário do Caos Maior...203

Infernal.....204

- Infernal Menor.....205

- Infernal.....205

Luniscante.....206

Sombras.....207

- Sombra Maior.....207

- Sombra Nefasta.....208

- Sombra Antiga.....208

Criaturas Diversas.....209

Carneiro de Montaria.....209

Cavalo Descarnado.....209

Deimossabre.....210

Dragão-Tartaruga.....210

Elekk de Montaria.....210

Espreitanoite.....211

Falcostruz.....211

Gato-de-Sabre.....212

Kodo de Montaria.....212

Lobo de Montaria.....212

Manassabre.....213

Mecanostruz.....213

Morcego de Montaria.....214

Raptor de Montaria.....214

Sabre-de-Gelo.....214

Urso da Floresta.....215

Urso Dentilhaço.....215

Urso do Vale Gris.....216

Urso Pata de Gelo.....216

Urso Pelicado.....217

Personagens do Mestre.....218

Caçador de Demônios.....218

Cavaleiro Congelante.....219

Cavaleiro Profano.....219

Cavaleiro Sangrento.....220

Fora-da-Lei.....220

Geomante.....221

Protetor Tribal.....221

Listas de Criaturas.....222

Criaturas por Tipo.....222

Criaturas por Nível de Desafio.....223

BEM-VINDOS À AZEROTH

Um mundo forjado e dividido pelo conflito. Um mundo de vilões terríveis, heróis exemplares e pessoas que foram forçadas a agir por se encontrarem no meio de embates e guerras impiedosas. Este é um mundo recheado de aventuras de todos os tipos, não se engane!

O cenário de WARCRAFT clama desesperadamente por heróis de todas as origens e estirpes. Cruzada Ardente, a cólera do Rei Lich, o cataclisma causado pelo despertar do Asa da Morte e o último esforço para enfrentar a Legião Ardente. Este mundo já esteve em grande perigo muitas vezes. Em todas elas foram aventureiros destemidos os responsáveis por seu salvamento.

Então junte seus cacarecos, afie suas lâminas e prepare suas magias. Azeroth precisa de você!

O MUNDO DE WARCRAFT

Boa parte das histórias contadas em WARCRAFT se passam no mundo de Azeroth. Azeroth é o berço de muitas raças, principalmente anões, dragões, elfos, gnomos, goblins, humanos, tauren e trolls.

Este mundo foi ordenado pelos titãs, criaturas de poder igual ou superior aos deuses, para que existisse em paz e seus povos em harmonia. Mas, um dia, veio a Legião Ardente - um exército demoníaco - e destruiu a paz que reinava, levando os elfos noturnos a partirem o mundo. Em razão dos conflitos com as forças demoníacas, raças de outros mundos - como os draenei, ogros e orcs - começaram a ser trazidas para Azeroth. Nos ecos deste embate terrível, os povos deste mundo lutaram ferozmente contra os demônios e seus

servos, não apenas nas três grandes guerras, mas também nos conflitos menores que ocorreram entre elas.

Após a Terceira Guerra, três grandes grupos surgiram e dividiram o mundo: a Aliança, a Horda e o Flajelo. E até hoje, este planeta arrasado pelos conflitos, se vê palco de terríveis disputas por poder, que ameaçam acabar com toda a vida em Azeroth e além.

O QUE É ESTE LIVRO

Este livro é um guia com as regras e informações básicas que um jogador de DUNGEONS & DRAGONS 5ª Edição precisaria para usar o cenário de WARCRAFT em seus jogos. Nele, o compromisso foi de apresentar o material para usar Azeroth como um cenário de D&D, e não o contrário.

Portanto, este livro não se preocupa em descrever o mundo e/ou a história de WARCRAFT. Este mundo já é bem descrito e explorado em séries de livros, jogos, romances e quadrinhos. Caso queira maiores informações a respeito do mundo e sua história, recomendo que leia os livros da série Crônicas, que funcionam quase como uma enciclopédia do mundo.

De forma similar, esse livro oferece informações suplementares para quem já conhece o RPG DUNGEONS & DRAGONS. Você vai precisar estar razoavelmente familiarizado com os livros básicos do jogo (Livro do Jogador, Guia do Mestre e Manual dos Monstros) para fazer um bom proveito das regras encontradas aqui.



Tauren, Orc e Humano.
Por Justin Thavirat.

CAPÍTULO I: RAÇAS

Azeroth é um mundo habitado por seres racionais das mais diversas espécies. Todos dotados de idiomas, culturas e importância na dinâmica dos conflitos que permeiam este mundo. Muitos destes seres são nativos daqui, já outros vieram de bem longe, como é o caso dos Draenei e dos Orcs.

Quase todas as raças de jogadores presentes no Dungeons & Dragons existem de uma forma ou de outra em Azeroth (talvez por Azeroth compartilhar o mesmo multiverso?), em maior ou menor número, conhecidas por nomes distintos ou dotadas de aparência completamente diferentes. Mas estão lá.

Filiação

Apesar de existirem muitas facções diferentes em Azeroth, o mundo vê-

-se atualmente dividido em um conflito de escala global entre a Aliança e a Horda. Tal conflito é uma parte importante de quase todas as histórias contadas neste mundo e, portanto, a informação da filiação natural das raças é um dado importante a ser considerado quando for adotar a postura inicial de um NPC em relação aos personagens dos jogadores, e por isso é provida.

Note que indivíduos podem não pertencer à mesma facção que sua raça. O exemplo mais comum são os Altos Elfos, que são filiados à Aliança apesar da maioria dos membros de sua raça serem filiados à Horda - sob a alcunha de Elfos Sangrentos. Ainda assim, alguém que não conheça o indivíduo provavelmente o julgará por sua raça, então é bem possível que ele receba o mesmo preconceito que os demais membros de

IDIOMAS DE AZEROTH

O cenário de Warcraft possui idiomas diferentes daqueles apresentados no Livro do Jogador. Eis uma lista com os idiomas do cenário:

IDIOMAS PADRÃO

Idioma	Falantes Típicos	Escrita
Comum ¹	Humanos	Comum
Draenei	Draeneis	Erédica
Élfico ² (Darnassiano)	Elfos Noturnos	Darnassiana
Élfico ² (Thalassiano)	Elfos Sangrentos	Darnassiana
Enânico	Anões	Enânica
Fala de Corvo	Arakkoa	Corvídea
Gigante	Gigantes, Ogros	Enânica
Gnomo	Gnomos	Enânica
Goblin	Goblins	Comum
Guturalês	Renegados	Comum
Órquico ³	Orcs	Órquica
Pandaren	Pandarens	Pandaren
Taurahe	Taurens	Taurahe
Vraikalen	Vraikais	Vraikalen
Zandáli	Trolls	Zandáli

1. Este não é um único idioma, mas sim uma família, possuindo diversos dialetos.
2. Élfico não é um único idioma, mas sim uma família. Darnassiano e Thalassiano são dialetos (veja o Capítulo 4 do Livro do Jogador).
3. Órquico é o idioma oficial da Horda. Sua escrita possui elementos tantos da escrita Enânica, quanto da Comum. Dentro da Horda, ele funciona como o idioma comum.

IDIOMAS EXÓTICOS

Idioma	Falantes Típicos	Escrita
Dracônico	Dragões	Dracônica
Eredun	Demônios	Erédica
Gnoll	Gnolls	Gnoll
Hozen ¹	Hozens	-
Kalimag ² (Aquan)	Elementais da Água	Kalimag
Kalimag ² (Auran)	Elementais do Ar	Kalimag
Kalimag ² (Ignan)	Elementais do Fogo	Kalimag

Idioma	Falantes Típicos	Escrita
Kalimag ² (Terran)	Elementais da Terra	Kalimag
Mantid	Mantid	Mantid
Mogu	Mogu	Titânica
Nathrezim	Nathrezim	-
Nazja	Nagas	Darnassiana
Nerglês	Murlocs, Makrura	Nerglêsa
Pigmeu	Pigmeus	Pigméia
Qiraji	Qiraji	-
Shath'yar	Olvidados	-
Titânico	Titãs	Titânica
Tol'vírico	Tol'vir	Titânica
Tuskarr	Tuskarrs	Tuskarr
Ursino	Furbolgs	Ursina

1. O Hozen ainda é um idioma recente, que não desenvolveu uma escrita complexa além de glifos rudimentares.
2. Kalimag não é um único idioma, mas sim uma família. Cada linguagem elemental é um dialeto (veja o Capítulo 4 do Livro do Jogador).

IDIOMAS PERDIDOS

Você pode notar que muitos dos idiomas do Player's Handbook não constam nas listas acima, porém o jogo trata deles e muitas opções de personagem incluem o aprendizado de alguns deles. A fim de resolver isso, eis uma tabela de conversão de idiomas. Sempre que os livros básicos fizerem referência a um desses idiomas, use o seu substituto no lugar.

Idioma	Substituto ¹
Abissal	Eredun
Celestial	Titânico
Dialeto Subterrâneo	Shath'yar ²
Halfling	Comum ou Pigmeu
Infernal	Nathrezim
Primorcial	Kalimag
Silvestre	Darnassiano
Subcomum	Guturalês

1. Se no campo substituto houver mais de um idioma listado, o jogador ou mestre pode escolher qualquer um dos substitutos de acordo com sua preferência.
2. Shath'yar, a linguagem dos sem-rostos e demais servos dos Deuses Antigos, é alienígena demais. Evite ao máximo permitir que personagens de jogadores aprendam a comunicarem-se nela.



Anão Caçador.
Por Glenn Rane.

ANÕES

Os bravos e corajosos anões são uma raça antiga, descendida de seres elementais feitos de rocha viva, criados pelos titãs quando o mundo ainda era jovem. Devido a uma bizarra condição conhecida como a Maldição da Carne, os progenitores rochosos dos anões passaram por uma transformação que substituiu a pedra que formava seus corpos pela frágil carne que os constitui atualmente. Definitivamente mudados, estas criaturas de carne e osso passaram a chamarem-se de anões e esculpiram para si a magnífica cidade de Altaforja, nos picos nevados de Khaz Modan.

sua raça receberiam, pelo menos em um momento inicial.

Também é importante lembrar que em situações desesperadoras, membros de facções distintas já uniram-se para combater um mal maior. Aliança e Horda possuem um longo histórico de combaterem a Legião Ardente lado-a-lado. E na época da abertura dos portões de Ahn'Qiraj houve um esforço global pela captação de recursos para repelir a ameaça dos Qiraj. Ainda assim, essas uniões geralmente são temporárias e restringem-se aos fronts de batalha contra grandes ameaças globais. De volta aos territórios dominados por cada facção, geralmente membros de raças tidas como hostis são atacados assim que vistos.

RAÇAS DE PERSONAGENS

Estas são as raças mais comuns dentre os protagonistas das histórias que se passam em Azeroth. O cenário de Warcraft é muito vasto e conta com muitas outras raças que dariam ótimas opções de personagens. Mas, por enquanto, vamos nos concentrar nas principais.

Quando o Rei Magni Barbabronze foi vítima de uma terrível maldição que fundiu seu corpo com o Coração de Altaforja, a sociedade anã quase entrou em guerra-civil. Com os três clãs de anões disputando pelo poder. A fim de resolver este impasse de maneira pacífica, os anões criaram o Conselho dos Três Martelos, uma coalizão que deveria dividir o poder igualmente entre os Barbabronze, na figura de Muradin Barbabronze; os Ferro Negro, através de sua representante Moira Thaurissan; e os Martelo Feroz, representados por Falstad Martelo Feroz. Atualmente, o trono do Rei é ocupado temporariamente por Moira, enquanto seu filho, Fenran Thaurissan, não tem idade para governar.

NOMES DE ANÕES

Femininos: Brunnhild, Fanny, Fenella, Grenda, Helga, Modgud, Moira, Mylra, Nara, Varda.

Masculinos: Colin, Coren, Falstad, Galgann, Jarlath, Khardros, Madoran, Magni, Muradin, Thaelin.

Sobrenomes: veja em cada sub-raça alguns nomes de famílias tradicionais anãs.

OS ANÕES E AS CLASSES

As escolhas de classe de um anão dependem muito da sub-raça à qual ele pertence.

Clã Barbabronze. Este clã abandonou as tradições arcanas e xamânicas desde o início da Guerra dos Três Martelos, por relacionar a primeira ao Clã Ferro Negro e a segunda ao Clã Martelo Feroz.

Membros do Clã Barbabronze raramente tornam-se Bruxos, Druidas, Feiticeiros ou Xamãs. Esta tendência está começando a sumir com a reunião dos três clãs, mas anões não são seres rápidos em mudar.

Clã Martelo Feroz. Eles escolheram seguir um estilo de vida xamânico, mais ligado à natureza, no lugar da liturgia da Luz Sagrada.

É muito difícil encontrar membros deste clã Bruxos, Clérigos, Druidas, Feiticeiros, Guerreiros com o arquétipo Cavaleiro Arcano, Ladinos com o arquétipo Trapaceiro Arcano, Magos ou Paladinos.

Clã Ferro Negro. Sempre foi caracterizado por sua afinidade com a magia arcana. E no período em que serviram Ragnaros, eles incorporaram também a tradição da bruxaria.

Difícilmente você encontrará anões deste clã que sejam Bárbaros, Clérigos, Druidas, Monges, Paladinos ou Xamãs.

TRAÇOS RACIAIS DOS ANÕES

Use as estatísticas dos Anões do Capítulo 2 do Livro do Jogador para representá-los em jogo. Além disso, adicione a seguinte característica:

Filiação: Aliança. NPCs filiados à Aliança que não o conheçam geral-

mente têm atitude inicial amigável ou indiferente em relação a você. Já NPCs inimigos da Aliança geralmente têm atitude inicial hostil. Veja Resolvendo Interações (Livro do Mestre, Capítulo 8), para maiores informações sobre o reflexo destas atitudes iniciais nas interações.

ANÕES BARBABRONZE

O Clã Barbabronze é proeminente na região de Khaz Modan, havendo governado Altaforja desde a Guerra dos Três Martelos. Eles sempre foram aliados dos humanos e são conhecidos por seu amor por preparativos de guerra e grandes histórias.

TRAÇOS RACIAIS DOS ANÕES BARBABRONZE

Use as estatísticas dos Anões das Montanhas, do Capítulo 2 do Livro do Jogador, para representá-los em jogo.



Arremessador de Machados.
Por Efrem Palacios.

ANÕES FERRO NEGRO

O Clã Ferro Negro serviu Ragnaros, o Senhor do Fogo, por muitos anos. Sua aparência mudou em razão desta escravidão, sua pele varia entre o pálido ao acinzentado, seus pelos são brancos, negros ou alaranjados e seus olhos brilham com uma chama laranja. Eles são os menos leais dos anões, conhecidos por abandonar seus aliados ou até mesmo traí-los, se isso for necessário para sua sobrevivência.

TRAÇOS RACIAIS DOS ANÕES FERRO NEGRO

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Inteligência aumenta em 1.

Visão no Escuro Superior. Sua visão no escuro tem um alcance de 36m.

Dom de Ragnaros. Você possui resistência a dano de fogo.

ANÕES MARTELO FERROZ

O Clã Martelo Feroz é notório por renunciar aparatos tecnológicos e favorecer um contato mais direto com a natureza pura. Eles são conhecidos por seus caminhos xamanísticos e por seus exímios cavaleiros de grifos, que contribuíram muito durante a Segunda e a Terceira Guerra.

TRAÇOS RACIAIS DOS ANÕES MARTELO FERROZ

Use as estatísticas dos Anões da Colina, do Capítulo 2 do Livro do Jogador, para representá-los em jogo.

DRAENEI

Seres altos, de pele azulada, com cascos, chifres e caudas, os Draenei são seguidores dos Naarus e devotos da Luz Sagrada. Cada um deles possui uma

runa azul brilhante em suas testas - a Dádiva dos Naarus.

Os Eredar originais - raça da qual os Draenei descendem - criaram uma sociedade mágica bastante próspera no Argus, o que chamou a atenção de Sargerass. Ele prometeu aos três líderes dos Eredar - Kil'jaeden, Archimonde e Velen - ainda mais poderio mágico caso eles jurassem lealdade ao titã. Velen percebeu o plano maligno de Sargerass e fugiu, levando consigo alguns Eredar que concordaram em partir. Os demais líderes e eredares foram corrompidos, formando a Legião Ardente.

Fugindo de planeta em planeta, eles eventualmente estabeleceram-se em Draenor, o mundo natal dos orcs. Após um período de paz, muitos foram brutalmente assassinados pelas forças corrompidas de Gul'dan, que havia acabado de criar a Horda original. Os sobreviventes do massacre escaparam na Exodar, uma gigantesca nave, e caíram em Azeroth, na Ilha da Névoa Lazúli.

LUZ E MAGIA

A cultura dos Draenei é formada por dois pilares: a Luz Sagrada e a magia. A primeira é resultado direto de seu relacionamento próximo com os Naarus, enquanto a segunda vem da facilidade inata de todo Eredar de lidar com as energias arcanas. Sendo assim, é bastante comum para os Draenei seguirem caminhos que lidem direta ou indiretamente com um desses elementos.

Alguns Draenei começaram a seguir o caminho do xamanismo, sob a tutela do Clarividente Nobambo.

Individualmente, os Draenei têm devotado-se aos preparativos para o dia

em que eles se unirão ao Exército da Luz e marcharão contra a Legião Ardente, a fim de destruí-la e pagarem pelos pecados de seus irmãos corrompidos por Sargeras. Eles buscam seguir o caminho do perdão e da iluminação, por mais difícil que isso seja em um mundo marcado pelo conflito.

RESTAURANDO OS MUNDOS

Muitos draenei foram enviados de volta à Terralém (o que restou de Draenor) para auxiliar na revitalização de sua civilização. Porém, a maioria deles optou por permanecer em Azeroth e retribuir o auxílio que tiveram prestando lealdade à Aliança. Velen, o profeta imortal de sua raça, acredita que em breve explodirá uma grande guerra entre a luz e as trevas, tendo Azeroth como seu palco

principal. Desde os últimos anos, a missão daqueles que permaneceram neste mundo é prepararem-se para a guerra que está por vir.

NOMES DE DRAENEI

Femininos: Askara, Baashia, Gornii, Iridi, Ishanah, Miihi, Naielle, Nambria, Siaa, Yrel.

Masculinos: Aeus, Akama, Baleera, Hagios, Kadithuul, Kavaan, Maladaar, Maraad, Nabek, Socrethar.

Sobrenomes: Draenei não usam sobrenomes.

OS DRAENEI E AS CLASSES

Sempre dedicados à Luz e ao caminho da redenção, os Draenei não possuem inclinação alguma para seguir caminhos que os levem para longe da luz.

Classes como Bárbaro, Bruxo, Ladino e Druida conflitam muito com a cultura deles, então, eles dificilmente enveredariam pelos caminhos de qualquer uma delas.



O Resgate dos Sobreviventes!
Por Christine Choi.

TRAÇOS RACIAIS DOS DRAENEI

Seu personagem draenei possui algumas habilidades naturais, o resultado de milênios de evolução e adaptação.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Carisma aumenta em 2 e de Força em 1.

Idade. Embora os draenei atinjam a maturidade física com praticamente a mesma idade dos humanos, eles envelhecem num ritmo muito mais lento, sendo potencialmente imortais.

Tendência. Draenei não possuem uma tendência inata ao bem, mas os ensinamentos de Velen e a influência dos Naarus leva muitos indivíduos a seguirem tendências bondosas.

Tamanho. Draeneis são bem maiores e mais largos que os humanos, medindo entre 1,90 metro e 2,20 metros. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Visão no Escuro. Graças a sua herança mágica, você tem uma visão superior no escuro e na penumbra. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Dádiva dos Naaru. Você conhece o truque Estabilizar. Quando atingir o 3º nível, você poderá conjurar a magia Curar Ferimentos, como uma magia de 1º nível, usando Carisma como sua habilidade de conjuração. Quando atingir o 5º nível, você poderá conjurá-la como uma magia de 2º nível. Após conjurar essa magia, você pre-

cisará passar por um descanso longo para poder conjurá-la de novo.

Lapidários. Você possui proficiência com ferramentas de joalheiro.

Proteção dos Naaru. Você possui resistência ao dano necrótico.

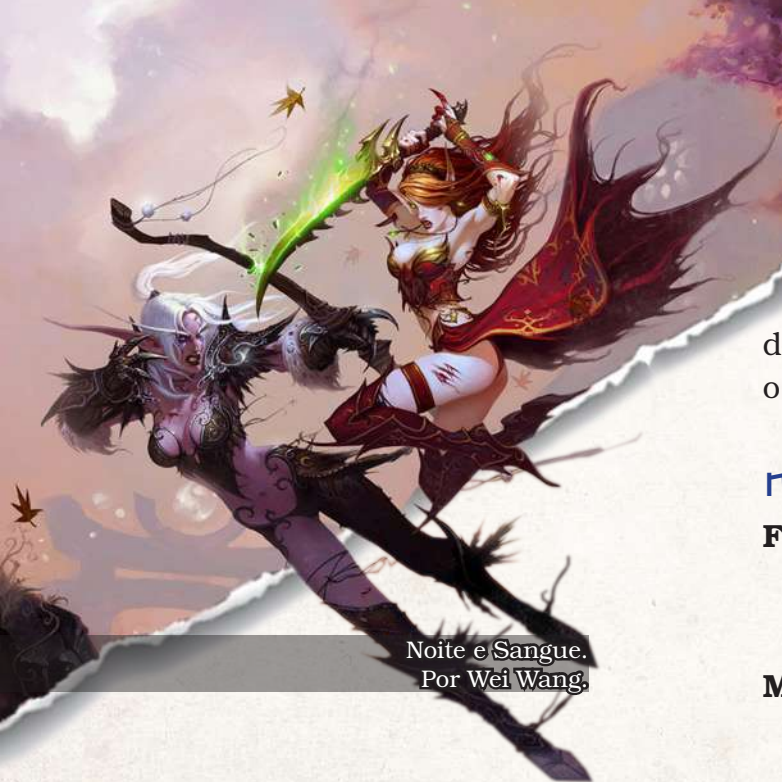
Idiomas. Você sabe falar, ler e escrever Comum e Draenei.

Filiação: Aliança. NPCs filiados à Aliança que não o conheçam geralmente têm atitude inicial amigável ou indiferente em relação a você. Já NPCs inimigos da Aliança geralmente têm atitude inicial hostil. Veja Resolvendo Interações (Livro do Mestre, Capítulo 8), para maiores informações sobre o reflexo destas atitudes iniciais nas interações.

ELFOS

Os Quel'Dorei, ou elfos, são uma das mais antigas raças nativas de Azeroth. Conhecidos por sua agilidade, sentidos aguçados e capacidade mágica, há quem acredite que eles foram os primeiros seres mortais racionais a andar por este mundo. Mas há quem acredite que os primeiros foram os troll, que posteriormente seriam transformados nos elfos tal qual conhecemos hoje graças às energias mágicas da Nascente da Eternidade.

Por conta das energias arcanas da Nascente da Eternidade, que permearam os elfos por tantos anos, eles são seres inerentemente mágicos. O brilho de seus olhos revela o poder mágico contido em cada elfo, uma característica comum em seres mágicos como



Noite e Sangue.
Por Wei Wang.

demônios e mortos-vivos. De fato, originalmente, sua sociedade era uma magocracia dividida em duas castas: os Kaldorei, os elfos noturnos, que formavam a maioria, e os Quel'dorei, os alta-neiros, que eram a elite da sociedade. Enquanto os primeiros eram encarregados de esmagar os inimigos da raça e expandir o domínio élfico, os segundos ocupavam-se de estudar as energias da Nascente da Eternidade e aprender a canalizar seu poder. Com a Guerra dos Antigos, a sociedade élfica desmoronou e o grande cisma élfico aconteceu.

ELFOS NOTURNOS

Os Kaldorei (Filhos das Estrelas, em sua língua) abandonaram o que sobrou da civilização élfica após a Guerra dos Antigos e exilaram-se nas florestas ancestrais do Vale Gris, mantendo-se isolados das outras culturas de Azeroth por quase dez mil anos. Eles renunciaram a magia arcana e tornaram-se mais ligados com as energias naturais do mundo. Desde então, eles tornaram-se seres extremamente espirituais, em contato com os espíritos da natureza.

A sociedade dos elfos noturnos como um todo dedica-se à restauração e manutenção da ordem natural, uma forma de reparação por haverem quase destruído o mundo no passado.

NOMES DE ELFOS NOTURNOS

Femininos: Elyssa, Elerethe, Faeyrin, Ferlynn, Haidene, Keldara, Naisha, Sarinei, Saynna, Ysiel.

Masculinos: Bretander, Caelyb, Cayn-rus, Darnall, Fyldren, Hammon, Hera-lath, Jarod, Mardrack, Oso.

Sobrenomes: Aguazul, Caelumbra, Cantonegro, Clamachuva, Corenegro, Friorvalho, Grenhaluz, Penarco, Tiro-certo, Umbramata.

OS ELFOS NOTURNOS E AS CLASSES

Até os eventos do Cataclisma, os Elfos Noturnos haviam abandonado completamente os caminhos da magia arcana, buscando uma maior comunhão com a natureza e ligação mais próxima com Eluna e os eternos.

Recentemente, com a chegada dos Shen'dralar em sua comunidade, alguns Elfos Noturnos têm começado o aprendizado do caminho do mago segundo os métodos de seus irmãos reintegrados.

TRAÇOS RACIAIS DOS ELFOS NOTURNOS

Use as estatísticas dos Elfos da Floresta do Capítulo 2 do Livro do Jogador para os representar em jogo, adicionando a característica abaixo:

Filiação: Aliança. NPCs filiados à Aliança que não o conheçam geralmente têm atitude inicial amigável ou indiferente

em relação a você. Já NPCs inimigos da Aliança geralmente têm atitude inicial hostil. Veja Resolvendo Interações (Livro do Mestre, Capítulo 8), para maiores informações sobre o reflexo destas atitudes iniciais nas interações.

ELFOS SANGRENTOS

Com a destruição de Quel'Thalas, a imponente nação dos Quel'dorei (Altaneiros ou Nascidos na Nobreza, em sua língua), a maioria dos indivíduos desta sub-raça passaram a adotar o nome de Elfos Sangrentos (Sin'dorei) em memória ao terrível sofrimento que passaram nas garras do Flagelo. E sem a Nascente do Sol para provê-los com energias arcanas, os elfos sangrentos aliaram-se às nagas, o que foi entendido pela Aliança como alta traição. Com seus novos aliados e sob comando de Illidan, eles invadiram e tomaram boa parte de Terralém. Muitos elfos sangrentos ainda vivem lá, nos territórios que conquistaram. E alguns permanecem fiéis a Illidan, mesmo após ele ter se corrompido.

Porém, nem todos os elfos sangrentos foram para Terralém. Os que permaneceram em Azeroth esforçam-se para reconstruir Quel'Thalas, recebendo auxílio da Horda, em especial dos Renegados, que têm unido forças com os sin'dorei para livrar as redondezas dos territórios de ambos os povos da presença do Flagelo. Até porque muitos dos Renegados eram elfos quando em vida, dentre eles sua líder, Silvana Correventos.

NOMES DE ELFOS SANGRENTOS

Femininos: Alanassori, Anarial, Azshara, Driana, Coria, Freja, Liadrin, Melanion, Salandria, Valeera.

Masculinos: Aethas, Anandor, Athanar, Belloc, Eirtrill, Halduron, Malanior, Mariel, Tharama, Viridiel, Vorenthal.

Sobrenomes: Andassol, Asaluz, Aurolume, Correventos, Fendessol, Gumélion, Jurassangue, Sanguinar, Solfúria, Vi-giassangue.

OS ELFOS SANGRENTOS E AS CLASSES

Elfos Sangrentos mantêm as tradições comuns aos Altos Elfos, porém, passaram a adotar uma postura mais pragmática em relação à magia divina nos últimos anos. Diferente dos Altos Elfos, eles jamais perderam a tradição de seguirem classes dedicadas à Luz - apesar do cinismo de alguns de seus líderes religiosos.

Raríssimos são os Elfos Sangrentos que tornam-se Bárbaros, Druidas ou Xamãs.

TRAÇOS RACIAIS DOS ELFOS SANGRENTOS

Use as estatísticas dos Altos Elfos do Capítulo 2 do Livro do Jogador para representá-los em jogo. Além disso, adicione as seguintes características:

Vício em Magia. Física e mentalmente dependente de energia arcana. Sempre que passar um dia sem absorver magia arcana, você começa a ter efeitos da abstinência mágica.

Nos primeiros dias, você experimenta tremores e tiques incontrolláveis, que impõem desvantagem em jogadas de ataque, testes de habilidade e testes de resistência que envolvem Inteligência ou Destreza. Depois de uma quantidade de dias igual a soma do seu modificador de Constituição com o de Sabedoria (mínimo 1), os primeiros sintomas da abstinência somem e você

começa a sofrer de paranóia extrema, o que lhe dá uma desvantagem em testes de Sabedoria e Carisma. Além disso, você fica obcecado por absorver magia de qualquer forma que puder.

Você absorve magia arcana o suficiente diariamente graças à Nascente do Sol, que banha o mundo com suas energias. Além disso, sempre que ficar a 15 metros ou menos de uma nascente da lua, você deixa de sentir os efeitos do vício até completar um descanso longo. Caso consiga beber as águas diretamente de uma nascente da lua, você fica sem qualquer sintoma de abstinência mágica por uma quantidade de dias igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo 1). Caso esteja fora de Azeroth e distante de uma nascente da lua, você estará sem seu suprimento necessário de magia e poderá sofrer os efeitos do vício.

Meditar por pelo menos 1 hora após completar um descanso longo o protege dos efeitos do vício até você completar um novo descanso longo.

Filiação: Horda. NPCs filiados à Horda que não o conheçam geralmente têm atitude inicial indiferente em relação a você, apesar de Renegados poderem ter atitudes iniciais amigáveis. Já NPCs inimigos da Horda geralmente têm atitude inicial hostil. Veja Resolvendo Interações (Livro do Mestre, Capítulo 8), para maiores informações sobre o reflexo destas atitudes iniciais nas interações.

OUTROS ELFOS DE AZEROTH

Existem ainda outros povos élficos que povoam Azeroth. Dentre eles, três se destacam. Quase extintas, praticamente desconhecidas e muitas vezes tendo seus

membros confundidos com os demais elfos, os Altos Elfos (Quel'dorei), os Noctívoros (Shal'dorei), e os Shen'dralar são ecos ainda vivos das sociedades élficas do passado.

OS ALTOS ELFOS

Os Altos Elfos - também conhecidos como Altaneiros, Elfos Nobres ou Quel'dorei - são os elfos sangrentos. A raça atualmente, na maioria de seus indivíduos, se identifica como tal e é filiada à Horda.

Existem alguns Altos Elfos que não concordaram com os novos rumos de seus irmãos, e permanecem fiéis à Aliança e à alcunha original de povo. Eles se identificam como Altaneiros a quem quer que os pergunte.

Em termos de jogo, os Altos Elfos não se diferenciam em nada dos Elfos Sangrentos, a diferença é apenas cultural.

Dada a reação inicial hostil da Aliança perante os Elfos Sangrentos, Altos Elfos geralmente preocupam-se em usarem tabardas, capas e demais símbolos que os identifiquem como membros da Aliança ou do Pacto de Prata (uma facção à qual muitos dos Altos Elfos remanescentes pertencem), a fim de não serem confundidos com seus irmãos membros da Horda.

OS NOCTÍVOROS

Os Shal'dorei eram uma sociedade de elfos noturnos de Suramar. A explosão da Nascente da Eternidade mandou a cidade deles para o fundo do Grande Oceano, apesar de parte dela ter permanecido acima do nível do mar, nas Ilhas Partidas, graças ao esforço dos Altaneiros residentes, que criaram um escudo mágico para manter o centro da cidade prote-

gido. Este escudo foi mantido ativo por 10.000 anos, já que os habitantes acreditavam que o resto do mundo havia sido destruído.

Sob a proteção mágica, eles evoluíram até tornarem-se os Noctívoros, uma sub-raça dependente das energias arcanas emitidas pela Nascente da Noite para alimentarem-se. Apesar deles diferirem em aparência do resto dos Elfos Noturnos, eles mantiveram muitos dos costumes e tradições que marcaram aquele povo na época anterior à Guerra dos Antigos. Bem como, aproveitaram o tempo que passaram reclusos em sua cidade para aprimorar muito o seu conhecimento mágico.

Caso queira permitir Noctívoros como personagens jogadores, use as estatísticas dos Elfos Sangrentos.

Caso o jogo se passe antes dos acontecimentos da Tumba de Sargerass, substitua a dependência das energias da Nascente do Sol pelas da Nascente da Noite (bem mais difícil de suprir, melhor carregar suco de mana). Não há nenhuma informação oficial sobre a eficácia das energias das nascentes da lua em suprimir o vício dos shal'dorei, mas recomendo permitir para facilitar o uso deles longe das Ilhas Partidas.

Os SHEN'DRALAR

A casta nobre da sociedade Kaldorei original dividiu-se em dois grupos: os que se aliaram aos demônios durante a Guerra dos Antigos e transformaram-se nas nagas e sátiros que conhecemos hoje; e os que se aliaram à resistência Kaldorei, que eventualmente foram transformando-se - pelo uso excessivo da magia - nos Altos Elfos (e, eventualmente, nos Elfos Sangrentos). Os

Altaneiros originais deixaram de existir há mais de dez milênios, o que levou os Altos Elfos a usarem a alcunha de Altaneiros.

Porém, poucos sabem que há um terceiro grupo de Altaneiros: os Shen'dralar. Eles eram um grupo de resistência contra os demônios que defendiam Eldre'Thalas (conhecida atualmente como Gládio Cruel).

Após os eventos do Cataclisma, os Shen'dralar voltaram a integrar a sociedade dos Elfos Noturnos, comprometendo-se a ensiná-los sua magia arcana, que não corrompe a alma nem gera o vício em magia que consome os elfos sangrentos. Tal método é ensinado apenas aos Elfos Noturnos.

Para todos os fins, os Shen'dralar são considerados Elfos Noturnos, sendo parecidos tanto na aparência quanto nas estatísticas de jogo. Alternativamente, você pode usar as estatísticas dos Eladrin (Guia do Mestre, pg. 291) caso queira diferenciá-los dos demais kaldorei.

Gnomos

Excêntricos e brilhantes, os gnomos são tidos como uma das raças mais peculiares de Azeroth. Com sua obsessão pela tecnologia e ímpeto por construir maravilhas de engenharia muito além dos confines da engenharia, é realmente impressionante que eles tenham sobrevivido e proliferado até hoje. Ao longo dos anos, os gnomos têm contribuído com armas engenhosas para auxiliar a Aliança em seus conflitos com a Horda.

A sociedade gnômica é muito pouco organizada, com a maioria deles vivendo em Khaz Modan, misturados com a população anã local. Alguns indivíduos viajaram

até o continente de Kalimdor e vivem de maneira parecida em Bael Modan. Há representantes da raça que convivem com o rei anão para defender os interesses dos gnomos dentro das políticas do reino, e esse é o mais próximo que os gnomos possuem de uma nobreza.

NOMES DE GNOMOS

Femininos: Breani, Brilda, Indus, Inzi, Izza, Kelsey, Linzy, Mindri, Soolie, Weeble.

Masculinos: Biela, Brink, Erbag, Finkle, Linken, Millhouse, Sicco, Silas, Toshley, Wilfred.

Sobrenomes: Bantamflax, Borbulhitas, Fagulhante, Fivelafuso, Fuçafundo, Latafuso, Mekktorque, Termaplugue, Tiragosto, Velotroll.

OS GNOMOS E AS CLASSES

Indivíduos extremamente pragmáticos e industriais, os gnomos dedicavam-se mais aos estudos da magia e tecnologia - duas paixões bastante inatas para eles. Entretanto, aos poucos, sua proximidade com a cultura anã os têm levado a darem os primeiros passos nos caminhos do clérigo (que eles insistem em chamar de doutores e cirurgiões) e do patrulheiro.

Difícilmente um gnomo seguirá o caminho do Bárbaro, Druida, Paladino ou Xamã.

TRAÇOS RACIAIS DOS GNOMOS

Use as estatísticas da sub-raça dos Gnomos das Rochas do Capítulo 2 do Livro do Jogador para representá-los em jogo, com a adição da característica abaixo:

Filiação: Aliança. NPCs filiados à Aliança que não o conheçam geralmente têm



Gnoma Bruxa.
Por Glenn Rane.

atitude inicial indiferente em relação a você, apesar de anões poderem ter atitudes iniciais amigáveis. Já NPCs inimigos da Aliança geralmente têm atitude inicial hostil. Veja Resolvendo Interações (Livro do Mestre, Capítulo 8), para maiores informações sobre o reflexo destas atitudes iniciais nas interações.

GOBLINS

Os ardilosos Goblins são criaturas pequenas e esverdeadas vindas da ilha de Kezan. Eles adoram dinheiro, explosivos e tecnologia - nesta ordem. Tais amores os tornam uma raça extremamente perigosa, tanto para seus inimigos, quanto para eles próprios.

Os Goblins são divididos em diversos cartéis-nação, cada um controlado por um Príncipe Mercador, que espalham-se pelo mundo. Cada cartel possui a seu dispor exércitos mercenários e frotas mercantes. Sempre às sombras. Se fosse possível catalogar as posses e influências de alguns desses cartéis, possivelmente descobriríamos que alguns dos maiores

detêm recursos que fariam inveja a grandes nações estabelecidas.

No conflito Aliança contra Horda, eles preferem adotar um posicionamento neutro, vendendo tecnologia, conhecimento e serviços para os dois lados do conflito e eventuais criaturas pegadas no meio do fogo cruzado. Entretanto, o Príncipe Mercador Jastor Gallywix, que governa o Cartel Borraquilha, quebrou recentemente essa neutralidade, filiando-se à Horda após a passagem de Asa-da-Morte destruir sua capital em Kezan.

DESORGANIZADOS.

Goblins são indisciplinados e geralmente ignoram a hierarquia estabelecida - principalmente se não for estabelecida por eles. Quando reconhecem a necessidade da cadeira de comando, eles tentam deixá-la tão simples e direta o quanto for possível. Geralmente seguindo um modelo bem parecido com o de um barco pirata.

Curiosamente, um grupo pequeno de Goblins pode formar-se e cooperar espontaneamente, trabalhando bem em conjunto mesmo não tendo nenhuma forma de organização da equipe - até os membros perderem o interesse na tarefa e debandarem. Eles são famosos por juntarem-se e chamarem amigos próximo sempre que precisam fazer alguma coisa, comumente na tentativa de explorar a mão-de-obra barata dos conhecidos e colher para si o crédito da tarefa.

MERCADORES DE TRAQUITANAS

Grandes planejadores e trambiqueiros, Goblins estão sempre à procura do melhor negócio. O apreço que eles possuem pela tecnologia vem do reconhecimento dela como uma ferramenta útil para o comércio. As demais raças percebem eles como dedicados à ciência, mas na realidade, eles são universalmente dedicados ao dinheiro e poder que podem ser adquiridos (ou tomados) através da tecnologia. Um recurso que é útil dominar em um mundo governado pela magia.

Entretanto, sua falta de disciplina significa que seus inventos muitas vezes ficam pela metade, quando alguma outra coisa lhes atrai a atenção. Os inventos goblins possuem a fama de serem pouco confiáveis, podendo explodir simplesmente porque seu criador esqueceu de colocar uma necessária válvula de escape - e em muitos casos isso é verdade.

Nunca diga a um Goblin que ele ou ela é incapaz de construir, operar ou conduzir uma máquina de qualquer tipo. Ele tentará imediatamente provar que você está errado. Esta atitude já ceifou a vida de mais de um Goblin, e levou muito à falência. Porém, curiosamente, muitas iniciativas esquisitas tornaram-se negócios bem-sucedidos por conta desta atitude comum aos membros da raça.

Os Goblins têm grande inveja dos Anões de Altaforja por terem criado as armas de fogo - tanto do ponto de vista



Conceito de Goblin Jogável.
Por John "Polidorus Rex" Polidora.

comercial quanto tecnológico. Eles reconhecem que as armas de fogo representam uma nova fonte de poder e campo comercial a ser explorado. E aquele que controla qualquer um desses dois, controla o dinheiro - que é, para os Goblins, o poder definitivo neste mundo.

NOMES DE GOBLINS

Femininos: Aja, Estela, Giada, Ginna, Kixa, Lasha, Nessa, Usúria, Vizna, Zelli.

Masculinos: Beto, Blazik, Drix, Gumex, Haxxil, Jasper, Pinno, Reni, Wizak, Zom.

Sobrenomes: Batestaca, Brilhagrana, Chavenegra, Cortafogo, Estalagarra, Estouraísca, Farapuso, Guardatraste, Kabum, Torceporca.

OS GOBLINS E AS CLASSES

Mesquinhos e covardes, os Goblins geralmente preferem seguir caminhos que os permitam manterem-se longe da encrinca e juntar tanto poder quanto possível. Um Goblin guerreiro é uma visão tão rara quanto um Elfo Noturno mago.

Seu posicionamento oposto à natureza selvagem os mantém bem longe do caminho do Druida. E sua falta de apreço pela disciplina os torna péssimos candidatos para serem Monges ou Paladinos.

TRAÇOS RACIAIS DOS GOBLINS

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Inteligência aumenta em 2 e de Destreza em 1.

Idade. Goblins atingem a maioridade e envelhecem na mesma taxa que os humanos.

Tendência. Egoístas e gananciosos, os goblins são criados em uma sociedade que os doutrina desde cedo a sobreviverem e ascenderem às custas de mentiras e traição. A maioria dos goblins é caótica e má.

Tamanho. Os goblins medem entre 1,20m e 1,50m, pesando em torno de 30kg. Eles são de tamanho Pequeno.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Visão no Escuro. Acostumados a atuarem das sombras, os goblins possuem uma excelente visão no escuro. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

As Melhores Ofertas. Crescer em uma sociedade dominada pelos cartéis dos príncipes-mercadores tem um lado bom. Você tem vantagens em todos os testes de Carisma que envolvam diminuir o preço de itens que compra e aumentar o valor de venda dos itens dos quais deseja se desfazer. Caso não queira interpretar a negociação sempre, apenas diminua 1/5 (20%) do valor de quaisquer itens ou serviços pelos quais ele vá pagar e aumente o lucro obtido por vender itens ou serviços em 1/5. Este bônus não se aplica ao equipamento inicial da criação de personagem.

Cinto-Foguete. Você pode gastar 1 hora e 10 po em materiais para construir um cinto-foguete. Um mecanismo básico que todo goblin aprende a construir ainda na infância. Ele é um item de engenharia bastante confiável, mas

de péssima manutenção, que para de funcionar após 24 horas (a não ser que você gaste 1 hora reparando-o para manter o mecanismo funcionando), ou quando você usa sua ação para desmantelá-lo; nesse momento, você pode recuperar o material usado para criá-lo. Goblins sempre contam como proficientes em ferramentas de funilaria quando se trata de manusear e fazer a manutenção ou reparos em um cinto-foguete.

Pela Ciência!. Você possui proficiência com ferramentas de alquimista ou de funileiro, à sua escolha.

Idiomas. Você sabe falar, ler e escrever Comum, Órquico e Goblin.

Filiação: Neutra. NPCs filiados a qualquer facção que não o conheçam geralmente têm atitude inicial indiferente em relação a você, inclusive outros goblins. Veja Resolvendo Interações (Livro do Mestre, Capítulo 8), para maiores informações sobre o reflexo destas atitudes iniciais nas interações.

HUMANOS

Humanos estão dentre as raças mais jovens de Azeroth, mas compensam este fato com sua incrível capacidade de reprodução e disposição colonizadora. Grande parte da população humanóide do mundo é formada por humanos, sendo talvez a raça inteligente mais populosa. Dotados de vidas curtas quando comparados a seres de outras raças, eles estão sempre buscando expandir seus impérios, explorar o mundo, estudar a magia e alcançar outros grandes feitos que os tornem conhecidos. Sua natureza agressiva e curiosa é uma peça-chave para tornar suas nações tão influentes e ativas na história e política do mundo.

Humanos dão grande valor à virtude, honra e coragem, mas muitos deles também são egoístas, sedentos por poder e riquezas. Auxiliados pela Luz Sagrada, eles passaram gerações combatendo as forças do mal, em especial a Legião Ardente, e sofreram perdas irreparáveis nestas lutas. Tais perdas amarguraram os humanos, o que os levou a adotarem uma postura mais aus-

CINTO-FOGUETE

Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)

Enquanto estiver usando este cinto, você pode usar uma ação para ativá-lo e realizar um salto como se tivesse sido alvo do efeito da magia salto. Alternativamente, você pode ativar os foguetes de seu cinto e lançá-los contra uma criatura, forçando-a a realizar um teste de resistência de Destreza (CD = 8 + modificador de Inteligência + bônus de Proficiência). Caso falhe, ela receberá 2d8 de dano de fogo. Caso seja bem sucedida, receberá meio dano.

O dano do cinto aumenta para 3d8 no 5º nível, 4d8 no 9º nível, 5d8 no 13º e 6d8 no 17º.

Sempre que usá-lo, o cinto ficará inoperante até ser reabastecido com novos explosivos e/ou tiver foguetes novos acoplados (dependendo se usou para saltar ou para atacar, respectivamente). Reabastecer o cinto requer alguém proficiente em ferramentas de alquimia ou funilaria, um descanso curto e o gasto de 5 peças de prata de ingredientes. Repor os foguetes requer alguém proficiente em funilaria, um descanso longo e o gasto de 2 peças de ouro em ingredientes.



Maga Humana.
Por Glenn Rane.

tera e violenta no campo diplomático. Suas guerras contra a Horda também os tornou bastante xenófobos com as raças de fora da Aliança.

Apesar de todas as suas tragédias, os humanos demonstram ímpeto para seguir em frente, com bravura e nobreza, para restaurarem a glória de seus reinos e recuperarem o domínio de suas terras.

As Nações Humanas

A humanidade, de forma geral, dividia-se entre sete grandes nações: Alterac, Dalaran, Gilnéas, Kul-Tiras, Lordaeron, Stromgarde e Ventobravo.

Recentemente, entretanto, uma série de eventos devastadores abateram-se contra as nações humanas, resultando na queda

de algumas nações e surgimento de uma: Theramore.

Atualmente, fazem parte da Aliança as nações de Dalaran, Gilnéas, Stromgarde, Theramore, Tol Barad e Ventobravo.

Kul Tiras permanece independente. E as nações de Alterac e Lordaeron foram destruídas.

Nomes de Humanos

Femininos: Aegwyn, Adeline, Brigitte, Calia, Jaina, Kara, Lynnia, Natalie, Olívia, Sophie.

Masculinos: Aaron, Adamman, Anton, Dylan, Entrill, Jacob, Krenan, Neal, Ranthus, Ronald, Steven.

Sobrenomes: Abbendis, Abbingtin, Bomtempo, Dvorek, Malone, Narett, Perenolde, Puller, Quin, Roydman.

Os Humanos e as Classes

Os humanos, talvez por sua população ser muito espalhada em reinos de culturas muito distintas, apresentam uma capacidade inigualável de seguirem quaisquer caminhos que desejem. As únicas classes que eles não seguem são aquelas cujos treinadores não desejam ensinar humanos. E pode ter certeza que no dia em que um treinador de alguma delas mudar de idéia, haverá um punhado de humanos dispostos a aprender.

Os humanos no geral não seguem os caminhos dos Druidas e dos Xamãs apenas porque não foram doutrinados nessas religiões. A exceção é os gilneianos, que possuem uma tradição druídica relativamente nova

TRAÇOS RACIAIS DOS HUMANOS

Use as estatísticas dos Humanos do Capítulo 2 do Livro do Jogador para representá-los em jogo. Você pode usar tanto as estatísticas do humano normal, quanto do Humano Alternativo, caso use a regra opcional de Talentos em seu jogo. Independente de qual versão use, adicione a seguinte característica:

Filiação: Aliança. NPCs filiados à Aliança que não o conheçam geralmente têm atitude inicial amigável ou indiferente em relação a você. Já NPCs inimigos da Aliança geralmente têm atitude inicial hostil. Veja Resolvendo Interações (Livro do Mestre, Capítulo 8), para maiores informações sobre o reflexo destas atitudes iniciais nas interações.

MEIOS-ELFOS

Meio elfos são extremamente raros. Os elfos não são especialmente prolíficos e têm grande preconceito com aqueles que misturam-se com outras raças. Os kaldorei passaram muito tempo vivendo isolados, e desde sua recente abertura não houve muito tempo para o desenvolvimento de meio-elfos da noite. E os elfos sangrentos simplesmente não existem a tempo o suficiente para ter lá muitas crias com não-elfos. Meio-elfos já foram alvo de grande preconceito por parte das demais raças, mas nos anos recentes esse preconceito tem diminuído - a guerra prova-se uma forma mais eficiente de canalizar o preconceito racial. Nas maiores cidades, por sua tendência a serem mais cosmopolitas, os meio-elfos quase não são discriminados. Ainda assim, há ainda indivíduos que não conseguem aceitá-los de maneira alguma, especialmente dentre

os altos elfos, e os tratam abertamente como seres inferiores.

Muitos meio-elfos viviam em Theramore, havendo mudado-se para lá durante a Terceira Guerra. E com a destruição da cidade, grande parte da população mundial de meio-elfos morreu. Atualmente, Vento Bravo possui a maior população de meio-elfos do mundo. Alguns indivíduos vagueiam pelos assentamentos da Aliança em Lordaeron ou na Terra Fantasma de Quel'Thalas, tentando aprender o que podem sobre seu legado perdido. Muitos tornam-se batedores, aventureiros ou marinheiros, para poderem passar longos períodos longe de outras pessoas.

OS MEIO-ELFOS E AS CLASSES

As classes disponíveis ao meio-elfo dependem muito da cultura na qual ele foi inserido. É mais comum ver meio-elfos seguindo caminhos ligados à magia arcaica, mas isso pode ter sido uma consequência de muitos deles terem vivido em Theramore ou viverem até hoje em Dalaran.

As únicas classes difíceis de um meio-elfo conseguir treinamento são druida e xamã.

TRAÇOS RACIAIS DOS MEIO-ELFOS

Use as estatísticas dos Meio-Elfos do Capítulo 2 do Livro do Jogador para representá-los em jogo. Adicione também a característica abaixo:

Filiação: Aliança. NPCs filiados à Aliança que não o conheçam geralmente têm atitude inicial amigável ou indiferente em relação a você. Já NPCs inimigos da Aliança geralmente têm atitude inicial

hostil. Veja Resolvendo Interações (Livro do Mestre, Capítulo 8), para maiores informações sobre o reflexo destas atitudes iniciais nas interações.

MEIO-ORCS

Meio-orcs enfrentam preconceitos piores que os meio-elfos. Azeroth é um lugar violento e cheio de tensões, e a mera presença de um meio-orc pode trazer o que há de pior dentro das pessoas. As memórias da Terceira Guerra ainda são recentes nas mentes de muitos. Muitos humanos e orcs perderam pessoas amadas ao longo de todos os conflitos entre as duas raças. É comum tratarem meio-orcs com desdém, ou até mesmo violência física.

Diferentes dos meio-elfos, que preferem vagar nos recantos mais solitários do mundo ou disfarçarem suas naturezas diferentes, os meio-orcs se negam a baixar a cabeça e exibem uma atitude mais vocal, enfrentando o preconceito de frente. Com

o legado do orgulho, coragem e ferocidade de seus ancestrais, meio-orcs se recusam a sofrer opressão calados. Eles buscam provar seu valor. É comum eles tomarem ações audaciosas e demonstrarem bravura extrema, a fim de mostrarem que são mais do que uma meia-raça.

Normalmente meio-orcs vivem em grandes capitais órquicas. Lugares mais cosmopolitas geralmente possuem mais oportunidades e menos preconceito. Porém, existe uma concentração bem grande de meio-orcs vivendo na Eira dos Montes.

TIPOS DE MEIO-ORCS

O termo meio-orc geralmente descreve seres descendentes da união entre humanos e orcs, entretanto, é sabido de pelo menos outros dois tipos:

Mok’Nathal. Também chamados de meio-ogros, por geralmente possuírem mais aspectos de ogro que de orc. O nome vem de um antigo clã que existiu em Draenor e que era formado majoritariamente por meio-ogros. Hoje, o único membro do clã é Rexxar, o campeão da Horda. Por muitos anos acreditava-se que ele seria o último de sua espécie, mas, com o aumento de sua fama, outros meio-ogros têm começado a surgir.

Meio-draenei. Mais comuns antes dos orcs atravessarem o Portal Negro, vindo para Azeroth, os meio-orcs meio-draenei são até hoje fortemente odiados por ambas culturas, frequentemente sendo mortos quando ainda crianças. Os poucos que sobrevivem, provavelmente foram criados pelo lado orc, que no lugar de simplesmente assassinar seus meio-sangue, os força a passa-



Garona Meiorken.
Por Alex Horley.

rem por testes quase impossíveis. Os que sobrevivem a estes testes ganham o direito de continuarem vivos, apesar de ainda serem bastante mal-vistos pelos orcs.

TRAÇOS RACIAIS DOS MEIO-ORCS

Use as estatísticas dos Meio-Orcs do Capítulo 2 do Livro do Jogador para representá-los em jogo, apenas adicione a característica abaixo:

Filiação: Horda. NPCs filiados à Horda que não o conhecem geralmente têm atitude inicial amigável ou indiferente em relação a você. Já NPCs inimigos da Horda geralmente têm atitude inicial hostil. Veja Resolvendo Interações (Livro do Mestre, Capítulo 8), para maiores informações sobre o reflexo destas atitudes iniciais nas interações.

ORCS

Orcs são humanóides grandes e embrutecidos, com uma complexão sempre muito musculosa, mesmo dentre os mais fracos da raça. Eles possuem um olfato bastante apurado, sendo capazes de distinguirem-se sem a necessidade de confirmação visual.

Originalmente, toda a raça tinha a pele marrom, variando entre o tom de lama e o bronze avermelhado. Entretanto, seus corpos reagiram quando expostos à magia trazida por Ner'zhul - um antigo e poderoso bruxo. Atualmente, a marca da pele verde serve para diferenciar os orcs que vêm de tribos que possuem ou já possuíram tradição de bruxaria e pactos com demônios, daqueles que mantiveram-se puros do contato com a magia demoníaca.

Os orcs que aliaram-se aos demônios, foram infundidos com energias profanas e formaram a Horda original rapidamente cresceram e desenvolveram grande musculatura, além de uma selvageria incontrolável. Entretanto, apesar da mácula da pele verde ter sido mantida, os descendentes deles que formam a nova Horda não possuem a mesma robustez, sendo até ligeiramente menores que os Mag'har - os orcs cujos ancestrais jamais tiveram contato com as energias vis.

CORRUPÇÃO E RETORNO

Originalmente, os orcs eram um povo nobre de hábitos xamânicos que cultivavam uma sociedade tribal baseada na sobrevivência, utilizando combates ritualísticos e a honra pessoal para resolver quaisquer disputas. Infelizmente, eles foram traídos por um de seus líderes espirituais e escravizados pelos demônios da Legião Ardente. Foi aí que eles cruzaram de seu mundo natal para Azeroth - como as tropas de assalto da legião invasora.

Entretanto, sua tradição xamânica renasceu graças a Thrall, um jovem xamã que ergueu-se como um símbolo da real identidade de sua raça. Ele inspirou os orcs a rebelarem-se contra seus mestres demoníacos e libertarem-se de seu controle místico. Muitos dos clãs que existiam nos tempos de Draenor voltaram e uniram-se sob a liderança de Thrall - que os guiou para além dos Reinos Ocidentais, que eles foram forçados a invadirem, até o continente de Kalimdor, onde fundaram a nação de Durotar e a gigantesca Orgrimmar, capital da Horda.

Atualmente, os orcs da Horda são um povo redimido, que voltou a ter controle de seu próprio destino. Eles não lutam mais apenas para trazer destruição, mas

sim para garantir sua sobrevivência neste novo mundo.

Os Clãs Orcs

Os orcs dividem-se em clãs. Cada clã possui cultura, tradição e comportamentos próprios, que separam aquele indivíduo dos membros de outros clãs. O Brado Guerreiro é conhecido pelos cânticos que eles entoam em batalha, enquanto o Mão Despedaçada tem esse nome pela tradição de seus guerreiros arrancarem uma de suas mãos e a substituírem com uma arma.

Cada clã órquico é comandado por um Chefe, e o líder de todos os clãs é conhecido como Chefe Guerreiro. Este cargo também é o de autoridade máxima da Horda. Atualmente, a Chefe Guerreira da Horda é a Rainha Banshee Sylvana Correventos.

Apesar de existirem muitos clãs diferentes compondo a Horda, eles não vivem mais isolados tal qual no passado. Entretanto, estas famílias órquicas tentam manter um pouco de sua identidade através de pequenos costumes, e seus integrantes possuem grande orgulho de aderirem às tradições e deixar bem claro o clã do qual pertencerem.

Clãs Proeminentes: Brado Guerreiro, Lobo do Gelo, Mão Despedaçada, Olhos Sangrentos, Rocha Negra.

Nomes de Orcs

Femininos: Acrypha, Aggralan, Draka, Freiga, Geyah, Katoka, Kaz, Sergra, Urna, Zaela.

Masculinos: Boktar, Drek'thar, Ga'nar, Gakkorg, Harkzog, Karrath, Kaz, Kelgruk, Markog, Tharbek, Vernak.

Sobrenomes: Orcs usam o nome de seu clã (ver acima) ou epítetos no lugar de sobrenomes.

Os Orcs e as Classes

Apesar de terem muitos pontos nos quais concordam, as duas culturas orcs possuem posicionamentos bastante diferentes a respeito de certas classes.

Maculados. Os orcs que foram escravizados pelos demônios da Legião Ardente aprenderam muito sob o jugo de seus captores, em especial a tradição dos bruxos, que já existia antes, mas aflorou bastante durante este período.

Eles não seguem os caminhos do Clérigo, Druida ou Paladino, por estarem muito distantes de sua religião: o xamanismo.

Mag'har. Os orcs que foram exilados em Nagrand tiveram de aprender a defenderem-se das depredações dos demônios e ogros que ameaçavam suas terras natais. Por isso, eles aprenderam a odiar toda a magia que não vem do xamanismo, o caminho que eles consideram mais puro.

Partilhando da visão xamânica do mundo, eles também dificilmente



Orc Montado.
Por AJ Nazzaro.

enveredariam pelo caminho do Clérigo, Druida ou Paladino como formas de se aproximar das divindades. Além disso, eles possuem um profundo rancor pelos Bruxos, por associarem-se com o tipo de força corrupta que trouxe tantas mazelas para os orcs.

TRAÇOS RACIAIS DOS ORCS

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Força aumenta em 2.

Idade. Orcs amadurecem mais rápido, porém envelhecem numa taxa bastante similar à dos humanos. Aos 9 anos de idade, um orc geralmente já possui a estatura de um adulto e é o momento no qual ele começa o treinamento com armas. Ao completar 12, ele é consi-

derado velho o bastante para lutar, e começa a integrar grupos de caças e outras atividades mais perigosas. É também nessa idade que eles podem fazer o ritual do om'rigger, que é um ritual de transição para a fase adulta. Após isso, eles envelhecem na mesma taxa dos humanos.

Tendência. Existem Orcs de todos os tipos e com as mais diversas mentalidades. Sua sociedade é baseada em força e no respeito ganho pela força, mas também tem abraçado valores de paz e compreensão numa tentativa de afastarem-se dos selvagens demoníacos que eram quando estavam sob o jugo da Legião Ardente. A maioria dos orcs é neutra.

Tamanho. Orcs são bem maiores e mais largos que os humanos, medindo entre 1,90 metro e 2,20 metros. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Visão no Escuro. Tendo passado gerações e gerações defendendo-se de terríveis monstros que atacavam à noite, os orcs desenvolveram uma excelente visão noturna. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Resistência Implacável. Quando é reduzido a 0 pontos de vida mas não é completamente morto, você pode voltar para 1 ponto de vida. Você não pode usar essa característica novamente até completar um descanso longo.

Robustez. Você tem vantagem em tes-



Orcs se Unem no Cerco de Gorja.
Por Stanton Feng.

tes de resistência para evitar efeitos de Atordoamento.

Treinamento Orc em Combate. Você tem proficiência com machados de todos os tipos e garras de ataque.

Estrutura Poderosa. Você conta como uma categoria de tamanho maior para determinar a sua capacidade de carga e quanto peso é capaz de empurrar, puxar ou erguer.

Idiomas. Você sabe falar, ler e escrever Órquico e um idioma adicional à sua escolha.

Filiação: Horda. NPCs filiados à Horda que não o conheçam geralmente têm atitude inicial amigável ou indiferente em relação a você. Já NPCs inimigos da Horda geralmente têm atitude inicial hostil. Veja Resolvendo Interações (Livro do Mestre, Capítulo 8), para maiores informações sobre o reflexo destas atitudes iniciais nas interações.

Sub-raça. Existem duas sub-raças principais de orcs: orcs maculados, cujos antepassados beberam sangue demoníaco e ficaram escravizados pelos demônios da Lâmina Ardente por muitos anos, e os Mag'har, que nunca entraram em contato com o sangue demoníaco e foram exilados por muitos anos.

MACULADOS

Também chamados de orcs verdes, são os descendentes dos orcs que foram convencidos por Gul'dan a beberem o sangue demoníaco e marchar sob a bandeira da Legião Ardente. Atualmente, eles estão livres de quase toda a mácula demoníaca que os prendeu no passado, porém, sua

pele nunca voltou ao tom marrom e lhes resta uma fúria do sangue corrompido que corre em suas veias.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Constituição aumenta em 1.

Ameaçador. Você adquire proficiência na perícia Intimidação.

Fúria Sangrenta. Quando você fizer o seu primeiro ataque no turno, você pode decidir atacar usando a fúria demoníaca latente que reside em seu sangue. Fazer isso lhe concede vantagem nas jogadas de ataque com armas corpo-a-corpo usando Força durante seu turno, porém, as jogadas de ataques feitas contra você possuem vantagem até o início do seu próximo turno. Após você ter esse surto de ferocidade, você só pode usar essa habilidade novamente após um descanso curto.

MAG'HAR

Ou orcs marrons, são os indivíduos de diversas tribos que não tiveram contato com o sangue demoníaco. Eles foram exilados em uma vila em Nagrand bem antes de Kil'jaeden entrar em contato com Ner'zhul, possivelmente por estarem sofrendo com uma peste virulenta, e permaneceram vivendo lá até serem redescobertos pela Horda. Garrosh Hellscream, quem liderou a Horda após a saída de Thrall e antes da ascensão de Vol'jin, era um mag'har.

Os mag'har são notórios por serem muito mais orgulhosos que os demais orcs, porém, a liderança da Matrona Geyah os ensinou a adotarem uma postura mais sábia. Eles odeiam toda a magia que não pareça ser xamânica, por temerem corromperem-se igual os demais.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Sabedoria aumenta em 1.

Sobrevivente de Terralém. Você ganha proficiência em Arcanismo e Sobrevivência.

Indomável. Como uma ação bônus, você é capaz de mover-se na direção de inimigo que possa ver ou ouvir, até o limite do seu deslocamento. Você deve terminar este movimento mais próximo de seu inimigo do que quando começou.

PANDAREN

Os enigmáticos pandaren formam uma das mais misteriosas raças de Azeroth. Ursos pandas humanóides, eles possuem um império próprio no continente de Pandária, onde vivem em harmonia com a natureza e fabricando fortes cervejas.

Cada pandaren possui os pêlos malhados em duas cores: uma é sempre branca e a outra varia do preto ao vermelho, passando pelo marrom. Eles possuem apenas três dedos e um polegar em cada mão, bem como quatro dedos nos pés - todos terminados em garras, tanto os dos pés quanto os das mãos. Todos os pandaren possuem rabos, porém, geralmente eles são cotós, sendo apenas as fêmeas de coloração vermelha e branca detentoras de cauda longa - que se parece com a cauda de um guaxinim.

Quase todos os pandaren são rotundos, e geralmente têm orgulho de sua forma, atribuindo a uma vida bem vivida.

Ex-escravos

Há muitas eras, os pandaren eram escravos de uma raça guerreira conhecida como Mogu. Eventualmente, eles conseguiram rebelar-se contra seus captores, destro-

ná-los e estabelecer seu próprio império. Ao final da Guerra dos Antigos, quando o mundo se partiu, o último imperador pandaren escondeu Pandária atrás de uma cortina de névoas, escondendo o continente do mundo exterior - permitindo que sua cultura florescesse em paz e sem as influências terríveis do mundo exterior.

Logo após os eventos do Cataclisma, as névoas de Pandária dissiparam-se, permitindo que o continente fosse descoberto por embarcações tanto da Aliança quanto da Horda. Em meio aos conflitos das duas facções, uma embarcação da Aliança feriu gravemente a Ilha Errante, levando a comunidade pandaren daquela ilha a evacuá-la. Muitos pandaren, neste momento, juraram lealdade a uma das duas grandes facções, apesar da maioria de sua raça permanecer em Pandária e fiel ao Império Pandaren - totalmente alheia à guerra.

Bons vivants

Se há uma característica que resume bem a cultura pandaren é que eles vivem o momento. Eles aceitam a vida com tudo o que têm direito. Buscam sempre encarar qualquer coisa que estejam fazendo com muita concentração, dedicação e intensidade. Cada refeição é um evento. Cada momento com a família é profundamente apreciado. Cada trabalho ou projeto lhes toma toda a atenção. Cada cochilo é tratado como se fosse o último. Os pandaren trabalham duro, festejam muito, lutam como animais, amam com toda a alma, contam causos exagerados, bebem como demônios e dormem como pedras.

Entretanto, é preciso muita coisa para deixar um pandaren irritado. Eles treinam muito o auto-controle. Em seu continente natal, as emoções negativas como medo,

raiva e desespero são conhecidas por adotar forma física e causar problemas. Então, eles buscam sempre cultivar a paz interior e harmonia - por mais difícil que seja. Esta calma toda comumente alastra-se por quem estiver por perto. E qualquer um que passe tempo o suficiente próximo de um pandaren provavelmente também entrará no ritmo da calmaria.

NOMES DE PANDAREN

Femininos: Ella, Gosu, Hilda, Ju-Shan, Lai, Mah, Mei, Rin, Sona, Xuan, Ying.

Masculinos: Ahone, Ban, Doji, Gu, Kang, Leven, Tau, Teng, Vu, Yum.

Sobrenomes: Barriga Negra, Barril de Maças, Cajado Espinhoso, Cenho Negro, Cerveja de Fogo, Coração de Urso, Golpe da Nuvem, Lâmina da Manhã, Pata de Fogo, Solo Negro.

OS PANDAREN E AS CLASSES

Seguindo seu próprio caminho isolados em sua terra ancestral, os pandaren desenvolveram uma visão de mundo bastante peculiar, bem como toda uma mentalidade própria para encarar caminhos similares aos das classes. O resultado disso é que mesmo as classes que eles possuem em comum com os forasteiros, geralmente apresentam uma filosofia própria para os pandaren.

Ainda assim, há dois caminhos que eles não seguem: Bruxo e Druida. O primeiro pelos riscos de lidar com forças negativas em uma terra onde os sentimentos negativos já podem tomar forma e atacá-lo, e o segundo por ser uma tradição muito alienígena e baseada numa religião muito diferente de seus preceitos de geomancia e equilíbrio com as forças da natureza.

TRAÇOS RACIAIS DOS PANDAREN

Aumento no Valor de Habilidade.

Seu valor de Sabedoria aumenta em 2 e de Carisma em 1.

Idade. Pandaren atingem a maioridade por volta dos 80 anos e podem viver até 350 anos.

Tendência. Existem pandaren bons e ruins, como acontece com a maioria



Chen Malte do Trovão.
Por Wei Wang.

das raças. Entretanto, toda a sociedade deles dá um grande valor ao autocontrole, o que leva a maioria dos seus indivíduos a adotarem uma tendência mais leal.

Tamanho. Os pandaren medem pouco mais de 1,60m, podendo chegar a pesar 200 kg, apesar de seus movimentos graciosos fazerem parecer que eles são bem mais leves. Eles são de tamanho Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Proteção Natural. Você soma +1 em sua Classe de Armadura sempre que não estiver usando uma armadura pesada.

Sabedoria Pandaren. Você é proficiente com a perícia Intuição, além disso, você pode usar seu modificador de Sabedoria no lugar de Destreza quando for rolar Iniciativa.

Saltitante. Você tem resistência a danos de queda.

Culinária Pandaren. Você é proficiente com suprimentos de cervejeiro e utensílios de cozinheiro.

Idiomas. Você sabe falar, ler e escrever Pandaren e um idioma adicional à sua escolha.

Filiação: Neutra. NPCs de outras raças que não o conheçam e não sejam filiais ao Império Pandaren geralmente têm atitude inicial indiferente em relação a você. Veja Resolvendo Interações (Livro do Mestre, Capítulo 8), para maiores informações sobre o reflexo destas atitudes iniciais nas interações.

TAUREN

Os tauren são enormes humanóides bovinos que vivem nas grandes planícies de Azeroth. Por inúmeras gerações, suas disputas territoriais com os centauros os forçaram a ter uma natureza nômade pelos Sertões. Entretanto, durante a Terceira Guerra e a invasão da Horda em Kalimdor, os tauren tornaram-se aliados das forças invasoras, e juntos expulsaram os centauros de suas terras sagradas em Mulgore.

O Grande Chefe Caerne Casco Sangrento fundou a capital de Penhasco do Trovão para homenagear sua vitória, que selou a amizade dos Tauren com a Horda. Mesmo após o falecimento de Caerne, e a ascensão de seu filho, Baine Casco Sangrento, a cooperação e fidelidade dos tauren com a Horda e da Horda com os tauren permanece inabalada.

Os tauren são um povo muito pacífico e honrado, mas também são guerreiros terríveis de se enfrentar num campo de batalha. A caça e o xamanismo possuem grande destaque em sua cultura. Eles acreditam que todo tauren deve honrar a Mãe Terra e respeitar a terra cultivando em si um pouco de respeito pelos espíritos e toda a natureza ao seu redor.

A FÉ NA MÃE TERRA

Os tauren veneram a Mãe Terra como sua entidade criadora. De acordo com sua crença, quando ela viu seus filhos corrompendo-se com os sussurros que vinham de debaixo da terra, ela arrancou seus olhos e os mandou vigiar e guiar seus filhos. O olho esquerdo virou Mu'sha, a lua, e o direito virou An'she, o sol. Juntos, os olhos vigiam os tauren e fornecem a luz que os guia em suas vidas.

Talvez pelo convívio com os Elfos Notur-

nos na Clareira da Lua, os druidas tauren passaram muito tempo venerando apenas Mu'sha, que é considerada a identidade dentro os tauren para a deusa Elune. Porém, desde pouco antes do Cataclisma, os tauren têm experimentado um movimento reformista em sua comunidade, que busca exaltar a imagem de An'she e restabelecê-lo como igual de Mu'sha na teologia dos tauren, e assim restaurar o equilíbrio. Deste movimento nasceu a tradição dos Andarilhos do Sol, uma ordem de tauren paladinos.

CAÇADORES NATURAIS

Todo tauren, guerreiro ou não, busca se identificar tanto como um caçador, quanto como cria da Mãe Terra. Jovens ou adultos, eles buscam provar sua bravura combatendo criaturas poderosas da natureza. Caçar é o maior símbolo de honra para um tauren - algumas vezes eles caçam por comida, outras por honra e até mesmo para aprender alguma lição da Mãe Natureza.

Caçadores são uma parte importante da tradição dos tauren. Eles são importantes para as tribos e são venerados e respeitados caso sirvam bem a sua comunidade. Enquanto os poderosos guerreiros defendem as casas e territórios, os xamãs mostram as lições dos antepassados e os druidas revelam a vontade da Mãe Natureza, os caçadores são aqueles que buscam unir aspectos de todas estas funções para servirem como a cultura viva de sua raça. Eles representam o coração de uma comunidade tauren, e são procurados para oferecerem proteção e orientação aos demais membros de sua tribo.

Apesar de matarem animais, os tauren são ensinados a nunca desperdiçar nada que a natureza lhes dê, e a sempre devolver tanto quanto puderem. Eles aprendem sobre o ténue equilíbrio do círculo



Guerreiro Tauren.
Por Glenn Rane.

da vida, e que se eles honrarem a Mãe Natureza, ela os abençoará em troca.

NOMES DE TAUREN

Femininos: Aponi, Aska, Chezin, Chuho, Magatha, Malaya, Nala, Siln, Teve, Teya.

Masculinos: Atsoba, Bovan, Dezco, Hamuul, Jevan, Muln, Tagar, Tahu, Trag, Xarantauro.

Sobrenomes: Taunka e Yaungol não usam sobrenome, às vezes adotando epítetos. Já os Shu'halo algumas vezes usam os nomes de suas tribos como sobrenomes.

OS TAUREN E AS CLASSES

Os anos de separação fizeram com que as três sub-raças tauren desenvolvessem visões de mundo ligeiramente diferentes, o que impacta a

escolha dos caminhos que preferem trilhar.

Shu'halo. Os tauren de Mulgore são notórios por seguirem o caminho da Mãe Terra, que lhes ensina a viverem em comunhão com a natureza e os seres que a compõem. Eles rejeitam os caminhos da magia arcana, mas, curiosamente, abraçaram a engenharia rapidamente, sendo conhecidos por adorarem usar armas de fogo.

Por essa rejeição ao arcano, eles dificilmente adotam classes como Bardo, Bruxo, Feiticeiro ou Mago.

Taunka. Os tauren de Nortúndria seguem uma filosofia menos pacífica do que seus primos de Mulgore, forçando os elementos a fazerem sua vontade.

Além disso, eles há muito tempo perderam o traço cultural de venerar a Mãe Terra como uma personificação materna, vendo a natureza como uma força a ser conquistada através de estoicismo e perseverança.

Eles rejeitam as classes arcanas: Bardo, Bruxo, Feiticeiro e Mago. E também abandonaram a cultura druídica, dificilmente seguindo esta classe.

Yaungol. Forçados a viver no ambiente selvagem e sem contato com sua cultura original, os Yaungol tiveram de aprender a não desprezar nenhum recurso ou caminho. Eles não seguem as classes abaixo por não terem oportunidades, não por não terem vontade.

Eles raramente adotam as classes Druida e Paladino, mais pela falta de contato com essas doutrinas que por opção pessoal.

TRAÇOS RACIAIS DOS TAUREN

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Força aumenta em 2.

Idade. Tauren alcançam a idade adulta ao completarem 50 anos e conseguem viver até pouco além dos 150.

Tendência. Os tauren são criaturas muito ligadas às suas tradições, porém, não possuem maior inclinação para o bem ou mal. A tendência predominante dos tauren é leal e neutra.

Tamanho. Tauren são muito maiores que seres humanos, chegando a medir até 2,30m de altura e pesar mais de 250 kg de puro músculo. Apesar disso, ainda são considerados criaturas Médias.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Chifres. Os chifres dos tauren são armas poderosas, podendo serem usados para ataques desarmados e causando 1d4 de dano perfurante (ou concussivo, caso sejam serrados) e sendo considerados com as propriedades acuidade e leve.

Estrutura Poderosa: Você conta como uma categoria de tamanho maior para determinar a sua capacidade de carga e quanto peso é capaz de empurrar, puxar ou erguer.

Sub-raça. Existem três sub-raças tauren: os tauren das planícies, com características de touros, e os taunka, também conhecidos como tauren do gelo, com características de bisão.

SHU'HALO

Tendo uma nação próspera em Mulgore, estes são os mais comuns de serem

encontrados. Eles possuem uma cultura nômade muito forte, o que lhes deu um senso de comunidade realmente ímpar. Eles são, em uma só palavra: estóicos. Seu ar introspectivo junto com o tamanho avantajado faz com que qualquer um entenda rapidamente o motivo deles serem tidos ao mesmo tempo como um povo sábio e perigoso.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Sabedoria aumenta em 1.

Bênção da Mãe-Terra. Você possui resistência ao dano de veneno e eletricidade. Adicionalmente, você tem vantagem nos testes de resistência contra venenos.

Ensinaamentos da Mãe-Terra. Você ganha proficiência em Sobrevivência e com o Kit de Herbalismo.

Treinamento Tauren em Combate. Você tem proficiência com alabardas, lanças, lanças longas e totens tauren.

Idiomas. Você sabe falar, ler e escrever Taurahe e um idioma adicional à sua escolha.

Filiação: Horda. NPCs filiados à Horda que não o conheçam geralmente têm atitude inicial amigável ou indiferente em relação a você. Já NPCs inimigos da Horda geralmente têm atitude inicial hostil. Veja Resolvendo Interações (Livro do Mestre, Capítulo 8), para maiores informações sobre o reflexo destas atitudes iniciais nas interações.

TAUNKA

Uma sub-raça antiga dos tauren vivendo em Nortúndria, acreditavam-se que os taunka haviam sido extintos pouco após a Guerra dos Antigos. Mas eles foram re-

AS TRIBOS DA ALTA MONTANHA

Os tauren da Alta Montanha são uma variação dos shu'halo que vive nas Ilhas Partidas. Descendentes de Huln Alta Montanha, um herói da Guerra dos Antigos. Eles receberam uma bênção de Cenárius como recompensa pela atuação de seu antepassado auxiliando a Resistência Kaldorei.

Eles são bastante parecidos com os demais shu'halo, porém seus chifres crescem no formato dos chifres de um cervo, no lugar dos chifres bovinos - o sinal da bênção de Cenárius. Comumente, eles ornaram seus chifres com runas entalhadas que denotam sua filiação tribal e posto na hierarquia social.

descobertos por forças da Horda quando a campanha de guerra contra o Lich Rei foi iniciada.

Por viverem em um ambiente com uma natureza tão impiedosa, nos desertos gelados das terras do norte, os taunka aprenderam a comunicarem-se com os espíritos dos elementos através da coerção e demonstrações de força, no lugar de suplicar por suas bênçãos, como fazem os demais tauren. E eles mesmos passaram a respeitar mais a força e quem é capaz de manter a liderança através dela. Com esta mentalidade, sua aliança com a Horda foi bastante natural.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Constituição aumenta em 1.

Fúria Taunka. Quando você atinge o 3º nível, você pode conjurar sobre si a magia aumentar/diminuir, usando apenas a opção de aumentar. Você não precisa de componentes materiais

para conjurá-la. Você recupera a capacidade de conjurar esta magia usando esta característica quando terminar um descanso prolongado. Sua habilidade de conjuração para esta magia é a Constituição.

Idiomas. Você sabe falar, ler e escrever Taurahe e um idioma adicional à sua escolha.

Filiação: Horda. NPCs filiados à Horda que não o conheçam geralmente têm atitude inicial amigável ou indiferente em relação a você. Já NPCs inimigos da Horda geralmente têm atitude inicial hostil. Veja Resolvendo Interações (Livro do Mestre, Capítulo 8), para maiores informações sobre o reflexo destas atitudes iniciais nas interações.

YAUNGOL

A raça ancestral da qual tanto os shu'halo quanto os taunka descendem, os yaungol rondavam o continente de Kalimdor sob a tutela de Cenarius. Eventualmente, eles migraram para o sul, onde foram escravizados pelo Império Mogu e proibidos de manterem sua tradição oral.

Atualmente, eles vivem no continente de Pandaria, tentando conquistar para si um território onde possam se reestabelecer e construir uma nova cultura que rivalize suas tradições perdidas.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Destreza aumenta em 1.

Fúria dos Sha. Quando você fizer o seu primeiro ataque no turno, você pode escolher deixar-se levar pela influência dos Sha em sua raiva, permitindo que a fúria guie sua mão. Fazer isso lhe concede vantagem nas jogadas de ataque com armas corpo-a-corpo durante seu turno, porém, as jogadas

de ataques feitas contra você possuem vantagem até o início do seu próximo turno. Após você ter esse surto de ferocidade, você só pode usar essa habilidade novamente após um descanso curto.

Idiomas. Você sabe falar, ler e escrever Pandaren e um idioma adicional à sua escolha.

Filiação: Neutra. NPCs de outras raças que não o conheçam e não sejam filiados ao Império Pandaren geralmente têm atitude inicial indiferente em relação a você. Já os aliados do Império Pandaren podem ter até reações iniciais amistosas. Veja Resolvendo Interações (Livro do Mestre, Capítulo 8), para maiores informações sobre o reflexo destas atitudes iniciais nas interações.

TROLLS

A raça dos trolls é uma das mais antigas e espalhada de Azeroth. Seus antigos impérios dominaram enormes porções do mundo, antes mesmo da Guerra dos Antigos, e até hoje é possível encontrar nativos nos mais distantes pontos do planeta.

Eles possuem três dedos nas mãos e dois em cada pé. Tanto os machos quanto as fêmeas possuem presas grandes e protuberantes saindo de suas bocas, apesar do estilo e tamanho variar bastante de indivíduo para indivíduo. Trolls são bastante atléticos e esguios, dotados de boa flexibilidade.

Geralmente bastante xenófobos e com hábitos canibais, muitos dos trolls são leais apenas com indivíduos de suas próprias tribos, geralmente sendo hostis a criaturas de fora (e até mesmo trolls de tribos diferentes). Membros das tribos

Lançanegra, Lança Partida e Revantusco são a exceção, mantendo filiação com a Horda.

IMPÉRIOS ANCESTRAIS

Há 16 mil anos, os trolls dominavam grande parte de Kalimdor - que, na época, era um único continente. Os Zandalari foram os primeiros trolls de que se tem notícia, e acredita-se até hoje que todos os trolls originaram-se deles. O Império Zandalari possuía um sistema de castas bastante restrito, que levou à criação de sub-raças diferentes. Eventualmente, os membros das castas inferiores abandonaram o império, assentando-se em terras distantes e formando suas próprias nações.

Com o tempo, dois outros impérios trolls surgiram: o Império Amani nas florestas centrais do continente, e o Império Gurubashi, nas matas do sul. Outras nações menores surgiram em pontos mais distantes, como a pequena Zul'Drak, no norte.

CANIBALISMO E VODU

O canibalismo é uma prática comum entre os trolls. Muitas de suas tribos permanecem notoriamente canibais. As exceções mais notáveis são as tribos de Zandalari e Revantusco. Os Lançanegra praticavam o canibalismo até unirem-se à Horda, que proibiu a prática dentre seus membros.

Outra tradição bastante antiga entre os trolls é a prática do vodu. Eles veneram incontáveis espíritos primais - muitos deles sem formas, mas alguns representando animais ou ancestrais. As famílias troll comumente prestam homenagens a loas familiares.

Comunidades comumente possuem alguns loas mais populares como objetos de devoção. E os mais poderosos dentre os loas são venerados por nações inteiras. Acredita-se que indivíduos especialmente poderosos e sábios podem tornar-se loas ao morrerem - passando a zelar e guiar os demais membros de sua família ou comunidade.

NOMES DE TROLLS

Femininos: Amira, Askia, Batamsi, Fazzerra, Hexx, Kulratha, Mar, Tabra, Vanira, Velratha.

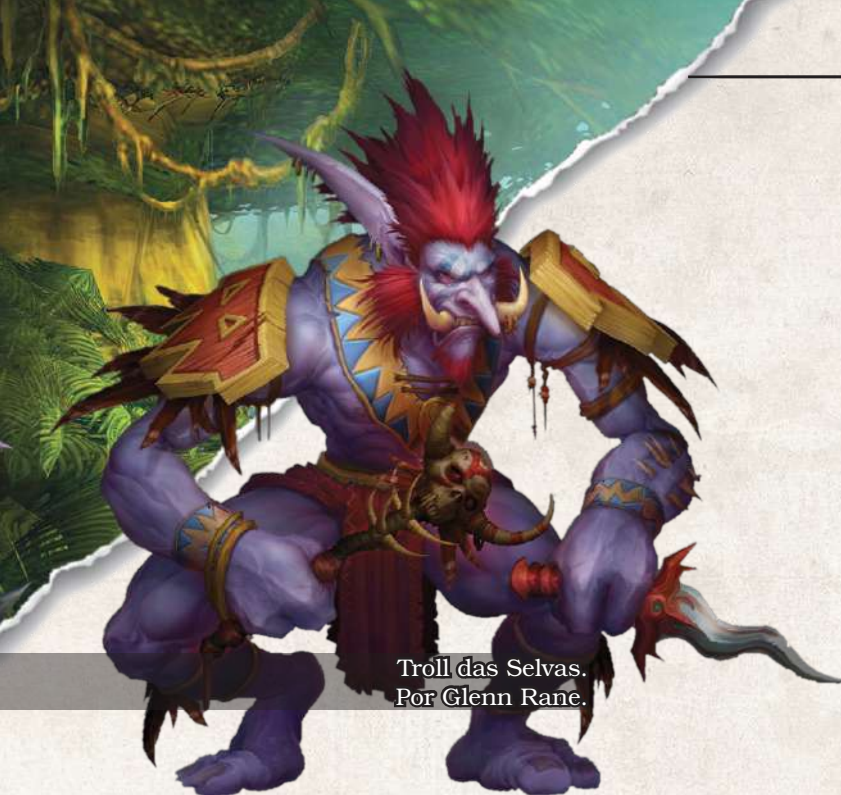
Masculinos: Bhrizz, Daakara, Gash, Jammal, Kazra, Krag, Longo, Malacrass, Rogg, Tresh, Voone.

Prefixos e Sufixos: os trolls não possuem tradição de sobrenomes, mas fazem um grande uso de prefixos e sufixos para denotar status social e honrarias. Os mais comuns são os sufixos 'fon (solitário ou exilado) e 'jin (líder), e o prefixo Zul' (grande, que pode descrever uma pessoa ou local).

OS TROLLS E AS CLASSES

Vivendo em comunhão com os Loa e curiosos com todas as formas de conhecimento, os trolls possuem poucas restrições de classes. Especialmente após a visão recente de Zen'tabra, na qual ela foi contatada por Gonk, um antigo loa que fez sua morada no Sonho Esmeralda, que lhe mostrou o caminho do druidismo.

Porém, as ordens paladínicas geralmente são ordeiras demais para a natureza ludibriosa dos trolls, fazendo com que seja extremamente raro um troll adotar Paladino como classe.



Troll das Selvas.
Por Glenn Rane.

TRAÇOS RACIAIS DOS TROLLS

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Destreza aumenta em 2.

Idade. Trolls amadurecem muito mais rápido que os seres das outras raças, atingindo a idade adulta por volta dos 15. Um troll de 30 anos já é considerado um indivíduo de meia-idade. Eles raramente envelhecem até os 80 anos.

Tendência. Apesar de serem bastante honrados, os trolls não são particularmente afeitos a seguirem regras ou manterem sua palavra. Espíritos livres, eles geralmente se preocupam apenas com o seu bem estar e o bem de sua tribo. A maioria dos trolls é caótica e má, porém, os integrantes da Horda estão aprendendo costumes novos, sendo mais comuns indivíduos neutros entre eles.

Tamanho. Trolls são bastante esguios e bem mais altos que os humanos, apesar de andarem curvados, medindo entre 1,90 metro e 2,20 metros. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Regeneração. Sempre que você rolar Dados de Vida para recuperar pontos de vida após um descanso curto, você pode adicionar duas vezes o seu modificador de Constituição ao resultado, ao invés de apenas uma.

Membros decepados do corpo do troll crescem novamente ao longo de 1 semana (no caso de dedos, orelhas e outras estruturas menores) a 2 meses (no caso de pernas, braços e outras partes maiores). Se você tiver uma parte decepada e segurá-la contra o ferimento de onde ela saiu, ela estará grudada de volta após completar um descanso completo assim.

Servos dos Deuses Selvagens. Você ganha proficiência nas perícias Sobrevivência e Religião.

Visão no Escuro. Vivendo em florestas com grandes predadores noturnos, os trolls rapidamente se adaptaram e desenvolveram uma excelente visão noturna. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Idiomas. Você sabe falar, ler e escrever Órquico e Zandáli.

Sub-raça. Existem sub-raças de trolls divididas numa infinidade de tribos, porém, aqui vamos nos restringir a apresentar apenas aquelas que possuem tribos com alguma afiliação à Horda: Amani, os trolls da floresta (tribo Revantusco); Gurubashi, os trolls das selvas (tribo Lançanegra e Lança Partida); e os Zandáli, os trolls da primeira tribo.

Amani

Também conhecidos como os trolls da floresta, os Amani possuem uma fina camada de musgo crescendo sobre sua pele, lhes conferindo uma cor mais esverdeada. O antigo Império Amani ruiu após séculos de guerras quando uma aliança de humanos e elfos os derrotou de uma vez no sopé das Montanhas de Alterac. Ainda assim, alguns trolls da floresta sobreviveram, nutrindo seu ódio pelos elfos e humanos nas florestas do norte dos Reinos Orientais.

Durante a Segunda Guerra, os trolls Amani aliaram-se temporariamente à Horda. Mas logo retornaram à sua vida de reclusão e conflitos internos. Uma tribo, os Revantuscos, manteve sua lealdade, lutando com as demais tribos de trolls da floresta e os anões do clã do Martello Feroz num esforço de tomar as Terras Agrestes para si em nome da Horda.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Força aumenta em 1.

Saltadores. Você tem vantagem em testes de Força (Atletismo) que envolvam saltar.

Treino de Armas Amani. Você tem proficiência com machados de batalha e machadinhas. Além disso, você é considerado proficiente ao arremessar basicamente qualquer arma (inclusive as improvisadas e demais armas com as quais não é normalmente proficiente).

Filiação: Horda e Amani. NPCs filiados à Horda que não o conheçam geralmente têm atitude inicial amigável ou indiferente em relação a você. Já NPCs inimigos da Horda ou dos troll amani geralmente têm atitude inicial hostil. Veja Resolvendo Interações (Livro do Mestre, Capítulo 8), para maiores in-

formações sobre o reflexo destas atitudes iniciais nas interações.

GURUBASHI

Popularmente conhecidos como trolls das selvas, eles descendem do poderoso Império Gurubashi, que dominava as matas na região da Selva do Espinhaço. É lá que a maioria dos membros desta sub-raça ainda vive. Fora da grande selva, a maior concentração destes trolls é em Durotar, colonizando as Ilhas do Eco e a costa próxima da Vila de Sen'jin.

Seres extremamente supersticiosos, os gurubashi possuem uma cultura muito centrada na astúcia, na caçada e aperfeiçoamento da comunhão com os espíritos, de onde eles tiram boa parte de seu poder.

Durante o êxodo da Horda, sob o comando de Thrall, a facção resgatou a tribo Lançanegra do jugo da deusa Zar'jira, a Bruxa do Mar. Como uma forma de retribuição, os Lançanegra aliaram-se à Horda. Esta relação com os orcs e os tauren começou a mudar a mentalidade dos trolls, fazendo-os, inclusive, abandonar a tradição do canibalismo.

Já a tribo Lança Partida ficava localizada na Costa Negra e foi arregimentada para a Horda quando esta estava sob o comando de Garrosh Hellscream. O então líder da Horda usou-os de bucha-de-canhão numa tentativa de dizimar os Elfos Noturnos da Costa Negra. Com a morte de seu último líder, Jor'kil, a tribo dissipou-se. Muitos membros permaneceram na Horda, carregando consigo a memória de sua antiga tribo, enquanto outros buscaram exilarem-se, maldizendo a traição de Garrosh e a falta de ação

TROLLS DE FORA DA HORDA

Apesar deste livro pressupor que você vai preferir jogar com um troll de uma das tribos filiadas à Horda, é possível fazer um personagem troll vindo de alguma das demais tribos. Apenas tenha em mente que os trolls geralmente são bastante xenófobos, geralmente possuindo uma atitude neutra em relação aos trolls da mesma sub-raça, porém de tribos diferentes - e sendo hostis com trolls de outras sub-raças e não-trolls (geralmente atacando os não-trolls assim que os virem).

de Vol'jin para intervir ou até mesmo restituí-los.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Sabedoria aumenta em 1.

Equilíbrio Perfeito. Você tem vantagem em testes de Destreza (Acrobacia) que envolvam cair de grandes alturas ou equilibrar-se em superfícies estreitas.

Treino de Armas Gurubashi. Você tem proficiência com todos os arcos, lanças e demais armas de haste (alabardas, bastões, tridentes).

Filiação: Horda e Gurubashi. NPCs filiados à Horda que não o conheçam geralmente têm atitude inicial amigável ou indiferente em relação a você. Já NPCs inimigos da Horda ou dos troll gurubashi geralmente têm atitude inicial hostil. Veja Resolvendo Interações (Livro do Mestre, Capítulo 8), para maiores informações sobre o reflexo destas atitudes iniciais nas interações.

ZANDALARI

Os Zandalari são remanescentes da primeira nação reconhecidamente troll, Zandalar. Assentados no alto de uma cadeia de montanhas populada por loas, eles construíram a gigantesca cidade sagrada de Zuldazar, de onde liderando as demais tribos trolls no antigo Império de Zul.

Escolásticos e apreciadores do conhecimento, eles buscam preservar a história trolls e trazer avanços para todos os trolls do mundo. Mas eles também são grandes adeptos das estratégias militares, tendo liderados trolls em muitas batalhas no passado e chegando a domesticar dinossauros para ajudá-los em combate.

Desde o Cataclisma, os Zandalari têm buscado reunir sua raça sob uma única nação, liderada pelo profeta Zul. Isso os levou a uma guerra civil terrível, entre os seguidores de Zul e os trolls leais ao rei Rastakhan. O que os deixou vulneráveis para os ataques de uma tribo conhecida como os Trolls Sangrentos. Agora, os Zandalari precisam não apenas de sua união, como também buscar aliados não-trolls que possam ajudá-los a resistir aos conflitos internos e externos.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Inteligência aumenta em 1.

Tradição e Misticismo. Você é considerado proficiente com as perícias Arcanismo e História.

Magia Zandalari. Você possui um truque da lista de magias do xamã à sua escolha. Quando você alcança o 3º nível, você pode conjurar a magia *identificação*. Quando você alcança o 5º nível, você pode conjurar *polimorfia* (magia nova, descrita no Capítulo 6). Após

conjuram qualquer uma das duas magias usando essa característica, você precisa terminar um descanso longo para poder ser capaz de conjurar novamente. Inteligência é sua habilidade chave para conjurar essas magias.

Filiação: Horda e Amani. NPCs filiados à Horda que não o conheçam geral-

mente têm atitude inicial amigável ou indiferente em relação a você. Já NPCs inimigos da Horda ou dos troll amani geralmente têm atitude inicial hostil. Veja Resolvendo Interações (Livro do Mestre, Capítulo 8), para maiores informações sobre o reflexo destas atitudes iniciais nas interações.

ALTURA E PESO ALEATÓRIOS POR RAÇA

Raça	Altura		Peso	
	Base	Mod.	Base	Var.
Anão Barbabronze	1,21m	+6d4 cm	45 Kg	x (2d6)/5 Kg
Anão Ferro Negro	1,12m	+6d6 cm	41 Kg	x (2d6)/5 Kg
Anão Martelo Feroz	1,12m	+6d4 cm	45 Kg	x (2d6)/5 Kg
Draenei	1,50m	+6d8 cm	50 Kg	x (2d6)/5 Kg
Elfo Noturno	1,64m	+6d6 cm	68 Kg	x (2d4)/5 Kg
Elfo Sangrento	1,43m	+6d6 cm	40 Kg	x (2d4)/5 Kg
Gnomo	0,88m	+6d4 cm	16 Kg	x 1/2 Kg
Goblin	0,74m	+6d4 cm	15 Kg	x 1/2 Kg
Humano	1,45m	+6d10 cm	50 Kg	x (2d4)/5 Kg
Meio-Elfo	1,43m	+6d8 cm	50 Kg	x (2d4)/5 Kg
Meio-Orc	1,52m	+6d12 cm	60 Kg	x (2d6)/5 Kg
Orc	1,75m	+6d12 cm	80 Kg	x (2d6)/5 Kg
Pandaren	1,61m	+6d4 cm	80 Kg	x (2d6)/5 Kg
Tauren	2,07m	+6d12 cm	113 Kg	x (2d6)/5 Kg
Troll	1,70m	+6d12 cm	75 Kg	x (2d4)/5 Kg

A rolagem de dado obtida na coluna Mod. (sob Altura) determina a altura adicional (em cm) do personagem além de seu valor base. Esse mesmo valor, multiplicado pela rolagem de dado ou quantidade descrita na coluna Var., dividido por 5, determina o peso adicional do seu personagem (em Kg) além de seu valor base.

Por exemplo: Por ser humana, Jaina tem uma altura de 1,45m mais 610 centímetros. Seu jogador rola 6d10 e obtém um total de 28. Então, Jaina mede

1,73m de altura ($1,42 + 0,31 = 1,73$). Em seguida, o jogador rola 2d4 e obtém um 3. Ele multiplica os 28 da rolagem anterior por 3 e depois divide por 5, para obter 16,8Kg ($28 \times 3 \div 5 = 16,8$). Ele soma o resultado com o valor base de 55 kg, chegando a um total de 71,8 kg.

Os Amaldiçoados

Além dos povos formados por indivíduos das raças naturais, Azeroth conta com pelo menos duas nações formadas quase exclusivamente por seres marcados por terríveis maldições: Gilnéias (nação dos Worgen) e os Renegados.

Importante! Para jogar com um personagem Renegado ou um Worgen, há duas regras dentre as quais possa escolher. Você pode tanto escolher uma das raças mostradas nesta seção: Renegado ou Worgen. Ou, caso esteja usando a regra de Talentos do Capítulo 6 do Livro do Jogador, você pode selecionar um dos talentos de maldições descritos no Capítulo 3 deste livro.

Alternativamente, caso seu mestre concorde, você pode selecionar um desses talentos no meio da campanha caso tenha sido exposto a uma dessas maldições. Neste caso, você poderia substituir um dos talentos que seu personagem já possui pelo talento de maldição adequado, ou aguardar chegar um momento em que possa selecionar um novo talento.

RENEGADOS

Os renegados possuem a mesma altura que tinham em vida (o que vai variar de acordo com a raça original), apesar de agora invariavelmente adotarem uma postura mais encurvada - talvez pelo en-



Gelar o Sangue.
Por Chris Rahn.

fraquecimento da musculatura abdominal, talvez pelo costume de esgueirarem-se evitando de serem vistos pelos vivos. Seus corpos são bastante deteriorados e comumente secos do lado de fora.

Tal qual muitos desmortos, eles possuem uma espécie de linfa encharcando o interior de seus corpos, o que faz com que sangrem verde. Se seu corpo for mantido funcional, eles podem teoricamente viver para sempre, apesar de haver relatos de Renegados mais antigos começarem a perder a consciência e retornarem ao seu estado original de mortos-vivos sem mente - talvez, eventualmente todos voltem a serem peões nas mãos do Rei Lich. Tal destino é mais temido por eles do que a morte verdadeira.

Os renegados são capazes de manter e reparar seus corpos de diversas maneiras. Eles podem substituir partes do corpo com a de outros cadáveres compatíveis (geralmente humanóides da mesma raça). Podem consumir os corpos de humanóides mortos recentemente. E podem ser alvo de magias de cura, como qualquer outro humanóide. Segundo eles, quando um clérigo da Luz Sagrada usa magia de cura neles, eles sentem uma dor intensa - mas é inegável que essas magias são capazes de recuperar seus corpos.

LUTA PELA SOBREVIVÊNCIA

Após a Terceira Guerra, quando o jugo do Rei Lich sobre o Flagelo afrouxou, uma grande quantidade de mortos-vivos conseguiu livrar-se do domínio de seu mestre. Apesar desta liberdade ter sido um alívio em primeiro momento, logo os desmortos começaram a serem atormentados pelas memórias dos horrores que foram forçados a cometer quando eram

tropas do Flagelo. Aqueles que não enlouqueceram completamente tiveram de encarar um fato terrível: os vivos e os mortos querem a sua destruição.

Em seu momento mais sombrio, surgiu Sylvana Correventos - uma antiga patrulheira-general de Quel'Thala, transformada na Rainha Banshee pelo próprio Rei Lich. Ela os liderou e batizou de Renegados, estabelecendo a Cidade Baixa sob as ruínas da antiga capital do reino de Lordaeron. Alguns a temiam, outros a veneravam, mas todos sabiam que estavam seguros sob sua proteção. E muitos encontraram um propósito para suas não-vidas atendendo os auspícios de sua nova soberana, pois sabiam que ela os lideraria até a destruição do Rei Lich.

Só então, os renegados estarão realmente seguros.

NÃO CONFIE NOS VIVOS!

Apesar dos renegados não confiarem em ninguém, e ninguém realmente confiar neles, eles são membros da Horda e, por agora, buscam auxiliar seus aliados no que podem. Eles odeiam a Aliança, em grande parte porque muitos já foram humanos e altos elfos - e eles ressentem-se pela vida que perderam e por serem obrigados a viver nas sombras - mas também porque a organização humana Cruzada Escarlata empenha-se em destruir todos os mortos-vivos, inclusive os renegados. Recentemente, a nação de Gilneas abriu seus portões e passou a dedicar-se a erradicar os mortos-vivos do reino de Lordaeron, fazendo com que o ódio pelos Worgen se tornasse uma guerra real.

Entretanto, os renegados possuem uma relação sadia de ajuda mútua com os elfos sangrentos. Provavelmente pelo fato



Renegado.
Por Jesper Ejsing.

de Sylvana ter sido uma elfa sangrenta em vida, o que com certeza pavimentou o caminho diplomático entre os dois povos. Além disso, ambas as raças se vêem sem muitas opções de aliados, o que ajudou eles a se reconhecerem como amigos neste mundo de conflitos.

NOMES DE RENEGADOS

Muitos renegados mantêm seus nomes de quando vivos. Porém, alguns preferem adotar um novo nome. Seja por ter esquecido, ou por querer abandonar sua identidade anterior. Estes novos nomes geralmente são relacionados com doenças, condições malignas, podridão.

Exemplos: Absinthus, Calabouço, Masmorra, Mortuus, Noxxisangue, Odiosa, Olharvazio, Pesticórdio, Putriss, Vermebafo, Vermimundo, Viscerae.

OS RENEGADOS E AS CLASSES

Tendo uma tradição formada ao mesmo tempo pelos traços das tradições dos povos que foram mortos pela Praga do Fla-

gelo (principalmente Altos Elfos e Humanos) e pela rebeldia de quem está disposto a se reconstruir do zero após perder tudo quem era, os renegados possuem uma enorme disposição para perseguirem as mais diversas carreiras.

Infelizmente, a morte fechou algumas portas para eles, e alguns renegados vêem-se sem os poderes que possuíam em vida quando acordam após a morte.

Especificamente Druidas, Paladinos e Xamãs normalmente perdem sua conexão com o sobrenatural em algum momento entre o morrer e tornar-se um morto-vivo. Clérigos da Luz também sofrem isso, mas alguns indivíduos mais pios foram capazes de reestabelecer uma conexão com a luz - ou ao menos, é isso o que eles acreditam terem feito.

Nada impede que um indivíduo especial consiga recuperar seus poderes nestas outras classes. Mas com certeza, ele seria o único.

O que é garantido de chamar a atenção da Rainha Banshee.

TRAÇOS RACIAIS DOS RENEGADOS

Aumento no Valor de Habilidade. Dois valores de habilidade, à sua escolha, aumentam em 1.

Idade. Renegados são mortos-vivos, portanto, eles cessam de envelhecer com a morte.

Tendência. A morte muda muito as pessoas, e quando um renegado recobra a consciência e vê no tipo de monstro que se tornou, muitos deles enlouquecem - ou ao menos reavaliam bastante suas prioridades. Geralmente, esta transição os leva a tornarem-se mais

egoístas. A maioria dos renegados é neutra e má.

Tamanho. Renegados possuem a mesma altura que detinham em vida, apesar de comumente andarem mais curvados. Seu peso pode diminuir até 30% de acordo com o quão ressecado seu corpo esteja. Você tem o mesmo tamanho que um indivíduo vivo da rua antiga raça. A maioria dos renegados, por serem altos elfos ou humanos vitimados pelo Flage-lo, são de tamanho Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Canibalismo. Caso você consuma a carne de uma criatura do tipo Besta, Dragão, Fada, Gigante ou Humanóide, morta recentemente durante o seu descanso curto e venha a gastar Dados de Vida para recuperar-se, você pode rolar cada dado gasto duas vezes e escolher o melhor resultado. É necessário que você gaste ao menos um minuto consumindo o cadáver para ter esse benefício.

Desmorto. Você não é mais uma criatura viva, apesar de não ter completado a sua transformação em morto-vivo. Você não precisa comer ou respirar, mas pode ingerir alimentos e bebidas, caso queira. Caso você seja alvo de um efeito que traga os mortos de volta à vida, você não volta à sua raça original - a transformação em renegado é permanente.

Ao invés de dormir, você precisa apenas descansar, ficando inativo por pelo menos 4 horas por dia. Neste estado você não é capaz de sonhar, estando plenamente ciente de tudo à sua volta e sendo capaz de perceber a aproximação de inimigos de forma normal.

Resistência às Sombras. Sua nova natureza já é a antítese da vida e tudo o que a Luz representa. Você já é animado por uma força análoga à da Sombra (possivelmente parte dela), e portanto, a fome dela em devorá-lo é menor. Você possui resistência ao dano necrótico.

Vontade dos Renegados. Você possui vantagem em testes de resistência para evitar efeitos de encantamento ou medo.

Dedicação Desmorta. Você ganha proficiência em uma perícia, à sua escolha.

Filiação: Horda. NPCs filiados à Horda que não o conheçam geralmente têm atitude inicial indiferente em relação a você, apesar de elfos sangrentos podem ter a reação inicial amigável. Já NPCs que não estejam habituados a lidarem amigavelmente com mortos-vivos geralmente têm atitude inicial hostil. Veja Resolvendo Interações (Livro do Mestre, Capítulo 8), para maiores informações sobre o reflexo destas atitudes iniciais nas interações.

Idiomas. Você sabe falar, ler e escrever Órquico, Guturalês e um idioma adicional (geralmente, o idioma de sua raça original ou um dos idiomas das raças da Horda).

WÖRGEN

Worgen são grandes humanóides lupinos capazes de caminhar sobre as duas patas traseiras. Eles não são uma raça natural, mas sim o resultado de uma antiga maldição druídica. Tanto humanos quanto elfos noturnos são possíveis de serem afetados pela maldição dos worgen - se indivíduos de outras raças também

podem ser vítimas desta maldição, não é sabido.

A maldição é transmitida pela mordida do worgen. Caso venham a se reproduzir, os worgen terão filhos sem a maldição. Além disso, beber o sangue de um worgen é um jeito bastante eficaz de adquirir a maldição.

Worgens personagens jogadores são aqueles que passaram pelo Ritual do Equilíbrio: uma cerimônia que envolve beber as águas de Tal'doren, que lhes recobra a consciência e o controle sobre a fúria animal que os preenche graças à maldição - permitindo, inclusive, assumir novamente a forma de sua raça original quando estiverem em situações calmas.

A ORIGEM

A maldição dos worgen surgiu quando um secto druídico de elfos noturnos de devotos de Goldrinn, conhecido como os Druidas da Foice, aprendeu a assumir esta forma a fim de usar a selvageria dela na Guerra dos Sátiros. Eles eventualmente sucumbiram à fúria e os demais druidas concordaram em prendê-los, colocando-os em uma hibernação mágica sob uma árvore. E lá eles permaneceram até o dia em que foram despertados pela Foice de Elune, que estava em poder de Arugal. O arquimago utilizou o artefato para obter controle sobre os worgen e usá-los como uma arma contra os mortos-vivos que dominavam as terras da antiga nação de Lordaeron.

Com a morte de Arugal, a maldição começou a se espalhar pelos arredores da Floresta de Pinhaprata, até infiltrar-se através das muralhas de Gilnéas, onde rapidamente tornou-se uma epidemia. A tensão da maldição levou a nação a enfrentar uma

guerra civil, desestabilizando suas forças e tornando-os alvos fáceis para os worgens e mortos-vivos que invadiam.

Foi neste momento em que a nação de Gilnéas soube que estava condenada a perder para sempre a sua humanidade. Dentre os mortos pelas garras dos renegados de Sylvana e os amaldiçoados pela mordida dos worgen descontrolados, quase não restou um só humano vivo.

ENTRADA PARA A ALIANÇA

Aproveitando-se da vulnerabilidade de Gilnéas, os renegados aumentaram os esforços de invasão do reino humano. Em desespero, a nação lançou pedidos de ajuda para seus antigos companheiros da Aliança. Foram os elfos noturnos de Darnassus que responderam prontamente - sentindo-se na obrigação de ajudá-los, já que foram os responsáveis pela criação da maldição. Sem saber como revertê-la, eles auxiliaram os gilneanos a manterem a consciência e evitarem de perderem totalmente a sua humanidade.

Com este auxílio e com seu antigo lar dominado pela guerra, a nação de Gilnéas voltou a integrar a Aliança.

NOMES DE WORGEN

A maioria dos worgen mantém seu nome original após a transformação. Especialmente agora, que os indivíduos portadores desta condição estão mais sob controle e são membros reconhecidos da Aliança. Entretanto, alguns amaldiçoados sentem que a quebra que ocorreu em sua vida é grande demais, e adota um novo nome para representar este distanciamento.

Há ainda aqueles que mudam apenas o sobrenome, para deixar público que deixaram de ser parte de sua família original.

É comum eles adotarem nomes que exaltem seu lado mais feral.

Exemplos: Bocanegra, Dentessangue, Eviscerador, Galgodente, Grunhegume, Riso Lupino, Uivanoite, Uivassangue, Uivonegro.

OS WÖRGEN E AS CLASSES

Worgen são em sua maioria humanos que sofrem de uma terrível maldição. Sua aparência muda, mas eles ainda são essencialmente humanos. E como tal, eles estão dispostos a aprender de tudo que tenha alguém inclinado a ensiná-los. E o mesmo vale para os eventuais elfos noturnos afligidos pela maldição.

Entretanto, os gilneianos permanecem muito tempo isolados atrás da Muralha de Greymane, e algumas tradições ainda estão sendo estabelecidas dentro de sua cultura. Portanto, ainda são raros worgen Monges ou Paladinos. E é completamente desconhecida a existência de um worgen xamã.

TRAÇOS RACIAIS DOS WÖRGEN

Aumento no Valor de Habilidade. Dois valores de habilidade, à sua escolha, aumentam em 1. Além disso, seu valor de Constituição aumenta em 1.

Idade. Os worgens envelhecem como um membro comum de sua raça original.

Tendência. Os worgens não possuem inclinação a nenhuma tendência especial. Os melhores e os piores são encontrados entre eles.

Tamanho. Em sua forma lupina, os worgen variam muito em altura e peso, aumentando 20% em altura e em 30% o peso. Independentemente da sua posi-

ção entre esses valores, o seu tamanho ainda é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Dedicação Gilneiana. Você ganha proficiência em uma perícia, à sua escolha.

Forma Alternativa. Como uma ação livre, você pode assumir a forma de worgen. Seu corpo fica coberto por pêlos, garras crescem e você adquire aspectos lupinos. Enquanto estiver nesta forma, você possui algumas características especiais:

- vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato;
- vantagem nos testes de Força (Atletismo) que envolvam saltar e escalar, bem como nos testes de Destreza (Acrobacia) para evitar dano de queda;
- torna-se capaz de atacar com garras e mordidas. Seus ataques com garras são ataques desarmados com a propriedade Acuidade e que causam dano cortante. Já sua mordida é um ataque com arma corpo-a-corpo que usa Força para a jogada de ataque e causa dano igual a 1d6 de dano perfurante (e tem a possibilidade de infectar alvos humanos ou elfos noturnos com a maldição dos Worgen - de acordo com a vontade do Mestre);
- conta como uma criatura grande para determinar sua capacidade de carga, bem como quanto peso é capaz de empurrar, puxar ou erguer.

Retornar à força natural exige o gasto de uma reação e estar em uma situação de tranquilidade.

Vulnerabilidade a Acônito. Você passa a ser vulnerável ao dano causado por armas tratadas com Acônito, e a presença da planta o incomoda profundamente em qualquer situação, conferindo desvantagem em testes de Carisma e Sabedoria enquanto estiver na presença dela.

Filiação: Aliança. NPCs filiados à Aliança que não o conheçam geralmente têm atitude inicial amigável ou indiferente em relação a você, apesar de

sua forma monstruosa poder deixá-los inquietos, especialmente outros humanos. Já NPCs inimigos da Aliança geralmente têm atitude inicial hostil independente da forma na qual estiver. Veja Resolvendo Interações (Livro do Mestre, Capítulo 8), para maiores informações sobre o reflexo destas atitudes iniciais nas interações.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum e um idioma adicional.



Worgen após o Cataclisma.
Por Glenn Rane.



Yogg-Saron.
Por Dan Scott.

CAPÍTULO 2: CLASSES

Neste capítulo são apresentadas sugestões a respeito do lugar neste mundo para membros das classes básicas do Livro do Jogador. Bem como são oferecidas algumas opções novas dentro dessas classes, que são adições interessantes para representar os heróis do cenário de Warcraft. Além disso, neste capítulo também estão três classes novas: caçador de demônios, cavaleiro da morte e xamã.

AS CLASSES BÁSICAS

As classes básicas do Capítulo 2 do Livro do Jogador já oferecem muitas opções legais e plenamente válidas para criar heróis de Azeroth.

A primeira parte deste capítulo dedica-se a dar uma visão geral sobre a situação

delas no cenário de Warcraft e oferecer algumas novas opções para algumas delas.

BÁRBARO

As terras de Azeroth são marcadas pela guerra e selvageria. Uma combinação propícia para o surgimento de povos bárbaros. Sem o refinamento das técnicas de um guerreiro, contando apenas com sua fúria, muitos orcs, trolls e anões do Clã do Martelo Feroz seguem este caminho. Além destes, os tauren – em especial os yaungol – e os elfos noturnos contam com um bom número de bárbaros dentre os seus, dada a proximidade de suas culturas dos caminhos primais.

Dentre as raças mais urbanas, os bárbaros são mais raros. Seu papel sendo

substituído pelo do guerreiro, à medida que elas vão se afastando do contato com os espíritos primitivos da terra.

Caminhos Primitivos

Bárbaros de raças que praticam a religião do Culto aos Antigos geralmente possuem maior afinidade com o Caminho do Guerreiro Totêmico, recebendo seus dons diretamente dos Antigos Guardiões: Aviana (águia), Goldrinn/Lo'Gosh (lobo) e Ursoc e Ursol (urso). Os demais tendem a seguir o Caminho do Furioso, uma opção bastante popular entre os orcs e trolls.

BARDO

Em Azeroth, os bardos vêm das carreiras de historiadores, arautos, mensageiros e conselheiros. Sua habilidade diplomática os permite muitas vezes entrar em territórios onde outros membros de sua facção seriam presos ou mortos. E eles sempre podem contar com um pouco de ajuda da

magia e furtividade para abrir as portas que eventualmente se fechem pela via social. Não é à toa que esta classe é uma opção interessante para espões.

A maioria dos bardos se reconhece como membro de um colégio, que é mais uma rede de informações informal do que um real local de aprendizado. Cada colégio possui objetivos e ensinamentos próprios, muitas vezes enviando seus membros em missões arriscadas, sem que ninguém tenha certeza de quem toma as decisões de quando delegar as missões. Os membros apenas recebem a missão por um de seus vários canais seguros e as cumprem. Confiando na capacidade dos demais membros de manter seus meios de comunicação sigilosos.

Claro, há competitividade e inimizades dentro dos colégios, mas em um mundo tão marcado por guerras e ameaças, seus membros aprenderam a se identificarem e deixarem as diferenças de lado, mesmo que apenas momentaneamente, em favor de garantir os interesses de suas organizações. Afinal, uma rede de espões e pessoas influentes é bastante útil para qualquer agente.

É dito que a tradição bárdica iniciou com os altaneiros, que empregavam agentes versados na furtividade e magia para fazerem espionagem política. Mas, com o passar dos anos e o crescimento desta tradição entre os seres das mais variadas raças, o colégio de espões original acabou tornando-se algo completamente diferente da tradição original. Alguns bardos lamentam essa deturpação (mesmo sem saber direito como era originalmente) e outros aceitam isso como uma evolução natural.



Senhores da Guerra: Grommash.
Por Laurel D. Austin.

COLÉGIOS DE BARDO

Existem inúmeros colégios de bardo espalhados por Azeroth. E é impossível saber muitas informações sobre eles por conta de sua natureza informal. Entretanto, os dois colégios de maior reputação são o Colégio da Bravura e o Colégio do Conhecimento.

O Colégio da Bravura é o mais popular dentre os bardos da Horda, que alegam que sua origem vem dos bardos do clã órquico do Brado Guerreiro, que elevavam os ânimos de seus irmãos e amedrontavam seus inimigos com suas músicas tribais.

Já o Colégio do Conhecimento é mais comum entre os bardos da Aliança, que se vêem como descobridores de conhecimentos há muito perdidos. Apesar dos altos elfos remanescentes alegarem que este colégio é uma tentativa de aproximação dos bardos altaneiros de outrora, o resto da Aliança o encara como uma tradição recente que foi desenvolvida pelos agentes das Escamas do Tempo e popularizada por arqueólogos como Harrison Jones.

NOVAS MAGIAS DE BARDO

Além das magias listadas no Livro do Jogador, os bardos de Azeroth possuem acesso às seguintes magias:

2º Nível

Explosão Arcana (evocação)†

Lança de Gelo (evocação)†

Polimorfia (transmutação)†

† magias com este símbolo são novas e estão listadas no Capítulo 6 deste livro.

BRUXO

O bruxo é o mais volátil e insaciável entre os usuários de magia arcana. Embora também se ponha a serviço de causas nobres e não seja inerentemente mau, seu desejo de compreender a magia negra e de exercer um controle irrevogável sobre forças malignas fermenta a desconfiança mesmo entre os aliados mais próximos.

O bruxo contempla o abismo sem hesitar, conjurando o caos que reconhece dentro de si para fins devastadores no campo de batalha. Suas maiores habilidades são alimentadas pelo pacto sobrenatural que fez. Ele se serve de magias sombrias poderosas para manipular e degradar a mente e o corpo de seus inimigos.

PATRONOS TRANSCENDENTAIS

Azeroth é um mundo rico em seres com poderes que rivalizam os deuses e capazes de fornecerem uma centelha de sua essência para empoderar seus agentes. Eis alguns exemplos de patronos:



Brann Barabronze, da Liga dos Exploradores.
Por Jon Neimeister.

ARQUIFADAS

Alguns humanos (em sua maioria gilneianos), elfos (especialmente os noturnos, mas há sangrentos também), trolls e taurens fazem pactos com entidades poderosas do Sonho Esmeralda (ou do Pesadelo Esmeralda).

Guardião Ornanos. Um dos filhos mais velhos de Cenárius, ele passou muito tempo patrulhando as florestas do Vale Gris, protegendo-as de invasores. Com a morte de Cenárius, ele passou a dedicar-se mais à defesa do Sonho Esmeralda das depredações de Xavius e outros corruptores. Ele é um bom patrono para conceder o Pacto do Tomo.

Lunara, a Primogênita de Cenarius.

Tida como a dríade mais perigosa de todas, Lunara habita o Bosque Onírico, em Val'sharah, e empenha-se a proteger as florestas de Kalimdor. Ela não é alegre e brincalhona como as demais de sua raça. Ela é uma ótima patrona para conceder o Pacto da Lâmina.

Sombra de Erânicos. Erânicos foi um poderoso dragão verde encarregado de prevenir o retorno de Hakkar para este mundo. Porém, ao entrar no templo de Atal'Hakkar, ele foi corrompido pelas forças do mal. O Erânicos original foi morto, mas sua sombra permanece presa ao templo, fortalecendo-se com a corrupção enquanto aguarda o momento em que poderá soltar-se das amarras místicas que o ligam à estrutura e espalhar a corrupção do Pesadelo Esmeralda por toda Azeroth. Ele é um bom patrono para conceder o Pacto da Corrente.

CORRUPTORES

Quase todo bruxo encontrado em Azeroth tem como patrono algum demônio da Legião Ardente. Esta tradição é tão antiga e presente que até mesmo nas grandes capitais não é difícil encontrar algum tutor que o oriente na jornada para fazer o pacto.

Kil'jaeden, o Senhor das Chamas. É um poderoso Man'ari, braço direito de Sargeras e líder supremo da Legião Ardente. Seu objetivo final é converter tantos mortais quanto for possível e dominar tudo sob a bandeira de seu exército demoníaco, quando então seria capaz de destruir toda a criação. Ele é um ótimo patrono para conceder o Pacto da Corrente.

Mãe Matrona Malévola. É a capitã de um destacado de Shivaras que traíram Sargeras e agora lutam ao lado dos Illidari para evitar a destruição de toda a vida. Segundo ela, não há diversão alguma em um mundo sem vida. Ela é uma boa patrona para conceder o Pacto da Lâmina.

Varimathras, o Insurgente. Um dos três Nathrezim originalmente colocados para liderar os mortos-vivos, Varimathras fez um acordo com Sylvana, a Rainha Banshee, a fim de auxiliá-la a rebelar-se contra o Rei Lich, auxiliando na criação dos Renegados. Eventualmente, ele traiu Sylvana e tentou tomar controle da Cidade Baixa, porém, foi derrotado com o auxílio de Thrall. Agora, morto no plano material, sua essência vive na Espiral Etérea, de onde planeja sua vingança. Ele é um bom patrono para conceder o Pacto do Tomo.

GRANDES ANTIGOS

Todos os bruxos do Clã Martelo do Crepúsculo são conhecidos por fazerem pactos com os Deuses Antigos. Além disso, seus sussurros enlouquecedores já clamaram a sanidade e converteram mais de um sacerdote iniciado.

Cthun, o Deus Antigo da Loucura. O deus antigo da loucura e caos, é o criador dos qiraji e patrono de Cho'gal, o líder do Martelo do Crepúsculo. Após os eventos da abertura do portal de Ahn'Qiraj, um grupo de aventureiros supostamente matou a forma física de Cthun – mas isso não o atrapalhou de continuar sussurrando ordens e fazer pactos com bruxos por toda Azeroth. Ele é um bom patrono para conceder o Pacto da Corrente.

N'Zoth, o Corruptor. O mais fraco dos quatro deuses antigos, muito pouco é sabido sobre ele. Há indícios de que ele ficou preso sob os oceanos por milênios, e que seu objetivo é deturpar tudo o que ele conseguir. É dito que ele foi o responsável pela corrupção de Neltharion, pela criação das nagas e parcialmente responsável pela criação do Pesadelo Esmeralda. Ele é um ótimo patrono para conceder o Pacto do Tomo.

Yogg-Saron, o Monstro nos Pesadelos. O responsável por muitas mazes que recaíram sobre Azeroth, ele é o responsável pela Maldição da Carne (uma doença que transformou criações dos Titãs em seres mortais), pela corrupção de Loken e pela criação da semente que deu origem ao Pesadelo Esmeralda. Ele estava aprisionado no subterrâneo do continente de Nortúndria, onde sua forma física foi morta

por aventureiros. É dito que seu sangue era capaz de levar qualquer mortal a ter surtos de violência. Ele é um ótimo patrono para conceder o Pacto da Lâmina.

NOVAS INVOCÇÕES MÍSTICAS

Além das Invocações Místicas listadas no Livro do Jogador, os bruxos de Azeroth podem escolher dentre as abaixo.

CAVALEIRO CORROMPIDO

Pré-requisito: 12º nível

Você pode conjurar *convocar montaria* sem precisar gastar um espaço de magia ou componentes materiais. Você só pode fazer isso novamente após um descanso curto.

DEMONOLOGIA PROFANA

Pré-requisito: Característica Pacto da Corrente, conjurar demônio (magia de 2º nível), 12º nível

Suas magias *conjurar criatura sombria* e *conjurar demônio* (magias novas, veja a descrição no Capítulo 6) podem trazer criaturas mais poderosas que o normal. Você pode escolher lançá-las como se fossem Arcanas Místicas.



Garrell Strout, um renegado bruxo.
Por Daren Bader.

DRENAR VIDA

Pré-requisito: Característica Pacto do Tomo, toque vampírico (magia de 3º nível), 7º nível

Quando você conjura toque vampírico, você pode realizar ataques à distância com magia, no lugar de ataques corpo-a-corpo, caso esteja a até 3 metros de distância do alvo.

ESTILHAÇO DE ALMA

Pré-requisito: bruxaria (magia de 1º nível) ou toque vampírico (magia de 3º nível)

Se uma criatura for reduzida a 0 pontos de vida enquanto estiver sob os efeitos da magia *bruxaria* ou *toque vampírico*, conjurada por você, parte da alma dela é capturada na forma de um pequeno cristal de cor púrpura chamado Estilhaço de Alma.

Como uma ação, você pode quebrar este cristal para consumi-lo e imediatamente gastar 1 ou mais Dados de Vida para recuperar pontos de vida, como se tivesse acabado de realizar um descanso curto. Apenas você pode fazer este uso do Estilhaço de Alma.

MALDIÇÃO AGONIZANTE

Pré-requisito: Característica Pacto do Tomo, bruxaria (magia de 1º nível)

Quando você conjura *bruxaria*, adicione seu modificador de Carisma ao dano causado pela magia.

Esta invocação mística não pode ser usada em conjunto com Maldição das Sombras.

MALDIÇÃO DAS SOMBRAS

Pré-requisitos: Característica Pacto do Tomo, bruxaria (magia de 1º nível), 7º nível

Quando você conjura *bruxaria*, além dos efeitos normais da magia, você torna o alvo vulnerável a dano necrótico.

Esta invocação mística não pode ser usada em conjunto com Maldição Agonizante.

MALDIÇÃO DOS ELEMENTOS

Pré-requisitos: Característica Pacto do Tomo, bruxaria (magia de 1º nível), 9º nível

Quando você conjura *bruxaria*, além dos efeitos normais da magia, você torna o alvo vulnerável a dano de ácido, frio, fogo, elétrico ou trovão (sua escolha, no momento em que conjura a magia).

MALDIÇÃO IMOLANTE

Pré-requisito: Característica Pacto da Lâmina, bruxaria (magia de 1º nível)

O dano extra causado pela sua magia *bruxaria* é de fogo, no lugar de necrótico, e toda vez que o alvo receber dano por fogo de outra fonte, adicione seu modificador de habilidade de conjuração no dano (mesmo que não tenha sido causado por você).

PEDRA DA ALMA

Pré-requisito: característica Estilhaço de Alma

Você pode criar uma Pedra da Alma a partir de um Estilhaço de Alma e dedicá-la à alma de uma criatura do tipo Humanoide (que pode ser você). A Pedra da Alma se parece com uma pérola negra, do tamanho de um olho humano e parece conter uma energia negra misteriosa em seu interior. Caso a criatura obtenha um fracasso no Teste de Resistência contra a Morte (ver *Caindo a 0 Pontos de Vida*, no Capítulo 9 do Livro do Jogador), seja por ter rolado, seja por ter sofrido dano, a Pe-

dra da Alma imediatamente quebra-se e a criatura recupera 1 ponto de vida.

A Pedra da Alma dura até seu próximo descanso longo. Você não é capaz de fazer uma segunda Pedra da Alma enquanto a primeira não tiver quebrado ou acabado sua duração. Mudar a criatura a quem a Pedra da Alma está dedicada é possível, mas só pode ser feito após um descanso curto.

PEDRA DA VIDA

Pré-requisito: característica Estilhaço de Alma

Você pode criar uma Pedra da Vida a partir de um Estilhaço de Alma. A Pedra da Vida parece uma rocha verde amarelada do tamanho de um olho humano. Como uma ação, qualquer um em posse desta pedra pode quebrá-la para consumi-la e imediatamente gastar 1 ou mais Dados de Vida para recuperar pontos de vida, como se tivesse acabado de realizar um descanso curto.

POTENCIALIZAÇÃO DEMONÍACA

Pré-requisito: Característica Pacto da Corrente, conjurar demônio (magia de 2º nível), 7º nível

Você pode gastar um espaço de magia - ou um estilhaço de alma, caso possua - para empoderar uma criatura do tipo Corruptor que esteja sob seu controle. Como uma ação, você concede a ela uma quantidade de pontos de vida temporários igual ao nível do espaço de magia utilizado + seu nível de bruxo. Além disso, por uma quantidade de turnos igual ao seu modificador de Carisma, o deslocamento do alvo é dobrado, ele ganha +2 de bônus na CA, ele tem vantagem em testes de resistência de Destreza e ga-

nhuma uma ação adicional em cada um dos turnos dele. A ação pode ser usada apenas para realizar as ações de Atacar (um ataque com arma, apenas), Disparada, Desengajar, Esconder ou Usar um Objeto. Mesmo caso perca o controle sobre o alvo, os efeitos permanecem sobre ele até que a duração termine.

Você não pode fazer isso novamente até ter concluído um descanso curto ou longo.

NOVAS MAGIAS DE BRUXO

Além das magias listadas no Livro do Jogador, os bruxos de Azeroth possuem acesso às seguintes magias:

Truque

Seta Sombria† (evocação)

1º Nível

Conjurar Criatura Sombria† (conjuração)

2º Nível

Conjurar Demônio† (conjuração)

3º Nível

Forma Demoníaca† (transmutação)

Mão de Gul'dan† (conjuração)

Olho de Kilrogg† (conjuração)

Respirar na Água (transmutação)

5º Nível

Escravizar Demônio† (encantamento)

7º Nível

Semente da Corrupção† (necromancia)

9º Nível

Portal (conjuração)

† magias com este símbolo são novas e estão listadas no Capítulo 6 deste livro.

CLÉRIGO

O clérigo tem uma identidade forte espiritual que usa o poder divino para inspirar e proteger seus aliados, curar os feridos e os desvalidos. Além disso, ele também representa a fúria divina e muitos deles possuem crenças que os imbuem com poderes sombrios, que usam para trazer um fim doloroso àqueles que se opõem aos desígnios das entidades que representam.

Apesar das diferenças, todos os clérigos de Azeroth possuem algo em comum: uma fé inabalável, de onde extraem grandes poderes.

RELIGIÕES

Em Azeroth existem poucos deuses, porém muitas religiões. Ambos são melhor explicados no Capítulo 5, mas por hora é importante saber que o que vai definir o domínio e crenças de seu clérigo é a religião que ele escolhe seguir, não necessariamente o deus. São raros os clérigos devotos de um deus específico - e

em sua maioria, eles são de povos bárbaros que reconhecem os demais deuses, mas veneram um em especial por ser o seu criador ou protetor.

NOVO DOMÍNIO: CORRUPÇÃO

A corrupção é um fato em Azeroth tão certo quanto a própria morte. Nem toda criatura torna-se corrompida, mas enquanto há seres efetivamente incapazes de morrer, não existe entidade completamente à salvo da loucura e decadência trazidas pela corrupção.

Não existe um deus da corrupção. Ela foi criada muito antes dos deuses e sua natureza transcende os domínios ao alcance dos próprios deuses. O mais parecido com isso são os Lordes do Vazio, seres infinitamente poderosos e alienígenas, incapazes de manifestarem-se no universo físico por sua própria natureza contrariar as leis naturais. Eles criaram os Deuses Antigos para servirem como seus agentes dentro da realidade e espalharem sua corrupção. Clérigos com o domínio da Corrupção podem venerar tanto os Deuses Antigos quanto a filosofia da Sombra, muitas vezes sem saber o quão próximos ficam de serem vitimados pela insanidade inerente às energias com as quais lidam.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA CORRUPÇÃO

Nível de
Clérigo Magias

1º	conjurar sombra†, sussurros dissonantes
3º	cegueira/surdez, coroa da loucura
5º	medo, fome de Hadar
7º	compulsão, confusão
9º	dominar pessoa, ligação telepática de Rary

† magias com este símbolo são novas e estão listadas no Capítulo 6 deste livro.



Uma anã clériga.
Por Glenn Rane.

CRENÇAS E DOMÍNIOS DE AZEROTH

Em Azeroth é comum não dedicar-se a uma única divindade, mas sim colocar sua fé na crença como um todo. Em razão disso, estão listados também os domínios associados aos panteões e religiões aos quais tais deuses pertencem.

Religião	Tendência	Domínios
A Luz e a Sombra	Neutra	Todos
- Luz	Leal e Boa	Conhecimento, Guerra, Luz e Vida
- Sombra	Caótica e Má	Corrupção, Enganação, Guerra e Morte
Culto aos Antigos	Neutra	Guarda, Luz, Natureza, Tempestade e Vida
- Agamaggan	Caótico e Bom	Guerra e Tempestade
- Aviana	Caótica e Boa	Conhecimento e Enganação
- An'she	Leal e Bom	Conhecimento, Luz e Vida
- Cenárius	Caótico e Bom	Natureza e Vida
- Eluna (Mu'sha)	Neutra e Boa	Luz, Natureza e Vida
- Goldrinn (Lo'Gosh)	Caótico e Bom	Guerra e Morte
- Lorde Xavius	Caótico e Mau	Corrupção e Enganação
- Mãe Terra	Neutra	Natureza, Morte e Vida
- Malorne (Apa'ro)	Leal e Bom	Conhecimento e Natureza
- Pai Céu	Neutro	Luz, Natureza e Tempestade
- Rainha Azshara	Neutra e Má	Conhecimento ¹ e Tempestade
- Ursoc e Ursol	Neutros	Guerra e Natureza
Deuses Antigos	Caótica e Má	Conhecimento, Corrupção, Morte e Tempestade
- C'thun	Caótico e Mau	Conhecimento e Corrupção
- N'Zoth	Caótico e Mau	Corrupção e Tempestade
- Y'Shaarj	Caótico e Mau	Corrupção e Morte
- Yogg-Saron	Caótico e Mau	Corrupção e Morte
Mistério dos Criadores	Leal e Neutra	Conhecimento, Guerra, Luz, Natureza e Tempestade
- Arkhaedas	Leal e Bom	Guerra e Tempestade
- Freya	Neutra e Boa	Natureza e Vida
- Hodir	Leal e Neutro	Conhecimento e Tempestade
- Mimiron	Leal e Neutro	Conhecimento ¹ e Enganação
- Odyn	Leal e Bom	Enganação, Guerra e Tempestade
- Ra	Leal e Neutro	Guerra, Luz e Tempestade
- Thorim	Leal e Neutro	Natureza e Tempestade
Rei Lich	Leal e Mau	Corrupção, Morte e Natureza
Veneração aos Loa ²	Qualquer	Todos

1 Se tiver acesso ao Sword Coast Adventurer's Guide, substitua o domínio Conhecimento pelo Arcana.

2 Tipicamente, um praticante desta religião não venera exclusivamente um loa (como eles chamam esses deuses selvagens) específico, mas sim reconhece a influência de cada um sobre aspectos do mundo, sendo possível, então, adotar qualquer Domínio e ter qualquer tendência. No 3 é falado mais a respeito da prática do vodu.

DEUSES OU PATRONOS?

Os Deuses Antigos também são opções de patronos sobrenaturais para bruxos (ver página 50), além de constarem como opções válidas de deuses para os clérigos. Misteriosos em seus caminhos, a modalidade de poderes que eles oferecem depende mais da forma como o seguidor chegou a ganhar os poderes do que do status divino da entidade venerada. Um cultista que alcançou a iluminação divina através da crença filosófica manipulará poderes sobrenaturais como um clérigo, enquanto um indivíduo que conseguiu de alguma forma atrair a atenção da entidade e fazer um pacto com ela será um bruxo.

O mesmo acontece com a Seita dos Malditos, que venera o Rei Lich.

TRUQUE ADICIONAL

Quando você escolhe esse domínio no 1º nível, você ganha o truque zombaria viciosa se você ainda não o conhecia. Ele passa a contar como um truque de classe para você.

PRESENTE DOS ANTIGOS

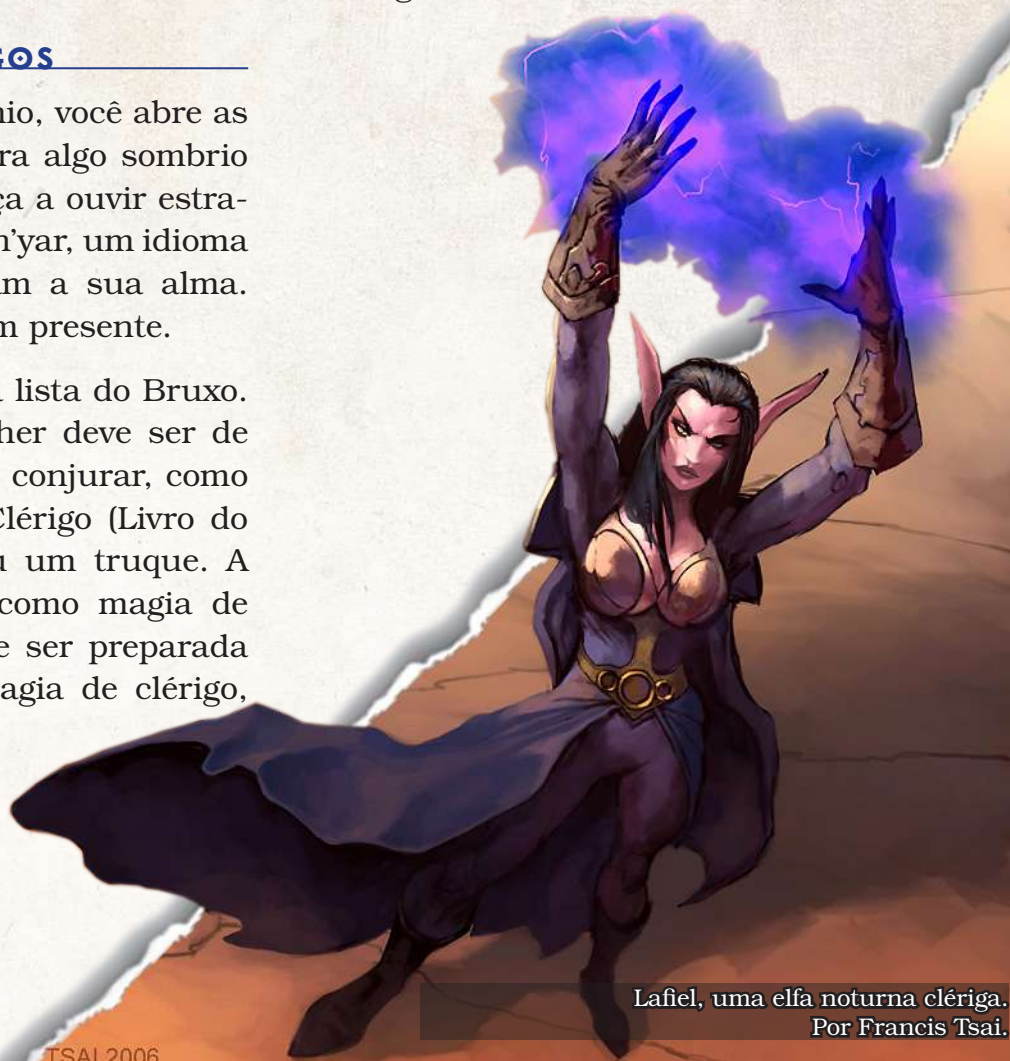
Ao selecionar esse domínio, você abre as portas de sua mente para algo sombrio e misterioso. Você começa a ouvir estranhos sussurros em Shath'yar, um idioma alienígena. Eles alcançam a sua alma. Mas em troca, deixam um presente.

Escolha uma magia da lista do Bruxo. A magia que você escolher deve ser de um nível que você possa conjurar, como mostrado na tabela O Clérigo (Livro do Jogador, Capítulo 3), ou um truque. A magia escolhida conta como magia de clérigo para você, e deve ser preparada como qualquer outra magia de clérigo, caso queira conjurá-la.

CANALIZAR DIVINDADE: FORMA DO CAOS

A partir do 2º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para assumir uma forma de pura energia caótica.

Com uma ação, você ergue seu símbolo sagrado e entra na forma do caos.



Lafiel, uma elfa noturna clériga.
Por Francis Tsai.

TSAI 2006

Enquanto permanecer nela, você tem os seguintes benefícios:

- Pode conjurar livremente o truque seta caótica, mesmo que ele não seja parte de sua lista de magias de clérigo;
- Todo dano necrótico e/ou psíquico que causar com suas magias ignorará resistência a dano psíquico ou necrótico;
- Tem resistência a dano psíquico e necrótico, caso já não tenha;
- É capaz de compreender e falar Shath'yar, o idioma enlouquecedor dos Deuses Antigos, caso já não seja.

A forma do caos dura uma quantidade de rodadas igual ao seu modificador. Após o término, você reverte à sua forma original no início do seu próximo turno.

ESCUDO DE PENSAMENTOS

A partir do 6º nível, seus pensamentos tornam-se caóticos demais para serem lidos através de telepatia ou outros meios, a não ser que você se esforce para torná-los coerentes e possíveis de serem lidos. Você também adquire resistência a dano psíquico.

CONJURAÇÃO PODEROSA

A partir do 8º nível, você adiciona seu modificador de Sabedoria no dano causado por qualquer truque de clérigo.

RENDER-SE À LOUCURA

Ao atingir o 17º nível, você passa a ter uma ligação bem mais forte com as forças da entropia, o que reflete num aprimoramento de sua forma do caos. Agora, enquanto estiver sob efeito de Canalizar Divindade: Forma do Caos, o caos toma controle sobre seu corpo, tornando você imune às condições

Amedrontado, Enfeitiçado, Inconsciente e Surdo.

Além disso, você pode estender a duração de sua Forma do Caos, recebendo 2d8 de dano psíquico por rodada adicional, no início de cada turno. Este dano não pode ser modificado para outro tipo, nem diminuído ou negado de qualquer forma.

NOVO DOMÍNIO: PROTEÇÃO

O domínio da proteção é um presente divino para que os clérigos possam adotar

NOVAS MAGIAS DE CLÉRIGO

Além das magias listadas no Livro do Jogador, os clérigos de Azeroth possuem acesso às seguintes magias:

Truque

Açoite Mental† (encantamento)

1º Nível

Conjurar Criatura Sombria† (conjuração)
Impacto Mental† (encantamento)
Palavra Sombria: Dor† (necromancia)

2º Nível

Calcinação Mental† (transmutação)
Forma Sombria† (transmutação)
Grito Psíquico† (encantamento)
Penitência† (evocação)

3º Nível

Agrilhoar Morto-Vivo† (necromancia)
Espírito da Redenção† (abjuração)
Supressão de Dor† (abjuração)

4º Nível

Salto da Fé† (transmutação)

† magias com este símbolo são novas e estão listadas no Capítulo 6 deste livro.

um papel mais ativo como protetores de seu rebanho, auxiliando o fraco a empoderar-se e tornar-se mais capaz de fazer frente ao forte.

Os deuses que oferecem tal domínio geralmente colocam-se como vigias e guardiões de locais e povos, e esperam que seus seguidores adotem posturas semelhantes, sempre patrocinando a causa da defesa de nações, povos e ideais; mesmo que para isso seja necessário adotar uma posição de ataque.

Clérigos detentores deste domínio geralmente veneram panteões como um todo, e não apenas divindades específicas, crendo que não lhes cabe favorecer alguns, mas sim proteger a todos aqueles que estão sob o escudo de sua fé.

MAGIAS DO DOMÍNIO DA PROTEÇÃO

Nível de Clérigo Magias

1º	<i>armadura arcana, santuário</i>
3º	<i>ajuda, vínculo protetor</i>
5º	<i>espírito da redenção†, proteção contra energia</i>
7º	<i>aura de pureza, guardião da fé</i>
9º	<i>círculo de poder, muralha de energia</i>

† magias com este símbolo são novas e estão listadas no Capítulo 6 deste livro.

DEFESA DIVINA

Quando você escolhe esse domínio no 1º nível, você aprende o truque proteção contra lâminas, que passa a ser considerado um truque de clérigo para você.

ÉGIDE DIVINA

A partir do 1º nível, você pode conjurar uma proteção divina usando a energia residual de suas magias. Quando causar dano de fogo, necrótico ou radiante com

uma magia de clérigo de 1º nível ou superior, você pode, simultaneamente, usar uma vertente do poder da magia para criar uma proteção mágica em si mesmo, que dura até o término de seu próximo descanso longo. A proteção tem pontos de vida iguais ao dobro do seu nível de clérigo + seu modificador de Sabedoria. Sempre que você sofrer dano, a proteção sofrerá o dano no lugar. Se o dano reduzir a proteção a 0 pontos de vida, você sofre qualquer dano remanescente.

Quando a proteção estiver com 0 pontos de vida, ela não poderá mais absorver dano, mas a mágica permanece. Toda vez que causar dano de fogo, necrótico ou radiante com uma magia de clérigo, a proteção recupera um número de pontos de vida igual ao dobro do nível da magia.

Uma vez que você tenha criado a proteção, você não pode criá-la novamente até terminar um descanso longo.

CANALIZAR DIVINDADE: EXPIAÇÃO

A partir do 2º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para marcar um aliado que esteja em seu campo de visão. Sempre que você causar dano de fogo, necrótico ou radiante em um alvo, o aliado marcado receberá uma quantidade de pontos de vida temporários igual a metade do dano causado. A marca dura enquanto mantiver sua concentração, até um limite de 1 minuto, e você pode gastar uma reação para mudá-la de um aliado para outro enquanto não acabar a sua concentração.

PROJETAR PROTEÇÃO

A partir do 6º nível, quando uma criatura que você possa ver a até 9 metros sofrer dano, você pode usar sua reação para

fazer com que sua Égide Divina absorva aquele dano. Se esse dano reduzir a proteção a 0 pontos de vida, a criatura protegida sofrerá qualquer dano remanescente.

CONJURAÇÃO PODEROSA

A partir do 8º nível, você adiciona seu modificador de Sabedoria no dano causado por qualquer truque de clérigo.

OLHAR DE PENITÊNCIA

A partir do 17º nível, você pode gastar uma reação após lançar uma magia de clérigo, de nível 1 ou maior, que cause dano de fogo, necrótico ou radiante, para fortalecer você e uma quantidade de criaturas igual ao seu modificador de Sabedoria, desde que elas estejam a até 30 metros de você e dentro de seu campo de visão. Tal fortalecimento recupera uma quantidade de pontos de vida de todos os alvos igual a 2 + o nível do espaço da magia gasto.

DRUIDA

Guardião da natureza que busca preservar o equilíbrio e proteger a vida, o seguidor do druidismo é muito mais que um mero sacerdote da natureza. Trata-se de uma ordem cultural assentada sobre tradições tão antigas que até mesmo a origem da sua classe é preservada por uma mitologia milenar.

O druida se serve da energia bruta da natureza para preservar a vida e harmonia em Azeroth. A comunhão com a natureza e com o semideus Cenarius, Senhor da Floresta, confere-lhe o dom da metamorfose, o qual lhe permite assumir a forma de toda sorte de criaturas da natureza e acessar poderes distintos.

NOVO CÍRCULO DRUÍDICO: CÍRCULO DO EQUILÍBRIO

Os elementos que deram forma ao universo são forças da natureza fluidas. Alguns seres buscam moldar essas forças naturais para atender os seus desígnios. Os druidas, entretanto, veneram os antigos, seres que se valem destas forças para proteger o mundo natural. Há muito tempo, o equilíbrio natural do planeta foi quebrado, deixando-o vulnerável a eventos catastróficos, desde a primeira invasão da Legião Ardente, até o Cataclisma.

Equilibrando os poderes sagrados da lua, do sol e estrelas, os druidas do Círculo do Equilíbrio canalizam magias movidas pelas forças naturais e arcanas - potencializando sua conjuração ao assumirem a forma de um luniscante (ver Apêndice) - e saem pelo mundo buscando acabar com as fontes de desequilíbrio de forças naturais que ameaçam a ordem natural das coisas.

BÊNÇÃO DA LUA E DO SOL

Quando você escolhe esse círculo no 2º nível, toda magia de fogo que conjurar passa a causar dano radiante no lugar. Além disso, você ganha o truque *rajada mística*.

FORMA LUNISCANTE

Também no 2º nível, você pode usar sua característica de Forma Selvagem para assumir a forma de um luniscante. Diferente do uso normal da forma selvagem, você retém sua capacidade de conjurar magias de druida e suas estatísticas quase não mudam. Exceto por:

- Sua armadura é absorvida pela forma. Nesta forma, sua Classe de Ar-



madura será 10 + seu modificador de Destreza + seu modificador de Sabedoria.

- Você é capaz de conjurar magias de druida sem a necessidade de prover componentes materiais, como se estivesse sempre empunhando um foco de conjuração. Além disso,

NOVAS MAGIAS DE DRUIDA

Além das magias listadas no Livro do Jogador, os druidas de Azeroth possuem acesso às seguintes magias:

1º Nível

Fogo Lunar† (evocação)

2º Nível

Vórtice de Ursol† (transmutação)

3º Nível

Estouro da Manada† (transmutação)

Surto Estelar† (evocação)

4º Nível

Avivar† (transmutação)

5º Nível

Chuva Estelar† (evocação)

Rugido Incapacitante† (encantamento)

† magias com este símbolo são novas e estão listadas no Capítulo 6 deste livro.

you can add your modifier to your Wisdom modifier to your Constitution checks to avoid losing concentration when you take damage.

- You have disadvantage on ability checks of Dexterity.
- You can reduce your movement speed by flapping your wings, as if you were under the effect of the magic levitation. But you cannot execute any action while you flap your wings.

IMBUÍDO PELOS ASTROS

At the 6th level, your form becomes moonlit as you become imbued with some special magics. When you use your characteristic wild form to assume the form of moonlight, you pass to be considered as if you were prepared the magics *ball of fire*, *sphere of flame*, *ray of fire* and *star surge*†. These magics do not count against the maximum number of magics of druid that you are capable of preparing.

At the 7th level, you add to this list the magics *banishment* and *vine of magic*. And, at the 9th level, the magics *rain of stars*† and *column of fire*.

Magics marked with the symbol † are new and are described in Chapter 6.

EQUILÍBRIO LETAL

From the 10th level, whenever you cause radiant damage with magic to a target, you will receive a bonus equal to your modifier to Wisdom in the damage of your magics that cause energy damage, up to the end of your next turn.

In a similar way, whenever you cause energy damage with magic to a target,

CÍRCULOS DRUÍDICOS

Apesar de todos os druidas venerarem Elune, Cenarius e as demais entidades que compõem a família dos Antigos, os guardiões da natureza, existem muitas visões diferentes de como fazê-lo. E isso se reflete nas várias organizações druídicas existentes em Azeroth. Tais organizações substituem a função social dos círculos druídicos do Livro do Jogador, tornando a escolha do círculo (subclasse) em algo que se reporta mais ao caminho pessoal escolhido pelo druida do que uma organização à qual ele deva pertencer.

O Círculo Cenariano é a maior e mais famosa organização druídica existente em Azeroth. A tradição druídica toda veio deles. Entretanto, há ainda outros grupos de druidas, a maioria filiado ao Círculo Cenariano, dentre eles:

- **Ashen.** Um grupo de druidas seguidores de Ashamane, a pantera cinzenta. Têm predileção por assumirem formas animais de felinos. Seu líder é Delandros Brilhalua e eles guardam o templo de sua antiga em Val'Shara.
- **Druidas da Chama.** Liderados por Leyara, este grupo não faz parte do Círculo Cenariano, mas sim presta sua lealdade a Ragnaros, o Lor-

de das Chamas. Sua grande missão é reduzir o mundo a cinzas, acabar com as criações dos titãs e devolver o mundo ao seu estado natural de caos elemental e vida desenfreada sob o comando do Império Negro. Este grupo tem fortes laços de amizade com o Clã do Martelo do Crepúsculo.

- **Druidas da Garra.** Um clã de druidas muito ativos durante a Terceira Guerra, eles favorecem o uso de formas ursinas e seguem primariamente os ensinamentos dos gêmeos Ursoc e Ursol. Sua principal líder é Lea Patapétrea, e seus membros são dados a vagarem pelo mundo inteiro.
- **Druidas da Lua.** Um grupo dedicado a auxiliar na proteção do Templo de Elune, em Val'Shara. Eles são mais ligados às bênçãos da própria Elune e dos demais astros, favorecendo o uso da forma luniscante (ver quadro ao lado).
- **Druidas das Galhadas.** Um grupo dedicado a seguir os ensinamentos de Malorne, quem eles identificam como o pai de todas as coisas vivas. Eles são bastante secretivos, sempre vagando pelas partes mais selvagens do mundo e evitando de serem vistos. Sua líder é Sylendra Verdecanto.



Um elfo noturno druida.
Por Tyson Murphy.

você receberá um bônus igual ao modificador de Sabedoria no dano de suas magias que causem dano radiante, até o final de seu próximo turno.

ECLIPSE TOTAL

Quando chega no 14º nível, suas magias de druida ignoram a resistência do alvo a dano de energia e/ou radiante. Caso ele seja invulnerável a qualquer um desses tipos de dano, para você ele será considerado como se só tivesse resistência.

FEITICEIRO

Feiticeiros podem surgir dentre os membros de quaisquer raças, e a maioria dos não-usuários de magia arcana sequer são capazes de diferenciar feiticeiros de magos. Porém, os magos - em especial aqueles que aprendem sob as tradições dos Kirin-Tor - fazem muita questão de não serem jamais associados à imagem dos feiticeiros.

Trolls e elfos são raças comuns para nascerem feiticeiros. Os trolls consideram que estes indivíduos foram abenço-

OS DRUIDAS E AS FORMAS

Em Azeroth, as formas selvagens dos druidas são relacionadas aos Antigos aliados de Elune, que abençoaram aqueles que seguiram fiéis aos ideais ensinados por Cenarius com o conhecimento de como assumir as formas dos animais. Em teoria, um druida não simplesmente assume a forma de um animal qualquer, mas sim aprende individualmente como assumir uma forma relacionada a cada um dos animais representados pelos Antigos. Quando ele assume a forma de um urso, ele o faz de acordo com o conhecimento que foi ensinado aos druidas pelo próprio Ursoc. Quando transforma numa pantera, é de acordo com o que Ashamane ensinou a pedido de Cenarius.

Claro, com o tempo, os próprios druidas foram diversificando suas formas e estudando novas formas selvagens. O resultado disso são as formas luniscante e a forma da árvore da vida - ambas disponíveis apenas para druidas do círculo da terra. Essas formas são possíveis por árvores da vida serem

um tipo menor de Antigo e luniscantes serem uma raça de escolhidos de Elune. Mas elas demonstram que talvez o leque de possibilidades metamórficas dos druidas não seja tão restrito quanto imaginam.

O apêndice deste livro lista algumas bestas novas cujas formas os druidas do Círculo da Lua podem assumir. Eis a lista delas aqui, já separadas por nível de desafio e nível de druida necessário para acessá-las, para a sua conveniência:

NOVAS FORMAS SELVAGENS

Nível de Druida	ND	Bestas
6º	2	Espreitanoite (pg. 211), Urso da Floresta (pg. 215)
9º	3	Sabre de Gelo (pg. 214), Urso do Vale Gris (pg. 216)
12º	4	Gato-de-Sabre (pg. 212), Urso Dentilhaço (pg. 215)
15º	5	Deimossabre (pg. 210), Urso Pata de Gelo (pg. 216)
18ª	6	Manassabre (pg. 213), Urso Peliçado (pg. 217)

ados pelos espíritos, possuindo grande potencial para tornarem-se Loas se conseguirem juntar poder o suficiente quando ainda em vida. Já os elfos possuem opiniões divididas: os elfos sangrentos acham um acontecimento bastante natural - afinal, todo elfo sangrento nasce com um pouco de capacidade mágica inata - enquanto os elfos noturnos amaldiçoam o nascimento de um feiticeiro e geralmente o exilam assim que é descoberto, crendo que ele apresenta o potencial de tornar-se um detentor de poderes demoníacos.

ORIGENS DE FEITIÇARIA

A maioria dos feiticeiros nascidos são da Magia Selvagem, tendo seus poderes vindos das energias místicas da Nascente do Sol (que banham o mundo inteiro). Inclusive, desde a restituição da Nascente do Sol, o número de feiticeiros nascidos tem aumentado.

Contudo, existem ainda os feiticeiros vindos de Linhagem Dracônica - quase sempre descendentes de um dos Dragões Aspectos, que gostam de viver entre os mortais sob a forma humanóide - que são mais raros.

Curiosamente, descendentes de Malygos (o antigo Dragão-Aspecto Azul guardião da magia e segredos arcanos) e Kalecgos (seu sucessor) podem tanto apresentar poderes de natureza dracônica quanto de magia selvagem.

GUERREIRO

Os guerreiros são a epítome do combatente destemido no campo de batalha. Sua pura força marcial inspira coragem

NOVAS MAGIAS DE FEITICEIRO

Além das magias listadas no Livro do Jogador, os feiticeiros de Azeroth possuem acesso às seguintes magias:

1º Nível

Armadura de Agathys (abjuração)

2º Nível

Explosão Arcana† (evocação)

Lança de Gelo† (evocação)

Nova Congelante† (evocação)

Sopro de Dragão† (evocação)

3º Nível

Bloco de Gelo† (transmutação)

5º Nível

Bomba Viva† (transmutação)

Coluna de Chamas (evocação)

Supernova† (evocação)

† magias com este símbolo são novas e estão listadas no Capítulo 6 deste livro.

nos aliados e desespero nos inimigos. Peritos em todos os tipos de armas de combate corpo a corpo e possuidores de habilidade e força física incríveis, eles são perfeitos para servir na frente de combate e também como comandantes no campo de batalha.

Os guerreiros sempre fizeram parte importante da história de Azeroth, particularmente nos conflitos de civilizações antigas, quando o combate de perto, usando escudo e espada, era vital para determinar o sucesso das estratégias dos comandantes e o resultado das batalhas. Aqueles que adotam esta classe nos dias atuais honram essa tradição, buscando emular arquétipos marciais e ocupar nichos distintos.

ARQUÉTIPOS MARCIAIS

Campeões surgem em Azeroth de todos os lugares. Por ser um mundo que vive em conflito, histórias de camponeses ou outras vítimas da guerra que pegam em armas e tornam-se heróis são bem conhecidas. Talvez o mais conhecido de atualmente seja o falecido Rei Varian Wrynn, que emergiu das arenas da Horda e tornou-se o espadachim mais mortal de sua geração.

Os Mestres de Batalha, porém, são comuns em sociedades militarizadas mais estruturadas e organizadas. Os humanos e anões são particularmente conhecidos por seus exércitos produzirem excelentes estrategistas deste arquétipo.

Já arquétipos mais especializados, como o Cavaleiro Arcano, precisam de um antecedente tanto militar quanto arcano para surgirem. Sendo, portanto, mais comuns dentre os Elfos Sangrentos e os habitantes de Dalaran, ambos mantendo viva a tradição dos Altaneiros - supostamente, os criadores originários deste arquétipo. Porém, este tipo de guerreiro também existe entre os Anões do Clã do Ferro Negro e, conseqüentemente, entre os Gnomos e os membros do Clã do Martelo do Crepúsculo.

MODIFICAÇÃO: MESTRE DE BATALHA

Guerreiros com o arquétipo Mestre de Batalha de Azeroth possuem acesso a mais algumas manobras de combate, descritas abaixo:

Afetar Tendão. Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar ferir um tendão na perna dela. Você adiciona o dado de superioridade a jogada de dano do ataque e o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se fracassar, o deslocamento dela será reduzido pela metade (arredondado para cima) até o final de seu próximo turno.

Golpe Mortal. Quando você realizar a ação de Ataque, no seu turno, e tiver atingido o seu oponente, você pode gastar um dado de superioridade para agravar a mortalidade do ferimento. Quando você faz isso, role seu dado de superioridade e reduza dos pontos de vida máximos do alvo. Se o valor rolado no dado de superioridade for inferior ao dano causado pelo seu ataque, use o valor do dano no lugar. Os pontos de vida máximos do alvo retornam



Katoka Pavorgume, uma orquisa guerreira.
Por Wei Wang.

ao valor normal após ele terminar um descanso curto ou longo.

Ímpeto da Vitória. No seu turno, você pode usar uma reação após haver deixado um inimigo com 0 pontos de vida ou menos e gastar um dado de superioridade para renovar a sua determinação diante da derrota de um oponente. Quando o fizer, ganhe uma quantidade de pontos de vida temporários igual a sua rolagem de dado de superioridade + seu modificador de Constituição.

LADINO

Ladinos se cuidam sozinhos, optando por lutas nas quais eles ditam as regras. Eles são as sombras na noite que permanecem invisíveis até o momento exato de matar o oponente com uma facada rápida ou com uma toxina mortal injetada diretamente no sangue. Ladinos são ladrões, bandidos e assassinos oportunistas, mas há uma perícia incomparável em sua arte.

ARQUÉTIPOS DE LADINO

Assassinos podem surgir de qualquer lugar, sendo bastante comum haverem sociedades de indivíduos especializados em eliminar alvos estratégicos em quase todos os reinos e povos. Ladrões, então, são mais comuns ainda. A guerra deixa marcas terríveis por onde passa, espalhando fome, miséria e pessoas desesperadas o suficiente para especializarem-se na aquisição de bens dos outros. Já trapaceiros arcanos são ligeiramente mais raros, porém ainda comuns em sociedades que fazem amplo uso da magia, como os magos de Dalaran ou os Elfos Sangrentos.

NOVO ARQUÉTIPO: FORA DA LEI

Os foras da lei são os combatentes mais inescrupulosos de Azeroth. Agindo à margem da lei, quebram as regras à vontade e usam da enganação para conseguirem o que querem. Apesar de compartilharem muitos traços com os demais ladinos, os foras da lei não têm muito tato nem critério, e nunca negam um desafio que julguem à sua altura. Tal qual os outros ladinos, eles sentem necessidade de aguardar nas sombras pelo momento perfeito para executar seus intentos. E farão de tudo, especialmente lutar sujo, quando julgarem que os levará à vitória. Se a lâmina não corta fundo o bastante, esses bandidos se valem de uma pistola escondida, pegando os inimigos desprevenidos com um tiro rápido e letal.

LÁBIA

Quando escolhe este arquétipo, no 3º nível, você ganha proficiência em Enganação e Persuasão.

DISPARO LIGEIRO

A partir do 3º nível, você aprende a manter certa precisão ao disparar com armas de fogo enquanto está engajado com seus inimigos. Caso seu alvo esteja a até 3m



Aesadonna Al'mere, uma elfa sangrenta ladina.
Por Dan Scott.



Atacar pelas costas.
Por Mike Sutfin.

d e distância, você não tem desvantagem ao atacá-lo com uma arma de fogo enquanto estiver adjacente a uma criatura hostil. No 5º nível, seu alvo pode estar a até 4,5m, no 9º a 6m, no 13º a 7,5m, e, finalmente, no 17º nível seu alvo pode estar a até 9m de distância.

Adicionalmente, no 5º nível, você passa a poder usar sua característica Ação Artilhos para realizar um ataque a distância com uma arma de fogo ou recarregar rapidamente uma arma que possua a característica Recarga.

PERSUASÃO

A partir do 9º nível, sua capacidade de persuasão torna-se quase sobrenatural. Como uma ação, você pode conjurar enfeitiçar pessoas, sem a necessidade de prover componentes materiais. A CD é 8 + modificador de Carisma + bônus de proficiência. Para que você possa tentar persuadir seu alvo, é necessário que ele seja capaz de ouvi-lo e compreendê-lo. Você precisa terminar um descanso curto ou longo antes de poder usar essa característica novamente.

GOLPE DE SORTE

No 13º nível em diante, sempre que reduzir um inimigo a 0 pontos de vida, você recebe um aprimoramento de combate

aleatório que durará uma quantidade de turnos igual ao seu modificador de Carisma. Para determinar qual o aprimoramento recebido, role 1d6 e consulte a tabela seguinte:

d6 Aprimoramento

- 1 Tesouro Enterrado. Vantagem nos ataques contra seu próximo alvo. Caso ele seja reduzido a 0 pontos de vida antes da duração terminar, escolha um novo alvo.
- 2 Bandeira Negra. Sempre que tirar um valor igual ou maior que 16 no dado ao atacar, você poderá gastar uma reação para realizar um ataque corpo-a-corpo ou tiro de pistola contra outro inimigo.
- 3 Água Infestada de Tubarões. Sua margem de crítico aumenta em 2.
- 4 Postura Perfeita. Você renova seu uso de Persuasão. Caso não tenha usado essa característica ainda, role novamente.
- 5 Canhões de Bordo. Adicione seu bônus de proficiência ao dano causado por seus ataques furtivos e tiros de pistola.
- 6 Corpo-a-corpo Proficiente. Sempre que atingir um ataque furtivo ou tiro de pistola num alvo, você recupera pontos de vida igual ao seu modificador de Carisma.

Caso tire o mesmo aprimoramento repetidas vezes, seus bônus não se acumulam, mas a duração sim.

RAJADA DE LÂMINAS

Do 17º nível em diante, você pode usar sua ação para realizar um ataque corpo-a-corpo contra qualquer número de criaturas a até 1,5 metro de você, realizando uma jogada de ataque separada para cada alvo.

MAGO

Magos manipulam energias arcanas para estudar os segredos do universo e aprender a controlar o fluxo das energias mais primordiais do mundo.

O método empregado pelos Magos é muito antigo, mas foi em grande parte aperfeiçoado pelos magos de Dalaran - numa tradição atualmente mantida pelos Kirin Tor. Nem todo mago faz parte ou estudou diretamente sob um tutor desta organização, mas com certeza suas lições e professores traçam um caminho que levará às escolas de magia arcana de Dalaran.

Magos entendem que a magia arcana é uma manifestação da ordem primordial do mundo, feita como tal pelos próprios Titãs que forjaram Azeroth e o resto do universo. E também entendem que o Vi-

NOVAS MAGIAS DE MAGO

Além das magias listadas no Livro do Jogador, os magos de Azeroth possuem acesso às seguintes magias:

1º Nível

Armadura de Agathys (abjuração)

2º Nível

Explosão Arcana† (evocação)
 Lança de Gelo† (evocação)
 Nova Congelante† (evocação)
 Polimorfia† (transmutação)
 Sopro de Dragão† (evocação)

3º Nível

Bloco de Gelo† (transmutação)
 Criar Alimentos (conjuração)

5º Nível

Bomba Viva† (transmutação)
 Coluna de Chamas (evocação)
 Supernova† (evocação)

† magias com este símbolo são novas e estão listadas no Capítulo 6 deste livro.

leza - a energia corruptora que empodera os demônios e vem de Sarger, o Titã Corrompido - está para o caos assim como a magia arcana está para a ordem. Portanto, eles veem com péssimos olhos os Bruxos e os Feiticeiros, que não são cautelosos e não adotam o método de estudos de Dalaran para protegerem-se melhor da corrupção inerente a toda magia vinda dos Titãs.

TRADIÇÕES ARCANAS

Os magos de Dalaran categorizaram as artes místicas em oito escolas, ou tradições, diferentes. Estas são exatamente como apresentadas no Livro do Jogador.

Antigamente, os magos dividiam-se pelas tradições de maneira razoavelmente igual. Porém, com a intensificação das guerras e conflitos no mundo, a tradição dos Evocadores tornou-se a mais comum - por ser a escola presente nas tradições dos Magos de Guerra. E dentro desta tradição, dada a sua popularidade, começou-se a dividir seus estudantes dentre aqueles que favoreciam magias relacionadas a cada um dos três elemen-

tos mais populares nas guerras: energia arcana pura, fogo e gelo. Porém, esta divisão não afeta o método de estudos de seus praticantes, apenas a preferência temática pelas magias.

MONGE

Há mais de 10 mil anos, bem antes da Guerra dos Antigos, Pandaria era um continente dominado pelos Mogu. Seu reinado era terrível e seus súditos eram proibidos de carregarem armas. Porém, quando seus governantes começaram a travar guerras entre si, os pandaren viram a oportunidade de revoltarem-se. Treinando sua população no combate desarmado, eles desenvolveram técnicas avançadas de combate, melhoria do próprio corpo e a manipulação do chi ("espírito" em pandaren). Estes revolucionários desarmados tornaram-se os primeiros monges.

Após a Revolução Pandaren, os quatro Augustos Celestiais decidiram ensinar sua sabedoria aos monges revolucionários, como um agradecimento pela vitória sobre os Mogu. Cada celestial passou a ensinar estilos próprios aos seus estudantes: Xuen, o Tigre Branco do Norte, ensinou o fortalecimento do corpo e como a verdadeira força se encontra na vontade, não no poderio físico; Niuzao, o Boi Negro do Oeste, ensinou sobre o vigor para resistir a qualquer adversidade e a obrigação de proteger os mais fracos; Chi-Ji, a Garça Vermelha do Sul, ensinou sobre determinação e o valor de manter a esperança mesmo nos momentos mais difíceis; e Yu'lon, a Serpente de Jade do Leste, lecionou sobre a sabedoria de discernir quando agir e quando deixar de agir.



Zeni'vun, uma trolesa maga.
Por Luke Mancini.

Monges praticam um estilo de arte marcial único e manipulam energias mágicas exóticas. Existe um equilíbrio espiritual singular na relação do Monge com a luta que tanto aliados, quanto inimigos pouco compreendem. Por mais perigosos que sejam no campo de batalha, raramente procuram briga sem uma causa justa. Eles enxergam o mundo com outros olhos, encontram poder na serenidade e na paz interior, dominam um repertório estonteante de golpes e bloqueios e possuem um dom místico para remediar a vida.

TRADIÇÕES MONÁSTICAS

Desde a criação dos quatro primeiros templos dedicados a aprenderem as lições dos Augustos Celestiais, as tradições monásticas foram evoluindo e ramificando-se, influenciadas por disputas internas e fatores externos.

As tradições mais clássicas ainda seguem o caminho delineado pelos quatro celestiais: O Caminho da Mão Aberta identifica-se ainda como a escola de discípulos de Xuen, o Tigre Branco; O Caminho dos Quatro Elementos é uma escola dedicada à sabedoria de Yu'lon,

a Serpente de Jade; Os Mestres Cervejeiros intoxicam-se em desafios de resistência física e espiritual, como Niuzao aprovaria; e os Tecelões das Névoas tentam restaurar a harmonia e esperança do mundo, como Chi-Ji lhes ensinou.

Há ainda o Caminho da Sombra, uma tradição desenvolvida pelos trolls Zandalari em conjunto com os Mogu durante a Invasão Zandalari. Dizem que os ensinamentos da tradição atual são uma versão mais “limpa” de uma tradição ainda mais antiga, que manipulava o chi para atrair e fortalecer a corrupção dos sha.

NOVA TRADIÇÃO MONÁSTICA: MESTRE CERVEJEIRO

Capazes de infundir seu chi na cerveja que bebem, os mestres cervejeiros podem efetivamente criar tragos capazes de aprimorar suas habilidades, colocá-los em um estado de embriaguez combativa (!!!) e aprimorando sua ligação com Niuzao, o Boi Negro. Uma tradição muitas vezes ridicularizada por aqueles que não entendem sobre os caminhos monásticos, seus adeptos são comumente



Pandaren Andarilho das Lendas.
Por Laurel D. Austin.

julgados como bêbados patéticos... até mostrarem do que suas técnicas são capazes. Uma lição de humildade que Niuzao pediu para que seus discípulos ensinassem.

CAMINHO DA CERVEJARIA

Quando você escolhe esta tradição, no 3º nível, seu treinamento especial em artes marciais e bebedeira torna possível alcançar efeitos espetaculares que o destacam dos meros iniciados sóbrios. Quando você ganhar esta característica, você pode aprender três Segredos dos Cervejeiros (veja a lista mais a baixo) à sua escolha.

Você aprende Segredos dos Cervejeiros adicionais no 6º, 11º e 17º níveis. Além disso, sempre que ganhar um novo nível de monge, você pode substituir um Segredo dos Cervejeiros que já conheça por outro que não tenha aprendido ainda.

CERVEJEIRO ZEN

No 3º nível, você se torna um cervejeiro competente. Você ganha proficiência com ferramentas de cervejeiro, caso já não possuísse. Além disso, você também tem proficiência para usar qualquer objeto comumente associado a cerveja e tavernas (moringas, canecos, cadeiras, barris) como uma arma improvisada e ele contará como uma arma de monge para você.

Por fim, para você, tomar uma dose de bebida é uma ação extremamente natural e rápida, não o atrapalhando em suas lutas. Tomar poções, cerveja ou quaisquer outras bebidas não exige o gasto de nenhuma ação, nem conta como uma interação com objeto, apesar de você só poder fazê-lo durante o seu turno.

CAMBALEAR

A partir do 6º nível, sempre que você ingerir ao menos uma dose de bebida alcoólica, poderá gastar 4 pontos de chi para aumentar sua classe de armadura em +2 até o final do seu próximo turno. Esse efeito é renovado toda vez que você beber uma dose de bebida alcoólica, até uma duração máxima de 1 minuto.

DESCE MACIO E REANIMA

Ao chegar no 11º nível, sempre que você tomar uma dose de bebida alcoólica, você ganha uma quantidade de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Sabedoria.

PROTEÇÃO DOS BÊBADOS

No 17º nível, sempre que for alvo de um efeito que restaure seus pontos de vida e tenha tomado uma dose de bebida alcoólica desde o início de seu tur-



Pandaren conjuradora e seu dragão-tartaruga.
Por Glenn Rane.

no anterior, você adiciona seu modificador de Sabedoria à quantidade de pontos de vida recuperados. Você não pode usar essa característica mais de uma vez por turno.

SEGREDOS DOS CERVEJEIROS

A característica Caminho da Cervejaria lhe permite escolher alguns segredos dos cervejeiros em certos níveis. As opções apresentadas aqui estão em ordem alfabética.

Transferir seu chi para uma bebida ou objeto conta como uma interação com objeto. O número máximo de pontos de chi que pode usar num segredo dos cervejeiros é 2. Este valor aumenta para 3 no 9º nível, 4 no 13º e 5 no 17º.

Bafo de Onça. Você gasta 1 ponto de chi e bebe imediatamente uma dose de bebida alcoólica, o que faz com que você imediatamente solte uma labareda pela boca. Cada criatura num cone de 4,5 metros deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 3d6 de dano de fogo se falhar no teste, ou metade desse dano se obtiver sucesso. O fogo incendeia qualquer objeto inflamável na área que não esteja sendo vestido ou carregado.

Caso gaste pontos de chi adicionais, você aumenta o dano da labareda em 1d6 para cada ponto de chi que gastar a mais.

Cerveja do Boi Negro. Ao custo de 1 ponto de chi, você pode transferir uma quantidade de pontos de chi para uma bebida, podendo guardá-los por tempo indeterminado. O valor máximo de pontos de chi que pode manter estocados desta maneira varia de acordo

com o seu nível: 1 até o 4º nível, 2 do 5º ao 8º nível, 3 do 9º ao 12º nível, 4 do 13º ao 16º nível, e 5 a partir do 17º nível. Para recuperar os pontos de chi estocados, basta beber a bebida para a qual os transferiu.

Cerveja Fortificante. Você gasta 1 ponto de chi e bebe imediatamente uma dose de bebida alcoólica, potencializando os efeitos entorpecentes do álcool. Você adquire imediatamente uma quantidade de pontos de vida temporários igual ao seu nível + modificador de Constituição. Entretanto, você fica claramente embriagado, o que pode levar alguns inimigos a preferirem atacar você.

Cerveja Pele de Ferro. Você gasta 1 ponto de chi e bebe imediatamente uma dose de bebida alcoólica, fazendo com que seus músculos se enrijeçam com a força deste trago. Você fica resistente a dano contusivo, cortante e perfurante não-mágico até o final do seu próximo turno.

Evocar Niuzao, o Boi Negro. Você gasta 4 pontos de chi e joga uma dose de bebida alcoólica no chão, em homenagem a Niuzao. Atendendo seu chamado, uma efígie do Boi Negro surge num espaço que possa ver que esteja a até 27 metros de você. A estátua desaparece quando cair a 0 pontos de vida, após 1 minuto, ou quando você escolher dispensá-la.

Ela é considerada amigável com você e seus companheiros. Role a iniciativa para ela, que age no seu próprio turno. Elas obedecem a quaisquer comandos verbais que você emita (não requer uma ação). Se não emitir nenhum comando a ela, a efígie te defenderá de criaturas

hostis, mas no mais, não realizará nenhuma ação.

As estatísticas da efígie estão no quadro na página ao lado.

Olho do Tigre. Você gasta 2 pontos de chi e bebe imediatamente uma dose de bebida alcoólica, lhe despertando o anseio pelo combate. Até o final do seu próximo turno, você pode somar seu modificador de Constituição ao dano de artes marciais. Além disso, sempre que causar dano de artes marciais, você adquire uma quantidade de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Sabedoria. Esses pontos de vida temporários excepcionalmente somam com os ganhos pela característica Desce Macio e Reanima.

Caso gaste pontos de chi adicionais, você aumenta a duração do Olho do Tigre em uma rodada para cada 2 pontos de chi que gastar a mais.

Pancada de Barril. Você gasta 1 ponto de chi e transfere-o para um recipiente cheio de bebida alcoólica, fazendo com que ele fique extremamente volátil. Usando uma ação, você pode arremessar esse recipiente contra um espaço a até 6 metros de distância, quebrando-o com o impacto e causando uma explosão da bebida. Todas as criaturas ocupando o espaço, ou adjacentes a ele, devem realizar um teste de resistência de Destreza. As que falharem no teste sofrem 2d8 de dano de contusão. As bem-sucedidas recebem metade deste dano. O chão no espaço da explosão e nos espaços adjacentes torna-se terreno difícil até o início do seu próximo turno.

Caso gaste pontos de chi adicionais, você aumenta o dano da explosão em 1d8 para cada ponto de chi que gastar a mais.

NOVA TRADIÇÃO MONÁSTICA: TECELÃO DAS NÉVOAS

Os tecelões são únicos dentre os dedicados à cura dos enfermos e salvamento daqueles em perigo. Eles lidam com energias que os demais curandeiros não conseguem compreender, fortificando aqueles sobre quem administram suas técnicas através da manipulação da própria energia espiritual de seus pacientes. Eles usam seu próprio chi para despertar o chi daqueles que curam, e assim recuperá-los e fortalecê-los tanto em corpo, quanto em alma.

Com técnicas mais avançadas, eles são capazes de comungar com o mundo ao seu redor a fim de curar o ambiente, restaurando a harmonia espiritual do local.

TECELÃO APRENDIZ

Quando você escolhe esta tradição, no 3º nível, você aprende a manipular o chi de outras criaturas de maneira sutil. Você aprende dois dos seguintes truques: Amizade, Estabilizar, Resistência, Toque Arrepiante e Toque Chocante. Você aprende um truque adicional no 6º nível e outro no 11º nível.

INICIADO NAS NÉVOAS

No 3º nível, você aprende técnicas de manipulação do chi que o auxiliam a fortalecer, enfraquecer ou recuperar. Algumas destas técnicas exigem o gasto de pontos de chi quando as usa.

Você aprende duas tecelagens de névoas à sua escolha, dentre as detalhadas abaixo. Você aprende duas tecelagens adicionais no 6º, 11º e 17º nível.

Sempre que aprender uma tecelagem nova, você também pode substituir uma tecelagem que já conheça por outra.

Conjurando Magias das Névoas. Algumas tecelagens das névoas permitem que você conjure magias. Veja o Capítulo 10 do Livro do Jogador para as regras gerais de conjuração. Você precisa gastar o tempo de conjuração e cumprir com outros requisitos das magias, mas não precisa fornecer os componentes materiais que elas exigem. Quando você conjura uma magia através de uma tecelagem, você a conjura como se tivesse gasto o espaço de magia mais baixo possível, a menos que seja especificado o contrário.

Assim que atingir o 5º nível nesta classe, você pode gastar um ponto de chi adicional para aumentar o nível de uma magia que conjure através de suas tecelagens, desde que a magia em questão possua uma versão de níveis mais altos, como no caso de Curar Ferimentos. O aumento de nível da magia ocorre na proporção de 1 nível para cada ponto de chi gasto. Por exemplo, se você é um monge de 9º nível e usar [técnica] para conjurar [magia], você pode gastar 2 pontos de chi para conjurá-la como se fosse uma magia de 3º nível (o custo básico de 1 ponto da disciplina, mais 2 pontos para aumentá-la de nível).

O número máximo de pontos de chi que pode usar numa magia é 2, a menos que a tecelagem das névoas relacionada a ela diga o contrário. Este valor aumenta para 3 no 9º nível, 4 no 13º e 5 no 17º.

EFÍGIE DE NIUZAO

Construto Grande, imparcial

Classe de Armadura 11 (armadura natural)

Pontos de Vida 45 (6d10 + 12)

Deslocamento 0 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	8 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Imunidade a Dano psíquico, veneno

Imunidade a Condição amedrontado, cego, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado, surdo

Sentidos Percepção passiva 11

Idiomas –

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Susceptibilidade à Antimagia. A efígie fica incapacitada enquanto estiver na área de um campo antimagia. Se for alvo de dissipar magia, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição contra a CD de resistência de magia do conjurador, ou cairá inerte até Evocar Niuzaio, o Boi Negro acabar a duração.

AÇÕES

Chifre. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 14 (2d8 + 5) de dano de concussão.

REAÇÕES

Proteção Celestial. Quando uma criatura que Niuzaio possa ver atacar um alvo que esteja a até 1,5 metro dele, ele pode usar uma reação para impor desvantagem na jogada de ataque da criatura.



Pandaren mestre cervejeiro.
Por Samwise Didier.

TECELAGENS DAS NÉVOAS DE 3º NÍVEL

A partir do 3º nível, você pode aprender as seguintes tecelagens das névoas:

Alimentar o Sha do Medo. Você reúne em seus punhos parte do medo que habita sua alma e o transmite para seu inimigo através de um soco. Você pode gastar 1 ponto de chi para conjurar *destruição colérica*.

Alimentar o Sha do Orgulho. Você concentra todas as impurezas de seu chi num raio amarelado que viaja de suas mãos e envolvem o alvo, contaminando o chi dele e o adoecendo. Você pode gastar 1 ponto de chi para conjurar *raio adoecente*.

Asas Protetoras de Chi-Ji. Seu chi se espalha dentre seus aliados na forma de uma energia avermelhada, realinhando os pontos vitais deles e auxiliando-os a agirem com maior perfeição. Você pode gastar 1 ponto de chi para conjurar *bênção*.

Bruma Envolvente. Você envolve o alvo em névoas curativas, recuperando-o. Você pode gastar 1 ponto de chi para conjurar *curar ferimentos*.

Detectar Desarmonia Corporal. Habitualmente a manipular energias espirituais, você pode estender seu próprio chi para tocar e diagnosticar quaisquer impurezas que estejam contaminando o corpo e espírito daqueles próximos de você. Você pode conjurar *detectar veneno e doença* livremente, bastando permanecer meditando por 10 minutos como parte do processo de conjuração. Alternativamente, você pode gastar 1 ponto de chi para conjurar esta magia com uma ação.

Dissipar o Sha do Medo. Tocando os pontos vitais de seu alvo, você conse-

gue estimulá-lo a libertar-se de seus medos e agir dotado de total confiança. Você pode gastar 1 ponto de chi para conjurar *heroísmo*.

Influência de Chi-Ji. Você concentra um pouco de seu chi, manifestando-o como uma camada de energia avermelhada fortificada que protege seu alvo do mal. Você pode gastar 1 ponto de chi para conjurar *armadura arcana*.

Proteção Harmônica. Usando um pouco de sua própria força espiritual, você é capaz de realinhar as linhas de energia que percorrem pelo corpo de um alvo, fortificando-o contra ameaças de fora deste mundo. Você pode gastar 1 ponto de chi para conjurar *proteção contra o bem e o mal*.

Sem Mente. Limpando sua mente de pensamentos egoístas, você é capaz de entrar em harmonia com o mundo ao seu redor e aprimorar seus sentidos a ponto de detectar desarmonias naquele local. Você pode gastar 1 ponto de chi para conjurar *detectar o bem e o mal*.

TECELAGENS DAS NÉVOAS DE 6º NÍVEL

A partir do 6º nível, você pode aprender as seguintes tecelagens das névoas:

Cinco Pontos de Paralisia. Atingindo um humanóide em cinco pontos ao longo do torso dele, você é capaz de interromper momentaneamente o fluxo de chi pelo corpo dele, efetivamente paralisando-o. Você pode gastar 2 pontos de chi para conjurar *imobilizar pessoa*, mas precisa estar adjacente ao alvo.

Consultar Chi-Ji. Meditando ininterruptamente por pelo menos 10 minutos e jogando um punhado de moedas

à sua frente, você é capaz de pedir que algum dos Augustos Celestiais (geralmente Chi-Ji, a Garça Vermelha), lhe diga o que vê em seu futuro. Você pode conjurar *augúrio*.

Dom de Yu'lon. Concentrando seu chi em harmonia com as energias de Yu'lon, a Serpente de Jade, você é capaz de emanar uma onda energética poderosa, que restabelece o fluxo energético de seus aliados, recuperando-os instantaneamente. Você pode gastar 2 pontos de chi para conjurar *oração curativa*.

Elo Kármico. Efetivamente ligando o seu chi ao de outra criatura, você forma uma ligação kármica poderosa na qual vocês trocam energias e seu chi trabalha regulando o fluxo energético dela. Você pode gastar 2 pontos de chi para conjurar *vínculo protetor*.

Expelir o Mal. Com a palma aberta e os dedos encurvados como garras de um falcão, você atinge seu alvo no centro do peito, atingindo cinco nódulos de passagem de chi simultaneamente e estimulando a restauração dele. Você pode gastar 2 pontos de chi para conjurar *restauração menor*.

Fortalecer o Intento. Você espalha seu chi entre seus aliados, na forma de uma névoa dourada, aumentando sua determinação. Você pode gastar 2 pontos de chi para conjurar *ajuda*.

Ligação Virtuosa. Tocando os pontos de trocas energéticas de um alvo, você é capaz de deixar uma parte de seu espírito agindo sobre ele enquanto você medita a respeito da capacidade dele de transcender as limitações que ele acredita ter. Você pode gastar 2 pontos de

chi para conjurar *aprimorar habilidade*.

Negar os Sha. Meditando e concentrando-se em manter uma porção de seu chi fora do corpo, você é capaz de harmonizar as energias em uma área e evitar as influências negativas dos sha sobre as criaturas naquele ponto. Você pode gastar 2 pontos de chi para conjurar *acalmar emoções*.

Três Pontos da Saúde. Atingindo seu alvo com as pontas dos dedos acima de seu rim, fígado e plexo solar, você estimula o organismo dele a purificar-se com maior intensidade por uma curta duração, o auxiliando a combater toxinas. Você pode gastar 2 pontos de chi para conjurar *proteção contra veneno*.

TECELAGENS DAS NÉVOAS DE IIº NÍVEL

A partir do 11º nível, você pode aprender as seguintes tecelagens das névoas:

Dois Pontos da Teimosia. Atingindo dois pontos precisos em seu alvo, você atrapaalha a distribuição de energias curativas pelo corpo e alma dele. Gastando 3 pontos de chi, você força seu alvo a fazer um teste de resistência de Sabedoria. Caso ele seja bem-sucedido, nada acontece. Caso ele falhe, por uma quantidade de turnos igual o seu modificador de Sabedoria, todos os efeitos de recuperação de pontos de vida que forem usados nele recuperarão apenas metade. Este efeito é considerado uma condição negativa para todos os efeitos (podendo ser removido com uma *restauração menor*, por exemplo).

Meditação Harmônica. Entrando numa sintonia profunda com todos ao seu redor, você começa a irradiar uma aura dourada visível, que se estende

a até 9 metros em todas as direções. Dentro desta aura reinam a paz, tranquilidade e harmonia. Você pode gastar 3 pontos de chi para conjurar *aura de vitalidade*.

Palma do Ladrão de Visão. Batendo com a palma aberta contra a testa (ou equivalente) de seu alvo, você é capaz de golpeá-lo com seu chi e embaralhar o fluxo de energia que permite que ele enxergue. Você pode gastar 3 pontos de chi para conjurar *destruição cegante*.

Quatro Pontos da Limpeza Espiritual.

Atingindo o seu alvo com as pontas dos dedos em quatro pontos trilhando um caminho entre o estômago e o cérebro, você distribui o seu chi sobre o dele, estimulando o combate à todas as mazelas espirituais. Você pode gastar 3 pontos de chi para conjurar *remover maldição*.

Pescar o Peixe Koi. Infundindo-se com seu chi, você aumenta sua percepção do mundo espiritual à sua volta, tornando-se capaz de puxar a alma de alguém morto recentemente de volta para o corpo. Você pode gastar 3 pontos de chi para conjurar *revivificar*.

Selo de Negação Espiritual. Fazendo gestos tranquilos, porém precisos, você desenha símbolos brilhantes de proteção no ar com as pontas dos dedos das mãos e dos pés. Estes símbolos protegem a área contra criaturas de fora deste mundo. Você pode gastar 3 pontos de chi para conjurar *círculo mágico*.

Selo de Negação Mágica. Fazendo gestos repentinos e ameaçadores, você desenha símbolos brilhantes de inti-

midação no ar com as pontas dos dedos das mãos. Estes símbolos formam um selo de proibição mágica poderoso. Você pode gastar 3 pontos de chi para conjurar *dissipar magia*.

Tao da Destruição Justa. Meditando e entrando em harmonia com o estado espiritual da vontade e determinação, você é capaz de irradiar uma aura esverdeada de perfeição e elevação espiritual, permitindo que seus aliados e você literalmente lutem com suas almas focadas na superação de seus adversários. Você pode gastar 3 pontos de chi para conjurar *manto do cruzado*.

TECELAGENS DAS NÉVOAS DE 17º NÍVEL

A partir do 17º nível, você pode aprender as seguintes tecelagens das névoas:

Corpo São. Tocando rapidamente os principais pontos de ancoragem da alma no corpo, você é capaz de usar seu chi para reforçar a ligação do corpo de seu alvo com o espírito, evitando que ele saia de onde habita. Você pode gastar 4 pontos de chi para conjurar *proteção contra a morte*.

Palma Estonteante. Juntando uma porção de seu chi em suas mãos, você é capaz de desferir um golpe poderosíssimo que desregulará todo o fluxo de energia de seu alvo, deixando-o momentaneamente abalado. Você pode gastar 4 pontos de chi para conjurar *destruição estonteante*.

Selo de Censura. Alinhando o seu chi com seus arredores e desenhando símbolos de repreensão com as pontas de seus dedos, você é capaz de canalizar a vontade do mundo e expulsar criaturas que não fazem parte dele,

restabelecendo a harmonia natural do lugar. Você pode gastar 4 pontos de chi para conjurar *banimento*.

Tao da Harmonia. Meditando profundamente, a ponto de seu chi transcender seu corpo e manifestar-se como uma aura de tranquilidade, você é capaz de afetar positivamente o fluxo de energias de seus aliados, impedindo que eles sejam afetados negativamente por energias malignas que corrompem o corpo e espírito. Você pode gastar 4 pontos de chi para conjurar *aura de pureza*.

Uma Vida. Sabendo que todas as coisas vivas estão ligadas pelo chi com o resto do universo, você é capaz de usar o seu chi para recuperar a vitalidade daqueles à sua volta e afastar as influências das forças criadoras dos Sha. Você pode gastar 4 pontos de chi para conjurar *aura de vida*.

PALADINO

O paladino tem raízes profundas na história de Azeroth como cavaleiro sagrado, protetor do povo e justiceiro. Enquanto os clérigos são a voz dos deuses, que pregam a palavra aos desgraçados e desiludidos, o paladino é o punho divino, que defende os fiéis e executa a lei divina com a força de um martelo.

A ideia do cruzado encorajado está bem estabelecida na visão que o mundo tem do paladino. Seja interpondo-se em defesa dos mais fracos, socorrendo aliados em apuros ou executando a punição da justiça, a natureza do Paladino é servir no calor da batalha.

NOVAS MAGIAS DE PALADINO

Além das magias listadas no Livro do Jogador, os paladinos de Azeroth possuem acesso às seguintes magias:

1º Nível

Escudo do Vingador† (transmutação)

2º Nível

Luz do Mártir† (evocação)

† magias com este símbolo são novas e estão listadas no Capítulo 6 deste livro.

JURAMENTOS SAGRADOS

Os votos de um paladino dependem em grande parte de como ele ouviu seu chamado para esta vida da primeira vez. Geralmente, paladinos que possuem uma vocação ou sentem a vontade do divino atuando em seu destino tendem a fazer o Juramento dos Anciões. Este juramento é mais comum entre os Tauren, que têm sentido um forte chamado de An'she para tornarem-se Andarilhos do Sol, e nos Draenei, dada a sua afinidade grande com os servos da Luz.

Já aqueles que são treinados e doutrinados desde cedo a seguirem este caminho, entrando nesta vida pelo seu dever, tendem a prestar o Juramento da Devocão - talvez o juramento mais comum dentre os paladinos de Azeroth, sendo especialmente favorecido por Humanos, Elfos Sangrentos e Anões.

Já os paladinos que prestam o Juramento da Vingança tendem a ser marcados por grandes tragédias, seja no nível pessoal, ou sobre toda a sua sociedade. Eles não estão tão asso-

ORDENS DE PALADINOS DE AZEROTH

Eis as principais ordens de paladinos que podem ser encontradas em Azeroth e além:

ANDARILHOS DO SOL

Tendência: Neutra e Boa

Esta ordem foi fundada por Aponi Cri-na Clara após uma série de debates teológicos com Tahu Vento Sábio a respeito da importância de compensar o foco dos elfos noturnos na adoração da lua através da reverência da Luz como uma parte da crença na Mãe Terra. Como tal, os Andarilhos do Sol são guerreiros que empunham o poder de An'she, o sol na crença tauren, como seu povo já fez no passado. Eles trabalham muito em conjunto com os Videntes, um grupo de sacerdotes tauren que prestam preces a An'she.

O surgimento dos Andarilhos do Sol é visto pelos tauren como o prenúncio de tempos difíceis, bem como a renovação dos deveres de sua raça com um aspecto há muito esquecido da Mãe Terra.

CAVALEIROS DA MÃO ARGÊNTEA

Tendência: Leal e Boa

Os Cavaleiros da Mão Argêntea formam uma ordem criada por Uther, o Arauto da Luz, e o Arcebispo Alonsus Faol, após a Primeira Guerra. Esta ordem foi de grande importância para auxiliar a Aliança de Lordaeron na vitória da Segunda Guerra.

Quando Uther recusou-se a participar do purgo de Stratholme durante a Terceira Guerra, a ordem recebeu uma forte sanção do Príncipe Arthas Menethil, mas seus membros persistiram na luta contra o Flagelo apesar do em-

bargo oficial. Anos depois, sob a liderança do Grão-Lorde Tirion Fordring, a ordem foi reformada e uniu-se à Aurora Argêntea para formar a Cruzada Argêntea, durante o esforço para derrotar o Rei Lich.

Durante a terceira invasão da Legião Ardente, a Ordem da Mão Argêntea foi formalmente restaurada, sendo reconhecida como uma ordem de paladinos acima de barreiras políticas e raciais. Dedicada à Luz Divina, ela abriu as portas para qualquer paladino que siga os ideais da Luz, mesmo que a chame por outro nome. O que incitou a entrada de membros dos Andarilhos do Sol, Cavaleiros Sangrentos, da Mão de Argus e, principalmente, da Cruzada Argêntea.

CAVALEIROS SANGRENTOS

Tendência: Neutra

A maioria dos Cavaleiros Sangrentos foram membros da Guarda Real de Quel'Thalas, orgulhosos defensores do reino dos Altos Elfos. Após os eventos da Terceira Guerra, e a adoção da alcunha de Elfos Sangrentos, muitos deles passaram a nutrir rancor em relação à Luz Divina. Isso levou muitos paladinos elfos a perderem sua fé e seus poderes - crendo que a Luz abandonou os elfos justo no momento que em mais precisavam. A fim de recuperar sua conexão com a Luz e seus poderes, eles começaram a absorver a energia de um Naaru capturado que era mantido no subsolo de seu quartel general.

Tomado por sua sede de poder, o Príncipe Kale'thas Andassol atacou a cidade de Lunaprata e capturou o Naaru, para usá-lo em seus desígnios nefastos. Esta traição levou os Cavalei-

ros Sangrentos a aliarem-se às forças de A'dal, formando a Ofensiva Fendasol, e derrotar Kael'thas e o demônios Kil'jaeden, o que levou à restauração de Lunaprata e a reigência da Nascente do Sol.

Com a restauração da Nascente do Sol, a fé dos Cavaleiros Sangrentos na Luz Divina foi renovada e eles passaram a adotar uma nova identidade, reconquistando a confiança de seu povo e liderando-os em uma nova era de esperança.

CRUZADA ARGÊNTEA

Tendência: Leal e Boa

A Cruzada Argêntea é uma ordem de paladinos formada pela união da Ordem da Mão Argêntea com a Aurora Argêntea. Formada pelo Grão-Lorde Tirion Fordring, esta ordem foi uma das principais responsáveis pela campanha bem-sucedida contra o Rei Lich. Desde então, ela tem se dedicado à restauração das Terras Pestilentas, na parte norte do antigo reino de Lordaeron.

Recentemente, com a morte de Tirion Fordring, a ordem tem mostrado sinais de uma possível cisão, com os membros da antiga Ordem da Mão Argêntea buscando separar-se e revitalizar sua ordem antiga.

CRUZADA ESCARLATE

Tendência: Leal e Má

Uma ordem religiosa que evoluiu a partir dos Cavaleiros da Mão Argêntea e dedica-se à erradicação dos mortos-vivos de Lordaeron. Eles são os mais fervorosos adversários dos Renegados - sendo por muitos anos uma ordem secretamente manipulada pelo

Rei Lich para atacar exclusivamente o povo de Sylvana Correntos. A Cruzada Escarlata mantém diversos fortes ao longo do território que pertenceu a Lordaeron, sendo seu quartel general o Monastério Escarlata.

Desde a queda de Arthas como Rei Lich, a Cruzada Escarlata perdeu parte grande de seu poderio, havendo inclusive, perdido o controle de muitos de seus fortes ao longo das Terras Pestilentas. Porém, ela tem começado a dar sinais de retornar a ser uma força política a ser reconhecida.

MÃO DE ARGUS

Tendência: Leal e Boa

Uma organização de paladinos draenei que serve como a principal força policial de Exodar, eles são considerados uma elite dentre seu povo. Outrora uma grande ordem dedicada a proteger sua raça dos caçadores da Legião Ardente, eles jamais recuperaram-se da dizimação que sofreram nas mãos dos orcs em Draenor. Ainda assim, o Vindicante Boros se recusa a deixar seu legado morrer e tem dedicado-se a renovar os juramentos sagrados da ordem e garantir que ela volte a crescer a qualquer custo, para tornarem a serem os grandes protetores dos Draenei.

A Mão de Argus é liderada pelo Triumvirato da Mão: Vindicantes Boros, Kuros e Aesom. Eles residem todos nas Ilhas Névoa Lazúli, mas já possuem membros ativos no Vale Gris e até em Terralém.

ciados a raças específicas, quanto a lugares que normalmente sofrem com ameaças demoníacas ou do Flagelo. Infelizmente, o exemplo mais comum de prestadores deste juramento são os membros da Cruzada Escarlata, que juram livrar o mundo da ameaça dos mortos-vivos.

Por fim, vale lembrar que existem forças obscuras em Azeroth que interessam-se na queda e corrupção de paladinos. Quando encontram um servo dos deuses atormentado por dúvidas, eles começam a sussurrar promessas de grande poder e manipular eventos para tentar seduzir o seu alvo e colocá-lo no caminho da perdição, para que ele se torne um Quebrador de Juramento. O príncipe Arthas Menethil é o exemplo mais conhecido, mas houveram outros. Quando um paladino de Azeroth cai em desgraça, há chances de que poderes sombrios lhe ofertem poderes profanos em troca da serventia como campeão de sua causa maligna.

PATRULHEIRO

O mundo de Azeroth é um lugar selvagem onde a morte pode vir das mais variadas formas. Os patrulheiros estão dentre as poucas pessoas capazes de sobreviver a estes perigos. Como senhores de seus domínios, ele são capazes de passar despercebidos no terreno natural e eliminar seus inimigos de maneira bastante eficiente através da espada, flechas, balas, armadilhas, ou até mesmo com a violência dos animais que habitam nos recantos mais selvagens do mundo.

Exímios caçadores, os patrulheiros comumente são alistados para atuarem como batedores, mensageiros ou até mesmo atiradores de elite.

ARQUÉTIPOS DE PATRULHEIRO:

Patrulheiros são comuns dentre quase todos os povos de Azeroth. Seja a unidade de reconhecimento e guerrilha empregada por um exército, seja o caçador que honra os ancestrais da tribo, há patrulheiros de quase todas as raças inteligentes de Azeroth.

O caçador é patrulheiro convive com os perigos da natureza indomável, aperfeiçoando o manejo de armas letais. Ele pouco se interessa, contudo, em conquistar a lealdade das muitas feras que habitam as paisagens rústicas. Em vez disso, ele se mistura ao ambiente e observa o comportamento de predadores os mais diversos para aprender como cada um deles espreita suas presas. Verdadeiro perito, ele desfere poderosos ataques com precisão mortal para expor as fraquezas de seu alvo.

Porém, dentre os patrulheiros mais habilidosos, há aqueles que, do berço, sen-



Guardião Real Jameson, um humano paladino.
Por Mathew "Matt" Starbuck.

tem-se ligados às criaturas selvagens. Esses Mestres das Bestas se atraem pelas agruras da natureza, são atçados por sua exuberância e aprendem na presença do perigo. Paisagens primitivas são o seu lar. Predadores perigosos, seus irmãos. Seja no afã da caçada ou no calor da batalha, o mestre das feras convocará uma miríade de animais ferozes para subjugar suas presas e dilacerar o moral inimigo.

MODIFICAÇÃO: CAÇADOR

Patrulheiros com o Arquétipo do Caçador têm acesso a mais uma opção para selecionarem quando adquirem a característica Presa do Caçador, no 3º nível:

Treinamento de Franco-Atirador. Você ignora a qualidade de recarga de armas de fogo e bestas com as quais você é proficiente.

NOVO ARQUÉTIPO DE PATRULHEIRO: SOBREVIVENTE

Muitos patrulheiros ouvem o chamado da natureza, porém poucos carregam em seu coração a selvageria do sobrevivente. Se o que define a caça é a ferocidade implacável do predador, o sobrevivente não teme enfrentar seus inimigos olho no olho, em lutas sangüinolentas. Preferindo o perigo intimista do combate corpo a corpo, ele caça com instintos e engenhosidade, empregando golpes bem mirados e armadilhas traiçoeiras para arruinar o inimigo.

Para tais patrulheiros, a compreensão plena da sobrevivência só é alcançada ao subjugar um oponente digno e contemplar a vida esvaindo-se do mais fraco.

NOVAS MAGIAS DE PATRULHEIRO

Além das magias listadas no Livro do Jogador, os patrulheiros de Azeroth possuem acesso às seguintes magias:

1º Nível

Acerto Concussivo† (transmutação)
Área Escorregadia (evocação)
Comando para Matar† (encantamento)
Tradição das Feras† (adivinhação)
Fingir de Morto† (transmutação)
Tiro Arcano† (evocação)

2º Nível

Armadilha Congelante† (conjuração)
Ira Bestial† (transmutação)

3º Nível

Armadilha Explosiva† (conjuração)

† magias com este símbolo são novas e estão listadas no Capítulo 6 deste livro.



Chaigon Vistão, um anão patrulheiro.
Por Brandon Kitkouski.

TREINAMENTO AVANÇADO EM COMBATE

Quando você escolhe esse arquétipo, no 3º nível, você desenvolve técnicas não-convencionais de combate, que complementam seu estilo de luta. Escolha uma das opções a seguir:

Couraça. Você ganha proficiência com cotas de malha e ela não te confere desvantagem nos testes de Destreza (Furtividade). Adicionalmente, armaduras médias e leves também não conferem desvantagem nestes testes.

Mestre das Hastes. Sempre que empunhar uma arma de haste que possa ser usada só com uma mão (azagaia, bordão, lança ou tridente), você pode optar por usá-la para atacar com as duas pontas, como se estivesse lutando com duas armas. A ponta principal causará o dano normal (ou o dano da propriedade versátil, caso possua) e a outra ponta causará dano de concussão.

Saque Rápido. Sacar uma arma (ou duas, caso ambas sejam leves) não conta para o seu limite de uma interação com objeto por turno.

VELOCIDADE DO MANGUSTO

A partir do 7º nível, quando escolher a ação de Atacar, você pode abdicar de um de seus ataques para Desengajar, Disparar ou Esquivar.

OPONENTE MORTAL

Ao chegar no 11º nível, você ganha uma das seguintes características, à sua escolha.

Táticas de Guerrilha. Você pode sacrificar um dos ataques disponíveis pela

sua ação de Atacar para conjurar as magias *área escorregadia*, *armadilha congelante*, *armadilha explosiva*; ou arremessar esferas de metal, estrepes, fogo alquímico ou um frasco de óleo.

Trinchar. Você pode usar sua ação para realizar um ataque corpo-a-corpo com uma arma com a propriedade Alcance contra qualquer número de criaturas a até 3m num leque de 180º, realizando uma jogada de ataque separada para cada alvo.

EMBOSCADA

No 15º nível, quando uma criatura hostil te errar com um ataque corpo-a-corpo, você pode usar sua reação para conjurar as magias *área escorregadia*, *armadilha congelante*, *armadilha explosiva*; ou arremessar esferas de metal, estrepes, fogo alquímico ou um frasco de óleo.

NOVAS CLASSES

O mundo de Azeroth possui heróis dos mais diversos tipos e, infelizmente, as classes básicas presentes no Livro do Jogador não são suficientes para representar de forma satisfatória pelo menos dois tipos de protagonistas comuns nas histórias do cenário: o Caçador de Demônios, o Cavaleiro da Morte e o Xamã.

Nas próximas páginas, vamos apresentar essas duas classes novas para o uso em seus jogos.

CAÇADOR DE DEMÔNIOS

Um jovem elfo noturno com traços demoníacos salta furtivamente entre as árvores enquanto observa a movimentação de um grupo de sátiros ocupados com um ritual de bruxaria. Ele sabe do que se trata, então aguarda pacientemente que eles terminem a conjuração de uma presa adicional para sua caçada.

Avançando numa velocidade impossível, uma elfa sangrenta passa rápido entre um bruxo e seu canisvil de estimação, deixando para trás um rastro de chamas demoníacas que imola seus inimigos enquanto ela se prepara para retornar e mostrar a eles sua habilidade com as glaives de guerra.

Uma meio-elfa mergulha de um pico em próximo, abrindo suas asas e planando sobre um acampamento demoníaco onde estavam a construir um engenho bélico vil qualquer. Existem mo'ags engenheiros ali, mas seu alvo principal é uma capitã shivarra que a percebe antes da aproximação, porém não a tempo de evitar ser alvejada por uma poderosa rajada de energias caóticas vindas dos olhos da caçadora de demônios.

FOGO VIL CONTRA FOGO VIL

Caçadores de demônios fizeram um pacto para lutar contra as forças do mal, usando o próprio poder demoníaco contra elas. Eles ritualisticamente cegam-se, em troca de obter a capacidade de ver através dos poderes de enganação dos de-

RESTRIÇÃO: APENAS ELFOS

Apenas elfos podem ser caçadores de demônios. Entretanto, o seu mestre pode deixar, esta restrição de lado se achar que ela não vai enriquecer o jogo.

Esta restrição reflete a história dos Illidari no cenário de Warcraft, mas com a entrada recente de seres de outras raças na facção - dentre nagas, degradados e até mesmo demônios - não é de se espantar que o novo líder dos caçadores de demônios comece a treinar indivíduos de outras raças.

Illidan, o Caçador de Demônios original.
Por Wei Wang.

mônios - conhecidos por enganarem os sentidos dos mortais. Esta percepção aumentada, junto com seu treinamento único e poderes sombrios, faz com que eles sejam adversários imprevisíveis, até para os demônios.

Mais que isso, eles mantêm um legado terrível, que amedronta tanto aliados quanto inimigos. Caçadores de demônios adotam o uso de energias vis e caóticas - o tipo de magia que há muito ameaça Azeroth - crendo serem ferramentas necessárias para fazer frente à Legião Ardente. De posse dos poderes dos próprios demônios que eles derrotaram, eles terminam por desenvolver características demoníacas que geram repulsa e medo em seus compatriotas.

INICIAÇÃO BLASFEMA

Durante os anos que Illidan passou em Terralém, muitos elfos o procuraram. Eles haviam perdido tudo para a Legião Ardente e queriam dedicar o que restou de suas vidas para a destruição destes demônios. Alguns elfos sangrentos foram enviados por Kael'thas Andassol, antigo regente de Quel'Thalas. Em média, apenas um em cada cinco elfos que iniciam o treinamento de caçador de demônios sobrevive ao processo. A maioria é sobrepujada ou morta pelas energias demoníacas que tenta aprender a controlar, ou é tomada pela insanidade e termina tirando a própria vida.

A vida de um caçador de demônios começa quando um candidato mata um demônio sozinho, retira seu coração e o devora, bebendo de seu sangue. O espírito do demônio devorado desta forma se funde com o do elfo, e desta união ele tem visões da Legião Ardente destruindo in-

contáveis mundos ao longo de todo o universo. O elfo então arranca seus próprios olhos, geralmente perdendo a consciência logo após, graças a uma mistura de choque da dor e perda de sangue. Durante este período inconsciente, o corpo dele passa por mutações induzidas pelo sangue e espírito demoníacos que ele carrega agora. Características demoníacas começam a surgir: chifres, escamas, garras.

Quando o caçador de demônios acorda, ele percebe que é capaz de enxergar, mesmo sem olhos. Seus colegas lhe cobrem o corpo com tatuagens mágicas, criadas para manter seu lado demoníaco controlado - mas ele ainda estará lá para sempre, sussurrando blasfêmias e tentando convencê-lo a juntar-se à Legião Ardente. Além das tatuagens, é necessária muita força de vontade para que o elfo não torne-se um demônio de vez.

SACRIFÍCIOS

As sociedades élficas têm vergonha da existência dos caçadores de demônios. A maioria dos mortais não é capaz de compreender o sacrifício feito por eles, o que os leva a fazer mais um sacrifício: serem irrevogavelmente condenados a viverem à margem de suas sociedades.

Cidadãos e soldados podem até suportar a presença de um caçador de demônios, desde que ela seja de curta duração, e eles provavelmente ficarão observando cada passo do visitante, para certificarem-se de que ele não causará nenhum problema. E, com certeza, todos respirarão aliviados quando o forasteiro seguir viagem.

A maioria das pessoas não vê os caçadores de demônios como os mártires e heróis que são, mas sim como indivíduos perigosos que comungam com for-

ças demoníacas, sendo até piores que os bruxos. Esta ignorância torna muitos caçadores de demônios seres amargos e solitários. Alguns poucos dão a sorte de encontrar um grupo de aventureiros que os aceita e está disposto a segui-los em suas aventuras suicidas.

ELITE DOS ILLIDARI

Caçadores de demônios formam a elite de uma facção dedicada exclusivamente à destruição da Legião Ardente. Até pouco tempo atrás, os Illidari eram uma organização exclusivamente composta pelos caçadores de demônios treinados por Illidan Tempestfúria, mas com a ascensão de um novo líder conhecido como o Matador, a organização passou a conceder como parte dela as forças aliadas de Degradados, Naga e Shivarra.

Porém, os caçadores de demônios ainda compõem a espinha dorsal do exército de Illidan, sendo composto exclusivamente por elfos treinados pelo Traidor para serem seus principais agentes, a personificação da destruição dos demônios. Sempre extremamente leais ao seu mestre, membros desta classe possuem uma forte ligação e identidade, já que seus antigos compatriotas os temem por lidarem com forças demoníacas tão de perto.

Quando Illidan foi derrotado no Templo Negro, seus principais tenentes tomaram controle dos Illidari, fazendo de sua prioridade seguir com a luta contra a Legião Ardente.

Contudo, após os eventos no Baluarte da Noite, Illidan foi ressuscitado a tempo de derrotar Gul'dan e participar da segunda batalha na Costa Partida e defender as Ilhas Partidas das invasões demoníacas que ela tem sofrido. E ele voltou a liderar os Illidari.

CRIANDO UM CAÇADOR DE DEMÔNIOS

Quando criar seu caçador de demônios, tente levar em conta como ele relaciona-se com sua antiga sociedade, e com seus companheiros de facção, e como isso se encaixa em sua escolha de dedicar sua vida à destruição das tropas demoníacas de Sargeras. Ele fez o sacrifício definitivo para proteger sua comunidade? Ele ainda tem família ou entes queridos que os inspirem a continuar sua luta? Será que ele perdeu algo valioso graças a ações demoníacas no passado, que o fez entrar nesse caminho por vingança? Ou talvez ele tenha cometido algum erro que lhe custou caro e agora ele busca uma forma de redenção?

Apesar do caminho do caçador de demônios ser trilhado em grande parte sozinho, é inegável a vantagem de andar acompanhado por fiéis aliados que possam ajudá-lo em suas caçadas. Além disso, andar com mortais é uma boa forma de manter contato com sua natureza original, garantido que o lado demoníaco não vá corrompendo-o aos poucos sem que perceba. De nada adianta angariar muito poder pessoal às custas de perder o controle e tornar-se mais uma máquina de destruição à serviço dos propósitos da Legião Ardente.

CONSTRUÇÃO RÁPIDA

Você pode construir um caçador de demônios rapidamente seguindo essas sugestões. Primeiro, Destreza deve ser seu valor de habilidade mais alto, seguido por Sabedoria. Segundo, escolha o antecedente Sobrevivente (veja no Capítulo 3).

O CAÇADOR DE DEMÔNIOS

Nível	Bônus de Proficiência	Características	Desloc. sem Armadura	Magias Conhec.	Espaços de Magia por Nível				
					1º	2º	3º	4º	5º
1	+2	Defesa sem Armadura, Natureza Demoníaca	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Conjuração, Estilo de Luta	-	2	2	-	-	-	-
3	+2	Deslocamento sem Armadura, Segredos Vis	+3 m	3	3	-	-	-	-
4	+2	Incremento no Valor de Habilidade	+3 m	3	3	-	-	-	-
5	+3	Ataque Extra	+3 m	4	4	2	-	-	-
6	+3	Característica de Segredo Vil	+3 m	4	4	2	-	-	-
7	+3	Recuperação Demoníaca	+4,5 m	5	4	3	-	-	-
8	+3	Incremento no Valor de Habilidade	+4,5 m	5	4	3	-	-	-
9	+4	-	+4,5 m	6	4	3	2	-	-
10	+4	Consumir Magia	+4,5 m	6	4	3	2	-	-
11	+4	Infusão Caótica	+6 m	7	4	3	3	-	-
12	+4	Incremento no Valor de Habilidade	+6 m	7	4	3	3	-	-
13	+5	-	+6 m	8	4	3	3	1	-
14	+5	Característica de Segredo Vil	+6 m	8	4	3	3	1	-
15	+5	Ligação Etérea	+7,5 m	9	4	3	3	2	-
16	+5	Incremento no Valor de Habilidade	+7,5 m	9	4	3	3	2	-
17	+6	-	+7,5 m	10	4	3	3	3	1
18	+6	Voo dos Malditos	+7,5 m	10	4	3	3	3	1
19	+6	Incremento no Valor de Habilidade	+9 m	11	4	3	3	3	2
20	+6	Apoteose Demoníaca	+9 m	11	4	3	3	3	2

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Como um caçador de demônios, você adquire as seguintes características de classe.

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d10 por nível de caçador de demônios

Pontos de Vida no 1º Nível: 10 + seu modificador de Constituição

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d10 (ou 6) + seu modificador de Constituição por nível de caçador de demônios após o 1º

PROFICIÊNCIAS

Armaduras: Nenhuma

Armas: Adagas, cimitarras, espadas curtas, foices curtas, garras de ataque, glave da lua, glave de guerra, machadinhas e machados de batalha.

Ferramentas: Ferramentas de tatuador.

Testes de Resistência: Carisma e Sabedoria.

Perícias: Escolha duas dentre Arcana, Atletismo, Intuição, Intimidação, Percepção e Sobrevivência.

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) duas glaives de guerra ou (b) duas glaives da lua
- (a) 5 machadinhas ou (b) qualquer arma simples corpo-a-corpo
- (a) um pacote de aventureiro ou (b) um pacote de explorador
- uma bugiganga

DEFESA SEM ARMADURA

A partir do 1º nível, quando você não estiver vestindo nenhuma armadura nem empunhando um escudo, sua Classe de Armadura será 10 + seu modificador de Destreza + seu modificador de Sabedoria.

NATUREZA DEMONÍACA

Ao tornar-se um caçador de demônios, você deixa de ser meramente mortal e passa a exibir as características demoníacas abaixo:

- **Aparência Demoníaca.** Você cria presas, garras, chifres, escamas e seu corpo é coberto por tatuagens arcanas especialmente desenvolvidas para ajudarem a conter a essência demoníaca que o habita; sendo impossível esconder a sua natureza demoníaca sem o auxílio mágico.

Role uma vez em cada tabela a seguir para determinar suas características mais marcantes. A última tabela, de Características Aleatórias, é completamente opcional (porém, bastante divertida).

d6 Chifres

- 1 Chifres negros e pontiagudos, crescendo reto para o alto
- 2 Chifres brancos recurvados para cima, podem crescer de sua testa ou têmporas
- 3 Chifres recurvados para baixo, crescem de suas têmporas
- 4 Chifres duros e finos, como os de um porco-espinho, crescem em meio ao seu cabelo
- 5 Sua cabeça possui várias protuberâncias ósseas, algumas atravessando a pele e outras não, crescendo de sua testa, têmpora e ao longo de seu maxilar
- 6 Sua cabeça termina numa protuberância óssea que mais lembra um coral, crescendo como uma placa que alonga sua testa além da altura da cabeça

d6 Escamas

- 1 Sem escamas
- 2 Escamas azuladas recobrem seus ombros e parte dos braços
- 3 Escamas avermelhadas recobrem suas costas, com uma crina de pelos escuros e espessos passando pelo centro
- 4 Toda a sua pele adota um tom levemente esverdeado, e uma inspeção mais próxima mostrará que ela é recoberta por uma fina camada de couro demoníaco. Em pontos como cotovelos, joelhos e ombros, ela é mais grossa e dotada de protuberâncias ósseas
- 5 No lugar de escamas, você possui os ombros, pernas e antebraços recobertos por uma camada de pelos sedosos e razoavelmente longos, da mesma cor de seus cabelos
- 6 Suas escamas parecem serem feitas de rocha negra, recobrendo seus ombros, a parte de cima de seus braços, seus antebraços inteiros e a parte central de suas costas



Illidari à esquerda de Illidan.
Por Glenn Rane.

d6 Garras

- 1 Seus dedos terminam em um revestimento ósseo pontiagudo, como se a pele da ponta de seus dedos tivesse sido substituída
- 2 Seu dedo mínimo e anelar se juntam, deixando-o com 4 dedos terminados em unhas brancas afiadas
- 3 Suas mãos não terminam em garras, mas você possui protuberâncias ósseas afiadas crescendo a partir de seu antebraço
- 4 Couro demoníaco recobre suas mãos, formando afiadas garras nas pontas de seus dedos. Você não possui unhas
- 5 Garras parecem unhas longas e negras
- 6 Seus dedos são bem mais longos do que o normal, terminando em unhas afiadas, apesar de curtas, de formato triangular

d8 Características Aleatórias

- 1 Suas pernas terminam em cascos parecidos com os de um bode
- 2 Sua cabeça parece estar sempre decorada com uma coroa de chamas
- 3 Seus pés transformaram-se em patas com dois dedos longos e dotados de garras teríveis
- 4 A pele a partir de sua boca para cima cai, revelando os ossos de seu crânio, e seu cabelo se torna espesso e negro, como os pelos de um canisvil (veja no Apêndice)
- 5 Você possui uma cauda de tamanho médio (quase toca o chão)
- 6 Sua boca é decorada com o que parecem ser milhares de dentes parecidos com agulhas finas, dispostos em fileiras, como os de um tubarão. Eles não parecem caber em sua boca e ficam à mostra mesmo quando estiver com ela fechada
- 7 Você possui uma barba longa de bode, da mesma cor e textura de seus cabelos, que cresce só de seu queixo (caso seja mulher), ou de todo o seu maxilar (homem)
- 8 Seus olhos brilham com energias demoníacas, sendo possível ver a luz mesmo através de faixas, véus e outras coberturas mais finas que couro

Todos os seus testes de Carisma que não forem para intimidar terão desvantagem quando feitos contra Bestas, Celestiais, Fadas, Gigantes, Humanóides ou Plantas. Esta desvantagem não se

aplica quando estiver lidando com indivíduos acostumados com caçadores de demônios.

Em contrapartida, suas garras contam como uma arma com a propriedade Acuidade. Seus ataques desarmados com garras contam, portanto, como ataques com arma que causam 1d4 de dano cortante.

- **Asas Coriáceas.** Você possui asas demoníacas que lhe permitem planar com segurança, com um deslocamento horizontal de 18 metros caso esteja sem armadura (12m caso esteja com armadura leve e 9m caso média). Independente de seu deslocamento horizontal, você sempre tem um deslocamento vertical de 18 metros para baixo e não recebe dano por queda a menos que algo o impeça de planar.

Você é incapaz de planar se estiver usando armadura pesada.

As asas também te ajudam a saltar, garantindo vantagem nos testes de Força (Atletismo) que envolvam saltos.

- **Visão Espectral.** Independente de ainda possuir seus olhos intactos após a iniciação (geralmente eles queimam ou são arrancados), você passa a enxergar com uma visão mágica especializada para perceber demônios. Você se torna imune à condição cego e ganha vantagem nos testes de resistência para resistir a efeitos de ilusão que tentem enganar a visão, bem como para ver através de disfarces ilusórios.

Ao atingir o 5º nível, você pode ampliar seus sentidos para determinar se há demônios espreitando nas redondezas. Ao passar 1 minuto ininterrupto em concentração (como se estivesse

se concentrando em uma magia), você pode sentir se alguma criatura com o tipo corruptor está presente a até 8 quilômetros de você. Essa característica revela a quantidade deles, a direção e a distância aproximadas dessas criaturas (em quilômetros) de você. Se houverem múltiplos grupos de demônios no alcance, você descobre essas informações de cada grupo.

A partir do 13º nível você pode detectar corruptores, outros caçadores de demônios e indivíduos com pactos demoníacos como se estivesse sob efeito de detectar bem ou mal à vontade, sem a necessidade de gastar espaços de magia.

E no 17º nível você pode ver a verdadeira forma de qualquer metamorfo ou criatura oculta através de magias de ilusão ou transmutação contanto que a criatura esteja a até 9 metros de você e você tenha linha de visão.

CONJURAÇÃO

No 2º nível, você aprende a conjurar magias graças ao sangue demoníaco que corre em suas veias, deixando um pouco de seu demônio interior se manifestar enquanto você exerce sua vontade para manter o controle. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o quadro ao lado para a lista de magias de caçador de demônios.

ESPAÇOS DE MAGIA

A tabela O Caçador de Demônios mostra quantos espaços de magia você tem para conjurar suas magias de 1º nível e superiores. Para conjurar uma dessas magias, você deve gastar um espaço de magia do nível da magia ou superior. Você recobra

todos os espaços de magia gastos quando você completa um descanso longo.

Por exemplo, se você quiser conjurar a magia de 1º nível *dança de lâminas* e você possuir um espaço de magia de 1º nível e um de 2º nível disponíveis, você poderá conjurar *dança de lâminas* usando qualquer um dos dois espaços.

MAGIAS CONHECIDAS DE 1º NÍVEL E SUPERIORES

Você conhece duas magias de 1º nível, à sua escolha, da lista de magias de caçador de demônios.

A coluna Magias Conhecidas na tabela O Caçador de Demônios mostra quando você aprende mais magias de caçador de demônios, à sua escolha, de 1º nível ou superior. Cada uma dessas magias deve ser de um nível a que você tenha acesso, como mostrado na tabela na coluna de Nível de Magia para o seu nível. Quando você alcança o 9º nível, por exemplo, você aprende uma nova magia de caçador de demônios, que pode ser de 1º, 2º ou 3º nível.

Além disso, quando você adquire um nível nessa classe, você pode escolher uma magia de caçador de demônios que você conheça e substituí-la por outra magia da lista de magias de caçador de demônios, que também deve ser de um nível ao qual você tenha acesso.

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Sabedoria é a sua habilidade para conjurar suas magias de caçador de demônios, já que sua magia na verdade não é realmente sua, mas sim do espírito demoníaco que habita em você. Você apenas usa sua força de vontade para dar forma a essas energias místicas e canalizá-las da manei-

LISTA DE MAGIAS DE CAÇADOR DE DEMÔNIOS

1º Nível

Armadura Arcana (abjuração)
 Dança de Lâminas† (transmutação)
 Destruição Colérica (evocação)
 Destruição Lancinante (evocação)
 Detectar Magia (adivinhação, ritual)
 Marca do Caçador (adivinhação)
 Recuo Acelerado (transmutação)
 Repreensão Infernal (evocação)
 Salto (transmutação)

2º Nível

Arma Mágica (transmutação)
 Escuridão (evocação)
 Impulso Vil† (evocação)
 Marca da Punição (evocação)
 Passo Nebuloso (conjuração)
 Raio Ocular† (evocação)
 Reflexos (ilusão)
 Silêncio (ritual, ilusão)

3º Nível

Arma Elemental (transmutação)

Contramágica (abjuração)
 Cutilada da Alma† (necromancia)
 Destruição Cegante (evocação)
 Dissipar Magia (abjuração)
 Espinhos Demoníacos† (transmutação)
 Forma Demoníaca† (transmutação)
 Glifo de Vigilância (abjuração)
 Medo (ilusão)
 Nova do Caos† (evocação)
 Proteção Contra Energia (abjuração)
 Voo (transmutação)

4º Nível

Banimento (abjuração)
 Destruição Estonteante (evocação)
 Escudo de Fogo (evocação)
 Movimentação Livre (abjuração)

5º Nível

Destruição Banidora (abjuração)
 Imobilizar Monstro (encantamento)

† magias com este símbolo são novas e estão listadas no Capítulo 6 deste livro.

ra que lhe é mais apropriada. Você usa sua Sabedoria sempre que alguma magia se referir a sua habilidade de conjurar magias.

Além disso, você usa o seu modificador de Sabedoria para definir a CD dos testes de resistência para as magias de caçador de demônios que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

CD para suas magias = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

FOCO DE CONJURAÇÃO

Suas tatuagens arcanas são seu foco de conjuração das suas magias de caçador de demônios, o que significa que a menos que aconteça alguma coisa que as impeça de funcionar, você sempre contará como se estivesse usando um foco de conjuração. Além disso, você pode usar um foco arcano (encontrado no Capítulo 5 do Livro do Jogador).

ESTILO DE LUTA

Ao atingir o 2º nível, você adota um estilo de combate particular que será sua especialidade. Escolha uma das opções a seguir. Você não pode escolher o mes-

mo Estilo de Combate mais de uma vez, mesmo se puder escolher de novo.

COMBATE COM DUAS ARMAS

Quando você estiver engajado em uma luta com duas armas, você pode adicionar o seu modificador de habilidade de dano na jogada de dano de seu segundo ataque.

DUELISMO

Quando você empunhar uma arma de ataque corpo-a-corpo em uma mão e nenhuma outra arma, você ganha +2 de bônus nas jogadas de dano com essa arma.

PROTEÇÃO

Quando uma criatura que você possa ver atacar um alvo que esteja a até 1,5 metro de você, você pode usar sua reação para impor desvantagem na jogada de ataque da criatura. Você deve estar empunhando uma glaiive em cada mão.

DESLOCAMENTO SEM ARMADURA

A partir do 3º nível, seu deslocamento aumenta em 3 metros enquanto você não estiver usando armadura nem empunhando um escudo. Esse bônus aumenta quando você alcança determinados níveis, como mostrado na tabela O Caçador de Demônios.

No 10º nível, você ganha a habilidade de se mover através de superfícies verticais e sobre líquidos, no seu turno, sem cair durante o movimento.

SEGREDOS Vis

Quando alcança o 3º nível, você completa seu preparo para iniciar sua vida como caçador de demônios pleno. Chega

a hora de aprender os segredos vis que são sussurrados em seus ouvidos pelo espírito demoníaco que lhe habita. Você escolhe se dará ouvidos aos segredos da Devastação ou da Vingança. Ambos segredos estão descritos no final da descrição desta classe.

Sua escolha lhe concede características no 3º nível, e novamente no 6º e 14º nível.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno.

RECUPERAÇÃO DEMONÍACA

A partir do 7º nível, você se torna capaz de absorver parte das energias demoníacas de seus inimigos e convertê-las em poder mágico para si. Quando um de seus ataques ou magias reduzir uma criatura com o tipo corruptor, com ND igual ao seu nível ou superior, para 0 pv ou menos, você recuperará um espaço de magia que tenha gasto. Caso tenha gasto mais de um espaço de magia, você recuperará o de nível mais baixo.

CONSUMIR MAGIA

Ao atingir o 10º nível, quando uma criatura a até 9 metros de você conjurar uma magia, você pode gastar uma reação para



Elfo Sangrento Caçador de Demônios.
Por Tyson Murphy.

tentar impedir que a magia se manifeste. O alvo desta característica deve fazer um teste de habilidade usando sua habilidade de conjuração contra a CD de suas magias. Caso seja bem-sucedido, ele poderá conjurar a magia normalmente. Caso seu alvo falhe no teste de habilidade, a magia falhará e não gerará nenhum efeito.

Após ser bem-sucedido ao consumir a magia de um alvo, você não será capaz de usar essa característica novamente até completar um descanso curto.

INFUSÃO CAÓTICA

No 11º nível, você fica tão infundido com o poder demoníaco que todos os seus

ataques corpo-a-corpo com arma carregam energias caóticas neles. Sempre que você atingir uma criatura com um ataque corpo-a-corpo, ela sofre 1d8 de dano de energia extra.

LIGAÇÃO ETÉREA

No 15º nível, sua alma fica ligada à Espiral Etérea (veja o Capítulo 6), tornando-o efetivamente uma criatura extraplanar (sem eufemismos: um demônio). Seu tipo muda para corruptor e a morte deixa de ser permanente para você. Caso venha a morrer, seu corpo se desfará e sua alma será enviada imediatamente para a Espiral Etérea, onde seu corpo se reformará. O tempo que isso leva fica a cargo do mestre, mas geralmente isso significa que você ficará de fora do resto da aventura a menos que te ressuscitem.

A única forma de destruí-lo verdadeiramente é mata-lo lá na Espiral Etérea. Você passa a ser considerado uma criatura nativa de lá para todos os efeitos mágicos.

VOO DOS MALDITOS

No 18º nível, suas asas tornam-se fortes o suficiente para tirá-lo do chão. Desde que não esteja usando armaduras, seu deslocamento de voo é igual ao seu deslocamento em terra. Caso use uma armadura leve, seu deslocamento será diminuído em 3 metros. Se a armadura for média, ele diminuirá pela metade. E você é incapaz de voar se estiver vestindo armadura pesada.

APOTEOSE DEMONÍACA

No 20º nível, você pode conjurar forma demoníaca à vontade, como uma magia de 3º nível, sem precisar gastar espaços de magia ou componentes materiais.

SEGREDOS Vis

A nova natureza demoníaca e o treinamento de um caçador de demônios o levam a tornar-se algo muito além do elfo que ele era antes. Ao atingir o 3º nível, ele se torna apto a passar por uma transformação que o deixa ainda mais próximo da apoteose demoníaca.

Esta transformação revela muito da natureza que ele já possuía quando era um mero mortal. É como se seu demônio interior se adequasse à essência de seu hospedeiro, ganhando poderes de acordo com as dores e anseios que o elfo já carregava consigo antes. De fato, alguns caçadores de demônios nem consideram seus colegas membros plenos da classe até eles aceitarem seu segredo vil. É neste momento em que um caçador de demônios passa a ser visto realmente como um Illidari.

DEVASTAÇÃO

Caçadores de demônios que detêm o segredo da devastação aprendem a usar a energia demoníaca para aprimorar sua agilidade e habilidades combativas, comumente confundindo os inimigos e induzindo-os ao erro. Eles constantemente lutam para resistir a corrupção dos poderes com os quais lidam, tentando evitar ao máximo ceder aos impulsos violentos que lhes permeiam quando canalizam as energias vis que os habitam.

CAOS DA BATALHA

Seus poderes se renovam e sua ferocidade aumenta com o caos gerado por suas investidas, tornando-o mais mortal. A partir do 3º nível, quando aprende o Segredo da Devastação, quando você atinge uma

criatura com um ataque com arma após ter se movimentado pelo menos metade de seu valor de deslocamento neste turno, a criatura sofre 1d8 de dano extra.

Você só pode causar esse dano extra uma vez por turno. Além disso, você pode gastar um espaço de magia para realizar uma ação de Desengajar ou Disparada como uma ação bônus, no seu turno.

Ao atingir o 6º nível, o dano extra causado por esta característica aumenta para 2d8. E, por fim, no 14º nível, o dano extra passará a ser de 3d8.

CORTAR E CORRER

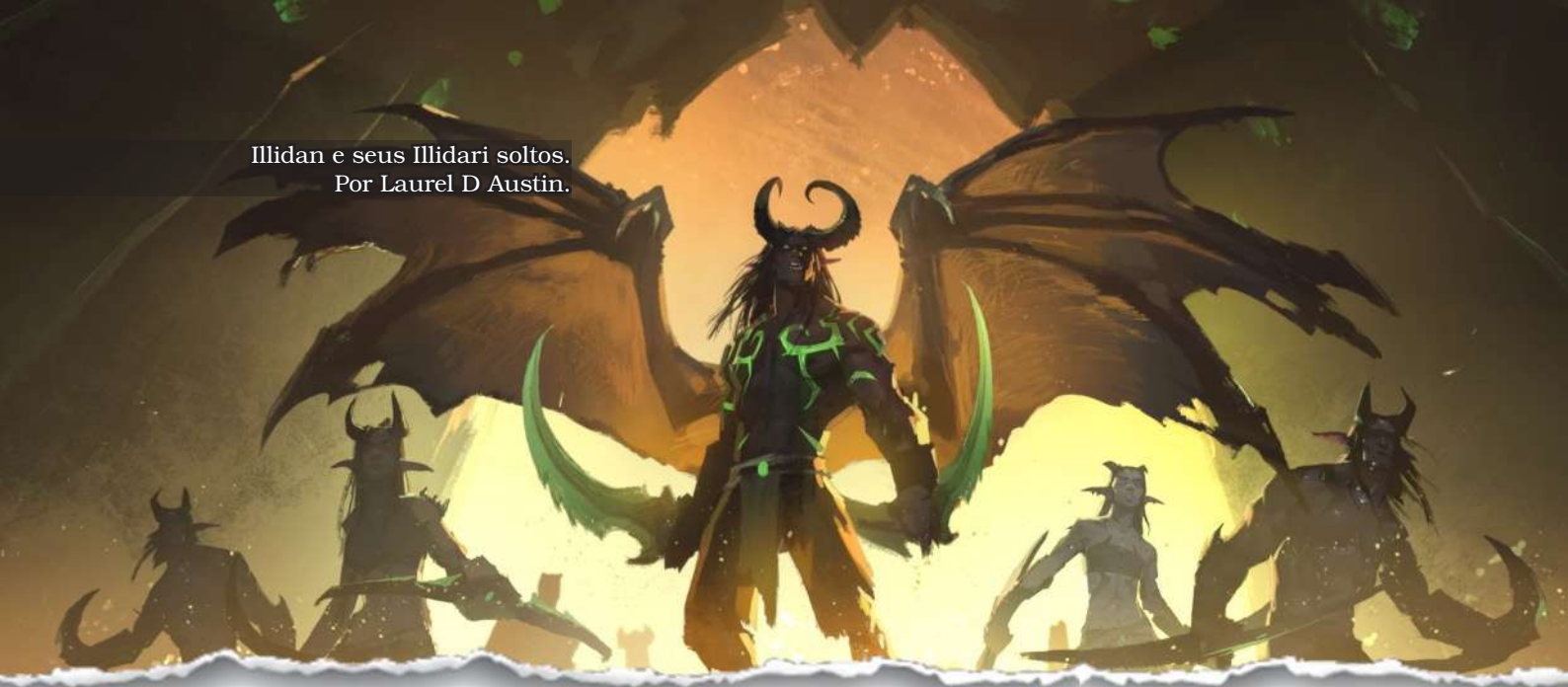
Do 6º nível em diante, durante seu turno, sempre que você acertar um de seus ataques, você pode sacrificar seu próximo ataque, ou sua ação bônus, para Desengajar ou Disparar.

MOBILIDADE DEFENSIVA

No 14º nível, sempre que você se deslocar ao menos 3 metros em seu turno, você ganha vantagem em seu próximo teste de resistência de Força ou Destreza, até o início de seu próximo turno.

VINGANÇA

Caçadores de demônios da vingança lidam diretamente com a dor, descobrindo que seu sofrimento os ajuda a canalizar poderes demoníacos que eles sequer sabiam possuir. O demônio dentro deles contenta-se com o sacrifício de seu captor, e lhes recompensa as dores com o poder para infligir ainda mais sofrimento contra seus inimigos, numa forma de retribuição muito bem conhecida pelos servidores da Legião Ardente.



Illidan e seus Illidari soltos.
Por Laurel D Austin.

RAIVA INFERNAL

A dor passa a ser o seu motor, alimentando seus demônios interiores e manifestando-se no mundo através de chamas demoníacas. A partir do 3º nível, sempre que você receber dano poderá optar por manifestar chamas vis que envolverão seus braços e quaisquer armas que carregue. Até o final de seu próximo turno, seu próximo ataque, além do dano normal, também causará 1d8 de dano de energia.

Ao atingir o 6º nível, o dano de energia causado por esta característica aumenta para 2d8. E, por fim, no 14º nível, o dano passará a ser de 3d8. Independente de quantas vezes levar dano, esse efeito de aumento de dano só acontece uma vez por rodada.

PROTEÇÕES DEMONÍACAS

No 6º nível, você aprende a empoderar-se com sua dor. Sempre que receber dano,

você pode gastar sua reação para diminuir seus pontos de vidas máximos na mesma quantidade do dano que recebeu. Caso o faça, você ganha uma quantidade de pontos de vida temporários igual ao mesmo valor do dano que recebeu para ativar esta característica.

Seus pontos de vida máximos voltam ao valor normal após você completar um descanso curto ou longo.

ALMAS ESTILHAÇADAS

No 11º nível, quando um de seus ataques ou magias reduzir uma criatura, com ND igual ao seu nível ou superior, para 0 pv ou menos, você recuperará uma quantidade de pontos de vida igual ao seu nível + seu modificador de Sabedoria.

Esse efeito só pode acontecer uma vez por rodada.

CAVALEIRO DA MORTE

Erguendo-se nas planícies geladas de Nortúndria, balançando a neve e sangue acumulados em suas espadas cobertas de runas, um orc pálido vestindo uma armadura de placas negras impõe-se ameaçadoramente entre um destacado de mortos-vivos e o acampamento dos Taunka, preparando-se para repelir os atacantes ou morrer novamente tentando.

Com um golpe certo de sua espada de duas mãos, uma forte figura que já foi humana espalha o sangue de seu inimigo num arco, atingindo os demais oponentes com o fluido infecto de seu companheiro de batalha. Onde o sangue da vítima toca, pústulas purulentas crescem e trazem dor.

Já cansado de batalhar, aquele que já foi um elfo reúne o que resta de seu poder rúnico em um golpe mortal contra seu inimigo, alimentando-se de sua dor e recobrando sua vitalidade para continuar combatendo os oponentes e protegendo aqueles que o conheciam em vida.

REBELIÃO PÓS-MORTE

Cavaleiros da morte são os antigos campeões do Flagelo. Eles fortalecem seus corpos e drenam a energia vital de seus inimigos através do poder do sangue; afiam suas lâminas e atacam ferozmente com o poder do frio; e erguem os mortos enquanto espalham a podridão com os dons profanos que ganharam.



Krog, o Punhomortal, um cavaleiro da morte orc.
Por Wei Wang.

Os cavaleiros da morte dotados de livre arbítrio são componentes ou legatários dos antigos Cavaleiros da Morte de Acherus, um regimento dos exércitos do Rei Lich sob comando de Darion Mograine. Tal regimento foi enviado para destruir a ordem de paladinos Aurora Argêntea, na Capela Esperança da Luz.

Durante esta batalha, os cavaleiros da morte se viram libertos do controle mental do Flagelo. E tão logo foram libertos, eles tomaram Acherus, a Fortaleza de Ébano, para si, formando a ordem dos Cavaleiros da Lâmina de Ébano - a principal ordem de cavaleiros da morte libertos. Tal ordem foi importantíssima na derrota de Arthas, o Rei Lich anterior, bem como na ascensão do Grão-Lorde Bolvar Fordragon como o Rei Lich atual.

Após estes eventos, os cavaleiros da morte partiram em busca de um propósito e um lugar no mundo.

UMA PÓS-VIDA DE GUERRAS

Após libertarem-se das garras do Rei Lich, seus antigos campeões buscaram vingança por todos os horrores que foram forçados a cometer sob seu jugo.

Assim que conseguiram derrotar Arthas, o Rei Lich que os controlava, eles se descobriram sem uma causa para lutar e sem um lugar no mundo dos vivos. Aos poucos, eles foram tentando retornar aos seus antigos lares, buscando por um novo propósito.

Os exércitos das grandes facções - Aliança e Horda - os receberam muito bem, por representarem um grande reforço. Já o resto da população permanece inquieta ao seu redor, negando o pouco de hospitalidade que poderia aliviá-los de re-

viverem os horrores pelos quais passaram desde sua primeira morte.

ENTRE A VIDA E A MORTE

Após terem sido ressuscitados e controlados pelo Rei Lich, é muito difícil para os cavaleiros da morte retornarem a suas vidas anteriores. Lhes resta muito pouco de quem eles eram, tanto suas emoções quanto suas memórias. O controle do Flagelo lhes custou muito de sua personalidade anterior, e mesmo aqueles que conviveram com ele têm dificuldade de reconhecê-lo. Esta alienação empurra grande parte dos cavaleiros da morte a adotar sua primeira morte como um renascimento.

Todo cavaleiro da morte tem parte de suas emoções arrancadas e substituídas por ódio e sanguinolência. Mesmo o mais bondoso dos indivíduos sente uma grande agonia quando não está espalhando dor e sofrimento. Para eles é como um vício. A maioria é controlada o bastante para não sofrer rompantes aleatórios de violência, mas é difícil para eles esconder a satisfação de poder ferir e matar seres vivos. O que é extremamente desconcertante para seus aliados.

Ainda assim, cavaleiros da morte são capazes de sentir emoções positivas, mas é sempre bem pouco e passageiro. Já as emoções ruins, como remorso, fúria e tristeza, eles sentem enormemente amplificadas.

Fisicamente, a maioria dos cavaleiros da morte parece uma versão pálida e claramente profana de quem eram. Alguns raros decompõem-se demais para serem reconhecidos. Seus olhos comumente brilham com uma luz fria maligna característica das criações do Rei Lich.

CRIANDO UM CAVALEIRO DA MORTE

O aspecto mais importante de um personagem cavaleiro da morte é busca de paz com seu passado traumático e aceitação de sua nova natureza. Apesar das características de classe relacionada ao seu aspecto da morte não manifestarem-se até você chegar ao 3º nível, planeje a escolha ao ler a descrição dos aspectos no final da classe. O que prefere encarnar em sua pós-vida? O frio sobrenatural que toca os corações dos vivos até pará-los e clamá-los para a morte? A decadência e podridão que eclode em pústulas e espalha-se como uma praga de zumbis? Ou quem sabe a sanguinolência desenfreada que espreita a cada combate e preda sobre os mais fracos?

Você é um servo da morte que vaga pelo mundo dos mortais como um agente independente; alguém empoderado por energias de uma entidade nefasta cuja natureza está bastante além de sua compreensão; ou talvez alguém liberto pelos poderes da Luz Sagrada que busca uma forma de redenção? Seja como for, você é um campeão deste mundo, forjado no calor da batalha e resfriado pelos ventos gelados de Nortúndria como se fosse uma espécie de arma de aço profano. Mas o que fará com isso, agora que Arthas foi derrotado e Bolvar está contendo os ímpetos de destruição do Rei Lich? Vai amargurar-se e vagar solitário buscando vingança contra o Flagelo que lhe roubou a vida? Integrará os esforços para destruir as forças demoníacas por trás da criação do Rei Lich, tornando-se o campeão que o mundo precisa? Muitos cavaleiros da morte, após sua libertação, voltaram-se para a adoração da Luz Sagrada, não sendo propriamente devotos delas, mas prestando-lhe gratidão na forma de ajuda aos

membros de ordens que a homenageiam. Já uma parcela menor, movida pelo trauma da pós-morte, busca na Sombra um refúgio entre os igualmente sombrios.

Por sua natureza dualista de guardiões contra as forças das trevas que lhes deram a vida após a morte, cavaleiros da morte raramente detêm qualquer alinhamento benigno ou maligno. A maioria deles tenta usar seus poderes para combater os grandes males que assolam o mundo, mas não por um sentimento de altruísmo, mas sim vingança. Reconhecendo-se não como os heróis que Azeroth gostaria de ter, mas sim os campeões que Azeroth precisa. Considere como seus conflitos internos irão influenciar sua tendência e a maneira como aqueles mais próximos de você o enxergarão.

CONSTRUÇÃO RÁPIDA

Você pode construir um cavaleiro da morte rapidamente seguindo essas sugestões. Primeiro, Força deve ser seu valor de habilidade mais alto, seguido por Carisma. Segundo, escolha o antecedente soldado.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um cavaleiro da morte, você adquire as seguintes características de classe.

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d10 por nível de cavaleiro da morte

Pontos de Vida no 1º Nível: 10 + seu modificador de Constituição

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d10 (ou 6) + seu modificador de Constituição por nível de cavaleiro da morte após o 1º

O CAVALEIRO DA MORTE

Nível	Bônus de Proficiência	Características	Poder Rúnico	Espaço de Magia	Magias Conhecidas	Golpe da Morte
1	+2	Desmorte, Estilo de Luta	-	-	-	-
2	+2	Conjuração, Golpe da Morte	2	1º	2	+2d8
3	+2	Aspecto da Morte, Controlar Mortos-Vivos	3	1º	3	+2d8
4	+2	Incremento no Valor de Habilidade	3	1º	3	+2d8
5	+3	Ataque Extra	4	2º	4	+3d8
6	+3	Carapaça Antimagia	4	2º	4	+3d8
7	+3	Característica de Aspecto da Morte	5	2º	5	+3d8
8	+3	Incremento no Valor de Habilidade	5	2º	5	+3d8
9	+4	-	6	3º	6	+4d8
10	+4	Andar do Espectro	6	3º	6	+4d8
11	+4	Golpe da Morte Aprimorado	9	3º	7	+4d8
12	+4	Incremento no Valor de Habilidade	9	3º	7	+4d8
13	+5	-	10	4º	8	+5d8
14	+5	Comando Tumular	10	4º	8	+5d8
15	+5	Característica de Aspecto da Morte	11	4º	9	+5d8
16	+5	Incremento no Valor de Habilidade	11	4º	9	+5d8
17	+6	-	12	5º	10	+6d8
18	+6	Aprimoramento do Andar do Espectro	12	5º	10	+6d8
19	+6	Incremento no Valor de Habilidade	13	5º	11	+6d8
20	+6	Característica do Aspecto da Morte	14	5º	12	+6d8

PROFICIÊNCIAS

Armaduras: Todas as armaduras

Armas: Armas simples, armas marciais.

Ferramentas: Ferramentas de forjar runas*.

* *Há regras especiais de Forjar Runas no Capítulo 4.*

Testes de Resistência: Constituição, Carisma.

Perícias: Escolha duas dentre Arcana, Atletismo, Intuição, Intimidação, Persuasão e Religião.

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) uma lâmina rúnica* de duas mãos ou (b) duas lâminas rúnicas* de uma mão
- (a) cinco azagaias ou (b) dois machados de arremesso
- (a) um pacote de aventureiro ou (b) um pacote de explorador
- Kit de Ferramentas de Forjar Runas.
- Cota de malhas e uma insígnia do Flagelo

* *Lâminas Rúnicas são explicadas no Capítulo 4, na parte de Forjar Runas.*

DESMORTO

Você morreu e foi reanimado por magia necromântica. Apesar de poder reter muito de sua aparência de quando em vida, é fácil perceber que você não é mais uma criatura viva. Esta condição entre os dois mundos lhe garante alguns benefícios:

- Você não é mais uma criatura viva, apesar de não ter completado a sua transformação em morto-vivo. Você não precisa comer ou respirar, mas pode ingerir alimentos e bebidas, caso queira.
- Caso você seja alvo de um efeito que traga os mortos de volta à vida, você não retorna completamente à vida. A maldição da qual sofre é permanente.
- Ao invés de dormir, você precisa apenas descansar, ficando inativo por pelo menos 4 horas por dia. Neste estado você não é capaz de sonhar, estando plenamente ciente de tudo à sua volta e sendo capaz de perceber a aproximação de inimigos de forma normal.
- Você não precisa comer ou respirar para manter-se vivo, apesar de ser capaz de fazer o primeiro caso queira e isso não o conferir nenhuma proteção contra quaisquer efeitos mágicos de fome ou sufocamento.
- Você é imune a doenças não-mágicas.

ESTILO DE LUTA

Você adota um estilo de combate particular que será sua especialidade. Escolha uma das opções a seguir. Você não pode escolher o mesmo Estilo de Combate mais de uma vez, mesmo se puder escolher de novo.

COMBATE COM ARMAS GRANDES

Quando você rolar um 1 ou um 2 num dado de dano de um ataque com arma corpo-a-corpo que você esteja empunhando com duas mãos, você pode rolar o dado novamente e usar a nova rolagem, mesmo que resulte em 1 ou 2. A arma deve ter a propriedade duas mãos ou versátil para ganhar esse benefício.

COMBATE COM DUAS ARMAS

Quando você estiver engajado em uma luta com duas armas, você pode adicionar o seu modificador de habilidade de dano na jogada de dano de seu segundo ataque.

DEFESA

Enquanto estiver usando armadura, você ganha +1 de bônus em sua CA.

DUELISMO

Quando você empunhar uma arma de ataque corpo-a-corpo em uma mão



Humano cavaleiro da morte.
Por Glenn Rane.

e nenhuma outra arma, você ganha +2 de bônus nas jogadas de dano com essa arma.

CONJURAÇÃO

No 2º nível, você passa a ser capaz de conjurar magias graças aos poderes sombrios que lhe foram imbuídos. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o quadro ao lado para a lista de magias de cavaleiro da morte.

PODER RÚNICO

Sua natureza sobrenatural permite que você controle o próprio poder rúnico que foi responsável por sua ressurreição. Seu acesso a essa energia é representado por um valor de Poder Rúnico. Cavaleiros da Morte não possuem espaços de magia automaticamente, como as demais classes conjuradoras, mas sim devem usar seu Poder Rúnico para ganhar os espaços de magia que necessitam.

Você gasta uma quantidade de Poder Rúnico para criar um espaço de magia de um dado nível conforme mostrado na tabela Criando Espaços de Magia e então usa o espaço para conjurar uma magia. Você não pode reduzir seu total de Poder Rúnico para menos de 0, e você recupera todos o seu Poder Rúnico gasto quando termina um descanso longo ou curto.

A quantidade de Poder Rúnico que você tem para gastar é baseada no seu nível de cavaleiro da morte, como mostrado na coluna Poder Rúnico, da tabela O Cavaleiro da Morte. Ele também determina o nível máximo do espaço de magia que você pode criar. Mesmo que você tenha Poder Rúnico suficiente para criar um espaço acima desse máximo, você não é capaz de fazê-lo.

CRIANDO ESPAÇOS DE MAGIA

Nível de Espaço de magia	Custo em Poder Rúnico
1º	2
2º	3
3º	4
4º	5
5º	6

MAGIAS CONHECIDAS DE 1º NÍVEL E SUPERIORES

Você conhece duas magias de 1º nível, à sua escolha, da lista de magias de cavaleiro da morte.

A coluna Magias Conhecidas na tabela O Cavaleiro da Morte mostra quando você aprende mais magias de cavaleiro da morte, à sua escolha, de 1º nível ou superior. Cada uma dessas magias deve ser de um nível a que você tenha acesso, como mostrado na tabela na coluna de Nível de Magia para o seu nível. Quando você alcança o 9º nível, por exemplo, você aprende uma nova magia de cavaleiro da morte, que pode ser de 1º, 2º ou 3º nível.

Além disso, quando você adquire um nível nessa classe, você pode escolher uma magia de cavaleiro da morte que você conheça e substituí-la por outra magia da lista de magias de cavaleiro da morte, que também deve ser de um nível ao qual você tenha acesso.

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Carisma é a sua habilidade para conjurar suas magias de cavaleiro da morte, já que sua magia vem dos poderes sombrios que foram imbuídos em sua essência quando você foi ressuscitado. Você usa seu Carisma sempre que alguma magia se referir a sua habilidade de conjurar magias.

Além disso, você usa o seu modificador de Carisma para definir a CD dos testes de resistência para as magias de cavaleiro da morte que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

CD para suas magias = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Carisma

Modificador de ataque de magia
= seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma

FOCO DE CONJURAÇÃO

Você pode usar uma lâmina rúnica (veja descrição no Capítulo 4) como foco de conjuração das suas magias de cavaleiro da morte.

GOLPE DA MORTE

A partir do 2º nível, quando você atingir uma criatura com um ataque corpo-a-corpo com lâmina rúnica, você pode gastar um ponto de Poder Rúnico para causar dano necrótico no alvo, além do dano normal da arma. O dano extra é de 1d8 para cada ponto de Poder Rúnico usado,

MAGIAS DE CAVALEIRO DA MORTE

1º Nível

Armadura de Agathys (abjuração)
Bruxaria (encantamento)
Detectar Magia (adivinhação, ritual)
Destruição Colérica (evocação)
Garra da Morte† (transmutação)
Infligir Ferimentos (necromancia)
Perdição (encantamento)
Proteção Contra o Bem e o Mal (abjuração)
Recuo Acelerado (transmutação)
Repreensão Infernal (evocação)

2º Nível

Cegueira/Surdez (necromancia)
Convocar Montaria (conjuração)
Despedaçar (evocação)
Ecuridão (evocação)
Imobilizar Pessoa (encantamento)
Nuvem de Adagas (conjuração)
Passo Nebuloso (conjuração)
Repouso Tranquilo (necromancia, ritual)
Silêncio (ilusão, ritual)

3º Nível

Arma Elemental (transmutação)
Contramágica (abjuração)

Dissipar Magia (abjuração)
Falar com os Mortos (necromancia)
Forjar Morte (necromancia, ritual)
Forma Gasosa (transmutação)
Lentidão (transmutação)
Medo (ilusão)
Proteção Contra Energia (abjuração)
Revivificar (necromancia)
Rogar Maldição (necromancia)
Toque Vampírico (necromancia)

4º Nível

Caminho de Gelo† (transmutação)
Malogro (necromancia)
Movimentação Livre (abjuração)
Proteção Contra a Morte (abjuração)

5º Nível

Imobilizar Monstro (encantamento)
Praga (necromancia)
Praga de Insetos (conjuração)
Reviver os mortos (necromancia)

† magias com este símbolo são novas e estão listadas no Capítulo 6 deste livro.



Asoreen Fuçanegra, um cavaleiro da morte tauren.
Por Laurel D. Austin.

Tais
caracterís-
ticas incluem os tru-
ques e as magias de aspecto.

até
o máximo
mostrado na coluna
Golpe da Morte, na tabela O Ca-
valeiro da Morte. Adicionalmente, você
recupera uma quantidade de pontos de
vida igual à soma do seu modificador de
Carisma + a quantidade de Poder Rúnico
gasto no ataque.

ASPECTO DA MORTE

Quando você alcança o 3º nível, a magia que o anima faz com que adote uma presença relacionada a um aspecto da morte. Se antes você era apenas um combatente amaldiçoado a ficar entre a vida e a morte, neste momento você passa a incorporar inevitavelmente o que significa ser um cavaleiro da morte. Agora você escolhe a Morte Congelante, a Morte Corruptora ou a Morte Sangrenta, todos estes aspectos são detalhados no final da descrição da classe.

Sua escolha lhe confere características no 3º nível e novamente no 7º, 15º e 20º nível.

MAGIAS DE ASPECTO

Cada aspecto possui uma lista de magias associada a ele. Você ganha acesso a essas magias nos níveis especificados na descrição do aspecto. Uma vez que você tenha ganho acesso a uma magia de aspecto, você sempre saberá conjurá-la. Magias de aspecto não contam no número de magias que você pode conhecer.

Se você ganhar uma magia de aspecto que não apareça na lista de magias de cavaleiro da morte, a magia será considerada, no entanto, uma magia de cavaleiro da morte para você.

CONTROLAR MORTOS-VIVOS

A partir do 3º nível, com uma ação, o cavaleiro da morte pode afetar uma criatura morta-viva que ele possa ver, a até 9 metros dele. O alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria contra a CD de suas magias de cavaleiro da morte. Se fracassar na resistência, o alvo deve obedecer aos comandos do cavaleiro da morte pelas próximas 24 horas ou até o

cavaleiro da morte usar essa característica novamente. Mortos-vivos inteligentes são difíceis de controlar dessa forma. Se o alvo tiver Inteligência 8 ou superior, ele terá vantagem no teste de resistência. Se ele fracassar no teste de resistência e tiver Inteligência 12 ou superior, ele poderá repetir o teste de resistência ao final de cada hora até que obtenha sucesso e se liberte.

Um morto-vivo cujo nível de desafio seja igual ou superior ao nível do cavaleiro da morte é imune a esse efeito.

Você deve terminar um descanso curto ou longo para poder usar seu Controlar Mortos-Vivos novamente.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno.

CARAPAÇA ANTIMAGIA

A partir do 6º nível, sempre que você ou uma criatura amigável a até 3 metros de você tiver que fazer um teste de resistência, aquela criatura ganha um bônus no seu teste de proteção igual a seu modificador de Carisma (com um bônus mínimo de +1). Você deve estar consciente para garantir esse bônus.

ORDEM DOS CAVALEIROS DA LÂMINA DE ÉBANO

Os Cavaleiros da Lâmina de Ébano são uma organização de cavaleiros da morte renegados. Libertos do jugo do Rei Lich, eles se reuniram sob a liderança do Grão-Mestre Darion Mograine, quem liderou o motim contra as forças do Flagelo.

Atualmente, sob a liderança de um cavaleiro da morte conhecido apenas como Senhor da Morte, eles lutam contra a Legião Ardente junto com outros grupos influentes do mundo. Sua base de operações é a necrópole voadora conhecida como Acherus, mas eles possuem outros centros de comando em Zul'Drak e na Cidadela da Coroa de Gelo, ambos no continente de Nortúndria.

A maioria dos cavaleiros da morte que não está sob o comando direto do Rei Lich (e, portanto, possuem livre arbítrio) faz parte desta ordem.

Cavaleiros da Morte pertencentes à Ordem dos Cavaleiros da Lâmina de Ébano podem aprender a magia *portão da morte*, descrita no Capítulo 6 deste livro.

No 18º nível, o alcance dessa aura aumenta para 9 metros.

ANDAR DO ESPECTRO

Ao atingir o 10º nível, você pode conjurar passo nebuloso, à vontade, sem precisar gastar Poder Rúnico ou componentes materiais.

No 18º nível, sempre que você conjurar passo nebuloso através desta característica, você pode ainda fazer um único ataque antes ou depois do efeito da magia.



Humana amazona da morte.
Por Glenn Rane.

GOLPE DA MORTE APRIMORADO

No 11º nível, você fica tão infundido de magia necromântica que todos os seus ataques corpo-a-corpo com arma carregam magia negra neles. Sempre que você atingir uma criatura com um ataque corpo-a-corpo, a criatura sofre 1d8 de dano necrótico extra. Se você também usar Golpe da Morte em um ataque, você adiciona esse dano ao dano extra da sua conferido pela característica.

COMANDO TUMULAR

A partir do 14º nível, sua capacidade de Controlar Mortos-Vivos deixa de ser limitada pelo nível de desafio do morto-vivo.

ASPECTOS DA MORTE

A natureza sobrenatural do cavaleiro da morte está intimamente vinculada à morte e seus fatos. Ele não é apenas um morto-vivo ressuscitado por magia, mas sim alguém que morreu e foi trazido de volta por poderes sinistros ligados à própria natureza da mortalidade. Quando ele alcança o 3º nível,

as forças sombrias que o reanimaram terminam por infundir em seu corpo uma ligação mais próxima com a morte, manifestando-se na forma de uma afinidade maior com um dos aspectos do fim da vida.

MORTE CONGELANTE

Representando o terrível frio do vazio da morte, o cavaleiro da morte congelante combina sua capacidade marcial com o frio sobrenatural para congelar seus inimigos até os ossos e fazê-los perder a vontade de lutar. Com o coração endurecido pelo frio da morte, aqueles que manifestam este aspecto normalmente demonstram menos emoções que os demais, mantendo o semblante de calma até mesmo quando liberam sua selvageria contra aqueles que os opõem.

MAGIAS DA MORTE CONGELANTE

Nível de Cavaleiro da Morte **Magias**

3º	<i>armadura de Agathys, Impacto Uivante†</i>
5º	<i>imobilizar pessoa, lufada de vento</i>
9º	<i>lentidão, nevasca</i>
13ª	<i>inverno impiedoso†, tempestade de gelo</i>
17ª	<i>cone de frio, imobilizar monstro</i>

† magias com este símbolo são novas e estão listadas no Capítulo 6 deste livro.

FRIO MORTAL

Quando você escolhe esse aspecto no 3º nível, você pode escolher causar dano de frio no lugar de necrótico quando usar Golpe da Morte. No 11º nível, o dano adicional causado pela característica Golpe da Morte Aprimorado será de frio no lugar de necrótico.

CORAÇÃO GELADO

Do 3º nível em diante, você passa a ter resistência a todo dano de frio, caso já não tivesse, e ignora condições de terreno difícil causadas por superfícies escorregadias, congeladas ou cobertas de neve.

AURA GÉLIDA

A partir do 7º nível, enquanto não estiver incapacitado, você emana uma poderosa aura de frio que congela seus inimigos e lhes rouba a força de vontade. A aura abrange o espaço que ocupa e estende-se por um raio de 1,5 metros. Nada além de cobertura total é capaz de bloquear o frio desta aura. Qualquer inimigo que iniciar o turno dentro desta aura terá seu deslocamento diminuído em 3 metros e sofrerá desvantagem nos testes de resistência para evitar efeitos de medo.

No 18º nível, o alcance dessa aura aumenta para 3 metros.

SANGUE FRIO

Ao alcançar o 15º nível, você passa a ter vantagem nos testes de resistência para evitar efeitos de lentidão e paralização, bem como testes de resistência para evitar fadiga.

CAMPEÃO DA MORTE CONGELANTE

No 20º nível, com uma ação, você pode emanar uma aura de frio mortal. Por 1 minuto, um frio intenso e ventos terríveis emanam de você num raio de 9 metros, tornando toda a área afetada em terreno difícil. Além disso, ocorrem os seguintes efeitos:

- Sempre que uma criatura inimiga começar seu turno na área afetada pelo frio, ela sofrerá 10 de dano de frio.

- Você ganha resistência contra danos de concussão, corte e perfuração de armas não-mágicas.
- Você ganha vantagem nos testes de resistência de Força, bem como os seus aliados que se mantiverem a até 9 metros de você.

Uma vez que você use essa característica, não poderá fazê-lo novamente até ter terminado um descanso longo.

MORTE CORRUPTORA

Com uma maior ligação com a espiral de decadência que degenera e consome quaisquer resquícios de vitalidade dos cadáveres, tornando-os fontes de pestilência e um banquete para os vermes, o cavaleiro da morte corruptora é um vetor de pragas e infestações perniciosas. Infligentes das piores doenças e mestres no domínio de lacaios expelidos pelo chão, eles são combatentes terríveis, capazes de matar seus oponentes mesmo depois do combate haver terminado - seus poderes corroem a saúde dos vivos e os corpos dos não-vivos.

MÁGIAS DA MORTE CORRUPTORA

Nível de Cavaleiro da Morte **Magias**

3º	<i>bruxaria, detectar veneno e doença</i>
5º	<i>explosão cadavérica†, radio do enfraquecimento</i>
9º	<i>animar os mortos, rogar maldição</i>
13ª	<i>destruição estonteante, malogro</i>
17ª	<i>praga, reviver os mortos</i>

† magias com este símbolo são novas e estão listadas no Capítulo 6 deste livro.

ATAQUE SUPURANTE

Quando você escolhe esse aspecto no 3º nível, seu Golpe da Morte aplica uma

condição especial em seu alvo chamada Ferida Purulenta. Adicionalmente, sempre que atingir um alvo com ao menos uma Ferida Purulenta, você pode imediatamente gastar uma reação para estourar uma ou mais feridas (à sua escolha), causando 1d6 de dano necrótico adicional para cada ferida estourada desta forma.

RESISTÊNCIA DOS CORRUPTORES

Do 3º nível em diante, você passa a ter resistência a todo dano de necrótico, caso já não tivesse, e torna-se imune a doenças mágicas. Além disso, ganha vantagem nos testes de resistência contra venenos.

AURA DE DECOMPOSIÇÃO

A partir do 7º nível, enquanto não estiver incapacitado, você emana uma poderosa aura de infecção. A aura abrange o espaço que ocupa e estende-se por um raio de 1,5 metros. Nada além de cobertura total é capaz de bloquear o efeito desta aura. Sempre que você estourar uma ou mais Feridas Purulentas de um alvo dentro desta aura, os demais inimigos dentro dela deverão fazer um teste de resistência de Constituição (contra a CD de suas magias). Caso falhem, eles terão contraído uma Ferida Purulenta. Caso sejam bem-sucedidos, nada acontece.

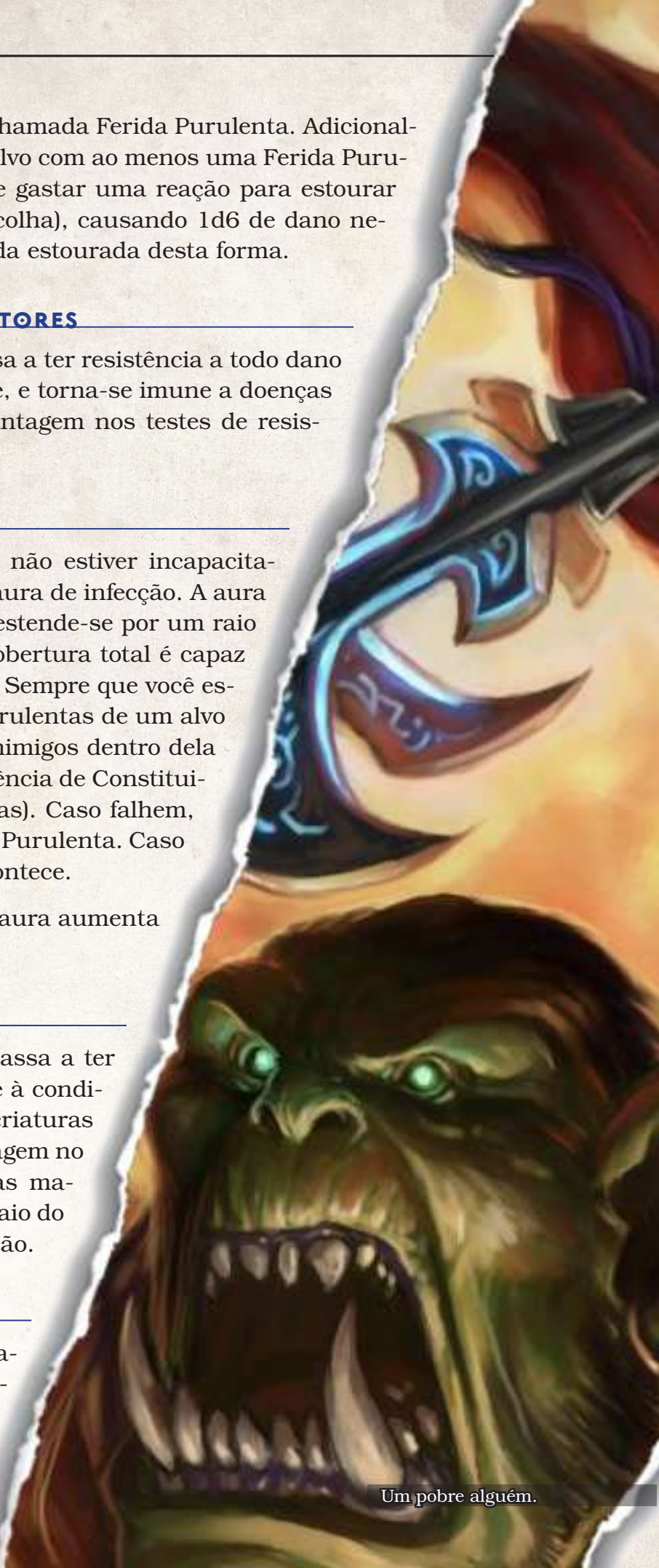
No 18º nível, o alcance dessa aura aumenta para 3 metros.

VIGOR MORTIS

Ao alcançar o 15º nível, você passa a ter resistência ao dano de veneno e à condição Envenenado. Além disso, criaturas a 3 metros de você têm desvantagem no teste de resistência contra suas magias bruxaria, malogro, praga, raio do enfraquecimento e rogar maldição.

POÇO DE PODRIDÃO

No 20º nível, você ganha a capacidade de emanar doença e decomposição. Com uma ação, você pode envolver a si mesmo



Um pobre alguém.

FERIDA PURULENTA

Uma criatura infligida com uma Ferida Purulenta tem desvantagem nos testes de Constituição e recebe 1d4 de dano necrótico na primeira vez que for atingida durante um turno.

Uma criatura pode receber múltiplas Feridas Purulentas. O dano causado por elas não aumenta com isso, mas o alvo continua sob efeito desta condição enquanto possuir ao menos uma Ferida Purulenta.

Feridas Purulentas duram até a criatura ser alvo de um teste bem-sucedido de Sabedoria (Medicina), contra a CD das magias do Cavaleiro da Morte que infligiu a ferida, para cada Ferida Purulenta que possuir em seu corpo; ou até ela completar um descanso curto ou longo, quando todas as Feridas Purulentas tornam-se normais.

Skaala, da Patrulha Sombria, uma amazona da morte draenei pronta para arrebentar o crânio de um pobre alguém.

Por Tyler Walpole.

com uma aura de enfraquecimento que dura por 1 minuto. A aura afeta um raio de 9 metros ao seu redor. Sempre que um inimigo começar seu turno na aura, ele deve fazer um teste de resistência de Constituição. Caso falhe, ele sofrerá um nível de exaustão.

Enquanto a aura durar, você pode usar uma ação bônus, no seu turno, para fazer com que mãos cadavéricas brotem do chão dentro da aura e ataquem uma criatura. Realize um ataque corpo-a-corpo com magia contra o alvo. Se o ataque atingir, o alvo sofre dano necrótico igual a $3d10 +$ o modificador de Carisma do cavaleiro da morte e ficará impedido até o início do próximo turno.

Após ativar a aura, você não poderá fazê-lo novamente até terminar um descanso longo.

MORTE SANGRENTA

Ao morrer, alguns cavaleiros da morte descobrem uma afinidade especial com o aspecto mais físico e brutal do óbito. Eles golpeiam seus inimigos buscan-

do arrancar-lhe pedaços, renovando-se com a dor e sofrimento de suas vítimas, banhando-se com seu sangue para fortalecerem-se durante o combate. Estes cavaleiros sanguinários desafiam os limites da morte e sanguinolência para controlar a dinâmica do combate na linha de frente.

MAGIAS DA MORTE SANGRENTA

Nível de Cavaleiro da Morte **Magias**

3º	<i>braços de Hadar, repreensão infernal</i>
5º	<i>arma espiritual, arma mágica</i>
9º	<i>proteção contra energia, toque vampírico</i>
13ª	<i>destruição estonteante, tentáculos negros de Exard</i>
17ª	<i>círculo do poder, imobilizar monstro</i>

LÂMINA VAMPÍRICA

Quando você escolhe esse aspecto no 3º nível, sempre que usar Golpe da Morte, você ganha uma quantidade de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Carisma + metade do seu nível. No 11º nível, sempre que você infligir dano necrótico com seu Golpe da Morte Aprimorado ou com uma de suas magias de cavaleiro da morte, ganhe uma quantidade de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Carisma.

AMEAÇA SANGUINOLENTA

Do 3º nível em diante, sempre que estiver empunhando uma arma de duas mãos e um inimigo num espaço adjacente fizer um ataque que não te inclua como alvo, você pode gastar uma reação para desferir-lhe um ataque corpo-a-corpo. Este ataque não impede que o ataque do inimigo ocorra.

AURA DE MORTE

A partir do 7º nível, enquanto não estiver incapacitado, você emana uma poderosa aura de morte e dor. A aura abrange o espaço que ocupa e estende-se por um raio de 1,5 metros. Nada além de cobertura total é capaz de bloquear o efeito desta aura. Sempre que usar seu Golpe Mortal contra um inimigo dentro da área, você também causará uma quantidade de dano necrótico igual ao seu modificador de Carisma em todos os inimigos dentro da área. Além disso, os inimigos afetados terão desvantagem em nos ataques contra outros alvos que não sejam você até o início do seu próximo turno.

No 18º nível, o alcance dessa aura aumenta para 3 metros.

VETERANO DA TERCEIRA GUERRA

Ao alcançar o 15º nível, você passa a ter resistência a dano impactante, cortante e perfurante não-mágicos.

ARAUTO DA SANGUINOLÊNCIA

No 20º nível, com uma ação, você pode emanar uma aura de dor e violência. Por 1 minuto, seus olhos brilham vermelho, sua aparência cadavérica torna-se mais evidente e sentimentos de fúria e sanguinolência emanam de você na forma de uma penumbra avermelhada que cobre toda a área num raio de 9 metros.

Sempre que uma criatura inimiga começar seu turno na área recoberta pela penumbra, a criatura sofrerá 10 de dano necrótico e você ganhará uma quantidade de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Carisma.

Além disso, por essa duração, seus aliados podem, como uma ação bônus, receber dano psíquico igual ao seu modificador de Carisma para obterem vantagem na próxima jogada de ataque. Cada aliado só pode escolher este efeito uma vez por turno. O dano psíquico não

pode ser diminuído ou evitado de maneira alguma.

Uma vez que você use essa característica, não poderá fazê-lo novamente até ter terminado um descanso longo.



Brumdor Forjamedo, um anão cavaleiro da morte.
Por Jim Nelson.



XAMÃ

Uma anã coberta em peles gesticula freneticamente os dedos das mãos enquanto o ar se ioniza e uma bola de faíscas se forma entre suas palmas, pronta para viajar e espalhar dor entre os cães de caça do mestre da matilha no pátio do Monastério Escarlate.

Um troll mandingueiro corre na forma de lobo para fugir das explosões causadas pelo elemental de fogo enquanto posiciona-se da melhor forma possível para manter-se curando seus aliados, que sofrem com as chamas elementais arreMESSADAS pela criatura extraplanar.

Um goblin termina de posicionar um totem com um espírito do ar preso a ele, para então avançar contra os bordoeiros da Angra do Butim, enquanto seu aliado ladino foge com um, artefato importante que ele afanou dos leiloeiros locais.

Por milênios, desde as culturas tribais de Azeroth e até mesmo Draenor, os elementos naturais do plano material primário têm sido celebrados, temidos e, principalmente, venerados. Místicos buscaram comungar com os quatro elementos e eventualmente aprenderam a canalizar esse poder primal. Com o passar do tempo, esses guias espirituais vieram a entender que as forças elementais da natureza não são exatamente benevolentes, mas estão presas em um conflito de fúria e caos primais que já consumiram mundos no passado. Então, foi criada a figura do xamã, que busca trazer equilíbrio para essas energias voláteis, balizando essas forças para que elas manifestem-se neste mundo de forma curativa... ou destrutiva.

Phadalus, o Iluminado, um draenei xamã.
Por Glenn Rane.

GUIANDO A MÃO DOS ELEMENTOS **TUDO QUE É, VIVE**

Xamãs são guias e praticantes de magia espiritual, não são dotados de poderes divinos, como alguns podem pensar, mas sim empoderados pelos próprios elementos. Eles comungam com forças que não são necessariamente benevolentes. Os espíritos elementais são caóticos e, caso deixados em seu estado natural, atacam uns aos outros, num embate de fúria primal que pode ceifar as vidas dos pobres que estiverem no caminho. É o chamado do xamã apaziguar os elementos para que eles busquem o equilíbrio. Agindo como moderadores entre a água, o ar, o fogo e a terra, estes diplomatas elementais têm a capacidade de permitir uma atuação mais direta dos espíritos elementais no mundo físico, pedindo que eles favoreçam seus aliados ou libertem suas fúrias sobre seus inimigos.

Sob sua tutela, os elementos podem despejar suas forças sobre Aze-roth sem temer retaliação dos demais espíritos elementais, permitindo que eles liberem torrentes de lava e poderosos raios contra seus inimigos. Os elementos podem criar, destruir, empoderar ou impedir; tudo à pedido do xamã. Aqueles experientes o suficiente com essas energias são capazes de usar essas manifestações elementais para causar um grande impacto no mundo de maneira controlada, permitindo que os elementos descarreguem sua raiva sem vitimar os mortais - ou vitimando apenas aqueles mortais que os xamãs escolhem. Isso lhes dá a capacidade de serem heróis versáteis e membros importantes para qualquer grupo.

Os xamãs possuem acesso aos poderes dos espíritos elementais, mas não têm propriedade sobre eles. Diferente dos poderes dos clérigos e outros praticantes da magia divina, que canalizam o poder divino bruto para servir de combustível para suas magias, os adeptos do xamanismo clamam aos espíritos que manifestem sua vontade sobre o mundo, apenas facilitando a manifestação através de totems e concentração. Daí eles geralmente referirem-se aos seus poderes como chamados, e não magia.

O poder dos elementais, que cursa através do xamã, tem muitas aplicações, por ser o poder que ajudou a formar o mundo. Um xamã normalmente o usa para diagnosticar e curar moléstias, direcionar a destruição elemental contra seus oponentes e aperfeiçoar as habilidades dele e seus aliados. Mas tais usos são apenas uma pequena fração do que os espíritos elementais são capazes. Por ser a porta de entrada desses poderes no mundo físico, os xamãs gozam de um relacionamento especial com o mundo espiritual, sendo capazes de terem premonições, interpretar sonhos, projetarem suas formas astrais, controlarem o clima e fazerem muito mais.

O xamanismo se baseia na noção de que o mundo visível é permeado pela força invisível dos espíritos que habitam tudo o que existe, formando uma teia que liga todas as coisas de maneira incrivelmente poderosa. Ele pode ser visto como a aplicação prática dos conceitos do animismo através do uso de habilidades e conhecimentos especiais. Ele não é, entretanto, uma religião organizada dotada de rituais e dogmas restritos. Há uma grande diferença entre um xamã que venera a Mãe Terra como um espírito

importante para este mundo, de um clérigo devoto da Mãe Terra.

CRIANDO UM XAMÃ

Quando criar um xamã, tente pensar de onde ele vem e qual o seu lugar neste mundo em conflito. Converse com o seu mestre e o resto do grupo para saber qual a origem mais apropriada para ele. O que pode ter motivado ele a andar com um grupo de aventureiros? Talvez ele tenha tido algum sonho premonitório. Ou, quem sabe, ele busca proteger uma região de grande relevância espiritual, na qual boa parte da campanha se baseará.

Ou, você pode seguir o sentido contrário, e ser um aventureiro ou até um oficial de um exército que por acaso foi escolhido pelos espíritos elementais para tornar-se porta-voz da vontade deles. Quem sabe ele entrou em algum lugar sagrado e teve um encontro pessoal com uma entidade elemental importante. Ou até mesmo um espírito elemental insistiu em segui-lo, ensinando o caminho do xamanismo, para que ele consiga se redimir por alguma transgressão que tenha cometido.

CONSTRUÇÃO RÁPIDA

Você pode construir um xamã rapidamente seguindo essas sugestões. Primeiro, Sabedoria deve ser seu valor de habilidade mais alto, seguido por Constituição. Segundo, escolha o antecedente eremita. Terceiro, escolha os truques raio de gelo e raio elétrico, além das seguintes magias de 1º nível: *curar ferimentos*, *névoa obscura*, *raio da bruxa* e *recuo acelerado*.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Como um xamã, você adquire as seguintes características de classe.

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d8 por nível de xamã

Pontos de Vida no 1º Nível: 8 + seu modificador de Constituição

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição por nível de xamã após o 1º

PROFICIÊNCIAS

Armaduras: Armaduras leves, armaduras médias, cotas de anéis, cota de malha, escudos.

Armas: Adaga, azagaia, bordão, garras de ataque, lança, maça, maça estreita, machadinha, machado de batalha, malho, martelo de guerra, martelo leve, totem tauren e tridente.

Ferramentas: Escolha um tipo de ferramenta de artesanato.

Testes de Resistência: Sabedoria, Carisma.

Perícias: Escolha duas dentre Arcana, Atletismo, Intuição, Natureza, Persuasão e Sobrevivência.

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (a) uma maça ou (b) uma lança
- (a) um escudo ou (b) um martelo leve
- (a) um pacote de aventureiro ou (b) um pacote de explorador
- Um totem de madeira
- (a) brunea, (b) armadura de couro ou (c) cota de malha (se tiver Força para isso)

O XAMÃ

Nível	Bônus Prof.	Voragem	Características	Truques Conhec.	Magias Conhec.	Espaços de Magia por Nível								
						1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1	+2	-	Conjuração, Diplomacia Elemental	3	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	2	Acesso à Voragem, Conjurar Totem	3	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	Caminho Primitivo, Lobo Espectral	3	4	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	Incremento no Valor de Habilidade	4	5	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	5	Conjurar Novo Totem	4	6	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	6	Característica de Caminho Primitivo	4	7	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	7	Sentido Elemental	4	8	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	8	Incremento no Valor de Habilidade	4	9	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	9	Conjurar Novo Totem	4	10	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	10	Revocação Astral	5	11	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	11	-	5	12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	12	Incremento no Valor de Habilidade	5	12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	13	Conjurar Novo Totem	5	13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	14	Transição Astral	5	13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	15	Característica de Caminho Primitivo	5	14	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	16	Conjurar Novo Totem	5	14	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	17	Ascendência Elemental	5	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	18	-	5	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	19	Incremento no Valor de Habilidade	5	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	20	Voz dos Elementos	5	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Conjuração

Você foi empoderado pelos espíritos elementais para servir de mensageiros neste mundo e levar a frente seus desígnios. Suas magias são parte dos dons que eles lhe investiram, que você usa para facilitar a manifestação livre dos elementos neste mundo. Veja o capítulo 10 do Livro do Jogador para as regras gerais de conjuração e o capítulo 5 deste livro para a lista de magias de xamã.



Naan, o Autruísta, um draenei xamã.
Po Zoltán Boros e Gábor Szikszai

MAGIAS DE XAMÃ

Truques

Bordão Místico (transmutação)
 Choque Terreno† (evocação)
 Criar Chamas (conjuração)
 Druidismo (transmutação)
 Globos de Luz (evocação)
 Raio de Gelo (evocação)
 Raio Elétrico (evocação)†
 Rajada de Vento (conjuração)

1º Nível

Criar ou Destruir Água (transmutação)
 Curar Ferimentos (evocação)
 Destruição Lancinante (evocação)
 Identificação (adivinhação, ritual)
 Infligir Ferimentos (necromancia)
 Névoa Obscurecente (conjuração)
 Onda Trovejante (evocação)
 Passos Longos (transmutação)
 Purificar Alimentos (transmutação, ritual)
 Raio de Bruxa (evocação)

2º Nível

Chama Contínua (evocação)
 Esquentar Metal (transmutação)
 Levitação (transmutação)
 Lufada de Vento (evocação)
 Passo Nebuloso (conjuração)
 Passos sem Pegadas (abjuração)
 Pele de Árvore (transmutação)
 Polimorfia† (transmutação)
 Restauração Menor (abjuração)
 Sentido Bestial (adivinhação, ritual)

3º Nível

Andar na Água (transmutação, ritual)
 Convocar Relâmpagos (conjuração)
 Contramágica (abjuração)
 Falar com os Mortos (necromancia)
 Forma Gasosa (transmutação)
 Mesclar-se às Rochas (transmutação, ritual)
 Muralha de Vento (evocação)
 Nevasca (conjuração)
 Respirar na Água (transmutação, ritual)

4º Nível

Controlar a Água (transmutação)
 Escudo de Raios† (evocação)
 Moldar Rochas (transmutação)
 Muralha de Fogo (evocação)
 Olho Arcano (adivinhação)

5º Nível

Conhecimento Lendário (adivinhação)
 Contato Extraplanar (adivinhação, ritual)
 Muralha de Pedra (evocação)
 Reencarnação (transmutação)

6º Nível

Caminhar no Vento (transmutação)
 Carne para Pedra (transmutação)
 Corrente de Relâmpagos (evocação)
 Desintegrar (transmutação)
 Encontrar o Caminho (adivinhação)
 Mover Terra (transmutação)
 Muralha de Gelo (evocação)

7º Nível

Forma Etérea (transmutação)
 Regeneração (transmutação)
 Teletransporte (conjuração)
 Tempestade de Fogo (evocação)
 Viagem Planar (conjuração)

8º Nível

Controlar o Clima (transmutação)
 Terremoto (evocação)
 Tsunami (conjuração)

9º Nível

Aprisionamento (abjuração)
 Chuva de Meteoros (evocação)
 Portal (conjuração)
 Ressurreição Verdadeira (necromancia)
 Tempestade da Vingança (conjuração)

† magias com este símbolo são novas e estão listadas no Capítulo 6 deste livro.

TRUQUES

Você conhece três truques, à sua escolha da lista de magias de xamã. Você aprende truques de xamã adicionais, à sua escolha, em níveis mais altos, como mostrado na coluna Truques Conhecidos da tabela O Xamã.

ESPAÇOS DE MAGIA

A tabela O Xamã mostra quantos espaços de magia de 1º nível e superiores você possui disponíveis para conjuração. Para conjurar uma dessas magias, você deve gastar um espaço de magia do nível da magia ou superior. Você recobra todos os espaços de magia gastos quando você completa um descanso longo. Por exemplo, se você quiser conjurar a magia de 1º nível curar ferimentos e você tiver um espaço de magia de 1º nível e um de 2º nível disponíveis, você poderá conjurar curar ferimentos usando qualquer dos dois espaços.

MAGIAS CONHECIDAS DE 1º NÍVEL E SUPERIORES

Você conhece quatro magias de 1º nível, à sua escolha, da lista de magias de xamã.

A coluna Magias Conhecidas na tabela O Xamã mostra quando você aprende mais magias de xamã, à sua escolha. Cada uma dessas magias deve ser de um nível a que você tenha acesso, como mostrado na tabela. Por exemplo, quando você alcança o 3º nível da classe, você pode aprender uma nova magia de 1º ou 2º nível.

Além disso, sempre que você adquire um novo nível nessa classe, você pode escolher uma magia de xamã que conheça e substituí-la por outra magia da lista de magias de xamã, que também deve ser de um nível do qual você tenha espaços de magia.

HABILIDADE DE CONJURAÇÃO

Sua habilidade de conjuração é a Sabedoria para suas magias de xamã, portanto, você usa sua Sabedoria sempre que alguma magia se referir à sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Sabedoria para definir a CD dos testes de resistência para as magias de xamã que conjura e quando realiza jogadas de ataque com magia.

CD para suas magias = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

CONJURAÇÃO DE RITUAL

Você pode conjurar qualquer magia de xamã que você conheça como um ritual se ela possuir o descritor ritual.

FOCO DE CONJURAÇÃO

Você pode usar um totem (encontrado no capítulo 5 do Livro do Jogador) como foco de conjuração das suas magias de xamã.

DIPLOMACIA ELEMENTAL

Você sabe como lidar com os espíritos elementais, sendo capaz de comunicar-se com eles e de certa forma sentir suas intenções. Você sabe falar Kalimag, o idioma usado pelos elementais. Além disso, você soma seu modificador de Sabedoria em quaisquer testes de Carisma que fizer para lidar com criaturas do tipo elemental.

ACESSO À VORAGEM

A partir do 2º nível, sua sensibilidade às energias elementais permite que você passe a manipular a Voragem - o nome dado à vontade dos espíritos elementais de agirem

no mundo físico. Seu acesso a essa energia é representado por um valor de voragem. Seu nível de xamã determina o número de pontos que você tem, como mostrado na coluna Voragem da tabela O Xamã.

Esses pontos são gastos para abastecer características especiais dos xamãs. Você começa conhecendo duas dessas características: Conjurar Totem e Criar Espaços de Magia. Você aprende mais características abastecidas por voragem à medida que adquire níveis nessa classe.

Quando você gasta um ponto de voragem, ele se torna indisponível até você terminar um descanso longo. No fim deste, você recupera toda a sua capacidade de manipular a voragem. Você deve gastar, pelo menos, 30 minutos do descanso em comunhão com os elementos para garantir essa recuperação.

Algumas das características de voragem requerem que seu alvo realize um teste de resistência para resistir ao efeito da característica. Use a CD de suas magias.

CRIAR ESPAÇO DE MAGIA

Você pode criar um espaço de magia, com uma ação bônus, no seu turno, usando a voragem que tem disponível. A tabela Criando Espaços de Magia mostra o custo para criar um espaço de magia de determinado nível. Você não pode criar espaços de magia acima do 5º nível.

CRIANDO ESPAÇOS DE MAGIA

Nível de Espaço de magia	Custo em Voragem
1º	2
2º	3
3º	4
4º	5
5º	6

CONJURAR TOTEM

Existem quatro tipos de totem, um para cada elemento: Água, Ar, Fogo e Terra. Assim que ganhar esta característica, você deve escolher um tipo de totem para ser capaz de conjurar. Ao alcançar o 5º, 9º e 13º níveis, você pode escolher um novo tipo para ser capaz de conjurar.

Você deve gastar 1 de voragem para conjurar um espírito elemental que habitará momentaneamente um totem que carrega consigo. Enquanto mantiver a concentração, ou até 1 minuto, o totem permanecerá ativado. Você não pode ter mais de um totem ativado ao mesmo tempo. Caso ative um novo totem, o anterior voltará a ficar inerte.

O totem é amigável a você e a seus companheiros pela duração. Role a iniciativa para ele, que agirá no seu próprio turno, como uma criatura independente. Ele obedece a quaisquer comandos verbais que emitir (não requer uma ação sua). Se não emitir nenhum comando, ele o defenderá de criaturas hostis ou o auxiliará usando truques, mas no mais, não realizará nenhuma ação.

As estatísticas do totem ativado estão no quadro Totem Ativado.

MAGIAS DOS TOTEMS

Os totens precisam que o xamã que os animou forneça os espaços de magia para que possam conjurar. Contudo, eles são capazes apenas de conjurar as magias que os espíritos elementais que os habitam conhecem.

Eis as magias conhecidas pelos totens:

ÁGUA

Truque

Estabilizar (necromancia)

1º Nível

Criar ou Destruir Água (transmutação)
 Curar Ferimentos (evocação)
 Detectar Veneno e Doença (adivinhação, ritual)
 Purificar Alimentos (transmutação, ritual)

2º Nível

Oração Curativa (evocação)
 Proteção contra Veneno (abjuração)

3º Nível

Palavra Curativa em Massa (evocação)
 Proteção contra Energia (apenas ácido ou frio) (abjuração)
 Remover Maldição (abjuração)

4º Nível

Conjurar Elementais Menores (apenas água) (conjuração)

5º Nível

Conjurar Elemental (apenas água) (conjuração)
 Restauração Maior (abjuração)

6º Nível

Cura Completa (evocação)

8º Nível

Tsunami (conjuração)

Ar**Truque**

Rajada de Vento (conjuração)

1º Nível

Passos Longos (transmutação)
 Recuo Acelerado (transmutação)
 Salto (transmutação)

2º Nível

Aprimorar Habilidade (apenas Destreza ou Sabedoria) (transmutação)
 Lufada de Vento (evocação)

3º Nível

Contramágica (abjuração)
 Proteção contra Energia (apenas eletricidade) (abjuração)

TOTEM ATIVADO

Construto Pequeno, imparcial

Classe de Armadura 11 (armadura natural)

Pontos de Vida 4 (1d4 + 1)

Deslocamento 0 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	1 (-5)	13 (+1)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Imunidade a Dano psíquico, veneno

Imunidade a Condição amedrontado, cego, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado, surdo

Sentidos Percepção passiva 6

Idiomas –

Nível de Desafio - (0 XP)

Conjuração. O totem ativado é um conjurador de nível igual ao do xamã que o ativou. Sua habilidade de conjuração é a Sabedoria do xamã (use a CD de resistência e o modificador para ataques com magia dele).

Ele não possui espaços de magia próprios, sendo necessário que o xamã gaste os espaços pelo totem. Esta doação é feita como uma ação bônus do totem, não do xamã. Entretanto, o totem pode usar truques próprios normalmente, além de poder manter a concentração em magias com sua ação bônus.

Por fim, a lista de magias conhecidas do totem ativado depende de acordo com o elemento do espírito que o habita, conforme descrito na característica Conjurar Totem.

Ligação Presencial. Quaisquer magias do totem que tenham alcance pessoal afetarão apenas o xamã que o ativou. Bem como, considere que o totem é capaz de “tocar”, para fins de alcance de magia, qualquer criatura que esteja em um espaço adjacente.

Susceptibilidade à Antimagia. A efígie fica incapacitada enquanto estiver na área de um campo antimagia. Se for alvo de dissipar magia, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição contra a CD de resistência de magia do conjurador, ou cairá inerte até Evocar Niuzaio, o Boi Negro acabar a duração.

Velocidade (transmutação)

4º Nível

Conjurar Elementais Menores (apenas ar) (conjuração)

Movimentação Livre (abjuração)

5º Nível

Conjurar Elemental (apenas ar) (conjuração)

8º Nível

Controlar o Clima (transmutação)

Fogo

Truque

Criar Chamas (conjuração)

Raio de Fogo (evocação)

1º Nível

Mãos Flamejantes (evocação)

2º Nível

Esfera Flamejante (conjuração)

Raio Ardente (evocação)

3º Nível

Bola de Fogo (evocação)

Proteção contra Energia (apenas fogo) (abjuração)

4º Nível

Conjurar Elementais Menores (apenas fogo) (conjuração)

5º Nível

Conjurar Elemental (apenas fogo) (conjuração)

7º Nível

Tempestade de Fogo (evocação)

Terra

Truque

Druidismo (transmutação)

1º Nível

Onda Trovejante (evocação)

2º Nível

Aprimorar Habilidade (apenas Força ou Constituição) (transmutação)

Pele de Árvore (transmutação)

3º Nível

Contramágica (abjuração)

Proteção contra Energia (apenas ácido ou trovejante) (abjuração)

4º Nível

Conjurar Elementais Menores (apenas terra) (conjuração)

Movimentação Livre (abjuração)

5º Nível

Conjurar Elemental (apenas terra) (conjuração)

Muralha de Pedra (evocação)

8º Nível

Terremoto (evocação)

Caminho Primitivo

Quando você alcança o 3º nível, você recebe o chamado dos espíritos elementais para escolher qual caminho primitivo trilhará para melhor servir os elementos. Até então, você era um mero aprendiz. Agora você escolhe entre o Caminho da Restauração, o Caminho do Aperfeiçoamento ou o Caminho Elemental; todos detalhados no final da descrição da classe.

Sua escolha lhe confere características no 3º nível e novamente no 6º e no 14º nível. Tais características incluem as magias do caminho.

Magias do Caminho

Cada caminho possui uma lista de magias associada a ele. Você ganha acesso a essas magias nos níveis especificados na descrição do caminho. Uma vez que tenha ganho acesso a uma magia de ca-

minho, ela contará como uma magia conhecida para você. Magias de caminho não contam para o seu limite de magias conhecidas.

Se você ganhar uma magia de caminho que não apareça na lista de magias de xamã, a magia será, no entanto, uma magia de xamã para você.

LOBO ESPECTRAL

No 3º nível, você começa a aprender a usar a voragem para assumir a aparência de seres espirituais ligados aos elementos e ancestrais da tradição xamânica, a começar pelo Lobo Espectral, o guardião dos espíritos que estão além deste mundo. Gastando 1 de voragem, como uma ação bônus em seu turno, você assume a forma dele, um grande lobo semi-transparente. Esta transformação exige que você mantenha a concentração, podendo durar até 1 hora até que seja obrigado a retornar à sua forma original ou gastar mais um ponto de voragem.

Nesta forma, você substitui suas estatísticas de jogo pelas de um lobo normal (ver Livro do Jogador ou Manual dos Monstros), excetuando sua tendência e valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Você é considerado proficiente nas perícias Furtividade e Percepção, tendo, inclusive, vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e olfato, bem como impõe desvantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a detectarem você usando a visão.

Você não é capaz de conjurar magias ou gastar voragem enquanto estiver nesta forma (exceto para estender a duração da transformação), além de ter todas as capacidades e limitações anatômicas de sua nova forma. E pode escolher se o seu

equipamento cai no chão no seu espaço, é assimilado a sua nova forma ou é usado por ela. Equipamentos vestidos e carregados funcionam normalmente, mas o Mestre decide qual equipamento é viável para a nova forma vestir ou usar, baseado na forma e tamanho da criatura. O seu equipamento não muda de forma ou tamanho para se adaptar à nova forma e, qualquer equipamento que a nova forma não possa vestir deve, ou cair no chão ou ser assimilado por ela. Equipamentos assimilados não terão efeito até você deixar a forma.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

SENTIDO ELEMENTAL

A partir do 7º nível, você pode usar sua ação e gastar 2 de voragem para perceber as forças elementais seu redor. Por 1 minuto, você pode sentir se existe um ponto onde é mais fraca a barreira que divide o plano em que você está

Reparado.
Por Glenn Rane.



com um dos planos elementais num raio de 1,5 quilômetros (ou num raio de até 9 quilômetros, se você estiver em um dos planos elementais procurando um ponto mais próximo de outros planos). Por 1 de voragem adicional, você sabe a direção geral na qual está este ponto e se ele é só um ponto onde a barreira entre os mundos é mais fraca (como um altar de xamãs) ou se trata-se de um ponto de acesso entre os mundos (como um portal). Note que esta característica não permite identificar o plano cuja conexão está mais próxima.

REVOCÇÃO ASTRAL

No 10º nível, você pode, como uma ação, gastar 7 pontos de voragem e manter concentração até o final de seu próximo turno para teletransportar-se até o altar xamânico ou portal ligando planos elementais mais próximo.

Você não tem controle sobre o seu destino (se houver um portal mais próximo quando usar revocção astral na esperança de chegar num altar xamânico, você aparecerá próximo do portal). É possível levar outras pessoas com você, desde que elas estejam a até 3 metros de distância, gastando 1 de voragem adicional por pessoa, até um limite de oito pessoas.

TRANSIÇÃO ASTRAL

No 14º nível, você pode gastar uma ação bônus no seu turno, ou uma reação quando for alvo de um ataque, para usar 5 de voragem e deslocar-se parcialmente para os planos elementais, ficando na barreira entre os mundos - nem completamente aqui, nem lá. Enquanto este efeito durar, você tem resistência a dano não-mágico, vantagem em testes de resistência de Força, Destreza e Consti-

tuição; e pode ocupar o espaço de outra criatura. Você fica neste estado transitório até o final de seu próximo turno.

ASCENDÊNCIA ELEMENTAL

A partir do 17º nível, você pode, como uma ação bônus, gastar 8 pontos de voragem e assumir a forma de Ascendente, tornando-se uma criatura meio-elemental por 1 minuto ou até você gastar uma reação para retornar à sua forma natural. As características ganhas nesta forma dependem do tipo de Ascendente que escolher transformar-se:

Ascendente das Chamas. Seu corpo torna-se enegrecido e é tomado por veios de chamas, como se você fosse feito de rocha e magma. Sua Classe de Armadura aumenta em +2 e você ganha resistência ao dano de fogo. Você adiciona seu modificador de Sabedoria em todo dano de fogo que causar com suas magias e truques. Você pode modificar o dano causado por seus truques e magias de xamã para que seja dano de fogo.

Ascendente de Água. Seu corpo adota um aspecto quase translúcido, como se fosse formado por algumas rochas azuladas e água num estado entre o líquido e o sólido. Você ganha imunidade a venenos e resistência a dano de ácidos. Você adiciona seu bônus de proficiência aos pontos de vida restaurados por suas magias de xamã, bem como as magias conjuradas por seu totem de água. Além disso, você ganha um deslocamento de natação igual ao seu deslocamento em terra.

Ascendente do Ar. Seu corpo passa a ser composto por ventos e sombras, lhe dando uma aparência parcialmen-

te etérea. Você tem vantagem nos testes de Força (Atletismo) que envolvam saltar e Destreza (Furtividade), além de ganhar resistência a dano cortante, impactante ou perfurante não-mágico. Seus ataques corpo-a-corpo com arma ignoram qualquer tipo de resistência a dano, exceto tropejante e sempre que você usar a ação de Ataque para atacar com duas armas, você poderá fazer um ataque adicional (além de quaisquer ataques adicionais que tenha ganhado por outras magias ou fontes) com sua mão ambiesquerda.

VOZ DOS ELEMENTOS

No 20º nível, você recupera 4 pontos de voragem gastos sempre que você terminar um descanso curto.

CAMINHOS PRIMITIVOS

Os elementos possuem um propósito definido para cada xamã, e os chamam para enveredarem por caminhos próprios de acordo com esses desígnios. Xamãs diferentes desenvolvem dons elementais diferentes, de acordo com suas aspirações e afinidades. Os espíritos elementais ancestrais percebem isso e tentam empoderá-lo de acordo. Um xamã pode ser um líder tribal que precisa usar a fúria dos elementos para melhorar sua capacidade combativa e proteger sua comunidade das depredações de criaturas terríveis, enquanto outro pode ser um sábio isolado que busca ser um ponto focal para a manifestação da força destrutiva dos elementos.

CAMINHO DA RESTAURAÇÃO

Alguns xamãs possuem uma afinidade serena com as propriedades restaurado-

ras da água. Eles não necessariamente buscam a Luz ou veneram divindades, mas ainda assim, eles sentem uma conexão espiritual profunda com a fonte de onde toda a vida mortal floresce. Sua ligação com a água é extremamente forte, fazendo com que os espíritos elementais dela manifestem o máximo de seu poder purificante. Em troca, eles dedicam-se a restaurar o equilíbrio dos elementos no mundo, buscando manter a natureza em harmonia.

MAGIAS DO CAMINHO DA RESTAURAÇÃO

Nível de

Xamã Magias

3º	proteção contra veneno, restauração menor
5º	remover maldição, revivificar
7º	controlar a água, proteção contra a morte
9º	curar ferimentos em massa, reviver os mortos

ÁGUAS RESTAURADORAS

Quando você escolhe esse caminho no 3º nível, suas magias de cura são mais efetivas. Sempre que você ou seu totem de água conjurar uma magia de cura para recuperar pontos de vida, o alvo daquela magia recupera pontos de vida adicionais iguais a 2 + nível da magia.

TRANSBORDAR RESTAURAÇÃO

A partir do 6º nível, as magias que seu totem de água conjurar para curar os outros transbordam além do alvo principal. Quando você gastar um espaço de magia para que seu totem de água conjure uma magia de cura em alguém que não seja você, você pode gastar 2 de voragem para fazer o efeito pular e curar 2 + nível da magia pontos de vida de uma criatura, que pode ser você, a até 3 metros do alvo original.

ESPÍRITO DA VIDA

Do 14º nível em diante, você ganha uma ligação especial com o espírito da vida. Você não sabe bem definir essa entidade, nem chamá-la propriamente. Mas ela manifesta uma sensação bastante peculiar de paz sempre que trabalha para harmonizar os espíritos elementais. Esta ligação reforça os efeitos de cura que você canaliza através de si e do seu totem de água. Sempre que rolar um resultado igual a 1 ou 2 num dado de uma magia de cura conjurada por você ou seu totem de água, você pode rolar o dado novamente e deve ficar com o novo resultado, mesmo que ele seja pior que o anterior.

CAMINHO DO APERFEIÇOAMENTO

Através de uma comunhão intensa com os espíritos da água, ar, fogo e terra, o xamã aperfeiçoa seu papel como elo de ligação entre o mundo físico e o espiri-

tual, tornando-se um com o mundo natural e coletando as forças dos espíritos para empoderar seu corpo. Diferente dos demais xamãs, aquele que trilha o caminho do aperfeiçoamento busca mais do que tornar-se um canal dos espíritos, mas sim tornar-se uma força da natureza, um avatar dos elementos pronto para despejar sua fúria sobre este mundo.

MAGIAS DO CAMINHO DO APERFEIÇOAMENTO

Nível de Xamã	Magias
3º	arma mágica, lâmina flamejante
5º	arma elemental, contramágica
7º	guardião da fé, movimentação livre
9º	destruição banidora, espírito feral†

† magias com este símbolo são novas e estão listadas no Capítulo 6 deste livro.

ESPÍRITO DA BATALHA

Quando você escolhe esse caminho no 3º nível, você aprende a ouvir os espíritos das armas que usa em combate, deixando que elas guiem sua mão quando você ataca.

Quando estiver empunhando armas de corpo-a-corpo, você pode escolher usar seu modificador de Sabedoria para realizar as jogadas de ataque e dano.

Além disso, caso esteja lutando com duas armas com a propriedade Acuidade, você pode somar seu modificador de Sabedoria no dano da segunda arma.

ATAQUE EXTRA

A partir do 6º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno.



Wazzuli Curaferoz, um troll xamã.
Por Miguel Coimbra.

VORAGEM HARMONIOSA

No 14º nível, você atingiu tamanho estado de harmonia com os elementos, que a vontade deles tornou-se mais uma arma à sua disposição. Quando você usar sua ação para conjurar uma magia de xamã, você pode realizar um ataque com arma com uma ação bônus.

CAMINHO ELEMENTAL

Xamãs que trilham o caminho elemental dedicam-se acima de tudo a galvanizar um elo forte com os elementos. Eles conseguiram ver além das disputas do Caos Elemental e enxergaram o passado distante, no qual as manifestações das energias elementais voláteis descarregavam toda a sua fúria numa Azeroth primordial, muito anterior aos primeiros mortais.

Através de muito estudo e dedicação, o xamã deste caminho é capaz de canalizar esse poder primal antigo. Através de seu corpo fluem relâmpagos, como se viessem de uma tempestade; explosões flamejantes, como se viessem das entranhas da terra. Eles manipulam o próprio terreno ao seu redor, clamando aos espíritos elementais o auxílio da terra, do fogo e da tempestade em todos os seus propósitos.

MAGIAS DO CAMINHO ELEMENTAL

Nível de Xamã	Magias
3º	<i>augúrio, esfera flamejante</i>
5º	<i>proteção contra energia, relâmpago</i>
7º	<i>metamorfose, tempestade de gelo</i>
9º	<i>coluna de chamas, vidência</i>

† magias com este símbolo são novas e estão listadas no Capítulo 6 deste livro.

MISERICÓRDIA ELEMENTAL

Quando você escolhe esse aspecto no 3º nível, você pode suplicar aos espíritos elemen-

tais que poupem seus aliados de sua fúria destrutiva. Quando você ou um de seus totens conjurar uma magia que cause dano de eletricidade, fogo, frio ou trovejante, você pode escolher proteger um número de criaturas igual até 1 + o nível do espaço de magia gasto. As criaturas escolhidas passam automaticamente em seus testes de resistência contra a magia conjurada e elas não sofrem dano se normalmente sofreriam metade em um sucesso no teste de resistência.

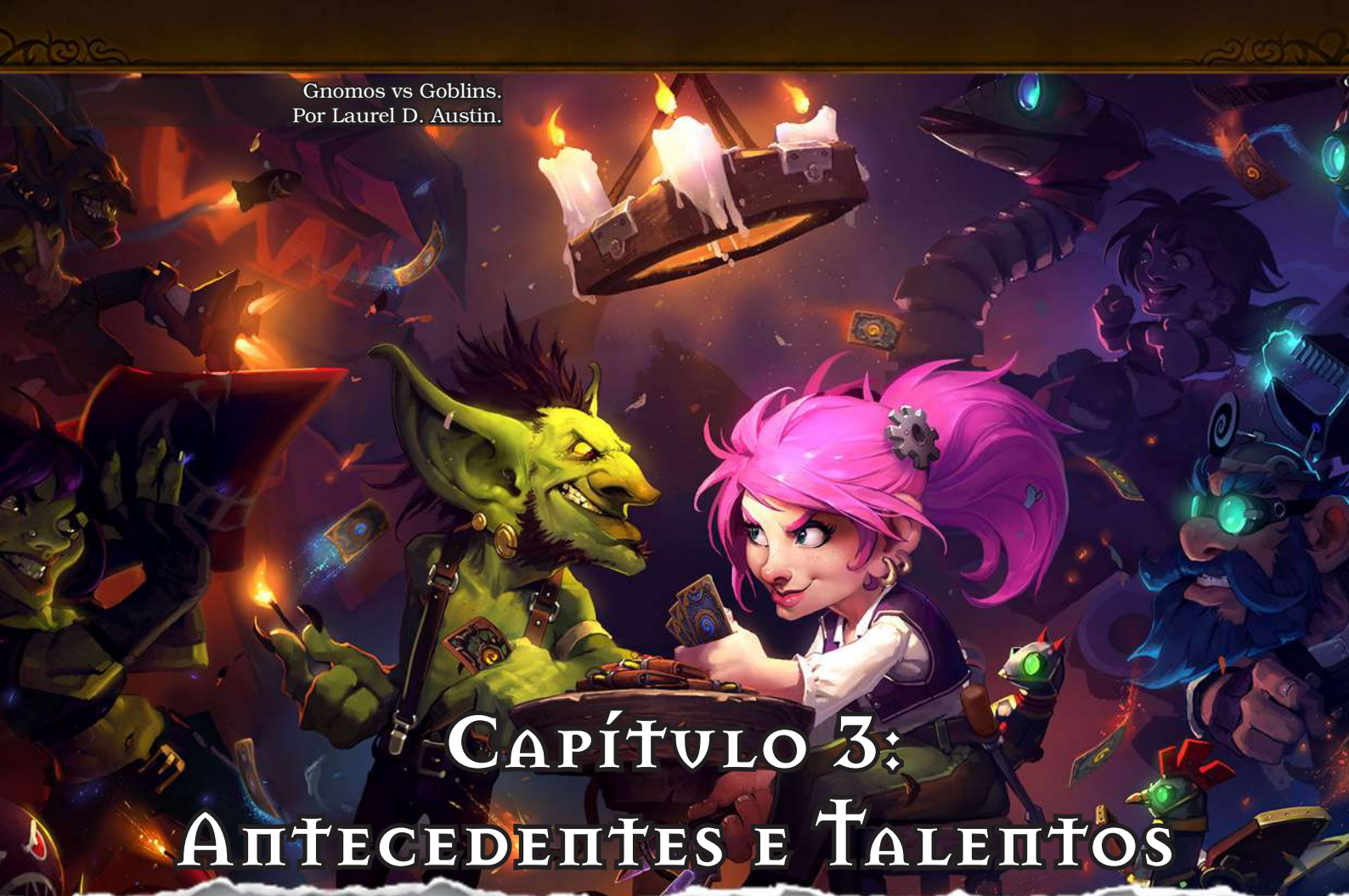
MAESTRIA TOTÊMICA

A partir do 6º nível, você pode gastar 2 de voragem para ativar um segundo totem e manter os dois ativos compartilhando de sua concentração. No 10º nível, você passa a poder gastar 4 de voragem para ativar um terceiro totem e mantê-lo também ativo com os outros dois, às custas de sua concentração. Por fim, no 14º nível, você aprende como gastar 6 de voragem para ativar um quarto totem e mantê-lo ativo junto com os demais, graças à sua concentração.

Você não pode ter dois totens do mesmo elemento ativo ao mesmo tempo.

ESPÍRITO DA DESTRUIÇÃO

Do 14º nível em diante, você se torna um canal natural extremamente potente para a manifestação do poder destrutivo dos elementos. Sempre que rolar o resultado máximo num dado de uma magia que cause dano de eletricidade, fogo, frio ou trovejante conjurada por você ou algum de seus totens, você pode gastar 1 de voragem para rolar o dado novamente e adicionar o novo resultado ao dano total obtido. Você pode fazer isso múltiplas vezes para a mesma magia, mas apenas uma vez por resultado máximo obtido em cada dado.



CAPÍTULO 3: ANTECEDENTES E TALENTOS

Os antecedentes e talentos descritos no Livro do Jogador servem perfeitamente para ser usados em seus jogos no mundo de Warcraft. O que este capítulo oferece são alguns antecedentes e talentos adicionais feitos especialmente para aventureiros em Azeroth.

Novos Antecedentes

Os antecedentes presentes neste capítulo exploram o cenário de mundo dividido e marcado por conflitos terríveis envolvendo grandes nações - um tema importante no mundo de Warcraft. Sinta-se livre para usá-los em outros cenários, caso queira mestrear jogos com uma ênfase maior em guerras, ou simplesmente ignorá-los caso não queira lidar com este aspecto de Azeroth em seus jogos.

ATRAVESSADOR

Você é um especialista em conseguir fazer a travessia de pessoas, favores e recursos através de barreiras e embargos. Por anos, você trabalhou perto de fronteiras para garantir o transporte de mercadorias e pessoas que foram impossibilitados de sair ou atravessar certos territórios.

Você não é necessariamente um criminoso, pelo menos não é considerado um pelos grupos que te contratam. Você pode ser um membro de um grupo de elite do exército especializado em resgatar refugiados da guerra, de uma guilda de mercenários neutros especializados em conseguir um produto que deveria ser exclusivo, ou até mesmo um courier especialista em atravessar mantimentos através de territórios inóspitos. Seja como

for, você criou contatos com indivíduos de diversas facções, de oficiais aduaneiros a contrabandistas, que te ajudam a evitar ser pego quando estiver atravessando por onde não deveria.

Proficiência em Perícias: Furtividade e Percepção.

Proficiência em Ferramentas: Kit de falsificação.

Idioma: Um à sua escolha.

Equipamento: Kit de falsificação, um conjunto de roupas comuns, algibeira e 5 po.

ESPECIALIDADE

Você pode escolher se especializar em atravessar algo por fronteiras e territórios perigosos. Role ou escolha da lista abaixo.

d8	Especialidade
1	Pessoas
2	Materiais exóticos para venda
3	Mantimentos para refugiados
4	Armas e equipamento militar
5	Animais vivos
6	Drogas e outros frutos de crimes
7	Espólios de guerra e objetos de arte
8	Artefatos mágicos e/ou religiosos

CARACTERÍSTICA: CAMINHO DAS PEDRAS

Você sabe onde encontrar os contatos certos para te ajudarem fazer a travessia de produtos e pessoas através de barreiras fronteiriças, ou para te informarem de rotas seguras e possíveis abrigos existentes através de territórios perigosos. Claro, saber onde e como encontrar essas pessoas não garante que elas irão te ajudar, mas ao menos consegue que elas te ouvirão. Caberá ao Mestre determinar se a

d8 Traço de Personalidade

1	Eu faço isso por ser o certo. Então, eu cobro o mínimo necessários para sobreviver.
2	Eu realmente gosto de passar coisas escondidas por debaixo dos narizes dos outros.
3	A primeira coisa que faço ao chegar em um lugar é prestar atenção na segurança dele.
4	Eu construo para mim tantos disfarces e camadas de mentiras, que não ouço me chamarem pelo meu nome há anos.
5	Associar-me tanto com criminosos me tornou uma pessoa bastante desconfiada e reservada.
6	Eu sou extremamente sociável. Especialmente quando há bebidas na mesa.
7	Eu adoro descobrir segredos e entrar onde não deveria.
8	Eu durmo de sapatos, para o caso de precisar acordar e sair correndo.

d6 Ideal

1	Ganância. Estou nessa pelo dinheiro. Não quero fazer parte de sua rebelião. (Qualquer)
2	Preservação. Isto pertence a um museu! (Leal).
3	Anarquia. Tudo o que eu faço é levar algo do ponto A ao B através de uma linha imaginária. (Caótico)
4	Ética. Eu sou um transportador. Não faço perguntas e não admito que atrapalhem meu trabalho. (Neutro)
5	Benevolência. Às vezes é necessário desrespeitar uma lei ou outra para ajudar quem precisa. (Bom)
6	Egoísmo. Não vou deixar isso ficar no caminho de me tornar rico. (Mal)

d6 Vínculo

1	Eu tinha um acordo com um capitão local. Até descobrir que não tinha mais. Ele ainda vai me pagar.
2	Apesar da origem, meu lucro vai para um pequeno orfanato que me acolheu na infância.
3	Esse cavalo é muito bem treinado. Eu ganhei ele num jogo de cartas.
4	Odeio essa vida. Mas é o meu ganha-pão.
5	Uma guilda local me tomou tudo o que tenho porque tivemos desavenças. Vou ensiná-los que pessoas não são mercadorias.
6	Obviamente, eu <i>não</i> estou apaixonado por alguém que me contratou!

d6 Defeito

- 1 Eu devo muito dinheiro para um príncipe mercante.
- 2 Sou procurado na Horda e na Aliança. Talvez até em Dalaran.
- 3 Paranóia é o que me mantém vivo.
- 4 Eu bebo para esquecer os horrores que vi.
- 5 Minha lealdade está com quem pagar mais alto. Nada pessoal. Apenas negócios.
- 6 Eu sou incapaz de comprar algo sem pechinchar. Eu nunca compro pelo primeiro valor que me dizem.

informação que te ajudará é conhecida e o quanto ela custará para você e seu grupo.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Geralmente, atravessadores são pessoas que vivem nos extremos do sutil e do

extravagante. Alguns são bastante secretos a respeito de suas habilidades. Já outros montam para si reputações de serem extremamente competentes e se orgulham bastante disso. É comum eles também desenvolverem um bairrismo ou nacionalismo forte.

ESCRAVO

Você nasceu ou passou boa parte de sua vida como um escravo. Como você foi parar nos grilhões? Quem era seu feitor e como ele te tratava? Você por acaso tinha alguma espécie de privilégio em relação aos demais escravos? Como conseguiu sua liberdade? O quadro abaixo pode ajudar a responder algumas dessas perguntas.

ESCRavidão EM AZEROTH

A escravidão é uma coisa terrível, porém ainda bastante existente em Azeroth. Os humanos sempre foram escravistas e passaram a escravizar orcs e ogros após a vitória na Segunda Guerra. Desde a Terceira Guerra, boa parte da escravidão foi abolida nos reinos da Aliança, mas alguns casos persistem. Os dois últimos reis da nação de Alterac tinham grande interesse em voltar a escravizar orcs.

Os anões ferro negro também possuem um passado de forte escravagismo, mas parecem ter parado com isso desde que restabeleceram seus laços com Altaforja.

Igualmente, entre os orcs a escravidão sempre foi um fato bastante presente em suas sociedades. Porém, desde a formação da Nova Horda, o Líder Guerreiro Thrall - um ex-escravo

- trabalhou duro para que esse costume fosse abandonado. Ainda assim, a escravidão tem persistido na Horda. Em grande parte de maneira clandestina, mas também como uma punição possível para criminosos. Há até um famoso circuito gladiatorial colandestino, o Círculo Carmesim, que organiza campeonatos famosos até mesmo em Orgrimmar. As autoridades parecem não ligar para isso.

Há boatos de que algumas guildas de Luaprata escravizam gnomos leprosos.

Além desses, muitos povos além da Aliança e da Horda têm costume de escravizar criaturas - especialmente as de outras raças. Os Príncipes Mercantes dos goblins fazem sua riqueza com mão-de-obra escrava, especialmente de trolls. O Culto do Martelo do Crepúsculo ainda escraviza amplamente seres de todas as raças que eles conseguem.

Seja como for, você deixou essa vida para trás. Mas talvez partes dela ainda te persigam. Seus fatores originais podem estar ainda atrás de você. Ou popular seus pesadelos todas as noites. Talvez, você tenha escolhido a vida de aventureiro justamente por se sentir melhor sem ter uma residência fixa e ter a proteção de um grupo de pessoas.

Proficiência em Perícias: Atletismo e Sobrevivência.

Proficiência em Ferramentas: Escolha um kit de ferramentas qualquer.

Idioma: Nenhum.

Equipamento: Um conjunto de roupas de viagem, um conjunto de ferramentas ou uma arma simples de corpo-a-corpo, uma algibeira e 1 po.

LABUTA

Existem várias funções que um escravo pode desempenhar, e organizações escravistas grandes geralmente especializam sua mão-de-obra. Escolha o trabalho que você mais fazia, ou role na tabela abaixo.

d10 Labuta

- | | |
|---|-----------------|
| 1 | Mineiração |
| 2 | Gladiador |
| 3 | Peleiro/Curtume |
| 4 | Entretenimento |
| 5 | Agricultura |

d10 Labuta

- | | |
|----|---------------------|
| 6 | Guarda-costas |
| 7 | Abate/Açougue |
| 8 | Servo doméstico |
| 9 | Lenhador |
| 10 | Cuidador de Animais |

CARACTERÍSTICA: IGNORÁVEL

Apesar de estar livre, algo em seu semblante remete à servidão. Muitos que o vejam, o julgarão como um servo menor ou outra pessoa facilmente ignorável. Isso significa que você pode entrar em

áreas de serviço de certos estabelecimentos sem levantar grandes suspeitas e algumas pessoas podem até tratar de assuntos secretos ou embaraçosos perto de você sem se dar conta de que tem mais alguém por perto. Você pode até mesmo fazer refeições e dormir em meio aos trabalhadores de um lugar, e levaria dias até alguém se perguntar a respeito do “cara novo”.

d8 Traço de Personalidade

- 1 Eu evito olhar nos olhos daqueles dotados de títulos de nobreza ou militares. Já apanhei muito por isso.
- 2 Eu só falo quando falam comigo. Quem vai querer a opinião de um servo?
- 3 Tenho vergonha do meu corpo e das marcas de escravo que carrego.
- 4 Odeio ver alguém ter a liberdade tomada, especialmente por medo. Sempre enfrento valentões.
- 5 Não importa o que aconteça comigo. Já passei por coisa pior.
- 6 Eu sou assombrado por lembranças de meu passado de sofrimento como escravo.
- 7 Eu tenho o hábito de sempre chamar a todos de “senhor” ou “senhora”. Mas comecei a dar um tom jocoso para a expressão.
- 8 Eu busco dominar os outros, para que nunca tentem me submeter novamente.

d6 Ideal

- 1 **Pertencimento.** Quero me sentir como parte de um grupo que me respeita e reconhece como um igual. (Qualquer)
- 2 **Legalidade.** Quando tiver meus escravos, eles serão tratados da forma correta. (Leal)
- 3 **Diletante.** Eu preciso viver tudo aquilo que me foi negado na escravidão. (Caótico)
- 4 **Supremacia.** Eu preciso ser forte para jamais ser dominado novamente. (Neutro)
- 5 **Liberdade.** Eu jamais permitirei que outro ser vivo seja escravizado enquanto eu puder fazer algo para evitar. (Bom)
- 6 **Opressão.** Lavarei a minha honra com o sangue daqueles que empunham os chicotes que me flagelaram e construirei um império com servos tementes a mim. (Mal)

d6 Vínculo

- 1 Preciso encontrar meu lugar no mundo.
- 2 Serei eternamente grato à pessoa que me libertou. Espero poder recompensá-la um dia.
- 3 Eu possuo uma família. Eles são escravos em algum lugar. Preciso achá-los.
- 4 Eu ouvi histórias sobre um lugar maravilhoso. Quero construir a minha nova vida lá.
- 5 Minha identidade como escravo está marcada em minha pele.
- 6 Eu adquiri muitos conhecimentos ouvindo os segredos e tramas de meus captores.

d6 Defeito

- 1 Eu trabalhei duro para conquistar tudo que é meu. Eu não entrego nada de graça.
- 2 Eu tenho dificuldades para não me entregar aos prazeres mundanos.
- 3 Eu sou tomado pelo ódio quando encontro alguém do grupo que me escravizou.
- 4 Eu não consigo confiar em figuras de autoridade.
- 5 Meus antigos captores ainda me perseguem.
- 6 Eu secretamente gostava de ser um escravo.

Observação: Caso você seja um escravo gladiador, considere usar a variação “Gladiador” do antecedente Artista, do Capítulo 4 do Livro do Jogador.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Seu tempo como escravo pode ter sido bastante traumático, e agora você não sabe o que fazer com sua liberdade. Talvez você tenha até dificuldades ao tomar escolhas simples, como decidir o que comer em sua refeição. Ou, ao contrário, você pode ter se visto uma pessoa bastante sem limites agora, buscando aproveitar a vida ao máximo e experimentar tudo o que lhe foi proibido no passado.

SOBREVIVENTE

Você foi marcado profundamente por uma tragédia. Fazendeiro, criminoso, eremita,

artista. Não importa quem era antes, após esta experiência você nunca mais foi a mesma pessoa. Mesmo morando longe e tentando reconstruir a sua vida, o trauma te persegue. Às vezes vem na forma de um pesadelo, outras você ouve um barulho ou vê uma sombra e se lembra de quando sua vida antiga acabou.

Mas a noção de que o terror do qual sobreviveu ainda está por aí. Fazendo novas vítimas todos os dias. É isso o que te motivou a tornar-se um aventureiro. Você fez de seu trauma uma arma. E agora dedica a sua nova vida a acabar com aquilo que destruiu sua antiga. A vingança é seu combustível.

Proficiência em Perícias: Sobrevivência e mais uma que você pode escolher entre Arcanismo, Atletismo, Furtividade, História, Intimidação, Percepção ou Religião.

Proficiência em Ferramentas: Kit de herbalismo ou utensílios de culinária.

Idioma: Um à sua escolha.

Equipamento: Um conjunto de roupas comuns, uma bugiganga (veja o Capítulo 5 do Livro do Jogador) que você guarda como memória de sua vida antiga ou da tragédia que passou e um pacote de equipamento de aventureiro (uma mochila, um pé de cabra, um martelo, 10 pítons, 10 tochas, uma caixa de fogo, 10 dias de rações, um cantil e 15 metros de corda de cânhamo).

TRAGÉDIA

Você nem sempre foi assim. Antes de tornar-se um aventureiro, você tinha uma vida feliz. Porém, um evento devastador arrancou-lhe tudo o que você amava e encheu seu coração de temor de uma maneira que o mudou para sempre. Escolha uma tragédia para ter acontecido

com você, ou role uma na tabela de Tragédias ao lado. Os eventos dela moldaram quem você é hoje.

d6 Tragédia

- 1 **Terceira invasão da Legião Ardente.** Você lembra de quando os céus se encheram de chamas e demônios caminharam pelo mundo, destruindo tudo em seu caminho.
- 2 **Horda de Ferro.** Você vivia pacificamente numa versão alternativa de Draenor, até que as máquinas de guerra dos orcs surgiram e começaram a devastar tudo.
- 3 **Ruptura.** O despertar de Asa da Morte marcou profundamente o mundo, espalhando desastres naturais quando os elementos se degladiavam. Graças a uma inundação, incêndio ou outro desastre natural, seu lar não existe mais.
- 4 **Invasão do Rei Lich.** Você estava lá quando os mortos se ergueram em Orgrimmar e Ventobravo, e uma nova Praga assolou os vivos.
- 5 **Invasão do Grão-lorde Kruul.** A chegada do Grão-lorde Kruul com suas tropas infernais através do Portal Negro trouxe destruição e sofrimento. Você, infelizmente, estava no caminho dele.
- 6 **O Levante do Flagelo.** Você testemunhou os efeitos da Praga durante a Terceira Guerra, que transformaram muito de Lordaeron nas Terras Pestilentas, arrasou com Quel'Thalas e fez os mortos caminharem novamente.

CARACTERÍSTICA: SOLIDARIEDADE DOS SOFRIDOS

Você carrega marcas de seu sofrimento, sejam físicas ou apenas o seu semblante de quem um dia já perdeu tudo o que tinha e o que era. E elas podem ser vistas por quem quer que seja. Muitas pessoas sentem-se desconfortáveis ao seu redor, seja por sentirem muita pena, seja pela inquietação de lembrarem-se de que o mundo pode ser um lugar tão pernicioso.

No entanto, justamente pelo mundo ser um lugar de sofrimento, dos lugares mais inesperados surgem pessoas que também já sofreram juntas e que com-

d8 Traço de Personalidade

- 1 Eu não falo nunca a respeito da minha vida anterior ou da tragédia que passei. A vida e morte de quem eu era não interessam a ninguém. Eu não sou mais aquela pessoa
- 2 Eu vivo todos os meus dias como se fossem o último. Um dia estarei certo!
- 3 Esta nova vida não é minha. Eu a devo àqueles que sacrificaram-se para garantir que eu sobreviveria. Então, eu a dedico à memória deles, me tornando uma ferramenta de mudança para o mundo.
- 4 Eu sei o quão preciosa é a vida. Bem como sei que o mal espreita em todos os lugares. Não é paranóia. Eu sei. Eu vi.
- 5 Eu já fui uma vítima dos acontecimentos ao meu redor. Agora tomo as rédeas do que acontece à minha volta. E não serei mais uma vítima. Nunca mais. Nem deixarei que outros sejam. Não enquanto eu estiver aqui.
- 6 O mal deve tremer perante minha sombra. E não o contrário. Num encontro entre eu e o mal, só um poderá sair vitorioso. Até hoje tem sido eu.
- 7 Existe uma música popular que eu costumava ouvir muito em minha vida anterior. Hoje em dia, sempre que eu a ouço, eu paro para apreciar e me recordar de quem eu fui. É a minha única fonte de alegria nesta existência de sofrimento.
- 8 Eu não me importo se os deuses existem ou não. O que eu sei é que eles não estão nem aí para nós.

d6 Ideal

- 1 **Justiça.** Aqueles que fizeram isso comigo não respeitam leis. Eu não deixarei que leis feitas por mortais me impeçam de fazer justiça. (Caótico)
- 2 **Segurança.** A tragédia que tomou minha vida antiga não tem lugar neste mundo, e eu garantirei isso ou morrerei tentando. (Qualquer)
- 3 **Vingança.** Eu acabarei com aquilo que desgraçou a minha vida e a de tantas outras pessoas. Se você ficar no meu caminho, eu serei forçado a acabar com você também. (Mau)
- 4 **Salvação.** Vou fazer desse mundo um lugar melhor, ou morrerei tentando. (Bom)
- 5 **Legado.** Eu fui uma vítima porque não tinha controle sobre o ambiente ao meu redor. Mantendo o controle, eu posso proteger a minha vida e daqueles quem eu amo. (Leal)
- 6 **Proteção.** Fazer o bem e proteger as vidas dos outros é uma forma de devolver ao universo a segunda chance que ele me deu. Sendo uma ferramenta justo minha existência (Bem)

padecem-se com a sua causa. Especialmente nos guetos e lugares mais pobres, a menos que você ou um de seus aliados se apresente como uma ameaça, você sempre consegue encontrar ao menos uma pessoa que já perdeu tudo e está disposta a oferecer abrigo e alimentação a você e seus aliados, nem que seja por uma noite apenas, porque ela já precisou no passado da ajuda de gente como você.

CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Você viveu um episódio terrível no qual descobriu o quão perniciosos podem ser

d6 Vínculo

- 1 A pessoa que garantiu minha sobrevivência tinha um ideal. Eu deverei agora honrar a memória dela e buscá-lo.
- 2 Uma pessoa (ou item) é a chave para o fim desta ameaça. Eu preciso encontrá-la a todo custo.
- 3 Eu formarei meu próprio exército. E usarei ele para esmagar as forças que destruíram minha vida.
- 4 Eu só quero recuperar a minha vida antiga. Mas como fazê-lo enquanto inocentes sofrem?
- 5 Ninguém é insignificante. Ninguém deve ser deixado para trás.
- 6 Quando fui salvo, precisei deixar alguém para trás. Eu voltarei e trarei essa pessoa do pesadelo em que vive.

d6 Defeito

- 1 Eu secretamente invejo a força que acabou com a minha vida anterior.
- 2 Eu escapei de uma morte terrível para ter uma vida de luta constante. Às vezes me pergunto se não era melhor ter apenas morrido.
- 3 Quando vejo alguém desperdiçando a vida, não consigo me conter. Tenho que repreender essa pessoa.
- 4 Eu não consigo me desligar da tragédia que sofri. E constantemente acordo no meio da noite de pesadelos envolvendo o terror que passei.
- 5 Eu encontrei no álcool, drogas e/ou prostituição uma forma momentânea de calar o meu temor de ter sobrevivido aquela tragédia para nada.
- 6 Quem se importa com higiene e outras trivialidades quando uma catástrofe pode trair sua vida a qualquer instante?

os males deste mundo. Você deu sorte de sobreviver, mas testemunhou quem teve destinos até piores que a morte. Tais lembranças assombram sua mente todos os dias desde então. E agora você dedica a sua vida a fazer com que Arton seja um mundo melhor. Alguns podem julgar que você está exagerando e se negando a recuperar-se do trauma. Essas pessoas não sabem de nada.

NOVOS TALENTOS

Além dos talentos do Capítulo 6 do Livro do Jogador, você pode escolher um dos descritos a seguir, caso use talentos em seus jogos.

ELFO CAÓTICO

Pré-requisito: Elfo (Alto)

Inoculado com energias caóticas do Vazio, você seguiu os passos de Alleria Correventos e estudou sob a tutela de Andarilho Imaterial. Tornando-se um ren'dorei, um elfo do caos.

Você tem os seguintes benefícios:

- Você tem resistência a dano necrótico.
- Como uma ação bônus, você pode se infundir de energias caóticas e trocar o tipo de dano que causa com seus ataques e magias para necrótico. Esta troca dura até o início de seu próximo turno e você precisa completar um descanso curto ou longo antes que consiga fazer esta troca novamente.
- Você soma seu bônus de proficiência nos testes de resistência de Constituição para averiguar se consegue manter a concentração em uma magia após levar dano, caso não seja proficiente em testes de resistência de Constituição.

- Ao atingir o terceiro nível, a magia *passo nebuloso* é considerada uma magia de classe para você. Além disso, você é capaz de conjurá-la sem gastar espaços de magia, usando Inteligência como sua habilidade de conjuração, apesar de precisar completar um descanso curto ou longo para poder conjurá-la gratuitamente novamente.
- Os etéreos e demais seres filiados ao Consórcio reconhecem sua ligação e têm uma atitude inicial amigável com você. Veja Resolvendo Interações (Livro do Mestre, Capítulo 8), para maiores informações sobre o reflexo destas atitudes iniciais nas interações.
- Você soma seu bônus de proficiência ao dano causado por seus ataques e magias sempre que o alvo atingido for uma criatura do tipo corruptor.
- Você sabe conjurar o truque Chama Sagrada à vontade, usando o Carisma como habilidade de conjuração. Ao atingir o quinto nível, a magia *espíritos guardiões* é considerada uma magia de classe para você. Além disso, você é capaz de conjurá-la em sua forma mais básica, como uma magia de 3º nível, uma vez sem gastar espaços de magia, usando Carisma como sua habilidade de conjuração, apesar de precisar completar um descanso curto ou longo para poder conjurá-la gratuitamente novamente.

ESPECIALISTA EM ARMAS DE FOGO

Graças a sua prática extensiva com armas de fogo, você ganha os seguintes benefícios:

- Você ignora a qualidade de recarga de armas de fogo com as quais você é proficiente.
- Estar a 1,5 metro de uma criatura hostil não impõe desvantagem nas suas jogadas de ataque à distância.
- Quando você usa a ação de Ataque e ataca com uma arma de uma mão, você pode usar sua ação bônus para atacar com uma pistola carregada que você esteja empunhando.

FORJADO A LUZ

Pré-requisito: Draenei

Você passou pelo ritual para infundir-se com as energias da Luz Sagrada, renascendo como um instrumento de seu poder.

Você tem os seguintes benefícios:

- Você tem resistência a dano radiante.

- Membros do Exército da Luz e demais seres devotos da Luz Sagrada (veja Capítulo 5) capazes de reconhecer que você passou pelo ritual de forja a Luz têm uma atitude inicial amigável com você. Veja Resolvendo Interações (Livro do Mestre, Capítulo 8), para maiores informações sobre o reflexo destas atitudes iniciais nas interações.

PUNHOS DE TITÃ

Pré-requisito: Força 19 ou maior

Graças à sua incrível força e treinamento em combate, você ganha os seguintes benefícios:

- Você ignora a qualidade de Duas Mãos de armas de corpo-a-corpo com as quais você seja proficiente, podendo empunhá-las com uma só mão.
- Você pode lutar com duas armas mesmo se as armas de corpo-a-corpo que estiver empunhando não tenham a qualidade Leve. Todas as demais regras de lutar com duas armas se aplicam (ver Capítulo 9 do Livro do Jogador).

- Se você for de uma raça pequena, você passa a poder empunhar armas com a qualidade Pesada. Entretanto, você não é capaz de usá-las para lutar com duas armas.

RENEGADO

Você foi vítima da Praga do Flagelo ou faleceu por outra causa e foi trazido de volta por uma das Val'kyrens a serviço de Silvana. Ou talvez tenha ficado sob o domínio do Flagelo por muitos anos e de alguma forma conseguiu superar a dominação mental do Lich Rei e recuperar sua consciência. Seja como for, você se tornou um monstro morto-vivo, um reflexo cadavérico da pessoa quem foi um dia.

Seja qual for o motivo, você morreu e retornou a um estado de quase vida, recebendo os seguintes benefícios:

- Você não é mais uma criatura viva, apesar de não ter completado a sua transformação em morto-vivo. Você não pre-

cisa comer ou respirar, mas pode ingerir alimentos e bebidas, caso queira.

- Caso você seja alvo de um efeito que traga os mortos de volta à vida, você não volta à sua raça original - a transformação em Renegado é permanente.
- Ao invés de dormir, você precisa apenas descansar, ficando inativo por pelo menos 4 horas por dia. Neste estado você não é capaz de sonhar, estando plenamente ciente de tudo à sua volta e sendo capaz de perceber a aproximação de inimigos de forma normal.
- Caso você consuma a carne de uma criatura do tipo Besta, Dragão, Fada, Gigante ou Humanóide, morta recentemente durante o seu descanso curto e venha a gastar Dados de Vida para recuperar-se, você pode rolar cada dado gasto duas vezes e escolher o melhor resultado. É necessário que você gaste ao menos um minuto consumindo o cadáver para ter esse benefício.
- Você possui resistência ao dano necrótico.
- Você possui vantagem em testes de resistência para evitar efeitos de encantamento ou medo.
- Você não precisa comer ou respirar para manter-se vivo, apesar de ser capaz de fazer o primeiro caso queira e isso não o conferir nenhuma proteção contra quaisquer efeitos mágicos de fome ou sufocamento.
- Você aprende a falar Guturalês.

WORGEN

Requisito: Humano ou Elfo Noturno

Você foi vítima da maldição dos worgen e se tornou uma fera meio-humana, meio-lupina, com instintos bestiais e grande



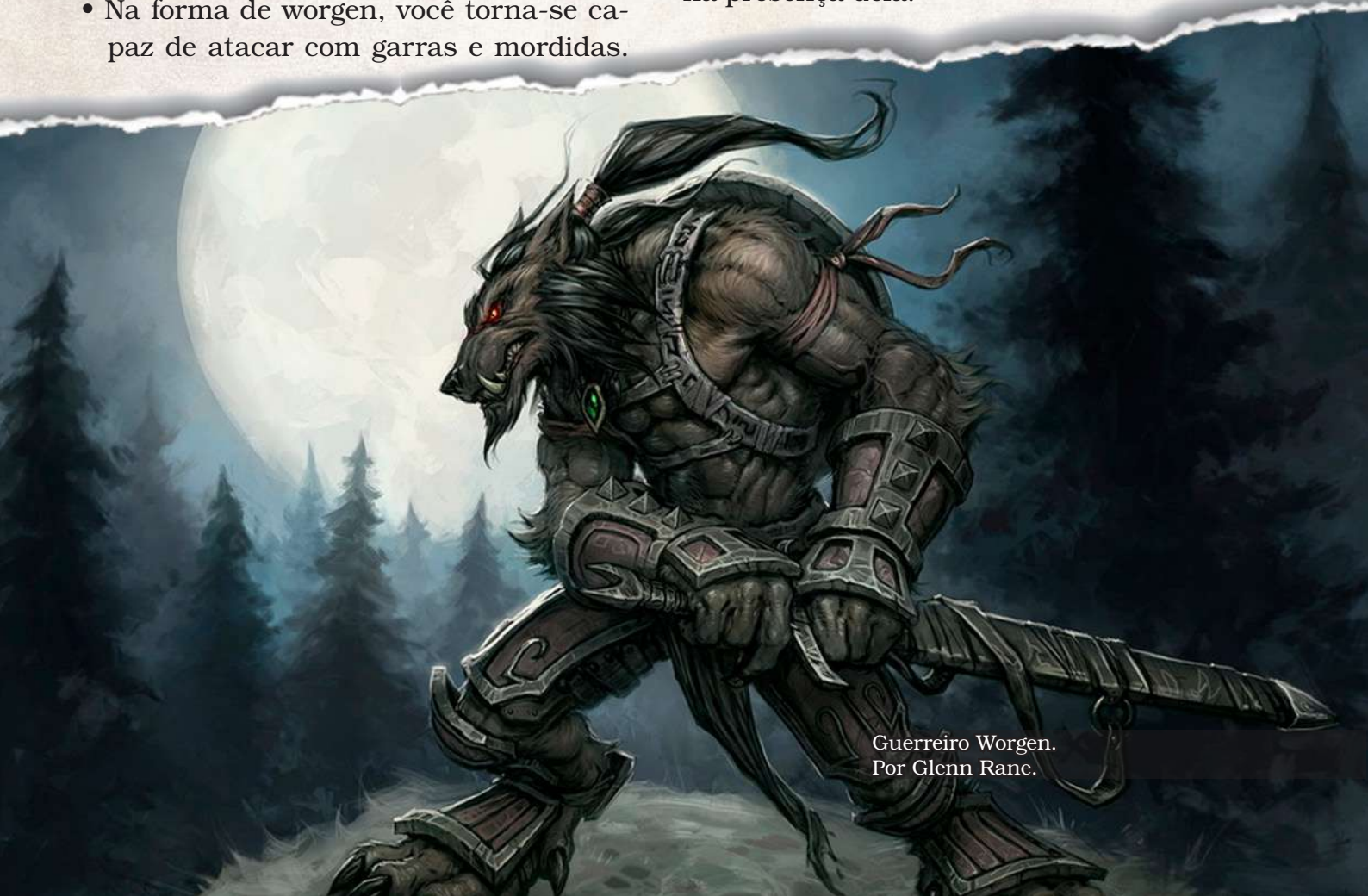
Emerson Zantides, um renegado clérigo.
Por Dave Kendall.

ferocidade. Tal natureza bestial dominaria você se não fosse pela cura oferecida pelos Druidas da Foice. Controlado, você goza dos seguintes benefícios:

- Aumente o valor de Constituição em 1, até o máximo de 20.
- Como uma ação livre, você pode assumir a forma de worgen. Seu corpo aumenta de tamanho e fica coberto por pêlos. Garras crescem e você adquire aspectos lupinos. Voltar à forma original exige o gasto de uma reação e estar em situação de descanso.
- Enquanto na forma de worgen, você passa a ter vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.
- Na forma worgen, você tem vantagem nos testes de Força (Atletismo) que envolvam saltar e escalar, bem como nos testes de Destreza (Acrobacia) para evitar dano de queda.
- Na forma de worgen, você torna-se capaz de atacar com garras e mordidas.

Seus ataques com garras são ataques desarmados com a propriedade Acuidade e que causam dano cortante. Já sua mordida é um ataque com arma corpo-a-corpo que usa Força para a jogada de ataque e causa dano igual a 1d6 de dano perfurante (e tem a possibilidade de infectar alvos humanos ou elfos noturnos com a maldição dos Worgen - de acordo com a vontade do Mestre).

- Nesta forma, você conta como uma criatura grande para determinar sua capacidade de carga, bem como quanto peso é capaz de empurrar, puxar ou erguer.
- Você passa a ser vulnerável ao dano causado por armas tratadas com Acônito, e a presença da planta o incomoda profundamente em qualquer situação, conferindo desvantagem em testes de Carisma e Sabedoria enquanto estiver na presença dela.



Guerreiro Worgen.
Por Glenn Rane.



Crédito!
Por Philip Tan.

CAPÍTULO 4: DINHEIRO E EQUIPAMENTOS

Antes de tentar enfrentar os demônios da Legião Ardente, infiltrar-se no território inimigo, destruir o Flagelo, liderar missões militares ou participar de cercos, os heróis precisam equipar-se.

Este capítulo apresenta bens e serviços exclusivos do mundo de Azeroth, em adição aos mostrados no Capítulo 7 do Livro do Jogador.

CUNHAGEM

Os reinos humanos sempre cunharam dinheiro para facilitar seu comércio. Até antes

das grandes guerras, eles fabricavam moedas exclusi-

vamente de ouro. Apenas os mais abastados faziam uso de moedas, enquanto o resto da população sempre fez mais uso do escambo, sendo até hoje uma prática comum oferecer água ou alimentos em troca de tarefas simples.

Porém, com os esforços de guerra, fez-se necessária a fabricação de moedas em valores menores. As demais raças da aliança adotaram esse padrão de moeda rapidamente, o que fez o comércio entre os povos florescer rapidamente. As moedas da aliança são: o Soberano de Ouro (1 po), o Bode de Prata (1 pp) e o Centavo de Cobre (1 pc).

Quando a Horda fundou o reino de Durotar, eles logo começaram a cunhar suas próprias moedas - talvez por influência dos cartéis de comércio goblin. Porém, eles nunca preocuparam-se em



Moedas da Aliança, de acordo com o Kit de Moedas Colecionáveis da Aliança.

nomear suas moedas, chamando-as pelo material.

Independente da facção, o valor de uma moeda sempre será o mesmo, dependendo exclusivamente de seu material. Não há uma taxa de câmbio entre elas, e depois de tantos saques feitos de ambos os lados, é comum fazer comércio com todo o tipo de moeda.

ARMAS

O mundo de Azeroth dispõe de algumas armas, ferramentas e tecnologias que não estão detalhadas no livro básico. Aqui vamos apresentá-las. Algumas destas armas possuem versões descritas no Capítulo 9 do Guia do Mestre, mas estão repetidas aqui para facilitar a referência.

Caso haja qualquer diferença entre a versão deste livro e a do Guia do Mestre, use a versão daqui para campanhas neste cenário.

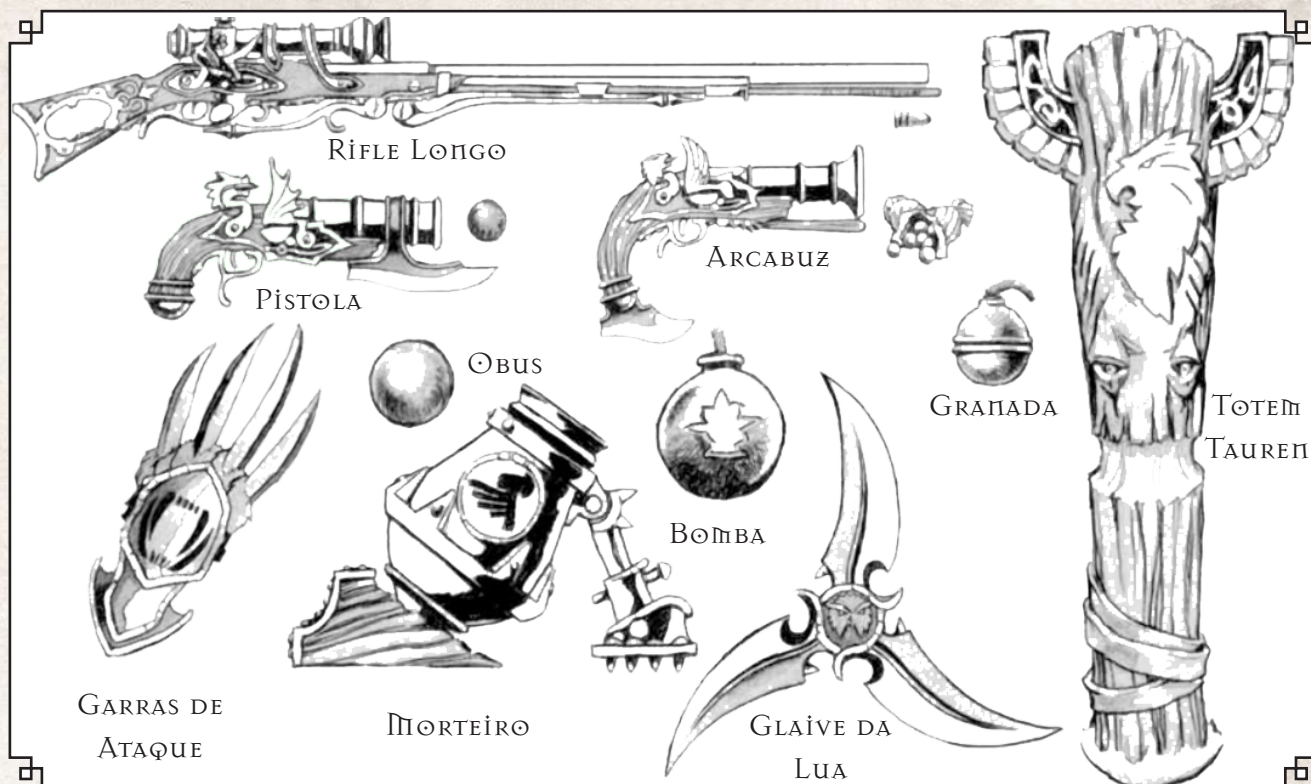
NOVAS PROPRIEDADES DE ARMAS

Poderosa. Uma arma poderosa é simplesmente grande demais para ser devidamente empunhada por uma criatura que não seja grande ou maior. Criaturas médias que queiram empunhar esse tipo de arma precisam ter a característica Estrutura Poderosa, ou terão desvantagem nas jogadas de ataque que fizerem com ela. Criaturas pequenas ou menores são simplesmente impossibilitadas de usá-las.

Retornável. Uma arma retornável volta à mão de seu usuário após ser arremessada, podendo ser usada novamente. Apenas caso a rolagem de ataque resulte em um resultado igual a 1 ou 20, a arma não retornará. No primeiro caso por ter sido mal arremessada e no segundo por ter cravado no inimigo. Pegá-la de volta é considerado parte da ação de ataque, independente da arma ter retornado normalmente

ARMAS DE AZEROTH

Nome	Preço	Dano	Peso	Propriedades
<i>Arma Simples Corpo-a-Corpo</i>				
Garras de Ataque	8 po	1d6 cortante	1 Kg	Leve
<i>Armas Simples à Distância</i>				
Arcabuz	60 po	1d10 perfurante	5 Kg	Duas mãos, munição (30/120), pesada, recarga
Pistola	80 po	1d8 perfurante	2,5 Kg	Leve, munição (9/27), recarga
<i>Armas Marciais Corpo-a-Corpo</i>				
Glaive da Lua	30 po	1d6 cortante	1,5 Kg	Acuidade, arremesso (6/18), leve, retornável
Glaive de Guerra	75 po	2d4 cortante	3 Kg	Acuidade, arremesso (6/18), leve
Totem Tauren	15 po	2d8 concussão	25 Kg	Duas mãos, poderosa
<i>Armas Marciais à Distância</i>				
Granada	5 po	2d6 de fogo	0,5 Kg	Arremesso (6/18), leve
Rifle Longo	100 po	1d12 perfurante	10 Kg	Duas mãos, munição (45/180), pesada, recarga



ou ter sido pega após não voltar (nesse caso, o usuário que deseja pegá-la deve estar no mesmo espaço ou num espaço adjacente à arma).

DESCRIÇÃO DAS ARMAS

Arcabuz. A arma de fogo mais básica criada. O arcabuz foi inventado originalmente pelos anões, mas goblins copiaram o modelo e tornaram-no a arma de fogo mais popular do mundo.

Garras de Ataque. Uma arma tradicional dos orcs, as garras de ataque consistem em uma manopla de couro com uma a quatro lâminas de até 30cm de comprimento presas a ela. Diferente de uma adaga de soco, suas lâminas foram feitas para cortar a carne dos inimigos, e não perfurar.

Glaive da Lua. Muito usada pelas sentinelas dos elfos noturnos, a glaive da lua é um pequeno disco metálico com três lâminas curvas que projetam-se dele em di-

reções diferentes. Ele pode ser usado em combate corpo-a-corpo, porém, seu formato lhe confere uma boa precisão no arremesso e usuários experientes não têm dificuldades de arremessá-la para passar por seus oponentes cortando-os e retornar para suas mãos. Dizem que aprender a arremessá-la é infinitamente mais fácil que aprender a pegá-la de volta.

Glaive de Guerra. Uma versão mais pesada da Glaive da Lua, a Glaive de Guerra tem aparência similar, sendo formada por duas lâminas curvas e longas saindo de pontos diametralmente opostos da empunhadura - algumas possuem um guarda-mãos em formato de disco, similar ao da Glaive da Lua. Apesar de ser mais pesada, o formato curvo das lâminas ainda favorece ataques ágeis e rápidos.

Os trolls, mais especificamente os Caçadores das Sombras, usam uma versão própria da Glaive de Guerra, que eles chamam de Glaive Vil.

Granada. Uma pequena bomba própria para ser arremessada. Você deve realizar um ataque à distância contra uma criatura ou objeto. Se acertar, o alvo, e tudo a 1,5m dele, sofre 2d6 de dano de fogo. Se errar, role 1d8 para determinar a direção (à partir do Norte) e 1d4 para determinar a distância (e quadradinhos de 1,5 m.) de onde a granada caiu em relação ao alvo.

Pistola. Uma versão miniaturizada do arcabuz, porém já incorporando aprimoramentos no modelo que mais tarde evoluiria para o rifle longo. A pistola é talvez a arma de distância mais simples de ser usada, apesar de perder a precisão de seus tiros muito rapidamente.

Rifle Longo. A epítome do design de armas de fogo até o momento, o rifle longo é quase tão longo quanto um anão é alto. Graças ao cano longo e estriado, esta arma é incrivelmente precisa mesmo para atingir alvos a grandes distâncias.

Totem Tauren. Basicamente uma tora de madeira enorme decorada com entalhes e pinturas, o totem é uma peça de arte religiosa dos tauren. Porém, os membros mais fortes desta raça não têm problemas de usá-las para bater em seus inimigos.

EQUIPAMENTO DE AVENTURA

Baioneta. Uma lâmina similar à ponta de uma lança ou um pequeno machado, é feita para ser presa ao cano de um arcabuz, pistola ou rifle longo. Ela permite que o usuário consiga defender-se ou atacar oponentes no corpo-a-corpo caso não tenha a oportunidade de sacar outra arma. Ela tem as

estatísticas de combate de uma adaga, mas conta como uma arma improvisada.

Anões usam uma versão similar, parecida com a cabeça de um machado. Ela tem as mesmas estatísticas, com a diferença que o dano provocado é de corte, no lugar de perfurante.

Bomba. Também conhecida como bomba de cobre, este é um artefato explosivo feito com pólvora e pedaços de metal contidos por uma bola oca de metal vagabundo. Metade do seu material é pólvora pura, o que permite que alguém proficiente com ferramentas de funileiro ou de alquimista consi-

EQUIPAMENTO

Item	Custo	Peso
Baioneta	5 po	0,75 Kg
Bomba, Cobre	20 po	5 Kg
Corda de Seda de Aranha (15 metros)	25 po	1,5 Kg
Ferramentas		
Ferramentas de Forjador de Runas*	70 po	5 Kg
Ferramentas de Tatuador	15 po	2,5 Kg
Morteiro	75 po	15 Kg
Munição		
Bala de Pistola (10)	5 po	1,5 Kg
Bala de Rifle (10)	6 po	1,5 Kg
Obus de Morteiro (um)	25 po	3 Kg
Tiro de Arcabus (12)	10 po	1,5 Kg

* Veja as regras de Forjar Runas no final deste capítulo

ga determinar seu poder explosivo só de sentir o peso, sendo bem sucedido num teste de Inteligência (CD 13).

Acionar uma bomba para explodir com o impacto é simples o bastante para qualquer um conseguir sem a necessidade de um teste, bastando uma ação que inclui também o arremesso da bomba ou o afastamento igual ao deslocamento total do usuário. Uma bomba pode ser arremessada a até 6 metros de distância, detonando com o impacto. Você deve realizar um ataque à distância contra uma criatura ou objeto, tratando a bomba como uma arma improvisada. Se acertar, o alvo, e tudo num raio de 1,5 metros, sofre 2d8 de dano de fogo. Se errar, role 1d8 para determinar a direção (a partir do Norte) e 1d4 para determinar a distância (e quadrados de 1,5 m.) de onde a granada caiu em relação ao alvo.

No entanto, é possível prepará-la para explodir com um certo atraso - usando um pavio maior ou fazendo um rastro de pólvora. Neste caso, é necessário também um teste de Inteligência (ferramentas de funileiro) com CD igual a 10 + o número de rodadas que quer atrasar a explosão.

Existem bombas bem mais poderosas, mas serão também bem mais caras. Esta é apenas a mais comum de ser adquirida.

Corda de Seda de Aranha. Possivelmente a corda mais resistente de Azeroth. Ela tem 5 pontos de vida e precisa de um teste de Força CD 25 bem-sucedido para ser arrebatada.

Morteiro. Morteiros são aparatos que propõem os obus, esferas explosivas,

por uma grande distância, geralmente sendo utilizados em combate marítimo, para destruir estruturas de pedra ou abater tropas e inimigos voadores.

Montar um morteiro e prepará-lo para disparar é uma ação que exige no mínimo um minuto, caso ele não seja uma peça fixa de alguma embarcação ou construção similar. Disparar um morteiro requer uma ação, e recarregá-lo também exige uma ação. Portanto, o normal é que essas peças de artilharia sejam operadas por dois indivíduos.

Ataques de morteiros são feitos como qualquer outro ataque com arma à distância, sendo que qualquer um proficiente com armas simples à distância é considerado proficiente com um morteiro. Mas, a menos que o usuário gaste uma ação mirando e calculando o arco do tiro, o ataque será feito com desvantagem.

Em compensação, disparos de morteiro ignoram qualquer cobertura que não seja total e que proteja o alvo de ataques vindos de cima. Qualquer criatura a 1,5 metros do espaço atingido por um tiro de morteiro recebe 3d6 de dano de fogo e é arremessada 1,5 metros para longe do ponto de impacto.

Munição, Bala de Pistola. Pistolas disparam pequenas esferas de chumbo com cerca de 5 centímetros de diâmetro. Essas munições são vendidas em pequenos sacos com 10 unidades.

Munição, Bala de Rifle. Rifles disparam balas de chumbo com formato pontiagudo, medindo pouco menos de 2 cm de diâmetro. Elas são vendidas em sacolinhas com 10 unidades.

Munição, Obus de Morteiro. Morteiros disparam granadas especiais, chama-

das obus, feitas para explodir com o impacto ou após alguns segundos (resultando em explosões no ar, quando usados contra tropas aéreas).

Munição, Tiro de Arcabus. Arcabuzes disparam uma carga de estilhaços de chumbo a cada tiro. Normalmente, esta munição é vendida em sacolinhas com o suficiente para 12 disparos, cara um embalado individualmente num cartucho de papel grosso.

MONTARIAS E VEÍCULOS

TERRESTRES

Carneiro de Montaria. Criados especialmente pelos anões martelo feroz que vivem nas cercanias de Dun Morogh, eles são especialmente grandes e possuem uma pelagem espessa e chifres bem fortes.

Cavalo Descarnado. Originalmente carcaças de cavalos vítimas da praga do Rei Lich, cavalos descarnados são rea-

MONTARIAS E VEÍCULOS TERRESTRES

Item	Custo	Desloc.	Carga
Carneiro de Montaria	30 po	15 m	285 Kg
Cavalo Descarnado	75 po	18 m	270 Kg
Dragão Tartaruga	45 po	12 m	540 Kg
Elekk	200 po	12 m	540 Kg
Falcostruz	500 po	18 m	225 Kg
Kodo	200 po	9 m	1320 Kg
Lobo de Montaria	400 po	15 m	240 Kg
Mecanostruz	75 po	15 m	255 Kg
Raptor de Montaria	150 po	21 m	255 Kg
Sabre de Montaria	800 po	21 m	225 Kg
Triciclo Goblin	45 po	15 m	255 Kg



Um anão cavaleiro de grifo.
Por Alex Horley.

nimados pelos membros da Real Sociedade de Boticários, na Cidade Baixa, e supridos aos regimentos dos Renegados. Alguns podem ser comprados nos estábulos de Brill.

Dragão-Tartaruga. Montaria tradicional dos Pandaren, ela reflete seus valores de força e paciência. Porém, apesar de ser uma tartaruga, esta montaria é capaz de atingir velocidades comparáveis às de outras montarias tradicionais. Oferecendo ainda conforto e capacidade de armazenamento de bebida. Mas não beba e monte!

Elekk de Montaria. Uma espécie de mamífero grande nativo de Draenor, eles se parecem muito com elefantes (criaturas que não existem nem em Draenor, nem em Azeroth), porém apresentam um par de chifres extras no lugar das orelhas. Alguns draenei trouxeram elekks em Exodar e começaram a criá-los novamente nas Ilhas das Névoas Lazúli.

Falcostruz. Membros da família dos Moa, porém com plumagem maior e mais exuberante. Eles são comumente

criados e vendidos por elfos sangrentos, que acreditam que a beleza e majestuosidade destes animais lembra a beleza de Quel'Thalas antes do ataque do Flagelo.

Kodo. Grandes répteis onívoros de rebanho nativos dos Sertões, eles são especialmente estimados pelos tauren, por serem uma das poucas espécies de animais capazes de suportar sua estrutura pesada. Justamente por suportarem muito peso, kodos são amplamente usados para o transporte de cargas, sendo especialmente utilizados por mercadores goblins.

Lobo de Montaria. A montaria mais popular da Horda, os lobos de montaria eram usados pelos orcs desde seus tempos em Draenor. Por sorte, lobos também são uma raça nativa de Azeroth. Bem maiores que os exemplares encontrados na natureza, os lobos de montaria são criados especialmente para suportarem os cavaleiros pesados da Horda sem perder agilidade e velocidade.

Mecanostruz. Uma maravilha da engenharia gnômica inventada por Gelbin Mekkatorque quando jovem, elas são construtos extremamente duráveis, movidos a gasolina. Extremamente econômica, essa montaria consegue fazer 2 Km/L, sendo que seu tanque geralmente é feito para aguentar 30 litros.

Raptor de Montaria. Os trolls domesticam raptos para servirem como montaria há milhares de anos. Eles consideram esses seres a representação perfeita de um caçador. Eles são, ainda por cima, montarias extremamente rápidas e capazes de seguir por caminhos de mata fechada, só reforçou essa relação.

Sabre de Montaria. Os elfos noturnos de Darnassus são conhecidos por adestrarem e montarem espreitantes (ver Apêndice). Eles são extremamente inteligentes e leais aos seus donos quando domesticados.

Triciclo Goblin. Criado pelo velho vendedor de granadas Jibidiah "Sem Dedos" Gragglefutz, este veículo foi feito para garantir a sobrevivência e mobilidade dos mercenários goblins nas manobras militares, em especial aquelas que tinham como objetivo alcançar o local de conflito - já que os Renegados contadores do Líder-Guerreiro Garrosh Hellscream se recusavam a pagar soldo de falecimento para os goblins que eram pisoteados pelos kodos no caminho para a batalha. Ele é capaz de fazer 1,5 Km/L, sendo que possui um tanque que comporta 45 litros de gasolina.

VOADORES

Grifo. Seres poderosos e altamente inteligentes, os grifos são nativos da região do Ninho da Águia e das Terras Agrestes. Há muitas gerações os anões do martelo feroz criaram uma relação especial com esses animais, sendo que seus cavaleiros de grifos são famosos no mundo todo por sua atuação heróica na Segunda Guerra. É impossível domesticar um grifo selvagem. Para servir de montaria, ele deve ser preparado e treinado desde poucos dias de seu nascimento.

Hipogrifo. Hipogrifos de Azeroth são animais que aparentam uma mistura de cervo e corvo, no lugar de águia e cavalo. Eles patrulham os céus de Kalimdor e atacam os inimigos da natureza que encontram em seu caminho.

MONTARIAS E VEÍCULOS AÉREOS

Item	Custo	Desloc.	Carga
Grifo	5.000 po	24 m	240 Kg
Hipogrifo	6.500 po	18 m	240 Kg
Mantícora	4.500 po	15 m	240 Kg
Máquina Voadora	2.700 po	21 m	175 Kg
Morcego de Montaria	4.000 po	18 m	255 Kg

A maioria dos hipogrifos vivem no continente de Kalimdor, sendo encontrados nas matas do Vale Gris, ao longo das colinas de Azshara e nas selvas de Feralas. Recentemente, foi descoberto que há muitos hipogrifos vivendo na porção norte dos Fiordes Uivantes.

Mantícora. Vindos das regiões mais inóspitas de Kalimdor, os membros da Horda domesticaram alguns destes espécimes desde sua chegada no continente. Uma tarefa fácil, por estas criaturas sentirem certa afinidade com os xamãs orcs e tauren.

Máquina Voadora. Produto da ingenuidade goblínica, gnômica e enânica, elas são aparatos voadores usados, em sua maioria, pela Aliança. Uma forma barata e (razoavelmente) confiável de voar, essas máquinas usam rotores para gerar empuxo, como um helicóptero faria. O que as torna bastante manobráveis, mas com um eixo de equilíbrio bem instável, o que pode assustar quem não está acostumado a voar.

Morcego de Montaria. São morcegos especialmente criados com suplementos alimentares desenvolvidos pela Real Sociedade de Boticários e treinados pelos Renegados para servirem de montaria. Existem morcegos igualmente

grandes vivendo em locais inóspitos, mas esta raça foi criada pelos habitantes da Cidade Baixa para servirem de montaria e transporte pelo céu noturno da Floresta Pinhaprata.

GRAVAR RUNAS

Gravar runas é uma arte bastante antiga, vinda da magia rúnica, na qual o forjador usa uma forja rúnica para gravar ou alterar as runas de poder gravadas em um objeto. Tais runas guardam em si o poder de converter energia mágica em efeitos específicos, escolhidos pelo forjador no momento em que grava ou altera as runas de poder no objeto.

Ela requer ferramentas de gravar runas e uma forja rúnica. Forjas rúnicas são forjas mágicas extremamente raras, cuja criação é um segredo mantido pelos necromantes e necrólitas à serviço do Flagelo. Felizmente, existem algumas forjas rúnicas que não estão mais sob controle do Rei Lich, sendo comumente usadas pelos Cavaleiros da Lâmina de Ébano e seus aliados para gravar runas em seus equipamentos. Uma delas, inclusive, está em Acherus, a Fortaleza de Ébano.

GRAVANDO RUNAS

Para gravar runas é necessário, primeiramente, uma fórmula descrevendo o ritual de gravação. Esta fórmula é como uma receita. Ela lista os passos necessários para a gravação das runas de poder.

Além disso, é necessário verificar se o seu nível de proficiência com ferramentas de forjar runas é alto o suficiente para permitir gravar o conjunto de runas que deseja.

RARIDADE E PROFICIÊNCIA NECESSÁRIA

Raridade das Runas	Bônus de Proficiência
Comuns	+2
Incomuns	+3
Raras	+4
Muito Raras	+5
Lendárias	+6

CUSTO E INGREDIENTES EXÓTICOS

Todo conjunto de runas gravado desta forma exige algum material exótico, como o couro de um taunka ou um pouco de terra de cemitério encontrada dentro da Cidadela da Coroa de Gelo. Encontrar esse material deve ser o objetivo ou parte de alguma aventura.

A tabela de Ingredientes Exóticos sugere o nível de desafio da criatura que os personagens precisam enfrentar para conseguir o material exótico requerido para gravar as runas. Perceba que enfrentar uma criatura não significa que o material será um troféu retirado do corpo dela. A criatura pode ser só um guardião para o lugar de onde o item está.

INGREDIENTES EXÓTICOS

Raridade das Runas	Nível de Desafio
Comuns	1-3
Incomuns	4-8
Raras	9-12
Muito Raras	13-18
Lendárias	19+

Escolha um monstro ou região que combine com a temática do efeito mágico que as runas devem alcançar.

Por exemplo: *A fim de gravar runas de Força de Ogro num par de manoplas, Soulgrinder, um cavaleiro da morte orc, precisará banhá-las no sangue de um ogro mago (veja Oni, no Manual dos*

Monstros), uma criatura com Nível de Desafio 7. Será um sacrifício apropriado para empoderar o conjunto de runas que ele quer gravar.

Por fim, gravar runas requer o uso de ingredientes arcanos caros, o que é representado por um custo em peças de ouro que varia de acordo com o nível de raridade do item a ser encantado.

CUSTO PARA GRAVAR RUNAS

Raridade do Item	Custo
Comum	10 po
Incomum	40 po
Raro	500 po
Muito Raro	5.000 po
Lendário	20.000 po

A gravação ou alterações de runas é um ritual relativamente rápido, sendo necessário gastar apenas um descanso curto para executá-lo. Um objeto só pode conter um conjunto de runas. Gravar novas runas nele apenas alterará as propriedades mágicas do objeto para serem as da nova runa.

GRAVANDO EM OBJETOS MÁGICOS

As runas gravadas não possuem magia própria, apenas servem para canalizar energias mágicas nos efeitos desejados. Portanto, para que runas de poder funcionem num objeto, é necessário que ele já tenha sido imbuído de magia. Só é possível gravar runas em um objeto que já seja mágico e que tenha um nível de raridade igual ou maior ao do conjunto de runas que quer gravar nele. Senão, o ritual de forjar runas falhará.

A exceção é quando o forjador deseja gravar runas de Arma Rúnica numa arma, que não apenas não remove o en-

cantamento original do item, como é o único conjunto de runas feito para ser gravado em um item mundano.

LISTA DE CONJUNTOS DE RUNAS

Abaixo estão os conjuntos de runas que você pode gravar usando uma forja rúnica. Gravá-los num objeto lhe conferirá as propriedades daquele item mágico e destruirá quaisquer propriedades mágicas que ele possuísse previamente. Nas listas abaixo os conjuntos estão separados de acordo com sua raridade.

Muitas das runas listadas aqui replicam efeitos de itens mágicos listados no Guia do Mestre, bastando consultá-lo para ver suas propriedades. Runas com poderes novos serão marcadas com um asterisco (*) e suas propriedades descritas abaixo.

Conjunto de Runas Comum

- Arma Rúnica*

Conjuntos de Runas Incomuns

- Armadura de Adamante
- Espada da Vingança
- Lâmina Rúnica +1*
- Manoplas de Força de Ogro

Conjuntos de Runas Raras

- Adaga de Envenenamento
- Arma Viciosa
- Espada do Furto de Vidas
- Espada do Sangramento
- Ferraduras de velocidade
- Lâmina Rúnica +2*
- Machado Furioso
- Matadora de Dragões
- Matadora de Gigantes

Conjuntos de Runas Muito Raras

- Armadura Demoníaca
- Cinturão da Força do Gigante de Gelo
- Espada Decepciosa
- Ladra das Nove Vidas

- Lâmina Rúnica +3*
- Marca Congelante

Conjuntos de Runas Lendárias

- Armadura de Placas da Forma Etérea
- Cinturão de Força do Gigante da Tempestade
- Espada da Retaliação
- Espada Vorpal
- Lâmina Rúnica +4

NOVOS PODERES DE ITENS

Eis os novos poderes que pode colocar em suas armas através da gravação de runas:

ARMA RÚNICA

Arma (qualquer), incomum (requer sintonização com um cavaleiro da morte)

Esta arma tem a propriedade Rúnica, que permite que usuários de magia rúnica (isto é, dotados de poder rúnico) utilizem-na como um foco de conjuração para suas magias, bem como sejam capazes de aplicar alguns ataques especiais (como o Golpe da Morte, do cavaleiro da morte).

Pela runa gravada nesta arma não ser feita para canalizar a energia mística depositada na arma, mas sim o poder rúnico de seu usuário, ela pode ser colocada em qualquer arma - até não-mágicas - sem que interfira com os outros encantamentos ou conjuntos de runas.

LÂMINA RÚNICA

Arma (qualquer), incomum (+1), rara (+2) ou muito rara (+3) (requer sintonização com um cavaleiro da morte)

Enquanto empunhar esta arma, você ganha um bônus nas jogadas de ataque com magia e na CD de resistência de suas magias de cavaleiro da morte. O bônus é determinado pela raridade da runa.



CAPÍTULO 5: CRENÇAS E RELIGIÕES

Azeroth não é um mundo como qualquer outro. Este planeta gesta uma nova titã, que cresce em seu centro. O Panteão acreditou que este embrião de titã detém tanto potencial em sua alma, que já no momento de despertar, ela seria mais poderosa que Sargerass. Ela seria capaz de destruir de vez os Senhores do Vazio.

Por conta de todo esse poderio, o mundo de Azeroth é o epicentro de tantos conflitos e ponto focal de muitos eventos e desequilíbrios mágicos. O Panteão a queria protegida, então imbuiu seres com vasto poder para protegê-la. Sargerass quer destruí-la para que não tenha chances de ser corrompida pelos Deuses Antigos e desfazer toda a criação dos universos. E os Senhores do Vazio querem corrompê-la para usá-la no desfazimento de toda a realidade, retornando toda a existência ao seu estado natural.

Com tantos problemas, mortais precisarão de todos os deuses e magia que estiverem ao seu dispor.

A VENERAÇÃO DA NATUREZA

Há basicamente duas formas de se venerar a natureza: o Druidismo e o Xamanismo. Apesar das duas serem diferentes em suas práticas, ambas possuem raízes nos conceitos de animismo, veneração dos ancestrais e orientação espiritual. Porém, enquanto o Druidismo se baseia na veneração da natureza reconhecida nas plantas, animais e espíritos fundamentais da natureza, o Xamanismo reconhece a natureza como a manifestação dos espíritos dos quatro elementos fundamentais: água, ar, fogo e terra.

Apesar do nome, essas crenças não são praticadas exclusivamente por druidas e xamãs, sendo adotadas como as crenças principais de muitas espécies inteligentes de Azeroth: elfos noturnos, furbolgs, orcs, javatuscos, tauren.

DRUIDISMO

Os druidas possuem muitos objetos de adoração. Eles respeitam e veneram cada espírito de ser vivo individualmente e ainda honram o amor de Eluna por toda a vida.

Eles ainda buscam os espíritos atrás de orientação e favores, pedindo coisas menores aos pequenos espíritos que enchem o mundo e clamando por Eluna ou outro Antigo (veja O Culto aos Antigos) quando precisam da ajuda de espíritos mais poderosos.

Por verem os ambientes naturais como os abrigos dos espíritos, os druidas são ferozes em defendê-los do avanço da civilização ou, pior, da corrupção demoníaca. Sua gratidão aos espíritos por todos os favores recebido os torna obrigados a

devolverem na forma de proteção e restauração de seus lares.

XAMANISMO

Os xamãs prestam honrarias e preces aos seus próprios antepassados e forças elementais. Ao invés de serem imbuídos com o poder dos espíritos, eles apenas canalizam este poder através de seus corpos e/ou totens cerimoniais que entalham para representarem os espíritos dos quais pegam o poder emprestado. E justamente por terem essa noção de que os detentores dos poderes não são eles, os xamãs raramente referem-se aos poderes que são capazes de canalizar como deles - reconhecendo a importância dos espíritos que escolhem manifestarem-se através deles.

GEOMANCIA E O XAMANISMO

A geomancia é uma forma ligeiramente diferente de xamanismo praticada por troggs, javatuscos, kobolds e pandaren.

A principal diferença entre as duas é que no lugar de falar diretamente com os espíritos, como um xamã, o geomante busca meios de devoção indireta para atrair o favor dos espíritos da natureza, tais como mudanças na arquitetura local, a gravação de runas especiais ou a execução de danças ritualísticas.

DIVINDADES E RELIGIÕES

Azeroth é um mundo quase sem deuses. Talvez, a única deusa deste mundo seja Eluna, a Deusa da Lua. Entretanto, os habitantes deste mundo ainda prestam preces, respeito e veneração para muitas entidades imortais que eles reconhecem como divindades.



Cenárius instrui os elfos noturnos.
Por Samwise Didier

Eis algumas das religiões e divindades principais:

A LUZ E A SOMBRA

Tendência: Neutra

Domínios: Todos

A Luz e a Sombra são as forças mais fundamentais da existência. Duas faces da mesma moeda, elas estão intimamente ligadas desde a origem de toda a vida no cosmo. Suas naturezas antagônicas se complementam e ajudam a formar a realidade tal qual conhecemos. Uma força não pode existir sem a outra, e ainda assim, ambas buscam tornarem-se únicas.

Luz

Tendência: Neutra e boa

Domínios: Conhecimento, Guerra, Luz e Vida

A Luz Divina, Luz Sagrada ou apenas Luz, é uma filosofia sedimentada por três princípios: Respeito, Tenacidade e Compaixão. Segundo esta crença, todo o universo e os seres que o habitam estão inti-

mamente ligados, e tal conexão pode ser percebida através de nossas emoções.

Quando um indivíduo é tocado por forte emoção, este sentimento é uma confirmação de que ele existe. E se o indivíduo que sente existe, também deve existir o universo que causou essa sensação.

Esta correspondência empática não serve apenas para confirmar a existência dos indivíduos e do universo, mas também para confirmar de que indivíduos podem agir para mudar a realidade de uma maneira simpática - sendo bom e fazendo o bem, o indivíduo é capaz de tornar o mundo um lugar melhor. A Luz trouxe esta bondade para o universo, e ao serem bons e espalharem a bondade pelo universo, os indivíduos estão retroalimentando esta centelha divina, permitindo que a Luz cresça e opere milagres no mundo.

SOMBRA

Tendência: Caótica e má

Domínios: Corrupção, Enganação, Guerra e Morte

A Sombra, também conhecida como o Vazio, é definida pela ausência da Luz - tanto no sentido filosófico, quanto no transcendental.

Os devotos da Sombra abraçam o exato oposto da Luz, crendo que ao buscar o universo das três virtudes - sendo manipuladores, fraudulentos e utilitaristas - eles conseguem acessar um reservatório de poder desconhecido tão poderoso quanto a Luz, sendo, portanto, capaz de trazer a destruição completa do mundo. Tal crença leva seus estudiosos a aproximarem-se demais do Vazio, o domínio



Paladino de Lordaeron.
Por Samwise Didier

dos Deuses Antigos, o que é uma posição perigosíssima.

Estudar a real natureza da Sombra é cortejar a loucura. E é este o estado que os seguidores da Sombra buscam alcançar: o crepúsculo entre a insanidade e o conhecimento de uma das forças fundamentais do universo.

☉ CULTO AOS ANTIGOS

Tendência: Neutra

Domínios: Guarda, Luz, Natureza, Tempestade e Vida

Espíritos primais de quando o mundo era novo, os Antigos formam uma grande família de entidades poderosos, ligados à natureza e aos povos que a veneram. Apesar da maioria dos Antigos haver sido morta durante a Guerra dos Antigos e conflitos que vieram depois, eles ainda são alvos de preces de indivíduos de diversas espécies, como centauros, furbolgs, elfos noturnos, javatuscos e tauren.

DEUSES DA NATUREZA

Apesar do culto ser de veneração aos antigos, existem um (para os elfos noturnos) ou mais (para os tauren e anões do clã do Martelo Selvagem) deuses que fazem parte desta religião:

AN'SHE

Tendência: Leal e Bom

Domínios: Conhecimento, Luz e Vida

An'she é o sol segundo a mitologia dos tauren. Ele era o olho direito da Mãe Terra, arrancado e jogado através dos céus. Ele seria perseguido eternamente por sua

irmã gêmea, Mu'sha (Eluna, para as outras raças). É possível que An'she seja conhecido pelos elfos noturnos e demais raças por outro nome. Mas se isso é verdade, nunca foi encontrado indício algum.

ELUNA

Tendência: Neutra e Boa

Domínios: Luz, Natureza e Vida

Eluna, a Deusa da Lua, é a divindade desta religião com mais devotos, sendo venerada por todos os elfos noturnos, muitos tauren e alguns humanos, especialmente os da nação de Gilneas.

Ela é reverenciada como a mãe do mundo (apesar dos Tauren acreditarem que a Mãe Terra tem esse papel), uma representante da paz e protetora de todas as coisas vivas. Mesmo aqueles que veneram outras entidades reconhecem e respeitam Eluna devido ao amor incondicional que ela tem por todas as criaturas vivas.

Os tauren a chamam de Mu'sha, cren-do que ela é um dos olhos da Mãe Terra.

MÃE TERRA

Tendência: Neutra

Domínios: Natureza, Morte e Vida

A Mãe Terra é uma deusa benevolente e primitiva venerada pelos tauren e anões do clã Martelo Selvagem. Ela representa a harmonia e sabedoria da natureza. Ela é descrita por eles como criadora do mundo, do sol e da lua (seus dois olhos - An'she e Mu'sha, respectivamente), bem como dos tauren.

Em muitos de seus mitos, a forma como ela é descrita confunde-se com

os mitos de Eluna. Alguns conjecturam que ela seja uma interpretação da lenda de Alextrasza, a Dragoa Aspecto da vida.

Pai Céu

Tendência: Neutro

Domínios: Luz, Natureza e Tempestade

Pai Céu é um deus bastante misterioso e elusivo, tido como um dos responsáveis pelo amor dos tauren pelo voo e pelas alturas.

Ele é uma contraparte da Mãe Terra, que é de onde todos os vivos vêm, sendo parte da crença tauren que quando alguém falece e é cremado seu espírito volta para se reunir com a Mãe Terra e voar nos ventos do Pai Céu.

Antigos Guardiões

Servindo esta(s) divindade(s), existem incontáveis antigos, mas os mais conhecidos deles são:

AGAMAGGAN

Tendência: Caótico e Bom

Domínios: Guerra e Tempestade

Agamaggan foi uma das primeiras criaturas vivas de Azeroth. Seu imenso apetite fez com que seu corpo crescesse muito com o passar dos anos, tornando-se um javali gigante coberto por vinhas espinhentas. Ele foi morto durante a Guerra dos Antigos, sacrificando-se heroicamente, mas isso não impediu que os javatuscos continuassem a venerá-lo como o patrono de sua raça. Atualmente seu espírito vive no Urzal dos Mortos, na divisa entre os Sertões e Mil Agulhas.



Dois druidas, um elfo noturno e um tauren.
Por Daren Bader.

AVIANA

Tendência: Caótica e Boa

Domínios: Conhecimento e Enganação

Aviana era uma gralha comum até ser escolhida por Eluna para entregar mensagens entre a deusa da lua e seu filho, Cenarius. Não demorou muito para ela tornar-se a mensageira e espiã dos Antigos. Ela é a patronessa de todas as criaturas aladas e amante de G'Hanir, a Mãe-Árvore.

Aviana foi dada como morta na Guerra dos Antigos, mas voltou a ser vista recentemente por indivíduos de várias raças diferentes.

CENÁRIUS

Tendência: Caótico e Bom

Domínios: Natureza e Vida

Cenarius é o Senhor das Matas e patrono de todos os druidas, independente de raça (junto com Eluna e Ysera, suas duas mães). Ele é um dos mais poderosos e influentes semideuses de Azeroth. Eluna deu à luz a Cenarius, mas entregou-o para ser criado por Malorne e Ysera por ter obrigações demais perante todas as criaturas vivas para poder criar uma criança. Malorne ensinou-lhe os segredos do mundo natural, enquanto Ysera ensinou-lhe os segredos do Sonho

ANTIGOS MALIGNOS

Nem todos os Antigos são benevolentes. Há dois mortais que ascenderam ao status de Antigos e que não são venerados pelos seguidores dos Guardiões Antigos, porém possuem seus próprios cultos, que talvez contem com mais seguidores que os demais antigos.

RAINHA AZSHARA

Tendência: Neutra e Má

Domínios: Conhecimento e Tempestade

Antiga rainha dos kaldorei, após a Guerra dos Antigos ela foi transformada em uma horripilante semideusa, a imperatriz de Nazjatar.

As nagas constroem estátuas e templos dedicados a Azshara em seus domínios submarinos, venerando-a como a mãe de seu povo. Já na superfície há muitos que amaldiçoam Azshara por ter trazido a destruição para Azeroth.

Mas há alguns - especialmente dentre os altos elfos, elfos sangrentos e de-

mais praticantes de magia arcana - que fazem oferecenda e prestam-lhe preces ao fazerem trabalhos arcanos, agradecendo-a por ter aberto as portas deste mundo para a magia.

LORDE XAVIUS

Tendência: Caótico e Mau

Domínios: Corrupção e Enganação

Lorde Xavius é um Antigo venerado pelos sátiros, que o reconhecem como seu criador e patrono. Dizem que ele era originalmente um elfo noturno, havendo sido o primeiro sátiro, transformado por Sargeras.

As homenagens prestadas a Xavius tomam a forma de atos pecaminosos, luxuriosos e traições. Além dos demônios, alguns poucos mortais veneram Xavius, na esperança de serem transformados em sátiros. E muitos mortais temem o fato dele ter se tornado uma divindade, em especial os elfos noturnos, que acreditam serem o principal alvo de sua fúria.

Esmeralda. Com o conhecimento dos dois mundos, ele deu início à tradição do druidismo, que ele posteriormente ensinou aos elfos noturnos e tauren.

GOLDRINN

Tendência: Caótico e Bom

Domínios: Guerra e Morte

Goldrinn (Lo'Gosh para os tauren) foi um lobo gigante Antigo reconhecido por sua ferocidade em batalha. Ele já tinha mais de 10 mil anos quando a Legião Arden-te invadiu Azeroth pela primeira vez. Ele chacinou centenas de demônios antes de cair em batalha. Até hoje Goldrinn é visto como o espírito da antecipação da caçada, o responsável pelo instinto selvagem que emerge quando o animal sente o cheiro de sua caça ou percebe que suas crias estão em perigo. Ele foi trazido de volta à vida recentemente, durante os eventos do Cataclisma.

MALORNE

Tendência: Leal e Bom

Domínios: Conhecimento e Natureza

Malorne (Apa'ro, para os tauren) é um enorme cervo branco que vagava pelas terras e servia como protetor da natureza. Sendo capaz de ver ao mesmo tempo os acontecimentos deste mundo e do Sonho Esmeralda, ele era capaz de perceber quando havia algo errado com a natureza de um lugar instantaneamente. Por ter seu poder ligado à natureza, o desmatamento o enfraquece e ele é responsável pela propagação e nutrição das áreas selvagens deste mundo. Ele foi o consorte de Eluna, mas depois passou a ser o parceiro de Ysera, a Dragoa Aspecto verde.

URSOC E URSOL

Tendência: Neutros

Domínios: Guerra e Natureza

Ursoc e Ursol são dois irmãos ursos que ze-lam pelo equilíbrio da natureza e pelas vidas das criaturas que vivem nela. Geralmente eles são venerados em conjunto, apesar de entidades separadas. Ursoc representa a defesa através da tenacidade e força física, enquanto Ursol representa a harmonia alcançada pela sabedoria e o lado da magia. Apesar de pontos de vista antagônicos, o grande poder dos dois irmãos é saberem trabalhar em conjunto. E desde seus tempos de mortais, quando eles atuavam juntos, eram capazes de superar dificuldades muito acima dos meros mortais.

DEUSES ANTIGOS

Tendência: Caótica e Má

Domínios: Conhecimento, Corrupção, Morte e Tempestade

Os deuses antigos - não confunda com as divindades que fazem parte do Culto aos Antigos - dominavam este planeta durante sua era primordial, criando aquele que ficou conhecido como o Império Negro. Quando os Titãs vieram à Azeroth, eles combateram e derrubaram o império dos deuses antigos.

Porém, quando o titã Aman'Thul tentou arrancar fisicamente Y'Shaarj deste mundo, ele abriu uma ferida profunda na crosta do planeta, o que causou uma terrível hemorragia de energias arcanas - formando a Nascente da Eternidade. Percebendo que, como um câncer, os deuses antigos haviam integrado-se demais com a superfície do planeta, os titãs preferiram aprisionar os corruptores no sub-

terrâneo, a fim de conter o seu mal sem destruir Azeroth no processo.

Praticamente esquecidos e incapacitados, os deuses antigos foram recuperando aos poucos sua influência em Azeroth, espalhando sua corrupção pelo mundo e por muitas vezes ameaçando destruí-lo. Atualmente, eles contam com os membros do Martelo do Crepúsculo para arregimentar novos fiéis e seguir com seus designios de espalhar a corrupção, liberar os elementais sobre este mundo e garantir que a titã que adormece no centro do planeta nasça corrompida.

DEUSES ANTIGOS CONHECIDOS

Ninguém sabe ao certo quantos deuses antigos existem presos neste mundo. E o Martelo do Crepúsculo empenha-se em

encontrar e despertar tantos quanto puder. Porém, até hoje só se sabe o nome de quatro deles - os quatro que reinaram sobre Azeroth até a chegada dos titãs.

C'THUN, O DEUS DA LOUCURA

Tendência: Caótico e Mau

Domínios: Conhecimento e Corrupção

C'Thun é o deus antigo do caos e loucura. Ele é o criador dos qiraji e adormece sob a cidade de Ahn'Qiraj, em Silithus. Mil anos após ser aprisionado, ele tentou reconquistar o mundo, e quase conseguiu, se não fosse pelos esforços conjuntos dos elfos noturnos e das revoadas dracônicas. Recentemente, os portões de Ahn'Qiraj se reabriram e os exércitos qiraji ameaçaram dominar todo o continente de Kalimdor. E



O Império Negro, com C'Thun ao fundo.
Por Peter "Drawgoon" Lee.

foi necessário um esforço global para derrotá-lo pela terceira vez.

N'ZOTH, O DEUS DAS PROFUNDEZAS

Tendência: Caótico e Mau

Domínios: Corrupção e Tempestade

N'Zoth é tido como o mais fraco dos quatro deuses antigos que reinaram sobre Azeroth, mas ele é o mais elusivo, sendo muito pouco sabido a respeito dele. Nos tempos do império negro, ele controlava a porção do mundo que hoje equivale a grande parte dos Reinos do Leste. Ele foi o primeiro a ser aprisionado pelos titãs e é especulado que ele foi o principal responsável pela corrupção da Rainha Azshara.

Y'SHAARJ, A BESTA DE SETE CABEÇAS

Tendência: Caótico e Mau

Domínios: Corrupção e Morte

O mais poderoso e maligno dos deuses antigos, ele provou ser um perigo tão grande para Azeroth, que precisou que o líder dos titãs, Aman'Thul, o matasse pessoalmente. Conhecido como “aquele de sete cabeças” ou “a besta de sete cabeças”, quando ele morreu, em seu último suspiro manifestou os sete sha primordiais de Pandaria - Desespero, Dúvida, Medo, Ódio, Orgulho, Raiva e Violência. Ele ainda é muito venerado pelos mantid, uma raça de insectóides de Pandaria.

YOGG-SARON, O DEUS DA MORTE

Tendência: Caótico e Mau

Domínios: Corrupção e Morte

O segundo deus antigo mais poderoso, ele foi aprisionado no complexo de

Ulduar, nas profundezas do continente de Nortúndria. Ele é o responsável pela Maldição da Carne, que transformou criaturas forjadas pelos titãs em seres de carne e osso. Ele também corrompeu a Árvore-Mundo Andrassil, forçando os elfos noturnos a matá-la, e criou o Pesadelo Esmeralda.

MISTÉRIO DOS CRIADORES

Tendência: Leal e Neutra

Domínios: Conhecimento, Guerra, Luz, Natureza e Tempestade

Anões sempre foram muito curiosos a respeito de sua origem. Seus lares e relíquias ancestrais sempre guardaram indícios de um mito de criação, mas apenas depois dos primeiros arqueólogos de sua raça chegarem em Nortúndria que eles começaram a separar fatos de meras lendas.

Baseados no que conseguiram aprender com os Terranos e com as ruínas espalhadas pelo continente, os anões descobriram terem descendido dos Terranos - mutados por uma condição conhecida como a Maldição da Carne. E que os Terranos foram criados pelos titãs, seres que construíram terranos, gnomecânicos (de quem os gnomos descendem) e tantos outros construtos, com o intuito de repelir um grande mal que dominava este mundo, bem como moldar Azeroth para ser um planeta menos inóspito.

Intrigados por estas descobertas, anões e gnomos de Altaforja começaram a financiar grandes expedições para investigar este passado de suas raças. Estudando sobre seus progenitores, os anões

descobriram que os titãs deixaram neste mundo representantes de sua vontade encarregados de liderar os seres forjados pelos titãs nas batalhas contra os deuses antigos, bem como zelar pela vida em Azeroth. Mais que isso, eles descobriram dentre os vraikal das Ilhas Partidas comunidades inteiras que ainda seguem os ditames dos guardiões titânicos.

GUARDIÕES TITÂNICOS

A primeira geração de seres forjados pelos titãs para proteger e trazer ordem para Azeroth, os vigias titânicos parecem ser humanóides gigantes feitos de metal e/ou rocha. Dentre os vigias, nove foram escolhidos para serem os líderes de todas as criações dos titãs - os chamados Guardiões Titânicos: Archaedas, Loken, Thorim, Freya, Mimiron, Hodir, Tyr, Ra e Odyn. Estes nove lideraram os exércitos forjados pelos titãs e posteriormente criaram a maioria dos seres vivos deste mundo, seja diretamente, seja através do empoderamento dos cinco Dragões-Aspecto.

Atualmente, apenas sete guardiões titânicos permanecem vivos. Loken foi morto por aventureiros em Ulduar e Tyr morreu enfrentando lacaios de Loken para assegurar a sobrevivência de Arkhaedas.

Ainda assim, os que restaram são venerados por alguns indivíduos, apesar de não existir uma religião organizada dedicada a eles. E provavelmente nunca existirá, já que os guardiões não fazem questão de serem alvos de orações, apenas seguidos como líderes que carregam a vontade dos titãs. Isso faz com que eles sejam mais seguidos por guerreiros que idolatrados por sacerdotes.

ARKHAEDAS, O ANTIGO VIGIA DE PEDRA

Tendência: Leal e Bom

Domínios: Guerra e Tempestade

Criado para liderar os exércitos forjados pelos titãs contra as forças dos deuses antigos, ele, junto com Freya, derrotou Therazane, a Petramáter, e ainda foi instrumental na derrota dos exércitos insectóides de C'Thun. Arkhaedas e Tyr forjaram juntos o escudo Guarda Fiel, presenteando-o a um campeão vraikal por ter exposto a corrupção de Loken.

Arkhaedas e seus aliados roubaram os Discos de Norgannon de Ulduar, levando-os até Uldaman. Ele permaneceu hibernando nos cofres daquelas ruínas por diversos anos. Apesar de haverem teorias de que ali adormece apenas uma estátua de pedra que atende à vontade do verdadeiro Arkhaedas.

FREYA

Tendência: Neutra e Boa

Domínios: Natureza e Vida

Moldou o Sonho Esmeralda naquilo que ele é hoje, bem como plantou lá G'Hanir, a árvore do Sonho Esmeralda de onde quase toda a vida de Azeroth brotou. Freya esculpiu diretamente a Bacia Sholazar em Nortúndria, a Cratera de Un'Goro em Kalimdor e o Vale das Flores Eternas em Pandaria; de onde nasceu a vida daqueles continentes e de onde muitos deuses selvagens emergiram. Vendo os deuses selvagens como seus filhos, ela lhes ligou com o Sonho Esmeralda. Além disso, ela curou e deu o nome da Antiga pantera Ashamane, bem como presenteou Ursoc com garras de aço titânico.

HODIR

Tendência: Leal e Neutro

Domínios: Conhecimento e Tempestade

Por muitos milênios, Hodir residiu no Templo do Inverno, nos Picos Tempestuosos, de onde prestou orientações para os gigantes gélidos. Os Filhos de Hodir são uma facção de gigantes que prestam respeito ao guardião, por verem ele como seu criador e uma figura paterna.

Junto com Thorim e Ra, Hodir derrotou Al'Akir, o Senhor dos Ventos. Ele desapareceu após o julgamento de Loken. Depois foi descoberto que ele estava escravizado por Yogg-Saron, nos Salões do Inverno de Ulduar. Graças à ajuda de aventureiros, ele é liberto da corrupção. Ele ainda permaneceu protegendo Ulduar por alguns anos, até jurar fidelidade a Odyn e permanecer a serviço dele na Fortaleza Celeste.

MIMIRON, O GRANDE ARQUITETO

Tendência: Leal e Neutro

Domínios: Conhecimento e Enganação

Ele e Loken derrotaram Neptulon, o Caçador nas Marés. Quando Loken foi corrompido por Yogg-Saron e matou Sif, esposa de Thorim, ele ainda tentou matar Mimiron, fazendo parecer ter sido um acidente de laboratório. Porém, os gnomes mecânicos a serviço de Mimiron conseguiram guardar seu espírito e construíram um corpo para ele habitar. Desde então, ele perdeu parte de sua sanidade.

Nos tempos antigos, Mimiron descobriu a jakamita e começou a testar suas propriedades em diversas raças. Ele descobriu que o mineral era muito potente e capaz de aumentar o intelecto de quem

fosse exposto. Uma das raças nas quais o mineral foi testado, era um povo primitivo que rondava as matas próximas das florestas de Ulduar. Ao consumir a jakamita, eles se tornaram os seres inteligentes hoje conhecidos como goblins.

ODYN, O PAI DE TODOS

Tendência: Leal e Bom

Domínios: Enganação, Guerra e Tempestade

Junto com Tyr, Odyn derrotou Ragnaros, o Senhor das Chamas, e foi o criador do plano para aprisionar Yogg-Saron. Por sua liderança, determinação e coragem, ele foi agraciado com o título de líder de todas as criaturas forjadas pelos titãs em Azeroth.

Quando os Guardiões pediram para os titãs para empoderarem os Dragões Aspecto, Odyn foi terminantemente contra, acreditando que apenas criaturas forjadas diretamente pelos titãs poderiam ser confiadas com o poder de defender Azeroth. Mesmo assim, os Aspectos receberam seus poderes, o que fez com que ele pegasse uma seção de Ulduar e a erguesse aos céus, criando assim os Salões da Bravura.

Ele ensinou os vraikal que aqueles que morrerem de forma digna em batalha teriam seus espíritos trazidos para os Salões e receberiam novos corpos imortais, infundidos com o poder da tempestade, para lutar como parte de seu exército pessoal, os Valarjar - quem Odyn acredita serem mais confiáveis que dragões. Para buscar os espíritos dos falecidos, Odyn decidiu criar as Val'kyr à partir de voluntárias vraikal. Helya, sua filha adotiva, tentou dissuadi-lo dessa ideia. Mas, teimoso que é, Odyn seguiu em frente e ainda fez de Helya a primeira Val'kyr.

Loken, um guardião manipulado por Yogg-Sarom, eventualmente convenceu Helya a voltar-se contra o pai que a escravizou. Ela amaldiçoou Odyn e seu exército de Valarjar a jamais serem capazes de deixar os Salões da Bravura, e começou a levar as almas dos vraikal para seu novo reino, Helheim.

Atualmente, Odyn é conhecido por testar aventureiros que lhe chamam a atenção. Com a morte de Helya, ele está livre para sair de sua prisão nos Salões da Bravura. Coisa que ele prefere fazer disfarçado de Havi, um vraikal velho e sábio, que visita comunidades vraikal e oferece conselhos e missões.

RA, A TEMPESTADE

Tendência: Leal e Neutro

Domínios: Guerra, Luz e Tempestade

Criador dos Mogu, que o chamam de Ra-Den, ele se juntou com Hodir e Thorim para derrotar Al'Akir, o Senhor dos Ventos. Sabendo que os lordes elementais voltariam, ele forjou o Plano Elemental com a ajuda de Helya, uma feiticeira filha de Odyn, para aprisionar os caóticos elementais. Além disso, foi Ra quem construiu o cofre que aprisionava o coração de Y'Shaarj, a grande fortaleza de Uldum, bem como a fortaleza de Ahn'Qiraj - que funciona como prisão para C'Thun.

Porém, em um dado momento, Ra se retirou deste mundo, indo viver em exílio. Ele foi reencontrado por um mogu chamado Lei Shen, que o encarcerou e roubou seus poderes, tornando-se o Rei



Thorim encontra o corpo de sua esposa falecida.
Por Peter "Drawgoon" Lee.



Rei Lich

Tendência: Leal e Mau

Domínios: Corrupção, Morte e Natureza

Kil'jaeden, o Ardiloso, criou o Rei Lich à partir do espírito do orc xamã Ner'zhul para erguer um exército de mortos-vivos que enfraqueceria as forças de Azeroth, num prelúdio para a invasão da Legião Ardente. Originalmente preso ao Trono Gélido, o Rei Lich eventualmente traiu Kil'jaeden e mesclou-se com o humano Arthas Menethil, ganhando a habilidade de deixar o Trono Gélido e começando a crescer em poder.

Anos mais tarde, com a morte de Arthas Menethil, Bolvar Fordragon assumiu o manto do Rei Lich, tornando-se o carcereiro dos mortos e mantendo o Flagelo - o exército de mortos-vivos sob seu comando - sob controle e com suas atividades restritas ao continente de Nortúndria.

Trovão, que governou Pandaria com mão de ferro. Só recentemente Ra voltou a ter sua liberdade e parte de seus poderes de volta. Porém, o que mais lhe pesa é a falta de boa parte de sua esperança.

THORIM, O SENHOR DO TROVÃO

Tendência: Leal e Neutro

Domínios: Natureza e Tempestade

Junto com Hodir e Ra, Thorim derrotou Al'Akir, o Senhor dos Ventos. Ele serviu os titãs como guardião de Ulduar e do Terraço dos Criadores, protegendo os pactos entre os seres gélidos. Enganado por Loken, Thorim foi convencido de que o rei dos gigantes de gelo matou Sif, sua esposa. Furioso, Thorim atacou seus antigos aliados e depois entrou num longo torpor.

Muitos anos depois, Thorim descobriu a verdade. Com o auxílio de aventureiros à serviço dos Filhos de Hodir, Thorim combateu seu irmão traiçoeiro. Mais que isso, ele e os aventureiros derrotaram a forma física de Yogg-Sarom.

VENERAÇÃO AOS LOA

Tendência: Qualquer

Domínios: Todos

Os troll veneram um complexo panteão de espíritos que representam aspectos primais. Segundo eles, todas as coisas, vivas ou mortas, possuem um Loa - um espírito que representa aquela coisa dentro da hierarquia dos espíritos. Quando um ser vivo morre ou uma coisa não-viva é destruída, parte de sua essência vai fazer companhia e empoderar o loa que a representa.

O vodu é uma prática dos trolls de fazerem pequenos rituais para homenagear e ganhar o favor dos loa, seja para

REI LICH, UM DEUS?

Existe um longo debate a respeito da divindade do Rei Lich. Apesar de ter se originado como o lacaio de Kil'jaeden, seu poder continuou a crescer num ritmo muito maior que o antecipado pelo enganador - a ponto de não estar mais sob controle dele hoje em dia.

A origem dos poderes de todas as entidades tidas como divindades em Azeroth está nos titãs. E o Rei Lich foi criado pelo principal tenente empoderado por Sargeras (um titã caído). Porém, os titãs empoderaram Freya, que, por sua vez, criou os deuses selvagens (que podem ser entendidos como semideuses - mesmo que Freya não seja uma deusa).

Além disso, a Warcraft Encyclopedia usa dois critérios para classificar um deus: imortalidade e ser objeto de veneração.

Não é preciso entrar no mérito da imortalidade do Rei Lich. E os membros da Seita dos Malditos, além de muitos mortais e muitos dos mortos-vivos inteligentes, prestam homenagem e veneração a ele. Além disso, os vraikal também os percebem como um deus da morte.

Portanto, se o Rei Lich não é uma divindade propriamente dita, ele é visto como tal de uma forma satisfatória para tratarmos ele assim neste livro.

ganharem as bênçãos de forma indireta ou receberem poder mágico direto. Todo loa possui um praticante de vodu para ser seu campeão em Azeroth, um termo muito bonito para quem muitas vezes tem a função de carcereiro. Ao campeão de um loa cabe a obrigação de mantê-lo satisfeito com rituais vodu a fim de assegurar-lhe os favores. Porém, nem sempre o loa está a serviço daquela tribo por vontade própria, e aí cabe ao campeão daquele loa fazer rituais que o prendam e garantam sua servidão. Claro, esse lado da religião não é muito divulgado para os não-trolls.

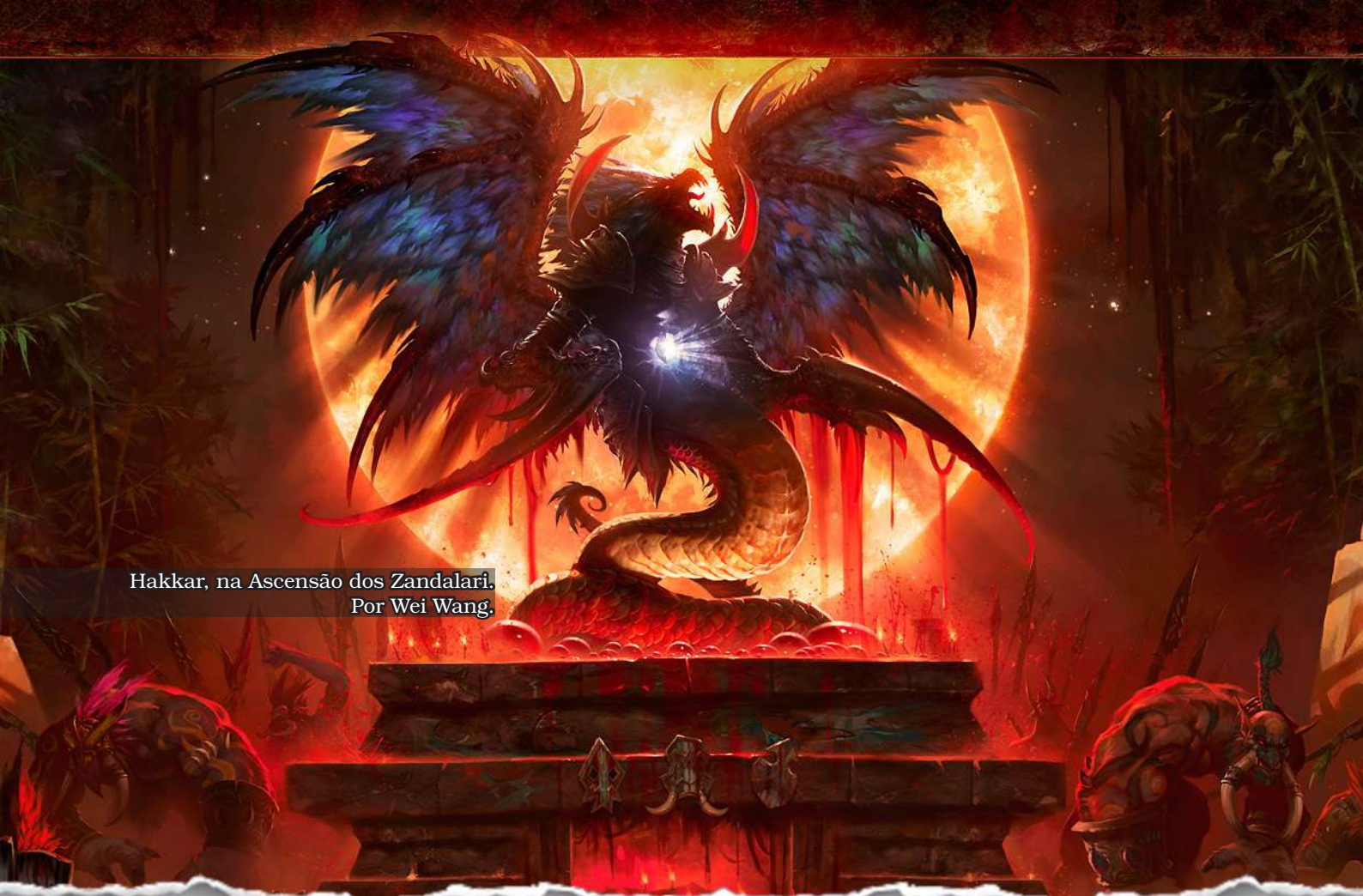
Famílias trolls comumente prestam preces para um loa da própria família, geralmente um ancestral. Comunidades também escolhem suas próprias divindades cívicas, desde as pequenas vilas, até as grandes capitais de seus impérios, o que influencia nações trolls inteiras a venerarem alguns loa principais. Tribos diferentes de trolls pres-

tam reverências a conjuntos diferentes de loa.

Os cinco altos sacerdotes de Zul'Gurub eram os campeões de cinco loas: Shadra, a Aranha; Shirvallah, o Tigre; Bethek, a Pantera; Hir'eeek, o Morcego; e Hethiss, a Cobra. Havia ainda Hakkar, os Esfolador de Almas, cujo campeão era Jammal'an, o Profeta, que foi morto no Templo de Atal'Hakkar. Os loa mais comumente adorados pelos trolls da Horda são esses e Bwonsamdi, o guardião dos mortos, um loa poderosíssimo com quem Vol'jin negociou o favorecimento durante a luta contra Zalazane pela retomada das Ilhas do Eco.

LOAS DAS TRIBOS

Existem incontáveis Loa em Azeroth. Eis alguns dos mais conhecidos dentro das principais tribos troll.



Hakkar, na Ascensão dos Zandalari.
Por Wei Wang.

AMANI

Loa	Tendência	Domínio
Akil'zon, a Águia	Neutro	Tempestade
Jan'alai, o Falcodracô	Neutro	Luz
Halazzi, o Lince	Neutro	Natureza
Nalorakk, o Urso	Neutro	Guerra

DRAKKARI

Loa	Tendência	Domínio
Akali, o Rinoceronte	Caótico e Neutro	Guerra
Har'koa, a Leopardo das Neves	Caótica e Má	Natureza
Quetz'lun, a Serpente Alada	Neutra	Morte
Rhunok, o Urso do Ártico	Neutro	Guarda
Sseratus, a Serpente	Neutro	Vida
Tharon'ja, a Serpente Alada Esquelética	Neutro e Mau	Conhecimento

GURUBASHI

Loa	Tendência	Domínio
Bethek, a Pantera	Neutra e Má	Guerra
Hakkar, o Deus do Sangue	Neutro e Mau	Corrupção
Hir'EEK, o Morcego	Caótico e Neutro	Enganação
Hethiss, a Serpente	Neutro e Mau	Natureza
Shadra, a Rainha Peçonhenta	Neutra e Má	Morte
Shirvallah, o Tigre	Neutro	Guarda

ZANDALAR

Loa	Tendência	Domínio
Gonk, o Grande Caçador	Neutro	Natureza
Grimath, o Escorriante	Neutro	Tempestade
Hakkar, o Deus do Sangue	Neutro e Mau	Corrupção
Zanza, o Incansável	Neutro	Conhecimento

CRIE SEU PRÓPRIO LOA

Você deve ter notado que há poucas informações a respeito dos Loa. É assim mesmo, apesar de ser sabido que eles são Deuses Selvagens, não há maiores informações a respeito de suas histórias individuais.

Geralmente, quando um loa é apresentado nas ficções do cenário ou no World of Warcraft, ele é só mencionado por alto. Isso e a gigantesca quantidade deles, fazem com que a veneração aos loa seja uma ótima oportunidade para você criar e detalhar seus próprios deuses selvagens. Seu clérigo pode ser o campeão escolhido de um antigo ancestral (um loa) de toda a sua vila.

Você pode fazer um paladino troll que honra um antigo ancestral guerreiro, quem sabe seu bisavô. Seu xamã pode fazer magias de acordo com o que foi ensinado pelo loa perdido do ar, antigamente venerado pela tribo Sanguescalpo (que não existia, até você criá-lo para seu personagem). Até mesmo um bruxo pode ter feito um pacto com um antigo loa ligado às forças obscuras (talvez o espírito de Zalazane?).

Enfim. A falta de informações maiores a respeito de quem são os loa é uma oportunidade boa para você detalhar mais os loas em sua campanha e quem sabe criar mais alguns outros. Uma brincadeira que pode ser especialmente divertida se houver mais de um seguidor dessa fé no grupo.

LAPÇA NEGRA

Loa	Tendência	Domínio
Bwonsamdi, o Guardião dos Mortos	Leal e Neutro	Vida
Gonk, o Grande Caçador	Neutro	Natureza
Hir'eeek, o Morcego	Caótico e Neutro	Enganação
Samedi, o Loa das Covas	Neutro	Morte
Shadra, a Rainha Peçonhenta	Neutra e Má	Morte
Shango, o Loa das Tempestades	Caótico e Bom	Tempestade
Shirvallah, o Tigre	Neutro	Guarda

ORGANIZAÇÕES RELIGIOSAS

A veneração às entidades e crenças de Azeroth pode adotar muitas formas. De tempos em tempos, grupos de indivíduos que compartilham de um mesmo sistema de credos se une e passa a formalizar seus rituais em formalidades institucionais. Dando origem a igrejas, cultos, seitas.

Eis algumas das organizações religiosas mais importantes de Azeroth. Nelas é listada uma informação de tendência. Geralmente, membros destas organizações não possuem tendências muito diferentes.

CÍRCULO CENÁRIO

Tendência: Neutra

Uma ordem harmoniosa que zela pelo druidismo ao redor do globo e seus praticantes, é uma organização que conta com membros de diversas raças e facções diferentes: elfos norturnos, taurens, trolls e até alguns humanos transformados em Worgens.

Batizado em homenagem a Cenárius, responsável pelo ensino do druidismo para os mortais, o círculo possui muitos postos espalhados pelo mundo, mas seu quartel general fica na Clareira da Lua -

uma região sagrada para os druidas, no extremo norte de Kalimdor.

Outro local importantíssimo para o Círculo Cenariano é o Bosque Onírico, em Val'sharah, local onde Malfurion começou a aprender sobre o druidismo sob a tutela de Cenárius. Este local foi recentemente ameaçado pelas forças do Pesadelo Esmeralda, sob o comando de Xavius. Mas, felizmente, o ataque foi repellido com a ajuda de heróis e com a trágica morte de Ysera, a Dragoa Verde.

CULTO DAS SOMBRAS ESQUECIDAS

Tendência: Caótica e Neutra

Após os eventos da Primeira Guerra, a Bispa Natalie Seline, de Lordaeron, começou a estudar os textos dos orcs necrólitos para adquirir e espalhar o conhecimento necessário para combater as artes sombrias deles. Porém, com o passar dos anos, a bispa se tornou obcecada em descobrir a real natureza dessas energias sombrias. Ela começou a pregar sobre a necessidade de equilíbrio entre a luz e as trevas, mas, após sua morte, seus livros e pesquisas foram recolhidos e guardados nos cofres do Kirin Tor, em Dalaran.

Porém, nem todos os trabalhos da bispa foram confiscados. E quando as ruínas de Lordaeron foram reformadas para abrigar a Cidade Baixa, renegados sacerdotes encontraram algumas de suas anotações. E um culto baseado nas anotações de Natalie foi criado. Os renegados começaram a seguir esta fé abertamente, mas quando a crença começou a espalhar dentre as raças dos vivos, ele foi espalhando-se nas sombras. Seus membros escondiam-se das autoridades eclesiásticas, temendo represália. Eventualmente, o culto atingiu um número

grande de seguidores não-renegados (inclusive contando com muitos membros dentro da Aliança e outras facções).

Membros do Culto das Sombras Esquecidas acreditam que é a fé em si próprios que os separa dos demais sacerdotes. Enquanto a Luz gera e alimenta-se de emoções positivas, vindas do coração: esperança, coragem e conforto; a Sombra cria e se fortalece com emoções opostas, vindas da mente: desespero, dúvida e pânico. Dedicando-se à mente, os cultistas acreditam serem capazes de dominar as emoções da Sombra, elevando seu status além de reles mortais e tornando-se um pouco da própria energia divina dela. Com isso, eles seriam capazes de tomar as rédeas do destino e trabalhar diretamente na ordenação do mundo segundo seus interesses.

HARMONIA TELÚRICA

Tendência: Neutra

Grupo fundado originalmente por taurens para liderar seu povo com sabedoria e manter a harmonia entre os espíritos elementais, opondo-se diretamente ao Martelo do Crepúsculo.

Seus xamãs criaram a organização baseada numa premonição de que deveriam agir para evitar que o desequilíbrio dos elementos ameaçasse toda a vida em Azeroth. Após muitas conferências e pactos com espíritos elementais poderosos, os xamãs mais antigos oficialmente fundaram a Harmonia Telúrica, dando um importante golpe para atrapalhar os planos do Martelo do Crepúsculo.

Em virtude deste antagonismo, a harmonia possivelmente detém mais conhecimento sobre os Deuses Antigos

do que qualquer outra organização que os combata.

Apesar dos membros desta organização existirem há muitos anos, eles só começaram a ter mais visibilidade durante os eventos do Cataclisma, quando precisaram ser mais ativos para conter e reverter os danos causados por Asa da Morte, um aspecto dracônico corrupto que enfraqueceu enormemente as barreiras entre os planos elementais, espalhando a devastação por uma parte grande de Azeroth. Atualmente, a Harmonia Telúrica é vital para a sobrevivência do mundo e seus xamãs trabalham incessantemente para manter os espíritos elementais pacíficos, para garantir que suas batalhas não desestabilizem ainda mais o mundo material.

IGREJA DA LUZ DIVINA

Tendência: Leal e Boa

É desconhecido quando a Igreja da Luz Divina realmente começou, sendo atribuída aos esforços do Arcebispo Benedictus. Há rumores de que Benedictus haveria caído em desgraça e começado a manipular a expansão da igreja para alcançar fins nefastos, buscando a destruição de toda a vida no mundo. O Arcebispo Farthing, atual líder da igreja, nega tudo isso e tem inegavelmente conduzido a religião para um caminho de bondade e santidade.

Seus sacerdotes são conhecidos por espalharem a bondade na forma das três virtudes: Compaixão, Respeito e Tenacidade. Os sacerdotes da Luz curam e restauram nos tempos de paz, e protegem nos tempos de guerra. Os primeiros paladinos que se tem notícia eram um braço militar desta igreja, e eles buscavam

ser um exemplo de vida sob os desígnios da Luz.

Seu principal monumento é a Catedral de Ventobravo, sendo este o quartel general não apenas desta igreja, como também de toda a fé na Luz de Ventobravo e toda a Aliança. Seu credo foi bastante abraçado tanto pelos anões quanto os gnomos, sendo a religião mais comum destas raças.

IRMANDADE DE ELUNA

Tendência: Neutra e Boa

A ordem mística e religiosa mais antiga dos elfos noturnos, havendo agido inclusive durante a Guerra dos Antigos, é uma organização exclusivamente feminina dedicada a venerar a deusa da lua Eluna. Seu quartel general ficava na cidade de Suramar, no Templo de Eluna, porém existem templos e santuários da irmandade ao longo de todo o continente de Kalimdor. Atualmente, o centro de poder da organização é o Templo da Lua, em Darnassus.

Dentro da sociedade dos elfos noturnos, as Irmãs cumprem com o papel de magistradas e oficiais políticas do governo de Darnassus - deixando os encargos de policiamento e cárcere com as Vigias. As Irmãs que detêm cargos hierarquicamente superiores têm acesso aos segredos mais bem guardados do governo, dado seu envolvimento direto na política.

A Irmandade de Eluna, apesar do nome, começou recentemente a admitir a entrada de elfos noturnos do sexo masculino em suas fileiras. Antes a entrada deles não era admitida por haver um entendimento de que os maiores mistérios de Eluna só poderiam ser compreendi-



Humana sacerdotiza de C'Thun.
Por Eva Widermann.

dos pelas fêmeas da raça. Porém, a grande maioria do clero ainda é formado por elfas noturnas.

MARTELO DO CREPÚSCULO

Tendência: Neutra e Má

Os seguidores dos deuses antigos surgem em meio a todas as populações e culturas do mundo. Apesar dessas entidades estarem aprisionadas e adormecidas, seus poderes corruptivos são tão grandes que terminam vazando e contaminando os habitantes de Azeroth. Aqueles que são afetados pela corrupção começam a ouvir os sussurros dos antigos, eventualmente formando cabalas secretas dentro de suas sociedades. As cabalas que crescem o suficiente para serem conhecidas no submundo eventualmente unem-se ao Martelo do Crepúsculo.

Sob a liderança do ogro-mago Cho'gall, um poderoso campeão de C'Thun, o Martelo do Crepúsculo tornou-se a principal organização de veneração dos deuses antigos. Grupos grandes desta organização já foram observados instalando-se próximos de locais onde acreditam que existem deuses antigos ou seus servos aprisionados. Muitos aguardam um novo despertar de C'Thun em Silithus, enquanto outros parecem servir Ragnaros - o Senhor Elemental do Fogo - sob a Montanha Rocha Negra, junto com os anões ferro negro.

O quartel general do Martelo do Crepúsculo fica na região atualmente conhecida como Planalto do Crepúsculo, uma região no nordeste de Khaz Modan e à leste do Pantanal.

SEITA DOS MALDITOS

Tendência: Leal e Má

A Seita dos Malditos é uma organização de seres vivos que serviam a vontade do Rei Lich. Ele se formou no início da Terceira Guerra, quando o Flagelo ainda era leal à Legião Ardente, tendo o reino de Lordaeron como o palco principal de suas atividades. O Rei Lich Ner'zhul, preso em seu trono, buscou telepaticamente por indivíduos, dentro humanos, orcs e elfos, que detinham ânsia pelo poder. O arquimago Kel'Thuzad, ainda vivo na época, foi o líder desta seita por muitos anos. Seus membros são em sua maioria humanos, mas há indivíduos de quase todas as raças, já que a seita tem aparecido ao longo de todo o mundo.

Apesar de seus membros aspirarem tornarem-se mortos-vivos um dia, a maioria permanece viva, por considerarem a desmorte uma honraria distante, da qual poucos são merecedores. Além disso, seres vivos são úteis para a seita, por sua capacidade de passarem despercebidos e

poderem espionar as atividades da Aliança, Horda e demais facções de poder no mundo. Além de serem bons recrutadores, prontos para prepararem aspirantes antes deles terem a real natureza do culto revelada.

Desde a ascensão de Bolvar Fordragon como o novo Rei Lich, e seus esforços para ser o Carcereiro dos Mortos, no lugar do flagelo dos vivos, a Seita dos Malditos foi se afastando cada vez mais de seu patrono original, mantendo sua prática original nos postos mais afastados de Nortúndria. Eventualmente, a seita desfilou-se do Rei Lich e do Flagelo, concentrando suas atividades das Terras Pestilentas e outros pontos isolados, onde tentam espalhar a praga dos mortos-vivos e decifrar os segredos da além-vida.

Seus sacerdotes manterem seus poderes é um indicativo de que, realmente, clérigos de Azeroth não dependem apenas da fé para manifestar o sobrenatural. Ou que há um novo patrono fornecendo poder divino à Seita.



Arcanista Tian, uma elfa sangrenta maga.
Por Brian Huang.

CAPÍTULO 6: MAGIA

Azeroth é um mundo banhado em energias místicas. Sendo o invólucro que gesta uma alma-mundial de uma titã, o planeta é muito bem suprido de toda a magia necessária para formar um indivíduo com o poder de criar e destruir mundos inteiros. Essas energias fluem seguindo suas próprias leis, sendo absorvidas pela crosta do planeta e expelidas novamente por suas diversas nascentes místicas.

Todo esse trânsito energético levou muitos de seus habitantes a estudarem todo o tipo de magia. Desde a ordeira magia arcana, vinda da natureza dos titãs; até a caótica magia vil, que corre nas veias dos demônios; passando pela nutritora energia da Luz e pela devoradora energia do Vazio. Bruxos, clérigos,

magos, necromantes, xamãs e tantos outros indivíduos dedicam suas vidas inteiras a estudar a magia. Aprimorando sobre os vastos estudos conduzidos por tribos orcs, impérios élficos e colegiados humanos.

Ainda assim, o estudo da magia de Azeroth é um campo tão amplo quanto misterioso. Sendo comuns quebras de paradigmas e descobertas completamente novas.

MAGIAS DIFERENTES

Muitas das magias existentes nos livros básicos funcionam de maneira diferente em Azeroth, dadas as particularidades de sua cosmologia e do equilíbrio das forças naturais que formam o mundo.

Dê uma lida no quadro “Cosmologia de Azeroth” para ter uma ideia geral de como lidar com essas mudanças de funcionamento - especialmente nos casos que não forem listados abaixo.

Aliado Planar (6º nível de Conjuração) esta magia não é capaz de chamar celestiais.

Comunhão (5º nível de Adivinhação) esta magia simplesmente não funciona para contatar divindades diretamente, apenas seus servidores.

Conjurar Fada (6º nível de Conjuração) a magia funciona normalmente, mas ela sempre chamará um espírito do Sonho Esmeralda que assumirá a forma de uma besta.

Conjurar Seres da Floresta (4º nível de Conjuração) no lugar de conjurar diretamente criaturas feéricas, essa magia chama espíritos do Sonho Esmeralda que assumem a forma de bestas. De resto, o funcionamento da magia é mantido.

Forma Etérea (7º nível de Transmutação) você não muda de plano. Fora isso, a magia funciona normalmente e você adquire todas as características dadas por ela.

Portal (9º nível de Conjuração) dada a cosmologia de Azeroth, esta magia só pode abrir portais conectando pontos que estejam em Azeroth, na Espiral Etérea, no Plano Elemental, no Sonho Esmeralda ou Terralém.

Reencarnação (5º nível de Transmutação) no lugar da tabela original da magia, use a tabela “Reencarnação em Azeroth”, no quadro ao lado.

Viagem Planar (7º nível de Conjuração) dada a cosmologia de Azeroth, esta magia só pode transportá-los até pontos em Azeroth, na Espiral Etérea, no Plano Elemental, no Sonho Esmeralda ou Terralém.

REENCARNAÇÃO EM AZEROTH

d100 Raça

01-04	Anão Ferro Negro
05-13	Anão Martelo Feroz
14-21	Anão Barbabronze
22-25	Elfo Noturno
26-34	Elfo Sangrento
35-42	Draenei
43-46	Gnomo
47	Pandaren
48-51	Goblin
52-53	Tauren, Shu'halo
54	Tauren, Taunka
55	Tauren, Yaungol
56-59	Troll Amani
60-63	Troll Gurubashi
64-68	Orc Maculado
69-71	Orc Mag'har
72-96	Humano
97-00	Renegado*

* Um resultado igual a Renegado, significa que a magia não funcionou completamente. O personagem mudará sua raça para Renegado (ver pg. 34) ou ganhará o talento Renegado (ver pg. 110), caso você esteja usando as regras de Talentos do Capítulo 6 do Livro do Jogador.

NOVAS MAGIAS

ACERTO CONCUSSIVO

1º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 reação, que você realiza quando vê uma criatura a até 9 metros se mover

Alcance: 9 metros

Componentes: S

Duração: 1 rodada

Você aumenta seus sentidos e reflexos, permitindo que desfira um ataque preciso para atrapalhar o movimento de seu alvo. Como parte da ação para conjurar esta magia, desfira um ataque corpo-a-corpo ou à distância contra uma criatura dentro do alcance, senão a magia falha. Caso acerte, o alvo sofre os efeitos normais do ataque e tem seu deslocamento reduzido pela metade até o início do seu próximo turno. Caso falhe, a magia também falha.

AÇOITE MENTAL

Truque de necromancia

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S

Duração: Especial

Um raio mental de luz azul parte de sua cabeça em direção à cabeça de uma criatura, dentro do alcance, agredindo a mente dela com energias sombrias. A criatura deve fazer um teste de resistência de Sabedoria. Se ela falhar, sofrerá 1d8 de dano necrótico e seu deslocamento é reduzido em 3 metros até o começo do seu próximo turno.

O dano da magia aumenta em 1d8 quando você alcança o 5º nível (2d8), 11º nível (3d8) e 17º nível (4d8)

AGRILHOAR MORTO-VIVO

3º nível de necromancia

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S, M (um pequeno espelho de prata)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Escolha uma criatura do tipo morto-vivo que você possa ver, dentro do alcance. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou ficará paralisado pela duração. No final de cada um dos turnos dele, o alvo pode realizar outro teste de resistência de Sabedoria. Se obtiver sucesso, a magia termina no alvo.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, você pode afetar um morto-vivo adicional para cada nível de magia acima do 3º. Os mortos-vivos devem estar a 9 metros entre si para serem afetados.

ARMADILHA CONGELANTE

2º nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, S, M (uma armadilha de caça, que não é consumida)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você arremessa uma armadilha de caça num espaço que possa ver dentro do alcance, e a magia a prepara com energias gélidas. Qualquer criatura que movimentar-se através do espaço da armadilha ou comece o turno nele deve fazer um teste de resistência de Destreza. Caso seja bem sucedido, a armadilha se fecha, mas não consegue prender o alvo. Caso falhe, ela fica presa no gelo, sendo considerada Impedida até o fim da duração. No final de cada um dos turnos da criatura, ela poderá realizar um teste de resistência

de Força para se libertar. Se obtiver sucesso, a magia termina.

Caso a criatura seja atingida ou leve dano de qualquer fonte que seja, a magia terminará e ela ficará livre para agir quando chegar o turno dela.

ARMADILHA EXPLOSIVA

3º nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros (cubo de 4,5 metros)

Componentes: V, S, M (uma armadilha de caça, que não é consumida)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você arremessa uma armadilha de caça num espaço que possa ver dentro do alcance, e a magia a prepara para encher a área de chamas quando ativada. Qualquer criatura que movimenta-se através do espaço da armadilha

ou comece o turno nele deve fazer um teste de resistência de Destreza. Caso seja bem sucedido, a armadilha não é ativada. Caso falhe, a armadilha ativa e detona uma explosão que causa 4d8 de dano de fogo em todas as criaturas num cubo de 4,5 metros centrado na armadilha. Qualquer um pego na área da explosão deve fazer um teste de resistência de Destreza, caso seja bem sucedido, receberá apenas metade do dano.

A área afetada pela explosão enche-se de chamas, e qualquer criatura que comece o turno nela receberá 2d8 de dano de fogo. Metade disso caso seja bem-sucedido num teste de resistência de Destreza. As chamas somem assim que a duração da magia acabar.



Troll preso na armadilha congelante.
Por Jim Nelson.

A COSMOLOGIA DE AZEROTH

O cenário de Warcraft possui uma cosmologia ligeiramente diferente da padrão do D&D. Alguns planos são conhecidos por nomes diferentes por aqui e outros são simplesmente desconhecidos pelos estudiosos de Azeroth (cabe ao mestre decidir se ele existe de fato ou não).

Abaixo estão os planos que existem em ambas as cosmologias:

Plano no D&D	Plano em Warcraft
Abismo	Espiral Etérea ¹
Caos Elemental	Plano Elemental ²
Faeria	Sonho Esmeralda ³
Limbo	Espiral Etérea ¹
Plano Astral	Espiral Etérea ¹
Plano Etéreo	Mundo Espiritual ⁴
Plano das Sombras	Reino das Sombras ⁵
Plano Material	Plano Material

1 A Espiral Etérea é um imenso plano caótico onde as energias da Luz e Sombra constantemente chocam-se e formam (ou destroem) bolsos de realidade. Ele tem características similares ao Plano Astral e ao Limbo.

2 O Plano Elemental de Azeroth é um plano único com quatro regiões elementais distintas e que fica no interior do planeta. Ele tem muito em comum com a visão do Caos Elemental.

3 O Sonho Esmeralda é um reflexo vibrante de tudo o que o mundo deveria ser, exatamente como o Plano Faérico.

4 O Mundo Espiritual é para onde os mortos vão antes de seu destino final, ele se assemelha bastante com o Plano Etéreo.

5 O Reino das Sombras é uma versão sombria do mundo, habitada por terríveis criaturas de sombras. Ele possui características similares ao Plano das Sombras.

Na cosmologia de Warcraft não são conhecidos os Planos Exteriores, porém, é possível que eles existam e sejam acessíveis através da Grande Treva Infinita (como o espaço extraplanetário é conhecido). Quem sabe, os demais planetas existentes cumpram com esta função.

AVIVAR

4º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 6 metros

Componentes: V, S, M (um broto ou raiz colhido perto de um rio)

Duração: 1 rodada

Você infunde uma criatura com energia mágica pura, transferindo parte de suas reservas mágicas para que ela conjure magias de abjuração ou evocação. Escolha um aliado capaz de conjurar magias, você pode gastar imediatamente um espaço de magia de nível 4 ou inferior para permitir que o alvo possa conjurar uma

magia de abjuração ou evocação sem gastar espaços de magia dele. Como se você houvesse emprestado temporariamente o espaço de magia gasto.

O alvo tem até o final do seu próximo turno para conjurar uma magia de abjuração ou evocação de nível 4 ou inferior. Caso não o faça, o espaço de magia emprestado dissipa-se, sendo considerado gasto.

Você recupera o espaço de magia gasto desta forma normalmente, como se houvesse usado ele para conjurar uma magia você mesmo.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, você pode emprestar um espaço de magia igualmente poderoso, com um nível a mais para cada nível acima do 4º usado na conjuração.

BLOCO DE GELO

3º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação bônus

Alcance: Pessoal

Componentes: V, M (um pequeno frasco de águas vindas de uma montanha nevada)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma barreira imóvel de gelo, ligeiramente transparente, surge do nada preenchendo o espaço que você ocupa e prendendo-o num bloco.

Enquanto você estiver preso neste bloco de gelo eterno, você:

- está transformado, juntamente com todos os objetos que estiver vestindo ou carregando, em gelo eterno sólido e inanimado. Seu peso é multiplicado por dez.
- não pode se mover ou falar, sendo impossibilitado de realizar quaisquer ações e reações, exceto pela ação bônus necessária para manter a concentração nesta magia.
- é um alvo fácil, jogadas de ataque contra você possuem vantagem.
- falha automaticamente em testes de resistência de Força e Destreza, tem sucesso automático em todos os demais testes de resistência.
- tem imunidade a todos os tipos de dano e condições.

Kreedom, um canisvil.
Por Alex Horley.



- é imune a veneno e doenças, embora um veneno ou doença previamente presente em seu sistema seja apenas suspenso, não neutralizado.

Caso outra criatura esteja ocupando o mesmo espaço que você, ela é expulsa para o espaço adjacente atrás dela. Caso ela esteja agarrando o conjurador da magia, ela deve fazer imediatamente um teste de resistência de Destreza. Caso seja bem-sucedida, ela pode mover-se para um espaço adjacente à escolha dela. Caso falhe, ela estará Agarrada até o fim desta magia.

BOMBA VIVA

5º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros (cubo de 9 metros)

Componentes: V, S, M (um pano encharcado de combustível)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você transforma o alvo numa bomba viva. Ele deve realizar um teste de resistência de Constituição para resistir. Caso seja bem-sucedido, nada acontece. Caso falhe, a criatura passa a receber 1d8 de dano de fogo toda rodada, no final de seu turno.

Ao final da duração, quando você escolher parar de concentrar-se ou quando

essa magia for dissipada, a energia mágica contida no alvo é liberada na forma de uma explosão, causando 6d8 de dano de fogo. Cada criatura num cubo, com 9 metros de lado, centrada no alvo original, deve realizar um teste de resistência de Destreza. As bem-sucedidas no teste recebem metade do dano. Criaturas que falhem no teste de resistência recebem o dano completo.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de 6º nível ou superior, o dano de fogo da explosão aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 5º.

CALCINAÇÃO MENTAL

2º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, S, M (um tufo de cabelos de um assassino)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você lança um feixe de energia azul com rajadas púrpuras o circulando contra a face de um inimigo que esteja no alcance. O alvo pode fazer um teste de resistência de Carisma para resistir aos efeitos. Se falhar, sua mente é alterada para que passe a irradiar energias psíquicas e necróticas, causando 1d6 de dano psíquico e 1d6 adicionais de dano necrótico tanto no alvo imediato como em qualquer criatura que inicie seu turno a até 3 metros do alvo. Se for bem-sucedido no teste de resistência, ele recebe o dano da magia, mas as criaturas ao redor dele não são afetadas.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, os danos psíquico e necrótico aumentam em 1d6 para cada dois níveis do espaço acima do 2º.

CAMINHO DE GELO

3º nível de transmutação (ritual)

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 hora

Essa magia concede a habilidade de exalar um frio intenso que congela ou petrifica qualquer superfície líquida – como água, ácido, lama, neve, arreia movediça ou lava – como se ela fosse chão sólido inofensivo num raio de 1,5m a partir do espaço que ocupe (as criaturas atravessando lava petrificada ainda podem sofrer dano do calor). Caso você se mova, você vai congelando/petrificando o líquido imediatamente, sem nunca afundar. Líquidos congelados/petrificados desta maneira permanecerão assim até o final do seu próximo turno, permitindo que outras criaturas o acompanhem em seu caminho.

Se você afetar um líquido no qual haja uma criatura totalmente submersa, ela ficará impossibilitada de vir à tona através da área que congelou/petrificou sem antes quebrar a barreira sólida que se formou. Caso haja uma criatura parcialmente submersa, ela ficará Impedida até que a superfície na qual ela está presa descongele ou seja quebrada. Considere que a superfície congelada por esta magia tem uma quantidade de pontos de vida igual a metade do nível + modificador de habilidade mágica do conjurador.

CHOQUE TERRENO

Truque de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Atinge seu alvo com força concussiva chocante. Seu alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição. Se falhar, ele sofre

1d6 de dano trovejante. Caso seja bem-sucedido, ele não receberá dano nenhum.

O dano dessa magia aumenta em 1d6 quando você alcança o 5º nível (2d6), 11º nível (3d6) e 17º nível (4d6). Além disso, você pode aumentar o dano causado em mais 1d6 para cada 1 de voragem que gastar ao conjurar esse truque - antes do alvo fazer o teste de resistência.

CHUVA ESTELAR

5º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, S, M (um espelho deixado em contato com o orvalho da manhã)

Duração: Concentração, até 10 minutos

Luzes cintilantes, similares a estrelas, começam a cair sobre uma área esférica

de 9 metros de raio, centrada num ponto à sua escolha. A esfera se espalha dobrando esquinas e permanece enquanto mantiver a concentração.

Quando a área aparece, cada criatura dentro dela deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Caso falhe no teste, ela sofrerá 4d10 de dano de energia, ou metade desse dano se passar. A criatura deve, também, realizar o teste de resistência quando entrar na área da magia pela primeira vez num turno ou terminar seu turno nela.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível do espaço acima do 5º.



Círculo Vicioso.
Por James Zhang.

COMANDO PARA MATAR*1º nível de encantamento***Tempo de Conjuração:** 1 ação bônus**Alcance:** 36 metros**Componentes:** V**Duração:** 1 rodada

Você dá um comando verbal que momentaneamente aumenta a brutalidade dos ataques de uma criatura aliada do tipo Besta. Até o início do seu próximo turno, o próximo ataque desferido pelo alvo será muito mais feroz, causando 2d8 de dano a mais. O dano extra é do mesmo tipo do dano normal (ex: uma fera que cause dano perfurante com sua mordida, causará 2d8 de dano perfurante a mais).

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano extra aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 1º.

CONJURAR DEMÔNIO*2º nível de conjuração***Tempo de Conjuração:** 1 ação**Alcance:** 3 metros**Componentes:** V, S**Duração:** Concentração, até 1 hora

Você invoca uma criatura demoníaca (qualquer criatura do tipo corruptor, exceto as com o subtipo diabo) de nível de desafio 1 ou inferior. Ela aparece num espaço desocupado que você possa ver, dentro do alcance. A criatura demoníaca desaparece se cair a 0 pontos de vida ou quando a magia acabar.

Tal criatura é amigável com você e seus aliados enquanto a magia durar. Role iniciativa para a criatura, ela agirá em seu próprio turno e obedecerá quaisquer comandos verbais que emitir para ela (não requer o gasto de qualquer ação). Se você não emitir nenhum comando, ela apenas

defender-se-á de criaturas hostis, mas não realizará qualquer outro tipo de ação.

Se sua concentração for interrompida, a criatura demoníaca não desaparece. Ao invés disso, você perde o controle sobre ela. Uma criatura demoníaca descontrolada estará livre para agir como preferir até a duração da magia acabar ou alguém obter controle sobre ela.

CONJURANDO DEMÔNIOS

Eis as criaturas que você pode trazer para esse mundo com *conjurar demônio*.

ND	Criatura
0	Lêmure
1/8	Diabrete Menor* Manes
1/4	Língua de Serpe (Dretch)
1	Diabrete Quasit
2	Diabo dos Espinhos Diabrete Vil*
3	Cão das Trevas (Cão Infernal) Diabo Barbado Corcel Vil (Pesadelo)
4	Canisvil* Súcubo/Íncubo
5	Bargura Bruxa Man'ari (Bruxa da Noite) Cambion Demonarca Menor* Diabo Farpado Mezzoloth
6	Chasme Espreitador Vil* Guarda Vil* Infernal Menor* Morcevil (Vrock)
8	Diabo das Correntes Hezrou

* Criatura nova, veja o Apêndice

Alguns seres possuem nomes diferentes em Azeroth, nesses casos, o nome original deles está entre parênteses.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o nível de desafio aumenta em 1 para cada nível de espaço acima do 2º.

CONJURAR CRIATURA SOMBRIA

1º nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 3 metros

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 hora

Você invoca uma sombra (Manual dos Monstros, p. 282) ou uma criatura qualquer com o subtipo Vazio (veja Apêndice) de algum lugar da Espiral Etérea. Ela aparece num espaço desocupado que você possa ver, dentro do alcance. E desaparece se cair a 0 pontos de vida ou quando a magia acabar.

Tal criatura é amigável com você e seus aliados enquanto a magia durar. Role iniciativa para a criatura sombria, ela agirá em seu próprio turno e obedecerá quaisquer comandos verbais que emitir (não requer o gasto de qualquer ação). Se você não emitir nenhum comando, ela apenas defender-se-á de criaturas hostis, mas não realizará qualquer outro tipo de ação.

Se sua concentração for interrompida, a criatura não desaparece. Ao invés disso, você perde o controle sobre ela. Uma sombra descontrolada estará livre para agir como preferir até a duração da magia acabar ou alguém obter controle sobre ela.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2º nível, você conjura uma criatura sombria de nível de desafio 1. Caso use um espaço de magia de 3º nível ou su-

CONJURANDO CRIATURAS SOMBRIAS

Eis as criaturas que você pode trazer para esse mundo com *conjurar criatura sombria*.

ND	Criatura
1/2	Manto Negro Sombra
1	Emissário do Caos Inferior* Sombra Maior*
2	Abocanhador Matraqueante Aparição Devorador de Intelecto Emissário do Caos Menor* Grick Mímico Sombra Nefasta*
3	Grell
4	Demônio das Sombras Sombra Antiga*
5	Emissário do Caos* Otyugh
7	Emissário do Caos Maior* Grick Alpha Sem-Rosto (Devorador de Mentes)
8	Mantor

* Criatura nova, veja o Apêndice

Alguns seres possuem nomes diferentes em Azeroth, nesses casos, o nome original deles está entre parenteses.

perior, a criatura conjurada terá o nível de desafio incrementado em 1 para cada nível do espaço de magia gasto além do 2º.

CUTILADA DA ALMA

3º nível de necromancia

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S, M (um dedo de bruxa)

Duração: Instantânea

Realize ataques corpo-a-corpo com arma contra até três criaturas ao seu alcance. Seus ataques causam 1d8 de dano necrótico adicional contra esses alvos. Você

recupera uma quantidade de pontos de vida igual à metade do dano causado com esses ataques.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, o dano necrótico causado aumenta em 1d6 para cada nível acima do 3º.

DANÇA DE LÂMINAS

1º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S

Duração: 1 rodada

Você aumenta seus reflexos com magia. Até o início de seu próximo turno, você tem um bônus de +2 em sua CA e vantagem em seus testes de resistência de Destreza. Além disso, você ganha uma ação bônus que pode usar para desferir um ataque corpo-a-corpo com arma contra cada inimigo adjacente.

ESCRAVIZAR DEMÔNIO

5º nível de encantamento

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você tenta impor seu domínio arcano sobre a vontade de uma criatura do tipo corruptor que possa ver dentro do alcance. Ela deve ser bem-sucedida num teste de resistência de Sabedoria ou ficará enfeitiçada pela duração. Se você ou seus aliados estiverem lutando contra ela, a criatura terá vantagem no teste de resistência.

Enquanto o alvo estiver enfeitiçado, você terá uma ligação telepática com ele, tanto que ambos estejam no mesmo plano de existência. Você pode usar essa ligação

telepática para emitir comandos ao alvo, desde que esteja consciente (não requer uma ação), aos quais ele obedece da melhor forma possível. Você pode especificar um curso de ação simples e genérico, como “Ataque aquela criatura”, “Corra até ali”, ou “Traga aquele objeto”. Se a criatura completar a ordem e não receber direções posteriores de você, ela se defenderá e se auto preservará da melhor forma que puder.

Você pode usar sua ação para tomar controle total e preciso do alvo. Até o final do seu próximo turno, a criatura realiza apenas as ações que você escolher e não faz nada que você não permita que ela faça. Durante esse período, você também pode fazer com que ela use uma reação, mas isso requer que você use sua própria reação também.

Cada vez que o alvo sofrer dano, ele realiza um novo teste de resistência de Sabedoria contra a magia. Se obtiver sucesso no teste de resistência, a magia termina.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 6º nível, a duração será concentração, até 10 minutos. Quando você usar um espaço de magia de 7º nível, a duração será concentração, até 1 hora. Quando você usar um espaço de magia de 8º nível, a duração será concentração, até 8 horas.

ESCUDO DE RAIOS

4º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S

Duração: 10 minutos

Espíritos da tempestade rodeiam seu corpo pela duração. Eles se parecem com

pequenas esferas de raios, emitindo penumbra em 3 metros de raio. Você pode terminar a magia prematuramente usando sua ação para dissipá-la.

Os espíritos lhe conferem um escudo elétrico que lhe garante resistência a dano elétrico.

Além disso, sempre que uma criatura a 1,5 metro de você atingir você com um ataque corpo-a-corpo, os espíritos disparam eletricidade. O atacante sofre 2d8 de dano elétrico desta descarga.

Escudo do Vingador

1º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, M (um escudo, que não é consumido pela magia)

Duração: Instantâneo

Como parte da ação de conjurar essa magia, você arremessa seu escudo contra um alvo, fazendo um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura dentro do alcance da magia. Caso você erre o ataque, a magia apenas falha e seu escudo volta para você no final do seu turno. Caso acerte, o alvo recebe 2d6 + seu modificador de Força de dano radiante. Caso o alvo estivesse mantendo concentração em uma magia, considere que o dano foi dobrado para fins de cálculo da dificuldade do teste de resistência de Constituição para mantê-la ativa. O escudo retorna para você no final do seu turno.

Em Níveis Superiores. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, você pode fazer o escudo ricochetear para tentar atingir um alvo adicional para cada nível acima do 1º. É necessário fazer um ataque em separado para cada alvo adi-

cional. Porém, errar um de seus alvos não o impede de tentar atingir o próximo.

Espinhos Demoníacos

3º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 reação (que você faz quando é alvo de um ataque contra CA)

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S, M (uma gota de sangue de canisvil)

Duração: Concentração, até 10 minutos

Um surto de poder vil faz com que sua pele endureça como uma couraça demoníaca e espinhos brotem dela. Até o final da duração, você ganha um bônus de +2 para sua CA e todo dano de concussão, cortante e perfurante que receba de ataques não-mágicos será reduzido em 3.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, sempre que uma criatura adjacente te atingir com um ataque corpo-a-corpo, o atacante sofrerá 1d8 de dano mágico de corte para cada nível acima do 3º.

Espírito da Redenção

3º nível de abjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S, M (um pedaço do tecido de uma mortalha funerária)

Duração: 1 minuto

Você adota momentaneamente a aparência de um Espírito da Redenção, tomando uma aparência angelical e seu corpo fica parcialmente etéreo. Até a magia acabar, qualquer criatura que tentar te atacar ou usar magias que causem dano contra você deve, primeiro, realizar um teste de resistência de Carisma. Se falhar na resistência, a criatura deve escolher um novo alvo ou perderá o ataque ou magia. Essa magia

não te protege contra efeitos de área, como a explosão de uma bola de fogo. Além disso, por estar parcialmente etéreo, você ignora os primeiros 5 pontos de dano de qualquer ataque esmagador, cortante ou perfurante não mágico que venha a receber.

Se você realizar um ataque ou conjurar uma magia que afete uma criatura inimiga, os efeitos de Espírito da Redenção cessam imediatamente.

ESPÍRITO FERAL

5º nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S, M (um punhado de pelos de lobo ou uma escama de raptor)

Duração: Concentração, até 1 hora

Você invoca dois espíritos primais, que assumem a forma espirituais de lobos ou raptos, e aparecem em espaços desocupados, que você possa ver dentro do alcance. As estatísticas delas estão no quadro ao lado. Cada espírito feral age independentemente e desaparece quando cair a 0 pontos de vida ou quando a magia acabar.

As criaturas invocadas são amigáveis a você e a seus companheiros. Role a iniciativa para as criaturas invocadas como um grupo, que age no seu próprio turno. Eles obedecem a quaisquer comandos verbais que você emitir (não requer uma ação sua). Se você não emitir nenhum comando a elas, elas se defenderão de criaturas hostis, mas no mais, não realizarão nenhuma ação.

Em Níveis Superiores. A quantidade de espíritos primais conjurados aumenta de acordo com o espaço de magia usado. Serão quatro espíritos com um espaço de 7º nível, e 8 espíritos com um espaço de 9º nível.

ESPÍRITO FERAL

Elemental Médio, imparcial

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 28 (4d8 + 8)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	2 (-4)	11 (+0)	5 (-3)

Perícia Percepção +3

Imunidade a Dano psíquico, veneno

Imunidade a Condição amedrontado, envenenado, exausto

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas -

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Táticas de Matilha. O espírito feral tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um de seus aliados estiver a 1,5 metros da criatura e não estiver incapacitado.

AÇÕES

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 12 (3d6 + 2) de dano perfurante.

ESTOURO DA MANADA

3º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal (9 metros de raio)

Componentes: V

Duração: Concentração, até 1 hora

Você solta um rugido selvagem, aumentando em 6 metros o seu deslocamento e projetando uma aura de selvageria de 9 metros de raio.

Qualquer aliado seu que iniciar o turno dele dentro desta aura, compartilhará do seu valor atual de deslocamento até o início do próximo turno dele.

EXPLOÇÃO ARCANÁ*2º nível de evocação***Tempo de Conjuração:** 1 ação**Alcance:** Pessoal (cubo de 9 metros)**Componentes:** V, S**Duração:** Instantânea

Uma explosão mágica irrompe ao seu redor. Cada criatura num cubo de 9 metros originado em você, deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, uma criatura sofrerá 3d8 de dano de energia. Se obtiver sucesso na resistência, a criatura sofrerá metade desse dano.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 2º.

EXPLOÇÃO CADAVERICA*2º nível de necromancia***Tempo de Conjuração:** 1 ação**Alcance:** 18 metros**Componentes:** V, S, M (um cadáver, que é destruído pela magia)**Duração:** Instantânea

Ao conjurar essa magia, um dentro do alcance enche-se de gases de decomposição e explode violentamente, atingindo todos numa esfera com 6 metros de raio. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre uma quantidade de dano necrótico (ver abaixo) caso falhe no teste, ou metade do dano causado, se for bem-sucedida.

A quantidade de dano necrótico causado pela explosão varia de acordo com o tamanho do cadáver explodido: Miúdos causam 1d8, Pequenos 2d8, Médios 3d8, Grandes 4d8, Enormes 5d8, e Imensos 6d8. Apenas cadáveres de Aberrações,

Bestas, Celestiais, Corruptores, Dragões, Fadas, Gigantes, Humanóides, Monstruosidades e Mortos-Vivos podem ser alvo desta magia.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano da explosão aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 2º.

FINGIR DE MORTO*1º nível de transmutação***Tempo de Conjuração:** 1 reação**Alcance:** Pessoal**Componentes:** V, S**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você finge ter morrido para enganar seus inimigos. Além da dissimulação normal de cair no chão e fingir o óbito, os efeitos dessa magia mascaram seus sinais vitais, sendo impossível saber que tudo não passa de um logro. Qualquer teste de habilidade ou característica de classe falha ao tentar detectá-lo como uma criatura viva. Qualquer truque ou magia de nível 1 que sirva para adivinhar se está vivo ou morto falha. Magias de níveis superiores exigem que o conjurador delas realize um teste de habilidade usando a habilidade de conjuração contra CD 11 para conseguirem extrair essa informação.

Note que a morte súbita de um alvo, para muitos predadores, é um indicativo de que há algo muito errado. Nenhuma besta e poucos predadores de outros tipos se atreveriam a devorar uma criatura que cai morta misteriosamente.

FOGO LUNAR*1º nível de evocação***Tempo de Conjuração:** 1 ação**Alcance:** 18 metros**Componentes:** V, S, M (uma pequena estatuetta de alabastro de elune)**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Um feixe rápido de luz lunar desce dos céus e queima a criatura-alvo, atingindo o seu alvo. Faça um ataque à distância com magia contra a criatura. Se atingir, o alvo sofrerá 1d8 de dano de energia e, em cada um dos seus turnos, pela duração, você pode usar sua ação para automaticamente causar 1d8 de dano de energia ao alvo. A magia acaba se você usar sua ação para fazer qualquer outra coisa, e é necessário que seu alvo não tenha cobertura total em relação a você no momento em que for usar sua ação. A magia também acaba se no final do seu turno a distância entre você e o alvo for superior ao alcance da magia ou se você.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano inicial aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 1º.

FORMA DEMONÍACA*3º nível de transmutação***Tempo de Conjuração:** 1 ação**Alcance:** Pessoal**Componentes:** V, S, M (um pedaço de carne de demônio, que você deve engolir durante a conjuração)**Duração:** 1 minuto

Você adota a aparência de um demônio pela duração, crescendo e ganhando características infernais. A magia termina se você cair a 0 pontos de vida ou conscientemente usar uma ação para desfazê-la.

Enquanto estiver nessa forma, você dobra de tamanho e seu peso é multiplicado por oito. Esse aumento eleva seu tamanho em uma categoria – de Médio para Grande, por exemplo. Se não houver espaço suficiente para que dobre de tamanho, você simplesmente não será capaz de conjurar esta magia. Até o fim da duração, você também tem vantagem em testes de Força e testes de resistência de Força. Suas armas também crescem para se adequar ao seu novo tamanho e passam a causar 1d6 de dano extra.

Além disso, você pode escolher um dom demoníaco dentre os abaixo:

- **Conjuração Profana.** Você pode adicionar seu modificador de habilidade de conjuração a todo dano necrótico causado por suas magias.
- **Resiliência Demoníaca.** Você ganha uma quantidade de pontos de vida temporários igual a duas vezes o seu nível.



Forma Demoníaca.
Por Alex Horley.

- **Velocidade Demoníaca.** Você ganha uma ação adicional por turno, que pode ser usada apenas para realizar as ações de Disparada, Desengajar, ou realizar um único ataque corpo-a-corpo com arma.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, pode escolher um dom demoníaco adicional para cada nível do espaço acima do 3º.

FORMA SOMBRIA

2º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S, M (*uma sanguessuga viva, que você deve engolir durante a conjuração*)

Duração: 1 minuto

Você se transforma parcialmente em sombras vivas, junto com tudo que estiver vestindo e carregando, pela duração. A magia termina se você cair a 0 pontos de vida ou conscientemente usar uma ação para desfazê-la.

Enquanto estiver nessa forma, você ignora os primeiros 3 pontos de todo dano não-mágico que receber e tem vantagem em testes de resistência de Força, Destreza e Constituição, bem como testes de Destreza (Furtividade) para esconder-se em locais com condições de iluminação de penumbra. Em locais de escuridão total, você é considerado invisível. Além disso, você pode adicionar seu modificador de habilidade de conjuração em todo dano necrótico que causar com suas magias.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espa-

ço de magia de 4º ou 5º nível, o tempo de duração da magia aumenta para 1 hora. Caso use um espaço de magia de 6º nível ou superior, a magia durará até 24 horas.

GARRA DA MORTE

1º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, S, M (*um dedo arrancado de um cadáver recente*)

Duração: Instantânea

Você coleta a energia que une toda a matéria e usa-a para atrair um alvo que você possa ver, e que esteja dentro do alcance, em sua direção. O alvo deve fazer um teste de resistência de Força. Se falhar, ele é movido até o espaço adjacente a você mais próximo dele e terá desvantagem nas jogadas de ataque contra criaturas diferentes de você até o início de seu próximo turno.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2º ou maior, você ainda pode desferir um ataque corpo-a-corpo contra o alvo como parte da ação de conjuração desta magia.

GRITO PSÍQUICO

2º nível de encantamento

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal (*cubo de 6 metros*)

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Você projeta um grito psíquico que assusta de forma sobrenatural todas as criaturas à sua escolha a até 6 metros de você. Cada criatura afetada deve ser bem-sucedida num teste de resistência de Sabedoria ou largara o que quer que

esteja segurando e ficará amedrontada até o início de seu próximo turno.

Enquanto estiver amedrontada por essa magia, a criatura deve usar a ação de Disparada e fugir de você pela rota mais curta disponível em cada um dos turnos dela, a não ser que não haja lugar para onde se mover. Se a criatura terminar o turno dela em um local onde ela não esteja mais na sua linha de visão, a criatura não será mais considerada amedrontada e poderá agir normalmente.

IMPACTO MENTAL

1º nível de necromancia

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal (cubo de 6 metros)

Componentes: V, S, M (um pedaço de tentáculo de molusco)

Duração: Instantânea

Um raio de energia púrpura parte de seus dedos e invade a mente de uma criatura dentro do alcance. O alvo deve fazer imediatamente um teste de resistência de Sabedoria. Caso falhe, ele sofrerá 2d10 de dano de psíquico. Caso seja bem-sucedido, ele receberá apenas metade do dano.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível do espaço acima do 1º.

IMPACTO UIVANTE

1º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 30 metros

Componentes: V, S, M (um pedaço de casa de árvore que morreu devido ao frio)

Duração: Instantânea

Você atinge uma criatura com uma rajada concentrada de ventos gelados como a própria morte, causando 1d8 de dano de frio em seu alvo primário e cada criatura inimiga adjacente a ele. Todos que forem atingidos pelo dano devem fazer um teste de resistência de Constituição. Aqueles que forem bem-sucedidos recebem apenas metade do dano da magia. Os que falharem, além de levarem o dano completo, contraem Febre do Gelo, uma doença mágica.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, a magia

DOENÇA MÁGICA: FEBRE DO GELO

A criatura infectada com a Febre do Gelo sofre um nível de exaustão e recupera apenas metade da quantidade normal de pontos de vida ao utilizar meios não-mágicos para curar-se.

Ao terminar um descanso curto ou longo, ela pode fazer um teste de resistência com vantagem para curar-se. Caso seja bem-sucedida, a Febre do Gelo cessa de causar efeitos e ela fica imune à doença por uma semana. Caso falhe, os efeitos persistem até o próximo descanso e ela sofre mais um nível de exaustão.

Este ciclo se mantém até que a criatura seja bem-sucedida no teste de resistência ou venha a óbito.

causa 1d8 de dano de frio adicional para cada nível do espaço usado acima do 1º.

ÍMPULSO VIL

2º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Envolto em chamas, você avança todo o seu deslocamento da forma mais direta possível até um quadrado que seja capaz de ver. Este movimento pode atravessar quadrados ocupados por inimigos e não causa ataques de oportunidade. Os quadrados pelos quais passar ficarão em chamas até o início de seu próximo turno. Qualquer criatura que inicie o turno ou entre num quadrado em chamas deve fazer um teste de resistência de Destreza. No caso de falha, a criatura receberá 2d8 de dano de fogo e 1d8 de dano necrótico. Caso seja bem-sucedida, receberá apenas metade do dano.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano necrótico aumentará em 1d8 para cada nível do espaço acima do 2º.

INVERNO ÍMPIEDOSO

4º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal (3 metros de raio)

Componentes: V, S, M (um fragmento de osso congelado)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você é tomado por frio e morte sobrenaturais, sugando todo o calor e vida de tudo ao seu redor num raio de 3 metros, pela

duração. Qualquer criatura que passe dentro da área afetada ou inicie seu turno nela, tem seu deslocamento reduzido à metade.

Além disso, ela deve fazer um teste de resistência de Constituição. Caso falhe, ela receberá 2d8 de dano de frio e 2d8 de dano necrótico. Caso ela seja bem-sucedida no teste de resistência, ela receberá apenas metade desse dano.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, a magia causa 1d8 de dano de frio ou necrótico adicional, à sua escolha, para cada nível do espaço usado acima do 1º.

ÍRA BESTIAL

2º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V

Duração: Concentração, até 1 minuto

Com algumas palavras mágicas, você infunde uma fúria sobrenatural em seu alvo, que deve ser uma besta aliada. O tamanho do alvo dobra em todas as dimensões e seu peso é multiplicado por oito. Esse aumento eleva seu tamanho em uma categoria – de Médio para Grande, por exemplo. Se não houver espaço suficiente para que o alvo dobre de tamanho, a criatura ou objeto alcança o tamanho máximo possível no espaço disponível.

Até o fim da magia, o alvo também tem vantagem em testes de Força e testes de resistência de Força, além de quaisquer testes de resistência para não ser amedrontado ou enfeitiçado. Ela passa a causar 1d6 de dano extra pela duração da magia.

JULGAMENTO*1º nível de evocação***Tempo de Conjuração:** 1 ação bônus**Alcance:** Pessoal**Componentes:** V**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Da primeira vez que você atingir um ataque corpo-a-corpo com arma enquanto essa magia durar, sua arma é tomada por energia radiante e o ataque causa 2d6 de dano radiante extra no alvo. Além disso, até a magia acabar, você causa 1d6 de dano radiante extra no alvo sempre que atingi-lo com um ataque.

LANÇA DE GELO*2º nível de evocação***Tempo de Conjuração:** 1 ação bônus**Alcance:** 36 metros**Componentes:** V, S**Duração:** 1 minuto

Você cria três estilhaços de gelo, que aparecem flutuando acima de sua cabeça. Como um ataque, você pode direcioná-los contra alvos dentro do alcance. Você pode direcionar todos contra um único alvo ou cada um contra um alvo diferente, distribuindo os estilhaços como preferir. Os estilhaços duram 1 minuto, até serem direcionados, até você conjurar essa magia novamente ou até você conscientemente desfazê-los como uma ação bônus no seu turno.

Realize um ataque à distância com magia para cada estilhaço direcionado. Se atingir, o alvo sofrerá 2d6 de dano de frio.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, você cria um estilhaço adicional para cada nível do espaço acima do 2º.

LUZ DO MÁRTIR*2º nível de evocação***Tempo de Conjuração:** 1 ação bônus**Alcance:** 12 metros**Componentes:** V, S**Duração:** Instantânea

Você sacrifica um pouco de sua vida para restaurar sua reserva de poder curativo disponível para a característica Cura Pelas Mãos. Você perde uma quantidade de pontos de vida igual ao seu nível de paladino, bem como diminui o mesmo valor dos seus pontos de vida máximos. Em troca, sua reserva de poder curativo se enche como se você tivesse realizado um descanso longo.

O dano causado por esta magia e a diminuição dos pontos de vida máximos não podem ser evitados ou diminuídos de qualquer maneira. Seus pontos de vida máximos voltam ao valor normal após você completar um descanso curto.

MÃO DE GUL'DAN*3º nível de conjuração***Tempo de Conjuração:** 1 ação**Alcance:** 45 metros**Componentes:** V, S, M (um fragmento de uma estátua profana)**Duração:** Instantânea

Um enorme pedaço de Sombra condensada é transportado da Espiral Etérea para



Mão de Gul'dan.
Por Matt Gaser.

o nosso mundo, caindo dos céus numa explosão de pura energia necrótica. Cada criatura em uma esfera de 6 metros de raio, centrada no ponto do impacto, deve realizar um teste de resistência de Destreza. Um alvo sofre 8d6 de dano necrótico se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, a explosão conjurará automaticamente 1 Diabrete Menor (veja no Apêndice) para cada nível do espaço usado acima do 3º, que lutará ao seu lado por uma quantidade de turnos igual ao seu modificador da habilidade de magias, como se fossem convocados pela magia conjurar demônio.

NOVA CONGELANTE

2º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal (cubo de 6 metros)

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Uma onda gélida varre seus arredores, congelando contra o chão ou outra superfície sólida qualquer criatura dentro da área. Cada criatura num cubo de 6 metros originado em você, deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar na resistência, ela sofrerá 1d4 de dano de frio e ficará Impedida até o final de seu próximo turno ou até passar num teste de resistência de Força, o que acontecer primeiro. Sempre que iniciar o turno congelada, uma criatura tem direito a fazer um teste de resistência de Força. Se obtiver sucesso na resistência, a criatura sofrerá o dano normal, mas não ficará Impedida.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, a área afetada aumenta em 1,5 metros e o dano aumenta em 1d4 para cada dois níveis acima do 2º.

NOVA DO CAOS

3º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal (cubo de 9 metros)

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Você libera uma erupção de energia vil. Cada criatura num cubo de 9 metros originado em você, deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, ela sofrerá 6d8 de dano de energia e ficará Atordoada até o início de seu próximo turno. Se obtiver sucesso na resistência, a criatura sofrerá metade desse dano e não ficará Atordoada.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 3º.

NOVA SAGRADA

3º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal (cubo de 9 metros)

Componentes: V

Duração: Instantânea

Uma explosão de energias divinas irrompe a partir de você. Cada inimigo num cubo de 9 metros originado em você, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, ele sofrerá 2d8 de dano radiante. Se obtiver sucesso na resistência, o inimigo sofrerá metade desse dano.

Além disso, aliados dentro da área de efeito da magia recuperam 2d8 pontos de vida. Mortos-vivos e construtos não recuperam pontos de vida com este efeito.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4º nível ou superior, o dano e a cura aumentam em 1d8 para cada nível acima do 3º.

OLHO DE KILLROG

3º nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 3 metros

Componentes: V, S, M (uma pequena aranhaviva, que você morde na cabeça para matar e esmagar os olhos)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você conjura uma aparição demoníaca com a forma de um olho envolto em chamas verdes, dentro do alcance, que flutua no ar pela duração. O olho de Killrog não é invisível, mas possui uma furtividade mágica que o torna capaz de esconder-se automaticamente mesmo sem ter uma cobertura, desde que esteja a até 9 metros de uma criatura (a CD para detectá-lo é igual à CD para resistir às suas magias). Caso ele esteja mais perto que isso de uma criatura, é necessário que ele tenha algum tipo de cobertura ou condição de iluminação que o permita esconder-se, ou será detectado automaticamente. Caso alguém venha a atacá-lo, considere que ele tem CA 11, Força 1 (-5), Destreza 13 (+1) e Constituição 1 (-5) - sendo imune a quaisquer efeitos que peçam teste de resistência dos demais atributos. Caso ele tenha seus pontos de vida zerados, a magia termina.

A aparição envia informações visuais telepaticamente para você, e ela possui

visão normal e ainda é capaz de ver no escuro e/ou criaturas invisíveis a até 9 metros dela. Ela pode ver em todas as direções.

Como uma ação, você pode mover o olho de Killrog até 9 metros em qualquer direção. Não existe limite de quão longe a aparição pode se mover e permanecer sob seu controle, porém, caso em qualquer momento vocês fiquem em planos de existência diferentes, a magia acabará imediatamente e a aparição voltará para seu plano de origem.

PALAVRA SOMBRIA: DOR

1º nível de necromancia

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 45 metros

Componentes: V, S

Duração: Especial

Você chama energias necróticas sobre uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. Você causa 1d6 de dano necrótico ao alvo e ele tem direito a um teste de resistência de Sabedoria. Caso falhe no teste, adicionalmente, ele receberá adicionalmente 1d6 de dano necrótico no início do turno dele enquanto a magia durar. Caso o alvo seja bem-sucedido no teste de resistência, ele não receberá o dano adicional.

A magia dura uma quantidade de turnos igual ao modificador da sua habilidade de conjuração.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, você pode afetar um alvo adicional para cada nível do espaço de magia usado acima do 1º.

Penitência*2º nível de evocação***Tempo de Conjuração:** 1 ação**Alcance:** 45 metros**Componentes:** V, S, M (250 ml de água benta)**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Suas mãos se banham em energia sagrada e você é capaz de direcionar essas energias na forma de um raio divino para atingir seu alvo. Se o alvo for um inimigo, faça um ataque à distância com magia contra a criatura. Caso a atinja, ela sofrerá 2d6 de dano radiante e, em cada um dos seus turnos, pela duração, você pode usar sua ação para causar 2d6 de dano radiante novamente ao alvo, automaticamente. Caso o alvo seja um aliado, ele recuperará 2d6 pontos de vida a cada ação que gastar para curá-lo desta forma. Ao gastar uma reação, você é capaz de trocar o seu alvo. A magia acaba se o seu alvo atual sair do alcance da magia ou você não tiver mais linha de visão para ele.

Mortos-vivos e construtos não recuperam pontos de vida com este efeito.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano

ou cura inicial aumenta em 2d6 para cada nível do espaço acima do 2º.

Polimorfia*2º nível de transmutação***Tempo de Conjuração:** 1 ação**Alcance:** 18 metros**Componentes:** V, S, M (um punhado de lã)**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Transforma o alvo dentro do alcance em um pequeno animal inofensivo (como um coelho, gato, ovelha, porco ou tartaruga; que você escolhe quando aprende essa magia - cada animal é uma magia em separado) que fica perambulando desorientado e sem rumo enquanto a magia durar. Ele deve ser bem-sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou será afetado pela magia. Um alvo afetado tem sua ficha substituída pela do animal, restando apenas seu valor atual e máximo de pontos de vida. Ele não poderá realizar ações enquanto estiver transformado, apenas moverá o deslocamento normal da criatura na qual virou para uma direção aleatória (rola 1d8 e atribua uma direção a cada face do dado). Ele parará e evitará cair em precipícios, andar pelo fogo ou entrar em outras situações perigosas.



Um mago humano usando *polimorfia*.
Do trailer de The Burning Crusade.

No início de cada um dos turnos dele, o alvo pode realizar outro teste de resistência de Sabedoria. Se obtiver sucesso, a magia termina e ele retorna à sua forma original, podendo agir normalmente. Além disso, caso o ele receba qualquer quantidade de dano, a magia é quebrada.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano ou cura inicial aumenta em 2d6 para cada nível do espaço acima do 2º.

PORTÃO DA MORTE

5º nível de necromancia

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 3 metros

Componentes: V

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você conjura um Portão da Morte conectando um espaço desocupado que você possa ver, dentro do alcance, ao círculo de teletransporte localizado na Fortaleza de Ébano. O portal é uma abertura circular, que você pode fazer ter de 1,5 a 6 metros de diâmetro. Você pode orientar o portal em qualquer direção, à sua escolha. O portal permanece aberto pela duração, ou até você escolher parar de concentrar-se.

O portão da morte terá uma frente e um fundo em cada plano que ele aparecer. Viajar por ele só é possível ao atravessá-lo pela frente. Qualquer coisa que o fizer, é instantaneamente transportada para o outro ponto que ele conecta, aparecendo no espaço desocupado mais próximo do portão da morte. Esta magia funciona em qualquer planeta ou plano de existência, porém, divindades e outros soberanos planares podem impedir que

portões da morte criados através dessa magia se abram na presença deles ou em qualquer parte dos seus domínios.

Se você conjurar Portão da Morte de dentro de Acherus, ele conectará com o ponto no qual estava o último Portão da Morte que o trouxe até a Fortaleza de Ébano - caso tenha ido até lá através de um portão da morte. Caso não tenha chegado na fortaleza por meio desta magia, conjurá-la em Acherus não resultará em efeito algum.

RAIO ELÉTRICO

Truque de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Você arremessa um feixe elétrico em uma criatura ou objeto dentro do alcance. Faça um ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre 1d10 de dano elétrico.

O dano dessa magia aumenta em 1d10 quando você alcança o 5º nível (2d10), 11º nível (3d10) e 17º nível (4d10).

RAIO OCULAR

2º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V, S, M (uma escama de demônio)

Duração: Instantânea

Você libera uma rajada de energia caótica de seus olhos na forma de uma linha de 9 metros de comprimento por 1,5 metros de largura. Cada criatura que estiver nesta linha deve fazer um teste de resistência de Destreza. As que falharem



receberão 3d6 de dano de energia, e as que forem bem-sucedidas receberão apenas metade.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano causado aumenta em 1d6 para cada nível acima do 3º.

RUGIDO INCAPACITANTE

5º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 9 metros

Componentes: V

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você canaliza o espírito de Ursol para soltar um rugido ensurdecedor. Escolha uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. O alvo deve ser bem suce-

dido num teste de resistência de Sabedoria ou ficará paralisado pela duração. Essa magia não tem efeito em criaturas imunes a efeitos de medo. No final de cada um dos turnos dele, o alvo pode realizar outro teste de resistência de Sabedoria. Se obtiver sucesso, a magia termina no alvo.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 6º nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível de magia acima do 5º. As criaturas devem estar a 9 metros entre si para serem afetadas.

SALTO DA FÉ*4º nível de transmutação***Tempo de Conjuração:** *1 reação, que você realiza quando você e seu alvo estiverem a mais de 18 metros um do outro.***Alcance:** *36 metros***Componentes:** *V, S***Duração:** *Instantânea*

Quando você conjura esta magia, asas espirituais surgem nas costas de um aliado que possa ver, dentro do alcance, e o movem para um espaço livre adjacente ao seu. Caso o aliado estivesse na iminência de cair, sofrer um ataque ou ser vítima de qualquer outra espécie de perigo, você pode trazê-lo para perto antes do perigo atingi-lo.

Caso o aliado não queira ser movido, ele pode fazer um teste de resistência de Carisma para evitar de ser levado pelas asas até você. Esta magia falha automaticamente se utilizada em criaturas hostis.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, você pode afetar um aliado adicional para cada nível do espaço usado acima do 4º.

SEMENTE DA CORRUPÇÃO*7º nível de necromancia***Tempo de Conjuração:** *1 ação***Alcance:** *45 metros (cubo de 6 metros)***Componentes:** *V, S, M (um fragmento de texto profano)***Duração:** *Concentração, até 1 minuto*

Você arremessa uma semente criada com energias demoníacas contra uma criatura. Ela deve realizar um teste de resistência de Constituição para resistir. Caso seja bem-sucedida, nada acontece.

Caso falhe, passa a receber 1d6 de dano necrótico toda rodada, no final de seu turno.

Ao final da duração, quando você escolher parar de concentrar-se ou na próxima vez que a criatura receber dano necrótico, a semente eclode com um estampido baixo, explodindo e espalhando energias vis e maldições contra todas as criaturas ao redor, causando 12d6 de dano necrótico. Cada criatura numa esfera, com 3 metros de raio, centrada no alvo original, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria para evitar sucumbir à corrupção espalhada. Criaturas bem-sucedidas recebem metade do dano. Criaturas que falhem no teste de resistência recebem o dano completo e ficarão sob o efeito da magia bruxaria, como uma magia de 1º nível, por uma quantidade de rodadas igual ao modificador da habilidade de conjuração do indivíduo que conjurou a semente da corrupção.

SETA SOMBRIA*Truque de evocação***Tempo de Conjuração:** *1 ação***Alcance:** *36 metros***Componentes:** *V, S***Duração:** *Instantânea*

Um projétil de pura energia necrótica voa em direção a uma criatura dentro do alcance. Faça uma jogada de ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre 1d10 de dano necrótico.

A magia cria mais de um projétil quando você alcança níveis elevados: dois projéteis no 5º nível, três no 11º nível e quatro no 17º nível. Todos eles atingem o mesmo alvo ao mesmo tempo, sendo

necessário fazer apenas uma jogada de ataque para todos eles.

SINALIZADOR

2º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 minuto

Cada objeto num cubo de 6 metros dentro do alcance fica delineado com luz azul, verde ou violeta (à sua escolha). Qualquer criatura na área também fica delineada com luz, enquanto estiver dentro da área. Pela duração, toda a área afetada emite penumbra num raio de 3 metros.

Criaturas ou objetos dentro da área não recebem benefício por estarem invisíveis e todos que observem criaturas nesta área possuem vantagem em seus testes de Sabedoria (Percepção).

SOPRO DE DRAGÃO

2º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal (cone de 4,5 metros)

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Cada criatura num cone de 4,5 metros deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. As criaturas sofrem 3d6 de dano de fogo e ficarão amedrontadas até o início do seu próximo turno se falharem no teste. Se obtiverem sucesso, elas recebem metade desse dano e não estarão amedrontadas.

O fogo incendeia qualquer objeto inflamável na área, bem como os alvos que tenham falhado no teste de resistência. Até o início de seu próximo turno, toda criatura que tenha falhado deve fazer um

teste de resistência de Destreza quando iniciar o turno, para tentar apagar as chamas. Caso falhe, receberá 1d6 de dano de fogo e causará a mesma quantidade de dano de fogo em quaisquer criaturas adjacentes. Caso seja bem-sucedida, ela não receberá dano, não causará dano a criaturas adjacentes, e poderá agir normalmente.

Em Níveis Superiores. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3º nível ou superior, o dano inicial aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 2º.

SUPERNOVA

5º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros (cubo de 9 metros)

Componentes: V, S, M (um fragmento de um item que já foi mágico)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você emite uma pulsação de energia arcana pura que envolve o alvo e bombardeia ele e todos ao redor. O alvo primário deve realizar um teste de resistência de Constituição para resistir. Caso seja bem-sucedido, nada acontece. Caso falhe, a criatura torna-se vulnerável a todo dano de energia e todas as criaturas em um cubo de 9 metros de lado, centrado no alvo-primário, passam a receber 2d8 de dano de energia sempre que entrarem na área afetada e/ou iniciarem seu turno dentro dela. Isso inclui o alvo primário da magia.

Além disso, criaturas que terminem o turno na área afetada deverão fazer um teste de Força ou serão arremessadas 6 metros para cima (veja Queda, no Capítulo 8 do Livro do Jogador).

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de 7º nível ou superior, o dano de energia aumenta em 1d8 para cada 2 níveis do espaço acima do 5º.

SUPRESSÃO DE DOR

3º nível de abjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 3 metros

Componentes: V, S

Duração: 1 rodada

Até o final do seu próximo turno, a criatura voluntária dentro do alcance terá resistência contra todo tipo de dano.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, você pode afetar um aliado adicional para cada 2 níveis do espaço usado acima do 3º.

SURTO ESTELAR

3º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S, M (uma moeda de prata bem polida)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você lança um pulso de energias astrais na forma de um feixe azulado contra o alvo, quem deve fazer um teste de resistência de Destreza. Caso falhe, ele sofrerá 2d6 de dano de energia e se tornará vulnerável a dano radiante e de energia enquanto você mantiver sua concentração. Criaturas resistentes a dano radiante e/ou de energia perdem a resistência (mas não se tornam vulneráveis), mas criaturas imunes a qualquer um desses tipos de dano não perdem a imunidade.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 5º nível ou superior, você pode afetar um aliado adicional para cada 2 níveis do espaço usado acima do 3º.

TIRO ARCANO

1º nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação bônus

Alcance: 18 metros

Componentes: V

Duração: Concentração, até 1 minuto

Da primeira vez que você atingir um ataque com arma à distância enquanto essa magia durar, seu disparo será de pura energia arcana, dispensando o gasto de munição (ou a recarga da arma, caso necessária), e o ataque causa 2d6 de dano de energia adicionais no alvo.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2º nível ou superior, você pode causar dano adicional de 1d6 para cada nível do espaço usado acima do 1º.

TRADIÇÃO DAS FERAS

1º nível de adivinhação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: S

Duração: Instantânea

Você momentaneamente ganha conhecimento a respeito do seu alvo, que deve ser uma criatura do tipo Besta. A magia traz instantaneamente à sua mente até três fatos a respeito da fera em questão:

- Os pontos de vida atuais e máximos
- As formas e velocidade de deslocamento

- Os sentidos e o alcance deles
- O nível de desafio
- Se possui qualquer característica especial
- As ações que pode tomar
- Reações que ela possui

Por exemplo: você poderia determinar se uma fera tem o nível de desafio certo para ser um companheiro animal, quais são as ações disponíveis para ela e se ela possui alguma habilidade especial.

Note que, caso o alvo seja uma criatura que parece uma besta, mas possui outro tipo (como criaturas conjuradas pela magia conjurar animais), a magia imediatamente falha. Mas você aprende qual o tipo de criatura do seu alvo.

VÓRTICE DE URSOL

2º nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S, M (uma folha de grama recém colhida)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você chama os ventos a fazerem um vórtice em um quadrado de 6 metros centrado em um ponto, dentro do alcance, tornando essa área em terreno difícil pela duração.

Quando o vórtice aparece, cada criatura na área deve ser bem-sucedida num teste de resistência de Força ou será movida até o espaço livre mais próximo do centro do efeito. Uma criatura que comece seu turno nela, deve ser bem-sucedida num teste de resistência de Força ou será movida para o espaço livre mais próximo do centro do efeito.



Jaina Proudmoore, ex-líder dos Kirin-Tor.
Por Glenn Rane.



Kael'thas e Kil'jaden na Nascente do Sol.
Por Wei Wang.

APÊNDICE: BESTIÁRIO

❖ O mundo de Azeroth possui uma infinidade de criaturas de todos os tipos. Além de versões ligeiramente diferentes de seres comuns nos demais mundos do multiverso, existem muitas criaturas que são bastante características do cenário de Warcraft. Este apêndice busca mostrar algumas das mais comuns. Tais feras serão necessárias até para seus jogadores, que detêm habilidades para convocá-las ou transformarem-se nelas.

Os monstros deste apêndice estão organizados seguindo o padrão do Manual dos Monstros. Ou seja: estão listados alfabeticamente, com alguns agrupados em uma categoria própria (como Demônios ou Sombras). Além disso, a seção de Criaturas Diversas deste apêndice apresenta animais naturais, que dispensam grandes apresentações; e a seção de

Personagens do Mestre oferece algumas fichas simples de NPCs que podem ser usadas e modificadas pelo mestre para enriquecer seus jogos.

CRIATURAS EM AZEROTH

Como a cosmologia de Azeroth é ligeiramente diferente da padrão dos demais mundos do multiverso, isso se reflete na origem e características de alguns tipos de criaturas. Seria exaustivo passar uma por uma e explicando como ela se relaciona com esse mundo. Então, aqui vai uma visão geral dos tipos de criatura no cenário de Warcraft:

- **Aberrações:** são em sua maioria relacionadas diretamente ao Vazio ou aos Deuses Antigos, sendo exemplos vivos do tipo de criatura que a Maldição

ção da Carne é capaz de criar. Elas são a anátema às criaturas desenvolvidas pelos Titãs e geralmente devotam-se conscientemente (ou instintivamente, se não forem inteligentes o bastante) a corromper e espalhar a morte entre as criações do Panteão. É razoavelmente comum surgirem cultos prestando homenagens a aberrações como uma forma de devoção aos Deuses Antigos.

- **Bestas:** são as versões mortais de espíritos e fadas que habitam o Sonho Esmeralda. Em sua maioria foram criados pela titã Freya ou pela dragoa-aspecto da vida Alexstrasza. Note que algumas versões azerothianas de animais comuns possuem mais patas ou chifres, mas ainda são, essencialmente, as mesmas criaturas. Na seção Criaturas Diversas há uma tabela com os nomes das versões de Azeroth das principais bestas.
- **Celestiais:** são criaturas ligadas diretamente à Luz. Boa parte dos celestiais mais icônicos, como os anjos, simplesmente não existe, ou nunca deu as caras, em Azeroth. Em seu lugar, existem os Naaru, seres de pura luz que orientaram os draenei e buscam zelar por este mundo em sua luta contra aqueles que querem corromper e/ou destruí-lo. Contudo, pégasos, unicórnios e couatls (aqui conhecidos como serpentes aladas) existem neste mundo, podendo até existir em versões mais mundanas, categorizadas como bestas.
- **Construtos:** são ligeiramente mais comuns em Azeroth, já que a engenharia é uma ciência bastante avançada neste mundo. Além disso, aqui construtos podem ser infundidos com energias

mágicas, efetivamente lhes garantindo uma natureza dupla, como é o caso dos infernais, que são ao mesmo tempo construtos e corruptores.

- **Corruptores:** todas as criaturas deste tipo são conhecidas coletivamente como demônios, não sendo reconhecida a separação dos tipos comuns no resto do multiverso (demônio, diabo, daemon, lounmara, etc).

Originalmente, eram conhecidos como “demônios” apenas as criaturas nascidas na Espiral Etérea (ex: anihilan, sayaad, nathrezim). Contudo, tudo mudou com a corrupção de Sargeras. Quando o titã louco decidiu destruir o universo e começou a corromper e arregimentar raças inteiras para a Legião Ardente, mudando-as através do uso de energia vil, passou a ser comum usar o termo para descrever todos os agentes a serviço de Sargeras, independente de sua origem.

- **Dragões:** são todos relacionados, direta ou indiretamente, às revoadas draconônicas. Comumente, os estudiosos de Azeroth reservam o termo “dragão” apenas para os dragões verdadeiros, categorizando como “draconianos” ou “draconóides” todos os demais seres relacionados.
- **Elementais:** tal qual demônios, os elementais são seres que ao serem mortos fora de seu plano natal, suas almas retornam ao Plano Elemental, onde irão regenerar seus corpos. A única forma permanente de matar um elemental, é matá-lo em seu plano de origem (geralmente o Plano Elemental).

Além dos elementais relacionados aos quatro elementos clássicos (água,

ar, fogo e terra), que convivem no Plano Elemental, em Azeroth existem ainda elementais que são seres feitos de pura energia mágica, como os elementais de mana, caos ou sombra. Esses elementais menos convencionais não estão ligados a um plano de origem, sendo apenas a forma daquela energia animada e, portanto, podem ser verdadeiramente mortos em qualquer lugar.

- **Fadas:** são criaturas diretamente ligadas ao Sonho Esmeralda, sendo comumente entendidas como agentes e aliados de Elune e dos Antigos. Raras são as fadas de aspecto humanóide encontradas em Azeroth. A maioria, quando manifesta-se neste mundo, o faz na forma de animais, dragões-fada ou fogo-fátuos da floresta.
- **Gigantes:** eles foram criados pelos titãs como parte da ordenação de Azeroth, para atuarem como protetores e zeladores das terras e mares. Porém, eles foram afetados pela Maldição da Carne, tornando-se vivos, mesmo que ainda menos carne e mais de matéria elemental que os seres das raças menores.

Muitos gigantes ainda cumprem seu papel, vivendo nos pontos mais inóspitos de Azeroth. Mas a maioria pereceu nas lutas contra os servos dos Deuses Antigos ou pior: corrompeu-se e agora trabalha para os Tenentes Elementais e/ou membros do Martelo do Crepúsculo.

- **Humanoides:** são largamente idênticos aos do resto do multiverso. A maioria dos humanoides de Azeroth foram criados pela corrupção de construtos e elementais através da Maldição da Carne. Mas, atualmente, eles já perderam qualquer vínculo com os agentes dos titãs e do Império Negro,

sendo criaturas livres para traçarem seu próprio destino.

- **Limos:** especula-se que os limos de todos os tipos já foram criaturas elementais, sendo a secreção natural do mundo em formação, que foram corrompidos por terríveis magias. Seja como for, ninguém sabe ainda seu real propósito em Azeroth.
- **Monstruosidades:** permanecem inalteradas. Em Azeroth também este tipo de criatura é usado para abarcar todas as criaturas que não se encaixam nos demais tipos. Elas possuem origens dos mais diferentes tipos, bem como formas e comportamentos.
- **Mortos-vivos:** apesar de ser uma ocorrência natural em Azeroth, por conta das influências das energias do Vazio, os mortos-vivos passaram a serem amplamente vistos neste mundo só na Primeira Guerra, quando os necrólitos da Horda começaram a animar os mortos para combaterem as forças de Azeroth. Depois, durante a Terceira Guerra, o Culto dos Malditos espalhou a praga mortal pelo reino de Lordaeron, matando boa parte de sua população e transformando muitos deles em mortos-vivos a serviço do Flagelo. Quase todo morto-vivo encontrado em Azeroth responde ao Rei Lich, ou ao menos já ouviu o seu chamado para unir-se ao Flagelo.
- **Plantas:** estão no meio do caminho entre as fadas e os elementais, sendo criaturas compostas dos elementos naturais do mundo e também com uma forte ligação com o Sonho Esmeralda. Quando inteligentes, são quase sempre aliadas dos druidas do Círculo Cenariano e demais agentes de Eluna.

MONSTROS

DEMÔNIOS

Além dos presentes no Manual dos Monstros, Azeroth já recebeu a visita de outros vários tipos de criaturas demoníacas. Dentre elas:

CANISVIL

Demônios criados diretamente dos pesadelos, dotados de uma forma lupina distorcida, como se tivessem sido criados por algum deus insano durante um



Canisvil.
Por Christopher Hayes.

CANISVIL

Corruptor médio (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 78 (12d8 + 24)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	4 (-3)	14 (+2)	8 (-1)

Testes de Resistência For +5, Dex +3

Perícias Percepção +4, Sobrevivência +4

Vulnerabilidade a Dano radiante

Resistência a Dano elétrico, fogo, frio

Imunidade a Dano veneno

Imunidade a Condição cego, envenenado

Sentidos percepção às cegas 15 m., Percepção passiva 14

Idiomas –

Nível de Desafio 4 (1100 XP)

Sentir Magia. O canisvil tem a capacidade de perceber magia livremente, como se estivesse sempre sob efeito de *detectar magia*.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O canisvil pode realizar dois ataques: uma mordida e um de drenar vida.

Devorar Magia. O canisvil suga as energias mágicas de um efeito mágico a até 12 metros dele. Qualquer magia de 3º nível ou inferior dentro do alcance tem seu efeito encerrado automaticamente. Se o efeito for de uma magia de nível

4 ou superior, o canisvil deve fazer um teste de Sabedoria, a CD é igual a 10 + o nível da magia. Se obtiver sucesso, a magia termina. O canisvil recupera uma quantidade de pontos de vida igual ao nível da magia devorada.

Drenar Vida. O canisvil dispara um raio de suas antenas e drena a vitalidade de uma criatura a até 12 metros dele. Ela deve ser bem-sucedida num teste de resistência de Constituição CD 14 ou sofrerá 11 (3d6) de dano necrótico. O canisvil recupera uma quantidade de pontos de vida igual. O alvo morre se esse efeito reduzir seus pontos de vida a 0.

Mordida. *Ataque corpo-a-corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m., uma criatura. *Acerto:* 10 (2d6 + 3) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 15 ou será derrubada no chão.

REAÇÕES

Queimadura de Mana. Se alguma magia for conjurada a até 12 metros do canisvil, ele pode gastar uma reação para alterar a concentração de energias mágicas ao redor do conjurador e atrapalhar a conjuração. O conjurador deve fazer um teste de resistência da habilidade de conjuração dele contra a CD 14. Caso falhe, o espaço de magia é gasto, a magia não gera nenhum efeito e o conjurador recebe dano necrótico igual ao nível da magia que falhou em conjurar. Caso seja bem-sucedido, a conjuração é executada normalmente.

momento de profunda loucura. A face de um canisvil lembra uma estranha mistura de um lobo com um réptil, dotada de uma bocarra longa, ornada com dentes afiados. Eles possuem um par de chifres que se estendem para frente e baixo, bem como uma couraça avermelhada com pintas escuras. Sua pelagem é selvagem, marrom e parece ser afiada. Cada uma de suas patas de três dedos termina em garras afiadas e longas, sendo que as pernas posteriores são ligeiramente mais curtas que as anteriores. De suas costas brotam dois tentáculos de couro que terminam com pontas aderentes.

O flagelo de qualquer conjurador, os canisvis são adversários terríveis, feitos para caçarem aqueles dotados de poderio mágico e equipados para sugarem-lhe a magia e a vida até não sobrar nada além de uma casca vazia.

Um canisvil que devore magia o suficiente é capaz de multiplicar-se, mas

para tal é necessário que ele consuma uma quantidade realmente grande de energias místicas.

DEMONARCA MENOR

Criados pelos próprios titãs para servirem como seus capatazes, os Ered'ruin policiavam o universo em busca de usuários de magia que sacrificavam vidas - já que esta era tida como a forma mais vil de violar a vida. Pior que isso, tirar uma vida para alimentar magia é a forma primordial de criar energia vil. O que era um anatema até Sargerass decidir destruir a criação.

Atualmente, estes demônios servem como líderes de tropas de assalto e capatazes da Legião Ardente, sendo especialmente conhecidos por seu deleite com a brutalidade.

Originalmente, todo Ered'ruin reportava-se diretamente a Archimonde. Porém,

DEMÔNIOS DE D&D EM WARCRAFT

Alguns dos demônios presentes em Azeroth possuem similaridades com corruptores do resto do multiverso. Eis abaixo um guia rápido com algumas das raças demoníacas da Legião Ardente que podem ser representadas por estatísticas de corruptores do Manual dos Monstros.

Em Warcraft	Descrição	No D&D
Cão das Trevas	Criaturas caninas deformadas por energias vis	Cão Infernal
Corcel Vil	Cavalos demoníacos	Pesadelo
Demonarca	Aberrações aladas que comandam tropas da Legião Ardente	Balor (Demônio)
Demônio Superior	Misteriosos agentes de Sargerass	Demônio das Profundezas (Diabo)
Língua de Serpe	Escravinhos patéticos da Legião	Dretch (Demônio)
Morcevil	Demônios alados parecidos com gárgulas	Vrock (Demônio)
Sayaas	Interrogadores e espiões da Legião	Súcubo/Íncubo
Shivarra	Espadachins cultistas de Sargerass	Marilith (Demônio)

com sua derrota, um vácuo de poder foi criado e muitos agentes importantes da Legião Ardente - especialmente outros lordes das profundezas - buscam assegurar o domínio sobre os demonarcas.

Este é o tipo mais inferior de demonarca, ainda fraco em poder, em relação aos demais. É o tipo que os bruxos são capazes de atrair e controlar.

DEMONARCA MENOR

Corruptor grande (demônio), leal e mau

Classe de Armadura 15 (meia armadura)

Pontos de Vida 93 (11d10 + 33)

Deslocamento 12 m., voando 15 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)

Testes de Resistência Con +6, Sab +5

Perícias Enganação +5, Intimidação +5, Percepção +5

Resistência a Dano elétrico, frio

Imunidade a Dano fogo, veneno

Imunidade a Condição envenenado

Sentidos visão no escuro 30 m., Percepção passiva 15

Idiomas Comum, Eredun

Nível de Desafio 5 (1800 XP)

Conjuração. O demonarca menor é um conjurador de 5º nível. Sua habilidade de conjuração é Carisma (CD 13 para resistir às magias, +5 para acertar com ataques mágicos). Ele não precisa usar componentes materiais para conjurar suas magias. O demonarca menor possui as seguintes magias de Bruxo preparadas:

Truques (à vontade): *prestidigitação*, *seta sombria*†, *toque arrepeante*

3º nível (2 espaços): *bruxaria*, *conjurar demônio*†, *coroa da loucura*, *enfeitiçar pessoas*, *imobilizar pessoa*, *repreensão infernal*

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O demonarca menor realiza dois ataques com sua cimitarra vil.

Cimitarra Vil. *Ataque corpo-a-corpo com arma:* +6 para acertar, alcance 1,5 m., um alvo. *Acerto:* 10 (2d6 + 3) de dano cortante mais 7 (2d6) de dano necrótico.

DIABRETE MENOR

Pequenos demônios risonhos e enganadores. Eles são criaturas insignificantes, comumente subestimadas tanto pelos demais demônios, como também por

DIABRETE MENOR

Corruptor miúdo (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 11

Pontos de Vida 3 (1d4 + 1)

Deslocamento 9 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	13 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Testes de Resistência Des +3, Cha +4

Perícias Enganação +4, Furtividade +3

Resistência a Dano elétrico, frio

Imunidade a Dano fogo

Sentidos visão no escuro 30 m., Percepção passiva 11

Idiomas Comum, Eredun

Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Evasivo. Quando o diabrete menor for alvo de um efeito que exige um teste de resistência de Destreza para sofrer metade do dano, ele não sofre dano algum se passar, e somente metade do dano se falhar.

AÇÕES

Garra. *Ataque corpo-a-corpo:* +3 para atacar, alcance 1,5 m., um alvo. *Acerto:* 3 (1d4 + 1) de dano cortante.

Rajada de Fogo. *Ataque à Distância com Magia:* +4 para atingir, distância 36 m., um alvo. *Acerto:* 2 (1d4) de dano de fogo.



Maldição da ruína conjurando um demonarca. Por Lucas Graciano.

DIABRETE VIL

Corruptor miúdo (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 36 (8d4 + 16)

Deslocamento 9 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	15 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Testes de Resistência Des +4, Cha +3

Perícias Enganação +3, Furtividade +4

Resistência a Dano elétrico, frio

Imunidade a Dano fogo

Sentidos visão no escuro 30 m., Percepção passiva 12

Idiomas Comum, Eredun

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Evasivo. Quando o diabrete vil for alvo de um efeito que exige um teste de resistência de Destreza para sofrer metade do dano, ele não sofre dano algum se passar, e somente metade do dano se falhar.

AÇÕES

Garra. Ataque corpo-a-corpo: +4 para atacar, alcance 1,5 m., um alvo. Acerto: 4 (1d4 + 2) de dano cortante.

Rajada de Fogo. Ataque à Distância com Magia: +3 para atingir, distância 36 m., um alvo. Acerto: 13 (3d8) de dano de fogo.

aqueles que caçam demônios. Contudo, eles podem ser extremamente perigosos quando em grupo, sendo capazes de sobrepular oponentes bem maiores.

Apesar de não serem dotados de grande força ou poder, os diabretes menores são muito inteligentes e comumente aconselham bem aqueles que eles servem.

DIABRETE VIL

Diabretes vis parecem ser versões maiores e mais poderosas dos diabretes comuns. Eles são fáceis de distinguir de seus parentes comuns por sua constituição mais sólida. Eles são bem mais dados a conversar com mortais e geralmente anseiam por trabalhar para conjuradores.

ESPREITADOR VIL

Espreitadores vis são bestas demoníacas terríveis. Uma variação recém-descoberta do canisvil. Diferente de seus primo vampíricos, que usam tentáculos para drenar a magia e força vital de seus inimigos, os mais velozes e coordenados espreitadores vis agem mais como caçadores em matilhas. Utilizando uma forma primal de comunicação em grupo, eles adotam táticas que dependem mais de ataques físicos, feitos com suas garras e mandíbulas.

Diferente do canisvil, o espreitador não possui tentáculos especializados, mas desenvolveu capacidades anti-magia em sua mandíbula. Sendo capaz de projetar um ganido necrótico que atrapalha a conjuração e dotado de uma saliva especial que carrega todo o tipo de enfermidade mágica.



Diabrete.
Por James Ryman.

ESPREITADOR VIL

Corruptor médio (demônio), caótico e mau

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 117 (18d8 + 36)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	4 (-3)	14 (+2)	8 (-1)

Testes de Resistência For +6, Dex +4

Perícias Percepção +5, Sobrevivência +5

Vulnerabilidade a Dano radiante

Resistência a Dano elétrico, fogo, frio

Imunidade a Dano veneno

Imunidade a Condição cego, envenenado

Sentidos percepção às cegas 15 m., Percepção passiva 15

Idiomas –

Nível de Desafio 6 (2300 XP)

Audição e Faro Aguçados. O espreitador vil tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e ao olfato.

Sentir Magia. O espreitador vil tem a capacidade de perceber magia livremente, como se estivesse sempre sob efeito de *detectar magia*.

Táticas de Matilha. O espreitador vil tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um outro espreitador vil ou canisvil estiver a 1,5 metro da criaturas e não estiver incapacitado.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O espreitador vil pode realizar dois ataques de mordida.

Mordida. *Ataque corpo-a-corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m., uma criatura. *Acerto:* 14 (3d6 + 3) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição (CD 16) ou será infectada com uma doença mágica terrível que causará 7 (2d6) de dano necrótico, diminuirá seus pontos de vida máximos pela mesma quantidade que infligiu e o deixará envenenado até que complete um descanso longo. Caso seja bem-sucedido, o alvo evita o dano e a condição envenenado.

REAÇÕES

Ganido das Trevas. Se alguma magia for conjurada a até 12 metros do espreitador vil, ele pode gastar uma reação para teleportar-se para qualquer espaço desocupado a até 3 metros do conjurador e soltar um ganido agudo de energias caóticas concentradas, atrapalhando a conjuração.

O espreitador faz um ataque com magia (+4 para acertar, 4,5 m. de alcance). Caso atinja, ele causará 14 (4d6) de dano necrótico e o conjurador deve fazer um teste de resistência da habilidade de conjuração dele contra a CD 15. Caso o conjurador falhe, o espaço de magia é gasto e a magia não gera nenhum efeito. Caso seja bem-sucedido, a conjuração é executada normalmente.



Espreitador Vil.
Por Christopher Hayes.



Guarda Vil.
Por Samwise Didier.

GUARDA VIL

Guardas vis são demônios da casta guerreiro da raça Mo'arg, que servem como soldados bucha-de-canhão para a Legião Ardente. Eles são destemidos e incrivelmente leais ao seu superior imediato. Quase sempre eles são vistos portando armas pesadas de duas mãos. Geralmente seu estilo de lutar é bastante lento, porém incrivelmente eficiente. Os mo'arg estão entre os demônios originais, com quem Sargeras lutou quando ainda fazia parte do Panteão.

GUARDA VIL

Corruptor grande (demônio), leal e mau

Classe de Armadura 15 (meia armadura)

Pontos de Vida 85 (10d10 + 30)

Deslocamento 12 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)

Testes de Resistência Con +6, Sab +5

Perícias Intimidação +8, Percepção +5

Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de ataques não-mágicos; elétrico, frio

Imunidade a Dano fogo, veneno

Sentidos visão no escuro 30 m., Percepção passiva 15

Idiomas Comum, Eredun

Nível de Desafio 6 (2300 XP)

Ataques Furiosos. O guarda vil pode, como uma ação bônus, receber vantagem em suas jogadas de ataque corpo-a-corpo pelo resto de seu turno. Porém, as jogadas de ataque feitas contra ele, até o início de seu próximo turno, serão todas feitas com vantagem.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O guarda vil realiza dois ataques com sua alabarda vil.

Alabarda Vil. Ataque corpo-a-corpo com arma: +6 para acertar, alcance 3 m., um alvo. **Acerto:** 14 (2d10 + 3) de dano cortante mais 7 (2d6) de dano necrótico.



Noxel Barganhavêu e seu emissário do caos.
Por Matthew "Matt" Starbuck.

EMISSÁRIO DO CAOS

Emissários do caos são uma espécie de criatura do vazio. Aparentando grandes massas disformes escuras com tons de azul e roxo, eles levitam pouco acima do chão e seus corações parecem serem conectados ao vazio essencial. Apesar de serem seres essencialmente elementais, eles possuem almas próprias.

Tocar um emissário do caos é descrito como a sensação de queimação de alguém sente ao enfiar a mão em um lago gelado. E estes elementais são fortes o bastante para quebrar ossos como se fossem gravetos.

Apesar de não serem demônios, é comum serem tomados como tal. Mas eles não têm nada a ver com as energias vis, tampouco trabalham para a Legião Ardente.

EMISSÁRIO DO CAOS INFERIOR

Elemental médio (vazio), leal e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 32 (5d8 + 10)

Deslocamento 9 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	15 (+2)	8 (-1)	6 (-2)	12 (+1)

Testes de Resistência For +4, Con +4

Perícias Intimidação +5, Percepção +0

Vulnerabilidade a Dano energia, radiante

Resistência a Dano ácido, fogo

Imunidade a Dano psíquico

Imunidade a Condições caído, envenenado, exausto, petrificado

Sentidos visão no escuro 30 m., Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Eredun e Órquico

Nível de Desafio 1 (200 XP)

AÇÕES

Garra. Ataque corpo-a-corpo desarmado: +2 para acertar, alcance 1,5 m., um alvo. Acerto: 7 (1d8 + 2) de dano cortante e o alvo tem desvantagem em suas rolagens de ataque contra qualquer outro alvo que não seja o emissário do caos até o final do próximo turno do emissário do caos.

Consumir Sombras. O emissário do caos recupera 7 pontos de vida. Esta habilidade não pode ser usada caso ele esteja em um local iluminado com luz plena, sendo necessário estar num espaço de penumbra ou condições de iluminação piores para que funcione.

EMISSÁRIO DO CAOS MENOR

Elemental médio (vazio), leal e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 45 (7d8 + 14)

Deslocamento 9 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	15 (+2)	8 (-1)	6 (-2)	12 (+1)

Testes de Resistência For +4, Con +4

Perícias Intimidação +5, Percepção +0

Vulnerabilidade a Dano energia, radiante

Resistência a Dano ácido, fogo

Imunidade a Dano psíquico

Imunidade a Condições caído, envenenado, exausto, petrificado

Sentidos visão no escuro 30 m., Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Eredun e Órquico

Nível de Desafio 2 (450 XP)

AÇÕES

Garra. Ataque corpo-a-corpo desarmado: +2 para acertar, alcance 1,5 m., um alvo. **Acerto:** 9 (2d6 + 2) de dano cortante e o alvo tem desvantagem em suas rolagens de ataque contra qualquer outro alvo que não seja o emissário do caos até o final do próximo turno do emissário do caos.

Consumir Sombras. O emissário do caos recupera 9 pontos de vida. Esta habilidade não pode ser usada caso ele esteja em um local iluminado com luz plena, sendo necessário estar num espaço de penumbra ou condições de iluminação piores para que funcione.

REAÇÕES

Guardião Extraplanar. Quando uma criatura que o emissário do caos puder ver atacar um alvo que esteja a até 1,5 metro dele, o emissário do caos pode usar sua reação para impor desvantagem nas jogadas de ataque da criatura.

EMISSÁRIO DO CAOS

Elemental médio (vazio), leal e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 71 (11d8 + 22)

Deslocamento 9 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	15 (+2)	8 (-1)	6 (-2)	12 (+1)

Testes de Resistência For +5, Con +5

Perícias Intimidação +7, Percepção +0

Vulnerabilidade a Dano energia, radiante

Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de ataques não-mágicos; ácido, fogo

Imunidade a Dano psíquico, necrótico

Imunidade a Condições caído, envenenado, exausto, petrificado

Sentidos visão no escuro 30 m., Percepção passiva 11

Idiomas Comum, Eredun e Órquico

Nível de Desafio 5 (1800 XP)

Conjuração. O emissário do caos é um conjurador de 5º nível (resistência CD 12, +4 para acertar com magia). Ele não necessita de componentes materiais para conjurar suas magias. O emissário do caos conhece as seguintes magias de Bruxo:

Truques (à vontade): *seta sombria*†, *taumaturgia*, *toque arrepiante*

3º nível (2 espaços): *braços de Hadar*, *bruxaria*, *coroa da loucura*, *escuridão*, *círculo mágico*, *forme de Hadar*

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O emissário do caos pode realizar dois ataques de garra quando escolhe a ação atacar.

Garra. Ataque corpo-a-corpo desarmado: +5 para acertar, alcance 1,5 m., um alvo. **Acerto:** 9 (2d6 + 2) de dano cortante e o alvo tem desvantagem em suas rolagens de ataque contra qualquer outro alvo que não seja o emissário do caos até o final do próximo turno do emissário do caos.

Consumir Sombras. O emissário do caos recupera 13 pontos de vida. Esta habilidade não pode ser usada caso ele esteja em um local iluminado com luz plena, sendo necessário estar num espaço de penumbra ou condições de iluminação piores para que funcione.

REAÇÕES

Guardião Extraplanar. Quando uma criatura que o emissário do caos puder ver atacar um alvo que esteja a até 1,5 metro dele, o emissário do caos pode usar sua reação para impor desvantagem nas jogadas de ataque da criatura.

EMISSÁRIO DO CAOS MAIOR

Elemental grande (vazio), leal e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 119 (14d10 + 42)

Deslocamento 9 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)

Testes de Resistência For +7, Con +6

Perícias Intimidação +8, Percepção +0

Vulnerabilidade a Dano energia, radiante

Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de ataques não-mágicos; ácido, fogo

Imunidade a Dano psíquico, necrótico

Imunidade a Condições caído, envenenado, exausto, petrificado

Sentidos visão no escuro 30 m., Percepção passiva 13

Idiomas Comum, Eredun e Órquico

Nível de Desafio 7 (2900 XP)

Conjuração. O emissário do caos é um conjurador de 7º nível (resistência CD 13, +5 para acertar com magia). Ele não necessita de componentes materiais para conjurar suas magias. O emissário do caos conhece as seguintes magias de Bruxo:

Truques (à vontade): *seta sombria*†, *taumaturgia*, *toque arrepiante*

4º nível (2 espaços): *braços de Hadar*, *bruxaria*, *coroa da loucura*, *escuridão*, *círculo mágico*, *forme de Hadar*, *medo*, *terreno alucinógeno*.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O emissário do caos pode realizar dois ataques de garra quando escolhe a ação atacar.

Garra. Ataque corpo-a-corpo desarmado: +7 para acertar, alcance 1,5 m., um alvo. Acerto: 21 (3d10 + 4) de dano cortante e o alvo tem desvantagem em suas rolagens de ataque contra qualquer outro alvo que não seja o emissário do caos até o final do próximo turno do emissário do caos.

Consumir Sombras. O emissário do caos recupera 17 pontos de vida. Esta habilidade não pode ser usada caso ele esteja em um local iluminado com luz plena, sendo necessário estar num espaço de penumbra ou condições de iluminação piores para que funcione.

REAÇÕES

Guardião Extraplanar. Quando uma criatura que o emissário do caos puder ver atacar um alvo que esteja a até 1,5 metro dele, o emissário do caos pode usar sua reação para impor desvantagem nas jogadas de ataque da criatura.

PROTETORES DE BRUXOS

Emissários do caos não sentem, ou não temem sentir, dor. Isso os torna populares servidores de bruxos que preferem também não sentir.

EMISSÁRIOS LIVRES

É possível encontrar emissários do caos livres em alguns pontos de Teralém. Uma característica marcante na-

queles que não possuem um mestre é não usar braceletes de qualquer tipo. Estudiosos sustentam a hipótese que quando essas criaturas são conjuradas e colocadas sob controle de alguém através de magia, os braceletes são criados junto com o corpo físico do emissário como um sinal de subjugação. Por isso, aqueles que se manifestam independente de magias de conjuração não possuem esse tipo de adereço.

ÍNFERNAL

Infernais são amálgamas semiconscientes de matéria e energias vis, criadas pelos demônios da Legião Ardente para servirem com armas de cerco vivas. Esses brutamontes usam punhos de pedra recoberta com fogo vil para esmurrarem as defesas de seus inimigos. Chegando ao mundo na forma de meteoritos vindos do além, eles existem exclusivamente para destruir todas as coisas vivas que se encontrem em seu caminho. Apesar de ficarem vivos por pouco tempo, geralmente caindo inertes após uma hora, os poderosos infernais são conhecidos por destruírem cidades inteiras antes de suas energias dissiparem-se completamente.

CONSTRUINDO UM ÍNFERNAL

Para construir um infernal, é necessário primeiro conjurar elementais do fogo em piscinas especiais de lava ou água corrompida, o que os infunde com energias vis a pontos de transformá-los em espíritos infernais. Esses espíritos infernais são fundidos em um corpo de pedras corrompidas por engenheiros demoníacos. Quando o processo está completo, um novo infernal surge no mundo.

Os corpos dos infernais são movidos por um núcleo de força infernal. Quando o infernal é derrotado, ele pode ser facilmente reativado abastecendo esse núcleo com fogo vil, o que permite que o espírito demoníaco que o anima retorne imediatamente da Espiral Etérea. É também possível combinam grandes quantidades desses núcleos desativados para conjurar de volta um único infernal.

As pedras que formam o corpo dos infernais também contêm grandes quantidades de energias vis, e vazam essas energias para o ambiente se não forem recolhidas e dispostas da maneira apropriada.



Infernal.
Por Zoltan Boros e Gabor Szikszai.

INFERNAL MENOR

Construto grande (demônio), leal e mau

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 76 (9d10 + 27)

Deslocamento 9 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Testes de Resistência For +5

Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de ataques não-mágicos que não sejam de adamantite

Imunidade a Dano fogo, psíquico, veneno

Imunidade a Condição amedrontado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado,

Sentidos visão no escuro 30 m., Percepção passiva 10

Idiomas -

Nível de Desafio 6 (2300 XP)

Chamas Infernais. O infernal menor emite luz plena num raio de 3 metros e penumbra a 6

metros adicionais. Além disso, uma criatura que o toque ou o atinja com um ataque corpo-a-corpo a até 1,5 metro dele sofre 7 (2d6) de dano de fogo e 7 (2d6) de dano necrótico.

Chegada Meteórica. Quando um infernal é conjurado, ele cai dos céus na forma de um meteorito vil. Todos adjacentes aos espaços que ele ocupará quando chegar deve fazer um teste de resistência de Destreza (CD 13). Caso falhem, eles receberão 7 (2d6) de dano concussivo, 7 (2d6) de dano de fogo e 7 (2d6) de dano necrótico. Aqueles que forem bem-sucedidos receberão apenas metade do dano.

Construto Infernal. O infernal menor conta como uma criatura do tipo corruptor para fins de efeitos mágicos.

AÇÕES

Pancada. *Ataque corpo-a-corpo desarmado:* +3 para acertar, alcance 3 m., um alvo. *Acerto:* 10 (2d6 + 3) de dano cortante mais 7 (2d6) de dano de fogo e 7 (2d6) de dano necrótico.

INFERNAL

Construto enorme (demônio), leal e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 136 (13d12 + 52)

Deslocamento 12 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	3 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Testes de Resistência For +9

Resistência a Dano concussão, cortante e perfurante de ataques não-mágicos que não sejam de adamantite

Imunidade a Dano fogo, psíquico, veneno

Imunidade a Condição amedrontado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado,

Sentidos visão no escuro 30 m., Percepção passiva 10

Idiomas -

Nível de Desafio 12 (8400 XP)

Chamas Infernais. O infernal menor emite luz plena num raio de 3 metros e penumbra a 6

metros adicionais. Além disso, uma criatura que o toque ou o atinja com um ataque corpo-a-corpo a até 1,5 metro dele sofre 7 (2d6) de dano de fogo e 7 (2d6) de dano necrótico.

Chegada Meteórica. Quando um infernal é conjurado, ele cai dos céus na forma de um meteorito vil. Todos adjacentes aos espaços que ele ocupará quando chegar deve fazer um teste de resistência de Destreza (CD 13). Caso falhem, eles receberão 7 (2d6) de dano concussivo, 7 (2d6) de dano de fogo e 7 (2d6) de dano necrótico. Aqueles que forem bem-sucedidos receberão apenas metade do dano.

Construto Infernal. O infernal menor conta como uma criatura do tipo corruptor para fins de efeitos mágicos.

AÇÕES

Pancada. *Ataque corpo-a-corpo desarmado:* +7 para acertar, alcance 3 m., um alvo. *Acerto:* 18 (3d8 + 5) de dano cortante mais 7 (2d6) de dano de fogo e 7 (2d6) de dano necrótico.

LUNISCANTE

Luniscantes, um tipo específico de coruscante, são criaturas abençoadas por Eluna e encarregadas de espalhar a graça da natureza por onde quer que eles andem. Nativos do norte de Kalimdor, em especial na região da Costa Negra, essas criaturas grandes, emplumadas e bípedes são do tamanho de um urso equilibrando-se nas patas traseiras, mas detêm traços característicos de aves, como bicos, penas e asas (incapazes de voar, infelizmente).

Eles reproduzem-se através de ovos e seu rugido é um dos sons mais terríveis que se pode ouvir no mundo natural.

Druidas do Círculo do Equilíbrio aprendem a adotar sua aparência usando Forma Selvagem para canalizarem as energias dos astros de uma forma similar aos luniscantes, que foram abençoados pela própria Eluna com poderes druídicos inatos.

LUNISCANTE

Monstruosidade grande, caótico e bom

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 68 (8d10 + 24)

Deslocamento 9 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	7 (-2)	14 (+2)	8 (-1)

Testes de Resistência Sab +6

Perícias Percepção +5, Sobrevivência +6

Resistência a Dano energia, radiante

Sentidos visão no escuro 36 m., Percepção passiva 16

Idiomas Silvestre (entende, apenas)

Nível de Desafio 5 (1800 XP)

Conjuração. O luniscante é um conjurador de 5º nível. Sua habilidade de conjuração é a Sabedoria (CD 13 de resistência de magia, +5 para atingir com ataques de magia). Ele necessita apenas fazer os componentes somáticos da conjuração. O luniscante tem as seguintes magias de druida preparadas:

Truques (à vontade): *criar chamas*, *druidismo*, *resistência*

1º nível (4 espaços): *amizade animal*, *bom fruto*, *construção*

2º nível (3 espaços): *crescer espinhos*, *esfera flamejante*, *raio lunar*

3º nível (2 espaços): *conjurar animais*, *luz do dia*

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O luniscante realiza dois ataques: um com sua bicada e um com suas garras.

Bicada. *Ataque corpo-a-corpo desarmado:* +5 para acertar, alcance 1,5 m., um alvo. *Acerto:* 9 (1d10 + 3) de dano cortante.

Garra. *Ataque corpo-a-corpo desarmado:* +5 para acertar, alcance 1,5 m., um alvo. *Acerto:* 12 (2d8 + 3) de dano cortante.

Luniscante conjurando.
Por Howard Lyon.

SOMBRAS

Quando um espírito é consumido pelas forças do Vazio, um eco daquela força vital é deixado para trás. Tais ecos não são dotados de vida real, seja no sentido físico ou espiritual, sendo apenas reverberações energéticas carregadas com a angústia que a alma liberou enquanto era consumida. É por isso que sombras são criadas em Azeroth.



Uma sombra antiga conjurando.
Por Slawomir Maniak.

Além da Sombra do Manual dos Monstros, em Azeroth há sombras dos mais diversos tipos de poder.

SOMBRA MAIOR

Morto-vivo médio (vazio), caótico e mau

Classe de Armadura 11

Pontos de Vida 16 (3d8 + 3)

Deslocamento 12 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Perícia Furtividade +4

Vulnerabilidade a Dano radiante

Resistência a Dano ácido, elétrico, fogo, frio, trovejante; concussão, perfurante e cortante de ataques não-mágicos

Imunidade a Dano necrótico, veneno

Imunidade a Condições agarrado, amedrontado, caído, envenenado, exausto, impedido, inconsciente, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m., Percepção passiva 10

Idiomas -

Nível de Desafio 1 (200 XP)

Amorfo. A sombra maior pode se mover através de um espaço de até 2,5 centímetros de espessura sem se espremer.

Fraqueza Solar. Enquanto estiver sob luz solar, a sombra maior tem desvantagem nas jogadas de ataque, testes de habilidade e testes de resistência.

Furtividade Sombria. Enquanto estiver na penumbra ou na escuridão, a sombra maior pode realizar a ação de Esconder-se com uma ação bônus.

AÇÕES

Drenar Força. Ataque Corpo-a-Corpo com Magia: +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. Acerto: 9 (2d6 + 2) de dano necrótico e o valor de Força da criatura é reduzido em 1d4. O alvo morre se sua Força for reduzida a 0. Do contrário, a redução dura até o alvo terminar um descanso curto ou longo. Se um humanoide não-maligno morrer devido a esse ataque, uma nova sombra se ergue do corpo em 1d4 horas.

SOMBRA NEFASTA

Morto-vivo médio (vazio), caótico e mau

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 27 (5d8 + 5)

Deslocamento 12 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Perícia Furtividade +4

Vulnerabilidade a Dano radiante

Resistência a Dano ácido, elétrico, fogo, frio, trovejante; concussão, perfurante e cortante de ataques não-mágicos

Imunidade a Dano necrótico, veneno

Imunidade a Condições agarrado, amedrontado, caído, envenenado, exausto, impedido, inconsciente, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m., Percepção passiva 10

Idiomas Comum

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Amorfo. A sombra nefasta pode se mover através de um espaço de até 2,5 centímetros de espessura sem se espremer.

Fraqueza Solar. A sombra nefasta sofre 2 de dano radiante quando começa seu turno sob luz solar. Enquanto estiver sob luz solar, a sombra nefasta tem desvantagem nas jogadas de ataque, testes de habilidade e testes de resistência.

Furtividade Sombria. Enquanto estiver na penumbra ou na escuridão, a sombra nefasta pode realizar a ação de Esconder-se com uma ação bônus.

AÇÕES

Drenar Força. Ataque Corpo-a-Corpo com Magia: +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. Acerto: 9 (2d6 + 2) de dano necrótico e o valor de Força da criatura é reduzido em 1d4. O alvo morre se sua Força for reduzida a 0. Do contrário, a redução dura até o alvo terminar um descanso curto ou longo. Se um humanoide não-maligno morrer devido a esse ataque, uma nova sombra se ergue do corpo em 1d4 horas.

SOMBRA ANTIGA

Morto-vivo médio (vazio), caótico e mau

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 33 (6d8 + 6)

Deslocamento 15 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Perícia Furtividade +4

Vulnerabilidade a Dano radiante

Resistência a Dano ácido, elétrico, fogo, frio, trovejante; concussão, perfurante e cortante de ataques não-mágicos

Imunidade a Dano necrótico, veneno

Imunidade a Condições agarrado, amedrontado, caído, envenenado, exausto, impedido, inconsciente, paralisado, petrificado

Sentidos visão no escuro 18 m., Percepção passiva 10

Idiomas Comum

Nível de Desafio 4 (1100 XP)

Amorfo. A sombra antiga pode se mover através de um espaço de até 2,5 centímetros de espessura sem se espremer.

Conjuração Inata. A conjuração inata da sombra antiga é Sabedoria (DC 12 para resistir, +2

para acertar com ataques mágicos). Ela pode conjurar as seguintes magias, necessitando apenas dos componentes somáticos:

À vontade: *seta sombria*†, *toque arrepiante*

3/dia: *braços de hadar*, *bruxaria*, *névoa obscurecente*

2/dia: *coroa da loucura*, *escuridão*

Fraqueza Solar. A sombra antiga sofre 4 de dano radiante quando começa seu turno sob luz solar. Enquanto estiver sob luz solar, a sombra antiga tem desvantagem nas jogadas de ataque, testes de habilidade e testes de resistência.

Furtividade Sombria. Enquanto estiver na penumbra ou na escuridão, a sombra nefasta pode realizar a ação de Esconder-se com uma ação bônus.

AÇÕES

Drenar Força. Ataque Corpo-a-Corpo com Magia: +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. Acerto: 9 (2d6 + 2) de dano necrótico e o valor de Força da criatura é reduzido em 1d4. O alvo morre se sua Força for reduzida a 0. Do contrário, a redução dura até o alvo terminar um descanso curto ou longo. Se um humanoide não-maligno morrer devido a esse ataque, uma nova sombra se ergue do corpo em 1d4 horas.

CRÍATURAS DIVERSAS

Esta seção apresenta diversos animais que povoam Azeroth, ampliando o Apêndice A do Manual dos Monstros.

CARNEIRO DE MONTARIA

Besta grande, imparcial

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 22 (3d10 + 6)

Deslocamento 15 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Perícia Atletismo +6

Sentidos Percepção passiva 11

Idiomas -

Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Marrada. Se o carneiro se mover, pelo menos, 6 metros em linha reta em direção de um alvo logo antes de atingi-lo com seu ataque de chifrada, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 14 para não cair no chão. Se o alvo cair no chão, o carneiro poderá realizar uma ação bônus para realizar um ataque de cascos contra ele.

AÇÕES

Cascos. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 11 (2d6 + 4) de dano de concussão.

Chifrada. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 11 (2d6 + 4) de dano de concussão, ou 13 (2d8 + 4) caso a chifrada seja parte de uma marrada.

O **carneiro de montaria** está descrito no Capítulo 4, na seção de Montarias e Veículos.

CAVALO DESCARNADO

Morto-vivo grande, imparcial

Classe de Armadura 11

Pontos de Vida 19 (3d10 + 3)

Deslocamento 15 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Sentidos Percepção passiva 11

Idiomas -

Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Atropelar. Se o cavalo descarnado se mover, pelo menos, 6 metros em linha reta em direção de um alvo logo antes de atingi-lo com seu ataque de cascos, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 14 para não cair no chão. Se o alvo cair no chão, o cavalo poderá realizar uma ação bônus para realizar outro ataque de cascos contra ele.

AÇÕES

Cascos. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 11 (2d6 + 4) de dano de concussão.

O **cavalo descarnado** está descrito no Capítulo 4, na seção de Montarias e Veículos.



Thargas cavalcando um carneiro.
Por Samwise Didier.

DEIMOSSABRE

Besta grande, imparcial

Classe de Armadura 14

Pontos de Vida 90 (12d10 + 24)

Deslocamento 12 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	19 (+4)	15 (+2)	4 (-3)	16 (+3)	6 (-2)

Testes de Resistência For +8, Des +7

Perícias Furtividade +8, Percepção +6

Sentidos Percepção passiva 16

Idiomas -

Nível de Desafio 5 (1800 XP)

Bote. Se o deimossabre se mover, pelo menos, 6 metros em linha reta em direção de um alvo logo antes de atingi-lo com seu ataque de garra, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 15 para não cair no chão. Se o alvo cair no chão, o deimossabre poderá realizar uma ação bônus para desferir um ataque de mordida contra ele.

Faro Aguçado. O deimossabre tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O deimossabre pode desferir dois golpes com suas garras.

Garras. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 14 (2d8 + 5) de dano de cortante.

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 16 (2d10 + 5) de dano de cortante.

O **deimossabre** é uma variedade do tigre dentes-de-sabre encontrada na Baía Sholazar, em Nortúndria. Eles são dotados de uma pelagem amarelada com pintas negras, bem como de uma terrível força e ferocidade. Eles costumam caçar presas de tamanhos bem maiores que os deles, o que chegou a impressionar o famoso caçador Hemet Nesingwary.

DRAGÃO-TARTARUGA

Besta grande, imparcial

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 19 (3d10 + 3)

Deslocamento 12 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)

Sentidos Percepção passiva 12

Idiomas -

Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Estrutura Poderosa. O dragão-tartaruga conta como uma categoria de tamanho maior para determinar a capacidade de carga e quanto peso é capaz de empurrar, puxar ou erguer.

AÇÕES

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 15 (2d10 + 4) de dano de perfurante.

O **dragão-tartaruga** está descrito no Capítulo 4, na seção de Montarias e Veículos.

ELEKK DE MONTARIA

Besta grande, imparcial

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 19 (3d10 + 3)

Deslocamento 12 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)

Sentidos Percepção passiva 12

Idiomas -

Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Estrutura Poderosa. O elekk de montaria conta como uma categoria de tamanho maior para determinar a capacidade de carga e quanto peso é capaz de empurrar, puxar ou erguer.

AÇÕES

Chifrada. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 11 (2d6 + 4) de dano de perfurante.

Tromba. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 9 (2d4 + 4) de dano de concussão e o alvo está agarrado (CD 14 para escapar). Até o agarrão terminar, a criatura estará impedida e o elekk não poderá agarrar outro alvo.

O **elekk de montaria** está descrito no Capítulo 4, na seção de Montarias e Veículos.

ESPREITANOITE

Besta grande, imparcial

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 45 (6d10 + 12)

Deslocamento 15 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	4 (-3)	14 (+2)	6 (-2)

Teste de Resistência Des +5

Perícias Furtividade +7, Percepção +4

Sentidos Percepção passiva 14

Idiomas -

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Faro Aguçado. O espreitanoite tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Mordida Furtiva (1/Turno). O espreitanoite adiciona 7 (2d6) de dano extra quando atinge um alvo com um ataque de mordida e tem vantagem na jogada de ataque, ou quando o alvo está a 1,5 metro de um aliado do espreitanoite que não está incapacitado e o espreitanoite não tem desvantagem na jogada de ataque.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O espreitanoite pode realizar dois ataques com suas garras, ou um ataque com garra e um ataque com mordida.

Garras. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 6 (1d8 + 2) de dano de cortante.

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d10 + 2) de dano de cortante.

O **espreitanoite** é uma variedade de grandes felinos dentes-de-sabre encontrada em Kalimdor, onde eles são comumente usados como montarias pelos elfos noturnos. É dito que Eluna os fez negros e prateados para permitir que eles se mesquem com a escuridão sob o luar. Considerado um dos predadores mais perfeitos de Azeroth, essas bestas ágeis são capazes de correr pela floresta sem nunca fazer som algum.

FALCOSTRUZ

Besta grande, imparcial

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 13 (3d8 + 0)

Deslocamento 21 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	17 (+3)	11 (+0)	4 (-3)	12 (+1)	8 (-1)

Sentidos Percepção passiva 11

Idiomas -

Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Queda Suave. Enquanto o falcostruz estiver carregando apenas carga leve e puder bater as asas, ele é tratado como se estivesse sob o efeito da magia *queda suave* sempre que for cair de alturas superiores a 3 metros.

AÇÕES

Bicada. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 10 (2d6 + 3) de dano de perfurante.

Garras. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 8 (2d4 + 3) de dano de perfurante.

O **falcostruz** está descrito no Capítulo 4, na seção de Montarias e Veículos.



Falcostruz ligeiro.
Por Tyler Walpole.

GATO-DE-SABRE

Besta grande, imparcial

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 75 (10d10 + 20)

Deslocamento 15 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	17 (+3)	15 (+2)	4 (-3)	15 (+2)	6 (-2)

Testes de Resistência For +5, Des +5

Perícias Furtividade +7, Percepção +4

Sentidos Percepção passiva 14

Idiomas -

Nível de Desafio 4 (1100 XP)

Faro Aguçado. O gato-de-sabre tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Mordida Furtiva (1/Turno). O gato-de-sabre adiciona 17 (5d6) de dano extra quando atinge um alvo com um ataque de mordida e tem vantagem na jogada de ataque, ou quando o alvo está a 1,5 metro de um aliado do gato-de-sabre que não está incapacitado e o gato-de-sabre não tem desvantagem na jogada de ataque.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O gato-de-sabre pode realizar dois ataques com suas garras, ou um ataque com garra e um ataque com mordida.

Garras. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 10 (2d6 + 3) de dano de cortante.

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 12 (2d8 + 3) de dano de perfurante.

Também conhecidos como Gatos-de-Sabre Ventonegro, o **gato-de-sabre** vive exclusivamente na Floresta Terokkar, em Terralém. Sua cor exótica azulada com faixas brancas e habilidade de caça já atraiu muitos patrulheiros que buscavam adestrá-los. Porém, poucos conseguiram.

KODO DE MONTARIA

Besta enorme, imparcial

Classe de Armadura 12 (armadura natural)

Pontos de Vida 25 (3d12 + 6)

Deslocamento 9 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	9 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)

Sentidos Percepção passiva 12

Idiomas -

Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Estrutura Poderosa. O kodo de montaria conta como uma categoria de tamanho maior para determinar a capacidade de carga e quanto peso é capaz de empurrar, puxar ou erguer.

AÇÕES

Chifrada. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 16 (3d6 + 6) de dano de perfurante.

O **kodo de montaria** está descrito no Capítulo 4, na seção de Montarias e Veículos.

LOBO DE MONTARIA

Besta grande, imparcial

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 22 (3d10 + 6)

Deslocamento 15 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	3 (-4)	14 (+2)	8 (-1)

Sentidos Percepção passiva 12

Idiomas -

Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Audição e Faro Aguçados. O lobo tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e ao olfato.

AÇÕES

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 10 (2d6 + 3) de dano de perfurante. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 13 para não cair no chão.

O **lobo de montaria** está descrito no Capítulo 4, na seção de Montarias e Veículos.

MANASSABRE

Besta grande, imparcial

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 45 (6d10 + 12)

Deslocamento 15 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	20 (+5)	15 (+2)	4 (-3)	16 (+3)	6 (-2)

Teste de Resistência For +8, Des +8

Perícias Furtividade +10, Percepção +6

Sentidos Percepção passiva 16

Idiomas -

Nível de Desafio 6 (2300 XP)

Bote. Se o manassabre se mover, pelo menos, 6 metros em linha reta em direção de um alvo logo antes de atingi-lo com seu ataque de garra, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 15 para não cair no chão. Se o alvo cair no chão, o manassabre poderá realizar uma ação bônus para desferir um ataque de mordida contra ele.

Faro Aguçado. O manassabre tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Mordida Furtiva (1/Turno). O manassabre adiciona 18 (5d6) de dano extra quando atinge um alvo com um ataque de mordida e tem vantagem na jogada de ataque, ou quando o alvo está a 1,5 metro de um aliado do manassabre que não está incapacitado e o manassabre não tem desvantagem na jogada de ataque.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O manassabre pode realizar qualquer uma das ações listadas abaixo em adição a um ataque com garra. Este ataque com garra adicional pode ser feito antes ou depois da ação escolhida.

Garras. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 14 (2d8 + 5) de dano de cortante.

Lampejo. O manassabre teletransporta-se magicamente, juntamente com qualquer equipamento que ele esteja vestindo ou carregando, para um espaço desocupado, a até 18 metros, que ele possa ver.

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 18 (2d12 + 5) de dano de cortante.

O **manassabre** vive exclusivamente em Suramar, nas Ilhas Partidas. Esta espécie é o resultado de exposição mágica for-

te, como é possível notar ao observar sua pelagem púrpura e coberta de runas. Se tal exposição foi o resultado natural da forte influência das linhas ley no local ou algum experimento por parte dos noctívoros, que comumente adestram e utilizam esses felinos, poucos sabem dizer.

MECANOSTRUZ

Construto médio, imparcial

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 16 (3d8 + 3)

Deslocamento 18 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	5 (-3)	12 (+1)	8 (-1)

Resistências a Dano psíquico, veneno

Imunidades às Condições amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado, petrificado

Sentidos Percepção passiva 11

Idiomas -

Nível de Desafio 1 (200 XP)

Estrutura Poderosa. O mecanostruz conta como uma categoria de tamanho maior para determinar a capacidade de carga e quanto peso é capaz de empurrar, puxar ou erguer.

AÇÕES

Bicada. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 11 (2d6 + 4) de dano de perfurante.

Garras. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 9 (2d4 + 4) de dano de cortante.

O **mecanostruz** está descrito no Capítulo 4, na seção de Montarias e Veículos.

MORCEGO DE MONTARIA

Besta grande, imparcial

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 30 (4d10 + 8)

Deslocamento 3 m., voando 18 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Perícias Percepção +3

Imunidades à Condição cego

Sentidos percepção às cegas 18 m., Percepção passiva 13

Idiomas -

Nível de Desafio 1 (200 XP)

Audição Aguçada. O morcego tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição.

Ecolocalização. Enquanto não puder ouvir, o morcego perderá a percepção às cegas e ficará, apesar da imunidade, com a condição cego.

AÇÕES

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 10 (2d6 + 3) de dano de perfurante.

O **morcego de montaria** está descrito no Capítulo 4, na seção de Montarias e Veículos.

RAPTOR DE MONTARIA

Besta grande, imparcial

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 22 (3d10 + 6)

Deslocamento 21 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	4 (-3)	12 (+1)	5 (-3)

Perícias Furtividade +3, Percepção +3

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas -

Nível de Desafio 1 (200 XP)

Bote. Se o raptor se mover, pelo menos, 9 metros em linha reta em direção de uma criatura e atingi-la com um ataque de garras, no mesmo turno, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 13 para não cair no chão. Se o alvo cair no chão, o alossauro pode realizar um ataque de mordida contra ele, com uma ação bônus.

AÇÕES

Garras. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 10 (2d6 + 3) de dano de cortante.

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 12 (2d8 + 3) de dano de perfurante.

O **raptor de montaria** está descrito no Capítulo 4, na seção de Montarias e Veículos.

SABRE-DE-GELO

Besta grande, imparcial

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 52 (7d10 + 14)

Deslocamento 12 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	14 (+2)	6 (-2)

Teste de Resistência For +6, Des +4

Perícias Furtividade +6, Percepção +4

Sentidos Percepção passiva 14

Idiomas -

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Camuflagem de Neve. O sabre-de-gelo tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos em terrenos de neve.

Faro Aguçado. O sabre-de-gelo tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Mordida Furtiva (1/Turno). O sabre-de-gelo adiciona 7 (2d6) de dano extra quando atinge um alvo com um ataque de mordida e tem vantagem na jogada de ataque, ou quando o alvo está a 1,5 metro de um aliado do sabre-de-gelo que não está incapacitado e o sabre-de-gelo não tem desvantagem na jogada de ataque.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O sabre-de-gelo pode realizar dois ataques com suas garras, ou um ataque com garra e um ataque com mordida.

Garras. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 11 (2d6 + 4) de dano de cortante.

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 13 (2d8 + 4) de dano de cortante.

Sabres-de-gelo (ou sabres-invernais) são felinos dentes-de-sabre comumente vistos na companhia dos elfos noturnos em Hibérnia. Quando Tyrande Murmuréolo resgatou a matriarca sabre-de-gelo Shy-Rotam dos gigantes de gelo, ela jurou que seus filhos seriam aliados dos elfos noturnos.

Seu apetite insaciável lhes garantiu o apelido de “barriga de dragão” entre os elfos noturnos. Eles criam filhotes desta espécie desde bem novinhos, formando um elo de confiança inquebrável. Ainda assim, adestrar esse tipo de animal exige muita paciência e determinação.

URSO DA FLORESTA

Besta grande, imparcial

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 110 (13d10 + 39)

Deslocamento 12 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Teste de Resistência For +7, Con +5

Perícias Intimidação +2, Percepção +3

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas -

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Faro Aguçado. O urso da floresta tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Rosnado Ameaçador. Como uma ação bônus, o urso da floresta rosna para um oponente a até 3 metros dele, impondo desvantagem em todos os ataques daquele alvo que não incluam o urso da floresta até o início de seu próximo turno.

AÇÕES

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 10 (2d4 + 5) de dano cortante.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 14 (2d8 + 5) de dano perfurante.

Ursos da floresta são comuns nas colinas de Hillsbrad e demais florestas da porção norte dos Reinos do Leste, esses ursos são comuns companheiros de batalha dos trolls do Império Amani, que os domesticam para usar de montarias.

URSO DENTILHAÇO

Besta grande, imparcial

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 12 (15d10 + 45)

Deslocamento 12 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	17 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Teste de Resistência For +7, Con +5

Perícias Intimidação +2, Percepção +3

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas -

Nível de Desafio 4 (1100 XP)

Faro Aguçado. O urso dentilhaço tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Rosnado Ameaçador. Como uma ação bônus, o urso dentilhaço força todos os inimigos a até 3 metros de distância dele a fazerem um teste de resistência de Sabedoria (CD 15). Aqueles que falharem, sofrerão desvantagem em seu próximo ataque que não inclua o urso dentilhaço como alvo, até o início do próximo turno do urso dentilhaço. Os alvos bem-sucedidos não sofrerão esta penalidade. Criaturas imunes a efeitos de medo também são imunes a esta característica.

AÇÕES

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 12 (2d6 + 5) de dano cortante e o deslocamento do alvo é reduzido em 10 m até o final do próximo turno do urso dentilhaço.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 18 (2d12 + 5) de dano perfurante.

Vivendo nos vales congelados de Hibérnia, o **urso dentilhaço** é um dos mais perigosos predadores de Kalimdor, sendo bastante territorialista e evitado até mesmo pelos poderosos sabres-de-gelo, com quem comumente dividem territórios.

URSO DO VALE GRIS

Besta grande, imparcial

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 127 (15d10 + 45)

Deslocamento 12 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	17 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Teste de Resistência For +7, Con +5

Perícias Intimidação +2, Percepção +3

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas -

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Faro Aguçado. O urso do vale gris tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Rosnado Ameaçador. Como uma ação bônus, o urso dentilhaço força todos os inimigos a até 3 metros de distância dele a fazerem um teste de resistência de Sabedoria (CD 15). Aqueles que falharem, sofrerão desvantagem em seu próximo ataque que não inclua o urso dentilhaço como alvo, até o início do próximo turno do urso dentilhaço. Os alvos bem-sucedidos não sofrerão esta penalidade. Criaturas imunes a efeitos de medo também são imunes a esta característica.

AÇÕES

Garras. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 12 (2d6 + 5) de dano cortante.

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 16 (2d10 + 5) de dano perfurante.

Como o nome **urso do vale gris** implica, esses ursos gigantes são comuns na porção norte de Kalindor, sendo há muitos anos companheiros dos elfos noturnos, dríades e pelursos que patrulham o vale, bem como dos druidas que habitam a Clareira da Lua, no extremo norte do continente. Ainda assim, essas criaturas são extremamente territorialistas, como qualquer outro urso. Os habitantes do Vale Gris apenas aprenderam a respeitar seus domínios.

URSO PATA DE GELO

Besta enorme, imparcial

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 168 (16d12 + 64)

Deslocamento 12 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Teste de Resistência For +8, Con +7

Perícias Intimidação +3, Percepção +4

Sentidos Percepção passiva 14

Idiomas -

Nível de Desafio 5 (1800 XP)

Faro Aguçado. O urso pata de gelo tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Rosnado Ameaçador. Como uma ação bônus, o urso dentilhaço força todos os inimigos a até 3 metros de distância dele a fazerem um teste de resistência de Sabedoria (CD 16). Aqueles que falharem, sofrerão desvantagem em seu próximo ataque que não inclua o urso dentilhaço como alvo, até o início do próximo turno do urso dentilhaço. Os alvos bem-sucedidos não sofrerão esta penalidade. Criaturas imunes a efeitos de medo também são imunes a esta característica.

AÇÕES

Garras. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 12 (2d6 + 5) de dano cortante e o deslocamento do alvo é reduzido em 3 metros.

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 16 (2d10 + 5) de dano perfurante.

Habitantes das terras congeladas de Nortúndria, o **urso pata de gelo** desenvolveu uma adaptação especial ao clima frio, não incomodando-se com as temperaturas congelantes e ventos cortantes. Mais que isso, suas patas carregam um pouco do gelo de seus territórios consigo, deixando queimaduras de gelo nos ferimentos das criaturas que eles atacam.

URSO PELIÇADO

Besta enorme, imparcial

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 184 (16d12 + 80)

Deslocamento 15 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Teste de Resistência For +9, Con +8

Perícias Intimidação +3, Percepção +4

Sentidos Percepção passiva 14

Idiomas -

Nível de Desafio 6 (2300 XP)

Faro Aguçado. O urso peliçado tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Rosnado Ameaçador. Como uma ação bônus, o urso dentilhaço força todos os inimigos a até 3 metros de distância dele a fazerem um teste de resistência de Sabedoria (CD 16). Aqueles que falharem, sofrerão desvantagem em seu próximo ataque que não inclua o urso dentilhaço como alvo, até o início do próximo turno do urso dentilhaço. Os alvos bem-sucedidos não sofrerão esta penalidade. Criaturas imunes a efeitos de medo também são imunes a esta característica.

AÇÕES

Garras. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 13 (2d6 + 6) de dano cortante.

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 17 (2d10 + 6) de dano perfurante.

O **urso peliçado** habita exclusivamente as Ilhas Partidas, esses espécimes detêm o pelo mais grosso de todos os ursos, sendo especialmente útil para transitar pelas matas fechadas de Val'sharah.

Muitos druidas acreditam que a influência das energias positivas da região, dada sua proximidade do Sonho Esmeralda, contribuiu para tornar esses ursos tão grandes e poderosos. Como se eles tivessem chegado o mais próximo que um urso mortal poderia da forma física dos Antigos Ursoc e Ursol.



Naisha montando um espreitanoite.
Por Gonzalo Ordóñez.

PERSONAGENS DO MESTRE

Esta seção expande a lista de personagens do mestre apresentada no Manual dos Monstros, incluindo alguns NPCs típicos de Azeroth que os jogadores podem encontrar durante suas aventuras. Eles estão descritos da forma mais genérica possível, inclusive em suas fichas, para facilitar o trabalho do mestre na hora de ajustá-los - inclusive conferindo-lhes características raciais, caso queira individualizá-los.

CAÇADOR DE DEMÔNIOS

Humanóide médio (sempre elfo), qualquer tendência

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 123 (19d8 + 38)

Deslocamento 18 m., pairando 18 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Teste de Resistência Sab +3, Car +3

Perícias Intimidação +3, Percepção +3

Imunidade à Condição cego

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas -

Nível de Desafio 4 (1100 XP)

Conjuração. O caçador de demônios é um conjurador de 5º nível. Sua habilidade de conjuração é a Sabedoria (CD 11 de resistência de magia, +3 para atingir com ataques de magia). Ele sabe as seguintes magias de caçador de demônios:

1º nível (4 espaços): *dança das lâminas*†, *destruição colérica*, *marca do caçador*, *repreensão infernal*

2º nível (3 espaços): *raio ocular*†

† Magia nova, descrita no Capítulo 6.

Natureza Feérica e Demoníaca. O caçador de demônios possui vantagem em testes de resistência contra ser enfeitado e nos testes para resistir a efeitos de ilusão que tentem enganar a visão. Magias não podem colocá-lo para dormir

Recuperação Demoníaca. Quando um dos ataques ou magias do caçador de demônios reduzir uma criatura com o tipo corruptor, com ND 4 ou superior, para 0 pv ou menos, ele recuperará o espaço de magia mais baixo que tenha gasto.

Visão Espectral. Ao passar 1 minuto ininterrupto em concentração, o caçador de demônios pode sentir se alguma criatura com o tipo corruptor está presente a até 8 quilômetros de distância. Essa característica revela a quantidade deles, a direção e a distância aproximadas dessas criaturas (em quilômetros). Se houverem múltiplos grupos de demônios no alcance, ele descobre essas informações de cada grupo.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O caçador de demônios realiza três ataques de glave de guerra.

Glave de Guerra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 9 (2d4 + 4) de dano cortante, além de 3 (1d6) de dano necrótico.

Caçadores de demônios são membros dos Illidari - ou ao menos foram treinados por Illidan - uma força especial de elfos que realizam rituais profanos para acessar poderes demoníacos e usarem eles para lutar fogo-contra-fogo com a Legião Ardente. Infelizmente, esse é um caminho que mata ou corrompe boa parte daqueles que o trilham, e não é de todo incomum ouvir histórias de caçadores de demônios que passaram a servir a Legião Ardente.



CAVALEIRO CONGELANTE

Humanóide médio (qualquer raça), leal e neutro

Classe de Armadura 17 (cota de talas)

Pontos de Vida 45 (7d8 + 14)

Deslocamento 9 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Teste de Resistência Con +4, Car +3

Perícias Intimidação +3, Percepção +3

Resistência a Dano frio

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas Comum ou órquico

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Conjuração. O cavaleiro congelante é um conjurador de 5º nível. Sua habilidade de conjuração é Carisma (DC 11 resistir, +1 para acertar ataques mágicos). O cavaleiro congelante possui 4 de poder rúnico e sabe as seguintes magias de cavaleiro da morte:

1º nível: *bruxaria*, *destruição colérica*, *impacto ui-vante*†

2º nível: *convocar montaria*

† Magia nova, descrita no Capítulo 6.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O cavaleiro congelante pode desferir três golpes corpo-a-corpo.

Espada Curta Rúnica. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3) de dano cortante, além de 3 (1d6) de dano de frio.

Golpe da Morte (2/Descanso Curto ou Longo). Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3) de dano cortante, e 18 (4d8) de dano de frio. Além disso, o cavaleiro congelante ganha 4 pontos de vida temporários.

Cavaleiros congelantes são cavaleiros da morte que possuem maior afinidade com o frio mortal que acompanha a morte, encarnando este aspecto e buscando tornarem-se frias máquinas de morte.

Portando duas espadas curtas, ele passa por seus inimigos cortando impiedosamente, como os ventos da morte em Nortúndria.

CAVALEIRO PROFANO

Humanóide médio (qualquer raça), leal e neutro

Classe de Armadura 17 (cota de talas)

Pontos de Vida 84 (13d8 + 26)

Deslocamento 9 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Teste de Resistência Con +5, Car +4

Perícias Intimidação +4, Percepção +4

Resistência a Dano necrótico

Sentidos Percepção passiva 14

Idiomas Comum ou órquico

Nível de Desafio 5 (1800 XP)

Conjuração. O cavaleiro profano é um conjurador de 5º nível. Sua habilidade de conjuração é Carisma (DC 12 resistir, +2 para acertar ataques mágicos). O cavaleiro profano possui 4 de poder rúnico e sabe as seguintes magias de cavaleiro da morte:

1º nível: *bruxaria*, *destruição colérica*, *garra da morte*†

2º nível: *convocar montaria*

† Magia nova, descrita no Capítulo 6.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O cavaleiro profano pode desferir dois golpes corpo-a-corpo.

Machado Grande Rúnico. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 10 (2d6 + 3) de dano cortante, além de 14 (4d6) de dano necrótico.

Golpe da Morte (2/Descanso Curto ou Longo). Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3) de dano cortante, e 21 (5d8) de dano de frio. Além disso, o cavaleiro profano ganha 5 pontos de vida temporários.

Cavaleiros profanos são cavaleiros da morte que desenvolveram uma natureza sobrenatural mais ligada com o aspecto de corrupção e decomposição da morte, trazendo doenças e podridão para onde quer que vão.

Brandindo seu machado rúnico de duas mãos, o cavaleiro profano espalha a morte e decomposição por onde pisa.

CAVALEIRO SANGRENTO

Humanóide médio (qualquer raça), leal e neutro

Classe de Armadura 17 (cota de talas)

Pontos de Vida 135 (18d8 + 54)

Deslocamento 9 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Teste de Resistência Con +6, Car +5

Perícias Intimidação +3, Percepção +3

Resistência a Dano necrótico

Sentidos Percepção passiva 14

Idiomas Comum ou órquico

Nível de Desafio 7 (2900 XP)

Conjuração. O cavaleiro sangrento é um conjurador de 7º nível. Sua habilidade de conjuração é Carisma (DC 13 resistir, +3 para acertar ataques mágicos). O cavaleiro congelante possui 5 de poder rúnico e sabe as seguintes magias de cavaleiro da morte:

1º nível: *bruxaria*, *destruição colérica*, *garra da morte*†, *repreensão infernal*

2º nível: *convocar montaria*

† Magia nova, descrita no Capítulo 6.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O cavaleiro sangrento pode desferir três golpes corpo-a-corpo.

Espada Grande Rúnica. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 11 (2d6 + 4) de dano cortante, além de 14 (4d6) de dano necrótico adicional.

Golpe da Morte (2/Descanso Curto ou Longo). Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +7 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 11 (2d6 + 4) de dano cortante, e 28 (8d6) de dano necrótico. Além disso, o cavaleiro congelante ganha 5 pontos de vida temporários.

Cavaleiros sangrentos são cavaleiros da morte que se fortalecem com o derramamento de sangue e com a aproximação da morte sobre aqueles ao seu redor, geralmente trabalhando como guarda-costas ou sargentos em exércitos.

Com sua espada rúnica de duas mãos, o cavaleiro sangrento é uma ameaça real no campo de batalha, sendo responsável por derramamento de sangue onde vá.

FORA-DA-LEI

Humanóide médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 16 (couro)

Pontos de Vida 104 (19d8 + 19)

Deslocamento 9 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	20 (+5)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	15 (+2)

Teste de Resistência Des +8

Perícias Acrobacia +8, Enganação +5, Intimidação +5, Persuasão +5

Sentidos Percepção passiva 15

Idiomas Comum ou órquico

Nível de Desafio 5 (1800 XP)

Ação Ardilosa. Em cada um dos seus turnos, o fora-da-lei pode usar uma ação bônus para realizar uma ação de Disparada, Desengajar, Esconder-se ou recarregar sua pistola.

Ataque Furtivo (1/Turno). O fora-da-lei adiciona 14 (4d6) de dano extra quando atinge um alvo com um ataque com arma e tem vantagem na jogada de ataque, ou quando o alvo está a 1,5 metro de um aliado dele que não esteja incapacitado e o fora-da-lei não tem desvantagem na jogada de ataque.

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O fora-da-lei realiza três ataques corpo-a-corpo: dois com sua rapieira e um com sua pistola.

Pistola. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +8 para atingir, distância 9/27 m, um alvo. Acerto: 9 (1d8 + 5) de dano perfurante. Ele não tem desvantagem no ataque por ter inimigos próximos se seu alvo estiver a até 4,5 metros dele.

Rapieira. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +8 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 9 (1d8 + 5) de dano perfurante.

Foras-da-lei são marginais inescrupulosos que atuam no submundo para conseguir aquilo que querem. Eles ainda detêm grandes semelhanças com os ladrões e assassinos, porém, os foras-da-lei são conhecidos por não serem discretos como se espera que um ladino seja, comumente começando brigas e demonstrando impaciência.

GEOMANTE

Humanóide médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 14 (gibão de peles)

Pontos de Vida 82 (15d8 + 15)

Deslocamento 9 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	18 (+4)	12 (+1)

Teste de Resistência Sab +6, Car +3

Perícias Intuição +6, Persuasão +3, Sobrevivência +6

Sentidos Percepção passiva 14

Idiomas Comum ou órquico

Nível de Desafio 4 (1100 XP)

Conjuração. O geomante é um conjurador de 5º nível. Sua habilidade de conjuração é a Sabedoria (CD 14 para resistir às magias, +6 para acertar com ataques de magia). O geomante sabe as seguintes magias de xamã:

Truques (à vontade): *choque terreno*†, *druidismo*, *raio de gelo*, *raio elétrico*†

1º nível (5 espaços): *névoa obscurescente*, *recuo acelerado*

2º nível (4 espaços): *esquentar metal*, *polimorfia*†

3º nível (2 espaços): *convocar relâmpagos*, *contra-mágica*

† magia nova, descrita no Capítulo 6.

AÇÕES

Lança. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 3 (1d6) de dano perfurante. Ou Ataque à Distância com Arma: +4 para atingir, distância 6/18 m, um alvo. Acerto: 3 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Geomantes são praticantes de xamanismo que acreditam que ações falam mais alto que palavras. No lugar de entrarem em comunhão com os espíritos, eles buscam estudar os movimentos naturais dos elementos e tomar atitudes que irão ganhar o favor dos elementais, sem a necessidade de conversar com eles. Geralmente atuando livres nas partes mais isoladas do mundo, eles são especialmente comuns entre os habitantes de Pandária.

PROTETOR TRIBAL

Humanóide médio (qualquer raça), qualquer tendência

Classe de Armadura 14 (armadura acolchoada e escudo)

Pontos de Vida 55 (10d8 + 10)

Deslocamento 9 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Perícias Intimidação +2, Percepção +3

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas Geralmente órquico

Nível de Desafio 1 (200 XP)

AÇÕES

Ataques Múltiplos. O protetor tribal pode realizar dois ataques: um com seu machado de batalha e outro desferindo uma pancada com seu escudo.

Machado de Batalha. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 5 (1d8 + 1) de dano cortante.

Pancada com Escudo. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 4 (1d6 + 1) de dano concussivo e o alvo é empurrado 1,5 metros para trás.

Protetores tribais são fortes guerreiros de sociedades tribais que foram encarregados de zelar por seu povo. Extremamente comuns nas sociedades órquicas, taurens e trolls, eles doam seu tempo para a guarda de sua comunidade com prazer, pois sabem que existem muitos perigos espreitando bem próximos de seu território.



Trespassar.
Por Phoroilan Gardner.

LISTAS DE CRIATURAS

CRÍATURAS POR TIPO

BESTAS

Carneiro de Montaria.....	209
Deimossabre.....	210
Dragão-Tartaruga.....	210
Espreitanoite.....	211
Falcostruz.....	211
Gato-de-Sabre.....	212
Kodo de Montaria.....	212
Manassabre.....	213
Morcego de Montaria.....	214
Raptor de Montaria.....	214
Sabre-de-Gelo.....	214
Urso da Floresta.....	215
Urso Dentilhaço.....	215
Urso do Vale Gris.....	215
Urso Pata de Gelo.....	216
Urso Pelicado.....	217

CONSTRUTOS

Efigie de Niuzao.....	73
Infernal Menor.....	205
Infernal.....	205
Mecanostruz.....	213
Totem Ativado.....	117

CORRUPTORES

Canisvil.....	195
Demonarca Menor.....	196

Diabrete Menor.....	197
Diabrete Vil.....	198
Espreitador Vil.....	199
Guarda Vil.....	200

ELEMENTAIS

Emissário do Caos.....	202
Emissário do Caos Inferior.....	201
Emissário do Caos Maior.....	203
Emissário do Caos Menor.....	202

HUMANOIDES

Caçador de Demônios.....	218
Cavaleiro Congelante.....	219
Cavaleiro Profano.....	219
Cavaleiro Sangrento.....	220
Fora-da-Lei.....	220
Geomante.....	221
Protetor Tribal.....	221

MONSTRUOSIDADE

Luniscante.....	206
-----------------	-----

MORTOS-VIVOS

Cavalo Descarnado.....	209
Sombra Antiga.....	208
Sombra Maior.....	207
Sombra Nefasta.....	208

CRÍATURAS POR NÍVEL DE DESAFIO

ND 1/8 (25 XP)

Diabrete Menor.....197

ND 1/2 (100 XP)

Carneiro de Montaria.....209

Cavalo Descarnado.....209

Dragão-Tartaruga.....210

Elekk de Montaria.....210

Falcostruz.....211

Kodo de Montaria.....212

Lobo de Montaria.....212

ND 1 (200 XP)

Emissário do Caos Inferior.....198

Sombra Maior.....207

Mecanostruz.....213

Morcego de Montaria.....214

Protetor Tribal.....221

Raptor de Montaria.....214

ND 2 (450 XP)

Diabrete Vil.....198

Emissário do Caos Menor.....198

Espreitanoite.....211

Sombra Nefasta.....208

Urso da Floresta.....215

ND 3 (700 XP)

Cavaleiro Congelante.....219

Sabre-de-Gelo.....214

Urso do Vale Gris.....216

ND 4 (1100 XP)

Caçador de Demônios.....218

Canisvil.....195

Gato-de-Sabre.....212

Geomante.....221

Sombra Antiga.....208

Urso Dentilhaço.....215

ND 5 (1800 XP)

Cavaleiro Profano.....219

Deimossabre.....210

Demonarca Menor.....197

Emissário do Caos.....198

Fora-da-Lei.....220

Luniscante.....206

Urso Pata de Gelo.....216

ND 6 (2300 XP)

Espreitador Vil.....199

Guarda Vil.....200

Infernal Menor.....205

Manassabre.....213

Urso Pelicado.....217

ND 7 (2900 XP)

Cavaleiro Sangrento.....220

Emissário do Caos Maior.....203

ND 12 (8400 XP)

Infernal.....205

O mundo de WARCRAFT é marcado pelo conflito. Forças da Aliança lutam com os exércitos da Horda pelo domínio de territórios e recursos. Forças fundamentais e aspectos divinos elegeram este planeta como o palco da batalha pela supremacia cósmica. Seres além da realidade e entidades que trazem a vida e ordem aos mundos lutam para influenciar a própria alma de Azeroth.

E muitos desses conflitos só poderão ser resolvidos com a intervenção de heróis como você!

Junte suas coisas, arregimente seus aliados e se joguem neste mundo que precisa tão desesperadamente de campeões!

Para uso com o DUNGEONS & DRAGONS 5ª Edição. Este documento busca prover a adaptação de regras necessárias para que você possa começar agora mesmo a aventurar-se no mundo de WARCRAFT.

