

ELFI

TRATTI DEGLI ELFI

Un personaggio elfo possiede alcune caratteristiche in comune con tutti gli altri elfi.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Destrezza di un elfo aumenta di 2.

Età. L'età degli elfi è estremamente varia. Tutti sono considerati biologicamente maturi attorno ai 20 anni, sebbene, dato che possono vivere diverse migliaia di anni, potrebbero essere trattati come giovani impudenti fino al compimento dei 300 anni.

Allineamento. Gli elfi amano la libertà sopra ogni cosa, ma questo non vuol dire che non sappiano apprezzare e condividere anche un forte senso di comunità. Abituati a padroneggiare dall'alba dei tempi le forze arcaniche e della natura, hanno sviluppato una certa predisposizione all'idea di superiorità rispetto alle altre razze di Azeroth.

Taglia. Un elfo possiede una corporatura snella e flessuosa e l'altezza varia da 1,8 a 2,4 metri. Sono creature di taglia Media.

Velocità. La velocità base sul terreno di un elfo è di 10,5 metri.

Addestramento nelle Armi Elfiche. Un elfo ha competenza negli archi e nelle lame da guerra.

Scururovisione. Un elfo in condizioni di luce fioca può vedere fino a 18 metri come se si trovasse in condizioni di luce intensa e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.

Linguaggi. La lingua conosciuta da un elfo cambia a seconda della sua sottorazza.

Sottorazze. Esistono tre sottorazze di elfo: kaldorei, quel'dorei e shal'dorei. Il giocatore dovrà scegliere tra una di queste sottorazze.

KALDOREI

Gli elfi della notte (o Kaldorei, "Figli delle Stelle" in Darnassiano), sono una razza potente e mistica le cui origini risalgono ai tempi antichi. L'eredità di vasta portata e antica li ha modellati in una razza di individui molto autosufficienti e autocoscienti, al limite dell'isolazionismo.

Gli elfi della notte terminarono un lungo periodo di isolamento chiamato la Lunga Veglia all'indomani della Terza Guerra, combattendo con i rifugiati dei Regni Orientali durante la battaglia del Monte Hyjal. Quindi, si unirono all'Alleanza in risposta alla presenza dell'Orda a Valtetra.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Saggezza di un Kaldorei aumenta di 1.

Occultamento. Un Kaldorei ottiene la competenza nell'abilità Furtività. Inoltre, può lanciare l'incantesimo *invisibilità* su se stesso una volta con questo tratto senza spendere slot incantesimo e senza utilizzare componenti materiali. Riacquista la capacità di lanciare l'incantesimo in questo modo dopo un riposo lungo.

Comunione con la Natura. Un Kaldorei dispone di resistenza ai danni da veleno.

Rapidità. La velocità base sul terreno di un Kaldorei aumenta a 12 metri.

Scururovisione Superiore. La scurovisione di un Kaldorei arriva fino a 36 metri.

Linguaggi. Un Kaldorei è in grado di parlare, leggere e scrivere in e Darnassiano.

QUEL'DOREI

Gli alti elfi, o Quel'dorei ("Figli di nobile nascita" in Darnassiano e Thalassiano), sono una razza discendente dagli elfi della notte nobili che lasciarono Kalimdor e si stabilirono nei Regni Orientali, fondando Quel'Thalas. Qui, crearono il Pozzo Solare, una riserva di energia magica discendente dall'antico Pozzo dell'Eternità.

Dopo l'invasione del Flagello, la maggior parte di loro ha cambiato il proprio nome in Sin'dorei, o "elfi del sangue", per commemorare i propri fratelli caduti.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma di un Quel'dorei aumenta di 1.

Intuito Arcano. Quando un Quel'dorei effettua un tiro a colpire con un incantesimo che infligge danni, mette a segno un colpo critico con un risultato di 19-20 al tiro.

Torrente Arcano. Un Quel'dorei conosce l'incantesimo *scudo*. Una volta per riposo lungo, quando utilizza questo incantesimo può recuperare punti ferita pari a 1d6 + il suo modificatore di Intelligenza.

Linguaggi. Un Quel'dorei è in grado di parlare, leggere e scrivere in Comune e Thalassiano.

SHAL'DOREI

I nobili oscuri o Shal'dorei nella lingua madre sono una razza potente e mistica di elfi che vivono a Suramar. Da quando la città è stata separata per la prima volta dal resto del mondo oltre 10.000 anni fa, non sono più veri elfi notturni e si sono evoluti dal Pozzo Oscuro in una specie elfica unica.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Intelligenza di uno Shal'dorei aumenta di 1.

Affinità Magica. Uno Shal'dorei conosce l'incantesimo *onda tonante* e può lanciarlo come incantesimo di 1° livello una volta con questo tratto e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. Inoltre, quando mette a segno un colpo critico con un incantesimo che infligge danni, può tirare un dado aggiuntivo quando determina i danni extra del colpo critico.

Occhio per le Illusioni. Uno Shal'dorei dispone di vantaggio nelle prove di abilità che effettua per smascherare gli effetti di un'illusione magica, come quelle prodotta, ad esempio, dall'incantesimo *immagine silenziosa*.

Linguaggi. Uno Shal'dorei è in grado di parlare, leggere e scrivere in Shalassiano.

EREDAR

TRATTI DEGLI EREDAR

Un personaggio eredar possiede alcune caratteristiche in comune con tutti gli altri eredar.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Intelligenza di un eredar aumenta di 2.

Età. Un eredar raggiunge la maturità attorno ai 16 anni. Non si conosce l'età dell'eredar più anziano, ma sicuramente supera i 1000 anni.

Allineamento. Gli eredar credono nella loro superiorità morale ed intellettuale rispetto alle altre razze. Coloro che seguono i dettami dei Naaru, sono zelanti seguaci della Luce e tendono al bene. Coloro che hanno deciso di abbracciare la corruzione demoniaca perseguono il male, in modo caotico o sistematico.

Taglia. L'altezza degli eredar va dai 2 ai 2,20 metri. La corporatura risulta massiccia nei maschi e magra e longilinea nelle femmine. Un eredar è una creatura di taglia Media.

Velocità. La velocità base sul terreno di un eredar è di 9 metri.

Presenza Eroica. La tenacia con la quale un eredar si lancia in battaglia è pari solo al suo credere di essere nettamente superiore ad ogni altra razza. Un eredar dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli effetti che lo rendono spaventato.

Addestramento da Combattimento Eredar. Un eredar è competente nei martelli da guerra e in qualsiasi tipo di balestra.

Competenza negli Strumenti. Un eredar ha competenza in un gruppo di strumenti da artigiano tra strumenti da gioielliere o strumenti da inventore.

Linguaggi. La lingua conosciuta da un eredar cambia a seconda della sua sottorazza.

Sottorazze. Esistono tre sottorazze di eredar: draenei, man'ari e corrotti. Il giocatore dovrà scegliere tra una di queste sottorazze.

DRAENEI

I draenei (che significa "Esiliati" nella loro stessa lingua) sono una fazione di eredar incorrotti che fuggirono dal loro pianeta natale di Argus per sfuggire alla corruzione della demoniaca Legione Infuocata. Guidati dal profeta Velen e dai divini naaru, viaggiarono in tutto il cosmo alla ricerca di un mondo sicuro su cui stabilirsi, alla fine atterrando su un pianeta che sarebbero arrivati a chiamare Draenor, o "Rifugio degli Esiliati".

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Saggezza di un draenei aumenta di 1.

Linguaggi. Un draenei è in grado di parlare, leggere e scrivere in Draenei.

Dono dei Naaru. I benevoli Naaru hanno benedetto questa razza con il sacro potere della Luce. Un eredar draenei conosce il truccetto *luce*. Quando raggiunge il 3° livello, può lanciare l'incantesimo *ristorare inferiore* una volta con questo tratto e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. Quando raggiunge il 5° livello, può lanciare

l'incantesimo *parola guaritrice di massa* come incantesimo di 3° livello una volta con questo tratto e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. La caratteristica da incantatore per questi incantesimi è Saggezza.

Resistenza all'Oscurità. Un eredar draenei dispone di resistenza ai danni necrotici.

MAN'ARI

"Man'ari" è un termine Eredun che si traduce in "esseri innaturali". "Man'ari" il più delle volte usato dai draenei per descrivere i seguaci eredar di Kil'jaeden e Archimonde, e alcuni eredar demoniaci sembrano riferirsi a se stessi come tali, tuttavia, usandolo come nome di una specie per riferirsi agli eredar della Legione Infuocata può essere considerata grammaticalmente corretta poiché Kil'jaeden si appropriava del termine per uso proprio.

Tuttavia, i man'ari si riferiscono principalmente a se stessi semplicemente come "eredar" e i draenei non si definiscono più eredar, probabilmente perché il nome è per lo più associato ai man'ari demoniaci.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma di un man'ari aumenta di 1.

Linguaggi. Un man'ari è in grado di parlare, leggere e scrivere in Eredun e Nathrezim.

Tomo delle Lingue. Un man'ari ottiene la competenza nell'abilità Arcano.

Corruzione Totale. Un eredar man'ari dispone di resistenza ai danni da fuoco. Inoltre, quando raggiunge il 5° livello, può lanciare l'incantesimo *palla di fuoco* come incantesimo di 3° livello una volta con questo tratto e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. La caratteristica da incantatore per questi incantesimi è Intelligenza.

CORROTTI (KROKUL)

I Corrotti sono una sottorazza devoluta di Draenei che vive nelle Terre Esterne, mutata dopo essere stata esposta alle energie Vili esercitate dagli stregoni degli orchi. Molte tribù si sono unite o diventate schiave degli Illidari. Quando riaprì il Portale Oscuro, molti di loro cercarono di raggiungerlo e fuggire dalle Terre Esterne.

Un'altra razza di Corrotti, chiamata con il loro nome draenei Krokul per differenziarli, si trova su Argus. Questi Krokul si nascondono su Argus dalla fuga dei draenei dalla Legione Infuocata. Sembrano leggermente diversi da quelli delle Terre Esterne, con corpi e zoccoli dritti, probabilmente perché mutati dalle energie Vili di Argus invece che dalla nebbia rossa.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di un eredar corrotto aumenta di 1.

Linguaggi. Un corrotto è in grado di parlare, leggere e scrivere in Draenei.

Abituato a Soffrire. Abituati a vivere in condizioni estreme, i corrotti ottengono vantaggio nei tiri salvezza contro malattie.

Fuggitivo. I corrotti sono competenti nell'abilità Furtività.

GNOMI

TRATTI DEGLI GNOMI

Un personaggio gnomo possiede alcune caratteristiche in comune con tutti gli altri gnomi.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Intelligenza di uno gnomo aumenta di 2.

Età. Uno gnomo è considerato completamente adulto attorno ai 30 anni e possono arrivare a vivere anche oltre 400 anni.

Allineamento. Gli gnomi sono creature curiose e generalmente buone. Anche coloro che intraprendono azioni malvagie, lo fanno più perché spinti da una forte convinzione che per una propria naturale inclinazione.

Taglia. Uno gnomo comunemente non supera i 90 centimetri di altezza ed appare come una creatura piccola, ma proporzionata. Uno gnomo è una creatura di taglia Piccola.

Velocità. La velocità base sul terreno di uno gnomo è di 9 metri.

Sucrovisione. Uno gnomo in condizioni di luce fioca può vedere fino a 36 metri come se si trovasse in condizioni di luce intensa e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.

Artista della Fuga. Uno gnomo sa sempre come uscire dalla situazioni più difficili. Ottiene competenza nell'abilità Acrobazia. Può, inoltre, usare la sua reazione per ottenere vantaggio ad un tiro salvezza su Destrezza.

Apertura Mentale. Gli gnomi sono versatili e curiosi. Ottengono competenza in due abilità a scelta.

Competenza negli Strumenti. Tutti gli gnomi sono abili inventori. Uno gnomo ottiene competenza negli attrezzi da ingegnere.

Linguaggi. Uno gnomo è in grado di parlare, leggere e scrivere in Gnomesco e Nanico.

GOBLIN

TRATTI DEI GOBLIN

Un personaggio vulperao possiede alcune caratteristiche in comune con tutti gli altri vulpera.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Intelligenza di un goblin aumenta di 2 e quello di Carisma di 1.

Età. Un goblin raggiunge la completa maturità attorno ai 20 anni e può vivere circa 100 anni.

Allineamento. I goblin sono creature intelligenti ed avide, interessate principalmente a loro stesse ed alla possibilità di concludere affari. Tendono ad allinemaneti neutrali, ma possono anche essere tra le creature più spregevoli di Azeroth

Taglia. Un goblin adulto arriva a misurare tra 1 metro e 1,2 metri, con gli esemplari femmina leggermente più alti di quelli maschi. Un goblin è una creatura di taglia Piccola.

Velocità. La velocità base sul terreno di uno gnomo è di 7,5 metri.

Il Tempo è Denaro. Un goblin sa sempre come guadagnare, che sia tempo o denaro. Ottieni competenza nell'abilità Persuasione. Inoltre, il tempo di cui necessiti per creare un oggetto è dimezzato.

Opportunista. I goblin cercano sempre di ottenere vantaggio, sia verso amici che nemici. Ottieni vantaggio nei tiri a colpire effettuati durante il primo round di qualsiasi combattimento.

Competenza negli Strumenti. I goblin amano inventare cose nuove, soprattutto se esplodono. Un goblin ottieni competenza negli attrezzi da ingegnere o nelle scorte da alchimista.

Linguaggi. Un goblin è in grado di parlare, leggere e scrivere in Goblin.

NANI

TRATTI DEI NANI

Un personaggio nano possiede alcune caratteristiche in comune con tutti gli altri nani.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza di un nano aumenta di 2.

Età. Un nano raggiunge la maturità tra i 18 ed i 20 anni e la sua aspettativa di vita supera i 200 anni.

Allineamento. I nani sono esseri che non amano le mezze misure. Tanto facili all'ira, sanno anche essere oltremodo affettuosi con i loro cari ed i loro amici. Coloro che vivono al di sotto delle montagne sono più ligi alle regole, siano esse dettate da un re o da un'oscura entità. I Granmartello, invece, sono liberi e selvaggi per natura.

Taglia. Un nano possiede una corporatura tozza e robusta e la sua altezza varia da 1,2 a 1,5 metri. È una creatura di taglia Media.

Velocità. La velocità base sul terreno di un nano è di 7,5 metri.

Scurvisione. Un nano in condizioni di luce fioca può vedere fino a 36 metri come se si trovasse in condizioni di luce intensa e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.

Addestramento nelle Armi Naniche. Un nano ha competenza nelle mazze e nelle armi da fuoco.

Forma di Pietra. Un nano dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro il veleno e di resistenza ai danni da veleno. Quando raggiunge il 3° livello, può lanciare l'incantesimo *pelle coriacea* una volta con questo tratto e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo.

Competenza negli Strumenti. I nani sono i migliori fabbri di Azeroth. Un nano ottiene competenza negli strumenti da fabbro.

Linguaggi. Un nano è in grado di parlare, leggere e scrivere in Nanico.

Sottorazze. Esistono tre sottorazze di nani: Barbabronzea, Ferroscurio e Granmartello. Il giocatore dovrà scegliere tra una di queste sottorazze.

BARBABRONZEA

Il clan Barbabronzea è il maggiore tra i vari clan nanici di Khaz Modan. Durante la Guerra dei Tre Martelli, guidarono i nani di Forgiardente contro Thaurissan e il clan Ferroscurio.

Gli stoici nani di Forgiardente sono un'antica razza di robusti umanoidi che vivono sotto le montagne innestate di Khaz Modan. I nani sotto il loro comando sono sempre stati storici alleati degli umani e si crogiolano nelle prospettive di battaglia e nelle storie di guerra.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Saggezza di un nano Barbabronzea aumenta di 1.

Gelone. I territori gelidi di Khaz Modan hanno temprato i nani Barbabronzea, i quali ottengono resistenza ai danni da freddo.

FERROSCURO

Questi nani dalla pelle scura erano precedentemente governati dallo stregone Thanurissan e gareggiarono per il controllo di Forgiardente con il clan Barbabronzea e il clan Granmartello durante la Guerra dei Tre Martelli.

Ora governati dalla regina Moira Thaurissan, vedova del defunto imperatore Dagrán Thaurissan e figlia del re Magni Barbabronzea, il clan Ferroscurio cerca di forgiare un nuovo futuro per se stesso indipendentemente dalla tirannia di Ragnaros e dei suoi servi.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di un nano Ferroscurio aumenta di 1.

Scottatura. I Ferroscurio sono abituati a lavorare nelle forgie fin da ragazzi, ottenendo resistenza ai danni da fuoco.

GRANMARTELLO

I nani Granmartello sono un tipo di nani che attualmente occupano principalmente le Entroterre e le Alture del Crepuscolo.

I nani Granmartello sono famosi per il loro stretto legame con i grifoni, trattando questi animali come pari in battaglia anziché come animali domestici, cosa che li ha portati a numerosi successi nella Seconda e Terza Guerra. Stimano anche la natura e hanno stretti legami con lo sciamanesimo.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Destrezza di un nano Granmartello aumenta di 1.

Spirito Selvaggio. I nani Granmartello vivono a contatto con le loro bestie, ottenendo competenza nell'abilità Addestrare Animali. Quando raggiungono il 3° livello, possono lanciare l'incantesimo *trova cavalcatura* una volta con questo tratto e recuperare la capacità di farlo quando completano un riposo lungo.

ORCHI

TRATTI DEGLI ORCHI

Un personaggio orco possiede alcune caratteristiche in comune con tutti gli altri orchi.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza di un orco aumenta di 2 e quello di Saggezza aumenta di 1.

Età. Un orco è considerato adulto all'età di 12 anni, dopo essersi sottoposti al rito dell' om'rigger. Raramente vivono oltre i 100 anni.

Allineamento. Nelle vene degli orchi scorre un sangue intriso di rabbia. Sebbene cerchino di tenere a bada questa furia, il loro carattere violento spesso prende il sopravvento. In ogni caso, gli orchi sanno anche essere leali verso ciò in cui credono, sia esso la famiglia, il clan o un obiettivo superiore.

Taglia. L'altezza di un orco varia da 1,8 a 2,4 metri, distribuiti su un fisico muscoloso e massiccio. È una creatura di taglia Media.

Velocità. La velocità base sul terreno di un orco è di 9 metri.

Scurovisione. Un orco in condizioni di luce fioca può vedere fino a 18 metri come se si trovasse in condizioni di luce intensa e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.

Audacia. Temprati dalle battaglie, gli orchi ottengono vantaggio nei tiri salvezza contro effetti che li rendono incapaci.

Furia Sanguinaria. La furia degli orchi è leggendaria. Quando un orco porta una creatura a 0 punti ferita con un attacco in mischia, può usare un'azione bonus per muoversi di metà del suo movimento ed effettuare un nuovo attacco in mischia contro un'altra creatura.

Vigore Empatico. Gli orchi sanno come comunicare anche con le bestie più feroci. Ottengono competenza nell'abilità Addestrare Animali.

Addestramento nelle Armi Orchesche. Un orco ha competenza nelle asce.

Linguaggi. Un orco è in grado di parlare, leggere e scrivere in Orchesco.

PANDAREN

TRATTI DEI PANDAREN

Un personaggio pandaren possiede alcune caratteristiche in comune con tutti gli altri pandaren.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di un pandaren aumenta di 2 e quello di Saggezza aumenta di 1.

Età. Un pandaren raggiunge la maturità attorno ai 20 anni e la sua vita è poco più lunga di quella di un umano.

Allineamento. I pandaren hanno imparato a dominare le proprie emozioni caotiche per contrastare la minaccia degli Sha. Di solito non si interessano delle beghe politiche e cercano di mantenere la loro neutralità o lavorare per la pace.

Taglia. L'altezza dei pandaren va dai 1,50 ai 1,80 metri. I maschi risultano molto più massicci delle femmine, ma entrambi hanno una spesso strato di grasso che li protegge. Un pandaren è una creatura di taglia Media.

Velocità. La velocità base sul terreno di un pandaren è di 9 metri.

Adiposità. La robusta costituzione dei pandaren permette loro di dimezzare i danni da caduta.

Pace Interiore. I pandaren sono famosi per le loro tecniche avanzate di meditazione che li rendono naturalmente predisposti alla serenità. Hanno bisogno di solo 4 ore al giorno per riprendere interamente le forze. Dopo tale periodo, il pandaren ottiene gli stessi benefici di 8 ore di sonno per un umano.

Gourmet. La cucina e la birra pandaren sono famose in tutta Azeroth. Un pandaren è competente in uno strumento da artigiano a scelta tra le scorte da mescitore e gli utensili da cuoco.

Raminghi del Sapere. I pandaren sono predisposti a qualsiasi tipo di sapere. Un personaggio pandaren ottiene la competenza nell'abilità Storia.

Linguaggi. Un pandaren è in grado di parlare, leggere e scrivere in Pandaren e Mogu.

REIETTI

TRATTI DEI REIETTI

Un personaggio reietto possiede alcune caratteristiche in comune con tutti gli altri reietti.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di un reietto aumenta di 2.

Età. I reietti non invecchiano, ma conservano le sembianze di quando sono stati riportati alla non morte. La loro non vita dura fino a quando la naturale decomposizione, sebbene rallentata dalla loro maledizione, non li porta alla pazzia.

Allineamento. I reietti hanno vissuto una vera e propria ordalia contro la morte. Spesso si sono risvegliati contro il loro volere ed hanno trovato un mondo più inospitale di quanto si ricordassero. Sebbene molti lottino con la loro natura maledetta, i reietti portano con sé un'inclinazione alle azioni malvagie.

Taglia. Le dimensioni dei reietti sono molto variabili, a seconda di ciò che erano in vita. Un reietto è una creatura di taglia Media.

Velocità. La velocità base sul terreno di un reietto è di 9 metri.

Scururovisione. Un reietto in condizioni di luce fioca può vedere fino a 18 metri come se si trovasse in condizioni di luce intensa e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.

Natura di Non Morto. Un reietto non ha bisogno di respirare ed ottiene resistenza ai danni necrotici.

Cannibalismo. Un reietto può cibarsi dei resti di una creatura morta entro 3 giorni e spendere Dadi Vita per recuperare punti ferita come se stesse effettuando un riposo breve.

Linguaggi. Un reietto è in grado di parlare, leggere e scrivere in Reiettico.

Sottorazze. Esistono tre sottorazze di reietti: Umani, Alti Elfi ed Elfi della Notte. Il giocatore dovrà scegliere tra una di queste sottorazze.

UMANI

Un tempo abitanti del regno di Lordaeron, gli umani sono la maggioranza tra i reietti. Convinti di essere i veri eredi dei territori di Tirisfal, hanno seguito Sylvanas Ventolesto nella creazione di Sepulcra.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma di un reietto umano aumenta di 1.

Volontà dei Reietti. La volontà degli umani reietti è incollabile. Ottengono vantaggio ai tiri salvezza contro effetti che li rendono affascinati o spaventati.

Linguaggi. Un reietto umano è in grado di parlare, leggere e scrivere in Comune.

ALTI ELFI

Dopo la caduta di Quel'Thalas, molti alti elfi furono resuscitati come non morti da Arthas Menethil. Vedendo in Sylvanas Ventolesto un modo per riscattarsi nella vendetta, hanno deciso di seguirla anche dopo la morte.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Intelligenza di un reietto alto elfo aumenta di 1.

Tocco Tombale. I reietti alti elfi non hanno dimenticato come preservare la loro salute, riuscendo a carpire come prelevarla dai vivi. Una volta per riposo lungo, quando colpisce una creatura che non sia un non morto o un costruito, può recuperare punti ferita pari a 1d6 + il suo modificatore di Intelligenza.

Linguaggi. Un reietto alto elfo è in grado di parlare, leggere e scrivere in Comune e Thalassiano.

ELFI DELLA NOTTE

Dopo la Guerra delle Spine, Sylvanas Ventolesto decise di scagliare un ulteriore attacco contro i Kaldorei resuscitando i loro caduti come non morti. Molti di questi, sentendosi abbandonati da Elune, hanno deciso di impugnare le armi contro coloro che un tempo furono i loro alleati e compagni.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Saggezza di un reietto elfo della notte aumenta di 1.

Scururovisione Superiore. La scurovisione di un reietto elfo della notte arriva fino a 36 metri.

Desiderio dell'Ombra. In vita, i reietti elfi della notte erano abiutati a vivere nell'oscurità. Ottengono competenza nell'abilità Furtività.

Linguaggi. Un reietto elfo della notte è in grado di parlare, leggere e scrivere in Darnassiano.

TAUREN

TRATTI DEI TAUREN

Un personaggio tauren possiede alcune caratteristiche in comune con tutti gli altri tauren.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza di un tauren aumenta di 2.

Età. I tauren maturano completamente attorno ai 16 anni, e vivono fino ad un secolo.

Allineamento. i tauren sono creature perlopiù pacifiche e votate al bene e alla salvaguardia della natura. Ciò non significa, però, che non siano pronti ad imbracciare le armi con potenza e ferocia per difendere ciò in cui credono.

Taglia. I tauren sono tra gli umanoidi dalle dimensioni maggiori, aggirandosi tra i 2,7 ed i 3 metri. Un tauren è una creatura di taglia Media.

Velocità. La velocità base sul terreno di un tauren è di 9 metri.

Forza Muscolare. La forza dei tauren rende i loro colpi devastanti. Quando un tauren mette a segno un colpo critico con un'arma da mischia, può tirare un dado dell'arma aggiuntivo quando determina i danni extra del colpo critico.

Vigore. Conta come una taglia più grande quando determina la tua capacità di carico e il peso che può spingere, trascinare o sollevare.

Linguaggi. Un tauren è in grado di parlare, leggere e scrivere in Taur-ahe.

Sottorazze. Esistono tre sottorazze di tauren: tauren Alto Monte, tauren di Kalimdor e taunka. Il giocatore dovrà scegliere tra una di queste sottorazze.

TAUREN ALTO MONTE

Discendenti di Huln, fiero eroe della Guerra degli Antichi, i Tauren di Alto Monte sono devoti agli spiriti della terra, dei fiumi e dei cieli. Nonostante la Legione abbia invaso le loro terre e abbia seminato la sfiducia tra di loro, le tribù di Alto Monte si ergono unite ancora una volta.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Saggezza di un tauren Alto Monte aumenta di 1.

Orgoglio dei Corno Ferreo. I fabbri di Alto Monte rivaleggiano con quelli nanici. Il tuo personaggio ottiene competenza negli strumenti da fabbro.

Dono di Cenarius. Un tauren Alto Monte conosce l'incantesimo *intralciare* e può lanciarlo una volta con questo tratto e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. Saggezza è la caratteristica da incantatore per questo incantesimo.

TAUREN KALIMDOR

Originariamente composto da numerose tribù sparse, il popolo tauren si riunì sotto lo stendardo della tribù Zoccolo Sanguinario e, dopo aver ricevuto il loro aiuto contro i centauri predatori, trovarono fedeli amici negli orchi appena arrivati nelle terre di Kalimdor.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Saggezza di un tauren aumenta di 1.

Naturalisti. L'affinità con la madre terra ti confersisce competenza nell'abilità Natura. Inoltre, ottieni competenza con le scorte da erborista.

Zoccolo di Guerra. Un tauren di Kalimdor conosce l'incantesimo *onda tonante* e può lanciarlo come incantesimo di 1° livello una volta con questo tratto e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo.

TAUNKA

I taunka sono un antico ramo degli yaungol e parenti dei tauren che si sono adattati al duro ambiente di Nordania. A differenza dei loro parenti tauren più pacifici, i taunka piegano con forza la natura e gli elementi alla loro volontà per sopravvivere.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di un tauren aumenta di 1.

I Taunka sono i Taunka. I taunka hanno imparato a vivere in condizioni ostili ed a soggiogare gli elementi. Quando effettuano un attacco con arma, possono aggiungere 1d6 danni da freddo extra. Non può più riutilizzare questa capacità finché non completa un riposo lungo.

Benedizione di Fosco Gelo. Forgiati dalle fredde terre di Nordania, i taunka possiedono resistenza ai danni da freddo.

TROLL

TRATTI DEI TROLL

Un personaggio troll possiede alcune caratteristiche in comune con tutti gli altri troll.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di un troll aumenta di 2 e quello di Destrezza aumenta di 1.

Età. I troll maturano completamente attorno ai 17 anni, e vivono fino a 80 anni. Sono conosciuti anche casi di troll che hanno abbondantemente superato tale età, ma solo grazie alla benedizione dei Loa.

Allineamento. i tauren sono creature perlopiù pacifiche e votate al bene e alla salvaguardia della natura. Ciò non significa, però, che non siano pronti ad imbracciare le armi con potenza e ferocia per difendere ciò in cui credono.

Taglia. I troll sono alti e longilinei, aggirandosi tra i 2,2 ed i 2,5 metri. Un troll è una creatura di taglia Media.

Velocità. La velocità base sul terreno di un troll è di 10,5 metri.

Rigenerazione. Le capacità rigenerative dei troll sono straordinarie. Durante un riposo lungo, guadagni un dado ferita aggiuntivo. Inoltre, quando vieni curato da un qualsiasi effetto, aggiungi sempre il tuo bonus competenza ai punti ferita riguadagnati.

Berserk. I troll sono famosi per le loro doti di combattimento in situazioni di difficoltà. Se ci sono almeno due creature nemiche entro 1,5 metri, puoi infliggere 1d6 danni extra con un attacco con arma da mischia. I danni aggiuntivi sono dello stesso tipo dell'arma.

Resistenza Voodoo. I troll ottengono resistenza ai danni necrotici e da veleno.

Addestramento nelle Armi Troll. Un troll è competente negli archi e nelle armi da lancio.

Linguaggi. Un troll è in grado di parlare, leggere e scrivere in Zandali.

UMANI

TRATTI DEGLI UMANI

Un personaggio umano possiede alcune caratteristiche in comune con tutti gli altri umani.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma di un umano aumenta di 2 e altri due punteggi di caratteristica a scelta aumentano di 1.

Età. Un umano raggiunge la maturità tra i 18 e i 20 anni e vive meno di un secolo.

Allineamento. Gli umani non tendono ad alcun allineamento in particolare. Presso di loro è possibile trovare il meglio e il peggio che gli esseri viventi hanno da offrire.

Taglia. L'altezza e la corporatura possono variare drasticamente da un umano all'altro, oscillando tra gli 1,5 e gli 1,8 metri o più. A prescindere dalla sua effettiva altezza, un umano è una creatura di taglia Media.

Velocità. La velocità base sul terreno di un umano è di 9 metri.

Diplomazia. Gli umani sono riusciti a colonizzare Azeroth grazie alla loro furbizia e alle loro doti da affabulatori. Ottieni competenza nell'abilità Persuasione.

Volontà di Ferro. Gli umani ottengono vantaggio nei tiri salvezza contro effetti magici e non che li rendono incapaci.

Linguaggi. Un umano è in grado di parlare, leggere e scrivere in Comune.

VULPERA

TRATTI DEI VULPERA

Un personaggio vulpera possiede alcune caratteristiche in comune con tutti gli altri vulpera.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Intelligenza di un vulpera aumenta di 2 e quello di Carisma di 1.

Età. Un vulpera raggiunge la maturità tra i 18 e i 20 anni come gli umani, ma le condizioni di vita alle quali sono sottoposti nel deserto di Vol'dun raramente permettono loro di vivere oltre i 60 anni.

Allineamento. I vulpera sono creature intelligenti e tenaci, sebbene non amino gli scontri. Dedicandosi alla ricerca ed al commercio, hanno imparato a non interessarsi troppo di faccende etiche.

Taglia. Un vulpera adulto arriva a misurare massimo attono ad 1,2 metri. Un vulpera è una creatura di taglia Piccola.

Velocità. La velocità base sul terreno di uno gnomo è di 9 metri.

Temprato. I vulpera sono abituati a vivere in condizioni estreme. Hanno bisogno solo di un riposo breve per recuperare un livello di indebolimento.

Bussola Interiore. I vulpera hanno un naturale senso dell'orientamento. Ottiene competenza nell'abilità Sopravvivenza e, finché è all'aperto, sa sempre la posizione del Nord.

Borsa Senza Fondo. Nonostante siano piccoli ed esili, i vulpera hanno imparato ad ottimizzare lo spazio delle proprie bisacce. Conta come una taglia più grande quando determina la tua capacità di carico.

Linguaggi. Un vulpera è in grado di parlare, leggere e scrivere in Vulpera e Zandali.