**World of Warcraft®: Mists of Pandaria™**

**Perguntas Frequentes – Setembro de 2012**

**P: O que é *World of Warcraft®: Mists of Pandaria™*?**

A tensão crescente entre Aliança e Horda desencadeou uma guerra aberta. O estrondo dos canhões escurece os céus enquanto esquadras navais ao redor do globo espalham sangue pelos mares. Enquanto o confronto de exércitos mortais leva o mundo ao caos, um continente – antes protegido por brumas impenetráveis – surge em meio aos oceanos meridionais. Não há dúvidas de que esta nova terra rica em recursos estará no epicentro de um conflito mundial. Seria a nova região de Mists of Pandaria a salvação de Azeroth? Ou será este novo campo de batalha o estopim que levará Aliança e Horda à beira da destruição total?

*Mists of Pandaria* é o quarto conjunto de expansão para o aclamado MMORPG da Blizzard Entertainment, *World of Warcraft*. A nova expansão abre uma nova e exótica região para ser explorada pelos heróis e oferece uma ampla variedade de novos recursos e conteúdos que darão aos jogadores ainda mais opções para aproveitar o game.

Para informações sobre a narrativa e o universo de *Mists of Pandaria*, incluindo detalhes sobre a raça pandaren, diversos personagens-chave, as facções, além da história de Pandária, consulte a seção [Universo & Enredo](#LoreAndStory) deste documento.

***JOGABILIDADE MISTS OF PANDARIA***

**P: Quais são as características de *World of Warcraft: Mists of Pandaria*?**

A nova expansão apresenta uma grande variedade de novos recursos e sistemas, incluindo um novo continente, uma nova raça, uma nova classe e muito mais:

* **Nova Raça Jogável – Pandaren:** Decida a qual facção se aliar, Aliança ou Horda, com a primeira raça neutra de *World of Warcraft* e explore sua área inicial exclusiva: a Ilha Vagante.
* **Nova Classe Jogável – Monge:** Desvende os segredos da arte marcial pandaren e combata como causador de dano, cura, ou tanque.
* **Novo Continente:** Explore a exuberante Floresta de Jade, o traiçoeiro Monte Kun-Lai, e outras novas áreas exóticas de Pandária projetadas para jogadores de nível alto.
* **Cenários:** Reúna alguns amigos para cumprir objetivos comuns, como planejar a defesa contra uma invasão de monstros, em um novo e flexível tipo de desafio JxA.
* **Modos "Desafio" de Masmorra:** Domine o desafio definitivo contra o tempo para cinco jogadores e ganhe recompensas de prestígio em um novo modo de masmorra que colocará à prova suas habilidades de decisão e de coordenação.
* **Combates de Mascotes:** Desafie as mascotes de outros jogadores utilizando sua própria coleção em um novo minigame tático. Eleve o nível de suas companhias e descubra novas mascotes na natureza para aumentar sua coleção.
* **Nível Máximo Elevado a 90:** Aprenda novas e poderosas magias e habilidades enquanto explora zonas desconhecidas e encara o desafio dos novos conteúdos.
* **Novo Sistema de Talentos**: Personalize seu personagem e o ajuste ao seu estilo de jogo em um reformulado e melhorado sistema de talentos.

**P: O que é a classe monge? Como ela se difere das demais classes do jogo?**

O monge é um especialista em artes marciais que se destaca em combates corpo a corpo de curta distância e pode exercer a função de tanque (Mestre Cervejeiro), causador de dano (Andarilho do Vento), ou cura (Tecelão da Névoa), dependendo da especialidade escolhida pelo jogador. Os monges acumulam energia por meio de uma combinação de socos, chutes, e outros golpes básicos de artes marciais, e então a liberam para desencadear poderosos golpes especiais, como golpes fatais e potentes curas. Assim como a maioria das classes do jogo (com exceção dos cavaleiros da morte), os monges iniciam sua jornada no nível 1.

**P: Quais raças podem ser monges?**

Como começaram a se aproximar de membros da Horda e da Aliança, diversos mestres de Pandária começaram a ensinar os segredos de suas artes marciais milenares a seus novos aliados. Atualmente, cada raça, com exceção dos goblin e dos worgen, pode seguir os caminhos dos monges.

**P: Em qual momento os personagens pandaren escolhem a qual facção irão se aliar?**

Os pandaren que se atrevem em explorar o mundo além de sua terra natal iniciam sua jornada na Ilha Vagante, uma nova área inicial para personagens pandaren de nível 1 a 10 na qual eles são submetidos a uma série de testes. Além disso, eles encontrarão personagens tanto da Aliança quanto da Horda antes de alcançarem Kalimdor ou os Reinos do Leste. Os pandaren permanecem neutros durante a maior parte de suas missões em Ilha Vagante, porém, antes de deixá-la, os jogadores precisarão tomar uma decisão crucial: se aliar permanentemente à Aliança ou à Horda. Após esta definição, o personagem será tratado nas cidades, nas missões e nas interações com outros personagens como qualquer outro membro da facção escolhida. Escolha com sabedoria, pois uma vez tomada, esta decisão é irreversível (a não ser por meio do serviço de Troca de Facção).

**P: Quais classes estão disponíveis para os jogadores pandaren?**

Atualmente, os pandaren podem escolher entre caçadores, magos, sacerdotes, ladinos, xamãs, guerreiros, e, obviamente, monges. Eles não podem se tornar cavaleiros da morte, druidas, paladinos, ou bruxos.

**P: Que conteúdo de fim de jogo os jogadores encontrarão no nível 90?**

Um dos nossos principais objetivos de design com *Mists of Pandaria* é oferecer aos jogadores uma ampla variedade de conteúdo e diferentes tipos de jogabilidade ao alcançarem o nível máximo, além das tradicionais masmorras heroicas, raides, e missões diárias. Pensando nisso, apresentamos três novos recursos principais nesta nova expansão – cenários, modos desafio para masmorras de cinco jogadores, e combates de mascotes – focados em aperfeiçoar a experiência de fim de jogo com a qual os jogadores já estão acostumados.

Eis alguns conteúdos nos quais estamos trabalhando no momento que os jogadores poderão aproveitar ao atingir o nível 90:

* Uma variedade enorme de **missões diárias** com histórias que mudam e se desenvolvem na medida em que você completa o conteúdo das missões com o passar do tempo
* Diversos **cenários** baseados em equipe, em complemento às masmorras, nos quais os jogadores podem entrar e ganhar pontos de valor e equipamento
* **Nove masmorras**, incluindo seis completamente novas exclusivas de Pandária com modos normal e heroico, e três novas heroicas inspiradas nas clássicas masmorras Monastério Escarlate e Scolomântia
* **Modos desafio** para todas as nove novas masmorras projetados para oferecer um desafio ainda maior se comparado às versões Heroicas, todos eles devidamente acompanhados de recompensas transmogrificáveis épicas.
* Uma variedade de **novas facções** para se aliar, oferecendo mecânicas de jogo e recompensas exclusivas
* **Dois novos Campos de Batalha** oferecendo diferentes objetivos e estilos de jogo JxJ, além de uma **nova Arena**
* **Três raides** apresentando encontros épicos com temíveis vilões, cada uma delas dotada de Localizador de Raide, além de modos normal e heroico
* **E mais…** Nosso objetivo é oferecer uma grande variedade de conteúdo para jogadores de nível 90 poderem aproveitar a expansão tanto no lançamento quanto no futuro.

**P: O que são os Cenários?**

Cenários são um novo tipo de desafio JxA projetados para grupos de três jogadores. A novidade exige que os jogadores se agrupem para completar determinados objetivos. Por exemplo, você pode ser convocado a ajudar uma mestra cervejeira pandarena a terminar sua obra-prima fermentada em meio a uma tempestade e, depois, escoltá-la a um templo próximo enfrentando os perigos da tormenta e de ataques constantes. Uma vez lá, você usará os poderes da nova bebida para ajudar a derrotar um vilão e seus seguidores.

Apesar de não existirem requisitos específicos de classe, os jogadores precisarão trabalhar juntos para cumprir os objetivos característicos de cada cenário. Os cenários serão instanciados e estão sendo projetados para serem completados entre 10 a 30 minutos. *Mists of Pandaria* também será lançado com um “Localizador de Cenário,” similar aos já existentes Localizador de Masmorras e ao Localizador de Raides, que ajudará os jogadores a encontrarem facilmente um grupo.

**P: O que são os Modos Desafio para masmorras de cinco jogadores?**

Desafio é um modo novo e avançado para todas as nove masmorras de cinco jogadores de *Mists of Pandaria*. Ele é voltado para aqueles que procuram o teste definitivo de suas habilidades de coordenação e habilidade. Nos modos desafio, os jogadores são desafiados a completar uma masmorra para cinco jogadores da forma mais rápida e habilidosa possível. O modo desafio de uma masmorra eleva a dificuldade além da versão Heroica, incluindo inimigos mais mortais e uma mecânica completamente nova que exigirá um trabalho de equipe ainda mais especializado. Dependendo do desempenho do grupo, os jogadores receberão prêmios de prestígio à altura, tais como montarias, títulos, conquistas ou artes de armadura especiais que podem ser utilizadas com a transmogrificação para personalizar o visual de um personagem. A inspiração para os modos desafio vêm de eventos como as incursões de 45 minutos do Barão Rivendare na masmorra original de Stratholme, ou a incursão cronometrada da masmorra Zul’Aman para o Urso Guerreiro Amani.

Queremos que os modos desafio sejam um teste para as habilidades do jogador, por isso se os jogadores possuem armas ou equipamentos mais poderosos do que aqueles disponíveis na própria masmorra, os atributos desses itens serão reduzidos a um nível determinado a partir do início do desafio. Desta forma, os jogadores terão a mesma chance de vitória, estejam eles utilizando equipamentos da masmorra ou itens épicos de raides heroicas. Independentemente do equipamento, estes novos modos se manterão tão desafiadores no final da expansão quanto eram no início.

**P: O que são os combates de mascotes?**

Em *Mists of Pandaria* apresentaremos um novo minigame tático que permite aos jogadores lançarem sua coleção de mascotes contra a de outros jogadores (ou contra criaturas especiais com as quais você pode se deparar na natureza) em uma batalha estratégica baseada em turnos. As mascotes subirão de nível à medida que ganham experiência em campo e cada uma delas terá seu próprio conjunto de atributos, como níveis de ataque e defesa. Com o aumento de nível, os jogadores poderão escolher quais habilidades suas mascotes poderão aprender, cada uma dotada de qualidades táticas específicas. Durante os combates de mascotes os jogadores poderão alternar os ajudantes estrategicamente dependendo de qual adversário enfrentará ou de quais habilidades podem ser úteis contra um inimigo específico.

Os jogadores poderão caçar aproximadamente 250 mascotes selvagens ao longo de toda Azeroth, cada um com níveis e atributos aleatórios. Posteriormente, será possível personalizar as mascotes atribuindo nomes a elas. Também estamos planejando outros recursos, como o Diário das Mascotes, mostrando onde e como capturar ajudantes selvagens, atributos e conquistas específicas, e uma maneira de incorporá-los às batalhas JxJ.

O combate de mascotes foi criado para ser completamente independente da progressão principal de seu personagem. Além disso, as recompensas não trarão vantagens adicionais em situações JxJ ou JxA típicas, como Campos de Batalhas ou raides, apesar de certamente ajudar a passar o tempo enquanto você espera seu grupo se recompor de alguma lavada vergonhosa.

**P: O que podemos esperar para as masmorras e as raides?**

Cada raide em *Mists of Pandaria* terá três níveis de dificuldade: normal (10 e 25 jogadores), heroica (10 e 25 jogadores), e um terceiro modo especialmente preparado e acessível apenas pelo Localizador de Raide (apenas 25 jogadores). Ficamos muito felizes em ver como tantos jogadores puderam vivenciar o conteúdo da raide Alma Dracônica (patch 4.3) da *Cataclysm* – principalmente o encontro culminante com Asa da Morte – seguido do lançamento do Localizador de Raide. Nosso objetivo é seguir oferecendo níveis de dificuldade ainda mais altos para aqueles que procuram as recompensas e os desafios mais épicos.

No lançamento pretendemos ter seis masmorras completamente novas (com modos normal e heroico), além de três novos modos heroicos para masmorras clássicas, incluindo dois baseados em Monastério Escarlate e um baseado em Scolomântia. Também planejamos três raides contando com novos e malignos vilões e 16 encontros memoráveis com demônios ancestrais até então ocultos sob as brumas por milênios, além de dois poderosos chefes de raide que podem ser encontrados aterrorizando Pandária no mundo exterior.

**P: Quais são as novas áreas?**

O continente de Pandária será formado por sete enormes áreas para jogadores de nível 85 ou superior, enquanto os novos jogadores começarão suas aventuras e uma área inicial exclusiva e separada da terra-natal pandaren. Desde a revelação de *Mists of Pandaria* na BlizzCon adicionamos duas novas áreas para os jogadores explorarem – Selva Krasarang e Ermo do Medo – aumentando substancialmente o tamanho do continente (as áreas existentes não foram simplesmente divididas) e expandido a variedade das paisagens já selvagens e diversas de Pandária. Eis cada uma dessas áreas e como elas são conhecidas:

* **Floresta de Jade:** Aventureiros de nível alto aterrissarão na exuberante Floresta de Jade. Nela, eles encontrarão algumas raças nativas de Pandária, como o Jinyu e o Hozen, que lembram peixe e macaco, respectivamente.
* **Vale dos Quatro Ventos:** Contando com colinas verdes e campos agrícolas pandaren exuberantes, o Vale dos Quatro Ventos é o local onde os viajantes encontrarão a lendária cervejaria Malte do Trovão.
* **Monte Kun-Lai:** Em meio a um terreno montanhoso gélido e traiçoeiro, os jogadores encontrarão os Shado-Pan, um grupo secreto responsável por guardar um dos segredos mais sombrios de Pandária.
* **Estepes da Cidade Longa:** Aqui, uma enorme muralha separa as planícies e florestas verdejantes de Pandária de uma desolada terra esquecida deixada para trás no rastro dos vorazes e insaciáveis mantídeos.
* **Selva Krasarang:** Uma densa camada de floresta ocupando a costa mais ao sul de Pandária, a Selva Krasarang abriga ruínas perdidas e um conjunto de ilhas bastante perigosas.
* **Ermo do Medo:** A terra-natal dos mantídeos, agora tomada pelo Sha do Medo, foi corrompida e transformada em uma horripilante terra esquecida formada por pântanos e paisagens desérticas. Os jogadores precisarão trilhar seu caminho rumo à toca da própria rainha mantídeo e expurgar a fonte de toda a corrupção.
* **Vale das Flores Eternas:** Este vale verdejante no centro de Pandária abriga um poder secreto que remonta à era dos Titãs. O complexo da cidade, no fundo, será um segundo lar para os jogadores. Entretanto, aqueles de nível máximo precisarão defendê-la contra novas e diferentes ameaças diárias.
* **Ilha Vagante:** Os aventureiros pandaren que buscam um mundo além de Pandária iniciam suas jornadas aqui, em uma misteriosa ilha que aparenta se mover constantemente.

**P: Que mudanças estão sendo feitas no sistema de talentos?**

Estamos realizando uma série mudanças significativas em como as especializações e os talentos das classes funcionam em *Mists of Pandaria*. Para começar, sua especialização agora é completamente independente das suas opções de talento. Quando você atinge o nível 10, você continua escolhendo uma das três especializações (ex.: Sacerdote de Disciplina, Sagrado, Sombra) para determinar sua função, estilo de jogo, e a quais habilidades específicas seu personagem terá acesso. Além disso, você receberá mais de suas especializações definindo habilidades à medida que cresce em nível.

Em segundo lugar, o sistema de talento foi completamente reprojetado. Em determinados intervalos de nível (15, 30, 45, 60, 75, e 90), os jogadores agora poderão escolher um dos três poderosos talentos disponíveis. Todas as três especializações terão acesso às mesmas três opções de talento, e nosso objetivo é assegurar que estas escolhas sejam atraentes para todas as três especializações, sem opções "obrigatórias" óbvias para nenhuma delas. Por exemplo, guerreiros de nível 15 poderão escolher um dos três talentos de movimento disponíveis: Implacável, que reduz permanentemente o tempo de recarga de Investida; Dose Dupla, que permite ao guerreiro carregar duas vezes antes da incidência de um intervalo de espera; ou Armipotente, que derrubar um alvo no chão e o atordoa seguido de uma Investida. Uma vez escolhido um talento de uma série específica, os outros dois ficam bloqueados, mesmo que você atinja o nível da próxima série de talento. Queremos que os jogadores possam modificar a construção de talento independentemente de sua especialização e sem precisar visitar um instrutor de classe. Este novo sistema é projetado para oferecer aos jogadores centenas de opções distintas e significativas para a construção da jogabilidade de seu personagem.

Para uma ideia de como o sistema funcionará, confira a [calculadora de talentos de Mists of Pandaria](http://us.battle.net/wow/pt/game/mists-of-pandaria/feature/talent-calculator) no site oficial de World of Warcraft. Nela você poderá criar configurações para sua classe favorita utilizando as árvores de talentos mais recentes em desenvolvimento.

**P: Por que o sistema de talentos está sendo reformulado?**

Nosso objetivo é definitivamente oferecer aos jogadores opções de personalização de personagem mais significativas e eliminar as construções de talento "receita de bolo". Tivemos um sucesso apenas parcial com este objetivo em *Cataclysm*, pois diversos talentos continuavam obrigatórios para determinadas especializações. Além disso, algumas das combinações de talentos seguiam particularmente desinteressantes ou nada empolgantes. Oferecendo automaticamente como parte da sua escolha de especialização o benefício dos talentos até então "obrigatórios", e autorizando qualquer especialização a selecionar qualquer talento, esperamos oferecer aos jogadores decisões mais significativas e interessantes a tomar em relação aos seus personagens.

**P: Os jogadores poderão voar em Pandária?**

Ao chegar a Pandária, os jogadores não poderão voar até alcançarem o nível 90. Apesar de a habilidade de voar ser uma grande conveniência uma vez que os jogadores completaram o conteúdo, nós podemos oferecer uma experiência de missão muito mais agradável, recompensadora e variada se os jogadores estiverem (na maioria das vezes) com os pés no chão.

***MISTS OF PANDARIA* UNIVERSO & ENREDO**

**P: Como a história de Mists of Pandaria se desenvolve?**

Oferecendo uma mudança de ritmo única frente ao caos onipresente de *Cataclysm*, *World of Warcraft: Mists of Pandaria* se volta à exploração e a potencial colonização de um único e extenso novo continente. A aventura se desenrolará ao longo de várias fases:

**Mists of Pandaria:** A experiência inicial da expansão se concentra na descoberta e na exploração de Pandária. Os jogadores tanto da Horda quanto da Aliança precisarão cooptar habitantes locais para seu lado do conflito... porém, estas ações trarão consequências imprevisíveis e desastrosas. A devastadora energia "Sha", uma manifestação física de sentimentos negativos até então trancafiada durante milhares anos, volta à tona com a chegada da guerra às margens de Pandária. A batalha pela conquista de corações e mentes dos pandarens ganha um novo significado uma vez que as trevas do Sha levam o continente ao caos. Além de outras coisas, a energia Sha contamina os ferozes mantídeos, desencadeando um pavoroso enxame. Enquanto isso, os senhores da guerra Mogu voltam a se encontrar com seus antigos aliados Zandalari em uma tentativa de recuperar a glória imperial de outrora. Longe deste reabastecimento da Aliança e da Horda, os jogadores precisam solucionar questões locais enquanto descobrem mais sobre a enigmática raça pandaren... e sobre suas próprias origens.

**A Campanha Pandária:** Iniciando proximamente após o **lançamento** de *Mists of Pandaria*, uma série de atualizações de conteúdo irá aprofundar a história da campanha da Aliança e da Horda no novo continente. A campanha começará quando as frotas chegarem e reivindicarem as margens sul de Pandária, desfigurando permanentemente a região. Enquanto o Rei Varian Wrynn luta para reunir a Aliança para um considerável contra-ataque, Garrosh Grito Infernal irá batalhar para transformar divergentes partes da Horda em uma frenética máquina de morte. Contando uma curva narrativa completa, a Campanha Pandaren chegará ao ápice em uma raide que irá recompor o equilibro do poder no mundo de Azeroth.

**P: Quem são os pandarens?**

Os pandarens são uma raça antiga e inteligente exilada totalmente do mundo desde os tempos da grande Cisão que separou os continentes de Azeroth.

Se uma única característica pudesse resumir a cultura pandaren, esta seria curtir o momento. Eles encaram a vida com entusiasmo. Um pandaren faz tudo com vigor, concentração, e intensidade. Cada refeição é um evento. Cada momento com a família é valorizado. Cada projeto ou trabalho artístico exige dedicação total. Cada cochilo é tirado como se fosse o último! Os pandarens trabalham bastante, jogam pesado, lutam como animais, amam com suas almas, contam histórias fantásticas inimagináveis, bebem como... eles mesmos, e dormem como uma pedra.

Em geral, os pandarens demoram a se zangar e preferem solucionar problemas por meio de ações previamente planejadas. Porém, debaixo de toda esta civilidade, *existe* uma fera contida. Quando um pandaren se volta ao combate, cada golpe ressoa com o peso de todo seu corpo. Curtir “o momento” também significa se perder em meio à fúria da batalha; um monge pandaren em combate possui punhos de concreto e um rugido que ressoa a quilômetros de distância.

Apesar disso, derrubar um pandaren é um bom negócio. No continente de Pandária, sentimentos negativos como medo, raiva, ou desespero podem literalmente se materializar e causar problemas. Justamente por isso os pandarens cultivam uma vida tranquila de harmonia interior e concentração. Conflitos, não importa o quão amargos sejam, uma vez resolvido são esquecidos rapidamente com alguns goles gelados. O senso de paz interior dos pandarens e o amor que possuem pela vida é algo contagiante. Passe um tempo com um pandaren e você também não irá querer outra coisa a não ser curtir o momento.

**P: Por que Pandária se manteve escondida por todo este tempo?**

Um rastro de névoa envolveu Pandária desde os tempos da grande Cisão e do reinado do último imperador pandaren. Antes disso, navios adentravam as brumas e se perdiam sem rumo antes de retornar ao oceano aberto. Quanto aos pandarens, eles olhavam em direção aos mares cobertos pela névoa e presumiam que o restante do mundo havia perecido à Cisão.

Em algum momento no despertar do Cataclismo, a névoa abruptamente se esvaeceu. As esquadras navais da Aliança e da Horda, empenhadas em batalhas ao redor do mundo devido à ofensiva do Chefe Guerreiro, de repente encontraram um novo continente onde anteriormente os mapas mostravam mar aberto. Com as duas facções levando suas contendas a um conflito global, o combate por Azeroth toma agora um novo rumo.

Por que as brumas se dissolveram neste momento crucial da história do mundo? As respostas pairam em torno da vontade do último imperador e residem no coração deste desconhecido novo continente...

**P: O que é a área inicial dos pandaren, a Ilha Vagante?**

Há muitas gerações, um pandaren particularmente corajoso chamado Liu Lang resolveu encontrar o que se escondia por detrás das névoas afixando uma vela nas costas de uma tartaruga gigante. A tartaruga se desenvolveu à medida que a vontade de explorar o mundo de Lang cresceu. Outros se juntaram a ele até finalmente uma colônia completa de pandarens exploradores navegarem o oceano, vivendo em cima da mutante “Ilha Vagante.” Apesar de a Ilha Vagante não ter feito paradas em muitos anos, aqueles que vivem nela seguem imbuídos pelo espírito de aventura.

Chen Malte do Trovão é um nativo de Ilha Vagante, assim como o é cada jogador que optar por criar um personagem pandaren. Eles são uma raça rara, em geral muito mais aventureira do que seus parentes há muito perdidos e enclausurados em Pandária.

**P: Todos os pandaren se juntarão à Aliança ou à Horda?**

Assim como é raro um pandaren ser tomado pelo desejo de vagar pelo mundo, também não seria comum que ele se sentisse compelido a se aliar por vontade própria a uma facção como a Horda ou a Aliança. Apenas aqueles convencidos de que estas facções são a chave para a cura de Azeroth comprometerão sua fidelidade a uma delas.

A decisão de se unir a uma facção tem um grande preço pessoal, já que colegas pandaren que se juntarem à facção oposta – incluindo amigos e familiares – não darão mais notícias tão cedo. Pandarens que decidirem se juntar à Aliança ou à Horda devem tomar esta decisão com base em valores compartilhados e convicções pessoais em relação à visão de mundo que o grupo possui sobre a melhor maneira de prosseguir pós-Cataclismo.

Guiando a decisão de aderir a uma facção, duas filosofias pandaren concorrentes prevalecem em Ilha Vagante. Aqueles que seguem o caminho de Houjin são impulsivos, prontos para a ação, e práticos. Os discípulos de Houjin acreditam que os fins justificam os meios, logo eles devem encontrar os que compartilham dos mesmos ideais na Horda. Já aqueles que se aventuram pelo caminho de Tushui são mais contemplativos, focados nos ideais abstratos de justiça e moralidade. Aprendizes de Tushui acreditam que uma vida digna é a única que vale a pena viver, e deve descobrir que a solidez da Aliança está mais alinhada as suas crenças.

Cada jogador pandaren precisará tomar esta difícil decisão já no início de suas aventuras. Entretanto, a grande maioria da população pandaren continua seguindo seu caminho tradicional de isolamento e neutralidade.

**P: Quais são os líderes ou figuras importantes dos pandarens para a Horda e Aliança?**

Depois dos eventos climáticos da Ilha vagante, dois monges pandaren viajarão pelo mundo ao lado dos jogadores para espalhar a sabedoria da raça.

**Aysa Canta Nuvens** é uma seguidora Tushui. Ela acredita na vida venerável através da meditação, treinamento rigoroso e convicção moral. Descrita como graciosa e equilibrada, Aysa alcançou uma forma impecável e um refinado intelecto por meio da prática diligente. Para Aysa, seguir o caminho Tushui é defender o que é correto acima de tudo. Ela acredita que o sucesso em qualquer empreendimento nunca justifica atos desonrosos. Enquanto a Aliança é composta de uma mistura de culturas, Aysa se sente atraída pelos elevados ideais que solidificaram a união da Aliança.

**Ji Pata de Fogo**, um seguidor direto da filosofia Houjin, acredita que a inércia é a maior virtude. Ji crê que é honrado defender o lar e a família, não importa o preço. Extrovertido, apaixonado, e não indicado para conselhos muito profundos, ele está sempre pronto para a briga. Ji foi atraído pela praticidade desconexa que define a Horda. Embora isso vá lhe custar um preço muito alto, Ji irá carregar a bandeira da Horda ao deixar Ilha Vagante.

**P: Os Pandaren possuem uma história de interação com a Horda ou a Aliança?**

Pandarens nômades são muito raros, mas alguns feitos ficaram gravados. Uma brava alma que marcou sua passagem pelos anais da história de Azeroth foi o mestre cervejeiro Chen Malte do Trovão. Os jogadores de Warcraft III podem se recordar de seu encontro com Rexxar em missões bônus do jogo, nas quais trabalhou junto com Thrall para fundar a nova pátria dos orcs em Durotar. Depois disso, ele acompanhou heróis como Vol’jin e a Grã-senhora Jaina Proudmore na libertação de Theramore e na proteção da Horda prestes a sua aniquilação. Como nunca ficou parado por muito tempo, Chen partiu, sempre em busca dos ingredientes para a bebida perfeita. Os jogadores serão capazes de saber mais sobre suas aventuras na terra pandaren.

**P: Qual é a historia por trás dos monges Pandaren?**

Há aproximadamente 12 mil anos, o império conhecido como Pandária era liderado por uma raça monstruosa de senhores de guerra conhecidos como os Mogu (ver abaixo). Os capatazes Mogu proibiam seus escravos de portarem armas. Durante esses tempos sombrios, os monges pandaren tentaram levantar os ânimos de seus irmãos e irmãs sitiados. Os mestres cervejeiros contavam histórias, e eram os curandeiros que ajudavam a tecer uma sociedade oprimida diante de tanta escuridão.

Quando o império Mogu começou a cair, os pandarens viram uma oportunidade de revolução. Como não possuíam armas, eles treinaram o povo para lutar com seus próprios punhos e pés. Eles dominaram o uso da energia positiva – ou chi – que os deixava poderosos. A revolução em si foi sangrenta e causou uma perda terrível de combatentes e civis, mas, finalmente os Mogu foram derrubados e um novo império nasceu.

Apesar de os monges pandaren terem incorporado armas aos seus ataques, eles continuaram focados no chi como fonte de poder e ainda são implacáveis no combate corpo-a-corpo. No decorrer dos eventos de Ilha Vagante, os monges pandaren irão viajar por lugares chave de Azeroth, compartilhando sua sabedoria com jovens aprendizes da Aliança e da Horda.

**P: Que tipo de ameaças os aventureiros enfrentarão em Pandária?**

O fato de Pandária ser isolada não significa que o continente está livre do conflito. Perigos iminentes, novos e antigos, ameaçam subjugar o império com a chegada dos jogadores.

**Os Mogu** são uma raça antiga de monstruosos senhores da guerra que fundaram o primeiro império através da conquista e opressão. Eles escravizaram as raças nativas da região, fazendo-as trabalharem construindo estruturas de imponente majestade, algumas das quais ainda resistem. Mestres na magia da carne, eles garantiram seu domínio através de experimentações cruéis. Apenas dominando o combate desarmado, os pandaren conseguiram derrubar esse terrível regime. Depois do colapso das brumas, os Mogu remanescentes se uniram a antigos aliados e tentam retomar o império fundado pelos seus ancestrais.

**Os Mantídeo** são uma raça inteligente e evoluída de insetos que vem ameaçando o povo de Pandária desde os tempos pré-históricos. Apesar de sua sociedade ter uma rainha, eles não operam como uma colmeia. Os Mantídeo agem com uma astúcia própria, o que os torna formidáveis no combate individual e incontroláveis quando seus números convergem. Cada geração de mantídeo, choca em números incríveis, e assim, o enxame se move na direção de Pandária, devorando tudo pelo caminho. Somente os mais fortes retornam. Apesar de os antigos Mogu terem conseguido proteger suas terras construindo uma gigantesca muralha entre eles e os mantídeo, o enxame requer todo tipo de defesa, de outra forma, o cerne de Pandária será destruído.

Finalmente, **Sha** é a energia sombria de Pandária. Um legado deixado pelo último imperador pandaren. Medo, dúvida, desespero, raiva, violência e ódio são as emoções associadas ao Sha – emoções que podem se manifestar sozinhas se não forem controladas. Mortais incautos podem ser possuídos pelas energias negativas do Sha tornando-se encarnações de pura raiva ou medo. Quando a Aliança e a Horda trouxerem sua guerra para a costa de Pandária, essas emoções negativas ameaçarão devorar o continente.

**P: Que outras raças surgirão em Pandária?**

Após um milênio de isolamento de Azeroth, uma série de raças nativas sem precedentes se desenvolveu junto aos pandarens.

Ferozes e impetuosos, os **hozens** são uma raça de vida curta. Eles têm sua própria linguagem suja e a determinação de sempre obter as melhores posições, não importa o quão ineptos sejam seus esforços. Apesar de os pandarens respeitarem a fome pela vida destes seres, a cautela é permanente devido ao caos criado por tamanha imprudência. Os sempre em expansão hozens são muitas vezes a desgraça dos vizinhos jinyus, e cabe aos pandarens exercerem o papel de pacificadores persistentes.

Os trabalhadores e anfíbios **jinyus** represam os rios para criar lagos ao redor dos quais constroem seus lares. Os jinyus vivem sob um rígido sistema de castas, com guerreiros e sacerdotes escolhidos já na infância. Muito dos anciões jinyus são Waterspeakers. Colocando um cetro no rio, estes sábios ouvem o conhecimento da ilha à medida que ele flui água abaixo. Quaisquer acontecimentos em contato com os rios chegarão aos ouvidos dos Jinyus, dando aos Waterspeakers a oportunidade de se conectar com o futuro. Enquanto os pandarens refutam a estrutura excessivamente rígida do modo de vida jinyu, eles mantêm grande reverência ao poder de prever o que está por vir.

As **serpentes das nuvens** são uma raça inteligente de seres que lembram dragões. Elas existem em uma variada gama de cores intensas. Algumas podem ser de um verde brilhante das copas das árvores pelas quais voam, enquanto outras podem ser de um azul cintilante dos riachos ou o vermelho impactante das chamas – a beleza delas sempre complementa a amada terra natal. Os pandarens muitas vezes irão levar as divertidas criaturas da infância para o mundo adulto, já que a inteligência e a velocidade fazem delas excelentes montarias. Enquanto muitas se tornaram corruptas ou perigosas, a grande maioria convive alegremente com os outros habitantes da ilha.

As demais raças exclusivas incluem os perigosos lagartos **saurok**, os diminutos e supersticiosos **grômulos**, os sujos **virmengues**, e a feroz tribo nômade **yaungol**.

**P: Quais novas facções aguardam os aventureiros de Pandária?**

**Os Shado-Pan:** Os mais bravos e disciplinados lutadores pandaren, os Shado-Pan foram criados pelo último imperador pandaren para lutar contra a energia negativa Sha que permeava o continente. Parte de suas atribuições também envolve patrulhar a poderosa muralha que protege a terra-natal dos pandarens da perigosa raça dos mantídeo. Eles estão abertos à ajuda de qualquer um que possua a bravura e a habilidade para ajudá-los nesta missão sagrada.

**Os Nobres Celestiais:** Quatro poderosos espíritos ancestrais sempre vigiaram as terras dos pandarens. Yu'lon, a Serpente de Jade; Xuen, o Tigre Branco; Chi Ji, o Grou Vermelho; e Niuzao, o Boi Negro. Cada um de seus quatro templos irá recrutar aventureiros impetuosos dispostos a servir.

**O Lótus Dourado:** Situado no centro de Pandária está o Vale das Flores Eternas, um local ancestral de grande poder existente desde os tempos dos Titãs. O Vale e suas águas mágicas foram usados outrora como arma pelos Mogus. Entretanto, após sua destruição decidiu-se isolá-lo de qualquer intruso. O Lótus Dourado é uma ordem de sacerdotes e lutadores pandaren que defende e mantém esta terra sagrada. Os membros deste grupo são especialmente escolhidos na infância por um dos quatro Nobres Celestiais.

**Os Klaxxi:** Guardiões da cultura mantídeo, estes estoicos senhores concluíram que sua própria rainha foi corrompida e precisa ser destruída. Apesar de evitarem estranhos, pode ser possível conquistar a confiança dos Klaxxi e obter acesso a suas armaduras e armas exclusivas.

**Ordem da Serpente das Nuvens:** Esta ordem de guerreiros voadores foi criada há muito tempo, durante as guerras Zandalari. Ganhe seu respeito e eles revelarão os segredos do treinamento da serpente das nuvens para que ela se torne uma leal montaria.

**Os Lendários:** Esta pacífica facção foi encarregada de manter a salvo a história e a cultura dos pandarens. Exploradores intrépidos podem utilizá-los a seu favor coletando artefatos históricos pelo mundo

**Os Lavradores e os Pescadores:** Humildes fazendeiros e mestres da pesca, esses verdadeiros “homens da terra” formam as facções consideradas a espinha dorsal da vida civil em Pandária. Ao oferecer ajuda a estes artesãos você colherá grandes recompensas, incluindo a chance de desenvolver e gerenciar sua própria fazenda dentro do jogo.