**BIBLIA DE PERSONAJES: CRÓNICAS DE BADRA**

**ALIANZA DEL ALBA (Protagonistas)**

| **Atributo** | **Lance** | **Mirth** | **Wini** | **Faris** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Raza** | Humano (Oculto) / Huésped de Nyxaroth | Espíritu del Bosque (Puck) | Bruja | Djinn (Marid) |
| **Título** | El Fragmento, El Huésped | El Trapacero | La Replicante | El Eremita |
| **Habilidad** | Magia cruda e inestable, resistencia al dolor. Más tarde, instintos de cazador y acceso al poder de Nyxaroth. | Sigilo absoluto, robo de objetos, charla con animales y plantas. | Mímica Arcana (copia hechizos al 70%), magia oscura, sigilo y espionaje. | Magia elemental suprema (agua, tormentas), vasto conocimiento arcano. |
| **Personalidad** | Obstinado, valiente, soñador. Carga con un idealismo que la realidad se encarga de resquebrajar. | Cobarde pero leal, juguetón, hedonista. Filosofía de "vivir y dejar vivir", a menudo en conflicto. | Tímida, desconfiada, intelectualmente insaciable. Se envalentona con la magia, su verdadero lenguaje. | Gruñón, impaciente, pero con un fondo de profunda piedad y pesar. Sabe que su tiempo se acaba. |
| **Debilidad** | Manipulable por su necesidad de pertenencia. Ignora voluntariamente su verdadero origen. | Su curiosidad y tendencia al robo lo meten en problemas constantes. No comprende la maldad verdadera. | Celos patológicos (hacia Luna), baja autoestima, incapacidad para trabajar en equipo. | Desvanecimiento acelerado de su poder y salud. Un error monumental en su pasado. |
| **Fortaleza** | Resiliencia inquebrantable. Soporta el dolor físico y emocional para proteger a los suyos. | Velocidad, conexiones en el mundo natural y no humano. Amigo incondicional. | Genio mágico adaptativo. Una fuerza de la naturaleza cuando se centra. | Sabiduría milenaria. Es el faro que guía al grupo a pesar de su amargura. |
| **Pecado** | **Negación.** Rehúsa aceptar que es el catalizador involuntario de la extinción humana. | **Gula (de experiencias).** Roba sin pensar en las consecuencias, poniendo en riesgo a todos. | **Orgullo.** Su necesidad de demostrar superioridad (frente a Luna, frente a todos) nubla su juicio. | **Arrogancia.** En su juventud, abrió un portal a otra dimensión por pura ambición de conocimiento. |
| **Arrepentimiento** | No haberse involucrado antes, por una falsa sensación de justicia. | **Ninguno.** No se arrepiente de sus acciones, solo de que a veces salgan mal. | No haber pedido ayuda a tiempo, lo que llevó a la muerte de su madre. | Haber desatado el sufrimiento que ahora amenaza con devorar el mundo. |
| **Anhelo** | Ser digno de amor y respeto. Encontrar un lugar al que pertenecer. | Vivir aventuras eternas con sus amigos, comer, beber y reír. | Que Luna la admire y reconozca su poder. Demostrar que es la mejor. | Redimirse. Demostrar que su vida, a pesar del error, tuvo un propósito final positivo. |

**LA SOMBRA CREIENTE (Antagonistas)**

| **Atributo** | **Umar** | **Basik** | **Laila** | **Ghul & Ifrit** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Raza** | Vampiro (Ascendido) | Desconocida (Quizás Cambiaformas o Demonio menor) | Híbrido (Banshee/Bruja) | Djinn (De clase inferior: Ghul y Ifrit) |
| **Título** | El Ascendido, El Hierofante | El Susurrador | La Lamentación | Los Gemelos Voraces |
| **Habilidad** | Fuerza y velocidad vampírica, estrategia militar, manipulación demoníaca. | Manipulación maestra, espionaje, economía, tortura sádica. | Grito paralizante de la banshee, magia corrupta, sigilo absoluto. | Ghul: Canibalismo regenerativo. Ifrit: Piromancia y violencia pura. |
| **Personalidad** | Calculador, despiadado, rencoroso. Desprecia su origen humano y ve a todas las razas como ganado. | Mentiroso, sádico, traicionero. Un sociópata que disfruta del sufrimiento ajeno como un arte. | Psicópata, leal sólo a Umar. No tiene deseos propios, sólo el eco de la voluntad de su amo. | Violentos, hedonistas y simples. Ghul es glotón, Ifrit es colérico. Son herramientas de destrucción. |
| **Debilidad** | Luz solar, objetos de pureza ancestral. Su arrogancia lo puede cegar. | El tiempo corre en su contra. Sus amos lo presionan, lo que lo lleva a cometer errores. | Esquizofrenia violenta. Su percepción de la realidad es frágil y puede ser manipulada. | Poca inteligencia estratégica. Se distraen fácilmente con sus vicios (comida y matanza). |
| **Fortaleza** | Ejército, recursos económicos, vida milenaria de experiencia. | Conocimiento íntimo de los deseos y debilidades de todos, especialmente de Umar. | Hibridación le da una gama única de poderes ofensivos. Devoción fanática. | Fuerza bruta y poder crudo. Son increíblemente difíciles de derrotar en combate directo. |
| **Pecado** | **Herejía.** Busca traer demonios al plano mortal para purgar las "razas impuras". | **Todos.** No tiene moral ni código. Su existencia es un pecado contra la vida. | **Desolación.** Goza con la miseria y la muerte, alimentándose de ella. | **Gula (Ghul) e Ira (Ifrit).** Son la encarnación de sus vicios sin ningún tipo de restricción. |
| **Arrepentimiento** | **Ninguno.** Cree que su camino es el de la evolución y la pureza. | **Ninguno.** | Creer que no es lo suficientemente digna para Umar. | **Ninguno.** Se regocijan en su naturaleza. |
| **Anhelo** | Ver la aniquilación total de su antigua raza y el amanecer de una era de oscuridad gobernada por él. | Cumplir el mandato de sus amos (posibles demonios o dioses antiguos oscuros) que lo colocaron aquí. | Servir a Umar con cada fibra de su ser hasta el final. | Satisfacer sus apetitos para siempre. Ghul: comer. Ifrit: matar. |

**LA IGLESIA DEL ÚNICO VIGILANTE (Antagonistas/Facción Gris)**

Una organización poderosa y corrupta que pretende traer a "Los Astrales" (entidades cósmicas) a este plano, creyendo que son ángeles o dioses. Operan desde **Ciudad del Este**.

* **Alto Eclasiarca Nills:** Líder fanático y visionario. Cree que el fin (la llegada de los Astrales) justifica cualquier medio.
* **Oswal:** Mercader de armas y espía. Primo de Charles. Provee a la iglesia de recursos y información del exterior.
* **Olak:** Señor del mercado negro de Ciudad del Este. Controla el tráfico de esclavos, venenos y ofrece "tributo" (huérfanos) a Laila.
* **Charles:** Ambitioso jefe del bajo mundo. Aspira a gobernar Ciudad del Este. Tiene espías en el palacio y fue el mandante del intento de asesinato de Luna de pequeña.

**PERSONAJES PODEROSOS & FACciones**

* **Mahamut (Dragón de Tierra):** Un anciano dragón lento y sabio, maestro de Faris. Posee piel antimagia y lamenta haber ayudado en el pasado a abrir un portal a otra dimensión.
* **Leon (Elfo):** Un elfo altivo y rápido, hábil arquero y mago del bosque. Rehúsa su destino como futuro rey de su pueblo por preferir la vida de aventurero.
* **Mark (Paladín Humano):** Un guerrero de la iglesia, cazador y estratega. Utilizado por la iglesia, su fe comienza a resquebrajarse al descubrir su corrupción. Frío y desconfiado.
* **Luna:** **La Amada que no Corresponde.** Hija del Lord de la Ciudad, militar, fría y calculadora. Es la **"Espada de Hielo"**. Oculta una profunda tristeza y soledad tras una fachada arrogante. Culpa a los humanos por la muerte de su padre, un héroe militar. Su anhelo es ser digna de su legado.
* **Draven:** Hijo y heredero del Emperador Malakai II ("El Tirano de las Sombras"). Enigmático, reservado y reflexivo. Una incógnita que puede ser la mayor esperanza o la peor pesadilla.

**CASAS NOBLES DE BADRA (Trasfondo Político)**

1. **Casa de la Rosa Negra (Umar):** Maestros de la diplomacia y las artes oscuras. La casa de Umar.
2. **Casa de la Espada de Hielo (Luna):** Maestros del combate y el honor. La casa de Luna.
3. **Casa del Lobo de Plata (Madre de Luna):** Feroces guerreros conocidos por su valentía en batalla.
4. **Casa de la Sombra Oscura (Laila):** Astutos y expertos en artes oscuras. La casa de Laila.
5. **Casa de la Tormenta de Fuego:** Dominadores de la magia elemental destructiva.
6. **Casa de la Llave de Oro:** Poderosos gracias al comercio y la riqueza.
7. **Casa de las Alas de Ébano:** Misteriosos dominadores de la magia de las sombras y el vuelo.

**ENTIDADES COSMICAS & TRASFONDO**

* **Nyxaroth:** Una entidad oscura antigua que habita en el interior de Lance. No es un dios, sino un parásito/paraje cósmico que busca manifestarse. Lance es su "Fragmento" en el mundo.
* **Dioses Antiguos:** Malak (Luz), Talab (Oscuridad), Wabb (Amor), Ananke (Necesidad). Son fuerzas distantes y abstractas, quizás dormidas o indiferentes al conflicto mortal.
* **Lady Elara:** Madre de Lance y antigua Doncella de la Iglesia. Su destino y su papel en la huida de Lance son un misterio crucial.
* **Los Orcos:** El ejército de Umar. Creados para la guerra, brutales y con una vida útil de apenas 3 años. No temen a la muerte, sino a no morir en batalla.

**SISTEMA DE RAZAS DE BADRA**

**1. HUMANOS (*Homo Sapiens Sapiens*)**

* **Profesiones Predominantes:** Político, Estratega Militar, Mercader, Artesano, Granjero, Soldado, **Mago** (aunque raro y a menudo autodidacta).
* **Debilidad Racial:** La guerra (son sus principales instigadores y víctimas), el engaño, la manipulación (son extremadamente susceptibles a ella, especialmente por demonios), la envidia, la ambición desmedida.
* **Rangos de Poder/Prestigio:**
  + **Principiante:** Ciudadano común, soldado raso.
  + **Intermedio:** Oficial militar, mercader exitoso, mago con entrenamiento formal.
  + **Avanzado:** Lord, Gran Estratega, Archimago (extremadamente raro).
* **Notas:** La raza más numerosa y adaptable, pero también la más fracturada y corruptible. Su corta vida los hace impulsivos y desesperados por dejar un legado.

**2. ORCOS (*Orcus Brutus*)**

* **Profesiones Predominantes:** **Guerrero**, Mercenario, Forjador de armas brutales.
* **Debilidad Racial:** **Fuego** (lo temen instintivamente), su corto lapso de vida (3 años máximo) que los impulsa a la batalla constante, inteligencia táctica limitada.
* **Rangos de Poder:**
  + **Principiante:** Cría de guerra.
  + **Intermedio:** Guerrero de infantería.
  + **Avanzado:** Campeón, Jefe de Guerra.
* **Notas:** Creados para la guerra. No cultivan, no construyen civilización; solo saquean y pelean. Respetan únicamente la fuerza bruta.

**3. ESPECTROS (*Spiritus Luctus*)**

* **Profesiones Predominantes:** Ninguna en el sentido mortal. Custodios de lugares olvidados, portadores de presagios, recordatorios vivientes (o muertos) de tragedias pasadas.
* **Debilidad Racial:** **La tristeza y la melancolía** (pueden disiparse si se "resuelve" su trauma o si son forzados a sentir alegría, lo que es una tortura para ellos), objetos de consagración.
* **Rangos de Poder:**
  + **Avanzado:** Fantasma, Apparición.
  + **Supremo:** Poltergeist, Espectro Ancestral, Dolor Viviente.
* **Notas:** No eligen su estado. Son almas atrapadas por un dolor tan profundo que las ancla al plano mortal. Su mera presencia congela el alma y siembra la desesperación.

**4. ELFOS (*Elfos Altus*)**

* **Profesiones Predominantes:** **Mago**, **Estratega Militar**, **Político**, Recolector de conocimientos, **Creador de Vida** (jardineros mágicos, domesticadores de bestias exóticas), Artesano exquisito.
* **Debilidad Racial:** **La luz solar artificial o mágica intensa** (daña sus ojos sensibles y debilita su magia natural), arrogancia, desconexión de los problemas "menores" de las razas de vida corta.
* **Rangos de Poder:**
  + **Principiante:** Aprendiz, Ciudadano.
  + **Intermedio:** Hechicero, Diplomático, Oficial.
  + **Avanzado:** Archimago, Lord Élfico, General.
* **Notas:** Longevos, sabios y terriblemente arrogantes. Creen ser los guardianes naturales del mundo y ven a las otras razas como niños destructivos.

**5. BANSHEE (*Spiritus Lamentum*)**

* **Profesiones Predominantes:** **Ira, Destrucción**. Heraldo de la muerte, guardián de linajes malditos, instrumento de venganza.
* **Debilidad Racial:** **La tristeza verdadera y la pena** (puede silenciar su grito), símbolos de paz y redención (que les causan dolor físico).
* **Rangos de Poder:**
  + **Avanzado:** Banshee.
* **Notas:** No una raza, sino una maldición o transformación que recae通常mente sobre mujeres de ciertos linajes. Su grito anuncia la muerte y puede matar por sí mismo o paralizar de terror.

**6. TROLLS (*Terrae Custos*)**

* **Profesiones Predominantes:** **Plantar el bosque y resguardarlo**. Guardianes de lugares naturales sagrados, canteros instintivos.
* **Debilidad Racial:** **La luz solar directa** (los petrifica temporalmente o los debilita enormemente), la contaminación y la destrucción de su territorio.
* **Rangos de Poder:**
  + **Principiante:** Joven Troll.
  + **Intermedio:** Troll territorial.
  + **Avanzado:** Anciano Troll, Guardián de Raíz.
* **Notas:** Seres lentos, terrosos y territoriales. No son malvados, pero defenderán su parcela de bosque con una fuerza y ferocidad incomparables.

**7. TÓTEMS (*Spiritus Nexus*)**

* **Profesiones Predominantes:** **Comunicación con el plano astral** (donde residen los ángeles dormidos). Meditadores, interpretadores de sueños, chamanes.
* **Debilidad Racial:** **La destrucción de la naturaleza** (su poder está ligado a ella), la falta de fe, el ruido y la contaminación espiritual.
* **Rangos de Poder:**
  + **Principiante:** Aprendiz Chamán.
  + **Intermedio:** Chamán, Vidente.
  + **Avanzado:** Espíritu Tótem, Avatar Terrenal.
* **Notas:** Son raros y suelen vivir en tribus aisladas. Actúan como puentes entre el mundo físico y el espiritual, pero el plano astral es caótico y peligroso.

**8. DJINN (*Spiritus Ignis/Aqua*)**

* **Profesiones Predominantes:** Seres de pura energía y magia. **Concededores de deseos** (a menudo de forma retorcida), eruditos, guardianes de lugares de poder, **magos de nivel supremo**.
* **Debilidad Racial:** **La vida orgánica mundana** (la encuentran caótica y repulsiva a largo plazo), la libertad (a menudo están atados a un objeto o lugar), la ingratitud.
* **Rangos de Poder:**
  + **Principiante:** Jinni menor (asociado a un elemento menor).
  + **Intermedio:** Jinni (control de un elemento).
  + **Avanzado/Supremo:** **Marid** (maestría sobre elementos mayores como océanos o tormentas), Ifrit (maestría del fuego infernal).
* **Notas:** Creados del humo y el fuego sin humo. Sus motivaciones son inescrutables para los mortales. Un deseo concedido por un Djinn siempre tiene un precio catastrófico.

**9. WENDIGOS (*Wendigo Psychopathy*)**

* **Profesiones Predominantes:** **Cazador**. Depredadores solitarios, símbolos de hambre y avaricia insaciables.
* **Debilidad Racial:** **El no tener miedo** (su poder se alimenta del terror de sus víctimas), el fuego, la plata.
* **Rangos de Poder:**
  + **Principiante:** Afflicted (humano recién transformado).
  + **Intermedio:** Wendigo plenamente desarrollado.
* **Notas:** No una raza natural, sino una maldición que nace de la práctica de canibalismo en condiciones extremas. Representan el hambre infinita.

**10. ESPÍRITUS DEL BOSQUE (*Spiritus Sylvae*)**

* **Profesiones Predominantes:** **Recolector**. Guardianes de claros secretos, guías de caminantes perdidos (si se les muestra respeto), tricksters.
* **Debilidad Racial:** **La vida urbana y la industria** (los envenena), la promesa rota, el hierro frío.
* **Rangos de Poder:**
  + **Principiante:** Duende, Lutin.
  + **Intermedio:** Puck (como Mirth), Dryad.
* **Notas:** Juguetones y caprichosos, pero peligrosos si se les enfada. Ven el mundo en términos de reciprocidad y respeto por la naturaleza.

**11. DRAGONES (*Draconis Sapiens*)**

* **Profesiones Predominantes:** **Estratega Militar** (a escala épica), Erudito, Guardián de conocimiento arcano, Juez de otras razas.
* **Debilidad Racial:** Su propia **arrogancia** y orgullo, la avaricia (por coleccionar conocimiento u objetos), la pereza (pueden dormir durante siglos).
* **Rangos de Poder:**
  + **Avanzado:** Dragón Adulto.
  + **Supremo:** Gran Wyrm, Dragón Ancestral (como Mahamut).
* **Notas:** Seres de inteligencia y poder colosales. Consideran las guerras de las razas menores como entretenimiento trivial o molestias irritantes.

**12. TENGU (*Avis Corvus Sapiens*)**

* **Profesiones Predominantes:** Espías, asesinos, maestros de artes marciales, guardianes de lugares montañosos sagrados, herreros de armas únicas.
* **Debilidad Racial:** **La luz solar directa y prolongada** (debilita sus poderes de ilusión y los vuelve vulnerables), la arrogancia (disfrutan del juego mental y a veces subestiman a sus oponentes), el deshonor.
* **Rangos de Poder:**
  + **Intermedio:** Tengu guerrero o espía.
* **Notas:** Criaturas humanoides con rasgos de cuervo o ave rapaz. Son maestros del engaño, el sigilo y la estrategia. Valoran el honor y el cumplimiento de un contrato por encima de todo, pero su concepto de honor es retorcido y alienígena para otras razas.

**13. GNOMOS (*Terrae Faber*)**

* **Profesiones Predominantes:** Ingenieros, inventores, alquimistas, mineros, joyeros, relojeros.
* **Debilidad Racial:** **La luz solar directa** (prefieren vivir en submundos y talleres subterráneos; la luz les daña la vista sensible), la estupidad y la falta de lógica, la deuda impaga.
* **Rangos de Poder:**
  + **Principiante:** Aprendiz de taller.
  + **Intermedio:** Artesano, Ingeniero.
* **Notas:** Obsesionados con los mecanismos, la precisión y el valor intrínseco de los materiales. Ven el mundo como una máquina gigante que puede ser desmontada, entendida y mejorada. Su avaricia no es por el oro, sino por el conocimiento práctico y los minerales raros.

**14. HADAS (*Lux Sylvae*)**

* **Profesiones Predominantes:** **Recolectoras** de esencias, emociones y momentos. Encantadoras, illusionistas menores, polinizadoras de plantas mágicas.
* **Debilidad Racial:** **El hierro frío** (quema su piel y nulifica su magia), la promesa rota (físicamente las debilita), la luz artificial y la contaminación (corrompe su naturaleza).
* **Rangos de Poder:**
  + **Principiante:** Hada menor (sílfide, duendecillo).
  + **Intermedio:** Hada noble (Nyx, Driade mayor).
* **Notas:** Seres de pura magia y naturaleza. No son buenas ni malas, sino que operan bajo una lógica de "trueques" y "favores" que a los mortales les resulta caprichosa y peligrosa. Un favor de un hada nunca es gratis.

**15. DEMONIOS (*Daemonum Obscurus*)**

* **Profesiones Predominantes:** Corruptores, tentadores, señores de la guerra infernal, arquitectos de pesadillas, **manipuladores**.
* **Debilidad Racial:** **El tiempo** (su existencia en el plano mortal es limitada y les exige una gran cantidad de energía; deben ser invitados o encontrar anclajes), los símbolos de fe verdadera (no solo religiosos, sino de esperanza pura y desinteresada), su propio orgullo.
* **Rangos de Power:**
  + **Avanzado:** Súcubo, Incubo, Diablo menor.
  + **Supremo:** Señor del Abismo, Archidemonio, Príncipe de las Tinieblas.
* **Notas:** Seres de pura energía negativa y caos. No buscan la destrucción total, sino la corrupción y el sufrimiento eternos, que son su maná y su forma de arte. Sus planes son milenarios y retorcidos.

**16. ÁNGELES (*Caelestis Indifferens*)**

* **Profesiones Predominantes:** Jueces, verdugos, forces of order, guardians of cosmic balance.
* **Debilidad Racial:** **El libre albedrío y la emoción humana** (que no pueden predecir ni controlar por completo), la **duda** (rara vez la sienten, pero cuando ocurre, es devastadora para ellos), ser forzados a actuar contra su naturaleza (ej: mostrar misericordia cuando su mandato es castigar).
* **Rangos de Poder:**
  + **Avanzado:** Ángel menor (Mensajero, Guardián).
  + **Supremo:** Serafín, Querubín, Powers, Thrones.
* **Notas:** No son "buenos" en el sentido humano. Son instrumentos de una voluntad superior o de leyes cósmicas abstractas. Su "justicia" puede ser tan implacable y aterradora como la crueldad de un demonio. Su mayor debilidad es su rigidez.

**17. HOMBRES LOBO (*Lycanthropus Ferox*)**

* **Profesiones Predominantes:** **Cazadores**, rastreadores, mercenarios, berserkers.
* **Debilidad Racial:** **La plata** (envenena su sangre y detiene su regeneración), **la luz de la luna llena** (que los fuerza a transformarse y los enloquece con sed de sangre, perdiendo el control), la wolfsbane.
* **Rangos de Poder:**
  + **Principiante:** Infectado reciente (poco control).
  + **Intermedio:** Hombre lobo con control parcial sobre su transformación.
* **Notas:** Una maldición, no una raza. Extienden su maldición a través de mordeduras. En su forma bestial, son puro instinto de caza y destrucción. Son esclavos de su naturaleza depredadora.

**18. BRUJAS (*Saga Magus*)**

* **Profesiones Predominantes:** **Mago**, alquimista, herborista, consejera oculta, fabricante de pactos.
* **Debilidad Racial:** **No tienen una debilidad física universal.** Su mayor vulnerabilidad es su **ambición** (las lleva a hacer pactos desastrosos) y su **aislamiento** (las hace desconfiadas y paranoicas, impidiendo que se organicen).
* **Rangos de Poder:**
  + **Principiante:** Aprendiz, bruja de pueblo.
  + **Intermedio:** Hechicera, miembro de un coven.
  + **Avanzado:** Archimaga, Bruja Ancestral.
* **Notas:** Humanas (o ex-humanas) que han obtenido poder a través del estudio, la genética o pactos con entidades superiores. Son desconfiadas por naturaleza, incluso entre ellas. Creen que el conocimiento justifica cualquier medio.

**19. VAMPIROS (*Nosferatu Sanguinis*)**

* **Profesiones Predominantes:** **Estrategas militares**, políticos, espías, señores de la noche, patrones de las artes oscuras.
* **Debilidad Racial:** **La luz solar directa** (los quema hasta convertirlos en ceniza), la estaca en el corazón, el fuego, el ayuno prolongado (los vuelve bestiales), su **arrogancia** y nostalgia por su humanidad perdida.
* **Rangos de Poder:**
  + **Avanzado:** Vampiro recién convertido, Siervo.
  + **Supremo:** Vampiro Ancestral, Señor de la Noche (como Umar).
* **Notas:** Malditos con inmortalidad y poder, pero esclavizados por su sed de sangre. Ven a los humanos como ganado. Su larga vida los convierte en maquiavélicos estrategas, pero también los ancla al pasado, haciéndolos predecibles.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Los Buenos | Protagonista | Amigo del principal | La amada que no corresponde | La amada verdadera | Mentor |
| Nombres | Lance | Mirth | Luna | Wini | Faris |
| Raza | Humano VOL 1, Linch en Vol 2 | Espíritus del Bosque | Humana | Bruja | Djinn |
| Habilidad | Aprendis de Mago, alumno de Faris, en la primera parte de la novela, cazador de otras razas en la segunda parte. | Mejor amigo de Lance, Recolector de objetos misticos, mayormente varatijas sin ningún uso. Rapido y sigiloso | Militar, estadisticas y politica. | Magia, sigilo, espionaje, deducción, conocimiento de las artes oscuras, manipulación. | Mago nivel supremo, de tipo Marid: Los marid son los djinns más poderosos. Son conocidos por su fuerza y su capacidad de controlar los elementos. |
| Personalidad | Energica, valiente, obstinado al principio, idealiza la vida y lo correcto. | Cobarde, escurridiso, fiel, protector, pero con la filosofia de correr antes de pelear. Nunca avandonaría a sus amigos. | Fria, calculadora, doble cara, pasado misterioso, y con ligamenes no correctos para su raza. | Timida, atenta, desconfiada, a sufrido mucho por haber nacido bruja, las otras razas desconfian de ella, pero aún así su hambre de conocimiento es insaciable. | Misteriosa, desconfiada y reservada, pero aun cariñosa y atenta con las razas inferiores. |
| Devilidad | La manipulación, mayormente muy obstinado. | Su ignorancia del mundo humano, el no cree en el mal o en el bien, cree solo en lo divertido de la situación, sin embargo esta devilidad lo meterá en problemas a él y a sus acompañantes. | El querer siempre más y no estar dispuesta a dar nada de ella si no tiene algo a cambio. | La manipulación, su debilidad es el amor por Lance, la falta de atención la hace sufrir, ella haría cualquier cosa, buena o mala por Lance. | La vejes, sus fuerza , salud, poderes y conocimiento lo abandonan cada día a una velocidad sumamente rapida. |
| Fortaleza | El esforzarse constantemente, aun si tiene que sufrir o hacerse daño. | Velocidad, sigilo, conexiones con las otras razas | Fuerza, inteligencia, contactos politicos. | La magia oscura, la resistencia a otros poderes y el aprender nuevos hechisos al verlos por primera ves, puede replicar casi todos los hechisos a un 70%. | Su conocimiento y su don de guia, aún tiene poderes increibles de su raza. |
| carácter | Soñador, correcto, se mete en problemas que generelmente se crean a su alrededor, un poco vago y peresoso. | Ladrunzuelo que no puede contenerse si el objeto que quiere es brillante, generalmente no sabe que es o para que sirve, pero no se puede detener si lo quiere. | Engañoso, jobial, pero a lo interno triste y solitario, al ser la hija unica del lord de la ciudad le da la apariencia de arrogante y desalmada. | Ella sabe que es fuerte y se vanagloria de su poder, no le gusta mostrar debilidad y mucho menos depender de los otros, no sabe trabajar en grupo y por eso mete en problemas a los demas. | Gruñon, poca tolerancia, como un abuelo que te quiere mucho y te quiere dejar con su conocimiento. |
| pecado | No acordarse de donde es originario, y no saber que por culpa de él, toda la raza de los humanos esta a punto de morir. | El robar en el pasado, el no ser bien visto por los humanos y a su raza. | Complacer a su padre, no querer el bien a los otros sin una ganancia personal. Culpar a los humanos por la muerte de su padre, el antiguo campeon militar. | Siempre tener celor de Luna, creer que todo es una competencia de egos entre ellas. | Desconocido. |
| arrepentimiento | En la primera parte de la historia, no querer tener parte de la historia y no involucrarse en el conflicto por no creer que es justo. | Ninguna. | No ser autentica con ella misma, creer que ya es tarde para cambiar su personalidad y lo que los otros ven en ella. | No saber pedir ayuda, perder a su madre por creer que podía con todos en una antigua lucha. | traer el sufrimiento a este tiempo, por culpa de su ego y la busqueda de conocimiento. |
| otros anelos del personaje | Querer ser digno en los ojos de los otros. | Querer tener aventuras, comer, tomar, y pasarsela bien con sus amigos de una manera irresponsable. | Ser digna como la hija de un heroe, su padre. | Que Luna le diga que ella es la mejor, ella tiene conversaciones internas en las que imagina que Luna se expone o se muestra cómo debil en comparación a ella, cada ves que tiene esas conversaciones internar se rie malvada mente, lo malo es que cuando se rie de esa manera el grupo sabe el porqué de la riza. | Poder demostrar que fue importante en su tiempo, y que pudo ayudar a detener lo que él originó, a destrucción de las razas buenas. |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| Los Malos | Principal | Secuas traicionero | La idolatra | los generales | EL ejercito |
| Nombres | Umar | Basik | Laila | Ghul e Ifrit |  |
| Raza | Vampiro | Desconocida | Banchi y bruja | Djinn | Orcos |
| Personalidad | Calculadora, mortal, politica, militar, naturaleza destructiva, mentirosa, rencoroza, el gusta humilla y degradar a las otras razas inferiores, en especial a los humanos, aunque el fue uno, pero según él ya evoluciono. | El que le habla al oido a su señor Umar, el que manipula y maneja los hilos según su interes o el de sus verdaderos amos. | Malvada, violenta, le gusta el sufrimiento de todo lo vivo, se alimenta de la maldad de este mundo, entre más sufrimiento exista ella se alegrará más. | Gemelos complacientes con sus vicios y excesos, realizan las ordenes de su amo, unicamente porque les da placer a sus propios vicios, a Ghul le encanta la carne humana, sea de niños o mujeres jovenes, su apetito no tiene limite, el de Ifrit es la violencia el placer de matar. El ver el momento de apagar un alma o arrebatar una vida, en lo que lo motiva en su existir. | Son torpes y no muy inteligentes, se caracterizan en castas, estas castas se escogen antes de los 8 meses, violentos y salvages desde temprana edad. Respetan y siguen al más fuerte, como lo son los generales de Umar. |
| Devilidad | La manipulación de los demonios, la Luz, los objetos puros. | El tiempo que transcurre, no es tan rapido como sus amos le han ordenado, su tiempo se acaba y él lo sabe, lo que hace que sea poco fino en su estrategia. | Tiene una visión limitada de la realidad, no sabe donde termina la realidad y donde termina su esquisofrenia violenta. | El engaño y la falta de motivación. No son muy inteligentes a la hora de razonar los eventos. | Su vida corta de tres años maximo, los orcos mueren en ese tiempo por lo que la guerra es su unico motivo. Su fuerza es de 5 hombres, las hembras y los machos pelean por igual. |
| Fortaleza | Fuerza sobre humana, capacidad de vida milenaria, furza militar y economica. | Sabe de politica, economia, finanzas, el orden de su mundo y sobre todo el deseo de su amo Umar, sabe manipular como ningun otro. | Por ser un ser hibrido tiene la ventaja de tener los poderes magicos y la de una banshi poderosa. Su grito para anunciar a la muerte escalofria a cualquier ser vivo, los paraliza, y es en este momento donde pierde la razon, solamente para hacer la acción más violenta imaginable. | Fuerza sobre humana, 10 veces más que calquier hombre o bestia | Son creados para su función principal, la guerra, sin embargo su vida es extremadamente corta, por lo que sus números se deben de reponer constantemente. |
| carácter | No respeta la vida y la existencia de nadie, solo la de él. | Mentiroso, asesino, gore, le gusta ver el sufrimiento sexual de sus prisioneros, sadico como ningún otro hombre, tranposo, des leal, pero hara lo que su amor Umar le pida mientras sus metas sean similares. | Frio, sin alma, solo sabe hacer lo que su amo Umar le pide, ella no tiene ningún anelo, solo el de servir a su amo. | Extremadamente violento. | Extremadamente resistentes, son guerresos no muy diestros pero su gran cantidad los hace temibles. |
| pecado | Tratar de traer a los demonios a nuestro plano, para eliminar las razas impuras y deviles. | Todos los que un clerigo pueda nombrar. | Violencia, muerte, engaño, puede matar niños, mujeres o ansianos como matar a un insecto. | Todos los que podría tener la guerra sin etica. | Ninguno desde su logica. |
| arrepentimiento | Ninguno, hara lo que sea para lograr su cometido. | Ninguno. | Creer que no es digna de su amo. | Ninguno, se alegran de sus pecados. | No morir en batalla. |
| otros anelos del personaje | Ver a sus antigua raza desaparecer en conjunto con las razas que le hicieron el mal. | Lograr el plan inicial, por el cual fue traido a este mundo. | Hacer lo que su amo le pida le da placer. | Hacer lo que hacen hasta que mueran. | Morir en batalla. |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| La iglesia | Personajes en Ciudad del Este | capitulo de comercio |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| Alto Ecleciasta | Nills | Oswal | Olak | Charles |  |
| Monges asesinos | espia del general de la iglesia | Mercader de armas | contactos en citadel | quiere ser el que manda en ciudad del este |  |
| Monges espias | vende y compra productos raros | contactos con los vampiros | tiene el mercado de esclavos | maneja el bajo mundo |  |
| Monges Politicos | primo de charles | trafica venenos | le da huerfanos a Lina como tributo | mando a matar a Luna de pequeña |  |
| Ellos quieren traer a los astrales a esta dimensión. | tiene mucho dinero | contrata asesinos | dueño del prostibulo | tiene espias en palacio que le informan de todo |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| Nombres | Mahamut | Leon | Mark |  |  |
| Raza | Dragon de Tierra | Elfo | Humano paladin de la iglesia |  |  |
| Habilidad | Fuerza, dureza, anti magia, conocimiento milenario | rapides, magia del bosque, arquero. | Armas, estrategia, casador, fuerza sobre humana y magia |  |  |
| Personalidad | Lenta y cansada | Altivo, superioridad de ego. | Descponfiado, utilizado por la iglesia, creyente |  |  |
| Devilidad | SU veges, la sorpresa, el cambio de tiempos modernos | Conocimiento del mundo, poco amigable | Creencias no fuertes, pienza demaciado antes de actuar. |  |  |
| Fortaleza | Sabiduria, ser maestro | Leal, amigo. | no cree en la humanidad |  |  |
| carácter | tranquilo y aplacable, no le gusta la violencia. | Rapido, apurado, no confia | tranquilo y sin sentimientos o parcialmente dormidos |  |  |
| pecado | ser parte de la apertura de la puerta a otra dimencion | NO quiere ser el proximo rey de los elfos. | no cree en la iglesia totalmente |  |  |
| arrepentimiento | traer criaturas malvadas a este plano | NO despedirse de su padre al morir, abandonar a los elfos. | los pecados que ha hecho por la iglesia |  |  |
| otros anelos del personaje | la paz entre razas. | Vivir en aventuras. | cree en la paz y la libertad |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| Dioses antiguos | Malak | deidad de la luz, dueño de los cielos |  |  |  |
|  | Talab | dios de la oscuridad |  |  |  |
|  | Wabb | diosa del amor |  |  |  |
|  | Ananke | Diosa de la necesidad |  |  |  |
|  | Nyxaroth | Ser oscuro en el interior de Lance. |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| Badra | Continente de los hechos |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| El Emperador Malakai II, conocido como el "Tirano de las Sombras", | |  |  |  |  |
| gobernaba con mano de hierro sobre su imperio. |  |  |  |  |  |
| Su pueblo lo veía como un líder justo y protector, |  |  |  |  |  |
| ya que implementaba leyes que promovían la igualdad y la prosperidad para todos. | |  |  |  |  |
| Sin embargo, aquellos que se atrevían a desafiar su autoridad se encontraban con un | |  |  |  |  |
| emperador despiadado y cruel, solo tiene un heredero su hijo Draven. | |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| Draven, el hijo y único heredero del Emperador Oscuro Malakai II, posee una personalidad | |  |  |  |  |
| intrigante y enigmática. A diferencia de su padre, que es conocido por su crueldad y despotismo, | |  |  |  |  |
| Draven es reservado y reflexivo. Su presencia imponente y su mirada penetrante transmiten | |  |  |  |  |
| una sensación de misterio y poder. |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| Casa de Sombra Oscura: Esta casa es conocida por su astucia y habilidades en las artes oscuras. | |  |  |  |  |
| Siempre han estado al acecho, esperando el momento adecuado para reclamar el trono. (La casa de Laila) | |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| Casa de Lobo de Plata: La Casa de Lobo de Plata es famosa por su ferocidad y valentía en la batalla. | |  |  |  |  |
| Han ganado numerosas victorias en conflictos pasados y están decididos a asegurar el trono para ellos mismos. (La casa de la madre de Luna) | | |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| Casa de Tormenta de Fuego: La Casa de Tormenta de Fuego es conocida por su dominio de la magia elemental y su poder destructivo. Son temidos por su capacidad para convocar llamas y tormentas con un solo movimiento. | | | |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| Casa de Espada de Hielo: Esta casa se especializa en el combate con espadas y | |  |  |  |  |
| tienen una reputación impecable en cuanto a su destreza y honor. | |  |  |  |  |
| Están decididos a demostrar que su linaje merece el trono del emperador. (La casa de Luna) | |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| Casa de Rosa Negra: La Casa de Rosa Negra es famosa por su diplomacia y habilidades políticas. Han forjado alianzas estratégicas a lo largo de los años y están dispuestos a utilizar su influencia para asegurar su lugar en el trono. (La casa de Umar el ser malvado) | | | | |  |
|  |  |  |  |  |  |
| Casa de Llave de Oro: La Casa de Llave de Oro es conocida por su riqueza y comercio. Han acumulado una gran fortuna y están dispuestos a utilizarla para influir en la lucha por el poder. | | |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| Casa de Alas de Ébano: Esta casa es famosa por su dominio de la magia de las sombras y la capacidad de volar. Su presencia misteriosa y su poder sobrenatural los convierte en una fuerza a tener en cuenta en la lucha por el trono. | | | |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| Lady Elara, antigua Doncella de la Iglesia de los Hombres: Madre de Lance. | |  |  |  |  |