Razas

Humanos

Que diré son humanos lo demás es obvio: P

Profesiones: guerreros, excelentes caballeros, arqueros, magos, picaros (rouge en español).

Cultura: medieval con reyes, castillos, granjas, aldeas.

Tienen 2 Reinos Principales:

El Castillo de Plata o lago de plata (le dicen así porque el castillo está construido en medio de un lago plateado y el reflejo de sus aguas en sus muros lo hacen ver así) su rey es Orfin un hombre viejo y terco que piensa que los humanos no necesitan de nadie más detesta a los elfos a muerte tiene 2 hijos Zimor el mayor de 35 y Umbrey el menor de 17 su madre la reina murió asesinada en una conspiración se supone fueron elfos que emboscaron el carruaje de ella en un viaje de visita al reino vecino. Viven de los impuestos a los demás reinos, pueblos y aldeas menores humanas.

La Ciudad del Oro es más una enorme ciudad de comercio y de paso donde se comercia con casi todas las razas siempre y cuando tengan oro puedes conseguir comida, armas, licor, mercenarios, información y esclavos, no tienen castillo solo una muralla para alejar a las bestias ya que se confían en su riqueza la salve de las penurias pagan por protección a todo el mundo su líder es el alcalde Ingnar un hombre de negocios y comerciante nato quien mantiene todo en orden.



Elfos

Los elfos son humanoides de apariencia frágil y delicada, orejas puntiagudas, piel pálida y ojos almendrados. Viven muchos años, incluso se piensa que son inmortales.

A pesar de ser menos corpulentos que los humanos, pero tienen mayor agilidad y destreza en sus movimientos. Un elfo se mueve con gracia y delicadeza y, de un modo tan sutil y silencioso, que a veces es imperceptible su presencia. Este hecho les permite seguir con sigilo a un enemigo al que quieren espiar, o realizar un ataque por sorpresa. Un elfo puede resultar prácticamente invisible en un bosque.

Profesiones: excelentes arqueros, excelentes magos, excelentes recolectores y excelentes picaros.

Cultura: naturalista pacíficos y vegetarianos sus dominios son los bosques respetan y cuidan a la naturaleza todos viven trabajando como un grupo con obligaciones y responsabilidades viven de la naturaleza.

Tienen un solo reino el gran bosque eterno donde su rey Dir'el un sabio y poderoso mago elfo rige con tradición cuidando sus dominios y a su pueblo tiene una hija joven y hermosa que se dice es la más bella de todos los reinos llamada Elenthurin tan bella como talentosa en arquería y magia.

Tipos de Elfos

Elfos Puros o Altos Elfos viven 1000mil años de piel muy clara y cabello blanco muy raros son la realeza de los elfos por línea de sangre poderosos magos actualmente hay muy pocos conocidos solo el rey Dir'el y su hija la princesa Elenthurin.



Elfos del Bosque o Silvestres viven 500 años de piel blanca y cabello rubio o pelirrojo la clase más normal y común entre los elfos.



Semi Elfos viven 125 a 150 años son los marginados ni elfos ni humanos de pelo negro son un cruce entre humanos y elfos tienen ambas habilidades de sus razas, pero no en su totalidad viven cientos de años no miles como los elfos originales ni tienen la velocidad o aumento en los sentidos suelen tener toda la apariencia humana con un simple detalle los delata sus orejas puntiagudas.





Orcos

Son humanoides de largos brazos y piernas arqueadas, figura encorvada, con piel entre gris y verde, hocico y dientes caninos muy desarrollados gruesos y fuertes muy resistentes al combate suelen vivir unos 50 años. Son seres de las montañas que viven de la caza los saqueos y la guerra.

Profesiones: excelentes guerreros y excelentes cazadores.

Cultura: de tribus de guerreros y fuerza donde el aspirante a rey tiene que derrotar a los guerreros más fuertes de cada tribu en un combate solitario 1 tras otro sin descanso para ganar el derecho a liderar a todas las tribus como un rey si perdiera un solo de los combates será marcado y expulsado de la tribu de por vida.

Tienen una sola y gran tribu de momento que lleva el nombre de su rey debido a que el rey Groga es un Orog brutal y salvaje logro unificar a todas las tribus pasando la prueba y así manteniendo a los orcos unidos y reduciendo los conflictos internos todos le temen a Groga y lo respetan.

Tipos de Orcos

Orogs Son orcos de élite, procedentes de una mezcla entre orcos y ogros. Su altura es mayor (2 metros) que la de los orcos comunes, y llegan a ser guerreros muy fuertes y altamente disciplinados por lo que van encabezando el ejército orco.



Orcos los más comunes y abundantes de piel verde o roja con pelo negro o rojo son más grandes y fuertes que los humanos, pero inferiores en poder e inteligencia a sus hermanos los Orogs.





Semi Orcos mescla entre orco y humano también como los semi elfos son marginados por no ser ni humano ni orco tienen la apariencia de un humano normal, pero son más fuertes y resistentes que uno además es fácil descubrirlos por sus orejas puntiagudas y sus visibles colmillos los semi orcos son mucho más raros que los semi elfos.



Enanos

Son seres obstinados y orgullosos pertenecientes a una raza noble con mejillas sonrosadas y de piel bronceada, robustos y musculosos, con una altura aproximada de 1.25 metros y un peso de unos 75 kilos muy resistentes y la mayoría de los enanos viven de 350 a 450 años. Llevan el pelo largo al igual que la barba y el bigote. Las mujeres enanas son igual de fuertes que los hombres, aunque son más raras de ver. Se dice que son los mejores forjando armas y armaduras. Viven subterránea mente en cavernas y minas extrayendo minerales adoran los metales y forjar cosas con ellos.

Profesiones: excelentes herreros y excelentes guerreros.

Cultura de mineros y herreros muy organizada, trabajadora y llena riquezas, adoran la cerveza y apostar.

Tienen una sola gran cuidad enana que tiene túneles que recorren todo el sub suelo llamada La Gran Forja donde corren rio de lava se dice que un arma o armadura forjada hay jamás se quebrara, pero para eso se requiere el permiso del rey Dranlym un terco y necio enano que jamás lo aprobaría, además es codicioso y avaro adora las gemas y el oro que salen de la montaña más que su vida misma, pero aun así los enanos logran vivir tranquilos en sus cuevas.





Goblins

Son pequeños, verdes (o amarillo tirando a verdes) con rasgos característicos orejas y narices largas y puntiagudas de una elevada inteligencia (aunque a menudo de poco sentido común). Viven entre 250 a 300 años, pero en realidad no viven demasiado por sus constantes locos experimentos.

Profesiones: excelentes ingenieros (fabrican catapultas, arietes, trabucos y demás máquinas de guerra) son excelentes ballesteros (inventaron las ballestas) excelentes zapadores fabrican y usan explosivos (están locos) además son excelentes comerciantes.

Cultura de ingenieros adoran fabricar cosas y hacerlas bolar también son buenos comerciantes, pero les gusta timar en los negocios. Valoran el intelecto y la creatividad no la fuerza.

Tienen una sola cuidad en el desierto llamada La Fábrica, El Taller o Ciudad Boom, pero muchos le dicen la ciudad que nunca duerme debido a que el ruido de las máquinas y constantes explosiones no dejan dormir a nadie. Su líder es Netsoqmazodmir quien por su largo y difícil nombre se hace llamar Jefe de Ingenieros quien supervisa la mayoría de inventos que se crean hay.



Rhazkasha

Son humanoides de apariencia bestial un cruce entre animal y humano muy similar a los Licántropos transformados su origen es desconocido, pero se cree que tiene que ver con la maldición que creo a los hombres lobos con la diferencia que estos no pueden transformarse, estos comienzan a presentar su forma animal a los pocos 5 años de nacidos y permanecen así por el resto de su vida lo que los aleja a los demás humanos normales. Solo son aceptados por los de su misma raza y a pesar de su tamaño de entre 1.80 a 2.10 mts gran fuerza y apariencia temible mantienen la personalidad e inteligencia humana con algunos instintos salvajes que les permite detectar cosas más fácilmente.

Profesiones: excelentes cazadores y excelentes guerreros.

Cultura de tribu muy reservada ya que no hay muchos de ellos, son pacíficos y conviven tranquilamente en los bosques con variedad de otros animales y bestias.

Tiene una pequeña aldea a las orillas del Rio Verde que limita con el bosque eterno y al territorio elfo. No tienen rey o líder oficial, pero todos siguen y respetan las decisiones del viejo Rasz (hombre mitad tigre blanco tiene numerosas heridas y cicatrices porque fue esclavizado y torturado como un animal lo ponían a luchar contra animales y demás razas para entretenimiento logro escapar pero aún tiene los grilletes que le recuerdan la maldad humana) es el más viejo y fundador de la aldea acepto a todos los que llegaban con los brazos abiertos y les enseño como vivir con la maldición y controlar los instintos por lo que todos le están agradecidos.

Algunos no tuvieron la suerte de encontrar o saber de la aldea de Rasz y terminaron como esclavos vendidos por sus propios padres o asesinados por ser lo que son, otros solos y perdidos terminaron siendo dominados por el instinto animal y pierden toda humanidad vagan por el mundo cazando y matando como bestias salvajes.



Gnaugnaz

Son seres humanoides mitad reptil o pez y de origen desconocido y apariencia horrible algunos con pequeños cuernos y protuberancias. Son delgados y frágiles no muy aptos para la lucha. Pueden respirar tanto bajo el agua como en la superficie. En el agua son rápidos y agiles, pero sobre la superficie son torpes y no soportan estar mucho tiempo lejos del agua lo que los hace blancos fáciles por lo que son una raza muy cobarde.

Profesiones: excelentes pescadores y luchadores acuáticos.

Cultura de tribu donde se apoyan mutuamente si hay peligro para sobrevivir, algunos más curiosos prefieren explorar los bastos lugares donde puedan moverse con seguridad y no muy lejos siempre del agua para poder huir rápidamente. Son muy reservados asta entre los de su misma especie y siempre tratan de ocultarse de todos los de la superficie.

Viven cerca del agua ya sean ríos, lagos y mares, pero tienen un asentamiento principal en el Pantano donde se les puede encontrar en su mayor parte. No tiene líder definido y viven cada uno por su cuenta contribuyendo con las necesidades de la tribu.



Criaturas del mundo

Ogros

Son enormes humanoides de aspecto tosco y desagradable, mal carácter y muy guerrilleros, se les puede encontrar solitarios o en pequeñas pandillas, un ogro mide unos 3 metros de alto, tiene la piel de color verde oscuro, o incluso violeta, y llena de verrugas. Tiene también abundante pelo por el cuerpo de color muy oscuro. Su olor fétido es perceptible a bastante distancia.

Un ogro vive de emboscadas, incursiones y pillajes. Su inteligencia no es demasiado elevada, por lo que no se puede esperar que usen muchas tácticas de combate.

Son seres muy avariciosos, por lo que siempre están a la caza y captura de humanos, elfos o enanos para mantenerlos como prisioneros y robarles todas sus pertenencias. Los prisioneros de los ogros suelen ser usados como esclavos o como alimento.



Jigantes

Es una criatura de aspecto humanoide que se caracteriza por poseer un tamaño y fuerza descomunales. Pero tranquilos y pacíficos mientras no se les moleste, pero poderosos aliados si hay guerras.



Licántropos

Son seres humanos que pueden transformarse en animales total o parcialmente. Los licántropos suelen tener dos formas; la del humano y la híbrida. La forma híbrida posee rasgos del animal al que se asemeja, y posee también rasgos humanos. La forma híbrida es del tamaño del animal, y no del humano. Algunos licántropos presentan una tercera forma, que se corresponde únicamente con la del animal, sin ningún rasgo humano. Cualquier criatura que haya sido herida por un licántropo, pero no muerta, puede contraer su licantropía. La probabilidad de que esta licantropía pase a la víctima es mayor cuanto más fuerte sea el licántropo auténtico. Ven en la oscuridad se transforman con luna llena y son vulnerables a la plata.



Vampiros

Un vampiro es un muerto viviente dotado de una enorme fuerza y magia, mantienen su inmortalidad bebiendo la sangre de seres vivos. Son de piel pálida y fría no se reflejan en espejos viven en la noche y ven en la oscuridad la luz del sol los mata y son vulnerables al Oro.





Ent

Un ent es un guardián de los bosques, híbrido entre hombre y árbol. Sus brazos están formados por ramas y sus pies encajan como un tronco de árbol. Tienen también largas hojas que cambian de color durante el invierno, aunque rara vez se caen. Su piel es una gruesa corteza marrón que lo hace casi indistinguible de los árboles. Un ent es un ser inteligente que habla varios lenguajes a parte del suyo propio, además tiene otras habilidades como la de “animar” a los árboles cercanos y mantenerlos bajo su control. Los ent viven en bosques, y no suelen revelarse mientras se hallan en un bosque, aunque se enfurecen si se enciende fuego cerca de ellos o, simplemente, alguien pasa con un hacha. Temen al fuego debido a su piel de corteza.



Dragones

Los dragones son inmensos reptiles alados pertenecientes a una de las razas más antiguas, son famosos por su enorme figura, de unos treinta metros, y por sus cualidades mágicas. Los dragones se pueden clasificar según el color de sus escamas. Dentro de cada especie de dragón hay categorías que se basan en la edad. El poder de un dragón va en aumento con los años, de manera que los dragones adultos son, posiblemente, las criaturas más poderosas dentro del mundo.

Son seres independientes que rara vez viven en comunidad. Prefieren tener su propia guarida, generalmente una cueva grande, donde guardar sus pertenencias y preciados tesoros. Para un dragón, su tesoro es algo muy valioso; hace su cama con montañas de joyas y monedas y se deleita mirándolas.

Su piel es escamosa y con los años se va haciendo más dura. Además, suele tener gemas engarzadas entre las escamas que desvían las flechas. Por esta razón, se piensa que los dragones adultos son inmunes a los proyectiles.

La inteligencia de un dragón es variable, puede ir desde la de un astuto animal hasta la de un ser inteligente como pocos. Independiente de su inteligencia, un dragón es un ser con los sentidos muy agudos, por lo que puede detectar incluso a seres invisibles. Además, un dragón tiene clariaudiencia natural en su guarida y escucha hasta el mínimo sonido dentro de ella.

Los dragones se caracterizan por su ataque a través del aliento. Cada dragón, dependiendo de sus características, atacará con un aliento distinto, ya sea fuego, ácido, un cono de hielo, gas, rayo eléctrico, etc. También ataca con las garras, con los enormes colmillos, pateando, azotando con las alas y con golpes de cola.

El vuelo del dragón es muy ágil a pesar de su gran tamaño. Es característico su vuelo en rizo, al igual que el circular, para lanzarse después en picado.

Un dragón es un ser mágico que tiene capacidad de lanzar conjuros. Estos conjuros son adquiridos durante los años, de ahí que un dragon adulto sea más poderoso mágicamente que uno joven. Los conjuros los lanzan innatamente, sin necesidad de libros ni objetos mágicos.



Criaturas que pueden usarse como monturas

Wyverns

Los wyverns son enormes reptiles alados de la famila de los dragones. Morfológicamente son muy parecidos a los dragones excepto por el tamaño, bastante más pequeño en el caso de los wyvern, y el hecho de que un wyvern sólo tiene patas traseras. Intelectualmente son bastante inferiores a sus primos, los grandes dragones, ya que no cuentan con la gran inteligencia de éstos. Tampoco su vuelo es tan ágil como el de un dragón, de hecho, un wyvern no puede volar con una criatura de peso considerable. Físicamente son reptiles con dientes afilados y de color pardo grisáceo. Tienen un tamaño pequeño y unas alas de murciélago enormes. Su cola tiene un aguijón venenoso. Como cazadores son verdaderamente astutos, los wyverns suelen formar pequeños grupos para cazar. Si se produce un enfrentamiento con enemigos considerables, el wyvern hace uso de su aguijón con bastante habilidad. Este aguijón inyecta un veneno al que pocas víctimas consiguen sobrevivir.

Pueden ser entrenados como monturas, pero es una tarea difícil ya que son muy agresivos pero una vez domados los Wyvern serán poderosos y temibles aliados. Lo normal es verlos con jinetes orcos quienes roban los huevos y de pequeños los entrenan.



Grifos

Son seres voladores muy feroces, mitad león y mitad águila.

La parte superior es la de un águila gigante con plumas doradas, un afilado pico y poderosas garras. La parte inferior es la de un león con pelaje amarillo, musculosas patas y cola. Pueden combatir en el aire o lanzándose en picado con el peso de su cuerpo.

Estos seres tienen características de los dos animales de los que están formados. Por parte de las águilas tienen una vista y un olfato muy desarrollados. Su parte de león les lleva a vivir en manadas, dentro de las cuales siempre hay un líder.

Suelen vivir en montañas rocosas, construyendo sus inmensos nidos en las laderas. Estos nidos están hechos de ramas y hojas de gran tamaño.

Pueden ser entrenados como monturas, pero es una tarea que requiere cierto tiempo. Una vez entrenados, los grifos son leales y defienden a su jinete hasta la muerte. Son muy valientes y luchan contra toda criatura a la que consideren una amenaza sin pensárselo dos veces. El jinete y grifo quedan unidos de por vida. Es muy habitual que sean montados por elfos silvestres, con los que mantienen una relación muy estrecha.



Pegaso

Un pegaso es un corcel alado de naturaleza mágica, inteligente, bondadoso y salvaje.

Se trata de una criatura muy tímida que sólo puede ser domada por jinetes de buen corazón. Los pegasos detectan el mal innatamente y no servirán a quien intente domarlos con fines malvados.

Tienen la forma y el tamaño de un caballo y unas enormes alas emplumadas. Suelen ser blancos, aunque también se conocen pegasos marrones y hay rumores de pegasos negros. Independientemente de su color, todos los pegasos son seres afables y nobles.

A pesar de los intentos que muchos hicieron por domar al mágico y veloz caballo, sólo Belerofonte lo consiguió gracias a una brida mágica que le ofreció la diosa Atenea en sueños. Y así, Belerofonte y Pegaso cosecharon grandes proezas, como la muerte de la malvada Quimera, hasta el punto en que Belerofonte se comparó con los mismos dioses y trató de volar con Pegaso hasta el monte Olimpo para unirse a ellos. Pegaso derribó a Belerofonte antes de conseguirlo y Zeus recompensó al caballo dándole alojamiento en los establos del Olimpo, y le otorgó el rayo y el trueno como símbolos de su poder. Pegaso pasó a ser con los años una constelación estelar que se encuentra entre la de Piscis y la de Andrómeda.

Los grifos y los wyvern son los enemigos naturales de los pegasos. Cuando se enfrenta a un grifo, el pegaso aprovecha su mayor velocidad en el vuelo para cansarle y distraerle. Si se enfrenta a un wyvern, intenta atraerlo a lugares de difícil acceso para que el no pueda seguirle fácilmente y, así, aprovechar este tiempo para atacar en picado con los cascos.

Lo usual es ver a un pegaso con un jinete humano, aunque muy pocos son merecedores de esto, puede que aun veamos alguno surcando los cielos.

