**WORLD OF IWALYN**

Imagen que contiene interior, edificio, viendo, pastel

Descripción generada automáticamente

**LUGARES**

**Un bosque con niebla densa** donde los bichos sean 10 veces más grande de lo normal y haya bichos prehistóricos.

**Isla grande flotante:** Ciudad de las arpías y del conocimiento, donde la gente va a estudiar/aprender o a buscar consejo. Solo hay dos maneras de subir: una es ser una arpía y volar hasta allí y la otra es alquilar una montura voladora para subir y alquilar otra para baja. O también si tienes tu propia montura voladora puedes subir directamente. No se pueden sacar los libros de la ciudad bajo ningún concepto, pero puedes comprar una copia de cualquier libro que te hacen al instante usando magia, dependiendo del libro el precio será más barato o costoso.

**Ciudad submarina** de las sirenas a la que se llega cogiendo las monturas submarinas o con burbujas mágicas (como si fueran ascensores) que aguantan la presión ya que la ciudad se encuentra a 20 mil metros de profundidad. Hay paradas con hoteles, restaurantes y tiendas submarinas cada 1000m, es decir, un total de 20 paradas preparadas y anti-presión, si alguien sale de las burbujas durante el camino o en alguna parada puede morir devorado, ahogado o aplastado por la presión. El viaje es largo y se tarda aproximadamente 36h en llegar a la ciudad. Cuanto más se baje, más frío hace.

**Mundo de los muertos.** Una vez mueres vas allí directamente, está gobernado por la muerte que tiene una guadaña. Hay una espada mágica que mata todo el mal del mundo. Esta espada se transforma al tamaño del portador; si es un gigante la espada será gigantesca, si es un enano, la espada será enana… Solo hay una manera de volver de allí que es atravesando la puerta que conecta el mundo de los vivos con el de los muertos (si la encuentras desde el otro lado), en el lado de los vivos se encuentra en lo más profundo del océano protegida por un enorme y gigantesco kraken, en una cueva oxigenada con una entrada por un túnel acuático. En el caso de que un fantasma cruce la puerta hacia el mundo de los vivos tiene 7 días para encontrar y volver a su cuerpo o su alma estará condenada a estar eternamente por el mundo de los vivos. La única manera de ir al mundo de los muertos es morir. La espada, en un principio es gigante, y se encuentra en la entrada, pero en la parte del mundo de los vivos. En la cueva.

Hay un lugar donde los nenúfares son tan grandes que existe una ciudad sobre ellos y puedes caminar tranquilamente encima de sus hojas. **La ciudad sobre las aguas** que la llaman algunos.

Existen **todo tipo de lugares, ecosistemas y climatología**: desiertos, montañas, valles, praderas, glaciares, bosques, ciénagas, pantanos, acantilados, barrancos, colinas, cordilleras, sierras, mesetas, islas, volcanes, cuencas, llanuras, cascadas, cuevas, bahías, arroyos, archipiélagos, penínsulas, lagunas, manantiales, océanos, oasis, mares, lagos, playas, ríos, arenas movedizas, etc.

Hay una**ciudad en lo profundo del bosque** donde habitan uno de los clanes de elfos más antiguos. Algunos llaman a esta ciudad el paraíso.

**El bosque muerto**, donde nadie se atreve a ir. Tiene en su interior una ciénaga bastante profunda donde perece quien intente atravesarla. Este es el lugar donde habitan los seres llamados fantasmas, entre otros seres vivos.

**Ciudad steampunk en las montañas**. La ciudad de los mejores ingenieros, inventores y mecánicos de todas las razas. Se accede a ella a través de un ascensor situado a los pies de la montaña. El ascensor es grande y permite la entrada a monturas/mascotas; además de que corre el aire (no es hermético ni está cerrado completamente). Hay uno de bajada y uno de subida.

**Lago rojo de la muerte.** Casi ningún organismo sobrevive en este lago de carbonato de sodio.

**Ciudad dentro de un enorme cañón**, que se extiende por todo el interior del cañón (que es enorme y profundo). Las casas están literalmente colgando del acantilado y al fondo de este se encuentra un enorme lago.

**Estanque arcoiris.**

**TRANSPORTE**

Un **tren mágico steampunk** que cruza de un continente a otro, el otro único medio de transporte que puede hacer esto es ir en barco.

Existen **monturas raciales** con bastante variedad, aunque siempre se pueden cambiar y/o comprar monturas no correspondientes a la raza.

**Barcos** de vela de diversos tamaño y barcos de remos mágicos. Van impulsados por animales o magos que usan magia de viento para impulsar las velas.

Hay otros tipos de **transporte**que funcionan como los taxis, son para grupos de personas (u otras razas). Normalmente se usan **dinosaurios grandes** como apatosaurus/triceratops/suchomimus/tyrannosaurus (algo parecido a dinotopia) y también para ciudades muy lejanas dragones. La gente suele moverse con monturas de animales que además son sus amigos y compañeros.

También puedes ir **caminando o corriendo** a los sitios, aunque se tarda mucho en algunos casos.

Hay **zeppelines steampunk** que funcionan con magia, y te permiten viajar por un módico precio. Sólo están disponibles para las distancias más largas. Son ecológicos y no contaminan la naturaleza.

Existen **maestros de localización** que se dedican a llevarte de un lado a otro usando sus propios medios para que no tengas que consumir cristales.

Hay **escobas mágicas** como medio de transporte, no son muy usadas ya que hay que saber manejarlas muy bien.

**COMUNICACIÓN Y TECNOLOGÍAS**

Las **cartas** de por sí son mágicas y solo se detienen cuando llegan a su destinatario, imposible que se pierdan o que sean capturadas. Muy especiales. El papel de esta carta se compra ya así, mágico, simplemente le dictas a la carta lo que quieres decir o lo escribes y el destinatario. Éste último puede elegir conservar la carta o eliminarla (auto-incineración de la carta). También se pueden borrar mágicamente y reutilizar.

Las **fotografías**se pueden imprimir en GIF o JPG, esto quiere decir que puedes decidir si tu fotografía se moverá o no, según lo que te interese.

**Tecnología Hextech**. Existen numerosos objetos que usan lo mejor de la tecnología y lo mejor de la magia para hacer más fáciles las vidas de la gente.

**TRABAJOS**

Técnico   Arqueólogo   Médico   Enfermero

Criador   Cuidador   Naturalista   Granjero

Entrenador   Constructor   Carnicero   Bibliotecario

Cristalero   Músico   Climatólogo   Mano de obra

Detective privado    Instructor   Diseñador   Administrativo

Peluquero   Investigador   Tatuador   Dentista

Fontanero   Panadero   Cocinero   Herrero

Carcelero   Policía   Profesor   Bombero

Arquitecto   Carpintero   Minero   Barman

Leñador   Cazador   Abogado   Costurero

Impresor   Lavandero   Cartógrafo   Dibujante/pintor

Traductor/intérprete     Modelo   Fotógrafo   Taxista carruajes

Prostituto   Regente hotel/burdel   Banquero Veterinario

Científico   Electricista   Jardinero   Herbólogo

Vendedor   Camarero   Artista   Periodista

Ingeniero   Marinero   Zapatero   Pastelero

Escritor   Esteticista   Actor

Sirviente   Mercader

Ladrón   Asaltante

Bandido   Pirata

Más sus correspondientes sub-profesiones. Ej. médico -> cirujano

científico -> biólogo/físico/geólogo, etc.

Estas clases pueden o no existir en las razas esparcidas por el mundo.

Exceptuando ladrón, asaltante, bandido y pirata el resto son trabajos remunerados.

**CLASES**

Guerrero/Samurái/Caballero Mago Ninja/Assassin         Spiritmancer

Chamán/Druida/Sacerdote   Ranger    Brujo   Alquimista

Berserker/Luchador(monje)  Monster slayer   Ronin

Cazarrecompensas

* Existen rituales especiales para encasillar a las personas en una clase, desbloqueando así todo el potencial. Normalmente se hace cuando el sujeto llega a ser mayor de edad (a tener en cuenta que cada raza difiere en ese dato). Los que lo tienen claro pueden ir entrenando y aprendiendo teoría poco a poco, pero al ser tan duro normalmente no se comienza el entrenamiento de clase hasta que el sujeto ha crecido lo suficiente y esté cerca de la promoción, pues es demasiado duro para los niños.
* Estas clases pueden o no existir en las razas esparcidas por el mundo.
* Los magos no usan varitas para hacer magia, hacen magia con las manos, aunque pueden usar diferentes catalizadores para potenciar su magia.
* Son trabajos codiciados, peligrosos y de los que más cobran por riesgo de peligrosidad.

Diferencia entre **Mago/a y Brujo/a:** Los magos practican la magia elemental y todo aquello relacionado con la naturaleza (habilidades de agua, fuego, escarcha, tierra, eléctrico, aire) además de ciertas habilidades que incluyen invocar y/o hablar con los animales. Mientras que los brujos dominan las artes oscuras como la necromancia y el vudú muchas veces dejándose llevar por ello y acabando muy mal. Ambos (mago/brujo) dominan las magias básicas (levitar cosas, etc.)

**Los guerreros, los samuráis y los caballeros** son todos equivalentes pero de diferentes clanes. Al igual que los son los chamanes/druidas/sacerdotes y los ninjas/assassins.

**Ronin:** son samuráis que se especializan en usar técnicas de espadas con rayos (ej. imbuir la espada en rayos). Usan 2 katanas. Los más poderosos pueden incluso convocar tormentas y hacer caer rayos.

**Chamán:** se especializan en curación mágica espiritual muy difícil de controlar y obtener. Hacen invocaciones de elementales y dominan los elementos (si hay algo ardiendo puede controlar las llamas). Es la clase más cercana a la spiritmancia, se podría decir que es la base en pañales de la spiritmancia. Sus armas son báculos, bastones o cayados.

**Druida:** controlan la naturaleza, se pueden transformar en animales. Se especializan en magia geomántica. También usan bastones, báculos o cayados.

***Sacerdote*:** especialistas en magia curativa, conocen artes para combatir la corrupción (venenos, etc.), usan magia de la vida, son más poderosos contra los no muertos; y magia defensiva. Usan mazas y libros de conjuros.

***Spiritmancer*:** son una clase especializada en la exterminación de espíritus o almas que han quedado atrapadas en el mundo de los vivos. Personas que consiguen llegar a la puerta que conecta el mundo de los vivos con el de los muertos, donde ofrecen su alma a la Muerte para poder usar magia espiritual, que es una magia especial basada en la energía mundial. La muerte solo aceptará con aquellos que tengan un alma grande y poderosa; y eso solo suele ser con ancianos o seres que han vivido muchos años. Podrían hacer cosas como teletransportarse a sí mismo y a otros, sin gastar cristales. También pueden comunicarse con los espíritus y verlos, pueden doblegar las almas débiles para esclavizarlas y usar la energía espiritual como fuente de poder y absorberla del teal (lo cual dejará el teal apagado perdiendo su color y dando así lugar a un nuevo material que se usará como canalizador o contenedor de otras energías. Dicho material solo se puede obtener vaciando teal.)

**Ranger:** arqueros precisos, especializados en el cuidado y entendimiento de la naturaleza y su conservación, suelen llevar pets de combate, en el combate cuerpo a cuerpo atacan con dagas. Tienen habilidades de tirador (como disparar varias flechas a la vez, que persiguen, con efecto).

* ***Los ranger nagas*:** llevan mascotas, su arma es una especie de caña de pescar (un palo atado a media lanza) y van siempre con una pet (swooping evil).

**Berserker:** guerreros brutales especializados en acumular heridas para plasmar toda esa rabia y dolor en la batalla. Se especializan en hachas o en hachas de dos manos. Se especializan en artes de combate cuerpo a cuerpo ofensivas. Sus gritos pueden inspirar a los aliados (algunos dirían que incluso son mágicos).

***Guerrero*:** usuarios de armamento pesado con espada y escudo, especializado en artes de combate cuerpo a cuerpo defensivo. Son buenos inspirando a sus aliados en combate ya que son una fuerte clase de avanzada.

**Samurái:**  guerreros ágiles armados con una katana con armaduras ligeras. Especializados en arte de combate de alcance medio gracias a la manipulación del viento (ej. lanza una onda de aire que te corta).

**Caballero:** guerreros con armaduras muy pesadas, por lo tanto, de constitución poderosa, armados con mandobles que son capaces de usar hechizos curativos y defensivos (ej. escudos mágicos).

**Ninja:** guerreros ágiles, rápidos, silenciosos, no llevan armaduras y van con la cara tapada. Usan cuchillos para lanzar (ej. shuriken, kunai). Son capaces de esconderse en la sombra y usan kodachi y ninjato. Se especializan en usar el teletransporte para el combate e intentan acabar los combates sin que parezca que haya habido un combate. Controlan las sombras.

**Assassin:** armados con dagas, especialistas en asesinato a sangre fría, evitan el combate directo, aunque también son bastante infalibles, especialistas en el arte del ataque a puntos críticos. Sus ataques son precisos y pueden hacerse invisibles. Pueden usar bombas y trampas.

**Alquimista:** conocedores de pócimas y ungüentos del mundo conocido las cuales tienen una gran diversidad de funciones. Van armados con lanzas ligeras y suelen ir sin armadura. Son combatientes ligeros.

**Monster slayer:** especialistas en la matanza y/o captura de grandes monstruos, conocedores de la fauna y flora extrema. Guerreros de constitución fuerte. Van armados con espadones (grandes mandobles) o grandes espadones, o balista.

**Cazarrecompensas:** luchadores con armaduras ligeras extremadamente ágiles capaces de correr por las paredes, saltar muy alto y van armados con una katana en una mano y en la otra una escopeta de vapor a presión. Y van con sombrero. Pueden lanzar granadas de vapor o usar artilugios steampunk.

**RAZAS**

Humano   Naga   Orco   Elfo   Lipunk (steampunk)

Goblin   Fenrine   Enano   Undead

Selkie   Arpía   Gigante   Saurok

Troll   Cernine   Pandine   Nekine

* Existen diferentes clanes y culturas dentro de cada raza, así como diferentes biomas que habitan cada uno de ellos. Cada raza es especialista en algo, ejemplo: las arpías son las encargadas de cuidar de la cultura del mundo, así como de formar a quien quiera saber más.
* Cada raza tiene su propia lengua, e incluso muchas hablan una lengua común.
* Cada raza tiene sus propias creencias, aunque con dioses comunes. Ninguna creencia tiene un solo dios, todas son politeístas.
* Existen matrimonios interraciales, homosexualidad, bisexualidad, heterosexualidad, aunque en algunos sitios no está bien visto los matrimonios interraciales. También existe la adopción.
* Ninguna raza es inmortal, incluso los undead acaban pereciendo.
* Los undead son una de las razas más fuertes y la más difícil de matar. Suelen estar marginados por las demás razas porque les dan “asco”, por eso no suelen estar de parte de nadie, no son amistosos y peligrosos a grandes rasgos. No tienen género. Hay dos tipos de undead: los llamados zombie y los llamados esqueletos.
* Las arpías, los selkies, los nagas, los undead, suelen vivir al margen de las guerras entre razas.
* Las arpías se dedican a conservar la historia y el conocimiento del mundo, sea bueno o malo.
* Aunque hay ciertas ciudades que son bastante grandes y con bastante gente, en ningún momento existe la superpoblación de ninguna raza. El índice de mortalidad y natalidad es normal y bastante igual, a no ser que haya guerras.
* Todas estas razas de su tipo son compatibles entre sí a nivel biológico reproductivo, es decir, todas las razas mamíferas son compatibles entre sí, todas las razas de reptiles son compatibles entre sí, etc.
* Existen varios tipos de sangre: A, B, C, D, E, F con todas sus combinaciones y RH + ó - y el 0+ y 0-

**HUMANO**

* Longevidad: 80-90 años
* Altura media: mujer 1,60 m; hombre 1,80 m
* Clanes: 6 (Waesvalur, Virstina, Odvulf, Stolk, Harstil, Nolith)
* Idioma: Vaolgani, lengua común.
* Montura racial: caballo, dromedario/camello, grifo.
* **Breve historia:** Los humanos descienden de los antiguos bárbaros lycruk que eran guerreros y fue cuando empezaron a formarse los clanes; cada uno situado en diferentes localizaciones del mundo. Algunos evolucionaron culturalmente a una civilización más medieval con caballeros, reyes y nobles y viven cerca de las montañas; otros fueron más tradicionales y respetuosos con todo el mundo, mirando siempre por los demás y por ellos mismos con samuráis y ninjas y viviendo más en las praderas y bosques; otros se fueron al desierto y se establecieron en uno de sus grandes oasis. Los humanos se esfuerzan aún más para lograr construir los edificios de mayor altura en el imperio, también buscan sobresalir en la exploración y en alquimia. En principio los diferentes clanes humanos se peleaban entre ellos por no respetar a sus congéneres, cosa que aprovecharon los trolls para atacar, llegados a un punto a los humanos no les quedó más remedio que formar una alianza que perdura hasta hoy en día. Siempre que un clan ha sido atacado por trolls, goblins, elfos o taurens los otros clanes estaban allí para ayudar. La alianza humana perdura hasta hoy en día. En su reino hay una mina de cristales.

Clan Odvulf: son los humanos nórdicos que viven en Borland y se asemejan a lo que conocemos por vikingos.

Clan Virstina: son aquellos que se asemejan a lo que conocemos como asiáticos y viven en Paradise.

Clan Nolith: viven en el oeste de Novolan cerca del territorio élfico de Erito. Viven bajo el yugo del imperio.

Clan Harstil: son aquellos de piel oscura con manchas de vitiligo que forman curiosos patrones en su piel. Viven en el desierto de Novolan al este y son fieles a los imperialistas.

Clan Waesvalur: imperialistas que viven en el centro de Novolan.

Clan Stolk: viven en la parte sur de Borland cerca del territorio orco.

**NAGA**

* Longevidad: 80-90 años
* Altura media: hembra 2,50 m; macho 2,70 m.
* Clanes: 3 (Sylmaer, Yelmaris, Orisandoral)
* Idioma: Ogsali.
* Montura racial: araripesuchus, tortuga.
* **Breve historia:** En un principio todos eran nagas salvajes y con el paso de los siglos un grupo de nagas empezaron a salir a la superficie y algunos evolucionaron a los selkies que se volvieron inteligentes. Ambos seguían conviviendo y los nagas se volvieron inteligentes también. Con el tiempo acabaron peleándose y se acabaron distinguiendo dos razas diferentes. Actualmente siguen teniendo conflictos con los selkies. Los Orisandoral son los más primitivos en las profundidades. Los Sylmaer son los más inteligentes y de la superficie. Siendo así los Yelmaris por ende reinan las aguas poco profundas. (Orisandoral significa Abismo-Ori, Profundo-Sandoral. Luego estaban los Lursandoral, Lur-Cielo, Sandoral-Profundo.)

**ORCO**

* Longevidad: 80-90 años
* Altura media: hembras 2,10 m; macho 2,30m.
* Clanes: 7 (Burguk, Zorgulg, Epkagut, Hogug, Durz, Ragash, Maknok)
* Idioma: Zhoppethi.
* Montura racial: lobo.
* **Breve historia:** Los orcos cultivan originalmente una sociedad noble, guerrera y minera; pero algunos llevados por el exceso de orgullo comenzaron una guerra interna entre los distintos clanes: los Ragash se unieron a los Maknok contra los demás y luego iniciaron una guerra entre ellos. Los únicos que no entraron en ambas guerras civiles fueron los Durz, aunque sí que proporcionaron cobijo a quienes no deseaban entrar en guerra. Años después de que la situación se calmara un poco, los Ragash llevados por su ira comenzaron a pelearse con los trolls y salieron victoriosos. Los trolls se aliaron con el resto sus propios clanes para vencer a este clan orco furioso. Más adelante, los Maknok hicieron lo mismo, pero contra los pandarens, aunque esta vez, la jugada no salió bien y acabaron perdiendo. Desde entonces hay cierta tensión entre estas tres razas; nunca se sabe qué más va a pasar. Tienen dos minas ya que les robaron las minas a los enanos en un conflicto antiguo.

**ELFO**

* Longevidad: 180-200 años
* Altura media: mujer 1,60 m; hombre 1,80 m
* Clanes: 4 (Sylwarin, Reynelis, Glynzana, Wynyra)
* Idioma: Eferien, lengua común.
* Montura racial: leopardo de las nieves, ciervo, pelícaro, zorro.
* **Breve historia**: Tienen una visión muy superior a la de los humanos y aman la naturaleza, la vida y la música. Se parecen bastante a los humanos y se han dado casos de matrimonios entre ambas razas. No han tenido muchas guerras internas, son bastante pacíficos los unos con los otros. Tuvieron una guerra con los humanos cuando éstos intentaron quedarse con su mina y al final tuvieron que huir, dando lugar a la separación de los clanes: unos a una isla del norte (Glynzana, Wynyra) y otros a los bosques (Sylwarin, Reynelis). Por otro lado, también tuvieron una guerra con los sauroks, ya que estos son muy guerrilleros y los elfos pidieron ayuda a los humanos ya que no eran capaces de hacer que retrocedieran. Al final, con la ayuda de los humanos los elfos ganaron la batalla. De vez en cuando sí que hay algunos desacuerdos entre elfos y humanos pero por ahora no han vuelto a pelear entre ellos (entre elfos y humanos). Se especializan en ranger.

**GOBLIN**

* Longevidad: 60-70 años
* Altura media: hembra 1 m; macho 1,10 m.
* Clanes: 5 (Zuirsict, Ydild, Asriz, Froza, Qaalasz)
* Idioma: Traotkoluni, lengua común.
* Montura racial: guepardo.
* **Breve historia:** En su origen eran trolls pero en vez de evolucionar como trolls y salir de las cuevas se quedaron en el mundo subterráneo y de ahí que sean más pequeños. Son bastante salvajes, pero ni son cultos ni nobles y carecen de sentido común, aunque pueden socializar con otras razas, tiene uso de la razón y hablan ambas lenguas. Le tienen como envidia a los trolls ya que ellos son como segundones, como que “no evolucionaron bien”, tienen como un odio natural al sentirse algo abandonados y por ello se pelearon con los trolls, aunque obviamente perdieron. También tuvieron una pelea con los humanos ya que éstos no los consideraban como inteligentes y tras una ardua batalla con ellos quedaron en empate e hicieron una tregua que dura hasta hoy en día. Salen más de las cuevas aunque aún viven cerca de ellas. Se especializan en assassins y chamanes (porque la energía proviene de lo profundo del mundo y ellos viven cerca y en las cuevas). Al irse flotando la isla de las arpías deja al descubierto un gran hueco por el que los goblins empiezan a salir al mundo. Con el tiempo este hueco se convirtió en la ciudad principal (capital) de los goblins.

**FENRINE**

* Longevidad: 90-100 años.
* Altura media: hembras 2,10 m; macho 2,30m.
* Clanes: 3 (Gilghall, Eòghean, Bhalnull)
* Idioma: Odeoknasy, lengua común.
* Montura racial: perro.
* **Breve historia:** Una raza de lobos gracias a la magia del lugar (isla) en el que se encontraban se empezaron a volver más inteligentes y a evolucionar como raza humanoide. Es una raza bastante salvaje y agresiva, aunque sean inteligentes y capaces de razonar. Al provenir de la magia se consideran superiores a los demás. Viven más en comunidad en la naturaleza que otras razas y se especializan en ser guerreros. Los fenrine, que se creían muy superiores y al vivir cerca de los tauren en la misma isla la tomaron con ellos y hubo una batalla. De ahí que no se lleven muy bien. Los fenrine fueron los que adquirieron la inteligencia antes que los tauren.

**ENANO**

* Longevidad: 90-100 años
* Altura media: mujer 1,30 m; hombre 1,50 m
* Clanes: 3 (Nardreag, Losgroud, Ofrar)
* Idioma: Varis, lengua común.
* Montura racial: cabra, águila.
* **Breve historia:** Cerca de la isla de los fenrine y cernine, había unas cordilleras de montañas muy grandes las cuales al verse afectadas por el choque de magia del origen del mundo las piedras cobraron vida creando así la raza de los enanos. Son audaces y valientes y viven en las mismas montañas que los vió nacer construyendo dentro de ellas grandes y hermosas ciudades. Son una raza muy terrestre, son versátiles a la hora de moverse. Su hogar es rico en minerales por lo que los orcos intentaron saquearles sus minas por lo que se pelearon por ello. Los orcos ganaron dicha batalla y desde un reino a otro (de los orcos a los enanos) están conectados por túneles. Los orcos no se los cargaron pero les robaron las minas por lo que viven asediados por los orcos, por así decirlo. Les tienen como un odio profundo. Ambos viven separados y los enanos son incapaces de ver a los orcos a pesar de que esto ocurrió muchos siglos atrás.

**UNDEAD**

* Longevidad: casi inmortales.
* Altura media: entre 1,60 m y 1,80 m
* Clanes: 1 (Shrieker)
* Idioma: Reh’zutl
* Montura racial: undead winged horse, undead wolf, undead horse.
* **Breve historia:** Al igual que las arpías siempre están al margen de todo. No porque ellos quieran, sino porque las demás razas los exiliaron y desde entonces no tienen muchas visitas. Se han encerrado en ellos mismos. Es muy raro ver undeads fuera de su ciudad, con excepción de algunos sitios en común con demás razas (como la ciudad de las arpías).  Fueron una vez criaturas que ahora han quedado suspendidas en un estado animado espiritual por fuerzas sobrenaturales. El término undead se refiere a todas aquellas criaturas que ya no realizan las funciones vitales básicas que les hace diferenciarse de los vivos. Al contrario de lo que se cree, son civilizados y tienen sus propias cosas y su propio idioma. En el principio de los tiempos surgieron intentos fallidos de resucitar a seres vivos (entiéndase, razas inteligentes o semi). Con el tiempo tomaron consciencia propia y se reagruparon. Actualmente no se sabe mucho de ellos, ya que viven exiliados, ajenos al mundo, rodeados por lugares que hacen de murallas naturales; tampoco se sabe a ciencia cierta si se reproducen o se crean de alguna manera. Se sabe que son capaces de morir con el tiempo, pero también se conoce poco al respecto.

**SIRENIO**

* Longevidad: 80-90 años
* Altura media: hembra 2,50 m; macho 2,70 m.
* Clanes: 8 (Llyr, Maggiore, Aqilus, Kishi, Meriel, Deloros, Iriesa, Scartatrukh)
* Idioma: Yaewesh
* Montura racial: hipocampo, liopleurodon, ichthyosaurus.
* Breve historia: Son los más civilizados de los seres acuáticos provenientes de los mismos nagas. Cuando están en el agua todo está bajo sus leyes y son muy estrictos. Hay varias subespecies, ya que cada clan vive alejado uno del otro y se ha adaptado a su manera de vivir (hay unos más humanoides que viven cerca de la tierra, otros más tipo “peces de las profundidades”, etc.) Son bastante territoriales; los selkies de las profundidades son más “salvajes”, ya que viven muy alejados y es muy raro encontrarlos fuera de su territorio. Al encontrarte un selkie en la tierra su comportamiento cambia radicalmente como si tuvieran doble personalidad; ya que al no ser su territorio se adaptan y son más “amables”. Los selkies de las profundidades piensan que no deberían salir a la superficie porque su reino es el agua y se alían a veces con los nagas para pelearse con los demás. Hubo una guerra ancestral así, nagas + selkies de las profundidades vs selkies cercanos a la superficie quienes ganaron y desde entonces hay enfrentamientos de vez en cuando.

**ARPÍA**

* Longevidad: 180-200 años
* Altura media: hembra 1,90 m; macho 2,10 m.
* Clanes: 1 (Hesperis)
* Idioma: todas las lenguas según se cree.
* Montura racial: no tienen montura racial, pero pueden usar monturas voladoras como otras razas, ya que para subir a su ciudad es la única manera.
* **Breve historia:** Son una de las razas más antiguas que hay junto con los no muertos (undeads). Nunca se han metido en ninguna guerra o escogido ningún bando por el que luchar o por el que deber lealtad. Se diría que viven “en su mundo”. Sin embargo, su ciudad flotante, la llamada ciudad del saber o ciudad del conocimiento, es dónde se encuentran las mejores escuelas para aprender cualquier cosa, desde algo tan simple como cocinar hasta idiomas, o instruirte en algún arte marcial o especialidad de cualquier tipo. Son seres tranquilos, astutos y ávidos de conocimiento; no les importa compartir su saber con otras razas, sea cual sea, siempre que puedas pagar por lo que vayas a usar. En su ciudad reina la paz interracial, por lo general no hay racismo y son bastante observadoras y críticas a la hora del aprendizaje. Se podría decir que son buenas en todo, y, volando, las mejores. Siempre se mantienen al margen. En su ciudad existe la mayor biblioteca del mundo de la que puedes comprar una copia exacta de cualquier libro. La ciudad de las arpías en un primer momento se encontraba en el centro del mapa rodeadas por todas las razas; y echaron a volar su ciudad con energía universal (maná). Debajo aparecieron los goblins; pero con el trozo de tierra viven unos animales salvajes subterráneos que acabaron evolucionando y les salieron alas, son los que mantienen a los visitantes a raya. Al no tener mina ninguna comparten su conocimiento para poder ganar “dinero” (teal). Heredan los recuerdos en sus genes de generación en generación.
* Sistema político: Multicracia, gobierno de un grupo de arpías formado por el/la mejor miembro de cada clase.

**GIGANTE**

* Longevidad: 180-200 años
* Altura media: mujer 6,50 m; hombre 6,70 m.
* Clanes: 1 (Grutrus)
* Idioma: Zauggurada, lengua común.
* Montura racial: dragón.
* **Breve historia:** Son los más alejados en el mapa conocido. Viven en el desierto, son como unos guardianes involuntarios, viven en un reino extenso. Por su naturaleza son bastante fuertes, pueden viajar pero no pueden vivir fuera de su bioma desértico. No tienen minas, no se rigen mucho por la economía. Van un poco a lo suyo. (son tipo golem).

**SAUROK**

* Longevidad: 80-90 años
* Altura media: hembras 2,50 m; machos 3 m.
* Clanes: 3 (Olygoteus, Cekotus, Wrocius)
* Idioma: Aewasy.
* Montura racial:  wyvern.
* **Breve historia:** Son criaturas consideradas exóticas, peligrosas. Se les conoce por ser guerreros y filósofos, gente a la que respetar y temer. Aunque comparten con las arpías su amor por el conocimiento siempre han sido muy egoístas con ello; no les gusta que las demás razas metan sus narices en sus cosas. Los tres clanes siempre andan en conflictos y en alianzas entre ellos, parece ser su manera de sobrevivir y expresarse. Siglos atrás tuvieron una guerra devastadora con los elfos quienes fueron ayudados por los humanos, desde entonces se desentienden de ambas razas. Se han encontrado sauroks pacíficos y deseosos de que acaben las peleas entre sus clanes e incluso han pedido ayuda a otras razas quienes les han permitido incluso huir a sus tierras, pero nadie se atreve a intentar comprender qué es lo que pasa para que haya tantos conflictos. Viven en la parte segura del desierto. Tienen un gobierno político-social muy arraigado en el que basan su moral en la supervivencia del más apto. Los adultos someten a los más jóvenes constantemente a pruebas de instinto y supervivencia. (Inspirados en los Githyankis)

**TROL**

* Longevidad: 80-90 años
* Altura media: hembras 2,50 m; machos 3 m.
* Clanes: 4 (Tanjin, Jinjin, Hakalai, Feylin)
* Idioma: Igdesh, lengua común.
* Montura racial: murciélago, titanis, jabalí.
* **Breve historia:** Provienen de dos tribus principales, los Karii’ka y los Dazarii’ka de goblins, que al subir a la superficie evolucionaron. La mayoría de los trols no guardan lealtad especial a nadie que no sea su propia tribu (clan). Los trols pueden regenerar extremidades perdidas y curar lesiones físicas graves a un ritmo acelerado, dándoles una gran ventaja en la batalla. Los trols son tan bien conocidos por sus habilidades regenerativas de alquímicas mezclas. Tribus militantes de los trols son asesinos eficientes y tienen una fuerte sed de sangre. Algunos todavía se aferran a su herencia de canibalismo y el vudú. Han tenido guerras internas y guerras con goblins, humanos y orcos; algunas por territorio, otras simplemente herencia sin saber realmente por qué. Se conoce de una alianza orco-troll.

**CERNINE**

* Longevidad: 80-90 años
* Altura media: hembras 2,10 m; macho 2,30m.
* Clanes: 3 (Cad, Shap, Qah)
* Idioma: Qieccin, lengua común.
* Montura racial: mamut.
* **Breve historia:** Viven en la misma isla que los fenrine. Descendientes de vacas y toros que vivían allí, poco a poco empezaron a adquirir inteligencia (también por la magia) y ayudados por los fenrine se volvieron una raza igual de avanzada que ellos. Lo cual fue el detonante del conflicto con los fenrine ya que estos se vieron amenazados por la inteligencia de los cernine. Intentan ser más pacíficos pero son bastante cabezones y tozudos, pero sensatos y fuertes; aunque los fenrine le dan guerra ellos no piensan moverse de su sitio. Suelen ser pacíficos con las demás razas y suelen ayudar a los forasteros independientemente de su raza. Se especializan en ser druidas.

**PANDINE**

* Longevidad: 90-100 años
* Altura media: hembras 2,10 m; macho 2,30m.
* Clanes: 4 (Rimus, Syrveus, Kerzen, Werzia)
* Idioma: Endoshi, lengua común.
* Montura racial: tigre, león.
* Breve historia: Son gente pacífica y no les gustan los conflictos, pero si el conflicto viene a ellos no dudarán en defender sus tierras y su gente. Están rodeados de un halo de misterio ya que no suelen mezclarse con las demás razas, sin embargo los jefes sí que han interactuado con los demás, sobretodo si es para evitar una guerra. No se sabe que tuvieran conflictos internos. Se especializan en sacerdotes aunque sus armas favoritas son las grandes mazas a dos manos de doble pico. Son maestros con artes celestiales y de combate cuerpo a cuerpo al usar báculo, mazas o cayado.

**SELKIE**

* Longevidad: 80-90 años
* Altura media: mujer 1,60 m; hombre 1,80 m
* Clanes: 2 (Yededri, Drirthah)
* Idioma: Eazkethi.
* Montura racial: ....
* **Breve historia:** ...

**LIPUNK**

* Longevidad: ... años
* Altura media: hembras ... m; macho ...m.
* Clanes: . (.)
* Idioma: ..., lengua común.
* Montura racial: ...
* **Breve historia:** Al no tener magia es una raza que se basa totalmente en el avance tecnológico al estilo steampunk, su fuente principal es el vapor. Son los precursores de la clase cazarrecompensas que usan armas basadas en el vapor. Son los creadores del primer tren mágico-tecnológico y por ello es un día que celebran (día de la unión entre magia y ciencia). Viven en una ciudad estilo steampunk donde acude todo aquel que quiera aprender tecnología, lugar de los mejores ingenieros e inventores interraciales. La clase de cazarrecompensas son una clase especial.

**NEKINE**

* Longevidad: ... años
* Altura media: hembras ... m; macho ...m.
* Clanes: . (.)
* Idioma: ..., lengua común.
* Montura racial: ...
* **Breve historia:** Al

**Especialidades raza/clase**

* Trol: Luchadores.
* Orco: Berserkers.
* Humano: alquimista/ninja/samurái.
* Saurok: caballeros, comunicarse con los lagartos.
* Elfo: ranger.
* Lipunk: cazarrecompensas, comunicarse con los conejos.
* Fenrine: guerreros, comunicarse con los cánidos.
* Cernine: druidas, comunicarse con bóvidos.
* Pandine: sacerdotes, comunicarse con los osos.
* Arpía: spiritmancer.
* Goblin: assassin.
* Selkie: magos.
* Naga: guerreros.
* Gigante: Monsterslayer.

**OTRAS ESPECIES**

Tienen inteligencia semihumana, son mortales.

**Fismur (Murlocs):** Son una de las razas más difundidas y son la más degradada de todas, ya que representan una molestia para todas las razas, y algunas han decidido exterminarlos para siempre, pero no lo han logrado nunca. Son considerados como una plaga y están exterminados en algunos sitios. Viven en grupos tipo tribales donde el murloc más fuerte es el jefe del grupo. Se reproducen como las ranas con la diferencia de que al nacer ya nacen con todas sus extremidades, como si fuera un murloc pequeño y cabezón que le cuesta ponerse en pie. Su fe es extraña. Algunos relatos indican que la religión juega un papel dominante en su sociedad, a pesar de que no veneran a un dios único y común (que nosotros sepamos). Su religión es entonces politeísta, animista, e incluso un poco chamánica. Tienen rituales que incluyen la comunicación con el mar y sus poderes, y ellos adoran el agua y las entidades de gran alcance dentro de ella. Sus creencias incorporan poderosas criaturas que viven a su alrededor, y sus panteones son dinámicos, cambian para incluir nuevas criaturas que encuentran. Se puede agregar o quitar las criaturas a su estructura de culto para reflejar los acontecimientos recientes. Por ejemplo, si adoran a una ballena y esta ballena es atacada por un megalodon y muere, el megalodon se convierte en el nuevo dios.

**Broonie:** Son seres hogareños, básicamente habitan en las casas que les gustan. Salen por la noche cuando los dueños de la casa están durmiendo y realizan quehaceres del hogar. Los dueños de la casa deben dejar un tazón de leche o crema u otra ofrenda para el brownie, generalmente cerca de la chimenea. Normalmente no se dejan ver por los demás. Son pequeños, se dice que de unos 20 cm. Se desconoce su origen y el por qué cuidan las casas. En el momento en el que una casa está construida, los broonies estarán ya establecidos y cuidarán de la casa como si fuera la suya propia (técnicamente viven ahí también). Si el o los dueños de la casa en la que vive un o una familia de broonies están ausentes por un tiempo, ellos cuidarán de la casa en ausencia de éstos y la dejarán en perfecto estado, como si los dueños nunca se hubiesen ido. Si el broonie siente que ha sido menospreciado o aprovechado, desaparecerá para siempre, llevándose la prosperidad de la casa con él. A veces se dice que el broonie se enfurece y arruina todo su trabajo antes de irse. Se dice que un broonie se ofende si un humano lo observa trabajando, si un humano lo critica, o si un humano se ríe de él. Se enfadarán por todo lo que consideran desprecio o condescendencia.

**Kodama (kolog):** Espíritu del bosque. Tienen el tamaño de un niño humano aproximadamente. Parece ser que estos cuerpos están hechos de madera, como si fueran pequeños árboles, y sus caras están cubiertas por algunas especies de “máscaras de hoja” de diferentes tamaños y colores, que bien podrían corresponder al tipo de planta o árbol que cada uno representa o a las estaciones del año. Tienen la habilidad de volar fácilmente gracias a un brote especial que tienen en la parte superior de su cabeza, el cual se une como hélice a su espina dorsal y funciona parecido a un helicóptero. De esta forma, pueden desplazarse fácilmente e ir plantando árboles en casi cualquier lugar. Hacen un ritual cada año para expandir los bosques o recuperar aquellos que han sido talados por otras razas/especies y mantener vivo el bosque. Son bastante inteligentes y viven en lo profundo del bosque. Algunos dicen que si te pierdes en un bosque ellos te guiarán y te ayudarán a encontrar el camino de vuelta. Están regidos por un jefe que es el mayor espíritu del bosque y el mayor y más viejo kolog.

**Centauro:** es una criatura con la cabeza, los brazos y el torso de un humano y el cuerpo y las patas de un caballo. Las versiones femeninas reciben el nombre de centáurides. Pueden ser de una variedad de colores, que van desde el más oscuro negro al blanco nieve. Tienen el cuerpo de un caballo, y el torso, los brazos y la cabeza de un ser humano. Los centauros no son mestizos, sino una especie completamente diferente. Son habitantes de los bosques, y por lo general, viven en manadas de diez a cincuenta individuos. Tienen inteligencia semihumana.

**Vampiro (monstruo):** Son seres homínidos conocidos por chupar sangre de cualquier animal, ya sean humanos, elfos, worgen, o un simple y pobre ciervo, eso les da igual; simplemente se alimentan de sangre y de vez en cuando comen carne y plantas, se podría decir que son omnívoros de vez en cuando. Viven en grupos reducidos en cuevas y por lo general se mueven en la oscuridad ya que son sensibles a la luz, les produce quemaduras. Tienen colmillos muy afilados y ojos adaptados a la oscuridad. Pueden volar como los murciélagos y son sensibles al ajo por su olor que los espanta, al parecer no pueden respirar por su olor.

**->Fauno:** Son seres humanoides mitad humano mitad cabra. No suelen ser malignos; aunque hay algunos que viven en el bosque generalmente se suelen encontrar en los campos y en las selvas junto con las ninfas, que sería su equivalente femenino biológicamente ya que se reproducen con ellas. Les gusta la música, como la flauta de pan y se pasan el día “de fiesta”, bailando junto con las ninfas. Poseen cuernos en la cabeza. Viven en grupos bastante grandes cuyo jefe es el fauno más fuerte y por consiguiente el que tiene derecho a conseguir la mejor ninfa e incluso tiene permitido reproducirse con varias. Cuando un jefe es vencido por un fauno más joven, el viejo se ve obligado al exilio y a morir solo o morir en combate contra el más joven. Llegan a medir entre 1,40-1,50 metros de altura. Se han dado casos de algunos faunos que han violado a humanas ya fuera por confusión por su parecido con las ninjas o simple ansia animal.

**->Ninfa:** A pesar de ser mitad cabra mitad humana igual que los faunos, tiene una apariencia más delicada y algunas, no todas, tienen unos cuernos pequeños. Suelen vivir con los faunos, pero tienen preferencia por vivir más cerca de los arroyos, ríos, manantiales o incluso cerca del mar. Les encanta cantar y bailar; usan el baile como medio para buscar al fauno ideal con quien reproducirse.

**Golent (Ent):** Estos ents son pastores de árboles, árboles que se mueven, aunque lentamente. Protegen los árboles de los peligros, ya que estos no pueden defenderse por sí mismos. A pesar de que los ents eran seres sensibles en el tiempo de su despertar, no sabían cómo hablar hasta que los elfos les enseñaron. Los ents no se preocuparon en mantener su propia lengua en secreto, ya que ninguna otra raza podía dominarla, debido a su complejidad, vocalización extraña y su lentitud a la hora de transmitir un mensaje. Los ents son criaturas con forma arbórea, similar a la de los árboles que cuidan. Varían en rasgos, desde la altura al tamaño, color, y el número de pies y dedos en ellos. Hay tanto masculinos como femeninos; y se sabe que habitan en el bosque de Taintroot, aunque no se cree que hay más lugares donde viven.

**FAUNA Y FLORA**

Acromántula

Mothman       Bichos gigantes       Bichos prehistóricos

Mandrágora

Setas grandes con boca   Plantas carnívoras gigantes de diversos tipos

Sauce boxeador    Algas para respirar en el agua 1h

Balrog

Gulag volador (Bicho exclusivo de la tierra de la ciudad de las arpías)

Gulag terrestre (lugar de goblins)

Gárgola

Planta Jumanji   Arachne

Jinetes sin cabeza malvados(?)   Oogie-Boogie?

Existen los mismos tipos de animales y plantas que en nuestro planeta, sumando estos.

**Fantasma:** Brillan mucho y flotan a un metro por encima de suelo. Son ciegos y tienen una boca enorme con dientes afilados, son pacíficos y asustadizos; se alimentan de insectos grandes. Son comunes en el bosque con niebla y viven en grupos; aunque la gente les tiene mucho miedo por su aspecto poco agraciado. Llegan a alcanzar los 45 cm de alto, no se sabe muy bien cómo se reproducen, si es que lo hacen. Viven en grupos muy numerosos.

**Wendigo:** Es un ser humanoide, muy flaco, se le notan muchos los huesos. Es la máquina de matar perfecta, ágil, rápido, no hace ruido; imita las voces para confundir a sus presas. Se alimenta de cualquier ser hecho de carne. Viven en algunos bosques. Se mueve preferiblemente en la oscuridad o espesura del bosque; caza todo aquello que se mueve velozmente (o, mejor dicho, que huye). Es bastante resistente a cualquier arma y magia, lo mejor es quemarlo o en su defecto cortarles la cabeza (si es que puedes). Viven en grupos pequeños de 3 a 5 miembros y son mamíferos.

**Slime:** Masa pegajosa, si lo cortas se divide y así sucesivamente; la única manera de acabar con él es destrozando su cráneo. Cada vez que se divide su cráneo se va hacia un lado; si, por ejemplo, son tres trozos, su cráneo estará solo en uno de los trozos, pero seguirá controlando los otros dos. Mata asfixiando a sus presas. Viven cerca del lago rojo y son como verde radioactivo, se reproducen por mitosis. El tamaño de su calavera es como la humana, pero su baba puede alcanzar muchísimos metros.

**Fénix:** Es un magnífico pájaro rojo, del tamaño de un cisne, con una gran cola dorada, pico y garras del mismo color. Anida en la cima de las montañas. El fénix puede llegar a vivir muchísimo tiempo, ya que se regenera: estalla en llamas cuando su cuerpo comienza a decaer y resurge de las cenizas como un polluelo. El fénix es una criatura amable, de la que nunca se ha sabido que matara, y sólo come plantas. Los fénix tienen propiedades curativas, con una sola lágrima pueden curar cualquier herida y además puede cargar varias veces su peso. Es un animal bastante codiciado por algunos, pero como a muchos otros animales, las leyes los protegen.

**->Swamo (Grindylow):** También denominados demonios del agua, son criaturas acuáticas. Los grindylows son criaturas que viven en el agua entre algas, son de color verde con pequeños cuernos afilados y dedos largos y delgados. A los grindylows se les derrota fácilmente rompiéndoles los dedos, ya que estos son muy quebradizos.

**->Patak (Plimpy):** es un pez pequeño y redondo con dos patas que terminan en dos pies palmeados. Habita en lagos profundos, y se alimenta de caracoles de agua. El plimpy no es peligroso, sino que pica en los pies y la ropa de los nadadores desprevenidos. Algunos consideran al plimpy una plaga, y atan sus piernas en un nudo y dejan que se alejen.

**->Kaleio (Bowtruckle):** Es un guardián de árboles inmensamente difícil de detectar. Los dedos en forma de rama le sirven para arrancarle los ojos a un enemigo. Por lo general es una criatura pacífica, pero se vuelven violentos si alguien amenaza a su árbol, o incluso a sí mismo. Para poder talar un árbol en el que hay un Bowtruckle, es necesario distraerlo ofreciéndole cochinillas. Son expertos abriendo cerraduras. Un Bowtruckle es pequeño, con una altura máxima de veinte centímetros, hecho de corteza y ramas y tiene dos pequeños ojos de color castaño. Come insectos, es pacífico y reservado.

**Hada:** Criaturas pequeñas y decorativas dotadas de poca inteligencia. Algunos magos las usan o invocan frecuentemente para que les sirvan de adorno. Su altura oscila entre 2,5 y 12,5 cm. Habitan generalmente en bosques y claros umbrosos. Su torso, cabeza y extremidades parecen cortadas por el mismo patrón que el de las personas; la diferencia es que el hada luce grandes alas de insecto, cuyas membranas pueden ser transparentes o multicolores dependiendo de la clase. El tipo de magia que el hada puede conjurar no es muy poderosa, aunque puede servirle para desanimar depredadores. Posee un carácter belicoso, pero, como es excesivamente presumida, se vuelven dóciles en cuanto las llaman para que adornen. Aunque se parecen a una persona no pueden hablar. Produce un zumbido agudo para comunicarse con sus compañeras. El hada deposita hasta cincuenta huevos (de los que se alimentan los bowtruckles) en el envés de las hojas. Cuando salen del cascarón no son más que larvas de colores brillantes. De seis a diez días, se tejen ellas mismas un capullo del que surgen un mes más tarde totalmente desarrolladas como adultas con alas.

**->Tycos (Doxy):** A veces referido como el hada mordedora, es una pequeña criatura que a veces es confundida con las hadas. Está cubierta de espeso pelo negro, y tiene un juego adicional de brazos y piernas. Sus alas son gruesas, convexas y brillantes, como las de un escarabajo, y una doble hilera de afilados dientes venenosos. Si alguien es mordido por una debe tomar un antídoto de inmediato. Cuando llega la época de la puesta, cavan un hoyo y depositan hasta quinientos huevos; luego, los entierran. Los huevos eclosionan a las dos o tres semanas. Prefieren climas fríos. Son consideradas plagas. La eliminación de ellas requiere un buen suministro de Tycoscida.

**Rosas de Sangre:** Rosas nacidas de haber puesto sus semillas en cadáveres de razas humanoides y regadas con lágrimas de los torturados. Las mismas rosas huelen a carne putrefacta y son enormes. Su color es literalmente rojo sangre, ya que los cadáveres hacen de nutrientes. Estas rosas son muy raras de encontrar, sólo se sabe de un lugar que es una cueva donde una malvada bruja llamada Radeka hizo experimentos principalmente con humanos; aunque se sabe de cadáveres de otras razas.

**Rosas negras:** Estas rosas crecen allí donde un cadáver ha perecido y no se ha retirado su cuerpo. Generalmente se ven estas rosas en lugares donde tras una batalla/guerra han quemado cuerpos y ha surgido cantidad de estas rosas. Hay un gran campo de estas rosas que surgió tras un gran exterminio que hubo allá por los tiempos antiguos. No son peligrosas, son como cualquier otro tipo de rosa pero huelen a muerte y desesperación.

**Dragón:** Grandes lagartos dotados de 4 patas y 2 alas membranosas, huesos huecos y capacidad de volar a grandes alturas y por un gran periodo de tiempo. Dependiendo del tipo pueden ser agresivos o no. Existen varias razas de dragones dependiendo de su hábitat y del tipo de elemento del que sean, es decir, no todos los dragones escupen fuego, también hay dragones de agua, hielo, eléctricos... Su aspecto también depende de su elemento y hábitat. Son carnívoros.

**Wyvern:** Exactamente igual que los dragones pero mucho más pequeños y dotados de 2 alas membranosas y 2 patas. También hay varias especies y los hay de varios elementos. Su aspecto también depende de su elemento y hábitat. Son carnívoros.

**Slender (slurkend) (monstruo):** Humanoide muy delgado, cada uno vive en un solo bosque. Cada 50 años se alimenta de una vida y cuando se alimenta de esa vida no vuelve a alimentarse. En el momento en el que pasan esos 50 años y está hambrientos la primera vida que encuentra muere, es infalible. La única manera de matar a un slender es dejarlo morir de hambre. Son seres semi inmortales. Cuando no necesitan alimentarse vagan por los bosques. Cuando la Muerte se va a llevar el alma de alguien importante en el mundo (un jefe o un rey importante) que ha muerto indignamente, se crea un slender. Si un slender consume un alma de una raza inteligente, esta alma se consume y no va al mundo de los espíritus, deja de existir. La Muerte le asigna un bosque a cada uno. Si un slender lleva muchos años sin alimentarse, se puede dar el caso de que se vuelva como loco y sea errante y al final consiga un alma. Sus almas son enormes, pueden ser grandes fuentes de poder para un spiritmancer veterano que sea capaz de robar su energía.

**Grifo:** es un animal cuya parte frontal es la de un águila gigante, con plumas, afilado pico y poderosas garras. La parte posterior es la de un león, con musculosas patas y cola larga. Viven en lo alto de las montañas y tienen tantos colores como las aves. Dependiendo de la época del año tienen un color u otro, aunque los grifos domesticados dejan de cambiar su pelaje. Viven solitarios hasta la época de apareamiento y tiene una pareja de por vida. Ponen huevos del tamaño de un balón de baloncesto. Se alimentan de carne principalmente.

**Mamut:** son como elefantes peludos que viven en manadas en las zonas nevadas. Se alimentan de plantas y pueden aguantar días sin comer, ya que almacenan su alimento en el cuerpo. Como en los elefantes, la trompa de los mamuts es móvil y prensil, y está muy bien adaptada para realizar movimientos precisos como arrancar plantas del suelo y llevarlas a la boca. También las usan para mojarse con agua, para bañarse o cubrirse con barro para protegerse de los mosquitos y otros insectos. Las crías cuando nacen no tienen colmillos y se les van desarrollando a medida que crecen. Son mamíferos.

**Titanis:** Es un ave no voladora pariente de los avestruces. Son muy veloces corriendo en campo a través, lo cual hace que sea un montura ágil y rápida. Tienen un cuello grueso y son aves robustas. Se alimentan de pequeños animales y algunas plantas. Ponen huevos y viven en grupos de varios miembros.

**Undead winged horse (Thestral):** son como caballos alados no muertos, medio esqueléticos y con alas que recuerdan a los murciélagos. Tienen una apariencia lúgubre, demacrada y fantasmal. Una vez adiestrados pueden ser muy diligentes y llevar rápidamente a sus amos a donde quieran ir.

**->Araripesuchus:** podría decirse que es un cocodrilo gigante de patas largas, lo que le ayuda a poder correr rápidamente en tierra y nadar velozmente en el agua. Viven en zonas como ríos o lagos de agua dulce y son completamente carnívoros. Ponen huevos.

**Hipocampo:** un caballo marino con la parte inferior del cuerpo desde el pecho en forma de monstruo marino o pez. Se alimenta de algas y algunos peces pequeños. Viven en grupos como los delfines, solo en agua salada (mares y océanos), como los caballitos de mar, el macho se encarga de la eclosión de las crías.

Undead Wolf

Granpico (Pelícaro)

Unicornio de hoja

**MONTURAS**

* Las monturas son raciales, aunque algunas razas (Lipunk) deciden no usar animales como monturas, ya que les parece que un animal debe estar en libertad.
* Los animales usados para monturas y sus razas también se pueden encontrar en estado salvaje en la naturaleza.
* Algunos no son muy amistosos.

**MASCOTAS**

* Existen todo tipo de mascotas, desde plantas que te siguen, undead dogs pequeños, perros, gatos, loros, criaturas que en nuestro mundo consideraríamos mágicas/fantásticas, etc.
* Algunas requieren más cuidados que otras.
* Se pueden comprar, vender, o capturar en estado salvaje una cría y criarlo uno mismo.

**OTROS**

Existe la savia de un árbol que quien la bebe es capaz de hablar, leer, escribir, escuchar y entender todos los idiomas, tanto los antiguos como los nuevos, de todo el mundo. Es casi un mito, no se sabe mucho de esto (por ahora). Te cura cualquier desperfecto y/o enfermedad que tengas (miopía, cáncer, etc.…)

Existe tanto la electricidad como la fontanería, así como diversos objetos mínimamente tecnológicos como cámaras de foto/vídeo, ordenadores básicos, impresoras, etc.

Todas las razas inteligentes comparten un gran respeto hacia la naturaleza y los seres vivos, en general; aunque siempre hay excepciones.

Hay farolillos mágicos que iluminan las calles de algunas ciudades. Se encienden y se pagan automáticamente cuando falta la luz del sol (ya sea de noche o por estar dentro de una casa). Se les puede apagar y encender manualmente. Se pueden comprar y venden, bastante comunes y baratos y de muchas variedades, tamaños y colores.

Existen los tintes de ropa y de pelo, casi todos los colores y duraderos.

Existe la medida del tiempo, hay relojes y calendarios, e incluso existe un horóscopo bastante fiable. Un año tiene 8 meses (las 4 estaciones), cada mes tiene 7 semanas y cada semana 7 días, cada día 24 horas, cada hora 60 minutos, cada minuto 60 segundos.

El mundo está en armonía con la magia, es la base del mundo. Se usa para muchas cosas (como nosotros con la tecnología actual, pero sin contaminar obviamente, porque es magia).

No hay unidad monetaria general. Existen unos cristales que hacen de “moneda” (teal) y así se usa, tienen forma hexagonal. Su valor real es que si llegas a tener 100 mil te sirven de teletransporte, si tienes muchos más podrás teletransportarte más lejos. Este material se consigue de las minas muy especiales conectadas al corazón del mundo (el mundo de los espíritus), ya que los espíritus que se consumen se van transformando a estos cristales. Hay un gran equilibrio gracias a esto.

Son cuadraditos, 1 cuadradito = 1gr = 1 metro de distancia en teletransporte. Solo se puede teletransportar 1 individuo (ser vivo) a sí mismo y tiene que estar en contacto por la piel. Se guardan en bolsitas mágicas que evitan que se activen. Cuando se usa en teletransporte desaparece, porque se ha usado. No es instantáneo (tarda 1,5 segundo) y donde vas a aparecer hay un brillo en dónde va a aparecer la persona. No te puedes teletransportar dentro de las cosas, pero sí a cualquier sitio aunque no lo conozcas.

Cuando se juntan los cuadraditos aparece el nº de cuadraditos que hay, 2 cuadraditos juntos aparecerá un 2 del mismo color que los cuadraditos.

El teal, aparte de usarlo para teletransportarte, se puede usar para alargar tu vida; o mejor dicho, se puede usar para rejuvenecer pero está limitado, no puedes rejuvenecer más allá de la adultez. Hay que invertir grandísimas cantidades para poder rejuvenecer y sólo puedes hacerlo una vez cada cierto número de años (tipo cada 10 años rejuveneces hasta tener 25 por ejemplo, también según lo que te puedas permitir).

Hay maletas, cestas y baúles mágicos, no muy caros y bastante comunes, en los que se pueden almacenar montones de cosas, algunos son tan grandes que sirven de micro casa, como una autocaravana.

La magia es ilimitada (no te puedes quedar sin maná, etc.) La fuerza del ser es lo que va a delimitar la intensidad de su poder mágico, como si fuese un músculo (es decir, los requisitos para las cosas que funcionan con magia dependerán de la capacidad que esta requiera. ej. para lanzar una gran bola de fuego necesitas el conocimiento y el nivel para hacerlo). Todo el mundo tiene una base de magia. Según la intensidad del hechizo el usuario se a ver afectado por la fatiga (ej. igual que cuando haces ejercicio te cansas). Y obviamente se entrena.

La energía mundial o maná se llama soulgy.

**LEYENDAS Y PERSONAJES VARIOS**

**Davy Jones** era un pirata nacido de una elfa que fue secuestrada y violada por hombres en una guerra; su madre murió al nacer el bebé. No sé sabe muy bien cómo acabó siendo uno de los peores piratas jamás conocido y no se sabe mucho más de su origen, este es uno de los que se cree que es verdad. Se cuenta que siendo un pirata ordinario se enamoró de una bellísima sirena llamada Calipso, tal fue su amor por ella que como prueba de sus sentimientos y de su vinculación al mar, aceptó enviarle como regalos las almas (o espíritus) de todo aquel que pereciera en el océano. Este hecho implicaba que una vez cada diez años ella subiría a la superficie y disfrutarían de su amor.

Sin embargo, no era una simple sirena, sino una malvada spiritmancer (la segunda, la primera fue la arpía) que había sido expulsada y exiliada y juró tomar venganza; traicionera y peligrosa como el mar, no cumplió su promesa y Davy Jones, presa de la humillación y un tormento insoportable, se clavó el corazón con una daga que en su momento ella le había regalado, sin saber que era una daga mágica y que lejos de matarlo lo convirtió en un no muerto. Se arrancó el corazón y lo escondió allí donde Calipso jamás pudiera llegar. Liberado de sus sentimientos decidió vengarse de ella pero seguía atrapado por el hechizo de la daga, y sigue enviándole cualquier alma a ella. Su barco es el Eterno Errante.

Aclaraciones: la daga era un experimento de Calipso que convertía a la gente en no muertos pero dejan su alma atada al cuerpo muerto. Al darse cuenta de que no funcionaba le dio a Davy Jones otra arma que es la que él usaba para llevarle a ella las almas. El alma de Davy Jones es esclava de Calipso, es una maldición, sigue siendo esclavo de Calipso. El kraken que custodia la puerta de los vivos/muertos está dominado por Calipso (ella domina el alma del kraken y de Davy Jones).

**San’ah Klos** sería nuestro equivalente a Santa Claus/Papá Noel. Con la aparición de los humanos, su agrupación y sus guerras internas/externas, hubo un humano que se negó a ir a la guerra y que prefería zanjar las cosas de otra manera, dialogando. Este hombre, San’ah Klos era un hombre de mediana edad e intentó buscar ayuda para parar la guerra y le pidió ayuda a las arpías quienes se negaron en rotundo a participar en ninguna guerra. También buscó ayuda con los lipunk pero tampoco le ayudaron. No obstante, lejos de sentirse impotente decidió aprender magia e incluso crió a su propio dragón rojo brillante y escupe fuego. Años después de iniciarse como mago, volvió a su tierra natal. Nada más ver cómo había quedado después de tan devastadoras guerras, ahora que ya estaba preparado para la batalla, se quedó en shock, se arrodilló y gritó y lloró hasta cansarse y quedarse dormido en mitad de tanta muerte y destrucción.

Todo lo que contemplaban sus ojos llorosos era un lugar devastado, con miles de muertos por ambos bandos, sangre, muerte, llanto y dolor. Los supervivientes que quedaron quemaban a sus seres queridos para evitar epidemias de enfermedades. Les quedaba un largo camino por delante para reconstruirse como nación. Ante tal devastación, Klos lo único que quería era evitar que las personas de su hogar y de los demás lugares siguieran sufriendo; así que equipó a su dragón y días después, la misma noche del solsticio de invierno (21 de diciembre) fue casa por casa (o los lugares donde se hubieran alojado las personas) y fue entregando a cada uno lo que más necesitaban. Para algunos simplemente eran unos zapatos nuevos, para los niños algún juguete y para otros simplemente recuperarse de alguna enfermedad grave. No se sabe cómo lo hizo, pero lo hizo. Y en una sola noche repartió regalos a todos los humanos, independientemente de su reino. Hoy en día se ha convertido en una fiesta celebrada por todos los pueblos y reinos humanos, conocida como Sanmas (equivalente a Navidad) y San’ah Klos sigue trayendo regalos la misma noche. Se desconoce su supuesta inmortalidad o si se trata de un sucesor. San’ah Klos sigue yendo en su dragón rojo en plan steampunk y repartiendo regalos, siempre lo que uno más necesita (obviamente todo esto es mágico, no hay que escribir cartas ni nada).

**The Death - reaper of souls (La Muerte – segadora de almas).** Existe desde el principio de los tiempos, surgió la vida y surgió la Muerte. Se sabe poco de ella, simplemente que es quien lleva las almas de los muertos al mundo de los muertos. Un ser vivo sólo ve a la Muerte cuando está a punto de morir. La Muerte es la reina del mundo de los muertos, la única e inmortal. En el mundo de los muertos, cada alma vive en su propio mundo recordando las buenas cosas pasadas; si es una muerte reciente al tener el terror tan reciente en su memoria el muerto puede intentar buscar la puerta que conecta ambos mundos e intentar regresar a su cuerpo original en 7 días. Una vez pasado el tiempo, si no lo has conseguido el alma se queda atrapada en el mundo de los vivos y es conocida como espíritu. Los espíritus con el tiempo se acaban corrompiendo y dan problemas a los vivos. La Muerte es omnipotente y cuando hay grandes catástrofes se divide en multitud de ella misma a la que se les llaman grim, las cuales tienen exactamente la misma función. Aunque esté recogiendo almas también está al mismo tiempo en el mundo de los muertos.

Si un ser vivo entra en el mundo de los muertos, algo que no tiene que pasar, la muerte se enfada y como consecuencia ella misma te mata para cobrarse el haberla molestado. Si entra un ser vivo, ya no sale, ya que muere y al estar muerto no tiene que salir. Apaciguar a la muerte, es fácil, solo tienes que ofrecer una vida importante para ti en lugar de la tuya propia; el típico “ojo por ojo”. Claro que entrar en el mundo de los muertos por la única vía conocida (la puerta) es casi imposible e improbable. La Muerte poco a poco va consumiendo los espíritus y por ello el mundo de los espíritus no se va llenando de almas.

**Hall’oh-wyn.** También conocido como el día de los muertos. Se celebra el 1 de noviembre. Durante la noche del 31 de octubre al 1 de noviembre, a partir de las 12 de medianoche, los espíritus aparecen físicamente en el mundo de los vivos generalmente en el lugar en el que murieron y deambulan por ahí no muy conscientes de dónde están. Si eran personas malvadas sus espíritus darán bastante guerra, a veces incluso ocasionando destrozos en el mundo de los vivos. Por lo general, la gente no suele salir por la noche este día, y durante el mismo día 1 de noviembre se suelen quedar en casa para evitar encuentros no deseados y para que no les pase nada a la gente. En los lugares donde ha habido batallas se reúnen una gran cantidad de “espíritus malignos” sedientos de venganza y es muy peligroso aparecer por ahí. Este periodo en el que los dos mundos se juntan dura 24h, es decir, desde las 12 de la noche del 31 de noviembre hasta las 12 de la noche del 1 de noviembre.

‘‘nuevo choque, le da razón de ser a la muerte, no quiere que consuman el teal, crea el apocalipsis’’

la muerte solo quiere reproducirse, reproduce el teal, expansión infinita como un parásito del planeta’’

“Los cuatro jinetes del apocalipsis(posible idea. transforma a las almas puras en jinetes ejecutores, se rompe el equilibrio de corrupción, da comienzo la era del apocalipsis se da una etapa muy dura para el planeta)”

SAGA APOCALIPSIS

Nuevo choque mágico por parte del sol, (se desequilibra porque se desata una ola de magia descomunal de una batalla épica o algo así??) (ocurre una vez cada un huevazo de tiempo??) la muerte cambia, se destruye su equilibrio de ser, razona, se vuelve inteligente. Es un parásito del planeta, no quiere que los vivos consuman el teal que genera, quiere reproducirse y extender su teal infinitamente, que el planeta crezca más poderoso cada vez. Secuestra a sus hijos las almas puras y los transforman en seres de pura maldad y corrupción. Son 4 jinetes de alma (apocalipsis) que cosecharán tanto la corrupción como la vida para su amo y crear teal. El equilibrio espiritual roto, llevará el mundo a una etapa apocalíptica devastadora, los biomas y seres se marchitarán.

**BASE DEL MUNDO**

Como en todas las sociedades existen clases (estamentos): la clase rica o adinerada, la clase media y la clase baja; luego a parte están los pobres.

Los reyes o jefes (según la sociedad y la raza) pueden ser herederos de los anteriores siempre que se demuestre que están preparados para ello; es decir, el máximo exponente de un lugar (rey o jefe/reina o jefa) tiene que demostrar que es digno de dicho título, tiene que ser bueno peleando, justo y tener conocimientos. No cualquier idiota puesto a dedo y que sus descendientes inútiles sean los siguientes en la lista, que puede pasar si demuestran que son dignos.

En las ciudades suele haber como mínimo un gremio (guild) a la que la gente de clases se puede apuntar. Hay un total de 10 clases (definir esto). A los que tienen niveles superiores (8-9-10) se les tiene bastante respeto y son escasos, mientras que de 5 para abajo se les considera mayormente noobs (novatos). Cuando te inscribes te dan una plaquita (como las militares) hechas del material de tu rango (al inscribirte el más bajo) que te sirve como identificación (nombre, residencia, etc.) que debes llevar siempre contigo. Cuanto más rango tienes tu plaquita será de un material diferente y la gente te respetará más. Se hacen misiones que va poniendo la gente de otros sitios o de tu mismo sitio que se redactará de una determinada manera y que se revisará por las personas responsables del gremio; si está correctamente y se ha pagado el precio por el anuncio de la misión se pondrá en el tablón de misiones. Cada misión tiene que tener escrito el cometido, el lugar, el nivel mínimo de requerimiento (esto lo pone el gremio) y la recompensa que quedará guardada o el gremio o junto quien ha puesto la misión. Hay que llevar una prueba de la misión cumplida ya sea física o en fotografía.

Rangos

    Rango 1: Cristal   Rango 6: Diamante

    Rango 2: Cuero   Rango 7: Oro

    Rango 3: Carbón   Rango 8: Hierro

    Rango 4: Madera   Rango 9: Crimsom (es como un mineral  rojo)

    Rango 5: Piedra   Rango 10: Elemento

No todas las personas (o de otras razas) pueden permitirse ir a estudiar a una academia de las arpías. Dependiendo de lo que se vaya a estudiar (un curso o una carrera completa) serán más años o menos y más caro o más barato. Además de que las arpías también te guían si te vas a unir en un futuro a un gremio y están autorizadas a dar placas correspondientes además de un diploma de finalización del curso o carrera. Ejemplo: cuando finalizadas un curso de magia de warlock (mago) puedes elegir un gato como regalo por haber aprobado satisfactoriamente y además hace de diploma (?).

La magia de luz proviene de la luz reflectante de la luna que cambia las propiedades del sol. El sol refleja su luz en la luna (por eso la vemos) y por eso cambia sus propiedades a magia de luz y no arcana.

**IDEAS RANDOM**

* Una arpía que es llamada El Sabio, es el ser que más conocimiento ha recaudado en la Gran Academia (un 65% aprox) tiene 3 brazos y es antisocial, se desconoce su verdadero nombre y es muuuuy poderoso, lleva un gran libro con las 2 manos (tercera mano quizás un farolillo) y 3 plumas que flotan y escriben mágicamente en el libro
* Una organización de elfos que son una élite secreta, como una guerrilla o una banda o una guardia o algo así. Por el resentimiento y la humillación que sufrieron los antepasados se dedican a conspirar contra los gobiernos mundiales e intentan dominar las minas de teal para hacerse con el poder. Suelen ser los que están detrás de sabotajes de eventos importantes o asesinatos políticos.
* Los enanos tenían la inmunidad a una enfermedad que afectaba a los orcos y entonces los orcos los esclavizaron y los tenían en plan ganadería para poder tener la cura para la enfermedad.

PERSONAJES.

Prota- fenrine:

Thyleris: arpía mujer, la primera spiritmancer, espíritu.

Príncipe elfo caballero (Link)

**LEYES/COSAS BÁSICAS DEL MUNDO**

* Todo los seres aman la naturaleza y los seres vivos y hacen lo menos perjudicial para la naturaleza (como contaminar poco, no abusar de los recursos naturales,...). Las ciudades están muy limpias.
* No hay racismo entre la misma raza, hembrismo, machismo, homofobia, por norma general.
* Hay vacunas y las suelen pagar los reyes/jefes de los clanes ya que es algo principal en la supervivencia.
* Si bien no hay veganos/vegetarianos como tal siempre hay gente que come menos carne que otras, y como mucho los Lipunk son más restrictivos con lo que comen ya que son como conejos, al igual que los cerninces y pandines, pero son una pequeña excepción.
* No hay mentes cerradas en cuanto a ciencia, todo el mundo tiene conocimientos básicos (como el ciclo del agua, el planeta es redondo, existe la gravedad,...).
* Hay justicia. Siempre se recogerán pruebas y se determinará la gravedad del asunto en todos los casos y luego se le impondrá una pena u otra. Pedófilos y violadores están muy mal vistos; nadie tiene el derecho a violar a nadie y los niños tienen que ser niños; si se demuestra que alguien es culpable de uno de estos cargos, la primera vez se les cortarán los miembros varoniles (pene y testículos) y en el caso de que haya una segunda vez, el castigo es la muerte. Estos actos suelen ser públicos porque es algo que está mal. También es ojo por ojo, como Hamurabi.
* No hay tabúes en cuanto al sexo, el periodo menstrual, dar el pecho en público ya que son cosas naturales y a nadie le da “asco” dichas cosas. Tampoco está la imposición de parir tumbada por cojones, sino que se busca la mejor manera de parir, sea la postura que sea.
* Hay honor, sentido común, la gente piensa con la cabeza y el corazón y en general suelen ser abiertas y buenas gente; “No hay honor en mentira”, la gente no suele tener maldad.
* Crímenes: se recogerán pruebas como ADN, testigos, etc, y se impondrá una pena; a no ser que haya una guerra o un criminal en busca y captura no está permitido quitarle la vida a alguien sin motivo aparente.
* No hay burocracia cansina de mil papeles para las cosas, sólo existe el matrimonio civil (homosexuales y heterosexuales). No existe, por tanto, cosas como el DNI o el pasaporte; aunque existen las placas de la guild para poder llevar un orden y porque es algo muy peligroso.
* Existe un mínimo de tecnología usado, por ejemplo, para hacer libros mediante programas en los ordenadores o ilustraciones básicas (ejemplo; Adobe), y cosas como impresoras. No existen: móviles, portátiles, ebooks, consolas, ipads, ipods, mp3, etc.
* La ciencia y la magia van unidas de la mano, lo que la ciencia no puede la magia sí y al revés, se complementan la una a la otra. Ejemplo: un médico para saber qué te está mal no hace falta que te haga mil pruebas, sino que tienen una habilidad con las manos (parecida a los healers de los juegos) con el que saben qué es lo que anda mal en el cuerpo del paciente.

PTA: Gilipollas y subnormales hay en todos lados, la diferencia es que aquí la gente tiene dos dedos de frente.

Cosas importantes que faltan por meter:

Todos los idiomas.

Fairy tooth

water fairy (sílfide)

excalibur

frutas invernales

árboles-seta donde poder vivir (elfos?)

Mythril + 2 minerales nuevos más

Prisión submarina (mermaids?)

Atlántida: antigua ciudad en una cueva (de los nagas primigeneos) (es gigante)

Fantasmas/espíritus (ghost)

Mini tiburón bioluminiscente

anillos en plan katekyo

collares mágicos

animales prehistóricos

dinosaurios

Monturas (moose, reindeer, cheetah, fruit bat, eagle, mammoth)

undead horse

Abejas tamaño chihuahua muy usadas por los apicultores porque dan mucha miel.

asdf