

[RAZAS]

<|¤|> Elfos de Omeria <|¤|>



Los Elfos de Omeria llevan túnicas de color carmesí para sugerir su afiliación al poderío mágico y a la sangre "pura y superior" que ellos dicen tener. Muchos se concentraron en el estudio de la magia arcana o en las artes de combate rítmico volviéndolos gráciles incluso al momento de derramar sangre.

Durante la Gran Guerra, los magos elfos tenían la capacidad de llamar fénix desde el Plano Elemental de fuego. Estas criaturas parecen estar íntimamente conectadas con los Omerios puesto que comparten una naturaleza destructora, o quizás debido a la composición pura de su magia, lo que podría darles a estos una ventaja a la hora de controlarlos. La simbología del fénix, que cuando muere vuelve a renacer, es muy parecida a estos que, metafóricamente hablando, 'murieron' como Elfos Nobles al perder su capital y renacieron como Omerios al ser "perdonados" por aquellos que habían cazado durante siglos.

Los Elfos de Omeria hablan Omerio y su estatura ronda entre 1.60~1.90 (Max 2.10).

Los Omerios como cualquier otra raza poseen una habilidad única que los hace destacar al momento de cualquier actividad o bien al momento del combate, por ende ganan las siguientes habilidades:

<|¤|> +10% Poder Mágico Total

<|¤|> 10% del Daño Realizado regresa como AP al usuario (+2 Puntos en el caso de Energía o Ira)

<|¤|> Profesión: [Encantamiento] +1 al aprendizaje

>|○|< Elfos de Cathe>|○|<



Los Cathenses, elfos con una variedad única, tanto como de sus tipos como de sus capacidades, aunque su población general se asienta sobre los bosques de Cathe, han sabido darse a conocer alrededor del mundo al defender su territorio con una ferocidad y precisión sin igual, amos de la batalla con una elegancia única, son de temer si son provocados.

Elfos Oscuros, como tal, a diferencia de sus primos de Omeria, poseen una diversidad cultural tan amplia como lo es su territorio, tanto como cada variante posee la suya propia.

Los Elfos de Cathe hablan Cathenio y su estatura ronda entre 1.60~1.90 (Max 2.10)

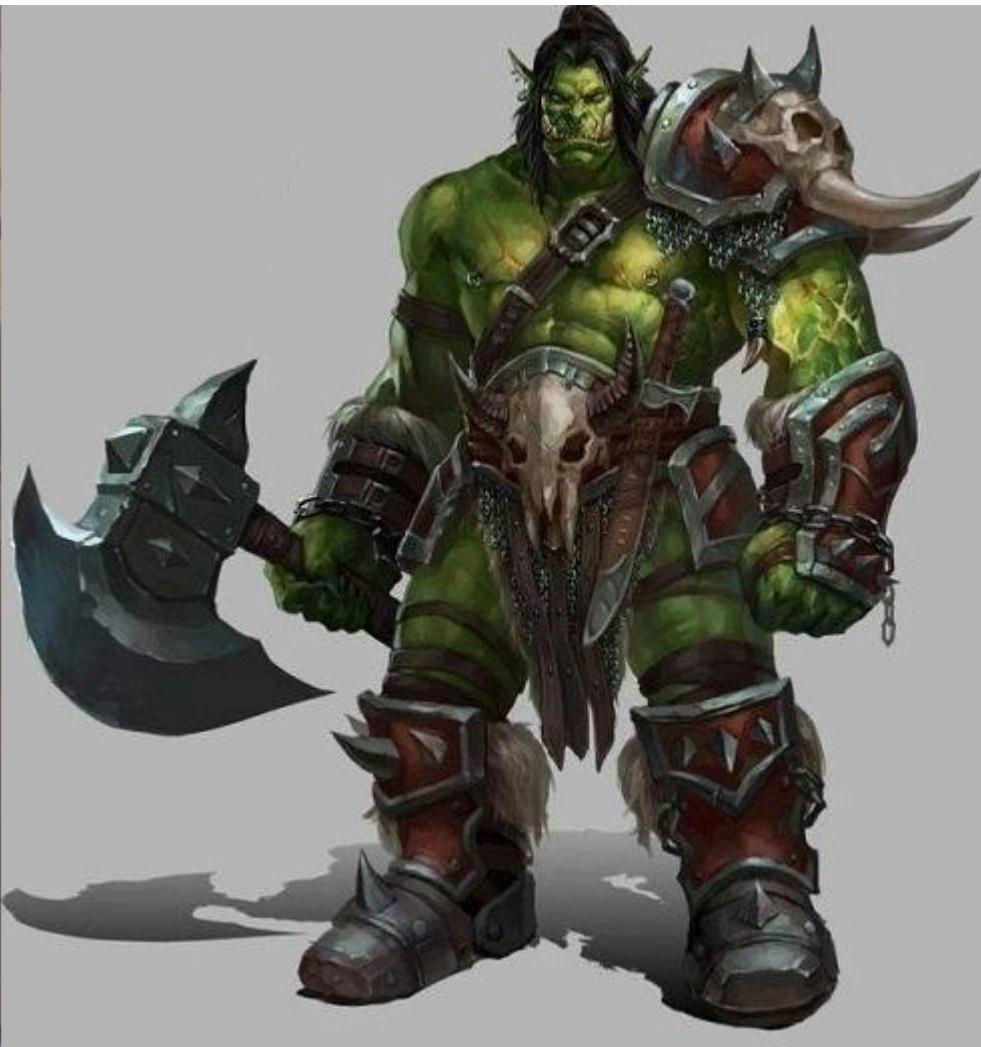
Los Cathenses como cualquier otra raza poseen una habilidad única que los hace destacar al momento de cualquier actividad o bien al momento del combate, por ende ganan las siguientes habilidades:

>|○|< -15% al Aplicativo de Stats para efectos o acciones

>|○|< Habilidad Pasiva: [Bendición de Cathe] +10% Daño/Sanación mientras se encuentre en Bioma: [Bosque]

>|○|< Profesión: [Alquimia] +1 al Aprendizaje

|□| Orcos |□|



La sociedad de los orcos se ha caracterizado siempre por la vida robusta y salvaje. Consecuentemente son pragmáticos, firmes, y nunca se acobardan en la batalla cuando tienen que proteger el futuro de un orco o de su clan. Se espera que todos los orcos sin importar sexo o edad sean valientes, y la debilidad se considera una falta grave. La debilidad de uno contamina al resto y es castigable por la humillación más grande que un orco puede recibir: el exilio. Es más exacto decir que los orcos son prácticos más bien que nobles, pero diversos clanes también tienen diversas personalidades.

Pero sin importar la afiliación del clan, los orcos premian el honor sobretodo, primero a uno mismo, y en segundo lugar al clan. La hospitalidad se considera un honor muy grande que alguien puede conceder sobre otra persona.

No hay discriminación entre los géneros en sociedades orcas. Las féminas pueden optar a las mismas oportunidades que los orcos, asumir posiciones de poder e incluso contestar a la llamada para la batalla como cualquier miembro masculino. La fuerza (física y mental), el valor, la iniciativa y la independencia son rasgos estimados en todos los orcos. Ven tradicionalmente a los niños, como niños de los padres, pero se crían como hijos del clan.

Los Orcos hablan Gromur y su estatura ronda entre 1.60~1.90 (Max 2.10)

Los Orcos como cualquier otra raza poseen una habilidad única que los hace destacar al momento de cualquier actividad o bien al momento del combate, por ende ganan las siguientes habilidades:

|□| +10% Daño Realizado con Armas “Pesadas”

|□| Furia Orca: Otorga un 20% de Fuerza y Daño General extra durante 5 Turnos. CD de 10 Turnos

|□| Profesión: [Cocina] +1 al aprendizaje

-{||}- Ogros -{||}-



Los Ogros son una raza extraña, con una pronunciada diversidad pero aun así poderosa como ninguna, generalmente se dividen entre dos estilos:

Los Kijin; ogros generalmente “flacos”, con cierto parecido a los elfos pero estos teniendo generalmente dos cuernos que se van alargando con la edad, de rasgos finos y sutilmente hermosos. Fuera de su belleza particular los Kijin poseen una afinidad casi natural con la magia y una resistencia prodigiosa ante las sombras.

Los Oni; ogros enormes y de complexión gruesa, con un parecido a los orcos mezclando Ursinoe siendo generalmente calvos, de rasgos salvajes y toscos. Pero más allá de las apariencias los ogros poseen un gran intelecto al momento de jugar con la alquimia y un aferrado instinto por el combate pesado.

Los Ogros hablan Gromur y su estatura ronda entre 1.60~1.90 (Max 2.10) para los Kijin y 1.80~2.00 (Max 2.20) para los Oni

Los Ogros como cualquier otra raza poseen una habilidad única que los hace destacar al momento de cualquier actividad o bien al momento del combate, por ende ganan las siguientes habilidades:

Oni

- {||}- Profesión: [Alquimia] +1 al aprendizaje.
- {||}- +10% Daño Realizado con Armas Pesadas (1M)
- {||}- Resistencia Alquímica (-50% Efectos -n-)

Kijin

- Profesión: [Encantamiento] +1 al aprendizaje
- +10% Daño Realizado con Armas Ligeras (1M)
- Resistencia Sombría (-50% Daño Sombrío y Maldito)

>◆< Trolls >◆<



Los trol son una raza que siempre se ha aislado del mundo exterior. La mayoría de ellos, ni siquiera habla ninguna de las lenguas más comunes. Los salvajes trol de selva y de la costa son tremadamente hostiles hacia el resto de tribus. Su estructura social los hace tremadamente espirituales y la parte más importante de la tribu la compone el sumo sacerdote o el gran cazador.

La mayoría de los trol atacan a los desconocidos nada más avistarlos, incluso a los trol de otras tribus. Su falta de civismo se extiende por todo Nexus. La zona donde su agresividad ha cobrado más fama es la selva de Cokius.

La mayoría de los trol habla el Zeniari. Sin embargo, debido a su costumbre de aislarse del resto del mundo, muchos trol han olvidado el Zeniari y usan en su lugar el lenguaje de su tribu.

Los Troll hablan el Zeniari y su estatura ronda entre 1.80~2.00 (Max 2.20)

Los Trolls como cualquier otra raza poseen una habilidad única que los hace destacar al momento de cualquier actividad o bien al momento del combate, por ende ganan las siguientes habilidades:

>◆< Habilidad Pasiva: [Regeneración Troll] +5% HP-Máxima por turno de forma constante

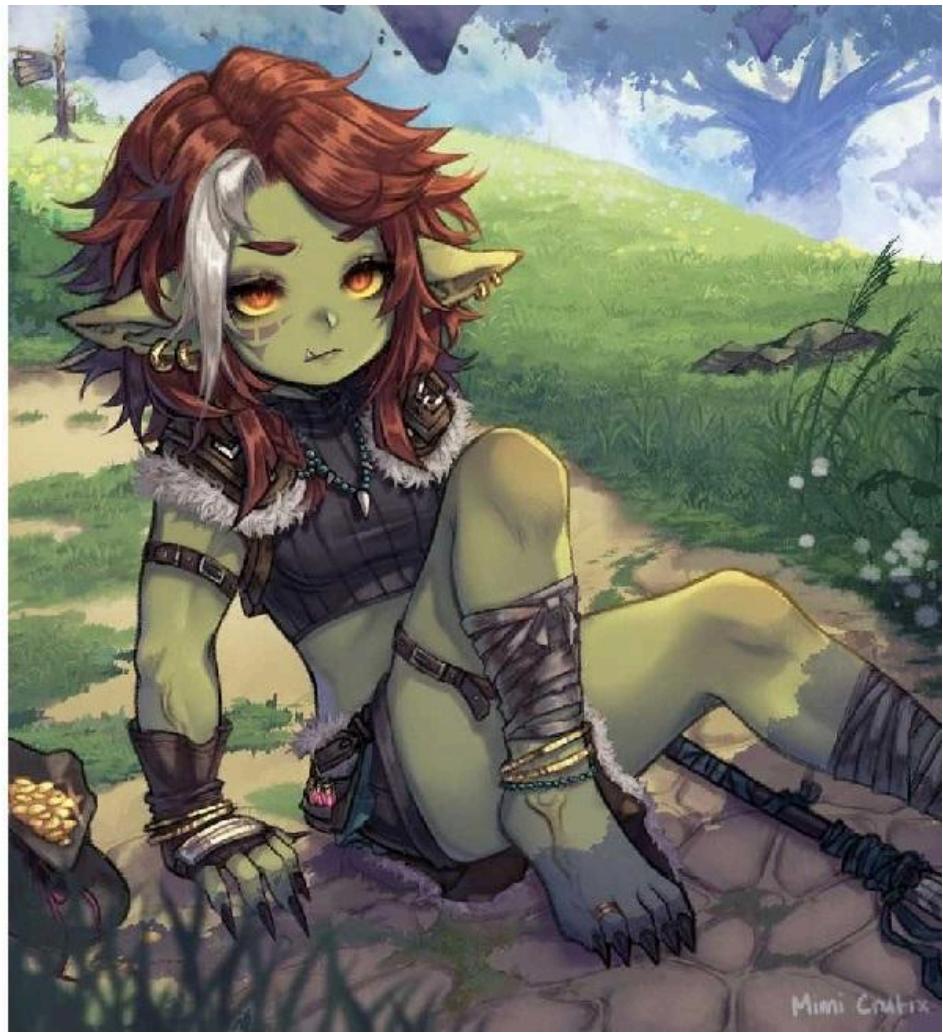
>◆< Habilidad: [Ira Corta Sangre] A costa de un 35% HP-Máxima obtienen un 100% de Daño Extra en su siguiente ataque

>◆< Habilidad Pasiva: [Crianza Ancestral] +10% al Daño/Sanación mientras se encuentren en Bioma: Selva

][[Goblins]][



© 2010 NEOWIZ GAMES, Inc. All rights reserved.



Mimi Cratix

Los Goblins han sido desde antaño, una sociedad salvaje y dispersa, tanto entre si mismos como a lo largo de todo el mundo, pues aunque los mas conocidos sean los pequeños y verdosos, los goblins tienen tantas variantes como biomas existen a lo largo del globo y aunque su historia no esta muy clara, desde tiempos inmemorables se los ha visto rondar como una especie tan sociable como impredecible, pues aunque no participaron de los conflictos armados de antaños, si han participado uniéndose a diferentes ejercitos ya sea por necesidad o rabia contra cierta especie.

Poseen una labia prodigiosa, logrando aprender varios lenguajes con facilidad aunque nunca los hablen con completa fluidez, si han sabido entender muy bien el lenguaje corporal, logrando con esto conocer las intenciones de los ajenos y sobreviviendo al anticiparse a esto, es gracias a esto que han logrado sobrevivir durante milenios a pesar de ser una especie tan débil, aunque esto no indica que sean aislados, les gusta moverse en grupos, ya sea con los suyos o con otras especies de su agrado. Aunque les fascina lo brillante, asi que quizá te sigan porque quieren lo que llevas.

Los Goblins debido a su prodigiosa labia, inician con 3 idiomas a escoger además de su lengua madre, el Gubnar y su estatura ronda entre 70~1.30Mts (Max 1.40)

Los Goblin como cualquier otra raza poseen una habilidad única que los hace destacar al momento de cualquier actividad o bien al momento del combate, por ende ganan las siguientes habilidades:

]][+10% Carisma y Agilidad Aumentados

]][Profesión: [Herboristería y Desuello] +1 al Aprendizaje

]][Rabieta: Despertando antiguos instintos ganas 50% velocidad de movimiento/ataque durante 3 turnos. CD 10 Turnos

<[◊]> Ursinoe <[◊]>



El lema de los Ursinoe es "vive el momento", con el cual basan su filosofía de vida centrada en el vigor y la intensidad. Cada comida es una fiesta y cada rato con la familia es motivo de celebración. Por eso, los Ursinoe trabajan y juegan duro, cuando terminan su tarea caen rendidos y caen en un sueño tan profundo como la muerte. ¡Hasta cada siesta se vive como si fuera la última!

Los Ursinoe no se enojan fácilmente, pues aunque son bien conocidos por ser colosos bestiales con una ferocidad a temer, han desarrollado una paciencia enorme, costumbre de sus antiguas costumbres de hibernación. Como tal son una raza diversa y bien establecida en cuanto a sus diferencias, pero se mantienen como uno pues desde Pandas, Polares, Pardos y Negros, todo comparten el mismo estilo de vida.

Los Ursinoe hablan el Ursus y su estatura ronda entre 1.60~1.90 (Max 2.10)

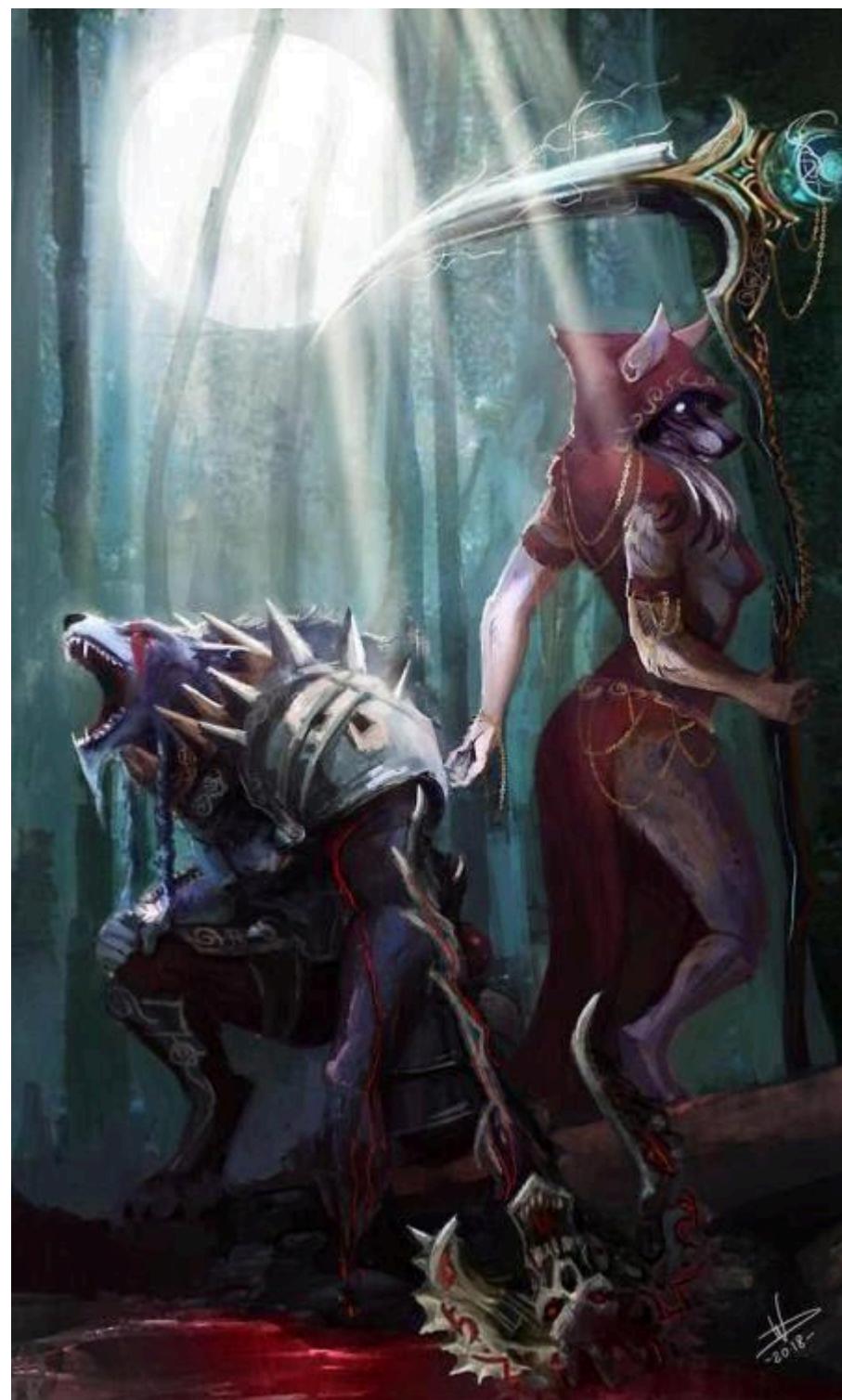
Los Ursinoe como cualquier otra raza poseen una habilidad única que los hace destacar al momento de cualquier actividad o bien al momento del combate, por ende ganan las siguientes habilidades:

<[◊]> +7% Fuerza, Aguante y Sabiduría Aumentados

<[◊]> -20% Daño Físico Recibido y -10% a la movilidad

<[◊]> ¡Vive el Momento!: Como si fueran tus últimos momentos, todo se ralentiza frente a tus ojos por lo que puedes anticiparse a todo, necesitando solo el 25% de los stats necesarios para cada acción. CD 15 Turnos (Solo en Combate)

<|¤|> Lycans <|¤|>



Los Lycans son una de las “especies” más extrañas, si bien como tal no poseen un núcleo de alma único sino que poseen uno hibridado a su forma humanoide, pues como tal, son hombres lobos. No son tomados como una especie sino como una maldición arraigada a su sangre, pues esta se aferra a ti desde tu nacimiento y cuando llegas a la madurez debes aprender a controlar la misma para que no termines con tus ancestros, perdidos en una sed de sangre incontrolable que tomará la vida de tus seres queridos.

Como tal, los lycans, no poseen una forma humanoide predefinida sino que esta se adapta a tu raza materna, si tu madre era una humana, nacerás humano y como tal hasta que la maldición se active, serás humano, esta maldición se aplica también para orcos, trolls, elfos y ogros, algunas especies parecen ser inmunes a esta aun así, aunque tu forma lupina no cambia según tu especie humanoide más que algunos simples detalles, si lo hace según tu bioma natal.

Los Lycan hablan el idioma primario de su raza humanoide y su estatura se aplica al mismo en su forma humanoide y se le suman 15cm en forma lupin

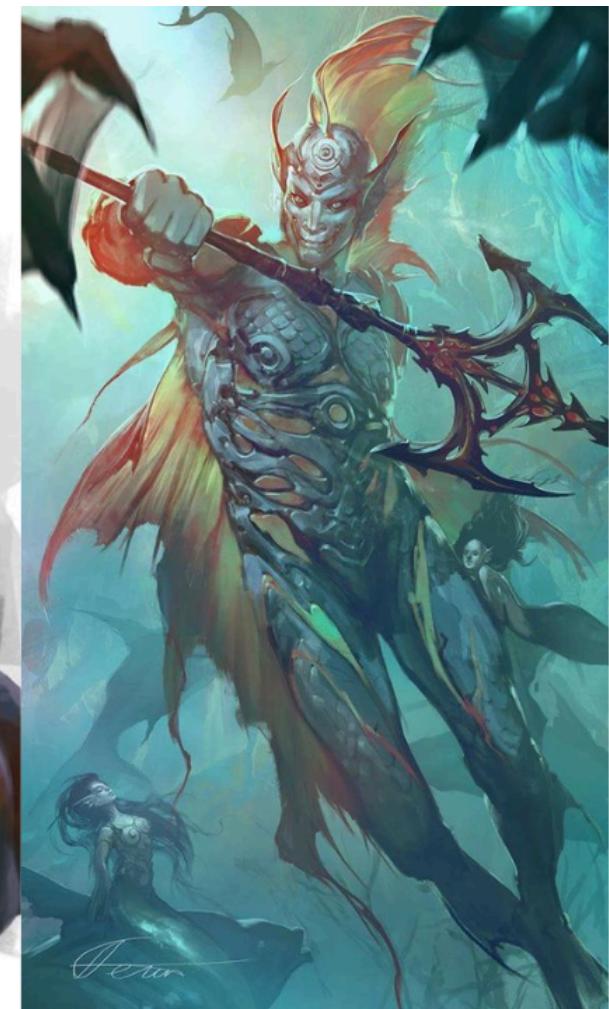
Los Lycan como cualquier otra raza poseen una habilidad única que los hace destacar al momento de cualquier actividad o bien al momento del combate, por ende ganan las siguientes habilidades:

<|¤|> Capacidades Lupinas Avanzadas (Visión, Olfato, Sentidos Mejorados [Solo en Transformación])

<|¤|> Transformación Lupina – Humanoide | A voluntad pueden cambiar entre forma salvaje y humanoide (Cast: 1 Turno)

<|¤|> +10% Velocidad de Ataque/Movimiento, Daño Físico mientras se esté en Fase Lupin

~> Murlocs <~



Seres anfibios de apariencia de pez, normalmente de ojos y dientes muy grandes con distintivas espinas o antenas en sus espaldas o cabeza, estos seres no son los más listos del mundo pero mantienen la inteligencia y conciencia adecuada para ser llamados "Raza".

Los Murlocs se distinguen en 3 etnias diferentes cada una.

Los Mur'Gul, animales acuáticos de forma mínimamente humanoide

Los Naga, Murlocs Mitad elfo mitad serpiente

Los Reefborne los cuales parecen kijins pero con protuberancias de coral en todo su cuerpo

Todos los Murlocs comparten estas características:

Piel escamosa: El daño mágico es reducido un 5% permanentemente.

Anfibios: Pueden vivir tanto en tierra como sumergidos en el agua.

Graaaaul: Los Murlocs saben hablar Murloquiano, este idioma nadie puede entenderlo y solo entre ellos entienden por lo que es perfecto para planes secretos o groserías sin que se enteren.

Mur'Gul

Los Mur'Gul son la versión salvaje de los Murlocs, mantienen mayormente su apariencia bestial pero son humanoides inteligentes que han aprendido a crear su civilización, ellos suelen vivir en tribus ubicadas en lagos o ríos.

Apariencia: bestial, animales acuáticos de forma mínimamente humanoide y su estatura ronda entre 1.30~3 Mts

~><~ +10% Carisma y 10% de Agilidad

~><~ Anfibio: Son capaces de vivir en agua y tierra y al estar mojados aumentan su movilidad en un 20%

~><~ Invoca Tormenta: Provoca una tormenta que dura 5 turnos, esta tormenta moja todo en el área, lo que activa la pasiva racial y además, reduce el poder de los ataques de fuego en [SMP ÷ 25] % (Límite de 70% de reducción) durante los 5 turnos que dura la tormenta. CD: 1 x Combate.

Naga

La variante de los Nagas es una más adaptada a la vida en tierra, pues se asemejan más a unos elfos con su parte inferior, desde la cadera hacia abajo, como la cola de una serpiente y su estatura ronda entre 4~5 Mts (incluye la longitud de su cola)

~><~+10% Intelecto, Aguante

~><~Serpent Tactis: Su movilidad aumenta permanentemente en 15% pts. En contraparte, es imposible para ellos equipar armadura del tipo Botas y Piernas, estos espacios son reemplazados por espacios para Accesorios/Abalorios.

~><~Conjuro de las Profundidades: Los Nagas pueden aprender magia del agua, independientemente de su clase. Si el Naga pertenece a clases sin Mana, usarán su Vitalidad para el coste de la habilidad.

Reefborne

Esta especie es más parecida a los elfos o humanos, incluso algunos parecen Kijins, con la gran diferencia que parte de sus cuerpos están cubiertos por un coral vivo que es parte de ellos, quienes tienen una conexión biológica con ellos y su estatura ronda entre 1.60~2.10 Mts

~><~+10% Espíritu +5% Fuerza y Sabiduría

~><~Nervous Impairment: Los Reefborne pueden impregnar su arma o cuerpo en un líquido secretado por sus corales, este líquido es una toxina poderosa que reduce la movilidad y velocidad de ataque en [SP÷10]. [Solo es efectivo si el SP del Reefborne supera el Aguante enemigo] Los enemigos que sufren de este veneno, al recibir un golpe del Reefborne dueño del veneno, serán aturdidos por 1 turno (Solo se pueden aturdir una vez). El Nervous Impairment dura 5 turnos y no puede aplicarse al mismo enemigo hasta 10 turnos desde que se acaba el efecto. CD: 5 turnos

~><~Tejido Coral: Los Reefborne recuperan de forma pasiva 2% de su vida por turno y si pierden una extremidad (excluida su cabeza) la regeneran al estar fuera de combate.

|V| Draenei |V|



Los Draenei son una raza misteriosa, su origen es un misterio y lo es aún más de donde provienen, ocasionalmente extraños debido a su acento al hablar o a su aspecto en sí, son seres bondadosos y humildes, siempre buscando ayudar a quien más lo necesite incluso si eso significa terminar heridos. Pero es gracias a este comportamiento que su “deidad” los apoya y guía en todo lo que necesiten.

Los Draeneis en su tiempo de guerra eran mejor conocidos como Sentinelas Mágicos, esto debido a que de forma natural y sin un ápice de sudor podían tanto ser maestros del combate cercano como señores de la magia al mismo tiempo, debido a esto y su refuerzo anti natural eran temidos en batalla, pero esto solo durante batallas defensivas ya que como muchas otras razas nunca tuvieron interés en la Gran Guerra y solo se defendían.

Los Draenei hablan el Naru y su estatura ronda entre 1.80~2.00 (Max 2.20)

Los Draeneis como cualquier otra raza poseen una habilidad única que los hace destacar al momento de cualquier actividad o bien al momento del combate, por ende ganan las siguientes habilidades:

|V| +5% Fuerza, Intelecto, Sabiduría y Espíritu Aumentados

|V| Bendición de los Naru: En tu frente aparecerá un símbolo dorado y brillante, el cual es el símbolo de tu deidad, siempre que apoyes tus manos sobre alguien herido este símbolo se consumirá para así sanar al herido (Sanación = [(Intelecto + Sabiduría) x Espíritu] Pts.). CD: 15 Turnos

|V| Profesión Única: [Joyería] +2 al Aprendizaje

}] O [{ Weaver }] O [



Arachnes, humanoides con una diversa cantidad de ya sea ojos, brazos o patas de arañas que sobresalen de su espalda, en su mayoría mujeres debido a costumbres antiguas sobre los hombres con las crías (no hace falta mencionarlo), por lo que si alguna vez encuentras uno es porque es muy joven o tiene la suerte de no caer presa del encanto femenino en su especie, su cultura en si practica lo que es la paz y auto sustentabilidad por lo que es raro ver a un Weaver fuera de su nación.

Conocidos mundialmente por su excelente capacidad y talento al momento de creaciones de exquisito detalle, son artesanos expertos y tejedores de renombre, aunque en combate no se dan a menoscabar debido a sus múltiples articulaciones son maestros en todos los estilos de combates y ramas del mismo.

Los Weavers hablan el Wib y su estatura ronda entre 1.30~1.80 (Max 2.00)

Los Weavers como cualquier otra raza poseen una habilidad única que los hace destacar al momento de cualquier actividad o bien al momento del combate, por ende ganan las siguientes habilidades:

}] O [{ +10% Agilidad y Intelecto Aumentados

}] O [{ Capacidades Arácnidas Avanzadas (Visión Nocturna, Creación de Telaraña, Múltiples Articulaciones Funcionales)

}] O [{ Mordida Venenosa: Tus colmillos y puntas de tus patas o uñas segregan un veneno paralizante (Parálisis: Intelecto / 20 = Turnos | Condición: Intelecto superior a Aguante enemigo, Requiere contacto directo)

~|0|~ Humano ~|0|~



Los Humanos, la raza más débil en todo Nexus, no poseen cualidades especiales, habilidades poderosas, ni siquiera deidades que llegasen a protegerlos, pero en lo único que destacan es su perseverancia, poseen una terquedad y una convicción que ninguna especie a llegado a alcanzar jamás y es por esto que han sobrevivido hasta ahora, valientes, firmes y hasta imponentes nunca se han acobardado ante sus enemigos y por esto son dignos de respeto entre las demás razas.

Los Humanos durante la Gran Guerra eran apenas tribus dispersas, no tenían un reino y estaban en constante conflicto entre ellos mismos, salvajes a buen motivo volviéndolos mano esclava en muy poco tiempo bajo los reinos poderosos en ese tiempo, pero, llegado un momento y enfrentándose al exterminio las tribus humanas se unieron frente a un enemigo común, el mundo entero, siendo débiles idearon fortalezas para protegerse, estrategias para defenderse e incursiones para retomar lo que era suyo. Para cuando finalizo la guerra los humanos junto a sus aliados los Enanos y Gnomos eran los que estaban mejor parados ante los demás.

Los Humanos hablan el Humanity y su estatura ronda entre 1.30~1.80 (Max 2.00)

Los Humanos como cualquier otra raza poseen una habilidad única que los hace destacar al momento de cualquier actividad o bien al momento del combate, por ende ganan las siguientes habilidades:

~|0|~ +20% Espíritu Aumentado

~|0|~ +10% Daño Aumentado con Armas Ligeras

~|0|~ ¡Persevera y lucha! Al alcanzar un 5% de tu vitalidad serás invulnerable a todo efecto malicioso e incluso a daños que te lleven a la muerte (Duración: Espíritu / 20 = Turnos | CD: 50 Turnos)

~|o|~ Enanos ~|o|~



Los Enanos, fuertes, toscos y unos camaradas ejemplares, pueden considerarse fiesteros si entran en confianza pero lo que ocasionalmente les ha dado un pie en el mundo, es su talento innato para la “vida de piedra” o así es como lo llaman ellos, grandes herreros, constructores y artesanos han sido hijos de esta raza y es por esto que los enanos son un punto a apreciar en este mundo.

El Enanos a lo largo de la Gran Guerra han sabido defenderse bien, con sus tribus en las montañas han sido difícilmente alcanzados y atacados dándoles una ventaja única al recibir incursiones, pero lo que los ha impulsado en sus momentos más cercanos a su exterminio ha sido su alianza con los Humanos, aquellos seres hijos de la tierra se vieron ayudados por los hijos de la naturaleza y viceversa, su comuniún durante el conflicto les ha dado a ambas especies un impulso en sus batallas dignas de estar en la historia.

Los Enanos hablan el Firitor y su estatura ronda entre 80~1.50Mts (Max 1.60)

Los Enanos como cualquier otra raza poseen una habilidad única que los hace destacar al momento de cualquier actividad o bien al momento del combate, por ende ganan las siguientes habilidades:

~|o|~ +10% Aguante y Fuerza Aumentados

~|o|~ Firme como Montaña: Tu piel se solidifica, tanto que parece roca y gracias a esto todo daño recibido se reduce a la mitad, en este estado eres inmune a efectos adversos (Duración: Aguante / 20 = Turnos).

~|o|~ Profesión: [Herrería] +1 al Aprendizaje

~|º|~ Gnomos ~|º|~



Los Gnomos desde un inicio han sido astutos, prodigiosos en intelecto e ingeniosos al momento de construir cualquiera de sus locas ideas, por esto y mucho más se han ganado su lugar en el mundo como los artífices del mismo, aunque son más bien parecidos a niños humanos o elfos y a veces hasta son parecidos a estos, han sabido diferenciarse con vestimenta o dejándose crecer algunos bellos faciales como es en el caso de los hombres.

El cómo los Gnomos han sobrevivido durante la Gran Guerra es para muchos un misterio, excepto para la alianza del norte. Al igual que los humanos y otras razas, los gnomos han sido una tribu salvaje durante mucho tiempo y esto más que nada por el hecho de que su propio tamaño y falta de fuerza no han sabido construir una fortaleza, pero a su ingenio siempre han podido construir madrigueras, trampas y aprovechar su terreno nevado para evitar incursiones enemigas.

Los Gnomos hablan el Gnuren y su estatura ronda entre 60~1.10Mts (Max 1.20)

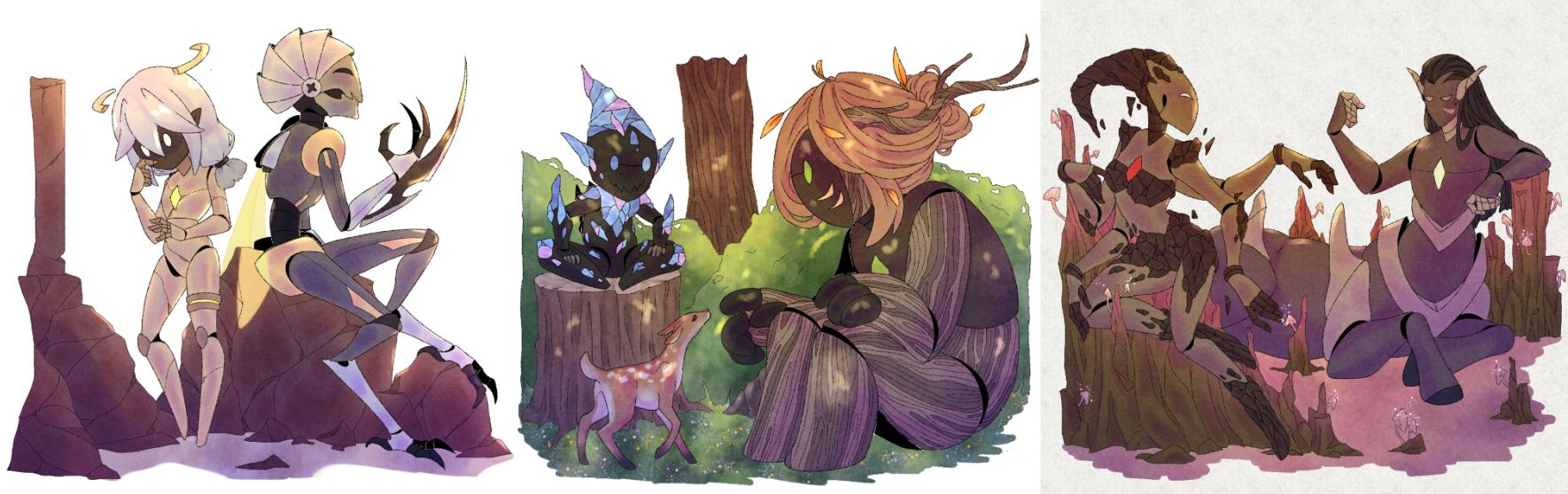
Los Gnomos como cualquier otra raza poseen una habilidad única que los hace destacar al momento de cualquier actividad o bien al momento del combate, por ende ganan las siguientes habilidades:

~|º|~ -5% Fuerza Reducida | +15% Intelecto y +10% Sabiduría Aumentados

~|º|~ Escurridizo: De forma natural, puedes librarte de cualquier efecto de control enemigo (CD: 10 Turnos).

~|º|~ Profesión: [Ingeniería] +1 al Aprendizaje | Capacidad: Artifice Nato

[<*>] Crissux [<*>]



Crissux's, antiguos hijos del Gran Espíritu Gigantomachia, golems en esencia pero estos poseen conciencia propia y sirven a sus propios intereses, después de todo, su padre así lo deseó cuando les brindo en su nacimiento, la joya de la vida, no hay mucha información de estos pues no poseen una fuente de información que les permita al resto de mundo poder estudiar su historia, lenguaje o si quiera su escritura, solo observarlos e intentar adivinar cual es su propósito.

Los Crissux son originarios del Continente de las Luces, hogar de su padre y llamado así por la alta presencia de seres mágicos y espirituales, dando así un característico brillo durante la noche, fuera de esto, su cultura no está bien establecida y acostumbran a vagar por diversas zonas, adaptando sus cuerpos a estas o reconstruyendo con lo que otorgue el terreno, teniendo así una alta variedad en estilos de cuerpos, tamaños y formas en cada uno de estos.

Los Crissux hablan el Geiam Su tamaño varía constantemente, no poseen un mínimo o un máximo pero a consideración lógica de los asuntos motrices que su cuerpo y forma llevan

Los Crissux como cualquier otra raza poseen una habilidad única que los hace destacar al momento de cualquier actividad o bien al momento del combate, por ende ganan las siguientes habilidades:

[<*>] +2.5% Fuerza y Sabiduría, +7.5% Aguante y Espíritu aumentados.

[<*>] Estructo: Puedes cambiar tu forma, tamaño, estructura y demás con los materiales que otorgue el terreno, hacer esto toma todo un turno pero puedes reemplazar tus partes dañadas sin costo alguno, recuperando tu salud en el proceso, en caso de que seas interrumpido no recuperaras salud y perderás las partes de tu cuerpo que intentabas reconstruir. (CD: 10 Turnos)

[<*>] Joya de la Vida: Una gema que palpita con energía al igual que un corazón yace en el centro de tu cuerpo, tu decides donde dejarla pero es sumamente frágil, ya que el más mínimo impacto directo te provoca la muerte, aun así, si tus aliados la rearman al igual que armaron un rompecabezas, revivirás. Esto por lo mismo, evita que tengas necesidad de alimentarte, saciar tu sed, protegerte del clima o cualquier otra adversidad que un ser de carne podría tener.

°|•|° Vampiros °|•|°



Vampiros, antiguos y con un origen tan oscuro como la noche que atesoran, son una especie que no puede reproducirse como el resto generalmente lo hace, si no que transfieren su maldición a través del traspaso de su sangre hacia el corazón de aquel que se volverá su familiar, aunque la transición de un núcleo a otro es inimaginablemente dolorosa, si aquel mancillado la soporta, recibirá los dotes de la oscuridad, si no, perecerá o se convertirá en una aberración del abismo, perdiendo su alma para la eternidad.

Los Vampiros como tal no son los típicos seres que aborrecen la luz, la plata les daña o tales tonterías, son uno mas entre el montón con la diferencia en que su alimento es la sangre de los vivos y su envejecimiento se ha detenido indefinidamente, aunque sociables, no son bien vistos debido a su alimentación, aunque es por esto que suelen esconderse al punto de ser considerados un mito.

Los Vampiros hablan el idioma de su especie original y su estatura se basa en la estatura de su especie original.

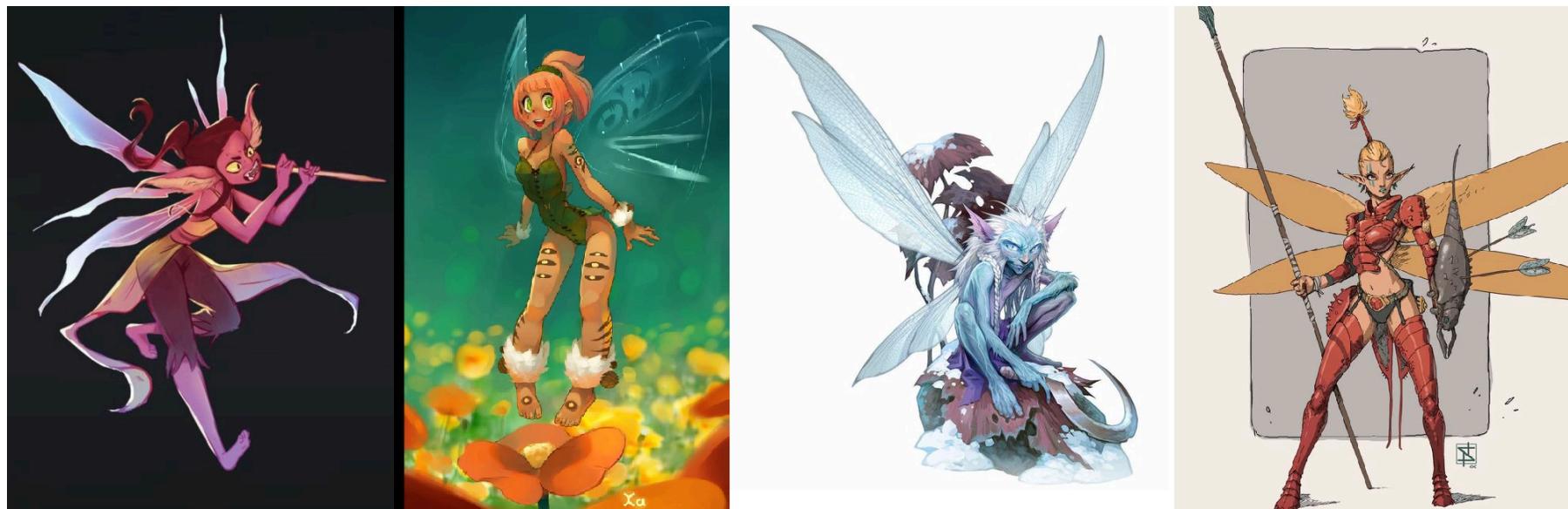
Los Vampiros como cualquier otra raza poseen una habilidad única que los hace destacar al momento de cualquier actividad o bien al momento del combate, por ende ganan las siguientes habilidades:

°|•|° +2.5% Agilidad y Espíritu, +7.5% Intelecto y Carisma

°|•|° Noctámbulo: Como tal, los ambientes oscuros o que no posean un contacto directo por la luz solar aumentan todas tus capacidades naturales en un 50%, pero al mismo tiempo si estas en un ambiente iluminado o con un contacto directo de la luz solar todas tus capacidades naturales se reducen en un 50%.

°|•|° Hemomante: Posees una capacidad única con la magia de sangre, esto quiere decir que la manipulas a placer como si fueses un mago experto aunque no poseas mana, pero el costo por manejarla es tu propia salud, pues es la tuya la que manipulas para las habilidades que deseas utilizar, por otro lado los daños que realices con esta restauran tu salud en un 25% del daño realizado.

《°》Fae Pixis《°》



Fae Pixis, hermanas menores de las gemelas Emperatriz de la Luz y Emperatriz de la Sombra, nacieron de las lágrimas de una madre destruida por una catástrofe que asoló el mundo entero en el pasado, aunque hayan pasado milenios y el estanque de la tragedia se haya secado, siguen apareciendo alrededor de la diosa de la creación cada cierto tiempo, se dice que es su ciclo de reencarnación, pero su madre las sigue recibiendo con la misma sonrisa y calidez de siempre.

Las hadas son seres diminutos, al manifestarse físicamente miden apenas unos 10 centímetros y crecen con el paso del tiempo, 1cm por año hasta alcanzar un tamaño máximo de 1.80mts, aun así son como cualquier otra especie a pesar de su origen divino.

Los Fae Pixis hablan Pix y Geiam.

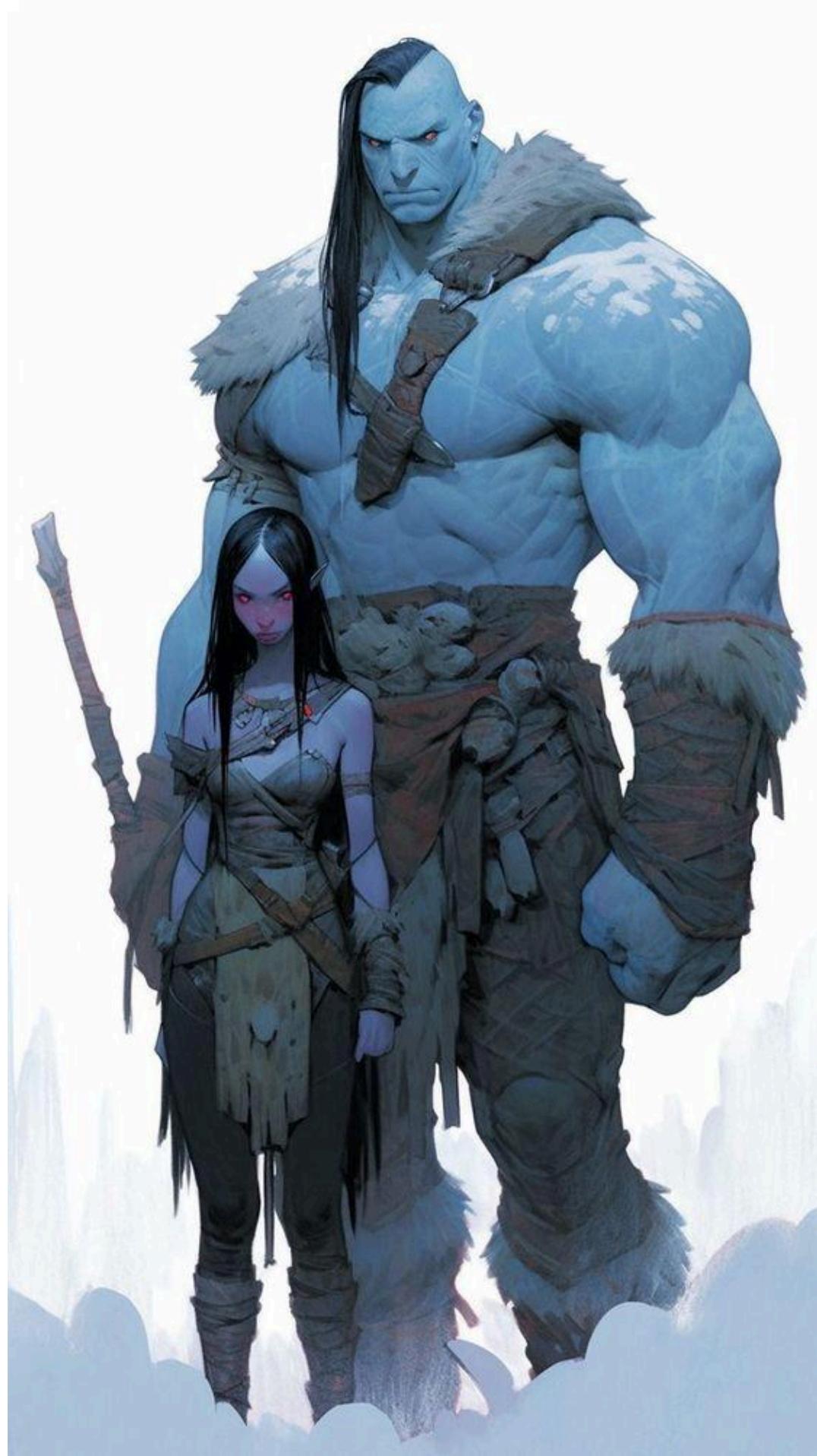
Los Fae Pixies como cualquier otra raza poseen una habilidad única que los hace destacar al momento de cualquier actividad o bien al momento del combate, por ende ganan las siguientes habilidades:

《°》+15% Intelecto y +5% Sabiduría

《°》Mana Wings: Tus alas te permiten volar indefinidamente siempre que tu mana esté por encima del 20% de su capacidad total. Altura máxima: (SP÷2); Velocidad Máxima: (SS×1.5)

《°》Bendición de la Emperatriz: Por la gracia de tu señora y sin importar si tienes una clase física posees la afinidad Mana, si ya posees esta afinidad entonces posees el doble de esta.

|| Gigantes ||



Los colosos de roca, gigantescos seres humanoides de impredecible aspecto, algunos nacen con varios brazos, otros con dos cabezas, su color difiere enormemente y por igual su tamaño, de ellos se conoce poco y tampoco suelen hablar mucho, se desconoce su punto de origen y generalmente te encuentras uno cada cinco años y nunca al mismo, se creen un mito o un arma del pasado.

Los gigantes son un pueblo que reside en las montañas carmesis, negras y las cumbres heladas, su tamaño les impide utilizar ropajes comunes y por ello generalmente su equipamiento sale mucho mas caro, por ello tienden a ir en harapos, fuera de eso son seres que se mueven en solitario y lejanos a los pueblos, pues su fuerza incommensurable provoca destrozos a donde vayan, aun así, su naturaleza es sorprendentemente tranquila.

Los gigantes hablan el Geiam y su estatura ronda entre 2.50~8.80Mts (Max 11.90)

Los gigantes como cualquier otra raza poseen una habilidad única que los hace destacar al momento de cualquier actividad o bien al momento del combate, por ende ganan las siguientes habilidades:

|| +15% Fuerza, +10% Aguante, -5% Agilidad

|| Colosal: Debido a tu gran tamaño los efectos de estado son 50% menos fuertes en ti, pero del mismo modo debido a tu tamaño es un 50% más difícil esquivar para ti.

|| Piel Rocosa: La dureza de tu cuerpo te vuelve un 25% más resistente a los ataques físicos.

~[°]~ Khajiits ~[°]~



Los Khajiits son una raza calmada, por lo general, ya que como su aspecto parecen ser felinos en cuestión, su origen como tal ha sido desde un inicio un misterio, una de las pocas razas que no participaron de la Gran Guerra y por tanto su poderío se desconoce, fuera de esto han demostrado ser muy sociales y además de eso bastante “adorables”.

Gracias a su cualidad de civismo, los Khajiits son por lo general pacíficos, esto no quiere decir que no se defiendan si los atacan ya que los registros que se conservan desde la Gran Guerra han indicado que a pesar de que fueron atacados por ejércitos abismales, no han perdido ciudades importantes dando a entender que su poca presencia en la Gran Guerra y el que no se hayan extinto afirman su falta de sentido bélico a técnicas desconocidas capaces de dejar en vergüenza cualquier estrategia.

Los Khajiits hablan el Mirsu y su estatura ronda entre 1.00~1.90Mts (depende de la raza) (Max 2.00)

Los Khajiits como cualquier otra raza poseen una habilidad única que los hace destacar al momento de cualquier actividad o bien al momento del combate, por ende ganan las siguientes habilidades:

~[°]~ +20% Agilidad Aumentada

~[°]~ Pies Ligeros [Pasiva]: Naturalmente tus movimientos generan solo la mitad del ruido que deberían por lo que tu sigilo se duplica. Se requiere el doble de Agilidad o Sabiduría para poder detectar si estás en Sigilo.

~[°]~ Capacidades Felinas Avanzadas (Visión Nocturna, Audición, Sentidos Mejorados)

|<~>| Avians |<~>|



Los Avians, humanoides extraños que poseen plumas, pico, garras y básicamente son aves gigantes. No tienen un aspecto específico ya que esta varia según el bioma donde nacieron al igual que sus padres y a ello se puede saber de dónde viene cada uno. Generalmente forman sus aldeas en lo alto de los arboles ancestro de los bosques gigantes que se alargan a lo largo de Nexus.

Del mismo modo los Avians gracias a este método de vida han logrado crecer como especie y aprendido a surcar los cielos, su plumaje los hace ligeros y a esto pueden agitar sus alas o bien brazos para poder tomar vuelo, gracias a esto tienen una aguda vista y clara percepción de sus alrededores de forma natural incluso a los pocos días de nacer.

Los Avians hablan el Orimir y su estatura ronda entre 95~1.60Mts (Max 1.80)

Los Avians como cualquier otra raza poseen una habilidad única que los hace destacar al momento de cualquier actividad o bien al momento del combate, por ende ganan las siguientes habilidades:

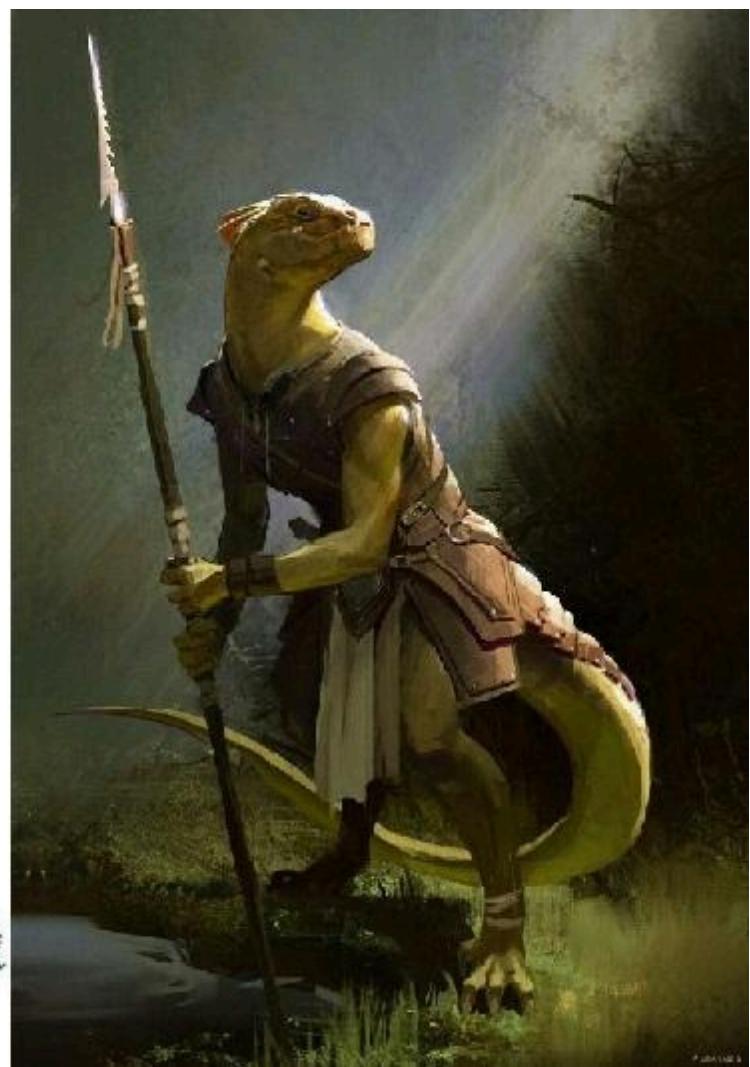
|<~>| Capacidades Aviarias Avanzadas (Visión Lejana, Percepción Cuadrimensional, Memoria Fotográfica)

|<~>| Vuelo: De forma natural puedes alzarte sobre tus brazos para así volar cual ave.

Tiempo de Vuelo = Aguante / 10 = Turnos | Planear = Turnos Volando / 5 = Turnos | Velocidad = Agilidad x 2 = Km/H

|<~>| +10% Agilidad y Sabiduría Aumentadas

]º[Lizardman]º[



Los Lizardman son un pueblo orgulloso, con costumbres arraigadas a sus huesos y generalmente extraños, como parientes lejanos de los dragones son respetados en lo que a apariencia y linaje importa, fuera de ello son una raza más a lo largo de Nexus, no son altaneros y ocasionalmente se muestra humildes, quizá sea una simple formalidad pero por lo general son vistos como “buenos tipos”.

Los Lizardman han sido por lo general durante la Gran Guerra protegidos por sus padres ancestrales, los dragones, por lo que gracias a su cuidado han sido salvados del genocidio en más de una ocasión y quizá gracias a esto han ganado sus cualidades actuales, calmados y respetuosos pues saben muy bien que deben agradecer sus vidas a sus padres mostrando la rectitud que ellos mismos tenían.

Como tal, los lizardman poseen variaciones a montones, pero las mas conocidas suelen ser los bien sabidos lizard, siguiendo por las lamias, draconianos y tártago, siendo similares a lagartos, serpientes, dragones y tortugas respectivamente, en pocas palabras, los similares a sapos y axolotl tambien entran dentro de esta raza.

Los Lizardman hablan el Parsel y su estatura ronda entre 1.30~1.80 (Max 2.00)

Los Lizardman como cualquier otra raza poseen una habilidad única que los hace destacar al momento de cualquier actividad o bien al momento del combate, por ende ganan las siguientes habilidades:

]º[+7% Aguante, Agilidad y Espíritu Aumentados

]º[Sentidos Reptilianos Avanzados (Visión Calórica, Presión Sísmica y Regeneración Avanzada)

]º[Sangre Antídoto [Pasiva]: De forma natural tu sangre es capaz de resistir los más poderosos venenos y efectos (+75% Resistencia a Venenos, Infecciones, Enfermedades, etc.).

)>T<(Minotauros)>T<(



Los Minotauros han sido desde tiempos inmemorables guerreros totémicos, luchando con una pasión y ferocidad primitiva que solo se compara con la furia Orca, debido a esto se les atribuye un respeto digno de su fuerza y resistencia, aunque su estilo de vida no es tan salvaje como uno cree, pues durante la Gran Guerra mantuvieron a sus enemigos fuera de su territorio con solo demostrar que no les convenía adentrarse.

Esta especie suele asociarse con un mal carácter, agresivos y de poca paciencia, aunque suele ser el caso en los machos, aprecian el honor y la camaradería sobre sus aliados como si de un tesoro se tratase, pues aunque en el pasado hayan sido la pesadilla de las llanuras, en la actualidad buscan demostrar que eso solo sucede cuando le buscas los cuernos al toro

Los Minotauros hablan el Maztur su estatura ronda entre 1.90~2.20 (Max 2.40)

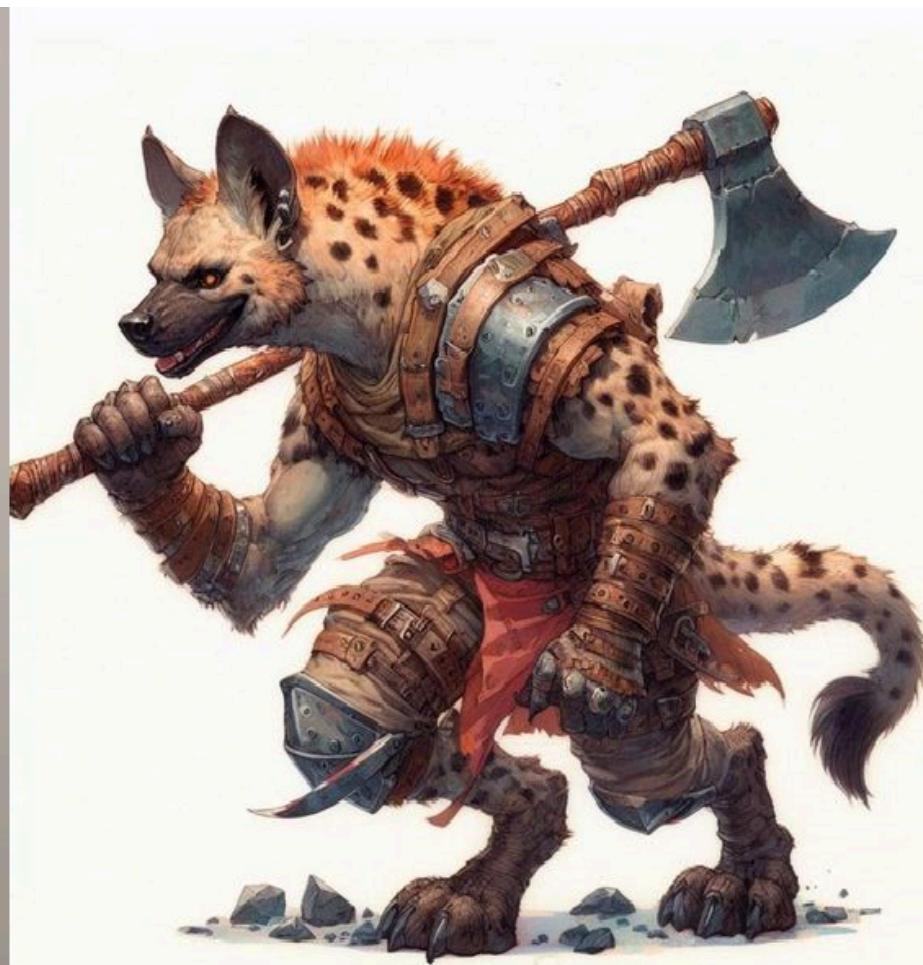
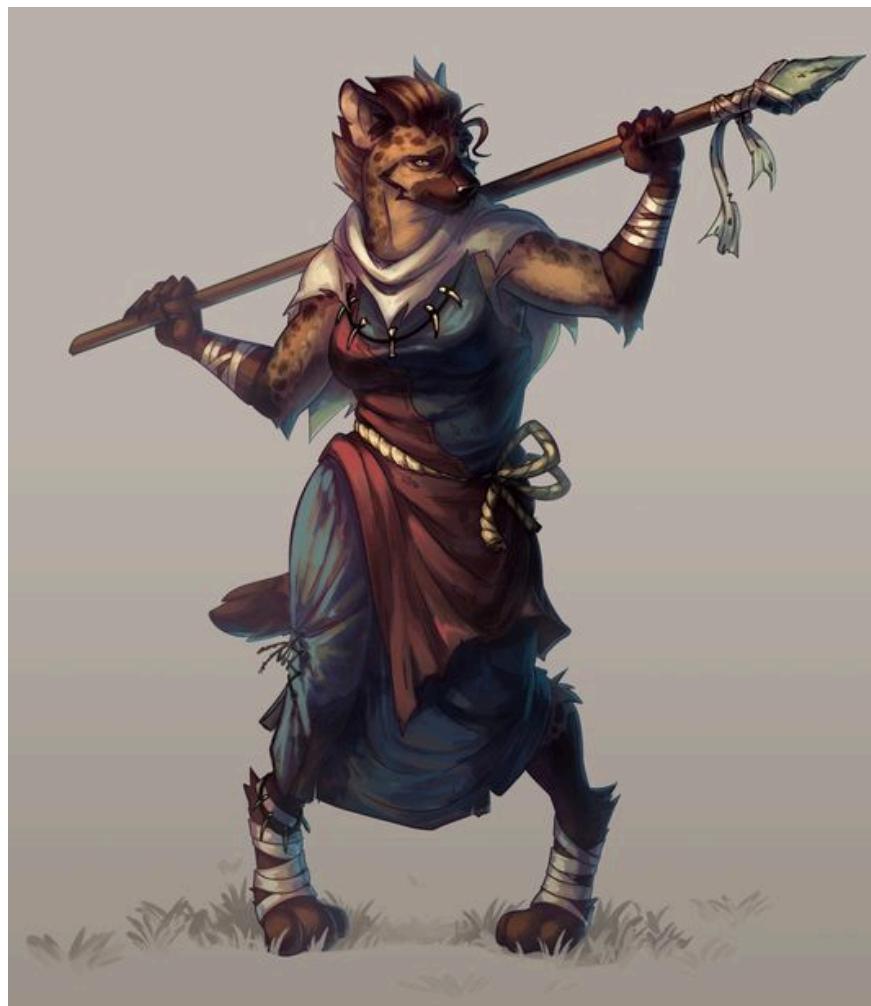
Los Minotauros como cualquier otra raza poseen una habilidad única que los hace destacar al momento de cualquier actividad o bien al momento del combate, por ende ganan las siguientes habilidades:

)>T<(+10% Fuerza y Aguante Aumentados

)>T<(Pulverizar: Cada 5 ataques, eres capaz de realizar un golpe en área que aturdirá a todo aquel en su rango
(Alcance: Fuerza / 10 = Metros | Aturdimiento: Fuerza / 20 = Turnos | Condición: Fuerza superior a Aguante Enemigo).

)>T<(+10% Daño Aumentado con Armas Pesadas (2M)

/ºΛº\ Gnolls /ºΛº\



Los Gnolls, una especie salvaje de Zarase que son básicamente hienas o perros salvajes humanoides, similares a los lycans pues algunos de estos son idénticos, pero dejando de lado su aspecto, estas criaturas han comenzado a ganar intelecto en las últimas décadas y hacerse notar en un crecimiento lento pero constante hacia la formación de una sociedad duradera, aunque solo algunas tribus.

Los Gnolls son conocidos a lo largo de la sabannah como una comunidad de salvajes que no conocen la civilización, pero aquellas aldeas de estos que han sido iluminadas han sabido mostrarse como seres naturalmente carismáticos, aunque aún con remanentes de su salvajismo latente en su sangre.

Los Gnolls han aprendido el Gromur como su lenguaje civil gracias al contacto constante con los Orcos y su estatura ronda entre 1.00~1.90Mts (depende de la raza) (Max 2.00)

Los Gnolls como cualquier otra raza poseen una habilidad única que los hace destacar al momento de cualquier actividad o bien al momento del combate, por ende ganan las siguientes habilidades:

/ºΛº\ +10% Fuerza, +5% Agilidad y Carisma

/ºΛº\ Carroñero: Al consumir la carne de tus víctimas recuperar un 20% de tu Salud y Afinidad instantáneamente. CD 5 Turnos

/ºΛº\ Malicioso: Siempre que causen daño a un enemigo al que ya hayas dañado en un tiempo cercano a los 2 Turnos, tu daño aumenta un 20%. CD 5 Turnos

《|¤|》Bunnox《|¤|》



Bunnox, Bunnoie, gente conejo, conocidos de varias formas pero a pesar de sus peculiares apodos esta especie como tal no posee grandes dotes o una gran civilización, puesto que su vida en Oriente ha sido tranquila y sin complicaciones, al menos hasta el momento en que su gobierno fue usurpado y fueron llevados a decadas de esclavitud antes de que la familia real Urselios pudiese recuperar el bosque.

Los bunnox como tal poseen una fisiología humanoide bípeda, su antropología animal refleja a los conejos y sus capacidades típicas, poseen piernas fuertes y un agudo sentido del oído, pues sus grandes y sensibles orejas pueden captar sonidos de todas direcciones con absoluta precisión, aun así su olfato no se queda atrás pues su nariz como tal es un órgano aparte como muchas especies salvajes, fuera de eso su pelaje varía enormemente según las condiciones del terreno siendo algunos con un pelaje abundante para protegerse del frío o fino para tolerar el calor.

Los Bunnox hablan el Bunnier y su estatura ronda entre 1.00~1.90Mts (depende de la raza) (Max 2.00)

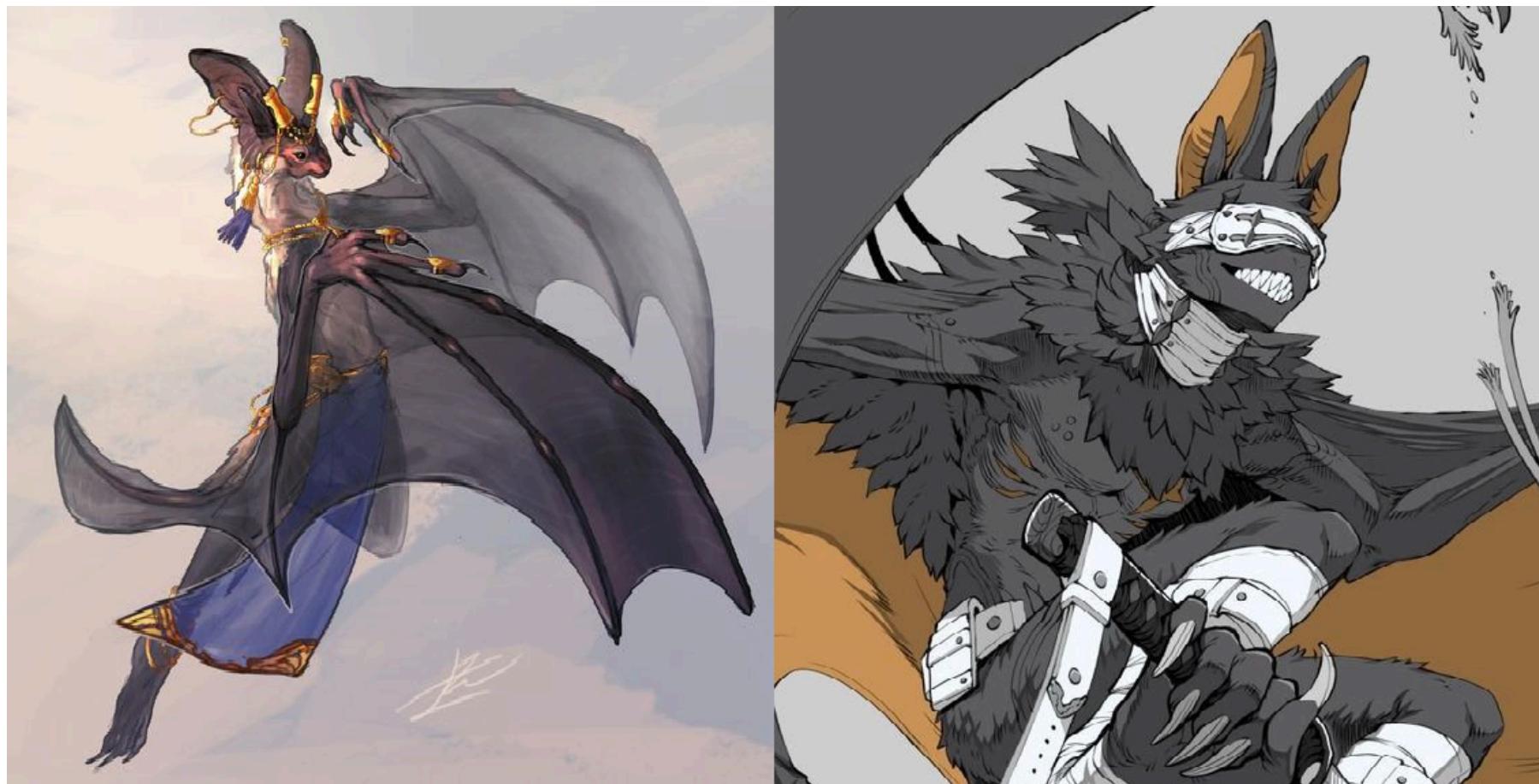
Los Bunnox como cualquier otra raza poseen una habilidad única que los hace destacar al momento de cualquier actividad o bien al momento del combate, por ende ganan las siguientes habilidades:

《|¤|》 +15% Agilidad 5% Sabiduría

《|¤|》 Piernas Fuertes: Tus saltos son tres veces más alto y tu movilidad es un 10% más alta

《|¤|》 Capacidades Oryctas Avanzadas (Sentido del Peligro, Oido Agudo, Olfato Aumentado)

>°"°< Battum >°"°<



Battum, los avians de las cavernas, vulgarmente apodados de ese modo pues su cultura siempre los ha aislado del mundo, generalmente se agrupan en las cavernas montañosas donde, protegidos de la luz externa y tambien de sus peligros buscan una vida alejada de las multitudes, pues su alimentación y método de hacer las cosas aun no los acercan lo suficiente para ser considerados una especie co-habitable, aun asi y a pesar de la forma en que son observados por sus vecinos del bosque, realizan un esfuerzo constante para introducirse en la monarquía de Oriente.

Los Battum son una especie con aspecto de murciélagos, al igual que los Avians estos poseen sus brazos y alas unidos, la diferencia reside en poseen 2 codos por brazo en lugar uno retractil, sus alas de membrana son semi traslúcidas con luz detrás de las mismas, poseen un excelente oido con capacidad para la ecolocalización, su vista aunque pobre a la luz, destaca enormemente en la noche siendo capaz de rotar sus membranas para poder detectar calor o aumentar su capacidad de visión, su alimentacion por otra parte consiste en tanto carnes y frutas, aunque culturalmente lo hacen con comida cruda.

Los Battum hablan el Bittem y su estatura ronda entre 1.00~1.90Mts (depende de la raza) (Max 2.00)

Los Battum como cualquier otra raza poseen una habilidad única que los hace destacar al momento de cualquier actividad o bien al momento del combate, por ende ganan las siguientes habilidades:

>°"°< Capacidades Quirópteros Avanzadas (Vision Calorifica, Ecolocalización, Olfato Aumentado)

>°"°< Vuelo: De forma natural puedes alzarte sobre tus brazos para así volar cual ave.

Tiempo de Vuelo = Aguante / 8 = Turnos | Planear = Turnos Volando / 4 = Turnos | Velocidad = Agilidad x 1.5 = Km/H

>°"°< +10% Agilidad y Sabiduria Aumentadas

(^~^) Kitsunoe (^~^)



Kitsunoe, Kitsune, gente Zorro, conocidos por mitos antiguos como espíritus del bosque, su cuerpo está tan repleto de carne y sangre como cualquier otra especie que habita el bosque de Oriente, aun así son respetados como tal y han servido como mediadores diplomáticos entre todas las tribus que lo habitan, neutrales y apacibles tienen un excelente don carismático que ha sabido llevar a su cultura a un punto álgido en la monarquía de Oriente, fuera de esto su especie como tal ha sido tomada como rehén en las últimas décadas para mantener bajo control a las oprimidas tribus del bosque.

Los Kitsunoe son una especie con apariencias similares a los zorros, tanto pelaje como remembranza animal van de la mano con respecto a lo salvaje, no son especialmente fornidos ni atemorizantes, poseen una cola especialmente peluda que acompaña al resto de su pelaje ocasionalmente felposo.

Los Kitsunoe hablan el Kitsu y su estatura ronda entre 1.00~1.90Mts (depende de la raza) (Max 2.00)

Los Kitsunoe como cualquier otra raza poseen una habilidad única que los hace destacar al momento de cualquier actividad o bien al momento del combate, por ende ganan las siguientes habilidades:

(^~^) +5% Agilidad y Sabiduría, +10% Carisma

(^~^) Diplomacia: Tus usos para el Carisma y Sabiduría se ven potenciados en un 20% siempre que sean en el uso verbal o físico, ya sea en el ámbito de negociar, intimidar, seducir, convencer o engañar, tu labia como tal es prodigiosa.

(^~^) Ilusionista Espiritual: Posees de forma natural la capacidad para realizar ilusiones auditivas, visuales e incluso engañar el olfato, siempre y cuando tu SP supere la stat correspondiente del afectado, aun así estos intentos consumen tu mana y en caso de no poseerlo, tu vitalidad.

)»×«(Kobolds)»×«(



Kobolds, criaturas que caminan entre lo civilizado y lo salvaje, podría decirse que son similares a los goblins pero estos son tan diversos con sus apariencias que cuesta bastante reconocer a uno del otro y decir que son la misma especie, su cultura como tal abraza lo que son lindes montañeros, minas y cavernas, por lo que es normal estar en un bosque y encontrar una aldea de estos en los bordes de la montaña que une ambas, como tal no son violentos son bastante impredecibles e impresionantemente energicos.

Los kobolds como tal son diversos, mas que una especie se podría decir que son una comunidad que ha adoptado un único nombre para referirse a ellos mismos, pues su aspecto puede variar en lo que podrían ser mini hombres lobo, mini lizardmans o mini skavens, su aspecto como tal no suele fusionarse entre estos tres sino que es uno o el otro, por lo que la próxima vez que encuentres uno de estos, pregúntate si es una cría o un kobold.

Los Kobolds hablan el Kobon y su estatura ronda entre 70~1.30Mts (Max 1.40)

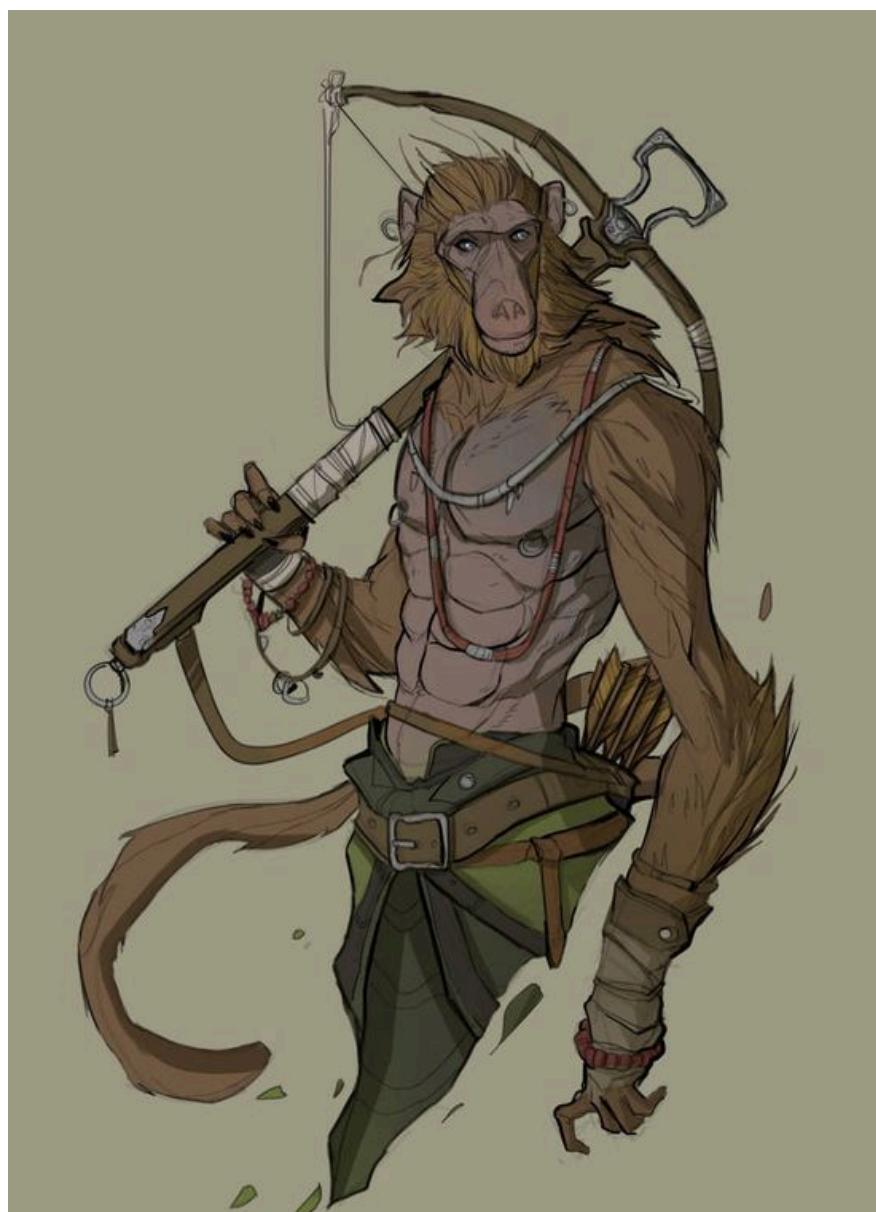
Los Kobolds como cualquier otra raza poseen una habilidad única que los hace destacar al momento de cualquier actividad o bien al momento del combate, por ende ganan las siguientes habilidades:

)»×«(Adaptación Voluntaria: Debido a su naturaleza variada los kobolds se ven resistentes al ambiente o situación en la que se encuentren, cambiando su morfología para adaptarse al mejor caso de supervivencia que se puedan permitir.

)»×«(Caos Encarnado: Tu energía es casi ilimitada, por ende eres un 50% más resistente a los efectos de agotamiento, ilusiones, ralentización y confusión, del mismo modo tu actuar es tal cual, energético.

)»×«(+5% Fuerza, Agilidad, Sabiduría y Espíritu.

}|•{ Monnix }•|



Monos humanoides, sin más, vienen en diversos tamaños, colores y formas, pues estos a pesar de que podrían parecer un chimpancé, un gorila, un orangután o un simple lemur, son Monnix, creados por un dios de 3 brazos estos abrazaron los árboles como lo hacia aquel que los levantó de la arcilla, colgado de una rama y agitando una banana, siendo guiados por la forma de vida de los Ursinoe, abrazan la senda del gozo y por ello son una civilización libre.

Los Monnix hablan en Manki y su estatura ronda entre 1.00~1.90Mts (depende de la raza) (Max 2.00)

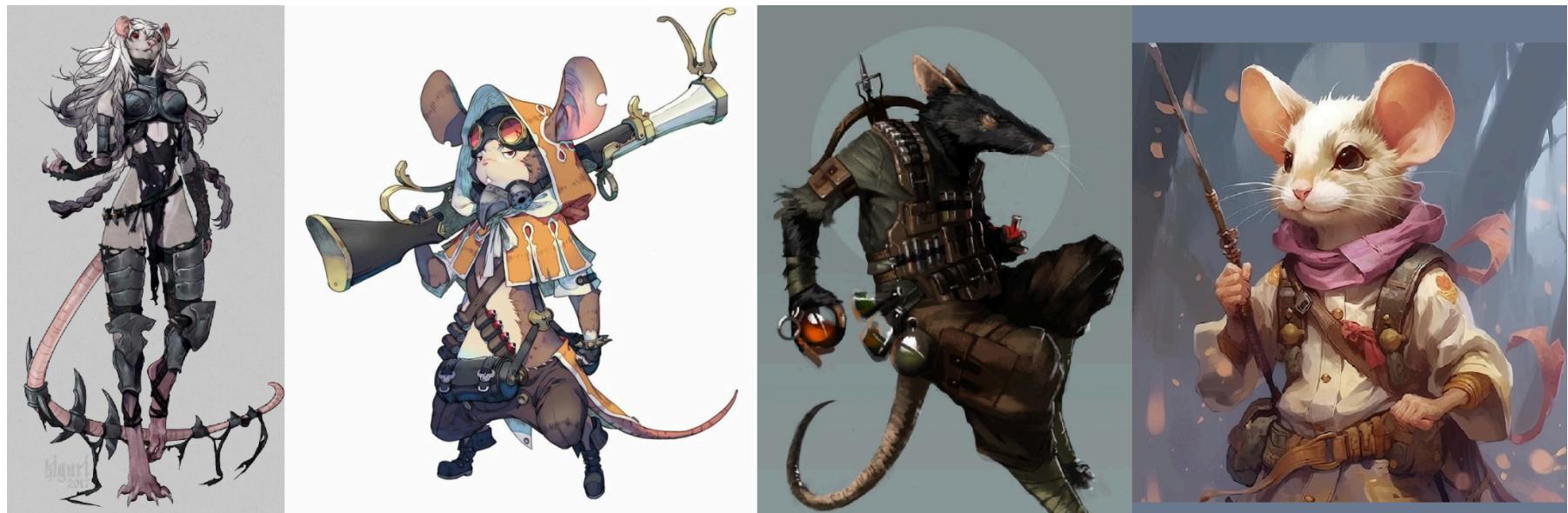
Los Monnix como cualquier otra raza poseen una habilidad única que los hace destacar al momento de cualquier actividad o bien al momento del combate, por ende ganan las siguientes habilidades:

|•{ Pies por Manos y al revés: Los Monnix tienen pulgares y músculos desarrollados en cualquiera de sus extremidades, por lo que fácilmente pueden agarrar cosas con los pies o caminar con las manos, correr saltar y todo lo que podrían con cualquiera de estas, su cola está incluida en esto, por lo que técnicamente hablando podrían equiparse hasta 5 armas al mismo tiempo.

|•{ Monki di Manki: Tu capacidad social es lo bastante alta como para comprender y comunicarte en un lenguaje de señas universal, siempre que alguien te hable en señas, ya sea en un lenguaje que conozcas o no, lo comprendes y respondes por instinto en el mismo, aunque solo con señas.

|•{ Palmas de Wu: Tu daño desarmado o con armas del mismo tipo es un 20% más alto.

°(*)° Skaven °(*)°



Los Skavens son una especie bastante particular, su fisiología aunque diversa se mantiene unida por el tipo familiar en su antropomorfismo, pues aunque varian en aspecto su núcleo racial es esencialmente el mismo, se cree que los skavens alguna vez fueron kobolds que perdieron su capacidad de adaptación y se quedaron en este aspecto, adquiriendo un nuevo estilo de vida y capacidades, aun asi su cultura tiene dos margenes completamente distintos, por un lado residen los Skavens Corto, generalmente pacíficos y creativos, su mentalidad mas cercana al progreso y por otro lado residen los Skavens Largo, profundamente caóticos e impulsivos, su mentalidad mas cercana al combate y las travesuras, pero aunque sean dos lados de una misma moneda, estas especies coexisten en una sola, siendo uno quien dirige la aldea y el otro quien la protege.

Los Skavens como tal son una especie similar a los roedores domesticos, su aspecto variando significativamente pero siendo cada variante orientada a una raza en específico, los Cortos por un lado son similares a ratones, los Largos por otro lado son similares a Ratas, sus pelajes como tal varian enormemente pero sus fisiologías abrazan estas similitudes.

Los Skavens hablan en Skar y su estatura ronda entre 50~1.60Mts (depende de la raza) (Max 1.75)

Los Skavens como cualquier otra raza poseen una habilidad única que los hace destacar al momento de cualquier actividad o bien al momento del combate, por ende ganan las siguientes habilidades:

Cortos		Largos
°(*)° +5% Sabiduría y Agilidad, +10% Intelecto		+10% Agilidad, +5% Aguante y Carisma
°(*)° Administratum: Tu capacidad de inventario es de 8 Slots en lugar de 4		Afición Venenosa: Tu saliva contiene una toxina venenosa, la misma causa SP Pts Daño Tóxico, ponla en tus armas.
°(*)° Profesión: [Granja] +1 al Aprendizaje		Movimiento Elusivo: Movilidad en combate aumentada un 20%

PD: Si tienes recomendaciones, ideas, consejos o correcciones sobre las razas no dudes en comunicarte con nosotros y estaremos encantados de saber tu opinión.

Atte.: Sopas