

][MUNDO][



Nexus es un mundo en constante cambio, con una diversidad y corrientes de magia en constante movimiento y es por esto que sus lugares son dignos de recuerdo, aunque no tenemos como mostrarte todo haremos lo posible por mostrarte los lugares con mayor relevancia o importancia que bien podrían ser el lugar favorito de tu personaje a crear.

Aunque antes de saltar al mundo deberás tener en cuenta los siguientes términos:

- Bosque Ancestro: Bosques con extensiones enormes de terreno, generalmente denominados así por tener arboles de alturas titánicas, se creen que estos comparten una edad similar a la del mundo mismo
- Capital: Ciudades dignas de llamarse de tal manera, por lo general hay una capital por cada raza, algunas incluso son capitales de más de una, otras son directamente capitales del mundo, puntos donde veras a toda clase de raza y eso incluye razas que no son jugables
- Gremios: Hermandad, Guild, un inicio o como gustes llamarle, los gremios poseen sus propios territorios, edificaciones, limites, leyes y más, siendo lo más parecido a un asentamiento privado cada gremio tiene una sede principal en la cual derivan todos sus deberes
- Recursos: Ya que como tal, poseerás alguna profesión en la cual quieras desempeñarte y con la cual ganarte el pan de cada día, sabrás que para crear algo primero necesitaras los recursos necesarios, algunos recursos se encuentran solo en lugares específicos y otros abundan en casi todos los lugares
- Nivel: Si bien, tu pj posee un nivel, también lo poseen los lugares, siendo lugar de Nivel X, los ítems que encontraras allí serán de denominado nivel y por ende es recomendable moverse por el mundo según tu crecimiento
- Rarezas: Como la diversidad del mundo crece según donde te encuentres, encontraras que algunas especies únicas se encuentran solo en ciertos lugares y si deseas interactuar con estas deberás moverte a su lugar
- Dungeons: De la misma manera en que hay misiones, también hay mazmorras, aunque claro estas a diferencia de las misiones poseen un nivel por mucho más elevado de dificultad pero de la misma manera recompensas aún mayores a dichas tareas.
- Especial: Como bien habrás leído en otros PDF, hay profesiones, habilidades, recursos, monturas o maestros que solo encontraras en un único lugar, aquí se dirán aquellas cosas que solo podrás obtener haciendo un viaje único.
- Peligros: Al igual que el resto del mundo cada lugar tiene sus peligros, aunque claro aquí te serán marcados los más peligrosos o bien de los que realmente tendrás que tener cuidado.

Conocidos estos puntos sabrás manejarte correctamente a lo largo del continente, Te deseamos la mejor de las suertes y que puedas cumplir lo que te propongas con tus personajes.

][Bosque Ancestro de Cathe][



En este bosque, donde la naturaleza misma parece cobrar vida y tener conciencia de lo que la rodea residen los Elfos de Cathe, Khajiits y algunas variaciones de Avians.

Aunque los bosques Ancestro de Nexus sean bien conocidos por sus árboles titánicos, este si bien destaca por tener una variación única de tonos azules, morados y verdes en perfecta sincronía, donde algunos árboles han logrado desenraizar su cuerpo y al obtener una apariencia humanoide son capaces de caminar a tu lado como lo haría cualquier otra persona, podrías incluso tener suerte y cruzarte con alguno que pueda comunicarse a través de la voz.

Recursos: Minerales, Madera, Alimento, Pieles, Hierbas

Nivel: 1 a 30

Rarezas: Treants, Quimeras, Golems y Espíritus del Bosque

Dungeons: Laberinto del Ursa (Nv10 a 25)

Especial: Maestro en Herboristería +5

Peligros: Golems sin control, Acechadores

][Capital: Mordranar][



Perdida entre los árboles, la eterna capital de los Cathenses siempre fue y seguro será un ejemplo muy vivo de como la sociedad puede ocultarse en su entorno con la ubicación de sus poblaciones, sin usar materiales vistosos han sabido sobrellevar sus puntos importantes, en esta ciudad habitan los Elfos de Cathe y Khajiits, pero a pesar de esto la capital de los Cathenses es reconocida como una belleza cultural por su arquitectura apacible y ominosa a la vista como al tacto.

Nivel: 50 a 120

Rarezas:

Dungeons: Túmulos de Ol' iar (Piso 1: Nv 20 a 40 | Piso 2: Nv 50 a 70 | Piso 3: Nv 80 a 100)

Especial: Entrenador de Sables, Instructores en todas las clases, Maestros en todas las profesiones (Excepto Joyería e Ingeniería Gnómica)

Peligros: Túmulos de Ol' iar, Insurrectos

][Gremio: Ojos de la Penumbra][



Aguardando el abismo, el gremio de los elfos oscuros ha sido siempre un semblante de misterio, mas que nada porque sus objetivos lo son hasta para el mas alto de sus oficiales, solo el lider quien mantiene un contacto directo con el lider su nación madre conoce las intenciones de esta organización, aunque no son oscuras, parece que detienen a quienes si las tienen.

Nivel: 40 a 90

Rarezas: ¿?

Dungeons: ¿?

Especial: Maestro Herrero/Encantador/Alquimista/Peletero, Instructor en Cazador/Pícaro/Sacerdote

Peligros: ¿?

][Bosque Ancestro de Sarta][



El bosque de Sarta es lo mas parecido a un bosque normal que podrías ver, a excepción que sus árboles son tan anchos como lo sería una simple casa y más altos que una torre vigía, robles gigantescos que nunca abandonan su verde incluso en las más frías heladas, hogar de Humanos y algunas variaciones de Avians, del mismo modo que los seres pensantes lo habitan también lo hacen criaturas misteriosas y coloridas que si bien pueden ser hostiles como podría no importarles en lo más mínimo tu presencia cerca de ellos si no demuestras alguna reacción hostil.

Recursos: Minerales, Madera, Alimento, Pieles, Hierbas

Nivel: 1 a 30

Rarezas: Kobolds de Tierra, Conejos Carmenos

Dungeons: Cueva Dorada (Nv10 a 25)

Especial: Establo de Caballos,

Peligros: Bandidos

][Capital: Kralia][



Kralia, esta es una de las muy pocas ciudades humanas que lograron hacer frente a la Gran Guerra, donde se defendió, sangró y vivió durante milenios la raza más débil de todo Nexus, aunque en la actualidad sea su capital, ahora es el hogar de Humanos, Enanos y Gnomos al igual que otras razas en menor medida, siendo esta debido a su fácil acceso comercial un punto de encuentro para la antigua Alianza del Norte.

Nivel: 50 a 120

Rarezas:

Dungeons: Calabozo de Finters (Piso 1: Nv 20 a 40 | Piso 2: Nv 50 a 70 | Piso 3: Nv 80 a 100)

Especial: Instructores en todas las clases, Maestros en todas las profesiones (Excepto Joyería e Ingeniería Gnómica)

Peligros: Calabozo de Finters, Insurrectos

][Gremio: Gatos Monteses][



Mininos del Monte, inicialmente fueron un grupo de bandidos con “clase” que al momento de ser capturados el juez a cargo de su sentencia debido a que nunca habían derramado una gota de sangre en sus víctimas decidió ponerles una tarea imposible a cambio de su libertad, al lograr concluirla con un éxito casi perfecto se ganaron no solo su libertad sino también el permiso de establecimiento mas alto acomodándose como un gremio cercano a Ventormenta, actualmente ubicados en su anterior base de operaciones se encuentran cercanos al Establo Pura Sangre mantienen una conexión constante con el Gremio Mayor de Aventureros y una diversa cantidad de maestros de profesión y clase.

Nivel: 40 a 90

Rarezas: Pet: Gato Montes

Especial: Maestro Herrero/Encantador/Peletero/Sastrero, Instructor Guerrero/Mago/Pícaro

Peligros: Gatos Monteses suelen circular por la zona.

][Planicie de Thraka][



Esta es una zona neutra, una llanura que se extiende por kilómetros y kilómetros donde sus habitantes debido a su corta o casi nula comunicación con las ciudades grandes han sabido valerse por si mismos, plantando su propia comida y estableciendo un comercio basado en el trueque los habitantes de este páramo han sabido prosperar muy bien.

Recursos: Minerales, Alimento, Piezas, Hierbas

Nivel: 20 a 50

Rarezas: Autómatas de Siembra

Dungeons: Pozo sin Fondo (Nv25 a 45)

Especial: ¿?

Peligros: Bandidos, Autómatas Oxidados

][Bosque Negro][



Tierras corruptas, así suelen llamarse este tipo de zonas, un bosque ancestro tan negro y tan cerrado que parece que siempre es de noche, plagado de bestias venenosas o amantes del ocultismo, el Bosque Negro es dentro de todo una zona neutra.

Recursos: Minerales, Madera, Pieles, Alimentos, Piezas, Hieras

Nivel: 40 a 70

Rarezas: No-Muertos

Dungeons: Catacumba de Normir (Nv45 a 65)

Especial: Boss: Dragón Espectral

Peligros: Dragón Espectro, No-Muertos contagiosos, se recomienda transitar solo por los caminos iluminados

][For' Onia][



Inhóspito, helado y con unos vientos tan afilados como la escarcha que pisas, parte del techo del mundo, For' Onia no posee arboles gigantes, tampoco una vida diversa, pero si una muy dura y enriquecedora, hogar de Enanos, Gnomos y algunas variaciones de Avians, estas tierras heladas han sabido sacar personas fuertes y entre todo esto una rica fuente de minerales como de pieles.

Recursos: Minerales, Madera, Pieles, Alimento, Piezas

Nivel: 1 a 30

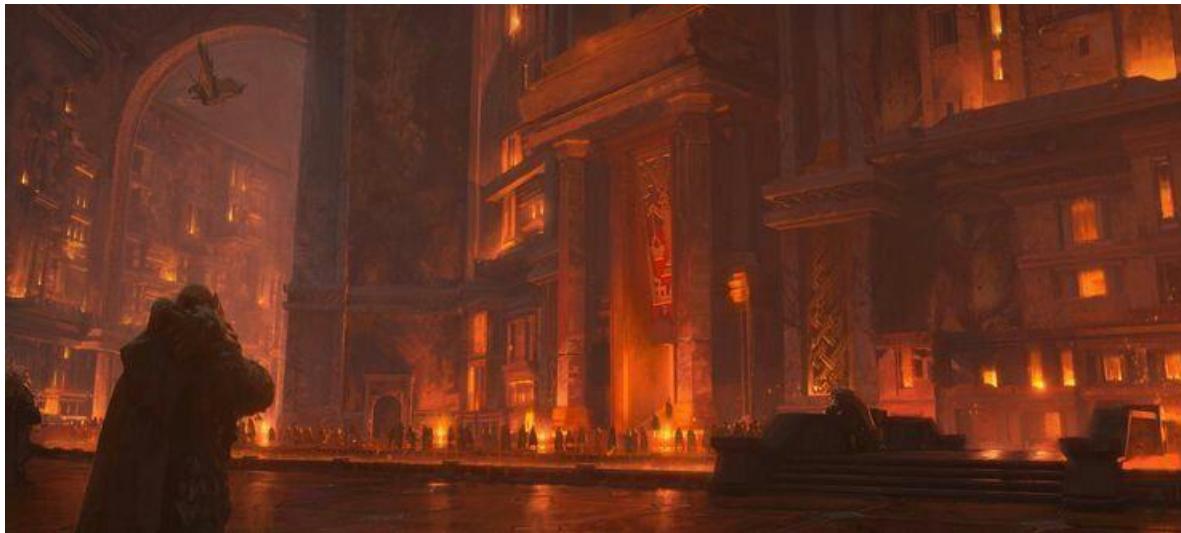
Rarezas:

Dungeons: Ruinas de Marlador (Nv10 a 25)

Especial: Pet: Osobo

Peligros: Ventiscas peligrosas si no se esta preparado

][Capital: Dor' Omia][



La fortaleza en la montaña, tallada en la firme roca del norte, Dor' Omia se ha dado a conocer durante la Gran Guerra por su impenetrable defensa, una sola entrada y “una sola salida”, esta ciudad fortificada es también la mejor herrería del mundo y además también la zona mejor industrializada, otorgando calor a sus habitantes con una forja titánica en su corazón, los Enanos han sabido llevar la vida en su interior, siendo ahora su capital y el hogar también de Gnomos ha prosperado y crecido enormemente a pesar de su ubicación tan inhóspita.

Nivel: 50 a 120

Rarezas: Monturas: Mecánicus, Cornudo de Montaña

Dungeons: Mina Troglodita (Piso 1: Nv 20 a 40 | Piso 2: Nv 50 a 70 | Piso 3: Nv 80 a 100)

Especial: Instructores en todas las clases, Maestros en todas las profesiones (Excepto Joyería)

Peligros: Mina Troglodita, Insurrectos

[Gremio: Pedrolos Nevados]



Pedrolos Nevados, una hermandad creada inicialmente para controlar el peligro cercano a las ciudades del norte, debido a sus logros obtuvieron el permiso de establecimiento más alto logrando así obtener su territorio. Ubicados al norte, en las nevadas montañas del territorio enano constan con un pequeño asentamiento amurallado, conexión con el Gremio Mayor de Aventureros y una diversa cantidad de puestos de profesión y clase.

Nivel: 40 a 90

Rarezas: Monturas Grizzly

Especial: Maestro Herrero/Alquimista/Peletero/Sastrero, Instructor de Guerreros/Picaros/Cazadores

Peligros: Ventiscas peligrosas si no se está preparado

][Gor' Olia][



Un bosque de pinos, hermoso, fresco y tan peligroso como cualquier zona neutra, aunque su nivel de peligro no es tal debido a sus habitantes suele ser también por que los mismos peligros del bosque son solitarios, siendo una zona fría no se muestran tan seguido como en zonas cálidas.

Recursos: Minerales, Madera, Pieles, Alimento, Hierbas

Nivel: 20 a 50

Rarezas: ¿?

Dungeons: ¿?

Especial: Moteado

Peligros: Posible actividad insurrecta

][Campos Esotéricos][



En los alrededores al Exodar, se encuentran los campos esotéricos, llamados así por sus cristales tan fuertemente vinculados al mana universal que se creen un regalo divino, hogar de Draeneis, estos campos florecen en vida salvaje y extraña, al punto en que suelen descubrirse nuevas razas cada cierto tiempo, aunque por lo general son salvajes evoluciones de especies anteriores.

Recursos: Minerales, Madera, Pieles, Alimentos, Cristalyx

Nivel: 1 a 30

Rarezas: Insecryx

Dungeons: Cueva de Irimor (Nv10 a 25)

Especial: Instructor de Joyería Mágica

Peligros: Riesgo de incineración durante tormentas eléctricas cerca de los cristales

][Capital: Exodar][



El inicio, capital de los Draenei y una de sus pocas ciudades y aunque a simple vista sea una simple entrada adornada por unos cristales violetas, la ciudad se encuentra justo debajo de tus pies, extendiéndose kilómetros y kilómetros bajo tierra, la ciudad fortificada del Exodar es uno de los puntos mas seguros en todo Nexus, no por su conveniente construcción o sus habitantes capaces de conquistar el continente entero en semanas sino por que la magia en esta tierra es tan fuerte que hace imposible romper los centinelas que la resguardan. Hogar de la emblemática y pacifica raza de los Draenei además de cualquier otra persona que desee descansar.

Nivel: 50 a 120

Rarezas: Monturas Momuth

Dungeons: Derrumbe de Irimor (Piso 1: Nv 20 a 40 | Piso 2: Nv 50 a 70 | Piso 3: Nv 80 a 100)

Especial: Instructores en todas las clases, Maestros en todas las profesiones (Excepto Ingeniería Gnómica y Goblin)

Peligros: Derrumbe de Irimor, Insurrectos

][Minastur][



Un valle digno de protegerse, Minastur es una tierra de pastizales altos, pinos aislados y montañas de bordes casi lisos con pueblos en sus topes, hogar de Minotauros, este valle esta repleto de vida simple y pacifica, aunque esto tambien implica que por muy calmados que sean seran capaces tambien de atravesarte el pecho si los irritas lo suficiente.

Recursos: Minerales, Madera, Hierbas, Carnes, Pieles

Nivel: 1 a 30

Rarezas: Acechador de la Hierba

Dungeons: Laberinto del Fauno

Especial: Monturas Kodo

Peligros: Acechador de la Hierba, Bandidos

][Capital: Monas][



Monas, capital cornuda y símbolo del poder en el mundo, se eleva por los altos picos celestes en Minastur dando un paisaje único tanto para los que están dentro de la ciudad como fuera de ella. Habitada por Minotauros en su mayoría y toda raza con alguna intención de comercio, esta ciudad es una de las mas seguras en todo Nexus.

Nivel: 50 a 120

Rarezas: Arpías

Dungeons: ¿?

Especial: Instructores en todas las clases, Maestros en todas las profesiones (Excepto Joyería e Ingeniería Gnómica)

Peligros: Insurrectos, Peligro de caer por el borde (muerte asegurada)

][Zarase][



Una savanna árida, con un calor intenso, criaturas adaptadas para ser naturalmente agresivas, un entorno en el que muy pocos se atreverían a vivir, pero esto no importa para los Orcos, siendo su hogar han sabido dominarlo y moverse sin inconveniente alguno. Siendo este el lugar elegido de los orcos es marcado como su hogar al igual que para otras razas igual de preparadas

Recursos: Minerales, Madera, Hierbas, Pieles, Carnes

Nivel: 1 a 30

Rarezas: ¿?

Dungeons: Aldea Gnoll (Nv 5 a 35)

Especial: Montura Lobuz

Peligros: Bandidos, Bestias, Peligro de insolación y deshidratación

][Capital: Grokorum][



Capital de Orcos, esta ciudad de apariencias bestiales y antiguas es una de las más fortificadas, no por sus edificaciones en sí, sino por sus habitantes y criaturas, ganándose su lugar en el mundo como el punto prospero en uno de los terrenos más inhóspitos, Grokorum ha sido una ciudad de renombre en la antigüedad y actualidad.

Nivel: 50 a 120

Rarezas: Maestro de Cocina | +5

Dungeons: ¿?

Especial: Instructores en todas las clases, Maestros en todas las profesiones (Excepto Joyería, e Ingeniería Gnómica)

Peligros: Insurrectos, Peligro de insolación y deshidratación

][Zan'radi][



La joya del desierto, esta ciudad ubicada en medio del desierto y los cañones del continente sur, se ha vuelto un punto clave en el comercio y descanso para las caravanas que realizan largos viajes en estas tierras que de por si se llevan con mucha facilidad a los poco preparados, su posición se mantiene neutral y aspira a convertirse en un territorio sin anexo.

Nivel: 20 a 80

Rarezas: Monturas (Bonificadas)

Dungeons: ¿?

Especial: Instructores en todas las clases, Maestros en todas las profesiones (Excepto Joyería, e Ingeniería Gnómica)

Peligros: Insurrectos, Peligro de insolación y deshidratación

][Bosque Fernico][



Un bosque congelado en los tiempos otoñales, fresco y con un aire tan puro como el propio mana que corre en estos lares, hogar de Omerios, estas tierras no parecen tener otra raza inteligente, ya sea porque huyeron de las antiguas tendencias Omerias o fueron expulsadas por los mismos, fuera de ello sigue siendo un paisaje único dentro de Nexus

Recursos: Minerales, Madera, Hierbas, Pieles, Carnes

Nivel: 1 a 30

Rarezas: Mana-wyrms

Dungeons: Cicatriz Muerta (Nv20 a Nv¿?)

Especial: +20% Regeneración de AP

Peligros: Insurrectos, Tormentas de Mana

][Capital: Suiruimai][



Suiruimai, una ciudad con arquitecturas salidas de la imaginación misma, con curvas que desafían el equilibrio y plataformas flotantes que cargan jardines únicos en ellas, la capital de los Omerios es sin duda un tesoro a proteger dentro de lo que belleza respecta o al menos lo que queda de ella desde la Gran Guerra, pues los Omerios se niegan a reparar su ciudad como un castigo autoimpuesto por la derrota ante seres insignificantes, aunque sus habitantes sean recelosos, otras razas también habitan esta capital.

Nivel: 50 a 120

Rarezas: Bestias de Mana

Dungeons: ¿?

Especial: Instructores en todas las clases, Maestros en todas las profesiones (Excepto Joyería e Ingeniería Gnómica)

Peligros: Insurrectos, Tormentas de Mana

][Gremio: Hojas Plateadas][



Antiguamente un emplazamiento militar, el gremio Hojas Plateadas ha sabido ganarse el lugar cumpliendo encargos poco eticos y con un nivel de peligro mas allá del conocido, al menos, en lo que a información publica respecta pues los Omerios no son una raza muy abierta a recibir extranjeros.

Nivel: 40 a 90

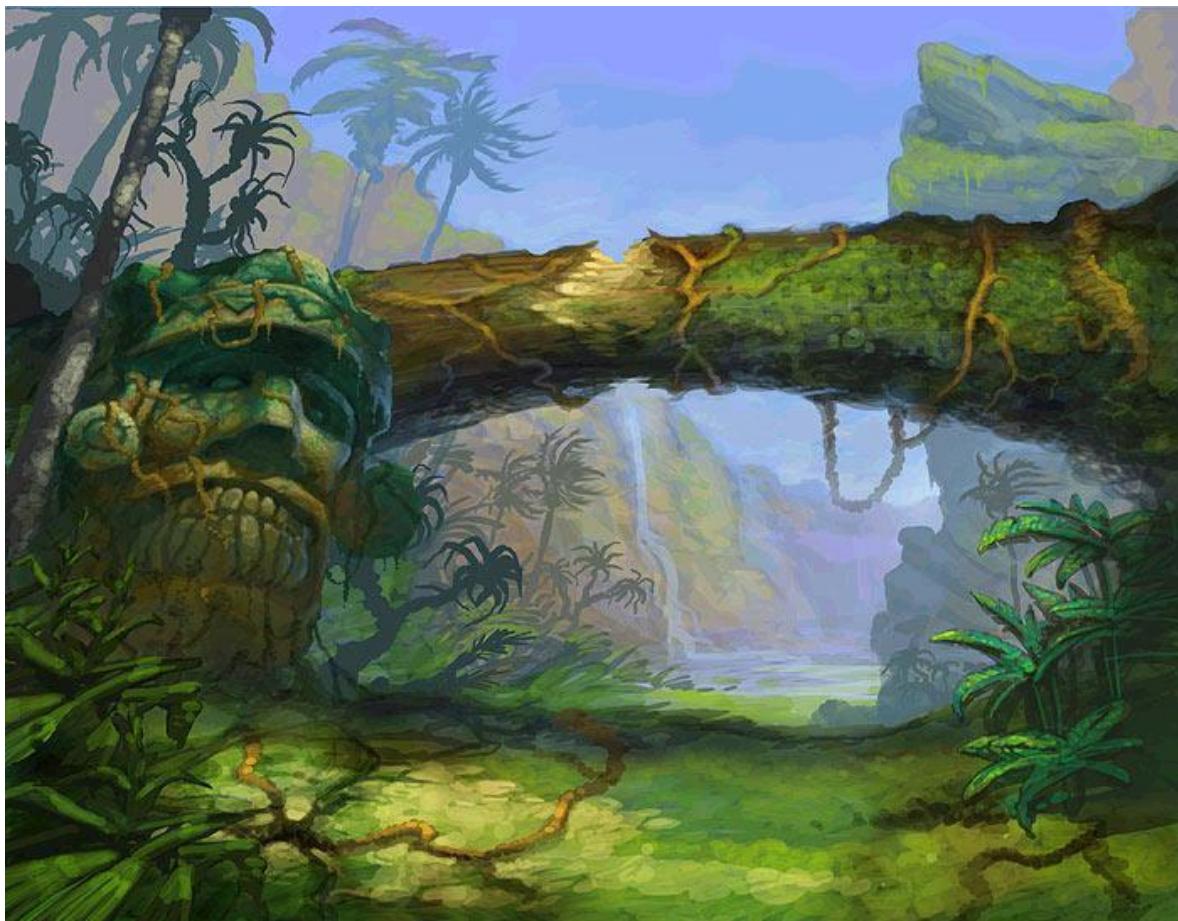
Rarezas: ¿?

Dungeons: ¿?

Especial: Maestro Herrero/Encantador/Alquimista/Peletero, Instructor en Guerrero/Mago/Sacerdote

Peligros: Insurrectos, Tormentas de Mana

][Selva Cokius][



Cokius es un lugar en su mayoría inexplorado, hogar de civilizaciones antiguas y algunas incluso extintas, es una selva frondosa, calurosa y hermosa en lo que flora respecta, sus habitantes tanto bestiales como civilizados son fácilmente reconocidos por sus vibrantes colores o vestimentas, hogar de Avians, Trolls, Khajiits y algunos Lizardman, se recomienda llevar un guía antes de adentrarse dentro.

Recursos: Minerales, Madera, Hierbas, Pieles, Carnes

Nivel: 1 a 30

Rarezas: ¿?

Dungeons: ¿?

Especial: ¿?

Peligros: Bandidos, Bestias Salvajes

][Capital: Zenia][



Zandali, el lenguaje primario de los Trolls viene de Zenia, un templo voodoo que creció demasiado, al punto en que ahora es la capital de los Trolls, aunque sus habitantes no se limitan solo a esta raza, es un desafío encontrarla al ir de pie por lo que a pesar de que el mundo haya crecido, esta capital sigue siendo un misterio para muchos.

Nivel: 50 a 120

Rarezas: Montura Raptor

Dungeons: ¿?

Especial: Instructores en todas las clases, Maestros en todas las profesiones (Excepto Joyería e Ingeniería Gnómica)

Peligros: ¿?

][Marisma Birmod][



Tierra de hongos, esta marisma es hogar de Lizardmans desde la antiguedad, generalmente porque los dragones antiguos los crearon aqui y como una acción de respeto hacia sus padres prefirieron quedarse en este lugar, como tal es una planicie irregular donde la madera es escasa pero los hongos abundan como en ningún otro lado además de que el tamaño de estos es claramente mas grande que en el resto del mundo.

Recursos: Minerales, Madera, Hierbas, Pieles, Carnes

Nivel: 1 a 30

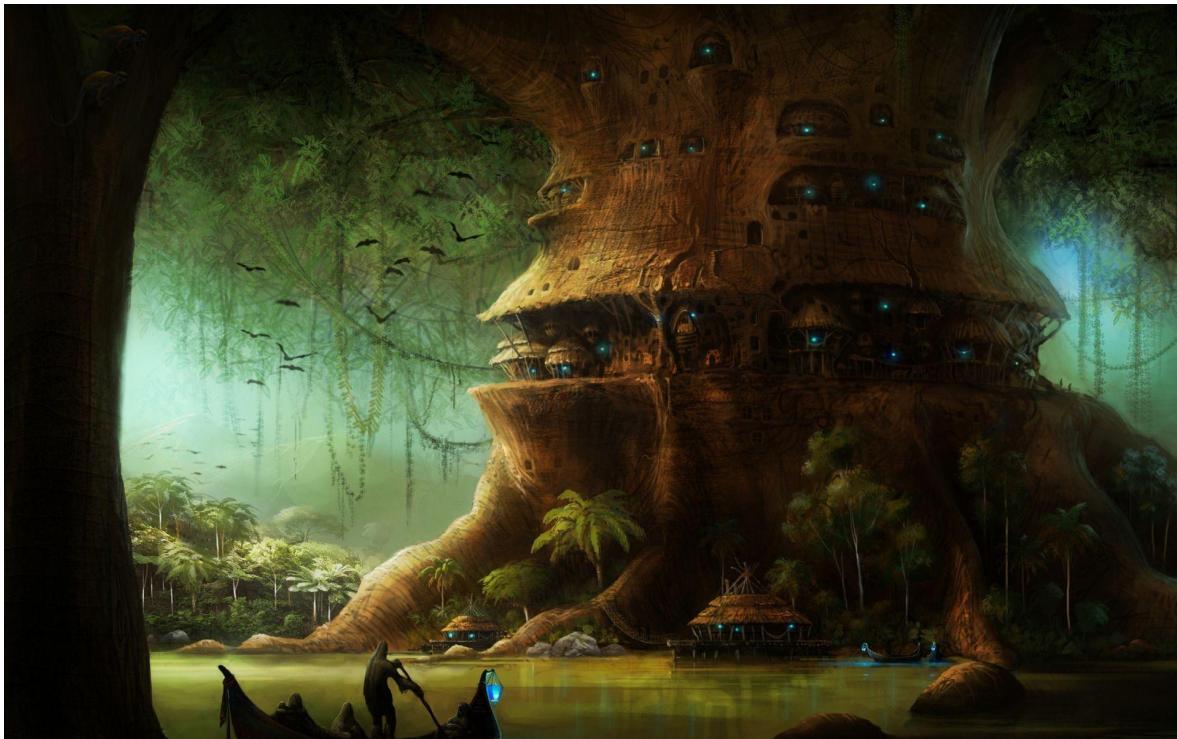
Rarezas: ¿?

Dungeons: Caverna de Mocos (Nv 10 a 25)

Especial: ¿?

Peligros: Fango Profundo, Cercenadores y Bandidos

][Capital: Jolnar][



En honor al dragon de la vida, la capital de los Lizardman se ha construido sobre un oasis en las marismas de Birmod, habitada en su mayoría por lizardmans, esta enorme ciudad tambien es frecuentemente visitada por aves y trolls al paso, su estructura se compone mayormente por una estructura gigantesca y natural que permite a sus pobladores tomar su lugar y resguardarse de los peligros de la zona.

Nivel: 50 a 120

Rarezas: Monturas Híbridas

Dungeons: ¿?

Especial: Instructores en todas las clases, Maestros en todas las profesiones (Excepto Joyería e Ingeniería Gnómica)

Peligros: ¿?

][Gremio: Alas Escamosas][



Ubicado entre las aguas del oeste, el gremio alado se encarga de mantener segura y estable la region que conecta Bosque Negro con Marisma Birmod, pues los peligros de la zona al sur constantemente buscan expandirse o escapar del control de la bruja carmesi, aunque no buscan ser un gremio reconocido, terminaron siendolo al pararle los pies a las bestias oscuras en incontables ocasiones.

Nivel: 40 a 90

Rarezas: ¿?

Dungeons: ¿?

Especial: Maestro Herrero/Encantador/Alquimista/Peletero, Instructor en Druida/Chaman/Guerrero

Peligros: Cercenadores y Fango Profundo