

# ][ Sistemas y ayuda ][

## • En cada nivel que subas •

Cada vez que subas de nivel obtendrás 1 Pt de Mejora, este sirve para mejorar tus habilidades creadas por tu propia mano (exceptuando las ocasiones que obtengas Pts de Creación), estos se enumeran según su nivel siempre que vayas a usarlos.

A continuación podrás ver los atributos y cuánto aumentan en cada nivel según la raza que hayas escogido:

- Humanos: +4 Espíritu
- Enanos: +2 Fuerza y +2 Aguante
- Rhea: +2 Intelecto y Sabiduría +1 Agilidad -1 Fuerza
- Elfos de Omeria: +4 Intelecto
- Elfos de Cathe: +2 Agilidad y +2 Sabiduría
- Orcos: +2 Fuerza y Aguante
- Goblin: +2 Agilidad y Carisma
- Ogros: Oni +2 Fuerza y Sabiduría | Kijin +2 Agilidad e Intelecto
- Trolls: +2 Agilidad y +2 Espíritu
- Minotauros: +2 Fuerza y Aguante
- Ursinoe: +2 Aguante y +2 Sabiduría
- Lycan: +2 Fuerza y +2 Agilidad
- Khajiits: +4 Agilidad
- Avians: +2 Agilidad y +2 Sabiduría
- Lizardman: +2 Aguante, +1 Agilidad y Espíritu
- Murlocs: Mur'Gul +3 car +1 Agi | Naga +2 Agu Int | Reefborne +1 Fue y Sab +2 Esp
- Weaver: +2 Agilidad y +2 Intelecto
- Draenei: +1 Fuerza, Intelecto, Sabiduría y Espíritu
- Crissux: +1 Fuerza, Sabiduría, Aguante, Espíritu
- Vampiros: +1 Carisma, Intelecto, Agilidad, Espíritu
- Fae Pixs: +3 Intelecto, +1 Sabiduría
- Gigantes: +3 Fuerza, +2 Aguante, -2 Agilidad
- Gnoll: +2 Fuerza, +1 Agilidad y Carisma
- Bunnnox: +3 Agilidad, +1 Sabiduría
- Battum: +2 Agilidad y Sabiduría

- Kitsunoe: +2 Carisma, +1 Agilidad y Sabiduría
- Kobolds: +1 Fuerza, Agilidad, Sabiduría y Espíritu
- Monnix: +2 Agilidad y +1 Fuerza y Aguante
- Skavens: Cortos +2 Intelecto y +1 Sabiduría y Agilidad | Largos +2 Agilidad y +1 Aguante y Carisma

Tal como las razas tiene crecimiento en su nivel, por igual lo poseen las clases con sus especializaciones y estos son a continuación:

- Guerreros: Caballero +2 Fue y Agu | Berserk +2 Fue y Agi | Centinela +4 Agu
- Pícaros: Sutileza +2 Agi y Sab | Asesino +2 Fue y Agi | Forajido +2 Agi y Sab
- Monjes: Shaolin +2 Fue, +1 Agi y Sab | Curandero +2 Sab y Esp | Ascendido +2 Sab y Agi
- Cazadores: Avizor +2 Agi y Sab | Superviviente +2 Fue y Agi | Bestias +2 Sab y Car
- Paladines: Templario +2 Agu y Sab | Incursor +2 Fue y Agu | Bendecido +2 Sab e Int
- Sacerdotes: Sombrío y Equilibrio +2 Int y Sab | Iluminado +2 Int y Esp
- Magos: Corazón Ardiente, Mente Fría y Alma Arcana +2 Int, +1 Sab y Esp
- Brujos: Acólito +2 Sab y Esp | Demonólogo +2 Int y Esp | Destructor +2 Int y Sab
- Druidas: Salvaje +2 Fue, +1 Agi y Agu | Místico +2 Int, +1 Sab y Esp | Naturalista +2 Int y Sab
- Chamanes: Elemental +2 Int y Sab | Voodoo +2 Esp, +1 Int y Sab | Totémico +2 Fue, +1 Agi e Int
- Performer: Intérprete + 2 Car y Agi | Vocalista +2 Car y Esp | Pintor +2 Car y Sab

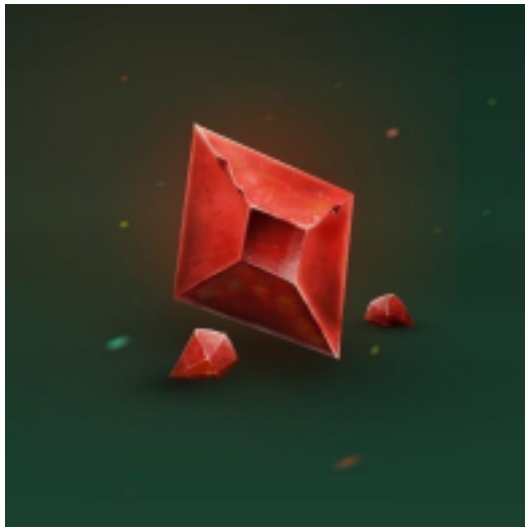
## • Al renacer: a Nv5 y cada 5 niveles •

Cada 5 niveles (es decir, a nivel 5, 10, 15, etc) obtienes 1Pt de Creación, dicho punto se utiliza en la creación de habilidades propias, es decir, tu propio árbol de talento y con ello tu propia especialidad, por lo que deberás pensar bien qué rumbo lleva tu personaje.

## • Sistema de Mejora •

En tus múltiples aventuras a través del globo habrás acumulado la suficiente experiencia para llegar al Nv10, una vez en este peldaño habrás ganado el suficiente poder como para reclamar una de las siguientes gemas a tu disposición según tu clase y necesidades (Pudiendo reclamar una nuevamente a Nv20 y cada 10 niveles respectivamente).

♡ Blood Stone ♡



Un pequeño cristal tan frágil como un retazo de escarcha, de tonos carmesíes y con un poder mágico revitalizante, al consumirlo con el simple tacto de tus dedos ganarás un aumento permanente en tu salud.

**+10% HP**

### □ Iron Crystal □



Un cristal grisáceo y opaco tan duro como lo es un diamante, se cree que es parte de un golem antiguo, que al tocarlo otorgará al consumidor un bonus permanente en su defensa total.

**+5% Def Total**

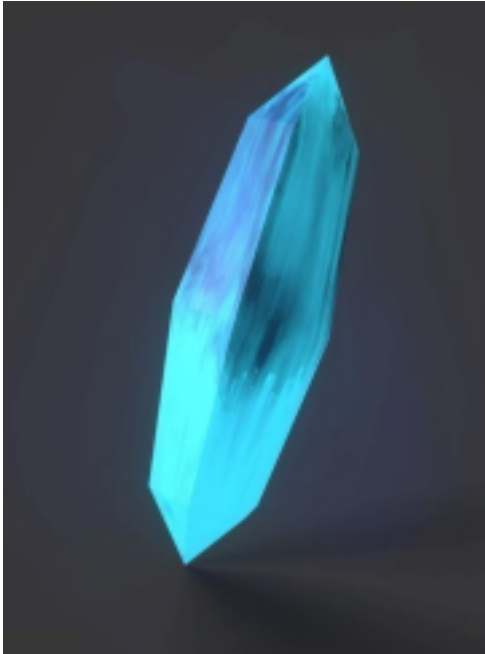
### ○ Glowing Gem ○



Una gema transparente, tanto que si la miras fijo verás el destello de tu propio espíritu reflejado en ella, muchos ven una llama, otros un relámpago, algunos una simple luciérnaga, pero todo aquel que la toque recibirá una creciente enorme en su potencia de habilidades.

**+10% AP (Affinity Points)**

◇ Blue Snow ◇



A simple vista parece un tramo de escarcha azul, aun así no se derrite sin importar el calor que le pongas cerca, esto se debe a que acumula en su interior magia tan pura como la esencia del alma, aquel que la consuma obtendrá una mejora en su poder mágico digna de llamarse bendición helada.

**+5% Daño Mágico Total**

☆ Silver Feather ☆



Una pluma de metal tan brillante y hermosa como la plata misma, se cree que pertenece a una bestia

antigua que surcaba los cielos en la Gran Guerra, a su vez aquel que la consumía obtendrá una mejora de daño físico permanente.

**+5% Daño Físico Total**

## • Gremios y/o Grupos •

Al unirse/crear un grupo, siempre que su distanciamiento sea algo relativamente cercano compartirán la EXP obtenida de cada MOB que lleguen a matar, lo mismo sucede al cumplir misiones. Si han tomado una misión juntos o bien en tiempos diferentes pero cumpliendo la misión en el mismo grupo ya sea antes o después de formarlo, la EXP se dividirá de forma equitativa en la cantidad de miembros que este posea.

Aunque la división de bienes tales como el dinero y los ítems ya difieren entre como lo decidan los mismos usuarios, aunque esperamos que del mismo modo el sistema los hace escalar de formas parejas, los usuarios se aumenten entre ellos del mismo modo. En el caso de que existan dos grupos diferentes atacando al mismo MOB, la experiencia se dividirá en un 60-40, llevándose el 60% de la EXP el grupo ejecutor y el 40% el grupo de asistencia, el loot se lo llevará el grupo que infrinja el último golpe.

En caso de unirse a un gremio, tendrás un lugar donde hospedarte, misiones y encargos dentro de tu hermandad y claro está un lugar seguro donde dejar tus pertenencias pues tu inventario no es infinito y comprar un lugar por cuenta propia es caro de por sí. Además está claro que en un gremio según su nivel y/o administración tendrás diversos lugares ya preparados donde poder ejercer sus profesiones sin necesidad de recurrir a los barrios grandes de las diversas capitales alrededor de Nexus.

También y esto es una de las mejores partes, al unirse a un gremio, podrás acercarte a pj que sean relativamente más seguros a unirse con un desconocido o recurrir a NPC's, esto en función de que la posibilidad de ser traicionado, estafado o robado se disminuye en gran medida (esto por el código de hermandad que algunos gremios puedan tener). Otro punto a tener en cuenta es que los gremios según sus méritos poseen sus propios territorios dentro de los diversos países y por lo tanto sus influencias pueden crecer y chocar con las de otros, por lo que puedes tener ventajas o desventajas según tu ubicación, esto dando paso a guerras económicas o bien en el peor de los casos conflictos armados que en caso de llegar a mayores pueden resultar benéficos o no en el caso de afectar a civiles ya que los mismos países pueden sancionarlos quitándoles beneficios, territorios o bien aplicando castigos severos como en la aprehensión o ejecución de los oficiales a cargo de dichos movimientos.

## • Armamento e Ítems •

Los ítems, conjuntos, equipamiento y cualquier loot son casi infinitos, lo hay de todo tipo y para todas las clases. La forma de conseguirlos puede variar ya sea comprándolos, obteniéndose, ganándose o incluso fabricándose, por lo que deberás poner tu esfuerzo a buscar tu equipo soñado o bien, el adecuado para cada situación según tu destino a tomar.

Los ítems por lo general se dividen en su Nivel, como cada PJ tiene un nivel los ítems igual, esto implica que si el nivel del ítem es mayor al del PJ, el mismo no podrá equiparlo o usar tal objeto incluso en algunas ocasiones ni siquiera podrá reclamar o levantar tal cosa.

Si un PJ de Nv20 desea reclamar un objeto de Nv21, podrá levantar este casi sin inconveniente alguno pero no podrá usarlo ni equiparlo.

Si un PJ de Nv40 desea reclamar un objeto de Nv52, no podrá levantar este por ningún medio sin importar cuantas stats cargue encima o los buffos que posea.

En el hecho de que el Nivel del Objeto sea menor al Nivel del PJ, este podrá reclamarlo y usarlo sin inconveniente alguno.

Por otra parte, ajena al Nivel del Objeto, el Armamento se divide en diversos tipos, esto con la función y aplicación a la mecánica del mundo.

Los tipos de armamento difieren según su uso, como por ejemplo las armaduras que se diferencian entre: Tela, Cuero, Malla y Placas. Y las armas que se diferencian entre: Espada, Maza, Hacha, Arma de Asta, Daga, Arco, Ballesta, Arma de Fuego, Varita, Bastón y Abalorio.

En cuanto al uso, las clases mismas indican que tipo de armadura y que tipos de armas pueden cargar, esto puedes verlo más a fondo y sus razones en el Bot o preguntándole a algún Administrador.

## • Creación y Atributos •

Como sabrán sus PJ's tienen atributos, stats, puntos, características o como deseen llamarlos, pero si bien estos indican sus capacidades y por tanto su poder, opciones o incluso su entorno, a continuación podrán leer una pequeña lista de referencia sobre que accionar toma cada atributo:

- **Fuerza:** Potencia Física, Agarre, Fuerza Bruta, etc. La fuerza en sí pertenece al **ámbito físico** y su poder.
- **Agilidad:** Velocidad de Movimiento/Ataque/Reacción, Reflejos, Premeditación Física (sumado a Sabiduría), etc. La agilidad pertenece al **ámbito físico** y su destreza.
- **Aguante:** Defensa, Resistencia, Perseverancia Física, etc. El Aguante pertenece al **ámbito físico** y su durabilidad.
- **Intelecto:** Potencia Mágica, Aprendizaje, Resolución Compleja, Premeditación Mágica (sumado a Sabiduría), etc. El intelecto pertenece al **ámbito mágico** y sus capacidades.
- **Sabiduría:** Raciocinio, Convencimiento, Resolución Compleja, Premeditación Social, etc. La Sabiduría pertenece al **ámbito mágico, social** y sus resoluciones.
- **Carisma:** Convencimiento, Seducción, Humor, Negociación, etc. El Carisma pertenece al **ámbito social** y sus mediaciones.
- **Espíritu:** Regeneración, Resurrección, Resistencia, Inmortalidad, etc. El Espíritu pertenece al **ámbito mágico, social, personal** y a la abstracticidad misma.

Ahora que saben que indica cada atributo podrán guiarse al momento de elegir sus talentos, crear habilidades o bien la creación de Ítems, ya que bien sus stats indican que pueden hacer y cómo lo harán, pero siendo este un sistema creado en base a la lógica, pueden ser creativos.

***No olvidar que en el caso de querer saber a parte de tu idioma racial también saber el común el cual es el idioma universal necesitas tener mínimo 20 pts de sabiduría para tenerlo al iniciar. en su defecto tendrás que aprenderlo On rol al igual que aprender cualquier otro idioma en Nexus.***

## • Creación y Profesiones •

Profesiones hay muchas y cada una posee un indole distintos, algunas sirven para recolectar, otras para crear, la cuestion es que cada una poseen un ámbito distinto para lo que pueden o no hacer y los bonos que otorgan son los siguientes



## Profesiones de Creación

- Herrero
- Peletero
- Sastre
- Alquimista
- Ingeniero
- Cocinero
- Artesano

## Profesiones de Recolección

- Minero
- Desollador
- Herbolario
- Granjero

### *¿Cómo Funcionan?*

Pues es muy sencillo, cada profesión tiene 5 rangos distintos, cada uno posee un margen de experiencia diferente para alcanzar al de mayor altura, pero obviando la escalada de experiencia de la que ya hablaremos, las profesiones según su rango otorgan diferentes bonos. Para mas informacion preguntar con el bot una vez ingresó al grupo

## • Creación de Armamento •

Ahora, teniendo en cuenta el atributo de cada arma, al crear su equipamiento usarán la siguiente

fórmula indicando esta el poder del ítem con el que iniciaran sus pjs;

***10 x (Nivel / 2) x M usadas***

Fuera de esto, al crear la armadura la cuestión es muy diferente, ya que si bien el poder de esta respecta tanto en su nivel como en su tipo, siendo la más débil Tela y la más fuerte Placas, además de que la armadura no solo se divide en estos tipos sino en cada parte esencial del cuerpo mismo.

***10 x (Nivel / 2) / 1 Pecho***

***10 x (Nivel / 2) / 2 Piernas***

***10 x (Nivel / 2) / 3 Cabeza***

***10 x (Nivel / 2) / 4 Hombros, Espalda, Brazos, Manos, Cintura y Pies***

Ahora con esto podrás crear tu armadura, aunque para hacer mejor y aplicar diferencia en el tipo de armadura ese mismo resultado lo podrás multiplicar en x1 Tela, x1,5 Cuero, x2 Malla y x2,5 Placas

Fuera de esto, podrás notar cuando vayas avanzando que muchos ítems vienen con atributos bonus, esto se puede discernir por el hecho de que están encantados o fueron creados directamente de una receta, subiendo la profesión Encantamiento podrías encantar tu armamento aplicando X cantidad del atributo que desees, también si llegas a conseguir una receta serías capaz de crear un ítem que ya viene con atributos incluidos sin necesidad de recurrir al encantamiento o engaste de gemas.

***En el caso de querer hacer tu propia arma y/o armadura nada más iniciar en tu aventura tendrás que saber que todas las piezas de armamento tendrán 10 pts de daño o defensa excepto las flechas las cuales tendrán 5 pts***

## **• Cálculos, Habilidades y Combate •**

Al crear habilidades tendrás que tener en cuenta que no puedes realizar todo lo que quieres y como quieres, deberás seguir un reglamento mínimo en cuestión de la capacidad de sus hechizos, habilidades, conjuros, invocaciones, técnicas y como desees llamarle.

Ahora bien, teniendo en cuenta lo siguiente, el sub menú básico para crear una habilidad es:

## • Submenú / Esquema •

**“Nombre de Habilidad – [Pasiva o Activa] #Tipo”**

**“Descripción o explicación”**

**Costo:** ¿? Afinidad de Clase

**C-D:** Un enfriamiento moderado según el poder

**Cast:** Un tiempo moderado de Cast, lo mínimo es un turno

**Alcance:** En cuestión de distancia, lo mínimo difiere en metros y según tus stats.

**Rango:** Rango de la habilidad en cuestión de impacto

**Efecto:** Si decides alargar la explicación de dicha habilidad, este es el campo

Teniendo en cuenta el sub-menú mostrado, ahora procederé a explicar la función de cada parte de este

**[Pasiva o Activa]** Esto seguro se sabe pero las habilidades pasivas son aquellas que no requieren activación, gasto o movimiento alguno, su efecto persiste y camina junto a aquellos que la manejan, también pueden activarse/desactivarse por medio de condiciones o simples efectos, en cambio las habilidades activas son aquellas que requieren de activación, gasto o movimiento específico, no pueden lanzarse sin que el usuario lo decida y también tienen condición, si bien, la diferencia entre estas son las funciones que pueden llegar a tener

**#Tipo:** En este apartado podrás indicar qué tipo de habilidad estás creando como: libre, buff, stat, misceláneo, mejora, unión, Farm. las cuales pueden categorizar según tu criterio o en su defecto el o los admis que revisen te podrán indicar en qué tipo de habilidad entraría

**Costo:** Cada habilidad tiene un costo, no puedes lanzar una bola de fuego y no consumir tu energía, por esto debes colocar un costo apropiado a tus habilidades según el poder de estas, incluso poner un costo elevado puede mejorar las fórmulas de dicha habilidad.

**C-D:** El enfriamiento es necesario para habilidades complejas, por una simple necesidad de equilibrio dentro del combate.

**Cast:** El tiempo que requiere la activación de dichas habilidades al igual que el costo, si es elevado puede mejorar las fórmulas de dicha habilidad, ten cuidado que no puedes hacer otra cosa mientras casetas algo.

**Alcance:** El espacio que pueden recorrer tus habilidades antes de perder todo su efecto, este se basa directamente en el cálculo ( $\div 2$ )

**Rango:** El espacio tridimensional que pueden recorrer tus habilidades antes de perder efecto, al igual que el alcance toman el cálculo de ( $\div 5$ )

**Efecto:** El resultado de tu hechizo, ya sea su daño, curación, debuff, buff, protección, si así lo deseas puedes usar este espacio para explicar a mayor profundidad tu habilidad. (*Se recomienda omitir para no alargar o complicar las habilidades*)

## • Fórmulas •

Ahora que conoces como funciona y debe llenarse cada campo, explicare algunas fórmulas que puedes utilizar en la creación de tus habilidades, claro que no es necesario que te rijas al 100% por estas pero sería bueno que intentes guiarte

### [Stat Físico o Stat mágico]

Los stats para calcular habilidades son lo primero a tomar en cuenta, para esto hay que tomar en cuenta que estos se dividen en diferentes secciones, *Stats Físicos (Fuerza, Agilidad, Aguante)* y *Mágicos (Inteligencia, Sabiduría, Espíritu)* Siendo el *Carisma* el único stat Mixto. para saber cómo usarlos simplemente se ocuparan las siguientes siglas:

•**[SFP]**- Stat Físico Primario (El stat físico más alto que tengas)

•**[SFS]**- Stat Físico Secundario (El segundo stat físico más alto que tengas)

•**[SMP]**- Stat Mágico Primario (El stat mágico más alto que tengas)

•**[SMS]**- Stat Mágico Secundario (El segundo stat mágico más alto que tengas)

Tendrás que tener en cuenta que el stat que ocuparas para tu cálculo tendrá que ver con la clase y especialización que hayas elegido, una simple forma de saber si puedes o no usar SF o SM es saber si tu pj puede manejar Mana lo cual te llevará a los SM y si en su defecto no puede manejarlo podrá usar el SF. Siendo unos casos especiales aquellos que puedan usar ambos, preguntar a los admis cuales

son estas clases y/o especializaciones en específico si es de tu interés.

## **[Habilidades de Daño/Defensa/Curación/Buff/Debuff(directo)]**

Para crear este tipo de habilidades necesitas tener en cuenta los siguientes cálculos

$[SP \div 10]$  o  $[SP \div 15]$  Para puntos

$[SP \div 20]$  o  $[SP \div 25]$  para porcentaje

en el cual se usa  $\div 10$  y  $\div 20$  para habilidades activas y  $\div 15$  y  $\div 25$  para habilidades pasivas

$[SP + SS]$  para puntos

$[Coste + SP]$  Para puntos

## **[Habilidades de creación de Entidades/Cantidades/Tiempo/Turnos]**

En el caso de habilidades donde quieras aclarar que creas alguna entidad u objeto debes especificar el cálculo de cuántas de estas cosas eres capaz de crear

De la misma forma tus habilidades no pueden ser eternas pues después de una cantidad específica de turnos estas han de desaparecer por lo cual usamos los siguientes cálculos.

$[SS \div 10]$  o  $[SS \div 15]$  Para Número de entidades y/o turnos

en el cual se usa  $\div 10$  para habilidades activas y  $\div 15$  para habilidades pasivas

## **[Habilidades de largo alcance]**

Para saber hasta donde funcionan tus habilidades pues estas no se pueden extender por metros infinitos se usa

$[SS \div 5]$  para radio, esos metros a la redonda desde el punto de casteo

$[SS \div 2]$  para Alcance, solo es aplicable para lo que este justo en frente de ti

## [Habilidades Condicionantes]

Tener en cuenta que existen habilidades que no generan un daño directo si no causa efectos de estado (Mareo, Stun, Control mental etc) u otras acciones que no representen daño a los enemigos capaz de defender con su defensa física y/o mágica debe tener un condicional

Se usa SP del caster contra 1 stat. Este stat se determina según lo que se hace en el efecto

**Agilidad:** escapar, detectar

**Fuerza:** romper, desgarrar

**Aguante:** resistir, soportar

Estas 3 primeras más que nada son para efectos físicos

**Sabiduría:** efectos mágicos de tipo ataque

**Inteligencia:** efectos mágicos de tipo confusión, mental

**Carisma:** efectos de tipo convencimiento, intimidación

**Espiritu:** efectos de tipo mágico en general

## [Habilidades Multi Hit]

Si tienes una habilidad que se divide en múltiples entidades (cortes, esferas, rayos, defensas etc) La primera su costo es del 100% pactado en la habilidad y a partir del segundo tendrá un costo extra del 50% del costo base por cada que realice (5 pts en el caso de Ira, energía, chi y famad). por lo cual se pide se agregue ese agregado para saber tienen eso en claro.

## [Habilidades Misceláneas]

Una técnica para tus mejoras es concentrarte en otras variaciones, esto es salirse de lo habitual y considerar obtener habilidades que te permitan por ejemplo

- Moverse en las paredes, o hacer parkour
- Hacer un cambio de arma rápido
- Robar a los comerciantes
- Persuadir enemigos con carisma
- Obtener + pts. De carga o formas de usar tus manos extras

Estás a veces tienen cálculos y a veces no, El chiste es que no son para uso en combate si no para uso regular o situacionales, Como volverte un experto en trampas o de visualización de enemigos, Quizá ser el que apoye viendo lo que otros no pueden ver o acceder a lugares donde otros no pueden.

***No hay que olvidar que esta es una guía de sistema básica para poder estandarizar la creación de habilidades la cual puede cambiar o ser corregida en medio de la revisión por parte de los admis dado que las funcionalidades de todas las habilidades y cómo deben estar estructuradas es muy extensa y entendemos pueda ser cansado leer un pdf tan largo.***

---

PD: si aún tienes dudas o deseas que agreguemos alguna otra sección con respecto a algún tema solo pregunta o dilo, estaremos atentos a tu petición.

Atte.: Sopas y Reina