

•Historia•

Actualmente es el año 1672 en el continente de Armecca, hace no más de dos siglos empezó una brutal revolución industrial en todo el continente, en especial en la entente Arkaia, lo que hizo que se empezara a desarrollar tecnología mágica, armas de fuego y hasta tecnología militar y de transporte, además de tecnología biológica la cual es de dudoso uso y se vende en el mercado negro por su peligrosidad, además de bastas industrias que trabajan desmedidamente explotando a sus trabajadores en pos de tener la mayor ganancia posible. En este continente viven todo tipos de razas y de bestias, normalmente peleadas entre sí por creencias religiosas. Actualmente hay varias tribus y reinos en todo el continente, pero todos tienen algo en común, últimamente están siendo azotados por una rara "tribu" la cual contagia una rara enfermedad la cual elimina todo tipo de raciocinio, cayendo en tus más bajos instintos, estos tienen una marca de cruz en sus caras por lo cual se les han denominado respectivamente "cruzados", lo más peligroso de estas cosas es que te pueden contagiar fácilmente y pueden usar todas las habilidades que hayan tenido antes de ser contagiados. Además aunque no se este consciente de las consecuencias de la revolución industrial en la población en general, la contaminación está a la orden del día en especial en Arkaia, por otro lado el continente está algo dividido el Noreste del continente está casi completamente dominado por Arkaia, teniendo acceso a frondosas costas y grandes recursos, por otro lado está el imperio de Columbia y bosques más al Noroeste, donde varias razas conviven entre sí en una gran metrópolis imperial parlamentaria sin tanta contaminación como la entente pero aun así con algo de contaminación debido a que la revolución industrial también vino con todo su fulgor en aquel imperio pero con más medidas que protegen la naturaleza, donde si bien no está demasiado industrializada si hay algo de tecnología pues ellos son los principales fabricantes de armas mágicas del continente, teniendo una gran fortuna y conocimientos mágicos variados, en el Sureste del continente se pueden encontrar zonas algo hostiles, pues en esos parajes se encuentran normalmente pandilleros, el difamado clan demonio y alianzas entre clanes guerreros como el ogro y el goblin, los cuales se organizan para saquear caravanas de la entente de Arkaia, estos normalmente usan armas de fuego en sus atracos debido a que no pueden usar magia o usan vigorizadores que es casi lo mismo, el clan demonio es un gran clan respetado en esta zona, pero no se meten en guerra con algún clan o otra tribu del lugar, estos desean más que nada apoderarse de la entente de Arkaia debido a sus recursos y además por que quieren esparcir la religión del rey demonio, además de cierta forma tener una "revancha" por haber perdido la gran guerra santa hace casi dos mil años, por esto mismo usualmente se generan cruzadas o pequeñas guerras santas entre la entente y el clan demonio, en este lugar también abundan valhells, la zona más turbia del continente se podría decir que sería el suroeste donde abundan los peligrosos seres denominados cruzados, es prácticamente una zona deshabitada por otro ser vivo que no sean los cruzados debido a que esta casi en cuarentena esa zona del continente debido a lo peligroso de la enfermedad que transmiten estos, normalmente esa zona solo son parajes desolados con muchas mazmorras, valhells, cruzados, goblins y muchas bestias variadas, si bien es arriesgado internarse en esas tierras se dice que están repletas de tesoros y objetos de gran valor.

•Entente de Arkaia•

Este es un país donde hubo un brutal avance tecnológico debido a la revolución industrial, la capital está rodeada por una gran muralla de acero y piedra, además de que los territorios de este país abarcan casi un cuarto del continente. En este país es legal el porte de armas de fuego, por lo que podría ser normal que veas puestos callejeros que venden armas a un precio económico, por otro lado este país debido a la industrialización desmedida tiene una gran contaminación, pudiendo ver humo negro por casi todos los lugares de la capital. Este país es también casi el único que permite a casi todas las razas y a todas las religiones, pero si bien eso al principio fue beneficioso, con el tiempo fue contraproducente, armando guerras religiosas y raciales, además de haberse armado pandillas que venden drogas o trafican mujeres, realmente los barrios bajos de este país se han vuelto un desastre donde la muerte es moneda corriente. Además que a pesar de haber permitido más religiones el clan demonio aun sigue con sus ansias vengativas hacia la entente.

Sus zonas urbanas ó mas industrializadas son la mas contaminadas pero a la vez mas lúgubres, pues siempre tienen dirigibles surcando los cielos, trenes a vapor recorriendo todos los lugares del reino y abundante tecnología. Por otro lado las fronteras del reino o zonas industriales son protegidas por guerreros de infantería y magos militares, los cuales son entrenados en institutos militares del reino, estos no son reclutados sino que son voluntarios, ya que no hay reclutamiento obligatorio para el ejército en la entente, además en la capital abundan las luces y pantallas, pasando recíprocos programas en blanco y negro de varios tipos como discursos políticos o anuncios y hasta novelas. Además que a habido un reciente industria en cuanto a robótica, empezando a automatizar fábricas o a crear soldados automatizados denominados zares de hierro con inteligencia artificial, por otro lado el internet es algo que revoluciona el reino, si bien no es algo de público acceso, es una herramienta la cual permite comunicaciones y transferencia de datos en todo el país de forma rápida, además que esa misma red es por la que se manejan varias fábricas automatizadas y numerosos datos bancarios importantes del país, además de controlar las fábricas automatizadas y demás cosas a través de vía internet, este país también tiene numerosos edificios en su capital, fue una de las primeras naciones en construir grandes edificios con numerosas luces eléctricas que alumbran todos los lares de la ciudad central, actualmente la capital es una gran metrópolis urbana con pantallas exuberantes en blanco y negro en cada esquina pasando programas o discursos políticos, numerosas luces durante la noche y ferrocarriles a carbón por casi todos los lares de las ciudades de la entente, los cuales transportan personas o materia prima, un gran Paraíso tecnológico se podría decir, pero como se mencionaba antes con mucha contaminación por la desmedida producción y industrialización de los últimos siglos.

Además en el país hay un descontento general en la población, pues el nivel de vida en general es bajo, pues las industrias explotan completamente a sus trabajadores con salarios bajos y más de 12 horas de ronda laborales ya que no hay cosas como sindicatos, actualmente los únicos beneficiados de las riquezas es la alta nobleza y los políticos, los cuales son dueños de casi todas las riquezas y empresas del país, pero la nueva reina Vanhir la cual asumió recientemente luego de la muerte de su madre la reina Kurisu I, planea cambiar esto, esta es una mujer estoica la cual quiere cambiar las políticas y organización del país antes de que alguna revolución violenta se genere. Además que tiene ansias expansionista y nuevas políticas económicas nunca antes vistas en el país, esta puede que cambie la entente para bien o para mal, miles de familias, numerosas razas y siglos de avances están tambaleando en sus manos.

En este país además abundan los humanos y semi-elfos, luego hay demás minorías de razas como ogros, onis, ninis, titanes, hikiris y en muy poco grado kherubins.

Además las principales actividades económicas es la industrial, aventurera y armamentística.

La moneda oficial del reino es el Jewcoin, uno de estas monedas o billetes tienen el valor de una moneda de plata.

{Gremios}

Los gremios son una de las principales actividades económicas de Arkaia, pues los gremios no tienen regulaciones del gobierno debido a que son algo que se inventaron hace relativamente poco, estos lugares le dan trabajos a todo tipo de persona, sin importar su pasado, raza o edad, mientras cumplan el trabajo encomendado el gremio estará satisfecho, además estos lugares reciben trabajos de pandillas o de mismos políticos para asesinar a alguna persona o boicotear alguna empresa, lo que hace que estos lugares se hayan convertido en más en una institución de crimen organizado que en un obituario de aventuras como lo era en sus inicios.

Aunque no todo es malo, a veces los gremios reciben trabajos del gobierno o de extranjeros para que protejan las fronteras de infectados o vayan a eliminar alguna plaga como goblins o

cruzados.

Ademas de que los gremio suelen proporcionarles armas de fuego a sus trabajadores mas fieles y al no tener regulaciones ni política de trabajo, estos pueden llegar a darle una misión de alto riesgo a alguien nuevo sin importarle el riesgo al que estén mandando a ese aventurero.

Ademas al recibir trabajos de dudosa legalidad puede que ofrezcan misiones de trafico de personas o entrega de paquetes de droga a aventureros, es realmente un lugar muy discrepo y oscuro en cuanto a sus negocios y las misiones que ofrecen, priorizan el dinero antes que la legalidad y no tener regulaciones de parte del gobierno ayudo bastante en que los gremios terminaran siendo eso, normalmente los que frecuentan estos lares son gente la cual a salido de prisión recientemente y que debido a sus antecedentes no pueden conseguir un trabajo normal. Pero tambien van esperanzados aventureros sedientos de aventuras.

•Imperio de Columbia•

Este imperio es un poco menos avanzado en cuanto a tecnología comparados a la entente, pero son mucho mas avanzados en cuanto a tecnologías mágicas y magia en general, en este imperio podrás encontrar las mas prestigiosas escuelas mágicas donde se enseñan todo tipos de magias básicas, tambien se dice que aquí se ocultan magias olvidadas en lenguajes antiguos y objetos divinos de gran poder, ademas en estos reinos se prioriza la paz y naturaleza por lo que abunda la agricultura, pesca y ganadería. Ademas que gran parte de su territorio esta conformado por bosques. Ademas por lo general sus habitantes son elfos y viven vidas pacíficas, sin buscar problemas con los demás pueblos o razas, algo interesante de este imperio es que no tienen un ejército, son un pueblo pacifico que se defenderá si es amenazado, pero no se instruyen especialmente en el ámbito militar pues no lo ven necesario, ademas de ser pacíficos casi por naturaleza.

•Eden•

Esta republica es una bastante interesante, pues esta existe bajo el agua, esta está conformada por grandes edificios tecnológicos, conductos y campos mágicos los cuales no dejan que el agua pase, haciendo una especie de eco-sistema artificial en las profundidades del agua donde especies terrestres pueden vivir. Esta republica esta mayormente conformada por mikarianos magos y gente de diversas especies la cual estaba desconforme por como se manejaba los reinos o naciones de la superficie, asi que decidieron hacer su propia republica submarina donde la libertad seria basta y donde los problemas de la superficie como los cruzados, contaminación, censura o crimen no serian problema. Esta metropolis submarina se encuentra a una profundidad de 8.000 metros, inaccesible par casi cualquiera que no tenga permitido acceder a la ciudad. En esta republica al no tener restricciones como en el mundo exterior experimentan con diversas especies para modificar su genética y hacerlos mas capaces o experimentar los efectos de la magia en diversos seres, asi luego de décadas llegaron a inventar una serie de drogas llamadas "vigorizadores", las cuales venden a la superficie de forma ilegal, su principal comercio son los vigorizadores y la investigación genética y mágica, en esta republica se encuentran zares de hierro como en arkaia pero mucho mas diferentes en cuanto a estructura y funcionamiento. En cuanto a los demás no se sabe demasiado de esta metrópolis submarina pues es una sociedad muy apartada y reservada, solo salen a la superficie para comerciar vigorizadores o para buscar mas personas dignas de pertenecer a su republica. Pero por lo poco que se sabe es que se fundó hace unos 150 años y que tienen un modelo político anárquico por lo que no hay estructura política, tambien se sabe que fue fundada por las grandes mentes y magos de su época, con la esperanza de crear una utopía submarina donde no haya ni dioses ni reyes solo el hombre, donde las restricciones y banal moralidad de la sociedad terrestre no

estuviera presente y donde el "sudor de tu frente" sea tuyo y solo tuyo. Donde el hombre decida su destino de forma libre y sin reyes que lo opriman o dioses que intervengan. Prácticamente una aparente utopía de la que casi no se sabe nada por lo apartada que es del mundo exterior, pero algo probable es que probablemente estén mucho más avanzados que el mundo terrestre debido a cosas como los vigorizadores, un invento de genética tan avanzado que ni los más grandes científicos de la entente han logrado descifrar el cómo está compuesto o cómo reproducirlo de forma artificial.

•Continente nórdico•

Se le llama el continente nórdico a las grandes extensiones de tierras que están apartadas del continente central de Armea, en la zona del norte, este continente es casi como una isla pero mucho más grande por lo que se le decidió como un continente propio, las civilizaciones que viven en este continente son hostiles con los extranjeros por lo que poco y nada se sabe de las poblaciones que viven aquí, pero se sabe que en este continente existen semi-dioses y que las civilizaciones de este continente tienen su propia versión de la diosa Nirvana, llamándola Odín, el clima de esta tierra es normalmente frío y casi todo el año hay nieve, se tiene cierta información que existen bestias, magias y armas únicas en este continente, además que la civilización central de este continente es el clan nórdico, un grupo de feroces y guerreros humanos los cuales se experimentan tanto en la magia como en su fuerza física, siendo como casi paladines, también se sabe que monjes y ermitaños cansados de la civilización urbana y avanzada que se estaba dando en Arkaia se refugiaron en altos montes abriendo monasterios donde encontrar la paz interior, el más conocido es el monasterio en el monte Myoboru el cual es el más alto del continente nórdico. Donde los monjes buscan la ascensión pura y espiritual. En cuanto a bestias no se sabe demasiado, pero se tiene certeza que existen aun feroces y poderosas bestias denominadas como dragones en aquel casi inexplorado continente.

•Clan demonio•

El clan demonio tiene dominio de casi todo el sureste del continente en conjunto con otras razas las cuales son aborrecidas por los humanos y elfos, las cuales son goblins, ogros y demás razas de índole ladrona y asquerosa. El clan demonio está casi enteramente conformado por onis, el clan obviamente es devoto al rey demonio. Este gran clan tiene un líder el cual se hace llamar Baldur, el cual es como el sacerdote que guía el clan tanto a las cruzadas como a seguir la voluntad del rey demonio. Las ciudades de este clan son algo desoladas, pues los territorios en los que viven son algo desérticos, con un suelo pobre, escasas lluvias y donde poco y nada crece. Por esta misma razón el clan demonio normalmente hace cruzadas en contra de Arkaia o imperio de Columbia, cruzadas que normalmente llevan en fracaso pues el poder de ambas naciones es basto, pero el clan demonio nunca se rendirá en su misión de dominar todo el continente que le corresponde por derecho según los lineamientos del rey demonio. Estos a pesar de no tener tantos avances como los demás reinos si son ricos en minerales preciosos, magia oscura y tienen una alta población guerrera. Estos además tienen tradiciones curiosas como comer el corazón de su enemigo y ser algo racistas en cuanto a su clan, pues el clan es casi puramente conformado por onis, por que según sus creencias ellos son la raza más pura y perfecta descendiente de el mismo rey demonio, a pesar de esto, a veces aceptan a seres de otras razas como hikiris debido al parentesco y creencias parecidas que tienen ambas razas. Estos aborrecen a los kherubins por casi obvias razones, ya que se cree que esta raza es descendiente de la deidad Nirvana. Pero el odio hacia esta raza por parte de los onis bajó gradualmente debido a que la población de la raza kherubin está casi extinta.

•"Paramos de los cruzados"•

Estos paramos al sureste del continente son donde se encuentra la amenaza potencial de los "cruzados", casi toda esta parte del continente esta habitado por vallhells corruptos o cruzados los cuales son absolutamente violentos, los limites con esta parte del continente normalmente esta custodiada por soldados de la entente o guerreros del clan demonio para cuidar que ningún cruzado o horda pase la frontera por alguna parte y llegue a los respectivos reinos. A pesar del inmenso peligro que acecha en esa parte del continente y sumándole el hecho de que nadie volvió vivo de alguna expedición a esos lares, hay varios aventureros que a menudo se embarcan hacia lo profundo de ese continente pues se dice que hay frondosas riquezas y armas místicas en las mazmorras abandonadas luego de la infección, pero ninguno a vuelto para confirmarlo, normalmente los gremios dan grandes recompensas a quienes investiguen ese continente y traigan algo útil como algun mapa del antiguo país ya inexistente de esos territorios llamado metroidvania.

•"Metroidvania"•

Esta nacion era una republica que existía antes de la infección de los cruzados. Era una que estaba casi a la par del avance con el imperio de columbia y la entente de arkaia, esta era una gran metrópolis democrática y albergaba a razas discriminadas como los onis, ogros, goblins y vanhells. Esta se originó a partir del separamiento de la dinastía del ying, donde una parte de la dinastía fundo esta republica y la otra parte fundo el clan demonio. Esta dinastía abundaba en población y tesoros, todo marchaba en aparente dirección en que la republica se volvería una de las grandes potencias del continente, pero el fatídico dia de la republica vino, hace 300 años una mortífera enfermedad inundó la republica, la enfermedad de los "cruzados", sumergiendolo a toda la nacion en locura y muerte, hasta llevarla a su fatídica destrucción. Actualmente todo lo que era esta nacion es llamado el "páramo de los cruzados". Estos territorios en la actualidad son codiciados por aventureros pues según planos de la nacion había un sin fin de mazmorras con posibles tesoros y inclusive unas catacumbas subterráneas la cual aun no se a confirmado su credibilidad debido a la falta de mapas. Lo malo es que casi no han vuelto aventureros con vida de estas tierras debido a los cruzados y vallhells putrefactos que estan asentados en el lugar en gran cantidad, por lo que todo es muy borroso en cuanto a lo referente a esta extinta republica. Pero algo probable es que las extensas riquezas y armas mágicas de esa republica aun deben estar esperando a ser descubiertas en lo profundo de las mazmorras y catacumbas de la extinta republica, quizás algún dia sus secretos sean desvelados por algun grupo de poderosos aventureros con sed de aventura.

•Mundo espiritual•

[Próximamente]...

{Deidades}

•Rey demonio•

Antiguos escritos dicen que en el comienzo de la creacion existieron dos deidades hermanas, una de estas era el rey demonio, el cual se dice es el ser que creo la magia de oscuridad, fue el hacedor de plagas y guerras y creador de razas como los onis, ogros, goblins y hikiris. Se dice que esta deidad puede otorgar poder a sus ciervos mas fieles, poder denominado como "Maldicion" y que normalmente enloquece a su usuario a cambio de ese gran poder, han habido pocos registros de gente que ha recibido este poder. Pero se dice que esta deidad es vengativa y que esta en constante pelea con su deidad hermana nirvana. No se sabe su aspecto con certeza debido a que no hay registros verídicos de que esta deidad se haya aparecido en persona frente a alguien, pero se lo representa como un gran e imponente ser de armadura negra con dos cuernos que sobresalen de su cabeza y el cual solo transmite una sensación de muerte cuando esta

cerca, el escrito mas antiguo referente a esta deidad data de hace 2.000 años antes de la gran guerra santa, escritos en piedra en el antiguo lenguaje oni, en esta piedra estaban los lineamientos y mandatos de esta deidad. Actualmente no se sabe exactamente que decia la piedra ya que esta en el antiguo lenguaje oni el cual ni siquiera los onis usan actualmente y por que hasta donde se sabia esa antigua tabla de metal negro con los escritos estaba en la republica de metroidvania, la cual fue azotada por la infección de los cruzados hace 200 años, cosa que hizo que el paradero actual de los escritos fuera un misterio. A pesar de eso los lineamientos que estaban escritos en esa tabla aun se conservan de forma oral en el clan demonio, si bien no es algo para nada exacto a lo que dice la tabla si son algo cercano a lo que tenia escrito. Donde según ellos estaba escrito los valores y lineamientos que debían seguir según el rey demonio.

Otra cosa que se dice de esta deidad es que es una que interviene bastante en el mundo humano pero hasta donde puede, apareciéndole en sueños o premoniciones a personas para que cumplan su voluntad o ofreciéndoles tratos a cambios de sus almas en sueños.

•Nirvana•

La deidad hermana o la hacedora de la luz, hay muchos nombres para esta bondadosa deidad, la cual se dice creo la magia de luz denominada como "ark", a esta normalmente se le reza cuando se le quiere curar a alguien o cuando un pueblo es azotado por plagas, a esta se le atribuye la creación de razas como la humana, elfica, titan, nini y kherubina. Se dice que esta deidad al igual que el rey demonio otorga poder a sus ciervos mas fieles el cual es denominado como "Bendición", aunque actualmente no se sabe de alguna persona viva que tenga ese poder, apenas hay escritos antiguos referente a eso.

•Entropia•

El equilibrio, el karma, la vida y la muerte, el ragnarok, aquello que estuvo y siempre estará pero aun asi no es recordado o siquiera se percata de su presencia, la tercera deidad, la que le dará el final a todo llegado el momento, la personificación del fin, neutral ante todo y buscando el equilibrio como único fin.

•Semi-dioses•

Algo que se sabe es que las deidades pueden tener hijos con seres mortales, los cuales productos de esa "engendracion" divina saldría a los que se les conocen como semi-dioses, estos seres no son inmortales, pero si son extremadamente longevos y con un talento natural tanto para combate físico como magia, en el continente de armeca no se conocen de nacimiento de semi-dioses desde hace quince siglos, pero se sabe mínimamente que en zonas inexploradas como el continente nórdico y el continente sureño hay varios de estos.

(Dependiendo de como sea o que historia tenga tu PJ puede llegar a ser devoto a nirvana o al rey demonio o simplemente un pagano ateo, la decisión final la tienes tu.)

{Razas}

•Humanos•

Esta es la raza que mas abunda en todo el continente debido a lo rápido de su ciclo de reproducción, estos por lo general son devotos a nirvana y a diferencia de todas las razas estos pueden aprender todos los tipos de magia, desde la oscuridad hasta el "ark", aunque estos a diferencia de los ogros o titanes son bastantes débiles físicamente, pero pueden mejorar en el ámbito mágico y físico entrenando, su esperanza de vida es normalmente de 80 años.

(Plus por raza):
+50% en voluntad-

-Capacidad de poder llegar a aprender varios tipos de magias aunque sean opuestas como la oscuridad y el ark-

+30% en inteligencia-

-Resistencia natural a los vigorizadores-

+50% en espíritu.

•Ogros•

Esta es una raza bastante orgullosa y guerrera, aunque exuberantes en fuerza física son bastantes inferiores en cuanto a magia comparado a otras razas, estos solo pueden aprender una magia primaria si son magos, pero son bastantes resistentes y fuertes. Estos se ven como grandes hombres verdes o negros, los cuales son bastantes robustos y miden normalmente 1.95m, su esperanza de vida es de normalmente 95 años.

(Plus por raza):

+35% en fuerza-

+20% en resistencia-

-25% en inteligencia-

+30% en daño con armas pesadas.

-15% de agilidad.

•Onis•

Se dice que esta raza es una descendiente directa del rey demonio, estos seres se ven como humanos normales pero con cambios notables, pues sus ojos normalmente son de colores anormales y normalmente tiene cosas como garras, cuernos o colmillos, siendo similares a los demonios que se cuentan en las historias para niños, esta raza tiene cierta habilidad nata con la magia de oscuridad y nigromancia, por lo que algunos onis son bastante conocidos por levantar a muertos o infectar de plagas a reinos o tribus enteras, estos normalmente son devotos al rey demonio y viven normalmente en las ciudades pertenecientes al clan demonio el cual esta algo apartado de las razas que no sean devotas al rey demonio, aunque se sabe de onis que viven en arkaia que tienen costumbres humanas pues fueron adoptados por estos desde pequeños, estos normalmente son bastante soberbios y se dice que puedes recibir una "maldición" del rey demonio sin caer en la locura, estos tienen un promedio de vida de 220 años.

(Plus por raza):

+35% de efectividad en uso de nigromancia o magia de oscuridad y sus sub-ramas.-

+25% de inteligencia.-

-Resistencia a enfermedades o maleficios-

-15% en fuerza y resistencia.

+30% en intimidación.

•Ninis•

Estos son una raza la cual tiene la curiosa característica de parecerse a gatos, normalmente se ven como humanos los cuales tienen un cuerpo bastante esbelto con orejas de gato, una cola como la de un gato pero un poco mas larga, ojos felinos y pequeñas garras y colmillos, estos normalmente son algo discriminados en Arkaia puesto que normalmente son ladrones los pertenecientes a esta raza, ya que aprovechan su flexibilidad, velocidad y habilidad de cambiar de forma para robar exitosamente, estos viven un promedio de 70 años.

(Plus por raza):

-Poder ver en la oscuridad con mas nitidez que cualquier otra raza, por lo que no tienen dificultades al pelear en la oscuridad.-

+35% en agilidad.-

+30% en hurto/robo.

-40% en fuerza y resistencia.

-Capacidad de poder convertirse en gatos duplicando su agilidad mientras estén en esta forma pero perdiendo las posibilidades de atacar en esa forma y quedando sin resistencia ante ataques físicos o mágicos y gastando mana en el proceso de conversión-

-Tener una audición sobrehumana que te permite escuchar a personas acercarse desde largas distancias-

-Tener visión aguda para ver en la oscuridad, cosa que los da una gran ventaja en peleas a oscuras.-

•Hikiris•

Esta especie se dice que fue otra de las descendientes de el rey demonio, estos seres son un tanto peculiares pues se camuflan entre sociedades humanas para poder "cazar", estos tienen como única opción de alimentación la carne humana, pierden la cordura mientras mas hambre de carne humana tengan, estos tienen algo característico de su raza lo cual es que su pupila se vuelve roja rodeada de negra en cuanto se sienten en peligro o hambrientos, estos tienen una peculiar magia única que les permite controlar su propia sangre lo que les permite generar cuchillas, tentáculos o alas con su propia sangre sin peligros de desangramiento, estos además tienen un factor regenerativo, pero sus principales desventajas es que solo pueden controlar una magia primaria y son menos ágiles que otras razas, estos tienen un promedio de vida de 85 años.

(Plus por raza):

-30% en agilidad.

-Poder usar la magia de control de sangre-

-Tener la habilidad especial de poder regenerar el 75% de tu vida al estar cerca de la muerte.-

-poder regenerar 25% de tu vida si devoras carne humana-

•Titanes•

Esta raza se dice que fue otras de las creadas por la deidad nirvana, esta raza es similar a la humana en aspecto, excepto por que son mucho mas altos que ellos y que cualquier otra raza, esta mide normalmente entre 5 y 7 metros, los cuales poseen una gran fuerza pero una baja resistencia y baja agilidad, ademas de que no son muy inteligentes y no pueden usar magia, estos viven en promedio 130 años, esta a pesar de ser similares a los humanos se ven con cabello largo rubio y con cuerpo robustos, similares a gente nórdica.

(Plus por raza):

+100% en fuerza.

-30% en agilidad.

-25% en resistencia.

-40% en inteligencia.

+40% en daño con armas gigantes.

+40% en herrería de armas blancas.

•Kherubins•

La raza que se dice es descendiente directa de la deidad nirvana, esta raza esta prácticamente extinta por lo que no es normal ver a alguien de esta especie, no se sabe la razón exacta por la que estan casi completamente diezmados, algunos viven en la entente de arkaia, estos se ven como gente pálida y por lo general con un cabello rubio casi dorado, con ojos profundamente azules o de un color dorado, estos son altamente odiados por la raza oni, estos pueden usar la magia de luz o el "ark" de forma nata, estos normalmente son absolutamente devotos a la diosa nirvana y normalmente estos seres son relacionados con la pureza y la bondad, las mujeres de esta raza son altamente codiciadas por la gente rica o ma realza debido a su belleza, estos ademas pueden resistir las bendiciones de la deidad nirvana de forma fácil.

(Plus por raza):

+40% de efectividad en "ark", magia curativa y de luz.-

+40% en persuasión o socializar.-

+35% en inteligencia.-

-Resistencia a maleficios o enfermedades oscuras, ademas un 25% mas de efectividad en curar enfermedades o eliminar maleficios en otros-

-35% en fuerza y resistencia.

•Valhells•

Esta no es una raza en si, estos son seres los cuales fueron revividos debido a las artes oscuras y ganaron autonomía ahora vagando eternamente por el mundo, estos normalmente recuerdan su vida estando vivos, estos son discriminados y rechazados por los humanos y demás razas por considerarlos errores de la naturaleza o monstruos, estos estan algo chamusqueados y con la piel ennegrecida pero gracias a la magia oscura que los mantiene en este mundo no se pudren al menos no de forma total, estos son mas fuertes que el humano promedio y solo pueden usar

ramas de magias oscuras o maleficos, a pesar de ser resistentes si se les corta la cabeza morirán de nuevo, estos son bastantes débiles ante ataques de "ark" o habilidades de luz.

(Plus por raza):
+40% en fuerza.

+40% en resistencia.

-60% en inteligencia.

-Capacidad de no sentir dolor o no desangrarse ante cortes o heridas-

+20% de efectividad en ataques de oscuridad o maleficos.

•Zares de hierro•

Estos tampoco es una raza en si, son robots hechos de varias aleaciones, siendo una de las grande tecnologías de la época, estos tienen una gran fuerza y resistencia mecánicas, estos se guían por su inteligencia artificial y algunos son autónomos, estos no pueden usar armas magicas debido a no tener mana pero pueden ser hábiles en el manejo de armas de fuego y pueden irse mejorando a ellos mismos, al igual que irse reparando, pero si son destruidos completamente no pueden ser curados con magia, solo pueden reconstruirlos ingenieros, inventores, otro automata o magos con tecnomancia y conocimientos en ingenieria , este puede llegar a aprender habilidades de corrupción virtual, estos a través del aprendizaje pueden llegar a aprender sentimientos y aprender conocimientos en general, su mas grande desventaja es no poder usar magia y solo poder repararse de forma mecánica, ademas de no poder usar vigorizadores, pero algo bueno de ellos es que no pueden caer ante venenos, nigromancia, control mental, intimidación o maleficos. Pero a algo que son bastantes vulnerables son a los ataques potentes de electricidad, los cuales los puede paralizar o hasta llegar a fundir sus circuitos.

(Plus por raza):

+30% en armas de fuego.

+20% en fuerza.

+30% en inteligencia.

+45% en habilidades de corrupción virtual.

+30% en fabricación de armas de fuego y munición.

+30% en resistencia.

+35% en ingeniería.

•Elfos•

Estos seres son otros de los supuestamente descendientes de la deidad nirvana, estos seres por lo general tienen cabello blanco y son similares a los humanos, estos tienen una gran inteligencia y puntería, ademas de una habilidad nata de sentir el mana a su alrededor, haciéndolos sensores natos de otros seres a su alrededor, excepto de los que no posean mana como autómatas, varios viven por lo general en la capital del imperio de columbia, otros viven en pequeñas tribus en los

bosques del continente, este es una raza bastante exuberante pero no tan grande como la humana, estos viven un promedio de 150 años. Estos mayormente se caracterizan por utilizar la magia de viento.

(Plus por raza):

-Capacidad aumentada de sentir el mana en un 35%-

+30% en inteligencia-

+45% en puntería tanto de armas de fuego como arcos.

+10% de efectividad en el control del elemento viento.

•Súcubos•

Esta raza es un tanto particular, son de un origen similar a la especie de los onis y los hikiris y lo mas peculiar de esta raza es que son puramente féminas las cuales la conforman, estas se ven como mujeres normales de una gran belleza, las cuales generalmente tienen características como pelo profundamente negro y ojos oscuros. Cosas peculiares de esta raza es que se camuflan entre la sociedad humana como los hikiris, por lo general no rinden culto a ningún dios y tienen especial habilidad con la magia de ilusiones. Además de tener grandes características naturales las cuales se basan en robo de energía de seres ajenos, estas tienen unos pequeños colmillos de destacable filo los cuales pueden clavar en sus víctimas en un acto de morder, pero estas no chupan sangre, en realidad chupan la energía vital de su víctima. Esta no es la única forma en la que roban energía vital pues en el acto sexual pueden llegar a absorber completamente la energía vital de su amante hasta llevarlo a la muerte. De estos seres se originaron famosas leyendas como la condesa Dracula o el mito popular de vampiros sádicos. Estas normalmente aborrecen a especies parecidas como los onis y hikiris, por lo general se reproducen con humanos, pero sus gustos son un tanto extravagantes pues siempre les gusta buscar "presas" que posean un gran cargo político o abundante riquezas. Algo particular de esta raza es que siempre tienen descendencia femenina y pura a su raza sin importar con el macho con el que se hayan reproducido, ese extraño mecanismo genético permitió que esta raza se mantuviera pura hasta nuestros días sin necesidad de miembros masculinos de su raza.

(Plus por raza):

-Capacidad nata de usar la magia de mentalización en un 25%-

-Resistencia natural a la magia de mentalización-

-Poder absorber hasta el 50% del HP de alguien si lo llega a morder en alguna zona vital como el cuello.-

+35% en seducción.-

•Slamies•

Error de la naturaleza venido de la República del Edén al querer crear vida artificial, estos seres sin una explicación clara lograron escapar de las instalaciones de esa metrópolis submarina, con el tiempo se esparcieron multiplicándose por la entente, al principio se usaron como mascotas para la burguesía, pero al final el gobierno de Arkaia decidió darles derechos, así pudiendo ser independientes, estos raros seres son libres en el continente a pesar de ser bastante sonrosos y

normalmente ser usados como mascotas ilegalmente o usados para experimentación ilegal, esto a pesar de ser resistentes a ataques físicos son invulnerables a fuego, armas de fuego, electricidad o a hasta simples ataques de mana.

-Inmunidad a el robo de vitalidad de las súcubos y hikiris-

-Poder diluirse para poder moverse por lugares de muy reducido tamaño-

-Inmunidad a ataques físico debido a su estructura gelatinosa pero en extremo débiles a ataques de energía o de simplemente fuego-

-50% de fuerza.

-25% de agilidad

-20% de inteligencia.

-Poder multiplicarse de forma natural pero con la debilidad de dividiéndose la mitad de su tamaño y stat al hacerlo, si su clon muere la mitad de su tamaño y stats se pierden, lo mismo si se sigue multiplicando-

•Enanos•

Los enanos, una raza noble y perfeccionista en el sentido de la palabra que siempre quieren dejar un trabajo bien hecho a pesar de lo duro que fuese, estos tienen buena mano para forjar armas de todo tipo y para la ingeniería, estos poseen una baja altura no superando los 1.60. Su tiempo de vida es de unos 95 años y normalmente viven en castas patriarcales, aun tienen ese tipo de costumbres y cultura.

+35% en forjamiento de armas blancas.-

+10% de fuerza.-

+10% en inteligencia.

+25 en ingeniería.-

•Atributos•

-Fuerza:- Este stat es el cual determina cuanta fuerza tendrás, por ejemplo con cuanta fuerza golpearas, si eres lento con armas pesadas, si puedes cargar muchas cosas a la vez o si puedes mover cosas con bastante peso.

-Voluntad:- Este stat determina que tan decidido es tu PJ, si tiene la voluntad para volverse a levantar, si es susceptible a maleficios o control mental y cuanta resistencia tiene a las torturas o al dolor.

-Agilidad:- Esta stat determina tu velocidad y capacidad de esquivar, esto determinara que tan rápido o que tan ágil eres para moverte o esquivar golpes de adversarios.

-Resistencia:- Este stat determina que tan bien resistes un golpe enemigo y cuanto daño te hara.

-Inteligencia:- Este stat determina que tan bueno eres para analizar las cosas a tu alrededor, que tan bueno eres en la magia y que tan hábil eres para aprender cosas.

-Carácter-: Esta stat de determina que tan bueno eres para convencer a NPC's o mentirles, este stat puede servir tanto para negociar como convencer, incluso para intimidar o amigarte con alguien.

•Magia•

La magia en este mundo se usa de varias maneras, pero solo se puede generar de una forma y es a través del neref o mana, esta energía interior que todo ser vivo posee se puede terminar controlando, para así modificar el ambiente o generar y controlar a voluntad los mismos elementos de la naturaleza o los mismos elementos ying y yang, mas conocidos como oscuridad y ark.

•Magia arcaica•

Esta magia se trata sobre lo básico, lo que debería saber esencialmente casi cualquier mago, es sobre el control de mana para poder darle forma, manipularlo fuera del cuerpo o enfocarlo:

(Escudo de mana/ 3 MN/ Nivel 1/):

Un escudo o cúpula alrededor del usuario que se genera con mana, este normalmente resiste disparos pero es completamente inútil ante armas mágicas o fuertes golpes de enemigos que lo pueden llegar a romper, es algo básico que puede hacer hasta alguien de nivel 1 con algo de practica.

(Sentir el mana/ 1MN/ Nivel 1/):

Esta es una habilidad natural de los magos, poder sentir el mana de alguien en especifico si se concentra, al llegar al nivel 5 puede sentir las cosas de mana a sus alrededores, al nivel 10 puede sentirlas a grandes distancias y al nivel 19 puede sentir las presencias o el mana hasta el rango de un reino entero pero entre mas alto sea el rango de análisis mas mana gastara.

(Cuchilla de mana/ 10 MN/ Nivel 5/):

Ya teniendo el suficiente nivel en el control de mana puedes llegar a darle forma de cuchillas o espada al mana, lo que la hace una buena arma "improvisada".

(Disparo de mana/ 20 MN/ nivel 12/):

A este nivel puedes manipular al mana de tu cuerpo a tal nivel que puedes dispararlo hacia enemigos sin necesidad de un arma mágica, el problema es que tiene mucha menos potencia y cuesta mucho mas mana, lo que lo hace mas una medida desesperada que una técnica efectiva.

•Magia primaria•

Esta es la magia mas básica, para alguien si quiera llamarse mago debería al menos poder controlar su mana a voluntad o controlar algunos de los elementos de la magia primaria, los cuales son los que te puedes encontrar normalmente, usualmente los magos pueden llegar a controlar uno de los elementos de la magia primaria al principio (Los magos pueden ir aprendiendo elementos, pueden controlar uno de los elementos primarios en el nivel 1 y un segundo y ultimo en el nivel 10.)

-Magia elemental de agua-: Esta magia de la rama primaria permite controlar y darle forma a voluntad al agua, mientras mas cantidades de agua quieras controlar o generar mas mana costara.

-Magia elemental de fuego-: Esta magia de la rama primaria permite controlar y generar fuego a voluntad, mientras mas devastador o grande sea el ataque que quieras hacer con este elemento mas mana te costara y hasta puedes llegar a herirte.

-Magia elemental de roca-: Esta magia de la rama primaria te permite controlar la roca a voluntad, mientras mas grande sea la cantidad de roca que quieras controlar mas mana costara.

-Magia elemental de aire-: Esta magia de la rama primaria te permite controlar el aire a voluntad, pudiendo llegando a incluso volar con un buen control de este elemento, mientras mas grande sea la cantidad de viento que se quiera controlar mas mana costara.

•Sub-rama elemental secundaria•

Esta subrama de la magia elemental permite controlar elementos mas secundarios pero a la vez mas peligrosos, se pueden elegir uno de los sub-elementos de esta rama cuando se es nivel 15.

-Magia de electricidad-

-Magia ígnea-

-Magia de metal-

-Magia de explosion-

-magia de electricidad-

{Ramas mágicas principales}

Aquí se mostraran las 7 ramas mágicas principales, las cuales hechiceros experimentados y poderosos aprenden, de estas solo se pueden aprender 3, una cuando se es nivel 3, otra cuando se es 10 y una ultima cuando se es nivel 15, estas 7 son: Comisión, Mentalización, espiritualización, oscuridad, Ark, materialización y tecnomancia las cuales tienen algunas sub-ramas.

•Comisión•

La magia enfocada en robo en general, esta magia es normalmente usada por los ninis o ladrones magos, tambien algunos magos que se enfocan un poco en pelea física la usan, pues esta sirve tanto para robar cosas físicas como para robar cosas meta-físicas.

-Nini liebratón-: Hechizo normalmente usado por los ninis el cual tiene mala fama, este consta en robar cosas a distancia sin entrar en contacto con ese objeto directamente, aunque hay excepciones pues no puede robar cosas con encantamientos anti-robo o de procedencia legendaria, con el tiempo este hechizo se mejora pues al principio es un hechizo muy débil, aquí se pondrán la categorías:

-Nivel 3: Solo puede robar objetos pequeños como una pequeña daga común en la mano de alguien

>Coste: 10 de mana.

-Nivel 10: Puede llegar a robar cosas de gran tamaño, como una hacha o espada en la mano o funda de alguien y a grandes distancias, pero siempre que este en tu campo de vision pues puede que el hechizo se cancele.

>Coste: 13 de mana.

Nivel 15: Puedes robar cosas un poco mas pesadas y grandes, pero la verdadera mejora es que puedes robar cosas que no ves, me refiero a que por ejemplo puedes robar una prenda interior de alguien si es que tiene puesta una, sin necesidad de que este explícitamente en tu campo de

visión, claro que para que se pueda hacer esto debes imaginar el objeto que quieras robar y la otra persona lo debe tener, este hechizo lo usan usualmente ladrones expertos ya que pueden robar cosas a largas distancias y que están ocultas, así haciendo un robo rápido y "limpio", aunque este hechizo tiene una falla y es que no puede robar cosas de categoría legendaria o cosas que tengan una protección contra magia de comisión
>Coste: 25 de mana.

-Presa inversa-: Esta habilidad es la contraparte del hurto de cosas físicas, pues esta habilidad mágica de la rama de comisión roba características del rival, desde fuerza y agilidad, hasta robo de inteligencia o salud.

Nivel 5: Robo de fuerza, eligiendo tu objetivo puedes llegar hasta a robarle hasta la mitad de la fuerza a tu objetivo, pero esto puede ser contraproducente, pues si tu cuerpo no tiene la suficiente resistencia puede llegar a quedar seriamente cansado y herido luego de que pase el efecto de la habilidad.
>Coste: 15 de mana.

Nivel 8: Robo de agilidad, a este nivel puedes llegar a robarle hasta la mitad de la agilidad a tu objetivo, haciéndote mucho más rápido y ágil si los dados lo permiten.
>Coste: 15 de mana.

Nivel 12: A este nivel puedes llegar a robarle parte de su mana al rival, dependiendo los dados puedes llegar a robar desde un 5% a 20% del mana del rival.
>Coste: 25 de mana.

Nivel 15: A este nivel puedes llegar a robar parte de la inteligencia de tu objetivo para hacer más tonto al rival y a la vez adquirir más inteligencia tu, puedes llegar a robarle desde un 10% a 40% de la inteligencia del rival.
>Costo: 10 de mana.

Nivel 19: Puedes llegar a robarle más cantidad de sus características al rival y puedes llegar a robar dos características al mismo tiempo como fuerza y agilidad, si los dados te lo permiten.
>Costo: 35 de mana.

•Mentalización•

De esta rama se puede decir bastante pues puedes llegar a crear ilusiones en una persona o en un grupo de personas, dependiendo de la capacidad del mago puede llegar a crear una pequeña ilusión, hasta un escenario completo o hasta saber cosas específicas de una persona leyendo su mente.

-Nivel 3: A este nivel pueden hacer pequeñas ilusiones como ratones, moscas, armas ilusorias y ilusiones auditivas.
>Coste: 8 de mana.

-Nivel 10: A este nivel se pueden hacer ilusiones más grandes, como crear varios señuelos de ti mismo y meter en la ilusión a varias personas al mismo tiempo, además se pueden hacer ilusiones más grandes como de personas, grandes animales o modificar parte de algún escenario con tus ilusiones o para camuflarte.
>Coste: 15 de mana

-Nivel 15: En este nivel puedes llegar a acceder a los recuerdos de otro si te dan permiso, modificar escenarios completos, crear una docena de señuelos ilusorios y a la vez meter en tus ilusiones a varias personas.

>Costo: 17 de mana.

>Nivel 19: En este nivel puedes crear ilusiones que generen dolor en otros pero no lastimar, llegar a paralizar a alguien por varios segundos, obtener información sobre personas sin que te den permiso o te lo digan, también puedes generar ilusiones muy realistas mezclando ilusiones auditivas con visuales, dependiendo de los dados.

>Costo: 25 a 40 de mana.

•Espiritualización•

Esta es una rama mágica algo curiosa, es esencialmente usada por la raza elfica entre sus tribus en el noreste, esta rama se trata sobre todo lo que tenga que ver con lo natural y espiritual, con esta rama puedes llegar a hablar con espíritus o ayudantes espirituales para que te ayuden o se unan a ti, como también poder recargar mana del mismo ambiente meditando, entrando en un modo más profundo denominado "modo sabio"

-Nivel 3: Poder llegar a hablar y sentir a seres espirituales o a espíritus, dependiendo de que espíritu sea puedes llegar a dialogar con el para que te ayude y sea tu compañero espiritual, compañeras espirituales usuales son las hadas.

-Nivel 10: Puedes llegar a hacer un trato para que ese espíritu compañero genere un enlace contigo y así poder hacer que el entre a tu cuerpo para buffearte o que se fusione con el arma que tengas para hacerla más poderosa, algo a remarcar es que cuando el se fusiona contigo espiritualmente adquieres las características del espíritu con el que te fusionaste hasta que se desfusionen y un peligro es que el espíritu tome el control de tu cuerpo para siempre si permanecen demasiado tiempo junto.

>Costo del trato de enlace: 90% del mana del usuario.

>Costo de la fusión espiritual: 20% del mana del usuario.

-Nivel 15: Puedes llegar a hacer una fusión al 100% con tu compañeros espiritual, en la cual puedes estar más tiempo fusionado con el y el mana de tu compañero puede también tomar forma física para formar una embestidura de mana que cubra tu cuerpo y darle forma para tu protección o defensa, todo depende del nivel de poder de tu compañero espiritual y el tuyo, también puedes volverte alguien muy sensorial a este nivel de la espiritualización pudiendo sentir el mana de todo ser vivo a tu alrededor, incluso el de las plantas o animales, el espíritu más poderoso registrado es kitsune y no se sabe demasiado de ella, solo que es extremadamente poderosa y violenta, se sabe que es una hada algo caprichosa además.

-Nivel 17 (Modo sabio imperfecto):

Si llegas a este nivel y vas a adentrarte al monte myoboru, puede que los ermitaños que viven en el monasterio de aquel imponente monte te entrenen para conseguir un modo único, el cual se le denomina "modo sabio", si pasas el entrenamiento y los monjes aceptan entrenarte en primer lugar, puede que llegues a dominar el modo sabio imperfecto, el cual te permite absorber el mana de la naturaleza y las plantas, llegando a tener un aumento de fuerza y mana considerable,

ademas de que tus habilidades sensoriales aumentan notablemente, tambien aumenta tu control con el mana, pero el defecto que tiene es que no puedes fusionarte con tu compañero espiritual en esta forma y te quedas extremadamente cansado luego de usar este modo.

-Nivel 18 (Modo sabio perfecto con entrenamiento):

Si sigues perfeccionando la rama de espiritualización y el modo sabio, puedes llegar a perfeccionar este modo, pudiendo absorber mana natural en mucho menos tiempo y sin las consecuencias de quedarte extremadamente cansado al usarlo, ademas pudiendo fusionarte con tu compañero espiritual mientras estas en este modo, hasta quizás poder llegar a absorber mana del entorno mientras combates sin necesidad de meditar, aunque eso si le puede traer consecuencias a tu cuerpo.

•Oscuridad•

Esta es la rama mágica que los onis y valhells usan usualmente al igual que los nigromantes, esta es la base de la magia oscura y la que se dice creo el rey de los demonios, este tipo de magia es mal vista en arkaia y aborrecida por los kherubins, esta magia es casi la anti-tesis del ark.

-Nivel 5: En este nivel se puede generar oscuridad física, la cual se podría catalogar como materia oscura, con este se pueden generar cuchillas, muros, grandes garras o armaduras de oscuridad, incluso controlarse a voluntad a largas distancias, esta sirve esencialmente para ataque y defensa.

>Costo: 10 a 20 de mana.

-Nivel 10: En este nivel se pueden ya crear y hacer hechizos de nigromancia, como crear venenos alquímicos, maleficios débiles, crear neblina de oscuridad para obstruir la vista de los enemigos y un mejor control en la oscuridad física.

>Mana: 10 a 50 de mana.

-Nivel 15: En este nivel se pueden hacer creaciones de oscuridad, como perros de oscuridad que tengan autonomía de su creador pero que pueden ser destruidos, ademas de una mejora notable en la nigromancia como venenos o maleficios, por otra parte si encuentra a un maestro que les enseñe pueden aprender a realizar la técnica de resurrección impura, la cual le permite crear valhells, pero estos valhells serán débiles y no tendrán autonomía, siendo como un zombie estúpido.

>Costo: 10 a 50 de mana.

-Nivel 19: Si se sigue practicando la resurrección impura en este nivel la puedes perfeccionar, reviviendo a gente muerta de hace mucho tiempo y la cual tendrá autonomía y tendrá el mismo poder que tuvo en vida, siendo un hechizo de alto calibre en un nigromante experimentado pero con alto costo.

>Costo: 10% a 90% del mana del usuario y 40% a 90% de la vida del usuario.

•Ark•

Esta la magia principal de los kherubins, esta magia solo puede ser usada por dos razas la cual es la kherubin y la humana, se dice que esta magia fue creada por la misma deidad nirvana para sanar a los enfermos que causaba la magia de oscuridad y para darles piedad a los valhells, pues

esta magia le hace gran y letal daño a los valhells a diferencia de otras magias convencionales, esta magia es bien vista en casi todos los reinos elficos y humanos pues se le asocia con los doctores mágicos, la buena salud y el bienestar.

-Nivel 3: En este nivel se puede usar el ark el cual tiene forma de luz, esta puede lanzarse en forma de rayos de energía lumínicos, darle forma de cuchillas de luz, hacer sables con la misma luz y crear esferas de ark a tu alrededor para protegerte de ataques, tambien con practica puedes llegar crear alas para volar, las cuales son algo característicos que hacían los kherubins
>Coste: 10 a 25 de mana.

-Nivel 10: En este nivel mejoras tu habilidad de manipulación del ark, ademas de poder hacer granadas de luz que ciegan a tus enemigos y poder empezar a curar a ti y a tus aliados con el mismo ark, en este nivel puedes curar heridas superficiales y cortes punzantes, pero no curar heridas de muerte.
>Coste: 25 de mana a 30.

-Nivel 15: En este nivel puedes empezar a detectar maleficios, enfermedades y venenos en personas, lugares u objetos, tambien puedes empezar a deshacer maleficios en ti mismo o en otras personas pero no puedes hacerlo contra maleficios que superen tu nivel.
>Coste: 25 a 40 de mana.

-Nivel 19: En este nivel puedes llegar a curar heridas de muertes en seres vivos y en ti misma, hacer mas potente tus ataques de luz, deshacer maleficios poderosos y curar envenenamientos, tambien puedes deshacer el hechizo de resurrección impura en valhells para que descansen en paz y si un maestro te enseña puedes aprender el hechizo de "cambio equivalente", el cual consiste en dar la mitad de tu tiempo de vida a cambio de revivir a alguien quien haya muerto hace un día o menos.
>Coste: 40 a 65 de mana.

>Coste de hechizo cambio equivalente: La mitad de tiempo de vida del usuario.

•Materializacion•

Esta magia la usan desde ladrones hasta comerciantes, políticos y asesinos, esta tiene varios uso como materializar cuchillas creadas a partir de tu mana y lanzarla al enemigo hasta poder teletransportarse a donde uno desee, una magia bastante útil.

-Nivel 3: En este nivel puedes empezar a crear cosas pequeñas como pequeñas dagas de bronce y teletransportarte algunos metros en tu campo de visión.
>Coste de teletransportacion: 20 a 25 de mana.

>Coste de creación: 10 a 15 de mana.

-Nivel 10: En este nivel puedes crear cosas mas variadas, como espadas de acero, hachas, materia de varios tipos mientras no sea orgánica, dagas de acero y tener aun mas alcance en tu teletransportacion, pudiendo transportarte a lugares lejanos mientras estén en tu campo de visión.
>Coste de teletransportacion: 20 a 45 de mana.

>Coste de creación: 10 a 25 de mana.

-Nivel 15: En este nivel puedes crear cosas en mas cantidad como docenas de cuchillos que

serian creados y lanzados hasta el objetivo deseado hasta poder crear cosas orgánicas como comida pero no cosas vivas como animales, en este nivel puedes llegar a teletransportarte a lugares lejanos con solo imaginarte el lugar, no puedes transportarte a lugares que no conozcas ni puedes transportarte de un reino a otro.

>Costo de teletransportación: 25 a 55 de mana.

>Costo de creación: 20 a 50 de mana.

-Nivel 19: En este nivel puedes crear cosas en mas cantidad y puedes llegar a crear cristales o oro para venderlos, tambien si estudias planos puedes llegar a crear armas de fuego o balas y tu teletransportación se mejoro al punto de poder transportarte de un reino a otro pero solo si lo conoces y con lo suficientes conocimientos y mana puedes llegar a crear tecnología avanzada.

>Costo de transportación: 25 a 80 de mana.

>Costo de creación: 20 a 80 de mana.

•Magia cronológica.•

[Nivel 25]

Próximamente...

•Magia dimensional•

[Nivel 40]

Próximamente...

•Vigorizadores•

Cambios alquímicos genéticos mágicos o "vigorizadores", son una especie de droga mágica artificial creada y desarrollada por la republica del Eden, esta está prohibida en casi todos los reinos por los efectos peligrosos que causan y su adicción. Además que permiten usar magia muy poderosa sin necesidad de mana o experiencia lo que la hace aun mas peligrosa pues eso haría que cualquier civil pueda usar magia de forma simple con esta droga. Hasta ahora no se sabe bien como se produce esta droga pues al parecer tiene una especie de tecnología biológica y mágica a un nivel mucho mas avanzado de lo que entiende la entente de arkaia, por lo que aun es un misterio de como se produce y su reproducción por laboratorios de algun reino a resultado en un rotundo fracaso. No se sabe demasiado tampoco de esta droga pues como se mencionó antes es creada por la republica del eden y esta republica es bastante apartada de los demás reinos tanto por su ubicación inusual como por sus políticas sociales. Hasta ahora solo se conocen 4 tipo de vigorizadores los cuales tienen sub-clases de efectos. Los mas caros o raros hasta ahora son los vigorizadores "adham", que otorgan la magia virtual, la magia del humo, la magia del neon, la magia telequinética, y demás sub-clases variadas con magias nunca antes vistas. Realmente esta droga se puede considerar como la cúspide de la manipulación genética a través de la magia y la tecnología.

{"Lilith"}

Esta sustancia generalmente en forma de pastilla es mas un calmante y afrodisíaco que algo usado para la batalla, generalmente se usa para violar a mujeres poniendo esta sustancia en sus bebidas. Los efectos de este vigorizador en pastilla son un gran relajó y repentino amor hacia cualquier persona que veas, en un estado de relajación y frenesí que ninguna otra droga convencional como el opio de los elfos puede llegar a dar.

{"Evhe"}

Sustancia inyectable, esta generalmente viene en un tubo de unos 50 mml, inyectándote un poco de este liquido casi todo malestar y herida desaparece de tu cuerpo, lo malo es que no regenera extremidades perdidas. Pero este vigorizar te podría sacar de un aprieto casi de seguro.

>Uso: Único.

>Duración: 1 Turno.

>Efecto: 50% del HP recuperado.

{"Adham"}

Esta sustancia hace que la magia este para todos al alcance de la mano, inyectándote un poco de este liquido que viene generalmente en jeringas puedes llegar a controlar magias que normalmente no se aprenden normalmente como magias de hielo, rayo, incinerar o control de diversas energías. Lo mejor de esto es que lo puede usar hasta incluso razas sin mana pues cuando te inyectas este liquido es como si pudieras usar un poco de magia sin tener que hacer el cambio respectivo de mana, pero despues de usar esto tu cuerpo se puede llegar a sentir bastante agotado y con el tiempo los daños colaterales y la adicción aumentan. Los vigorizadores adham mas caros y peculiares son los que permiten usar la magia de humo, neon, virtual, enjambre y gravedad.

>Uso: Único.

>Duración: 3 turnos.

>Efectos: Variados dependiendo del tipo de efecto que de ese vigorizador del tipo adham.

{"Berserker"}

Vigorizador normalmente comprado por los guerreros o paladines, este viene en una pequeña jeringa pues una sobredosis te puede traer una muerte segura. Este vigorizador tiene el efecto de volver una "bestia" a quien lo consuma, perdiendo gran parte de su sentido común y raciocinio a cambio de un gran aumento de fuerza y una gran velocidad. Este vigorizador es aun mas adictivo y luego de su uso el consumidor se desmaya por varias horas, es algo casi de ultimo recurso. Este puede llegar a aumentar en un 65% la fuerza y agilidad del usurari>Uso: Único.

>Duración: 2 turnos.

>Efectos: Aumenta en un 65% la fuerza y agilidad del consumidor.

•Crafteo.

El sistema de crafteo es un tanto simple y con bastante libertad, pues con los materiales suficientes, el conocimiento adecuado y la mememagia exacta puedes hacer tu creación mientras esta este dentro de los parámetros de lo lógico. Desde espadas hasta pistolas o munición puedes llegar a construir con los recursos necesarios. Obviamente OP verificara que tu crafteo este dentro de los parámetros y que se realice con éxito.

•Facciones•

{"Populi kamp."}

Grupo guerrillero, que se oculta en las zonas boscosas del imperio de Columbia, este esta es un grupo conformado por elfos y humanos rebeldes los cuales estan en contra de la contaminación y explotación obrera que generan arkaia y el imperio de columbia, estos se ocultan generalmente

en las selvas y bosques, dan su vida por su ideal y normalmente viven como vivían sus ancestros en la naturaleza. Esta dividido en areas, pues estan los que son guerrilleros y luchan en las selvas con armas y están los terroristas virtuales, aquellos que hackean y sabotean todo lo que tenga que ver con tecnología avanzada en el imperio y la entente. Entre ambos atacan física y virtualmente a las naciones, pero no han tenido grandes resultados hasta ahora. Estos aceptan como miembro a todo el que este dispuesto a luchar por la causa. Estos comparten el pensamiento del anarco-comunismo y buscan la igualdad de la clase obrera del imperio y de la entente, asi como el bajamiento de la contaminación y de la clase burguesa, asi como de la monarquía. Estos no tiene lideres pues son anarquista como antes de menciono, se organizan y manejan de igual manera entre todos.

{"Arcángeles de hierro."}

Los arcángeles de hierro es un grupo de fanáticos religiosos los cuales generalmente son ex-veteranos de arkaia, estos usan bio-armaduras que se quedaron luego de terminar el servicio militar o que desarrollan ellos mismos y armas por igual, estos creen que la única y verdadera deidad es nirvana y que los onis son impíos pecadores que estan ciegos ante la infinita bondad de la palabra de nirvana, por lo general son de la clase paladín y usan de ejemplo a seguir a la extinta organización de los templarios, estos asesinan sin piedad a semi-onis que son pacíficos ciudadanos de arkaia o hasta inclusive planean cruzadas y atacan a pueblos de onis dentro de las fronteras del clan demonio, estos son bastante odiados por el clan demonio y visto como salvadores y ejemplo seguir para otros fanáticos religiosos como ellos, estos subsisten generalmente trabajando de mercenarios o de lo que hayan robado de los pueblos onis que hayan saqueado. No es recomendable unirse a esta lianza pues es perseguida por la ley de arkaia y por el mismo clan demonio que quiere sus cabezas.

{"Grove majestic"}

Esta es una de la mas grandes pandillas de arkaia, la cual "trabaja" en los barrios bajos de la entente, estos abarcan la venta de vigorizadores hasta la venta de armas ilegales o trata de blancas, estan metidos en casi todo negocio ilegal y es una de las pandillas que mas predomina. Los miembros de esta banda normalmente le rinden culto al rey demonio. Estos abarcan desde el negocio de las prostitutas, las apuestas ilegales, ventas de sustancias prohibidas y trafico de personas, inclusive a veces planean y llevan a cabo golpes a bancos de la entente.

{"Ejercito de arkaika."}

El ejercito de la entente es normalmente pacifico en el sentido que hace mas de 250 años que no tienen una guerra a gran escala, pero las ultimas décadas han tenido que estar en una rigurosa tarea de cuidar sus fronteras debido a las ocasionales guerras santas que hace el clan demonio o los degradables ataques de cruzados. Estos manejan armamento de ultima generación y están en constante peligro debido a las amenazas que abundan en sus fronteras. Estos ganan 2 jewcoins a la semana.

{"Culto de las diosas"}

Esta organización es casi un mito, se dice que esta conformada por archimagos y guerreros de un poder inmenso, estos son casi como fanáticos religiosos del rey demonio los cuales esparcen su creencia por donde vayan, hasta ahora se sabe que su misión es transmitir la verdadera "verdad" al mundo, queriendo que todos los reinos en el continente sean creyentes del rey demonio, los miembros de esta "iglesia" o organización se hacen llamar arzobispos. Según leyendas los miembros de esta organización tienen maldiciones entregadas por el rey demonio

pero no es nada confirmado. Casi todo sobre esta organización es un misterio.

{"El sindicato"}

El sindicato es una sub-organización dentro de los gremios de aventureros, estos son mercenarios con alta experiencia y poder, los cuales hacen las misiones mas beneficiosas y peligrosas para los gremios de aventureros. Es algo confidencial sobre las actividades que realizan, por lo que no se conoce demasiado de ellos, pero algo claro es que debes ser mínimo nivel 7 para poder si quiera pensar en entrar a esta organización.

{"Saikos"}

A esto no se le podría llamar tanto una organización por sus raras características, pero en si es una organización de civiles los cuales se ponen trajes ridículos o solo cubren sus caras y usan sus habilidades tanto físicas como mágicas para poder combatir el crimen en los barrios bajos de arkaia, intentando proteger al mas débil y tratando de detener el trafico de vigorizadores y de armas ilegales. Realmente siempre aceptan voluntarios a su causa, sin juzgar su raza o religión, estos se hacen llamar heroes a si mismos.

{Institución de magos.}

Actualmente existen varias instituciones para enseñar magia a jóvenes en todo el continente cada uno con su respectiva cultura y forma de enseñar. La institución de magos mas famosa es la shingiki en la capital de arkaia, donde esta el aclamado "hechicero supremo", el cual se proclama como el hechicero mas poderoso de todo el continente y protege a toda la entente de arkaia de males mágicos exteriores como maleficios que maten al ganado o las cosechas, sirve como consejero del rey y como maestro para las nuevas generaciones de magos. Si un novato quiere formarse en magia es conveniente que vaya a esta prestigiosa institución de magia. Pero no es nada barato aprender en esta institución...

{Credo de asesinos}

El credo de asesinos es una organización prácticamente secreta, la cual tiene la filosofía de ser asesinos audaces y peligrosos. Estos tienen una característica arma la cual es la "hoja oculta", cuchilla desplegable que llevan por debajo de sus muñecas, estos asesinos son ferozmente letales, siempre matando entre las sombras y andando mayormente capuchados durante la noche. Sus servicios son contratables ya que son sicarios para múltiples usos y muy poco se sabe de esta organización, se sabe que es difícil entrar pues tu no los eliges, ellos te eligen a ti si ven potencial como asesino en ti.

{"Templarios"}

Vieja orden religiosa que se cree extinta, esta seguía la voluntad de la deidad nirvana y usualmente se metían en cruzadas contra el clan demonio, con el pasar de los siglos los caballeros y la edad medieval fue pasando, y con ellos se cree que los templarios fueron desapareciendo o buscando otras formas de ganarse la vida hasta que final se cree que esta organización dejo de existir, pero aunque no se sepa aun hay guerreros independientes que se

identifican con el ideal templario y siguen sus enseñanzas, usando las mismas armas o armaduras que ellos usaban en la época de las cruzadas.

•Orígenes de los reinos. •

En la antigüedad había un gran clan el cual era mixto entre razas y religiones, casi todos conviviendo en gran paz, este clan era llamado el gran clan de las diosas, valga la redundancia y duda por que en esa lejana época ese clan tenía aquel nombre. Pero el comienzo de las disputas vinieron cuando ciertas familias del gran clan quería imponer al rey demonio o a nirvana como religión total, esto trajo la gran guerra santa entre dos bandos, el primer bando era la dinastía del ying la cual tenía los ideales de que se siguiera el camino del rey demonio y por el otro lado estaba el clan del yang el cual creía que se debería seguir mas el camino de nirvana, esta fue la gran primera guerra santa que formo el mundo como lo es hoy. Pues despues de casi una década de luchas entre estas dos facciones el clan del yang termino ganando la guerra, asi exiliando a la dinastía del ying hasta el otro extremo del continente. Esa victoria marco el comienzo del año cero y formó lo que serian los futuros reinos. Por su parte el clan del yang se termino separando y formando lo que es hoy en dia la entente de arkaia y el imperio de columbia. Por otro lado la dinastía del ying termino formando lo que seria hoy en dia el clan demonio, "el culto de las diosas" y demás pequeños clanes de algunas otras razas minoritarias. Esto data de hace 1672 años asi que la información no es exacta, pero algo obvio es que las razas que eran del clan del yang fueron las mas beneficiadas al ganar la guerra santa, pues actualmente los humanos, elfos, ninis y titanes predominan en gran parte del continente, tanto en economía como en recursos.

•Creación de hechizos o pociones. •

Al igual que con el crafeo tu puedes llegar a crear tus propias pociones con los conocimientos correspondientes o crear un hechizo o técnica propia con la experiencia necesaria, eso es bastante libre, pero crear hechizos o pociones podrán ser a partir del nivel 5 y deberán tener la aprobación del consejo de magia ósea de OP. Tambien puedes llegar a crear tus propios maleficios o venenos pero para eso necesitas experiencias o al menos instrucciones y experiencia por que si no puedes llegar a morir. Y al igual que para el crafeo necesitas cierto porcentaje de mememagia.

•Sistema de combate•

El sistema de combate es un tanto "simple", aunque OP se encargara de esta parte para ver el éxito de tu accion, se mostrara para que los negritos sepan al menos como funciona el sistema correspondiente.

{Pelea mano a mano}

En toda pelea se tendrán en cuenta los stats, habilidades y narrativa obviamente, pero tambien los dados son una parte fundamental, pues muestra que tanto éxito tiene tu accion.

Se usa el primer dado para saber que tanto éxito tuvo tu accion en una accion normal de pelea mano a mano, es decir un puñetazo, patada o cabezazo.

El segundo dado se usa si se quiere hacer cosas mas complejas, como hacer llaves o cosas de combate complejo o de artes marciales complicadas.

El rango de éxito de los dados irán asi:

-01 a 50 fallas-

-51 a 99 haces tu acción con éxito-

-00 haces una acción de gran calibre y daño, hasta quizás recibiendo un plus momentáneo.-

{Sistema de disparo de armas}

Para disparo de armas de igual manera se tendrá en cuenta las habilidades y stats, recuerden que mientras más usen armas de fuego o arcos, más su habilidad de puntería aumentará.

-02 a 25 fallas tu disparo rotundamente-

-25 a 75 las fallas rozan a tus objetivos generándole cortes.-

-75 a 99 le das el disparo en alguna parte vital como alguna extremidad o en lugares más vitales como en el abdomen o costados.-

-00 llegas a darle un disparo certero en la cabeza o en el corazón o donde decidas disparar.-

-01 tu arma se atasca por varios turnos-

Se tomara en cuenta siempre el dado derecho para acciones de disparo.

{Sistema de magia}

Nuevamente el éxito de tu acción con magia dependerá de tu habilidad, nivel y stats. Pero también de los dados, siempre se cuenta el dado izquierdo para acciones con magia.

-02 a 50 fallas tu acción mágica.-

-51 a 99 tienes éxito en tu acción mágica.-

-01 tienes rotundo éxito en tu acción con magia, incluso gastas la mitad de mana y haces el doble de poderosa la acción mágica que hubieras querido hacer-

-00 fallas rotundamente tu acción mágica, incluso gastas el doble de mana que hubiera costado hacer la acción mágica que hubieras querido hacer originalmente.-

{Pelea en la oscuridad}

Al pelear en la oscuridad toda acción que hagas tiene un -20 en dados, excepción que puedas ver en la oscuridad como un niño o tengas una habilidad mágica especial o tecnología de visión nocturna.

{Desangro}

Pierdes -3 de vida con cada turno en el que pierdas sangre, si es una gran herida puedes hasta incluso llegar a perder -15 de HP por turno hasta que trates la herida o mueras.

•Ficha•

>Nombre:

>Raza:

>Historia:

>Descripción física:

>Clase:

>Trabajo:

{Si es que tienes un trabajo}

>Zona de inicio:

{Puedes comenzar en los barrios bajos de arkaia, en el imperio de columbia o en las zonas del clan demonio, tambien puedes hacer "jeckpoin" y se decidirá a la suerte donde empezaras.}

>Facción:

{Quizas ya pertenezcas a alguna facción como a la pandilla grove majestic, el ejercito de la entente o a alguna otra organización del continente.}

<Stats: Tienes 45 puntos para repartir.

-Espiritu:

-Agilidad:

-Resistencia:

-Inteligencia:

-Carácter:

-Fuerza:

>Objetos de inicio:

{No puedes comenzar con mas de 25 jewcoins y solo puedes comenzar con 1 arma blanca, no empiezas con ningún arma de fuego o cosa extravagante.}

•Armas•

Las armas, se podría hacer una biblia sobre todo lo referido a estas y a la utilidad, beneficio y desastre que significo su existencia para las especies del continente de armeca. En este apartado se vera las armas existentes y conocidas popularmente en el continente hasta ahora, se abarcaran desde las armas blancas de antaño hasta las armas magicas de la edad media hasta llegar a la actualidad con las armas de fuego y las armas de fuego tecnológicas.

•Armas blancas•

Las mas esenciales y primitivas, las cuales estan normalmente hechas de metal común.

{Espada templaría.}

Espadas de diseño muy antiguo, aquella usada pos los templarios en sus cruzadas contra el clan demonio. Bastante buena para el combate. Es de mediano alcance.

>Daño: 12

>Factor de fallo por peso: -10%

{Daga}

Arma blanca pequeña y portátil, buena para usar y ocultar en todo tipo de ocasiones.

>Daño: 5

>Factor de fallo por peso: 0%

{Shuriken}

Arma blanca lanzable, pequeña y portátil, buena para usar contra objetivos a larga distancia, pero pésima a corta distancia debido a su pequeño tamaño.

>Daño: 5.

>Veces usable: 1 vez si no se busca luego de ser lanzado o 5 veces si impacta contra su objetivo.

{Katana}

Espada liviana usada por los milenarios ermitaños, esta es de un corte fino y liviano.

>Daño: 10.

>Factor de fallo por peso: -5%

{Espada gigante "guts"}

Espada de extremo peso y gran daño, la cual tiene origen nórdico, lleva el nombre del legendario guerrero nórdico el cual la invento y empuño para impartir muerte a las fieras del continente nórdico. Es recomendable que solo la usen seres de gran fuerza, pues si no se te será casi imposible moverla.

>Daño: 50.

>Factor de fallo por peso: -65%.

{Guadaña}

Arma larga que posee una cuchilla curva, de múltiples uso y de origen popular por estar relacionada con la parka.

>Daño: 20.

>Factor de fallo por peso: -17%

{Hacha de dos manos}

Hacha de dos manos, con múltiples usos, tanto para el combate como para cortar madera, estas tienen origen nórdico.

>Daño: 23.

>Factor de fallo por peso: -25%.

{Hacha corta de una mano}

Hacha corta, esta puede ser usada solo por una mano y es mucho mas liviana que su versión de dos manos.

>Daño: 10

>Factor de fallo por peso: -5%

{Latigo}

Arma flexible de goma y hierro, bastante rápida y efectiva a larga distancia, usada normalmente para golpear esclavos o apurar a caballos pero tambien usada para combate.

>Daño: 13

>Factor de fallo por peso: -7%

{Manopla de hierro}

Las manoplas de hierro son artefactos metálicos los cuales te puedes poner en la mano y recubren tus nudillos, puedes usarlos para proteger tus nudillos y a la vez dar duros golpes.

>Daño: +30% de daño en los golpes que des con la manopla.

>Factor de fallo por peso: -5%

{"Mazo de guerra titan"}

El mazo de guerra es un martillo de gran peso y tamaño, el cual puede dar golpes demoledores y que generalmente es usado por titanes, pero se sabe de fuertes nórdicos o ogros que tambien han usado martillos asi.

>Daño: 65.

>Factor de fallo por peso: -75%

{Arco}

Artefacto que permite lanzar flechas a gran potencia y alcance, inventado por los elfos en la antigüedad y usados por ellos mismos a lo largo de la historia.

>Daño por flecha: 10.

>Flechas: Solo empiezas con 3 flechas de punta de hierro si es que eliges al arco como arma blanca inicial.

{Lanza templaria}

Otra antigua arma inventada por los templarios, estas eran usadas tambien en las cruzadas contra el clan demonio. Esta es bastante buena para ataques a mediana distancia o para ser lanzada contra objetivos ya que no posee demasiado peso. Algo malo de esta arma es que puede llegar a ser agarrada por em adversario o partida por la larga parte del mango.

>Daño: 25.

>Factor de fallo por peso: -15%

{Escudo de batalla de acero}

Esta es una arma defensiva, la cual sirve en combates para poder protegerse de golpes imprevistos de los enemigos que poseen otras armas blancas de ataque. Cosas como los escudos son usados desde la antigüedad, incluso teniéndose registros de que se usaban versiones rudimentarias de madera en las épocas antes de la gran guerra santa.

>Resistencia: 350 de Daño.

•Armas de fuego•

Uno de los tipos de armas mas actual, este tipo de arma fue inventada hace unos 250 años y con el pasar de los siglos su diseño se a ido actualizando para optimizar su letalidad y funcionamiento.

{Pistola ligera parabellum}

Pistola ligera, fácilmente ocultable y que tiene cierta elegancia, fue inventada recientemente por la entente de arkaia.

>Total de balas recargables: 9.

>Tiempo de recarga: 0 turnos.

>Plus de daño por calibre: 0%

{Revolver magnum 357}

Pistola del tipo revolver un poco pesada y no tan portátil, pero con una destacable potencia de disparo.

>Total de balas recargables: 7.

>tiempo de recarga: 1 turno.

>Plus de daño por calibre: +15%

>Factor de fallo por retroceso: -10%

{Sub-fusil thompson}

Subfusil de mala fama por ser usado tanto por las mafias como pandillas, este es un sub-fusil con una alta cadencia de disparo que tiene un tipo de cargador redondeado. Este no es demasiado ocultable debido a su tamaño pero si portátil debido a su poco peso.

>Total de balas recargables: 45.

>Tiempo de recarga: 1 Turno.

>Plus de daño por calibre: +10%.

>Factor de fallo por retroceso: -0%

{Fusil mondragon}

Fusil con alta cadencia de disparo a largo alcance, este es de rápido recargue y de fácil portabilidad debido a su bajo peso.

>Total de balas recargables: 15 Balas.

>Tiempo de recarga: 0 turnos.

>Plus de daño por calibre: 0%.

>Plus aumentado de disparo por alcance: +10%.

>Factor de fallo por retroceso: -15%

{fusil Volkssturm}

Fusil bastante pequeño, cómodo y sobre todo económico, el cual es generalmente usado en los barrios bajos debido a su bajo coste tanto de producción como de venta, así que si quieres un arma barata y funcional esta es una buena opción.

>Total de balas recargables: 30.

>Tiempo de recarga: 0 turnos.

>Factor de fallo por retroceso: -15%

{Fusil Degtiariov}

Fusil algo tosco, pesado y con lenta recarga, pero con un gran calibre y poder de fuego majestuoso, este fusil se usa generalmente para matar flancos duros como titanes o golems, además que tiene cadencia algo efectiva a larga distancia.

>Total de balas recargables: 3.

>Tiempo de recarga: 2 Turnos.

>Plus de daño por calibre: +40%

>Factor de fallo por retroceso: -15%

{Sub-fusil de asalto MP-40}

Sub-fusil liviano, de alta cadencia de disparo y buen alcance, usados por algunos soldados de la entente y aventureros debido a su portabilidad y efectividad.

>Total de balas recargables: 25.

>Tiempo de recarga: 1 turno.

>Plus aumentado de disparo por alcance: +15%.

>Factor de fallo por retroceso: -5%

{Stielhand Modelo 24}

Un invento bélico inventado recientemente. las granadas de mano o siendo mas técnicos la stielhand, son explosivos de mano con forma de palo de unos 30 centímetros, estos deben ser lanzados una vez accionados para que no estalle en tu mano, estas son usadas casi exclusivamente por el ejercito de la entente.

>Total de usos: 1 único uso.

>Daño promedio: 40 DM y posible sangramiento debido a los cortes que generan las esquirlas de la granada por el estallido o por la misma explosión.

{Granada aturdidora}

Esta a diferencia de la stielhand modelo 24 no es mortal, es decir que no hiere a su objetivo, solo lo puede llegar a aturdir por un minuto o menos, dependiendo de como fue lanzada y que características tiene el objetivo.

>Total de usos: 1 único uso.

>Efecto: Aturde a los objetivos por 1 turno dependiendo de donde y como fue lanzada.

{Wechselapparat}

Innovadora arma al igual que las granada, esta arma puede llegar a lanzar gigantescas columnas de fuego hacia su objetivo. Lo malo es que necesita recarga de nitrógeno cuando a esta se le acaba su tanque y no es muy portátil y su cilindro central de nitrógeno se debe recargar como se mencionó antes.

>Total de munición recargable: 3 litros de nitrógeno proporcional a 3 turnos de grandes ataques con este lanza-llamas.

>Efecto del disparo: Puede llegar a incinerar a múltiples enemigos por los 3 turnos que duran el tanque de nitrógeno. Todo depende de la suerte y habilidades del usuario.

{Micro-fusil uzi}

Micro-fusil usado generalmente por las pandillas debido a su portabilidad, pequeño tamaño y potente cadencia de fuego, lo que la hace un arma buena para toda ocasión.

>Total de balas recargables: 25

>Tiempo de recarga: 0 turnos.

>Plus de daño por calibre: 0%

>Factor de fallo por retroceso: -5%

{Escopeta Modelo 870}

Reciente invento armamentístico de la entente, esta es una evolución de la arcaica escopeta de dos cañones, esta es usada generalmente por la policía de la entente o para actividades de caza de animales.

>Total de balas recargables: 8.

>Tiempo de recarga: 2 Turnos.

>Plus de daño por calibre: +30%

>Factor de fallo por retroceso: -25%

{Ametralladora rotatoria gatlin}

Ametralladora con un inmensurable poder de fuego que puede volver pure a toda cosa que se le ponga en frente, esta es normalmente usada por el ejercito de la entente y es usada usualmente en puestos de artillería por su peso, esta puede disparar todo lo que se le recargue ya que usa munición de tira.

>Total de balas recargables: Indefinida.

>Tiempo de recarga: 3 turnos.

>Plus de daño por calibre: +25%

>Factor de fallo por retroceso: -35%

{Lanza cohetes M-20}

Lanza cohetes portátil, este tiene la apariencia de un gran tubo el cual es accionado a gatillo como las armas convencionales, este puede disparar un cohete que puede llegar a hacer volar en pedazos a su objetivo.

>Total de balas recargables: 1.

>Tiempo de recarga: 2 Turnos.

>Factor de fallo por retroceso: -40%

>Daño medio: 60 DM.

•Protección contra armas de fuego•

Ahí dos tipos de protección anti-balas inventadas hasta ahora. Estas son usadas generalmente por fuerzas policíacas de la entente de Arkaia, debido al alto flujo de armas de fuego que hay en la ciudad, tanto poseídas por el crimen organizado como pandillas.

{Chaleco anti-balas}

Artículo de protección contra armas de fuego más común de ver y generalmente usado por fuerzas policíacas de la entente de Arkaia. Estos objetos protegen generalmente los órganos vitales.

Resistencia: 300 de Daño.

-10% de agilidad.

{Protector de cabeza anti-balas.}

El protector para cabezas es otra de las protecciones que usan normalmente la policía especial de Arkaia, esta es un casco que recubre toda la cabeza con un vidrio blindado frente que cubre la cara y a la vez deja ver al portador, siendo una protección entera para la cabeza contra los disparos. Algunos cascos más avanzados tienen incorporados en sus vidrios blindados sensores que permiten ver las emisiones de calor y tener visión nocturna.

Resistencia: 400 de Daño.

-5% de agilidad.

•Accesorio de armas•

Los accesorios para armas son algo muy útil para ciertas situaciones, los accesorios pueden abarcar desde miras para disparar a largo alcance, lentes de visión nocturna para el arma, soportes para rifle de francotirador y incorporador de linternas para las mismas armas, por ejemplo las miras aumentan un 1% de probabilidad de acierto mientras más multiplicador tengan, por ejemplo una mira x15 aumenta un 15% las probabilidades de acierto a largas distancias. Incluso existen las miras holográficas de mana que usan magos amaestrados en el arte de las armas.

{Mira x15}

Esta mira de acero y vidrio telescópico inventada recientemente aumenta enormemente las oportunidades de acierto con armas de largo alcance como rifles. En especial si se dispara a objetivos que están a largas distancias.

>Plus: +15% de efectividad en disparos a larga distancia.

{Lentilla de visión nocturna}

La lentilla no tiene nada demasiado especial, es una lentilla tecnológica que se puede incorporar a la mira para poder ver en visión infrarroja o visión nocturna.

{Mira de mana}

La mira de mana es una mira multi-usos la cual es desplegable y creable por el mismo usuario, esta como su nombre lo indica esta hecha de mana, aumenta la efectividad de disparos a larga distancia enormemente, puede hacer disparos mas directos y letales, detectar a los objetivos y analizar su trayectoria para ver cual seria la forma de ataque mas efectiva. Es poco recomendable en armas de fuego comunes ya que no son tan versátiles y efectivas como las armas de fuego mágicas. Aunque para poder crear una mira tan buena a partir de tu mana necesitas ciertos requerimientos y experiencia.

>Plus:

+30% de efectividad en disparos.

-Poder detectar objetivos ocultos o lejanos incluso en la noche.-

>Requerimientos:

+40% de habilidad en disparo.

-Nivel 10 en clase de mago o paladín-

-Haber usado al menos 20 veces armas magicas con anterioridad.-

•Armas magicas•

Las armas mágicas son por lo general armas blancas mágicas atesoradas las cuales poseen un inmensurable poder, estas usualmente se encuentran resguardadas en lo mas profundo de los monasterios en el continente nórdico, perdidas o en la entente de arkaia, actualmente no se sabe de demasiadas debido a que no es normal ver una debido a su poder y valor, algunas conocidas que forman parte de la cultura popular del continente son por ejemplo el "parte truenos de indra", "Las espadas del caos o El espejo de yata

•Armas de fuego magicas•

Las armas de fuego magicas hasta donde se sabe son un muy reciente evento tanto de la Entente de arkaia como de la republica del Eden, estas son de alta tecnología y funcionan a través del mana del usuario, estas tienen un gran poder destructivo y tienen casi tanta capacidad como el usuario, estas ademas no dependen del retrógrada sistema de balas o recarga, ya que esta se abastecen automáticamente del mana del usuario. Generalmente son usadas por magos o paladines.

•Fusil Mauser 98•

Fusil liviano que tiene bastante cadencia a largo alcance ademas de poseer una bayoneta la cual puede usarse como arma rudimentaria para herir a objetivos cercanos sin necesidad de usar mana, esta arma es una de las primeras inventadas oficialmente como tecnología mágica del tipo bélica, esta es un arma de lo mas interesante al ser un arma relativamente actual y que innovo el concepto del poder y alcance destructivo que podía alcanzar la tecnología si se le juntaba con la magia. Esta es bastante versátil para el usuario, pues puede llegar a disparar disparos puros de mana a largas distancia y gastando mínimo de mana, hasta poder ajustarla para que lance disparos de fuego explosivos, disparos eléctricos que aturden al enemigo, incluso disparos de ark que cieguen y hieran a la vez, esta arma se ajusta a casi cualquier magia que desee el usuario, mientras el usuario posea la magia que quiera usar podrá imbuir el rifle en esta y usarlo para dispararla. Ademas que las armas de este tipo no necesitan recarga, pues usan directamente el mana del usuario, lo que las hace mortalmente rápidas y versátiles. Generalmente son usados por el ejercito de la entente de arkaia, por paladines o magos.

>Coste de disparo de mana: de 2 a 25 de mana dependiendo de la cadencia y tipo de magia que vayas a usar.

>Requisitos: No cualquiera puede usar uno de estos rifles, necesita cierta experiencia o el rifle puede explotarle en la cara.

+45% de habilidad en disparo.

-Ser por lo menos nivel 3 de personaje.-

-Ser de la clase mago, nigromante o paladin.-

•Escopeta M1897•

Arma similar al fusil mauser en cuanto a función, pero con la diferencia que esta arma da una gran lluvia de poder destructivo como una escopeta pero multiplicado cien veces. Disparos normales de mana de esta arma libera una gran ráfaga de proyectiles de mana de un segundo para otro, siendo un arma terminante prohibida para el público y solo usada por el ejercito de arkaia y por algunos portadores que las compran ilegalmente en el mercado negro de arkaia, esta arma es el pico de poder hasta ahora de armas mágica, siendo la cúspide en cuanto a potencia destructiva mágica, pero se sabe que actualmente estan desarrollando mas y diferentes armas magicas para que el ejercito pueda volverse mas poderoso o poder experimentar a que punto destructivo puede llegar la tecnología mágica.

>Costo de disparo: 25 a 50 de mana, dependiendo de la cadencia y tipo de magia que se usara.

>Requisitos:

+50% en habilidad de disparo.-

-Ser por lo menos nivel 5 de personaje.-

-Ser de la clase mago o paladín.-

•Clases•

{Mago}

dicese de aquel ente capaz de dominar la esencia de la vida con facilidad natural para moldearla a voluntad cuál artista que aquello que piensa lo plasma en la realidad con alguna de sus obras capaces de alterar la realidad a su favor con el suficiente entrenamiento más, como todo en este universo, tienen un límite en cuanto a cantidad de mana que son capaces de almacenar en sus cuerpos mortales.

-- +25% de mana.

-- +20% de facilidad para subir de nivel y aprender otras magias.

-- +25% de daño en ataques mágicos.

-- -20% de vida y -25% agilidad.

{Guerrero}

Grandes sabios ante el arte de la guerra, solo con su armadura y espada, sonriéndole burlonamente a la muerte sin ningún temor, metiéndose en la boca del lobo de manera tan natural como si de respirar se tratase, siempre al frente, nunca rechistando, siguiendo su camino o haciéndolo si ha de ser necesario

como si una exorbitante fuerza vital imbuyera su alma de cabo a rabo, no son capaces de caer tan fácilmente por alguna otra voluntad que no sea la suya.

- +25% en fuerza y resistencia.
- -25% en efectos negativos de armas blancas pesadas.
- -50% en inteligencia y -25% en agilidad.
- +50% de resistencia a vigorizadores.
- +25% de habilidad para usar armas blancas.
- +30% en voluntad.

{Paladin}

Adoradores de la luz, nirvana grande como ningún otro ser, vasto es tu conocimiento que nos dio la grandeza para no hacer oídos sordos ante vuestra palabras, nosotros, tus fieles seguidores del camino de la justicia y lo puro, con capa y espada defenderemos todo aquello que comande vuestra voluntad.

- +25% de plus al curar.
- afinidad a ramas de luz y parecidos.
- +25% de daño con armas templarías.
- +20% en espíritu, carácter y resistencia.
- intolerante a las drogas y vigorizadores (-25% de resistencia a los vigorizadores.)
- -25% en inteligencia y fuerza.
- no puede tomar las ramas de oscuridad por creencias.

{Nigromante}

Adoradores de la oscuridad, alzaos contra la equivocada verdad del universo, abrid vuestros ojos ante las palabras del rey demonio, aquel que logro ver mas allá que cualquier otro ser, aquel que logro percatarse de lo erróneo de la naturaleza y en su infinita majestad decidió darle la vuelta al destino rebelándose contra este, nosotros, seguidores de lo que es cierto, ósea vuestras palabras, haremos tu voluntad tanto en la tierra como en el cielo danos hoy nuestro pan de cada día, perdona nuestras ofensas como nosotros perdonamos a quienes nos ofenden, no nos dejes caer en la mentira de la luz y líbranos de todo mal que nos tiene el enemigo, guíanos a la victoria, amen.

- +25% de habilidad en maleficios.
- Afinidad a la rama oscura y parecido.
- +25 de espíritu y +10% de mana.
- +25% de habilidad para crear y usar venenos.
- -35% de resistencia y carácter.
- no puede tomar ramas de luz por creencias.

{Tecno-ingeniero}

Estos priorizan la inteligencia y conocimiento ante todo, estos son audaces con lo que tenga que ver con la tecnología y con la rama mágica tecnomancica, estos pueden llegar desde crear balas y armas para sus aliados hasta inclusive poder armar partes biónicas para algún aliado que este

invalido, corromper y controlar maquinas con relativa facilidad con su tecnomancia y poder aprender planos y diferentes tecnologías con rapidez. Todo buen equipo necesita un buen tecnoingeniero.

- -50% en fuerza y agilidad.
- +50% de inteligencia.
- +35% de habilidad en ingeniería y crafteo.
- -25% de mana.
- Afinidad con la rama mágica tecnomancia.
- Solo puede aprender dos ramas magicas.
- +25% de rapidez en aprendizaje de planos y tecnologías.