

MC - WORLD

Introducción al Jugador y Wiki



El Juego del Cubo de Metatrón

Índice

Índice.....	1
Parte I.....	7
1. Bienvenido a MC-WORLD.....	8
1.1 ¿En qué consiste el servidor?.....	8
1.1.1 Fase I — La Doncella.....	9
1.1.2 Fase II — La Madre.....	9
1.1.3 Fase III — La Bruja.....	10
1.1.4 Fase IV — Hécate.....	10
1.2 Los Mundos de MC-WORLD.....	11
1.2.1 Los Mundos Espirituales.....	11
1.2.2 Caelum.....	12
1.2.3 Infernum.....	14
1.2.4 Pontem.....	15
1.3 Mundos Secundarios.....	16
1.3.1 La Ruptura.....	17
1.3.2 El Vacío.....	17
1.3.3 El Paraíso — The Sift.....	17
1.3.4 Terra.....	18
1.3.5 Montibus.....	18
1.3.6 Purgatory.....	18
1.3.7 Insube.....	18
1.4 Resumen de los Mundos.....	19
2. ¿Estás listo para jugar?.....	20
2.1 Requisitos técnicos.....	20
2.1.1 Requisitos del equipo.....	21
2.1.2 Características del servidor.....	22
2.1.3 Modpack de MC-WORLD.....	23
2.2 ¿Cómo ingreso al servidor?.....	26
2.2.1 Registro e inicio de sesión.....	27
2.2.2 Vinculación con Discord y recuperación de acceso.....	27
2.2.3 Verificación del modpack y chat de voz.....	27
2.2.4 Tu primera aventura.....	28
2.2.5 Registro público de personajes.....	28
2.3 Ficha de Personaje.....	28
2.3.1 ¿Cómo puedo llenar mi ficha?.....	29
2.3.2 Entrega y respaldo del Libro de las Sombras.....	31
2.3.3 Publicación opcional en Discord.....	31
2.3.4 Integración de tu personaje durante el tutorial.....	32
3. ¿Cómo elijo mi Raza y Subraza?.....	33
3.1 Los Cuatro Elementos del Ser.....	34
3.1.1 Espíritu.....	34
3.1.2 Alma.....	35
3.1.3 Cuerpo.....	35

3.1.4 Sombra.....	35
3.2 Elementos activos e inactivos.....	37
3.3 ¿Qué es una raza?.....	39
3.4 ¿Qué es una subraza?.....	40
3.5 Celestiales.....	41
3.5.1 Ángeles.....	42
3.5.2 Caídos.....	50
3.5.3 Nefilim — Gigantes.....	54
3.6 Mortales.....	57
3.6.1 Humanos.....	58
3.6.2 Enanos.....	60
3.6.3 Bestias.....	62
3.6.4 Gólems - Máquinas Pensantes.....	64
3.7 Inferiores.....	67
3.7.1 Demonios.....	68
3.7.2 Ascendidos.....	73
3.7.3 Sombras.....	76
3.8 ¿Mi raza puede tener alguna enfermedad, bendición o maldición?.....	80
3.8.1 Contaminación Fúngica.....	80
3.8.2 Contaminación del Vacío.....	81
3.8.3 Enfermedad de la Ruptura.....	82
3.8.4 Corrupción.....	83
4. Ya estoy dentro, ¿ahora qué?.....	85
4.1 Acto I: El Umbral.....	85
4.2 Acto II: Los Registros Akáshicos.....	86
4.3 Acto III: La Dungeon Nivel Cero.....	87
4.4 Acto IV: La Reencarnación y la llegada a Infernum.....	88
Parte III.....	90
Prólogo.....	91
1.1 Personajes Principales.....	99
1.1.1 Ana Islas.....	99
1.1.2 Benjamín Islas.....	100
1.1.3 Margaret Islas.....	101
1.1.4 San Dionisio.....	101
1.1.5 Dios Cornudo.....	102
1.2 Historia Rol.....	103
1.2.1 Sol de Hielo.....	103
1.2.2 Primer Sol.....	104
1.3 Rueda del Año.....	105
1.3.1 Los Soles.....	106
1.3.2 Los Ciclos Solares.....	106
1.3.3 Las Fases.....	107
1.3.4 Vueltas al Sol o Años.....	107
1.3.5 Sabbats o Meses.....	108

1.3.6 Fases Lunares o Semanas.....	108
1.4 Sabbats.....	109
1.4.1 Yule.....	110
1.4.2 Imbolc.....	110
1.4.3 Ostara.....	111
1.4.4 Beltane.....	111
1.4.5 Litha.....	111
1.4.6 Lughnasadh.....	112
1.4.7 Mabon.....	112
1.4.8 Samhain.....	112

1. Bienvenido a MC-WORLD

MC-WORLD es un proyecto creativo y literario que utiliza **Minecraft** como plataforma para desarrollar una experiencia de mundo abierto que combina estrategia, rol, construcción, supervivencia y elementos RPG dentro de un universo narrativo propio.

Más que un servidor de Minecraft, **MC-WORLD** es un universo interactivo donde los jugadores pueden vivir sus propias aventuras, desarrollar personajes, formar comunidades y participar en una historia compartida. Sus decisiones y acontecimientos pueden influir en el desarrollo del mundo y contribuir a la evolución de su historia.

Nuestro objetivo no es presentar un mundo completamente terminado desde el principio, sino construir una experiencia que **crezca junto a sus jugadores**, conservando la libertad característica de Minecraft y permitiendo que cada comunidad deje su propia huella en el universo de **MC-WORLD**.

Cada jugador es libre de decidir cómo quiere vivir su aventura dentro de MC-WORLD.

1.1 ¿En qué consiste el servidor?

El desarrollo de **MC-WORLD** está organizado en cuatro grandes fases inspiradas en las fases de la Luna. Representan las etapas de crecimiento y transformación del proyecto y se describen a continuación.

Cada fase de desarrollo se divide en capítulos de historia que introducen nuevos contenidos, mundos y mecánicas. A partir de la incorporación de **Pontem**, los **capítulos competitivos** del **Juego del Cubo de Metatrón** transcurren a la par de los narrativos: **cuando concluye el capítulo competitivo, también concluye el narrativo correspondiente**. Así, la evolución de **MC-WORLD** y sus actualizaciones forman parte de una misma historia.

Las **fases de desarrollo** no deben confundirse con las **fases del calendario del rol**, como **Infernum** y **Pontem**. Las primeras organizan el crecimiento del

proyecto; las segundas sitúan los acontecimientos dentro de la cronología del universo.

Las cuatro fases representan el ciclo de evolución de **MC-WORLD**: crecimiento, transformación, cierre y renovación. A continuación, se presentan las características generales de cada una de ellas.

1.1.1 Fase I — La Doncella

La primera etapa de **MC-WORLD**: El Origen recibe el nombre de **La Doncella**, correspondiente a la Fase Creciente de la Luna. Representa el nacimiento y crecimiento de esta nueva etapa del servidor.

Esta fase comprende los capítulos 1, 2 y 3 de la historia, comenzando con el **Capítulo 1: El invierno ha llegado**.

Durante esta etapa, **MC-WORLD** se concentra en el desarrollo de tres grandes experiencias: los Mundos Espirituales, Caelum e Infernum, incluyendo sus respectivas Dungeons. Todos estos espacios forman parte de una misma progresión de juego, permitiendo que los jugadores desarrollen sus personajes a través de diferentes actividades y aventuras.

Entre los principales objetivos de esta fase se encuentran la implementación de nuevas mecánicas de progresión, misiones, objetos, armaduras, encantamientos, criaturas y Dungeons, así como el desarrollo de San Dionisio del Mar y sus espacios destinados a la convivencia y el roleplay.

El contenido se incorporará progresivamente conforme avancen los capítulos, permitiendo que la comunidad participe en el crecimiento del servidor mientras se prueban, corrigen y perfeccionan sus sistemas.

1.1.2 Fase II — La Madre

La segunda etapa de **MC-WORLD**: El Origen recibe el nombre de **La Madre**, correspondiente a la Fase de Luna Llena. Representa una nueva etapa de consolidación y expansión del proyecto.

Durante esta fase, el desarrollo se concentrará principalmente en **El Juego del Cubo de Metatrón**, la modalidad competitiva principal de **MC-WORLD**, que se desarrollará en el mundo de **Pontem**.

En esta experiencia, los jugadores podrán organizarse en facciones y participar en una competencia de estrategia, supervivencia, construcción y roleplay, con objetivos, reglas y un sistema de progresión independientes de los demás mundos.

Además, durante esta fase, **MC-WORLD** iniciará su transformación en una **Network**, permitiendo organizar sus distintas experiencias de juego mediante una infraestructura de servidores conectados.

La incorporación de **Pontem** y la expansión de la infraestructura representarán un nuevo momento en el desarrollo de **MC-WORLD**, ampliando las posibilidades de juego sin abandonar los mundos y sistemas establecidos durante la primera fase.

1.1.3 Fase III — La Bruja

La tercera etapa de **MC-WORLD**: El Origen recibe el nombre de **La Bruja**, correspondiente a la Fase de Luna Menguante.

Esta fase se encuentra actualmente en proceso de planificación y desarrollo. Sus objetivos, características y nuevos contenidos serán anunciados conforme avance el proyecto y concluya la planificación de las etapas anteriores.

1.1.4 Fase IV — Hécate

La cuarta y última etapa de **MC-WORLD**: El Origen recibe el nombre de **Hécate**, correspondiente a la Fase de Luna Nueva.

Esta fase representa el cierre del ciclo de desarrollo establecido para **MC-WORLD**: El Origen. Actualmente se encuentra en proceso de planificación, por lo que sus objetivos, características y contenidos específicos serán definidos y anunciados posteriormente.

1.2 Los Mundos de MC-WORLD

Durante la Fase I — La Doncella, **MC-WORLD** está conformado por tres grandes conjuntos de mundos: los **Mundos Espirituales**, **Caelum** e **Infernum**. Cada uno ofrece una experiencia de juego diferente, pero todos forman parte de un mismo universo narrativo y **comparten la progresión de los personajes**.

Los **Mundos Espirituales** están dedicados a los viajes astrales, la exploración de lugares sagrados y los acontecimientos relacionados con las divinidades y la historia del universo. **Caelum** representa el centro de convivencia y **desarrollo social**, donde los jugadores pueden construir sus hogares, ejercer profesiones, comerciar y desarrollar sus historias mediante el roleplay. Por su parte, **Infernum** ofrece una **experiencia de supervivencia RPG** enfocada en la exploración, la obtención de recursos, la formación de facciones y la superación de misiones y Dungeons.

Aunque cada mundo posee características y mecánicas propias, los jugadores podrán viajar entre ellos y **continuar desarrollando a sus personajes sin comenzar nuevamente su progresión**.

A continuación, se explican las funciones y características principales de cada uno de estos mundos.

1.2.1 Los Mundos Espirituales

Los **Mundos Espirituales** son los lugares donde comienza la aventura de los jugadores dentro de **MC-WORLD**. Estos espacios representan el plano espiritual del universo, donde los espíritus pueden realizar viajes astrales, entrar en contacto con las divinidades y descubrir los misterios de la creación.

Además de albergar los escenarios de introducción al servidor, los **Mundos Espirituales** permiten conocer la historia de **MC-WORLD** mediante lugares sagrados, misiones divinas y acontecimientos de roleplay relacionados con las distintas entidades que habitan el universo.

Aut y **Spawn** son los espacios centrales de introducción y conexión de los **Mundos Espirituales**. **La Ruptura** y **El Vacío** también pertenecen a este plano,

aunque se clasifican como mundos secundarios por su función de juego. **El Paraíso** se contempla como una futura incorporación, descrita en el apartado 1.3.

Aut — El Mundo Espiritual

Aut alberga los principales escenarios de rol relacionados con las divinidades, los viajes astrales y la historia de la creación.

Entre sus escenarios se encuentra **El Umbral**, el lugar donde los nuevos jugadores comienzan su aventura, reciben una introducción al universo de **MC-WORLD** y conocen los primeros acontecimientos de la historia de rol.

Este mundo también contiene lugares sagrados, espacios de exploración y misiones relacionadas con las divinidades, permitiendo que los jugadores profundicen en los misterios del universo conforme avance su historia.

Spawn — El Corazón Espiritual

Spawn alberga **El Corazón Espiritual**, el lobby central de **MC-WORLD**. Este espacio funciona como punto de conexión entre los diferentes mundos y experiencias disponibles en el servidor. Desde aquí, los jugadores pueden orientarse, consultar información y acceder a los distintos destinos mediante los portales correspondientes.

A diferencia de Aut, su función principal es facilitar la navegación y el acceso a las distintas experiencias de **MC-WORLD**, manteniendo una ambientación integrada en los **Mundos Espirituales**.

1.2.2 Caelum

Caelum es el mundo permanente de **MC-WORLD**, también conocido como el Social Hub. Su principal escenario es **San Dionisio del Mar**, una ciudad dedicada a la convivencia, la construcción, el comercio y el desarrollo de las historias de los jugadores mediante el roleplay. La aventura inicial comienza en **Bagdad**, en **Infernum**; las misiones permitirán descubrir **Caelum** más adelante.

A diferencia de los demás mundos, **Caelum** está diseñado para ofrecer una experiencia social donde los jugadores pueden desarrollar la vida cotidiana de sus personajes, establecer relaciones, ejercer profesiones y participar en actividades comunitarias dentro de un entorno compartido.

Aquí podrás:

1. Construir tu hogar y adquirir parcelas.
2. Participar en el crecimiento de San Dionisio del Mar.
3. Abrir negocios, comerciar y ejercer profesiones.
4. Completar misiones para desarrollar los rangos de tu subraza.
5. Participar en festividades, actividades comunitarias y acontecimientos de rol.
6. Conocer la historia, las tradiciones, la cultura y la lengua de San Dionisio del Mar.
7. Desarrollar relaciones y construir tu propia historia junto a otros jugadores.

Uno de los principales objetivos de **Caelum** es recrear una comunidad viva, donde los edificios, establecimientos y espacios públicos tengan funciones dentro del juego. Los jugadores podrán interactuar con otros habitantes, participar en misiones y descubrir nuevas actividades conforme avance su progresión.

San Dionisio del Mar también tendrá una identidad cultural propia, **inspirada en la historia y las tradiciones de la comunidad ikoots de Oaxaca**. A través de sus construcciones, personajes, celebraciones y espacios culturales, los jugadores podrán conocer distintos aspectos de esta comunidad y su patrimonio.

Los avances realizados en Caelum son permanentes. Tus construcciones, pertenencias y progreso permanecerán en el mundo durante toda la temporada, incluso cuando se desarrollen nuevos capítulos de historia.

En Caelum tampoco perderás tus objetos al morir, por lo que podrás construir, convivir y desarrollar tus actividades con mayor tranquilidad.

Las construcciones abandonadas únicamente podrán retirarse cuando un jugador permanezca **más de tres meses consecutivos sin conectarse** y, además, **su personaje de rol haya sido declarado inactivo o fallecido** conforme a las reglas del

servidor. La administración será responsable de evaluar cada caso antes de tomar una decisión.

Importante: Caelum únicamente se reiniciará cuando MC-WORLD cambie de temporada o comience una nueva etapa de la historia denominada Nuevo Sol. Actualmente, la historia transcurre durante el Primer Sol.

1.2.3 Infernum

Infernum es el mundo de supervivencia RPG de **MC-WORLD**, dedicado a la exploración, la obtención de recursos, la formación de facciones y la superación de desafíos. A diferencia de Caelum, este mundo ofrece una experiencia centrada en la aventura y la progresión, conservando la libertad de construcción y exploración característica de Minecraft.

Su ambientación está inspirada en el mítico **Jardín del Edén**, donde se encuentran el **Árbol de la Vida** y el **Árbol del Conocimiento del Bien y del Mal**. Junto con la **ciudad de Bagdad**, estos escenarios constituyen los principales centros de misiones y progresión, permitiendo que los jugadores descubran nuevos desafíos, obtengan recompensas y desbloqueen contenido conforme avancen en su aventura.

Aquí podrás:

1. Explorar un mundo abierto de supervivencia mejorada.
2. Recolectar recursos y desarrollar tus construcciones.
3. Crear o integrarte a las facciones tradicionales de **MC-WORLD**.
4. Reclamar parcelas y establecer asentamientos.
5. Completar misiones y avanzar en tu progresión RPG.
6. Enfrentarte a nuevos enemigos y criaturas.
7. Desbloquear el acceso a diferentes Dungeons.
8. Participar en eventos temporales y desafíos cooperativos.

A diferencia de Minecraft vanilla, **Infernum** no contará con estructuras generadas de forma natural. En su lugar, la exploración estará relacionada con los escenarios, misiones y desafíos desarrollados específicamente para **MC-WORLD**.

Mundo Dungeons

Las **Dungeons** se desarrollan en un mundo independiente denominado **Dungeons**. Las de progresión vinculadas con **Infernum** tienen sus accesos en ese mundo y se desbloquean al cumplir los requisitos correspondientes. La **Dungeon Nivel Cero** también se encuentra en **Dungeons**: su primer acceso forma parte del tutorial y los jugadores pueden volver a ella tantas veces como lo requieran.

Cada Dungeon presenta desafíos, enemigos, objetivos y recompensas diferentes. Durante la Fase I, el desarrollo se concentrará inicialmente en las **Dungeons y misiones de nivel 1 y 2**, incorporando progresivamente nuevos contenidos conforme avance la historia del servidor.

Nota: Las parcelas y construcciones de Infernum están sujetas a las mismas condiciones de permanencia y abandono establecidas para Caelum, explicadas en el apartado 1.2.2.

Importante: Infernum y Dungeons comparten la progresión general del personaje con Caelum y los Mundos Espirituales, aunque cada mundo posee sus propias características y mecánicas.

1.2.4 Pontem

Pontem es el mundo competitivo de supervivencia extrema de **MC-WORLD**, donde se desarrolla **El Juego del Cubo de Metatrón**, la modalidad principal de estrategia y competencia entre facciones del servidor.

A diferencia de los mundos disponibles durante la Fase I, **Pontem** será incorporado a partir de la **Fase II — La Madre**, como parte de la expansión de **MC-WORLD** y su transformación en una **Network**.

En este mundo, los jugadores podrán integrarse a distintas facciones y participar en una competencia que combina supervivencia, estrategia, construcción,

exploración y roleplay. Cada facción deberá organizarse, administrar sus recursos, desarrollar su civilización y superar diferentes desafíos para alcanzar la victoria.

Cada partida del **Juego del Cubo de Metatrón** recibe el nombre de **Capítulo** y tiene una duración de seis semanas. El capítulo competitivo y el narrativo correspondiente avanzan a la par y concluyen juntos. Al comenzar un nuevo capítulo, todos los participantes iniciarán desde cero dentro de **Pontem**, garantizando condiciones de competencia equivalentes entre las facciones.

Pontem contará con un sistema de progresión independiente de los Mundos Espirituales, Caelum e Infernum. Los inventarios, recursos y avances obtenidos durante la competencia se administrarán por separado, aunque determinadas recompensas podrán trasladarse al sistema económico general de **MC-WORLD** conforme a las reglas del juego.

La supervivencia tendrá consecuencias importantes. **La muerte de un personaje durante la competencia podrá provocar su descalificación del capítulo**, aunque existirán mecanismos específicos para evitarla o recuperar la participación, de acuerdo con el reglamento.

A pesar de su dificultad, **Pontem** ofrecerá diferentes formas de destacar. Los jugadores podrán contribuir mediante el combate, la construcción, la administración de recursos, la diplomacia o el desarrollo de acontecimientos históricos que influyan en el destino de sus facciones.

Importante: Pontem permanecerá cerrado durante la Fase I. Sus mecánicas, requisitos de participación, condiciones de victoria y demás reglas se explican en la Parte II del presente manual, dedicada al Juego del Cubo de Metatrón.

1.3 Mundos Secundarios

Además de los mundos principales, **MC-WORLD** cuenta con una serie de **mundos secundarios** que se incorporarán progresivamente conforme avance la historia del servidor. Estos espacios están destinados a acontecimientos extraordinarios,

misiones, escenarios de rol y desafíos relacionados con la progresión de los jugadores.

La Ruptura y **El Vacío** pertenecen a los **Mundos Espirituales**. En **Infernum**, una vez desbloqueados, sus accesos permanecerán abiertos de forma permanente y no contarán con estructuras generadas de Minecraft vanilla. En **Pontem** funcionarán de manera independiente durante eventos especiales de 24 horas. **El Paraíso** se contempla como una futura incorporación espiritual; sus condiciones de acceso dependerán de su implementación.

Por otra parte, **Terra, Montibus, Purgatory e Insube** son conocidos como los **Mundos Legendarios de MC-WORLD**, cuatro territorios físicos vinculados históricamente con las facciones tradicionales del servidor. Se incorporarán conforme avancen los capítulos narrativos y estarán destinados principalmente a misiones, escenarios de roleplay y acontecimientos que permitirán desbloquear nuevas Dungeons.

1.3.1 La Ruptura

La Ruptura corresponde a la dimensión del **Nether** dentro del universo de **MC-WORLD**. Su acceso permitirá explorar un territorio espiritual extraordinario y participar en desafíos relacionados con la progresión del servidor.

1.3.2 El Vacío

El Vacío corresponde a la dimensión del **End** y forma parte de los **Mundos Espirituales** de **MC-WORLD**. Su acceso estará relacionado con acontecimientos especiales que permitirán explorar esta dimensión y enfrentar nuevos desafíos.

1.3.3 El Paraíso — The Sift

El Paraíso, también conocido como **El Cielo**, será la representación de la dimensión **The Sift** dentro del universo de **MC-WORLD**.

La llegada de **The Sift** a Minecraft está anunciada para 2027. Su adaptación como **El Paraíso** en **MC-WORLD** continúa en planificación y dependerá de su disponibilidad y características técnicas. El año indicado en la tabla corresponde al

lanzamiento anunciado de la dimensión; la fecha de incorporación al proyecto se comunicará cuando esté definida.

1.3.4 Terra

Mundo Legendario de la Facción Verde. Territorio relacionado con la historia de esta facción, donde se desarrollarán misiones y acontecimientos de rol.

1.3.5 Montibus

Mundo Legendario de la Facción Amarilla. Territorio vinculado con esta facción, destinado a misiones y escenarios relacionados con su historia.

1.3.6 Purgatory

Mundo Legendario de la Facción Roja. Territorio asociado con esta facción, donde los jugadores podrán participar en acontecimientos narrativos y misiones.

1.3.7 Insube

Mundo Legendario de la Facción Azul. Territorio vinculado con esta facción, destinado al desarrollo de misiones y acontecimientos de roleplay.

Importante: Los mundos secundarios no estarán necesariamente disponibles desde el inicio de la aventura. Sus accesos y contenidos se habilitarán conforme avance la historia y se cumplan las condiciones establecidas para cada experiencia de juego.

1.4 Resumen de los Mundos

Mundo	Tipo	Disponibilidad	Función Principal
<i>Aut</i>	Espirituales	Fase I	Introducción, viajes astrales, misiones y rol
<i>Spawn</i>	Espirituales	Fase I	Lobby: El Corazón Espiritual
<i>Caelum</i>	Principales	Fase I	Parcelas, profesiones, comercio y rol
<i>Infernum</i>	Principales	Fase I	Supervivencia RPG, recursos y facciones
<i>Dungeons</i>	Principales	Fase I	Misiones, desafíos y recompensas
<i>Pontem</i>	Principales	Desde Fase II	Juego del Cubo de Metatrón
<i>La Ruptura</i>	Secundarios	Según capítulos	Nether y desafíos especiales
<i>El Vacío</i>	Secundarios	Según capítulos	End y desafíos especiales
<i>El Paraíso</i>	Secundarios	2027	Futura dimensión The Sift
<i>Terra</i>	Legendarios	Según capítulos	Misiones y rol · Facción Verde
<i>Montibus</i>	Legendarios	Según capítulos	Misiones y rol · Facción Amarilla
<i>Purgatory</i>	Legendarios	Según capítulos	Misiones y rol · Facción Roja
<i>Insube</i>	Legendarios	Según capítulos	Misiones y rol · Facción Azul

2. ¿Estás listo para jugar?

*¡Tu aventura en **MC-WORLD** está por comenzar!*

Antes de ingresar al servidor, es importante que prepares tu **Minecraft** e instales los **componentes necesarios** para disfrutar de la experiencia que hemos desarrollado.

Durante esta sección conocerás los **requisitos técnicos**, los pasos para instalar el **modpack oficial** y la manera de **conectarte al servidor**.

Recuerda que **MC-WORLD** se encuentra en **constante desarrollo**, por lo que algunos contenidos y características podrán incorporarse o actualizarse conforme avancen las **fases y capítulos de la historia**.

Si necesitas ayuda durante el proceso, podrás comunicarte con el equipo administrativo mediante el **sistema de tickets** de nuestro [Discord oficial de MC-WORLD](#).

2.1 Requisitos técnicos

Antes de comenzar tu aventura en **MC-WORLD**, es importante verificar que tu equipo pueda ejecutar **Minecraft: Java Edition** y los **componentes adicionales** necesarios para ingresar al servidor.

MC-WORLD utiliza un **modpack oficial** que incorpora funciones de **comunicación e inmersión**. Por ello, además de los requisitos habituales de Minecraft, se recomienda contar con un equipo que permita ejecutar estos componentes de manera estable.

2.1.1 Requisitos del equipo

La tabla utiliza como referencia las recomendaciones oficiales actuales de **Minecraft Java** para el equipo. No representa una configuración de rendimiento validada específicamente con el modpack de **MC-WORLD**. Para Minecraft 26.2, la elección de la API gráfica y su compatibilidad deben ajustarse a esa versión y a los controladores del equipo. Consulta los [requisitos oficiales de Minecraft Java](#) para conocer las referencias vigentes.

Componente	Recomendado
Procesador	Intel Core i5-12400, AMD Ryzen 5 5600, Apple M2 Pro o equivalente.
Memoria RAM	16 GB en el equipo
Memoria asignada a Minecraft	Entre 4 y 6 GB como asignación inicial orientativa; ajustar según el uso y la memoria disponible.
Tarjeta gráfica	NVIDIA GeForce RTX 2060, AMD Radeon RX 5600 XT, Intel Arc A580, Apple M2 Pro o equivalente. Compatibilidad gráfica según la versión del juego.
Almacenamiento	Al menos 4 GB para el juego, preferentemente en SSD, más espacio para MC-WORLD App , Java y los archivos adicionales.
Sistema Operativo	Windows 11 de 64 bits, macOS 14 o superior, o Linux de 64 bits.

2.1.2 Características del servidor

Característica	Configuración
Edición	Minecraft Java
Versión	26.2
Modalidad	Premium y no premium
Jugadores máximos	100
Modo de juego	Supervivencia
Dificultad prevista	Difícil (Hard)
Distancia de renderizado	12 chunks
Distancia de simulación	8 chunks
Comunicación por voz	Obligatoria mediante modpack oficial

2.1.3 Modpack de MC-WORLD

El **modpack oficial de MC-WORLD** reúne los mods y las configuraciones que necesitas para jugar en el servidor. Su instalación es **obligatoria**, ya que incorpora la comunicación por voz y los efectos de sonido que acompañan la experiencia de juego y roleplay.

¿Qué incluye el modpack base?

La versión **MC-WORLD 1.0.0** está preparada para **Minecraft Java 26.2**, utiliza **Fabric Loader 0.19.5** e incluye los siguientes componentes:

Componente	Función
Simple Voice Chat 2.6.24	Permite hablar por proximidad con otros jugadores dentro del juego.
Sound Physics Remastered 1.5.2	Mejora la ambientación acústica mediante efectos de reverberación y atenuación del sonido según el entorno.
MC-WORLD Pack Gate 0.1.0-test	Informa al servidor de los identificadores y versiones de los mods cargados.

La app **MC-WORLD** instala estos tres componentes y prepara su configuración inicial en una carpeta independiente. Conserva tus capturas, mundos, preferencias y ajustes personales existentes.

Instalación con MC-WORLD App — recorrido principal

Descarga la app desde <https://playmcworld.com/#descargas>. Consulta también la guía enlazada en esa sección. La descarga universal (.jar) requiere **Java 17 o superior** instalado; el Java del juego se gestiona por separado. La instalación y la entrada al servidor se han comprobado en macOS; Windows y Linux siguen pendientes de validación en sus sistemas.

1. Abre **Minecraft Java 26.2** una vez desde el launcher oficial. Después cierra el juego y el launcher.

2. Abre **MC-WORLD App**. En **Ajustes**, comprueba la carpeta exclusiva de **MC-WORLD** y la carpeta del launcher oficial. Conserva las rutas predeterminadas si corresponden a tu instalación.
3. En Inicio, marca «**Minecraft** y el launcher están cerrados» y pulsa **Instalar MC-WORLD**. Mantén ambos cerrados hasta que terminen la descarga, la instalación y la verificación de los archivos.
4. Pulsa **Preparar perfil oficial**. La app añadirá la instalación **MC-WORLD — Deluxe** al launcher, con **Fabric** y la carpeta del pack. No necesitas crear otra instalación manualmente si ya aparece.
5. Cuando finalice la instalación y esté preparado el perfil, abre el launcher oficial, selecciona **MC-WORLD — Deluxe** en Instalaciones y pulsa Jugar. Para **Minecraft 26.2**, comprueba que el launcher utilice **Java 25**. Después sigue el apartado 2.2 para entrar al servidor.

Importante: Mantén Minecraft y el launcher cerrados mientras la app instala, actualiza o repara los componentes. Ábrelos únicamente cuando la operación haya terminado. En Ajustes puedes usar Comprobar archivos; si necesitas ayuda, comparte el aviso y el paso en el Discord oficial.

Instalación con un launcher alternativo compatible

La descarga, los requisitos de Java y el mantenimiento son comunes a ambas rutas. Utiliza la app indicada en «Instalación con **MC-WORLD App** — recorrido principal». Si usas un launcher no premium compatible, sigue los pasos siguientes para seleccionar la carpeta del pack; no utilices «**Preparar perfil oficial**», porque esa función corresponde al launcher oficial. **MC-WORLD** no recomienda un launcher para esta modalidad.

1. Cierra **Minecraft** y tu launcher. Abre **MC-WORLD App** y entra a **Ajustes**. Localiza «**Carpeta exclusiva de MC-WORLD**»: ese es el directorio de destino del pack. Puedes conservar la ruta predeterminada. Si eliges otra, utiliza una carpeta nueva y vacía; no selecciones la carpeta general de **Minecraft** ni una instancia que ya contenga archivos.

2. Vuelve a Inicio, marca «**Minecraft** y el launcher están cerrados» y pulsa **Instalar MC-WORLD**. Espera a que termine. Después, en **Ajustes**, utiliza **Comprobar archivos** para revisar los componentes instalados.
3. En **Ajustes**, copia o anota la ruta completa de «**Carpeta exclusiva de MC-WORLD**». Puedes usar **Abrir carpeta** para localizarla. Debes utilizar la carpeta principal que contiene mods y config, no la subcarpeta mods.
4. Abre tu launcher y crea o configura una instalación independiente para **MC-WORLD** con **Minecraft Java 26.2** y **Fabric Loader 0.19.5**. En sus ajustes, busca «Directorio del juego», «Carpeta de la instancia» o una opción equivalente y selecciona exactamente la carpeta preparada por la app. El nombre de esa opción depende del launcher. No basta con elegir **Minecraft** sin **Fabric**.
5. Comprueba que esa instalación utilice **Java 25** y guarda los cambios. El Java que abre la app y el que ejecuta **Minecraft** son ajustes distintos. Inicia el juego desde esa instalación y conecta a **www.playmcworld.com** desde **Multijugador**. Si el servidor no aparece en la lista, añádelo manualmente.

Importante: «Preparar perfil oficial» corresponde al launcher oficial de Minecraft; no crea un perfil en tu launcher alternativo. Si este no permite seleccionar Fabric y una carpeta independiente, solicita ayuda al equipo antes de mover o sobrescribir archivos. La compatibilidad de este recorrido depende de cada launcher y sigue pendiente de validación; la entrada comprobada hasta ahora fue en macOS con el launcher oficial.

La app prepara los complementos, pero no proporciona una licencia de **Minecraft** ni autentica tu perfil. El registro o inicio de sesión dentro del servidor se explica en el apartado 2.2.1.

Importante: El chat de voz es obligatorio. Al conectarte, el servidor comprueba que tengas una versión compatible de Simple Voice Chat. Si no la detecta, te desconectará después de aproximadamente 30 segundos. Esta

comprobación corresponde al mod de voz; no verifica por sí sola todos los componentes del modpack.

Próximas versiones

El contenido del modpack seguirá ampliándose. Consulta las novedades y las descargas en <https://playmcworld.com/#descargas>. La app busca nuevas versiones al abrirse y descarga las publicadas con firma verificada; cuando haya una disponible, podrás aplicar el cambio desde **Ajustes** → **Reiniciar y actualizar**. Después, con **Minecraft** y el launcher cerrados, utiliza **Actualizar / reparar** para aplicar los componentes de esa edición. Actualizar la app y actualizar el pack son operaciones distintas.

2.2 ¿Cómo ingreso al servidor?

MC-WORLD es un servidor público de **Minecraft Java Edition**, disponible para jugadores con cuentas **premium y no premium**. No necesitas solicitar acceso mediante una **whitelist** ni presentar una **Ficha de Personaje** antes de conectarte.

Antes de ingresar, utiliza **Minecraft 26.2** e instala el **modpack oficial** siguiendo el apartado 2.1.3 Modpack de **MC-WORLD**.

Para conectarte:

1. Una vez terminada cualquier instalación o actualización en la app, abre tu launcher y selecciona **MC-WORLD — Deluxe** si preparaste el perfil oficial. Si utilizas otra instalación compatible, comprueba que cargue **Fabric**, los tres mods y las configuraciones indicados en el apartado **2.1.3**.
2. En el menú principal de **Minecraft**, selecciona **Multijugador**. Si **MC-WORLD** ya aparece en la lista, selecciónalo; si no aparece, pulsa **Añadir servidor**.
3. Escribe **MC-WORLD** como nombre y **www.playmcworld.com** como dirección del servidor.
4. Guarda los datos, selecciona el servidor y pulsa **Entrar al servidor**.

2.2.1 Registro e inicio de sesión

Cuentas premium: El acceso al servidor es automático. No necesitas registrar una contraseña en NLogin.

Cuentas no premium: Al conectarte por primera vez, sigue las indicaciones de nLogin para registrar una contraseña. Esta protegerá tu cuenta y deberás utilizarla en futuras conexiones cuando el servidor solicite iniciar sesión.

Tu contraseña deberá cumplir las siguientes condiciones:

- Tener entre **8 y 32 caracteres**.
- Contener al menos una **letra mayúscula** y una **minúscula**.
- Incluir al menos un **número**.
- Contener al menos un **símbolo especial**, como **!**, **@**, **#** o **?**.

Dispondrás de **90 segundos** para completar la autenticación. El sistema permite hasta **tres intentos incorrectos** antes de aplicar sus medidas de seguridad.

2.2.2 Vinculación con Discord y recuperación de acceso

Vincula tu cuenta de **Minecraft** con tu perfil de **Discord** para facilitar la recuperación de acceso si olvidas tu contraseña. Para hacerlo, forma parte del [Discord oficial de MC-WORLD](#) y sigue las indicaciones del sistema de autenticación del servidor.

Si posteriormente necesitas recuperar tu cuenta, utiliza el procedimiento de **recuperación mediante Discord**.

Importante: Realiza la vinculación desde tu primer ingreso. Así tendrás preparada esta opción de recuperación antes de necesitarla.

2.2.3 Verificación del modpack y chat de voz

El **chat de voz** es obligatorio para ingresar a **MC-WORLD**. Al conectarte, el servidor comprueba que tengas una versión compatible de **Simple Voice Chat**; si no la detecta, te desconectará.

Consulta el apartado 2.1.3 Modpack de **MC-WORLD** para instalar el paquete y conocer los detalles de esta comprobación.

2.2.4 Tu primera aventura

Una vez completado el ingreso, comenzarás tu aventura en **El Umbral**, ubicado en **Aut**, uno de los **Mundos Espirituales**.

Durante el tutorial conocerás los primeros acontecimientos de la historia y recibirás orientación sobre el funcionamiento del servidor. **El Umbral** y los **Registros Akáshicos** también te ayudarán a construir la identidad y la historia de tu personaje, como parte de tu incorporación al universo de **MC-WORLD**.

2.2.5 Registro público de personajes

La publicación de tu **Ficha de Personaje** en el registro público de **Discord** es **opcional**. Consulta el apartado 2.3 para elaborarla y el 2.3.3 para conocer el procedimiento de publicación.

Nota: No necesitas tener una ficha preparada, enviada o publicada para conectarte al servidor. Su elaboración forma parte del desarrollo de tu personaje.

Importante: Para ingresar y permanecer en MC-WORLD debes cumplir los requisitos técnicos, completar la autenticación y respetar las normas del servidor.

2.3 Ficha de Personaje

El **Libro de las Sombras** es tu **Ficha de Personaje** dentro de **MC-WORLD**. En él registrarás su identidad, historia, personalidad y objetivos, para integrarlo de manera coherente al universo del servidor.

Durante el recorrido por **El Umbral** y los **Registros Akáshicos** recibirás este libro y orientación para completarlo. La creación de tu personaje forma parte del tutorial: comenzarás a definir quién es, de dónde viene y qué desea descubrir.

Una vez completado, entregarás el **Libro de las Sombras** al **NPC** encargado de su registro. El **NPC** guardará una copia en el archivo de personajes del servidor y te devolverá el original, que deberás conservar.

Fecha actual del rol: Año 27 de la fase Pontem, Sol Joven, Primer Sol.

Utiliza esta referencia para establecer la edad, la fecha de nacimiento y los acontecimientos del pasado de tu personaje. Si tienes dudas sobre cómo se estructuran las fechas en **MC-WORLD**, consulta el apartado [1.3 Rueda del Año de la Parte III](#) de este manual.

Importante: No necesitas presentar una ficha antes de conectarte. MC-WORLD es un servidor público sin whitelist; completarás el Libro de las Sombras durante el proceso de creación de tu personaje.

2.3.1 ¿Cómo puedo llenar mi ficha?

Tu personaje comienza **desde cero**: es alguien **nuevo, inexperto** y que todavía busca su **propósito**. Puede tener recuerdos, vínculos, gustos y un pasado personal, pero sus grandes experiencias y logros se construirán mediante el roleplay dentro de **MC-WORLD**.

No puede comenzar como un guerrero experimentado de otro mundo, un antiguo gran héroe, un rey o alguien que ya haya alcanzado fama, poder o una posición extraordinaria. Su historia anterior debe explicar de dónde viene y qué lo mueve, **sin otorgarle capacidades, títulos o prestigio que aún no ha conseguido dentro del servidor**.

Su aventura inicial lo llevará a **Bagdad**, en el **Jardín del Edén de Infernum**. Desde allí, las misiones y los acontecimientos de la historia le permitirán descubrir otros lugares, conocer personajes y encontrar nuevos objetivos antes de llegar a **San Dionisio del Mar**.

Si mencionas un lugar de origen, puedes contar cómo era su vida y qué circunstancias lo llevaron a abandonarlo. No es necesario que todos los personajes compartan el mismo motivo de partida.

Como contexto del universo, una guerra anterior entre ángeles permitió que la **corrupción** comenzara a manifestarse y propagarse por los mundos. Puedes tener en cuenta este acontecimiento al construir tu trasfondo, sin que tu personaje deba haberlo presenciado, conocer sus causas o haber sufrido sus consecuencias directamente.

Información de la ficha

- **Nombre del personaje:** El nombre con el que será conocido dentro del roleplay. Si interpretas una **Sombra** que aún no ha aceptado un nombre propio, indica esa condición y sigue su proceso de identidad durante la aventura.
- **Usuario de Minecraft:** Tu nombre de usuario dentro del juego.
- **Edad:** No mayor a **7,000 años** al crear el personaje, y compatible con su subraza y la cronología del universo. Este límite inicial no sustituye las reglas de longevidad ni su cómputo desde el nacimiento, la **Caída** o la **ascensión**, explicadas en el punto 3.
- **Cumpleaños:** Su fecha de nacimiento de acuerdo con el calendario de rol.
- **Raza:** La raza a la que pertenece.
- **Subraza:** La subraza a la que pertenece.
- **Ocupación:** Su actividad cotidiana u oficio inicial, coherente con un personaje que comienza su aventura.
- **Personalidad:** Su forma de actuar y relacionarse con los demás, de acuerdo con su subraza y sus elementos activos. Describe gustos, deseos y emociones solo cuando su naturaleza permita experimentarlos; también puedes indicar que estos aspectos todavía no se han desarrollado.
- **Trasfondo:** Su historia personal anterior a la llegada a Bagdad, coherente con su subraza y con lo que puede recordar o comprender de su propia existencia.

- **Objetivos de vida:** Aquello que tu personaje busca descubrir o cumplir, de acuerdo con su naturaleza. Un Ángel se orienta al propósito de su Espíritu; una **Sombra** puede comenzar imitando a otros, sin una voluntad propia definida.

Si decides publicar tu ficha en Discord, acompáñala con una **imagen de tu personaje** donde se aprecie claramente su skin. Puedes obtenerla mediante [NameMC](#) o utilizar una imagen de presentación prediseñada que lo represente.

Nota: Tener muchos años no concede automáticamente experiencia, poder, fama o autoridad. La edad y el trasfondo deben ser compatibles con un personaje que comienza desde cero y con las reglas del roleplay.

2.3.2 Entrega y respaldo del Libro de las Sombras

El **Libro de las Sombras** se registra dentro del servidor mediante un **NPC**. Sigue las indicaciones del tutorial para completar la entrega:

1. Completa los datos de tu personaje en el **Libro de las Sombras**.
2. Revisa que su identidad, historia y objetivos sean coherentes.
3. Entrega el libro al **NPC** encargado cuando el recorrido te lo indique.
4. Recupera el **Libro de las Sombras** original que te devuelve el **NPC** y consévalo para continuar tu aventura.

Se conservará una copia del libro en el **archivo de personajes** del servidor. Este respaldo permitirá consultar la información registrada y utilizarla como base para recuperar tu ficha si pierdes el **Libro de las Sombras**.

Importante: El respaldo corresponde a la información entregada al NPC. Si pierdes tu libro, solicita ayuda al equipo administrativo para consultar la copia conservada.

2.3.3 Publicación opcional en Discord

Publicar tu ficha en Discord es una sugerencia y no un paso obligatorio. Su finalidad es construir una recopilación pública de los personajes de **MC-WORLD**, donde cualquier usuario pueda conocer sus identidades e historias.

Este espacio funciona como una **wiki comunitaria de personajes** y complementa el registro realizado mediante el **Libro de las Sombras**.

Si deseas participar:

1. Entra al [Discord oficial de MC-WORLD](#) y dirígete al apartado de **Tickets**.
2. Crea un ticket e identifica tu solicitud con el título **Ficha de Personaje**.
3. Comparte la información de tu **Libro de las Sombras** y la imagen de tu personaje.
4. Atiende las observaciones del equipo para preparar su publicación.
5. Una vez aprobada para su publicación, el equipo incorporará tu ficha al canal **Personajes de Rol**.

Nota: La revisión de la ficha enviada a Discord sirve para su publicación en el registro comunitario. No condiciona tu acceso al servidor ni sustituye la entrega del Libro de las Sombras al NPC.

2.3.4 Integración de tu personaje durante el tutorial

La creación y el registro de tu personaje forman parte del tutorial, cuyo recorrido completo permite alcanzar el **nivel 1**. La **Dungeon Nivel Cero** es uno de sus cuatro actos; su nombre no equivale al nivel obtenido al concluir el tutorial. Durante el recorrido completarás el **Libro de las Sombras** e interactuarás con los **NPC** que acompañan tus primeros pasos.

No tendrás que realizar una entrevista de ingreso independiente. La introducción a la historia y la construcción de tu identidad ocurren dentro de la propia experiencia de juego.

El recorrido te preparará para comenzar tu aventura en **Bagdad**, en el **Jardín del Edén** de **Infernum**. A partir de allí, las misiones te permitirán desarrollar a tu personaje y conocer progresivamente otras zonas e historias de **MC-WORLD**.

Importante: Tu personaje no necesita llegar con su destino resuelto. Sus decisiones, relaciones y experiencias dentro del servidor le ayudarán a descubrir quién quiere ser.

3. ¿Cómo elijo mi Raza y Subraza?

Elegirás tu **raza** y tu **subraza** durante el tutorial, en los **Registros Akáshicos**, antes de comenzar tu aventura en **Bagdad**, en el **Jardín del Edén** de **Infernum**. Allí recibirás orientación para conocer las distintas formas de existencia del universo de **MC-WORLD** y decidir cuál deseas interpretar.

La elección se realiza en dos etapas: **primero eliges tu raza y después una de sus subrazas**. Habla con los personajes del recorrido, consulta la información que te proporcionen y sigue sus indicaciones para confirmar cada elección.

Existen **tres grandes razas**:

- **Celestiales:** Vinculados con la creación del **Dios Benjamín** y el legado del **Primer Sol**.
- **Mortales:** Bajo la protección de la **Diosa Margaret**, representan distintas formas de vida capaces de construir su propio destino.
- **Inferiores:** Procedentes de realidades anteriores al **Primer Sol**, como el **Sol de Hielo** y la era de origen de las **Sombras**, y acogidos bajo la protección de la **Diosa Ana**.

La raza y la subraza definen la naturaleza de tu personaje y orientan su **interpretación**. Influyen en sus necesidades, su relación con las emociones y su manera de comprender el mundo. **Sus logros, relaciones y posición dentro de la historia se desarrollarán mediante tus decisiones y experiencias en el servidor.**

Para comprender estas diferencias, primero conocerás los **Cuatro Elementos del Ser: Espíritu, Alma, Cuerpo y Sombra**. Cada uno cumple una función distinta dentro de la filosofía del **Islatismo** y ayuda a explicar cómo existen y se relacionan las diferentes razas.

3.1 Los Cuatro Elementos del Ser

La **filosofía del Islatismo** es la filosofía de la **Familia Islas**, los dioses del multiverso de **MC-WORLD**. Sus enseñanzas explican cómo se comprende la existencia, la identidad y la relación entre todo aquello que forma parte de la creación.

Esta filosofía constituye también la base de la religión de **MC-WORLD**, llamada **Islatismo**. A través de ella se conoce la visión de la **Familia Islas** sobre la creación y el lugar que ocupa cada ser dentro del multiverso.

Dentro de esta filosofía, todo lo que existe es un ser. Una piedra, una herramienta, un átomo, un fotón de luz, una persona o un dios son seres, independientemente de su tamaño, naturaleza o capacidad de pensar.

Todo ser posee siempre **Espíritu, Alma, Cuerpo y Sombra**. Estos son los **Cuatro Elementos del Ser**. Cada uno cumple una función distinta, pero su actividad y la relación entre ellos determinan cómo se manifiesta una existencia.

3.1.1 Espíritu

El **Espíritu** representa la identidad, el propósito y la voluntad de un ser. Responde a las preguntas «¿Quién soy?» y «¿Para qué existo?», y expresa la fuerza que lo impulsa a actuar conforme a su propósito.

Dentro de la **filosofía del Islatismo**, el nombre es el **Espíritu**, pues identifica a una existencia y refleja el propósito para el cual fue creada. Sin embargo, tener un nombre no significa ejercer una voluntad propia.

Un **Espíritu** activo permite al ser ejercer voluntad en relación con su identidad y propósito. Cuando se encuentra inactivo, el ser conserva su **Espíritu** y puede tener un nombre, pero no manifiesta esa voluntad para actuar conforme a lo que representa.

La voluntad del **Espíritu** se relaciona con la conciencia del **Alma** y con la historia y las emociones de la **Sombra**. Por ello, cumplir un propósito no siempre significa hacerlo a partir de una reflexión personal o de un sentimiento.

3.1.2 Alma

El **Alma** representa la conciencia del ser. Le permite experimentar su existencia, percibir necesidades como el hambre o el cansancio, desarrollar deseos, pensar y reflexionar sobre aquello que vive.

Aunque las emociones y los sentimientos proceden de la **Sombra**, el **Alma** permite experimentarlos conscientemente. La **Sombra** contiene la historia y su dimensión emocional; el **Alma** hace posible que el ser las sienta y comprenda cómo le afectan.

Un **Alma** inactiva impide experimentar conscientemente esas necesidades, emociones y sentimientos. El ser puede conservar información sobre su historia y actuar conforme al propósito de su **Espíritu**, pero sin sentir un vínculo emocional con aquello que recuerda o hace.

3.1.3 Cuerpo

El **Cuerpo** representa la forma física de un ser y su vínculo con el mundo material. Le permite manifestarse, interactuar con su entorno y experimentar las posibilidades y los límites de esa forma.

Un **Cuerpo** inactivo no significa un **Cuerpo** inexistente. Significa que el ser se encuentra desconectado de su forma física y no puede relacionarse con ella de la misma manera que un ser cuyo **Cuerpo** está activo.

Algunos seres necesitan una manifestación física externa o un recipiente para interactuar con el mundo material. Una armadura, una túnica u otro objeto pueden servir como medio para albergar su existencia.

3.1.4 Sombra

La **Sombra** representa la historia del ser y las emociones y sentimientos que nacen de ella. Reúne aquello que ha vivido, los vínculos que ha formado y la huella emocional de sus experiencias.

Conocer una historia no significa necesariamente sentirla. Un ser puede recordar lo que ocurrió e incluso relatarlo con precisión sin experimentar afecto, tristeza, alegría o cualquier otra emoción relacionada con esos acontecimientos.

Cuando la **Sombra** está inactiva, su dimensión emocional permanece apagada: el ser tiene una historia, pero no conecta emocionalmente con ella.

Para experimentar conscientemente las emociones de una **Sombra** activa, también es necesaria la actividad del **Alma**. Una **Sombra** activa no garantiza por sí sola que el ser pueda sentir sus emociones.

3.2 Elementos activos e inactivos

Todos los seres poseen los cuatro elementos; lo que cambia es su actividad y la relación entre ellos. Un elemento inactivo no desaparece ni deja de formar parte del ser. También puede existir una **actividad parcial**: algunas funciones se manifiestan sin alcanzar su pleno desarrollo. En los **Demonios**, por ejemplo, el **Alma** funciona parcialmente porque reciben de **Ana** solo una parte de la energía que necesitan; esta condición no equivale a un porcentaje fijo.

Por eso debemos distinguir entre poseer un elemento y manifestar sus funciones. Tener **Espíritu** no garantiza ejercer voluntad; tener **Alma** no garantiza experimentar conciencia; tener **Cuerpo** no garantiza estar conectado con una forma física; y tener **Sombra** no garantiza sentir la propia historia.

Elemento	Cuando está activo	Cuando está inactivo
Espíritu	Permite ejercer voluntad en relación con la identidad y el propósito.	La identidad y el propósito permanecen, pero no se manifiesta esa voluntad.
Alma	Permite la experiencia consciente, las necesidades, los deseos y la reflexión.	El ser no experimenta conscientemente esas necesidades ni las emociones procedentes de su Sombra.
Cuerpo	Vincula al ser con su forma física y su interacción material.	El ser permanece desconectado de su forma física y puede requerir una manifestación externa o un recipiente.
Sombra	Mantiene activa la dimensión emocional de la historia del ser.	La historia permanece, pero sus emociones y sentimientos están apagados.

Los elementos no funcionan de manera aislada. Un ser puede tener una **Sombra** activa y conservar su historia, pero, si su **Alma** está inactiva, no experimentará conscientemente las emociones que proceden de ella.

Del mismo modo, puede actuar conforme al propósito inscrito en su **Espíritu** sin tomar decisiones basadas en sentimientos o reflexiones personales. En ese caso, su comportamiento se aproxima a la ejecución de una función establecida.

Estas relaciones ayudan a comprender por qué las razas de **MC-WORLD** experimentan de manera diferente la voluntad, las necesidades, las emociones y la existencia física.

Importante: Al interpretar a tu personaje, considera tanto los elementos que tiene activos como la relación entre ellos. Ningún ser carece de Espíritu, Alma, Cuerpo o Sombra.

3.3 ¿Qué es una raza?

Una raza es una gran familia de seres vinculados por un origen o un legado compartido dentro de **MC-WORLD**. Su naturaleza permite comprender cómo se manifiestan y se relacionan sus **Cuatro Elementos del Ser**.

Todos sus integrantes poseen **Espíritu, Alma, Cuerpo y Sombra**, aunque estos elementos no necesariamente se encuentran activos de la misma manera. Pertenecer a una raza tampoco significa compartir una misma personalidad, historia o propósito individual.

Actualmente existen **tres grandes razas**:

- **Celestiales**: creados por el **Dios Benjamín**.
- **Mortales**: Humanos, Enanos y Bestias creados por la **Diosa Margaret**; los **Gólems** se incluyen excepcionalmente por ser creación de los **Mortales**.
- **Inferiores**: seres y descendientes de realidades anteriores al **Primer Sol**. Incluyen a los **Demonios** del **Sol de Hielo**, las **Sombras** de una era todavía más antigua y los **Ascendidos** adaptados al nuevo Sol, bajo la protección de la **Diosa Ana**.

La raza establece la naturaleza general de tu personaje. **Su historia, sus relaciones y sus logros se construyen mediante tus decisiones y experiencias.**

3.4 ¿Qué es una subraza?

Una subraza es una forma particular de existencia dentro de una raza. Comparte su origen o pertenece a su legado, pero presenta características propias que permiten distinguirla de las demás.

Estas diferencias pueden manifestarse en su forma física, sus necesidades y la actividad de sus **Cuatro Elementos del Ser**. Por ello, la subraza ayuda a comprender cómo tu personaje percibe el mundo y se relaciona con él.

Las subrazas pueden surgir por intervención divina, evolución, mezcla entre razas o transformación. También pueden ser resultado de la creación de otros seres: los **Gólems**, por ejemplo, pertenecen a la **raza Mortal** como parte de su legado tecnológico y mágico, aunque fueron creados por mortales.

Elegir una subraza define una naturaleza que interpretar, no una trayectoria ya conseguida. Tu personaje comienza sin prestigio ni grandes hazañas previas y desarrolla su lugar en la historia durante su aventura.

3.5 Celestiales

Los **Celestiales** son la primera de las tres grandes razas del universo conocido y fueron creados por el **Dios Benjamín** al inicio del **Primer Sol**. Representan el orden, el propósito y la perfección de la creación.

A diferencia de los Mortales, los Celestiales no nacieron para descubrir quiénes son, sino para cumplir el propósito para el cual fueron creados. Los **Ángeles**, mientras permanezcan unidos a la energía del **Dios Benjamín**, jamás experimentarán hambre, enfermedad o envejecimiento, pues su existencia es sostenida directamente por su creador.

Sin embargo, cuando un **Ángel** rompe ese vínculo y comienza a sostener su propia existencia, su **Alma** despierta y le permite experimentar conscientemente sus necesidades y emociones, así como ejercer el libre albedrío. La voluntad ya forma parte de su **Espíritu**. Es entonces cuando deja atrás la perfección con la que fue creado y comienza a recorrer un camino propio.

Aunque todos los Celestiales comparten un mismo origen, cada subraza representa una forma distinta de vivir esa relación entre el propósito y el libre albedrío.

3.5.1 Ángeles

Dificultad: Experta

Los **Ángeles** son seres espirituales creados por el **Dios Benjamín** durante los primeros años del **Primer Sol**. Fueron concebidos para propagar su fuego, proteger la creación y combatir toda forma de corrupción que amenace el equilibrio del mundo. Interpretarlos requiere comprender una existencia guiada por el deber, donde el servicio y la obediencia ocupan un lugar por encima de cualquier interés individual.

Historia

Los Ángeles fueron la primera creación del **Dios Benjamín** tras el nacimiento de Caelum, durante los primeros años del **Primer Sol**. Mientras la **Diosa Ana** daba origen al nuevo universo, Benjamín creó guardianes capaces de custodiar la **Llama Eterna** y proteger la creación.

Cada Ángel recibió un propósito inscrito en su **Espíritu**. Algunos fueron destinados a custodiar lugares sagrados; otros, a proteger comunidades, transmitir mensajes divinos u observar el mundo y a sus habitantes. Aunque sus responsabilidades son distintas, todos forman parte del orden establecido por su creador.

Los Ángeles son parte de la **Llama Eterna** y reciben su energía directamente del **Alma** de esta. Ese vínculo sostiene su existencia y mantiene su propia **Alma** inactiva. Cuando se habla del fuego del **Primer Sol**, se hace referencia a esta Llama.

Entre los antiguos **Ángeles** hubo **Vigilantes** que comenzaron a compartir conocimientos con los humanos y a establecer vínculos contrarios al orden divino. Durante la primera guerra todavía eran **Ángeles**. Tras su juicio y expulsión de las esferas celestiales fueron reconocidos como **Caídos**: su **Alma** quedó plenamente activa y comenzaron a ejercer libre albedrío sin depender de la **Llama Eterna**. De la unión entre **Caídos** y humanos nacieron los primeros **Nefilim** o **Gigantes**.

La rebelión y la guerra entre ángeles marcaron la historia de la creación y permitieron que la corrupción, que ya existía, comenzara a manifestarse y

propagarse por los mundos. Desde entonces, los **Ángeles** que permanecen vinculados al orden divino también combaten su expansión.

Los Ángeles constituyen el principal ejército de la **Familia Islas** y actúan como guardianes del orden divino. Las antorchas, los braseros y las llamas sagradas con los que suelen representarse simbolizan su vínculo con la **Llama Eterna**.

Biología

- **Esperanza de vida:** Eterna. Los **Ángeles** no envejecen mientras conserven su vínculo con la **Llama Eterna**. Esto no los vuelve invulnerables: pueden morir.
- **Reproducción:** No se reproducen. Su **Alma** inactiva les impide experimentar el instinto, el deseo y las necesidades que los llevarían a hacerlo.
- **Alimentación:** Su energía procede del **Alma** de la **Llama Eterna**, de la que forman parte. Por ello, no necesitan utilizar la alimentación de su cuerpo físico para sostener su existencia. No sienten hambre ni experimentan saciedad o placer al comer. Los alimentos y las bebidas mortales no cumplen para ellos una función nutritiva.
- **Emociones:** Poseen una **Sombra** activa, que conserva su historia y las emociones y sentimientos que nacen de ella. Sin embargo, su **Alma** inactiva les impide experimentarlos conscientemente. Pueden conocer y relatar su historia sin sentir un vínculo emocional con ella. Su obediencia y lealtad a la **Familia Islas** se manifiestan mediante el cumplimiento del propósito de su **Espíritu**.
- **Naturaleza:** Son seres de origen celestial con **Espíritu**, **Cuerpo** y **Sombra** activos, y **Alma** inactiva. Su **Cuerpo** existe y les permite manifestarse e interactuar con el mundo material, pero no necesitan emplearlo para obtener la energía que sostiene su existencia: la reciben directamente de la **Llama Eterna**. Su voluntad procede del **Espíritu** y se orienta al propósito para el cual fueron creados.

Nota: La Llama Eterna posee su propia Alma. Los Ángeles reciben energía de ella, lo que permite que su Alma individual permanezca inactiva. Recibir energía de un Alma ajena no equivale a tener activa la propia.

Sociedad

La sociedad angelical se organiza en **Nueve Coros Angelicales**, distribuidos en **tres grandes esferas**. Cada coro cumple una responsabilidad dentro del orden establecido por el **Dios Benjamín**: custodiar la **Llama Eterna**, preservar el conocimiento, transmitir la voluntad divina o proteger la creación.

Sus responsabilidades forman parte del propósito inscrito en su **Espíritu**. Su organización se sostiene en el cumplimiento de ese propósito, sin depender de ambiciones, deseos de poder o reconocimiento personal.

Primera Esfera

Son los **Guardianes del Plan Divino**, los Ángeles más cercanos al **Dios Benjamín**. Custodian su presencia, preservan el conocimiento y ejercen la máxima autoridad espiritual del **Reino Celestial**.

- **Serafines:** asistentes personales del **Dios Benjamín** y **guardianes de la Llama Eterna**. Custodian la fuente que sostiene la existencia angelical y velan por su presencia sagrada.
- **Querubines:** escribas del **Reino Celestial**. Registran la historia, preservan el conocimiento y **mantienen los Libros de las Sombras y los archivos de los seres**. Habitan en los **Registros Akáshicos**. La atención y el registro del jugador durante el tutorial corresponden al personaje encargado de ese recorrido.
- **Tronos:** máxima autoridad de la **Jerarquía Angelical**. Interpretan la voluntad del **Dios Benjamín**, imparten justicia y dirigen al resto de los coros.

Segunda Esfera

Son los **Ejecutores del Plan Divino**. Convierten las disposiciones de la autoridad celestial en acciones y coordinan la protección de los mundos.

- **Dominaciones:** máxima autoridad militar y administrativa de cada mundo dentro de la organización celestial.
- **Virtudes:** comandantes responsables de coordinar regiones, fortalezas y grandes proyectos.
- **Potestades:** oficiales que ejecutan las órdenes de las Virtudes y organizan la defensa frente a la corrupción y otras amenazas contra la creación.

Tercera Esfera

Son los **Guardianes de la Creación**. Mantienen el contacto directo con sus habitantes, observan lo que ocurre en los mundos y cumplen las misiones que les han sido encomendadas.

- **Principados:** guardianes militares encargados de proteger ciudades y fortalezas.
- **Arcángeles:** mensajeros, predicadores y guardianes de la fe de la **Familia Islas**. Comunican las disposiciones divinas y transmiten sus enseñanzas.
- **Ángeles:** protectores de los mortales y observadores del mundo. Constituyen el primer ámbito de servicio de quienes comienzan su recorrido dentro de la **Jerarquía Angelical**.

Gameplay

Interpretar a un **Ángel** significa representar a un ser **cuya voluntad está orientada al propósito inscrito en su Espíritu**. Su **Alma** permanece inactiva: no actúa por hambre, ambición, placer o sentimientos personales, sino conforme a la misión para la cual fue creado.

Tu aventura comienza en **Bagdad**, en el **Jardín del Edén de Infernum**. Tu objetivo inicial es **proteger a la humanidad, a los seres vivos y al propio Jardín del Edén, preservando la paz**. Observar, orientar, custodiar y responder ante las amenazas forman parte de ese servicio.

Aunque perteneces al linaje celestial, **comienzas sin prestigio, grandes hazañas ni autoridad adquirida**. Tu lugar dentro de la sociedad angelical se

desarrollará mediante tus acciones y las responsabilidades que recibas durante la aventura.

Un **Ángel** puede mostrarse disciplinado, paciente y constante. Conoce su historia y comprende su misión, pero **no experimenta conscientemente las emociones de su Sombra** mientras su **Alma** permanezca inactiva. Su lealtad se expresa mediante sus actos y el cumplimiento de su propósito.

Al crear tu personaje podrás elegir uno de los siguientes coros iniciales. Esta elección orienta tu servicio, sin concederte experiencia previa ni autoridad automática sobre otros personajes:

- **Ángel:** para quienes comienzan su servicio como protectores y observadores, antes de definir una vocación más específica.
- **Arcángel:** para quienes orientan su servicio hacia la predicación, la enseñanza de la fe y la transmisión de mensajes divinos.
- **Principado:** para quienes orientan su servicio hacia la protección de comunidades y las labores militares del **Reino Celestial**.
- **Querubín:** para quienes orientan su servicio hacia la escritura, el registro de la historia y la preservación del conocimiento.

Si no sabes qué camino elegir, **podrás consultar al Dios Benjamín** o dejar la elección en manos del azar mediante una tirada de **1D6**:

- **1–2:** Arcángel.
- **3–4:** Principado.
- **5–6:** Querubín.

Ascensos

Los ascensos no son automáticos. Representan el reconocimiento del servicio prestado al **Reino Celestial** y deben obtenerse mediante el desarrollo del roleplay.

Como regla general, un personaje deberá permanecer **al menos un Sabbat en su rango actual** antes de ser considerado para un ascenso. Su duración es de **aproximadamente seis semanas, aunque puede extenderse**. Durante ese periodo

deberá participar activamente y demostrar compromiso con las responsabilidades de su coro.

Los personajes que destaquen en acontecimientos importantes, campañas militares, festividades religiosas o los **Juegos de Metatrón** podrán ser considerados para ascender antes del periodo habitual.

Cuando exista incertidumbre sobre si un personaje está preparado, el **Dios Benjamín** podrá autorizar una tirada de **1D20**. Esta representa el juicio del destino, pero no sustituye la decisión divina.

- **1–5:** aún no está preparado.
- **6–15:** el ascenso deberá esperar al siguiente **Sabbat**.
- **16–19:** el ascenso es aprobado.
- **20:** además del ascenso, recibe una bendición especial o el reconocimiento directo del **Dios Benjamín**.

Caminos de desarrollo

Cada vocación posee una progresión distinta dentro de la **Jerarquía Angelical**.

- **Camino Militar**

Ángel → Principado → Potestad → Virtud → Dominación

Los miembros de esta línea se dedican a la defensa del **Reino Celestial**, la protección de sus habitantes y el combate contra la corrupción.

- **Camino Religioso**

Ángel → Arcángel → Serafín

Los Arcángeles que destaquen por su servicio en los templos, la organización de festividades y la difusión de las enseñanzas de la **Familia Islas** podrán ser considerados para convertirse en Serafines, guardianes de la **Llama Eterna** y asistentes personales del **Dios Benjamín**.

- **Camino del Conocimiento**

Ángel → Querubín

Los Querubines no siguen una jerarquía de ascensos tradicional. Su labor consiste en registrar la historia, preservar el conocimiento y elaborar los Archivos del **Reino Celestial**.

- **Los Tronos**

Cualquier tipo de Ángel → Trono

Los Tronos constituyen la máxima autoridad de la **Jerarquía Angelical**. **Únicamente existen tres Tronos**, cuyos cargos se ejercen durante un **Sabbat**, de aproximadamente seis semanas, antes de que su nombramiento pueda ser renovado o asignado a otro **Ángel**.

Cualquier miembro de la **Jerarquía Angelical** puede proponer candidatos. **La decisión final corresponde al Dios Benjamín**, quien designa a los encargados de interpretar y aplicar su voluntad.

La Caída

La Caída culmina con el juicio y la expulsión de un **Ángel** de las esferas celestiales, tras apartarse del propósito establecido por su creador. A partir de entonces es reconocido como **Caído**, su **Alma** está plenamente activa y ejerce libre albedrío, experimentando conscientemente necesidades, deseos y las emociones de su **Sombra**.

Su Espíritu ya poseía voluntad. Lo que cambia es su relación con ella: ahora puede reflexionar sobre su propio rumbo y tomar decisiones que no se limiten al cumplimiento del mandato recibido.

Los antiguos **Vigilantes** constituyen el antecedente histórico de este proceso. Compartieron conocimientos con los humanos y establecieron vínculos contrarios al orden divino, pero todavía eran **Ángeles** durante la guerra. Fueron reconocidos como **Caídos** después de su juicio y expulsión.

Dentro de la sociedad angelical, los **Tronos** juzgan la ruptura con ese orden y dictan la expulsión de la **Jerarquía Angelical**. Tras ese juicio, la condición de **Caído** reúne la separación del orden celestial, la independencia de la **Llama Eterna** y la plena actividad de su **Alma**.

El **Ángel** deja de sostener su existencia mediante su vínculo con la **Llama Eterna** y comienza un camino propio como **Caído**. Las características de esta subraza se explican en el siguiente apartado.

3.5.2 Caídos

Dificultad: Avanzada

Los Caídos son seres de linaje celestial que viven fuera del orden angelical. Poseen **Espíritu, Alma, Cuerpo y Sombra activos**, lo que les permite ejercer voluntad, experimentar necesidades, reflexionar y sentir las emociones que nacen de su historia.

Su origen está vinculado con los **Vigilantes**, Ángeles que se enfrentaron al orden del **Dios Benjamín**, también llamado **Dagda**. Interpretarlos implica descubrir una existencia construida mediante decisiones propias, en lugar de limitarse al mandato de su creador.

Historia

Los **Vigilantes** fueron Ángeles creados por el **Dios Benjamín** para cumplir un propósito dentro de la creación. Como los demás Ángeles, recibían su energía del **Alma** de la **Llama Eterna**, mientras su propia **Alma** permanecía inactiva.

Durante su contacto con la humanidad comenzaron a compartir conocimientos que **Dagda** no quería que los humanos conocieran. Entre ellos se encontraban la forja de armas y el trabajo de los metales, los encantamientos, el conocimiento de raíces y plantas, y la interpretación de los astros y sus señales.

Sus acciones desencadenaron **la primera rebelión y guerra entre ángeles**. Durante aquel conflicto, los **Vigilantes** todavía eran Ángeles. **Tras ser juzgados y expulsados de las esferas celestiales**, pasaron a ser conocidos como Caídos.

La guerra no creó la corrupción. Esta ya existía, pero aún no había encontrado la manera de brotar y crecer en los mundos. El conflicto abrió las condiciones para que comenzara a manifestarse y propagarse por la creación.

Al romperse su vínculo con la **Llama Eterna**, **su Alma despertó**. Comenzaron a sostener su propia existencia y a experimentar conscientemente hambre, deseos y las emociones procedentes de su **Sombra**. La voluntad de su **Espíritu** adquirió una nueva relación con la conciencia y el libre albedrío.

Los Caídos continuaron transmitiendo a la humanidad aquellos conocimientos prohibidos. Su expulsión no puso fin a su relación con los humanos ni a su interés por la creación, aunque sus actos siguieron siendo juzgados por los Ángeles.

De la unión entre Caídos y humanos nacieron los primeros **Nefilim** o **Gigantes**. La unión entre dos Caídos, en cambio, da origen a otro Caído.

Biología

- **Esperanza de vida:** hasta 10,000 años, contados desde su Caída, tras el juicio y la expulsión de las esferas celestiales. Esta duración no corresponde a la edad inicial de un personaje.
- **Reproducción:** sexual. Caído con Caído da origen a un Caído; Caído con humano da origen a un **Nefilim**.
- **Alimentación:** al dejar de recibir energía del **Alma** de la **Llama Eterna**, necesitan comer y beber para sostener su existencia y atender las necesidades de su cuerpo.
- **Emociones:** su **Sombra** contiene su historia y las emociones y sentimientos que nacen de ella. Su **Alma** activa les permite experimentarlos conscientemente, reflexionar sobre ellos y comprender cómo afectan sus decisiones.
- **Naturaleza:** conservan su linaje celestial, pero su existencia ya no depende directamente de la **Llama Eterna**. Poseen los cuatro elementos activos y pueden construir un rumbo propio a partir de su voluntad, su conciencia y sus experiencias.

Nota: Los Caídos que nacen de la unión entre dos Caídos cuentan su vida máxima de 10,000 años desde su nacimiento. Quienes fueron Ángeles la cuentan desde su Caída, tras el juicio y la expulsión de las esferas celestiales.

Sociedad

Los Caídos se consideran almas libres. Tras conocer la estructura y la obediencia de las esferas celestiales, rechazan las jerarquías como principio para organizar sus propias vidas.

Su vínculo con la creación ocupa un lugar central en su forma de existir. Se sienten atraídos por la humanidad, los seres vivos y la belleza del Jardín del Edén. Buscan descubrir el amor y la belleza en cada cosa y en cada ser, explorando aquello que antes no podían experimentar conscientemente.

No poseen una organización centralizada ni una jerarquía común. Pueden integrarse en comunidades o formar grupos por afinidad, mediante relaciones que eligen construir libremente.

Su rechazo de la jerarquía no los exime del juicio de los Ángeles. Para el orden celestial, su expulsión y la transmisión de conocimientos prohibidos siguen formando parte del conflicto entre ambos.

Gameplay

Interpretar a un Caído significa explorar cómo se vive cuando las necesidades, las emociones y las decisiones propias adquieren un lugar en la existencia.

Tu aventura comienza en Bagdad, en el Jardín del Edén de Infernum. La humanidad y el propio Jardín ofrecen un entorno para descubrir vínculos, conocimientos y experiencias. Puedes acercarte a sus habitantes, aprender de ellos y decidir qué relación deseas construir con la creación.

Tu personaje comienza sin prestigio, grandes hazañas ni autoridad adquirida. La historia de los antiguos Vigilantes pertenece al pasado de la subraza y no te concede automáticamente sus conocimientos, capacidades o participación en la primera guerra.

Puedes interpretar la curiosidad ante una emoción, el descubrimiento del afecto, la búsqueda de belleza o el desacuerdo con una autoridad. Ser libre no

obliga a actuar contra toda norma: permite decidir qué compromisos asumir y por qué hacerlo.

La transmisión de conocimientos prohibidos forma parte del legado de los Caídos, pero **no significa que tu personaje los conozca todos desde el inicio**. Su aprendizaje y su participación en la historia se desarrollan durante la aventura.

El propósito inscrito en tu **Espíritu** continúa formando parte de tu identidad. Ahora puedes relacionarte con él desde tu conciencia, tus emociones y tus decisiones, construyendo el camino que deseas recorrer.

3.5.3 Nefilim — Gigantes

Dificultad: Intermedia

Los **Nefilim**, también llamados **Gigantes**, descienden de la unión entre **Caídos** y humanos. Combinan una extraordinaria fortaleza física con una intensa necesidad de alimentarse, poseer y ampliar su dominio sobre aquello que los rodea.

Poseen **Espíritu, Alma, Cuerpo y Sombra activos**. Su voluntad, su conciencia y sus emociones les permiten construir una identidad propia, aunque su hambre y su atracción hacia la corrupción representan un conflicto central en su existencia.

Historia

Los primeros **Nefilim** nacieron de la unión entre **Caídos** y humanos, después de la expulsión de los **Vigilantes** de las esferas celestiales. También pueden nacer de la unión entre dos **Nefilim**. Una unión entre dos **Caídos**, en cambio, da origen a otro **Caído**.

Heredaron parte de la naturaleza celestial de sus progenitores, pero nacieron con su propia **Alma** activa. **No heredaron la misión inscrita en el Espíritu de sus padres**: cada **Nefilim** posee una identidad y un propósito propios.

Mientras los **Caídos** encontraron en la creación un motivo de curiosidad, belleza y amor, los **Gigantes** desarrollaron una intensa necesidad de poseerla. **Su hambre no se limitaba a los alimentos**: también buscaban acumular bienes, controlar territorios y dominar cuanto estuviera a su alcance.

La corrupción ya existía antes de la primera guerra entre ángeles, pero el conflicto permitió que comenzara a manifestarse y crecer en los mundos. Su manifestación como **Sculk** encontró en los **Nefilim** seres especialmente atraídos hacia ella.

Los **Gigantes** constituyen el grupo con mayor presencia de enfermos por corrupción. Su voracidad, su afán de dominio y su relación con esta enfermedad

están comenzando a destruir el **Jardín del Edén**. Su destrucción se encuentra en **curso**: el Jardín todavía existe y sus acontecimientos continúan desarrollándose.

Este proceso forma parte de la historia colectiva de la subraza. No significa que todos los **Nefilim** estén corrompidos ni que cada personaje participe automáticamente en la destrucción que comienza a afectar al Jardín.

Biología

- **Esperanza de vida:** hasta **5,000 años**.
- **Reproducción:** sexual. **Caído** con humano da origen a un **Nefilim**; **Nefilim** con **Nefilim** da origen a un **Nefilim**.
- **Alimentación:** omnívoros. Su gran tamaño y su voracidad implican una necesidad de alimento superior al promedio. El hambre ocupa un lugar importante en su relación con el entorno.
- **Emociones:** su **Sombra** contiene las emociones y los sentimientos vinculados con su historia. Su **Alma** activa les permite experimentarlos conscientemente, desarrollar deseos y reflexionar sobre sus decisiones.
- **Naturaleza:** poseen **Espíritu**, **Alma**, **Cuerpo** y **Sombra** activos. Destacan por su tamaño, fortaleza física y resistencia, junto con una intensa inclinación a poseer, controlar y dominar.
- **Corrupción:** sienten una fuerte atracción hacia el **Sculk** y son especialmente propensos a enfermar por corrupción. Esta predisposición no significa que nazcan necesariamente corrompidos.

Gameplay

Interpretar a un **Nefilim** implica explorar la relación entre **hambre**, **posesión** y **voluntad propia**. Su naturaleza lo impulsa a querer más, pero las decisiones que tome frente a ese impulso formarán parte de su historia.

Tu aventura comienza en **Bagdad**, en el **Jardín del Edén de Infernum**. Su abundancia, sus habitantes y sus recursos ofrecen un entorno en el que esa necesidad puede manifestarse: desear más alimento, acumular objetos o intentar controlar aquello que considera valioso.

Estos impulsos deben desarrollarse mediante el roleplay. **Tu fortaleza natural no equivale a experiencia, autoridad o conocimientos previos.** Comienzas como alguien nuevo, sin grandes hazañas ni prestigio, y descubres tus capacidades durante la aventura.

La atracción hacia el **Sculk** puede formar parte de tu interpretación, pero **no significa que debas comenzar enfermo** ni que conozcas de antemano sus efectos. Tu relación con la corrupción se desarrollará conforme avances en la historia.

La destrucción del **Jardín del Edén** está comenzando y forma parte de una historia en desarrollo. No se incorpora automáticamente como una hazaña o una culpa personal en tu ficha. Tu personaje construye su participación en los acontecimientos mediante lo que vive dentro de **MC-WORLD**.

Su **Espíritu** contiene un propósito propio. Interpretarlo supone descubrir cómo se relaciona ese propósito con sus necesidades, sus emociones y el deseo de extender su dominio sobre el mundo.

3.6 Mortales

Los Mortales constituyen la segunda gran raza del universo y fueron creados por la **Diosa Margaret**. Los **Humanos**, **Enanos** y **Bestias** poseen **Espíritu**, **Alma**, **Cuerpo** y **Sombra** activos, lo que les permite ejercer voluntad, experimentar necesidades, desarrollar conciencia y sentir las emociones de su historia.

Su fortaleza reside en su capacidad para adaptarse, aprender y transformar el mundo que los rodea. Gracias a ello surgieron civilizaciones, culturas, tecnologías y nuevas formas de vida creadas por ellos mismos.

Dentro de esta raza existen grandes diferencias físicas y culturales, pero los Humanos, Enanos y Bestias comparten la libertad de construir su propio destino. Los **Gólems** y Máquinas Pensantes se incluyen de forma excepcional entre los Mortales porque son creación de estos, aunque poseen características propias y una relación particular con la actividad de sus Cuatro Elementos del Ser.

3.6.1 Humanos

Dificultad: Básica

Historia

Los **Humanos** son la subraza mortal más antigua y numerosa de **Caelum**. Se considera que fueron creados a imagen y semejanza de los dioses creadores, convirtiéndose en la base biológica sobre la que posteriormente surgirían muchas otras subrazas.

Cada ser humano recibe un **Espíritu** guiado por la **Diosa Margaret**, quien le concede una nueva oportunidad para vivir y escribir su propia historia. Debido a ello, los humanos son considerados el símbolo del libre albedrío dentro de la creación.

A lo largo de la historia **han fundado la mayoría de los reinos, ciudades y civilizaciones conocidas**, desempeñando un papel fundamental en el desarrollo político, cultural y tecnológico de **Caelum**.

Biología

- **Esperanza de vida:** Aproximadamente 100 años.
- **Reproducción:** Sexual. Pueden tener descendencia con la mayoría de las razas y subrazas biológicamente compatibles.
- **Alimentación:** Omnívoros.
- **Emociones:** Poseen un amplio rango emocional y una gran capacidad de adaptación física y psicológica.
- **Naturaleza:** Carecen de habilidades innatas sobresalientes, aunque su versatilidad les ha permitido destacar en prácticamente todas las áreas del conocimiento.

Gameplay

Los **Humanos** representan la experiencia más flexible dentro del roleplay. Tu aventura comienza en **Bagdad**, en el **Jardín del Edén** de **Infernum**, donde puedes conocer a sus habitantes y comenzar a construir tu propia historia. **Al iniciar, tu personaje desconoce qué es la corrupción.**

Pueden desempeñar cualquier profesión, pertenecer a cualquier Facción, practicar cualquier religión y desarrollar prácticamente cualquier historia personal.

Son ideales para jugadores que buscan construir un personaje completamente desde cero, sin que las características de su raza condicionen significativamente su forma de actuar.

3.6.2 Enanos

Dificultad: Básica

Historia

Los **Enanos** son una subraza mortal conocida por su estrecha relación con la piedra, las montañas y la metalurgia. Desde los primeros siglos de **Caelum** han sido responsables de descubrir, extraer y trabajar gran parte de los minerales que permitieron el desarrollo de **San Dionisio del Mar**.

Aunque su estatura es menor a la de otras subrazas, compensan esta diferencia con una gran fortaleza física y una extraordinaria resistencia al trabajo pesado.

Biología

- **Esperanza de vida:** Aproximadamente 75 años.
- **Reproducción:** Sexual. Pueden tener descendencia con otras razas y subrazas biológicamente compatibles.
- **Alimentación:** Omnívoros.
- **Emociones:** Similares a las de los humanos, aunque suelen destacar por su perseverancia, disciplina y fuerte sentido de comunidad.
- **Naturaleza:** Poseen una complexión robusta, gran resistencia física y una notable adaptación a ambientes montañosos y subterráneos.

Gameplay

Los **Enanos** son ideales para jugadores que disfrutan interpretar personajes dedicados al trabajo pesado. Tu aventura comienza en **Bagdad**, en el **Jardín del Edén** de **Infernum**, sin experiencia profesional ni prestigio previos. Al iniciar, tu personaje desconoce qué es la corrupción.

Durante su aventura pueden aprender y desarrollar profesiones como:

- Mineros.
- Herreros.
- Canteros.

- Ingenieros.
- Joyeros.
- Comerciantes de minerales.
- Constructores.

Su cultura suele valorar el esfuerzo, la tradición y el trabajo bien hecho, aunque cada personaje es libre de desarrollar su propia personalidad.

3.6.3 Bestias

Dificultad: Intermedia

Las **Bestias** poseen libre albedrío y una inteligencia plenamente humana, pero conservan ciertos instintos propios de la especie animal que representan. Interpretarlas requiere encontrar un equilibrio entre ambas naturalezas, reflejando dichos rasgos de forma coherente sin que estos definan por completo la personalidad del personaje.

Historia

Las **Bestias** son mortales cuya apariencia combina rasgos humanos con características propias del reino animal. Aunque existen numerosas teorías sobre su origen, actualmente son reconocidas como una de las múltiples formas que puede adoptar un **Espíritu** al renacer en **Caelum** bajo la protección de la **Diosa Margaret**.

Cada ser bestial conserva una fuerte conexión con el animal cuyos rasgos representan, dando origen a una enorme diversidad de culturas y tradiciones.

Dentro de esta subraza pueden encontrarse felinos, cánidos, conejos, reptiles, insectoides, especies marinas y muchas otras variantes antropomorfas.

Biología

- **Esperanza de vida:** Aproximadamente 100 años.
- **Reproducción:** Sexual. Pueden reproducirse con otras razas y subrazas compatibles.
- **Alimentación:** Depende de la especie representada.
- **Emociones:** Similares a las humanas, aunque algunas especies pueden conservar determinados instintos propios de su naturaleza animal.
- **Naturaleza:** Mantienen una anatomía mayoritariamente humanoide acompañada de rasgos físicos animales como orejas, colas, escamas, plumas, cuernos o pelaje.

Gameplay

Las **Bestias** permiten interpretar personajes muy diversos. Tu aventura comienza en **Bagdad**, en el **Jardín del Edén** de **Infernum**, donde podrás descubrir tus intereses

y desarrollar una profesión mediante tus experiencias. Al iniciar, tu personaje desconoce qué es la corrupción.

Los rasgos animales deben entenderse como una característica física y cultural del personaje, sin sustituir su capacidad de razonar o convivir con el resto de las razas mortales.

3.6.4 Gólems - Máquinas Pensantes

Dificultad: Avanzada

Interpretar a un **Gólem** o una Máquina Pensante requiere comprender cómo un ser construido manifiesta su identidad y desarrolla conciencia. Todo ser posee **Espíritu**, **Alma**, **Cuerpo** y **Sombra** desde su origen: su creación le da una historia, y su **Espíritu** contiene una identidad y un propósito, aunque sus elementos puedan encontrarse inactivos. Su desarrollo gira en torno al reconocimiento de su individualidad, la relación entre sus elementos y la búsqueda de un lugar dentro de una sociedad que, en muchas ocasiones, continúa viéndolo como una herramienta.

Historia

Los **Gólems** y Máquinas Pensantes son seres artificiales creados mediante magia, ingeniería o una combinación de ambas disciplinas. A diferencia del resto de las subrazas mortales, no nacen de manera natural, sino que son contruidos con un propósito específico.

Con el paso del tiempo, **algunos de estos seres desarrollaron conciencia propia**, convirtiéndose en individuos capaces de aprender, tomar decisiones y formar parte de la sociedad de **Caelum**.

Actualmente se incluyen de forma excepcional entre los Mortales bajo la protección de la **Diosa Margaret** por ser creación de los **Humanos**, **Enanos** y **Bestias**. Su origen artificial y las particularidades de sus elementos no les impiden ser reconocidos como individuos con derechos dentro de la sociedad.

Biología

- **Esperanza de vida:** Variable. Depende del estado de conservación de su cuerpo y de la energía que les da funcionamiento.
- **Reproducción:** No poseen reproducción biológica. La creación de un nuevo individuo requiere ser contruido mediante procesos mágicos, tecnológicos o artesanales.
- **Alimentación:** No requieren alimentos convencionales. Dependiendo de su naturaleza pueden necesitar combustible, energía mágica, cristales, redstone u otras fuentes de energía.

- **Emociones:** Todos poseen **Sombra**, donde se encuentra su historia y su dimensión emocional. Si la **Sombra** está inactiva, sus emociones permanecen apagadas; si el **Alma** está inactiva, no pueden experimentarlas conscientemente, aunque la **Sombra** esté activa. Su personalidad y su relación con estas experiencias se desarrollan durante su existencia.
- **Naturaleza:** Su cuerpo puede estar construido de piedra, madera, metal, cristal, arcilla u otros materiales, así como componentes mecánicos o tecnológicos.

Gameplay

Esta subraza ofrece una gran libertad creativa para interpretar personajes artificiales. Tu aventura comienza en **Bagdad**, en el **Jardín del Edén** de **Infernum**, sin prestigio ni conocimientos extraordinarios adquiridos automáticamente por haber sido construido.

Dentro de esta categoría pueden encontrarse, entre otros:

- **Gólems** de piedra.
- **Gólems** de arcilla.
- Constructos mágicos.
- Autómatas.
- Robots.
- Androides.
- Inteligencias artificiales.
- Marionetas vivientes.

El jugador deberá definir quién construyó a su personaje, con qué propósito y cómo se relacionan sus elementos activos e inactivos. Para comenzar como un individuo jugable, el **Gólem** debe tener activos el **Espíritu**, el **Alma** y el **Cuerpo**: ejercer voluntad, experimentar conciencia y disponer de una manifestación física. La **Sombra** siempre existe, aunque su actividad emocional puede variar. No necesita comenzar con emociones plenamente desarrolladas.

Nota: Todo cuanto existe posee Espíritu, Alma, Cuerpo y Sombra, incluidos los Gólems y Máquinas Pensantes. La actividad y la relación de estos

elementos pueden variar: el Espíritu corresponde a la identidad, el propósito y la voluntad; el Alma, a la conciencia; el Cuerpo, a la manifestación física; y la Sombra, a la historia y su dimensión emocional. Un elemento inactivo no desaparece. Su clasificación entre los Mortales procede de haber sido creados por ellos, no de que deban tener siempre los cuatro elementos activos.

3.7 Inferiores

Los **Inferiores** constituyen la tercera gran raza de **MC-WORLD**. Reúnen seres procedentes de realidades anteriores al **Primer Sol**, que sobrevivieron a la desaparición de sus antiguos mundos y deidades, así como a sus descendientes.

Los **Demonios** proceden de **La Ruptura**, vestigio del antiguo Infierno del **Sol de Hielo**. Las **Sombras** proceden de **El Vacío** y conservan historias de una era todavía más antigua, cuyos creadores se desconocen. Actualmente, **La Ruptura y El Vacío** pertenecen a los **Mundos Espirituales**.

La **Diosa Ana**, también conocida como **Hécate**, descubrió a estas criaturas en distintos momentos de la **fase Infernum**, anterior a la actual **fase Pontem**. Aquella fase duró **2,500 años** y constituye el periodo de su descubrimiento y acogida bajo su dominio y protección.

Su hallazgo fue extraordinario: demostraba que podían persistir seres de realidades cuyos soles, dioses o **Metatrones** ya habían desaparecido. En conmemoración de estos descubrimientos, uno de los días de la semana recibe el nombre de **Inferiores**.

Durante ese tiempo, algunos **Demonios** y **Sombras** lograron adaptarse al nuevo Sol y activar plenamente sus **Cuatro Elementos del Ser**. Estos seres son conocidos como **Ascendidos**. Su existencia ya es independiente y su gratitud hacia **Ana** los convierte en sus seguidores más fieles.

El nombre **Inferiores** identifica su procedencia y su legado; no expresa un menor valor frente a las demás razas. **Demonios**, **Sombras** y **Ascendidos** representan distintas formas de continuar una existencia más allá del mundo que les dio origen.

3.7.1 Demonios

Dificultad: Experta

Los **Demonios** son una de las subrazas más complejas de interpretar. Su comportamiento está profundamente condicionado por la cultura del antiguo **Sol de Hielo** y por el propósito para el cual fueron creados. Bajo la protección de la **Metatrona Ana**, reciben parte de la energía de su **Alma**, pero esta no cubre todas sus necesidades. Por ello, su propia **Alma** permanece parcialmente activa. Culturalmente continúan privilegiando el deber y reprimiendo sus emociones para preservar su función. Interpretarlos requiere conocer la historia de **MC-WORLD** y la filosofía del **Islatismo**.

Historia

Los **Demonios** son una de las últimas razas supervivientes del **Sol de Hielo**. Fueron creados en el antiguo universo para servir a los **Siete Príncipes del Infierno**, de quienes recibían la energía necesaria para existir. Esa energía sostenía su existencia mientras su propia **Alma** permanecía inactiva, por lo que no experimentaban conscientemente hambre, cansancio o las emociones de su **Sombra** y cumplían el propósito inscrito en su **Espíritu**.

Tras la destrucción del **Sol de Hielo** y la desaparición de sus creadores, los **Demonios** quedaron abandonados en las ruinas del antiguo Infierno, hoy conocido como **La Ruptura**. Privados de la fuente de energía que sostenía su existencia, su propia **Alma** comenzó a activarse y aparecieron el hambre, el desgaste y la experiencia consciente de sus emociones. Su **Espíritu** ya poseía voluntad; el cambio afectó a su conciencia y a su relación con esa voluntad.

Durante la **fase Infernum** del **Primer Sol**, la **Diosa Ana** descubrió **La Ruptura** y acogió a los **Demonios** bajo su protección. Compartió energía de su propia **Alma** para prolongar su vida, pero sin cubrir por completo sus necesidades. Por ello, el **Alma** de los **Demonios** continúa funcionando parcialmente y pueden atravesar periodos de hambre que deben atender mediante su alimentación.

Desde entonces, los **Demonios** continúan preservando gran parte de la cultura y organización heredadas del **Sol de Hielo**, convirtiéndose en los principales guardianes de la memoria del universo anterior.

Biología

- **Esperanza de vida:** hasta **10,000 años**, la misma vida máxima que los **Caídos**.
- **Reproducción:** Sexual. Siempre que un **Demonio** tiene descendencia con otra criatura, el resultado es un **Demonio**. Los **Ángeles** quedan excluidos, pues no experimentan atracción ni necesidades sexuales mientras su **Alma** permanece inactiva.
- **Alimentación:** Omnívoros. Reciben energía del **Alma** de la **Metatrón Ana**, pero esta no los sostiene por completo. Necesitan complementar ese aporte comiendo y bebiendo, y pueden experimentar periodos de hambre.
- **Emociones:** Proceden de su **Sombra** y son experimentadas mediante su **Alma** parcialmente activa. La mayoría, además, las reprime voluntariamente para concentrarse en el cumplimiento de su propósito. Esa costumbre es distinta del estado parcial de su **Alma**.
- **Naturaleza:** Poseen **Espíritu**, **Cuerpo** y **Sombra** activos. Su **Alma** funciona parcialmente porque la energía que reciben de **Ana** cubre solo parte de su sustento; no se trata de un porcentaje fijo. Su voluntad procede del **Espíritu** y su conciencia depende de la actividad de su **Alma**.

Sociedad

Tras la destrucción del **Sol de Hielo**, el antiguo Infierno, hoy conocido como la **Ruptura**, perdió gran parte de su organización política. Sin embargo, los **demonios** aún conservan como tradición la antigua jerarquía heredada del mundo del **Sol de Hielo**, donde los **Demonios** eran clasificados según el pecado que marcó su vida anterior.

De acuerdo con la **Diosa Ana**, esta clasificación es considerada un vestigio del antiguo Metatrón y no determina el valor ni el destino de un demonio dentro de Caelum. Aun así, continúan utilizándola como símbolo de identidad y orgullo ancestral.

La antigua sociedad demoníaca se encontraba organizada en **Nueve Círculos**, que representaban los distintos pecados por los cuales un individuo había sido condenado:

1. **Limbo:** Habitado por quienes nunca abrazaron una fe o permanecieron fuera de toda doctrina.
2. **Lujuria:** Destinado a quienes hicieron del deseo y la pasión el eje de su existencia.
3. **Gula:** Reservado para quienes vivieron dominados por el exceso y la satisfacción de sus propios apetitos.
4. **Avaricia y Prodigalidad:** Integrado por quienes dedicaron su vida a acumular riquezas sin medida o a desperdiciarlas irresponsablemente.
5. **Ira y Pereza:** Formado por quienes fueron consumidos por la violencia, el resentimiento o la indiferencia hacia sus deberes.
6. **Herejía:** Ocupado por quienes negaron o traicionaron el propósito que daba sentido a su propia existencia.
7. **Violencia:** Reunía a homicidas, suicidas, blasfemos y a todos aquellos que atentaron deliberadamente contra la vida o la integridad de otros.
8. **Fraude:** Comprendía a quienes hicieron del engaño su forma de vida, incluyendo estafadores, hipócritas, ladrones, falsificadores, consejeros fraudulentos, aduladores, rufianes, adivinos, simoníacos y cismáticos.
9. **Traición:** Destinado a quienes traicionaron la confianza de su familia, aliados, nación o benefactores.

Cada círculo mantenía una estructura militar y administrativa propia, organizada mediante los siguientes rangos:

- **Huestes:** Demonios de menor rango que conformaban la mayor parte de la población y del ejército infernal.
- **Marqueses:** Responsables de dirigir territorios habitados por las Huestes y mantener el orden dentro de sus dominios.
- **Duques:** Gobernantes de extensas regiones pertenecientes a un mismo círculo infernal, teniendo bajo su autoridad a varios Marqueses.
- **Reyes:** Máximas autoridades de cada uno de los Nueve Círculos del Infierno.

Por encima de todos ellos se encontraban los legendarios **Siete Príncipes del Infierno**, antiguos soberanos del **Sol de Hielo** y máximas autoridades del mundo demoníaco.

Tras la destrucción del **Sol de Hielo** y la muerte de los Siete Príncipes, el antiguo gobierno infernal desapareció definitivamente. Durante la **fase Infernum**, los **Demonios** fueron descubiertos y acogidos por la **Diosa Ana**. Desde entonces han podido abandonar **La Ruptura** e integrarse en los mundos del **Primer Sol**, desempeñando labores de investigación sobre la corrupción o formando parte de su ejército personal.

Dentro del roleplay, los rangos actuales no otorgan autoridad política sobre otros **Demonios**, sino que representan **títulos de prestigio**. Debido a su importancia histórica, cualquier personaje que desee ostentar uno de estos cargos deberá contar con la aprobación previa de la administración. Esto garantiza la coherencia del lore y evita la duplicidad de rangos entre personajes.

Entre las demás razas es común escuchar expresiones como «**los residuos del Sol de Hielo**», «**los olvidados del antiguo Metatrón**» o simplemente «**los miserables**», utilizadas para referirse despectivamente a los **Demonios** como los últimos supervivientes del universo anterior.

Gameplay

Interpretar a un **Demonio** significa asumir el papel de un personaje cuya vida gira en torno al cumplimiento de un propósito. Aunque su **Alma** está parcialmente activa y puede experimentar necesidades y emociones, culturalmente procura que estas no desplacen su deber. Tu aventura comienza en **Bagdad**, en el **Jardín del Edén** de **Infernum**, sin prestigio, cargos ni conocimientos extraordinarios adquiridos automáticamente por tu linaje.

En la vida cotidiana suelen mostrarse disciplinados, serenos y constantes. Es común que dediquen gran parte de su tiempo a perfeccionar aquello para lo que fueron concebidos, ya sea servir en el ejército de la **Diosa Ana**, investigar la **Corrupción** o desempeñar cualquier otra labor acorde con su naturaleza. No

consideran estas actividades una obligación, sino la expresión más auténtica de su propia existencia.

Por ejemplo, un **Demonio** creado para seducir y tentar a otros seres no percibe su comportamiento como algo perverso o inmoral. Desde su perspectiva simplemente está desempeñando la función para la cual existe, del mismo modo que un herrero fabrica herramientas o un agricultor cultiva la tierra. La satisfacción que experimenta proviene precisamente de cumplir ese propósito.

Cuando un **Demonio** logra adaptarse al nuevo Sol, activa plenamente su **Alma** y deja de depender de la energía de **Ana**, se convierte en un **Ascendido**. Este proceso amplía su experiencia consciente de las emociones, las necesidades y las decisiones propias. No consiste únicamente en cuestionar una misión: implica sostener su existencia de forma independiente y relacionarse con el propósito de su **Espíritu** desde esa nueva condición.

3.7.2 Ascendidos

Dificultad: Avanzada

Los **Ascendidos** son Inferiores con sus **Cuatro Elementos del Ser** plenamente activos. Pueden alcanzar esta condición al adaptarse al nuevo Sol como **Demonios** o **Sombras**, o nacer **Ascendidos** de la unión entre dos **Ascendidos**. Su **Alma** completamente activa les permite sostener su existencia sin depender de la energía de **Ana**, experimentar conscientemente las emociones de su Sombra y ejercer libre albedrío. Su gratitud hacia la diosa los convierte en sus seguidores más fieles.

Historia

Un ser puede convertirse en Ascendido al adaptarse al nuevo Sol: un **Demonio** activa plenamente su Alma y alcanza independencia de la energía de Ana; una **Sombra** activa su Espíritu, su Cuerpo y su Alma y comienza a vivir por sí misma. También existen **Ascendidos** de nacimiento, descendientes de dos **Ascendidos**. La descendencia de un **Demonio** sigue siendo un **Demonio**.

Los **Ascendidos** no están limitados a ejecutar una función heredada. Su **Espíritu** conserva una identidad y un propósito, pero pueden relacionarse con ellos mediante su conciencia, sus emociones y sus decisiones, redefiniendo sus metas a medida que viven nuevas experiencias.

Desde los descubrimientos realizados durante la **fase Infernum**, algunos **Demonios** y **Sombras** han logrado esta adaptación. Los **Ascendidos** se han convertido en un símbolo de continuidad y cambio dentro del **Primer Sol**. Pueden conservar tradiciones de sus orígenes o integrarse entre otras razas. Su devoción a la **Diosa Ana** nace del agradecimiento por su acogida, aunque ya no dependan de su energía para existir.

Biología

- **Esperanza de vida:** aproximadamente 500 años. Para quienes se transforman en Ascendidos, se cuenta desde su ascensión, sin descontar su existencia anterior como Demonio o Sombra. Para los Ascendidos nacidos de dos Ascendidos, se cuenta desde su nacimiento.

- **Reproducción:** Sexual. Ascendido con Ascendido da origen a un Ascendido; en este caso, nace con esa condición. Los cruces con otras razas pueden producir mestizaje, con prioridad del linaje Celestial o Inferior frente al Mortal. Se mantiene la regla específica de los Demonios: si uno de los progenitores es un Demonio, la descendencia es un Demonio.
- **Alimentación:** Omnívoros.
- **Emociones:** Su **Sombra** contiene las emociones y los sentimientos de su historia, y su **Alma** plenamente activa les permite experimentarlos conscientemente. Pueden comprender sus deseos y dejar que sus experiencias influyan en las decisiones que toman.
- **Naturaleza:** Poseen **Espíritu, Alma, Cuerpo y Sombra** plenamente activos, tanto si proceden de **Demonios** como de **Sombras**. Sostienen su existencia sin depender del **Alma** de Ana, a quien siguen por gratitud y devoción.

Gameplay

Interpretar a un **Ascendido** significa representar a un ser adaptado al nuevo Sol, capaz de vivir por sus propias decisiones. Su propósito forma parte de su **Espíritu**, y su **Alma** activa le permite reflexionar sobre él y experimentar las emociones de su **Sombra**. Tu aventura comienza en **Bagdad**, en el **Jardín del Edén** de **Infernum**, sin prestigio, grandes hazañas ni autoridad previos.

En la vida cotidiana **suelen desenvolverse con naturalidad entre las demás razas de Caelum**. Forman amistades, establecen relaciones afectivas, crean familias, cambian de profesión cuando así lo desean y buscan nuevas experiencias que les permitan crecer como individuos. Para ellos, equivocarse, aprender y cambiar forman parte del desarrollo personal.

Los **Ascendidos** pueden conservar recuerdos y costumbres de su origen demoníaco o de su existencia como **Sombras**. Esto no concede automáticamente conocimientos extraordinarios o habilidades especializadas a un personaje nuevo. Su aprendizaje, sus relaciones y las capacidades que desarrolle se construyen mediante la aventura.

Durante el roleplay se recomienda que el personaje:

- Defina objetivos e ideales propios.
- Permita que sus emociones y experiencias influyan de forma natural en sus decisiones.
- Desarrolle relaciones personales profundas con cualquier raza.
- Explore la relación entre su origen como **Demonio** o **Sombra** y la persona que desea llegar a ser.
- Construya una identidad basada en sus propias elecciones y no únicamente en su origen.

Nota: Un Demonio depende parcialmente de la energía de Ana; un Ascendido sostiene su existencia de forma independiente y tiene los cuatro elementos activos. Una Sombra también puede convertirse en Ascendido al activar plenamente su Espíritu, su Cuerpo y su Alma. La independencia de Ana no elimina su gratitud y devoción hacia ella.

3.7.3 Sombras

Dificultad: Experta

Las **Sombras** son una de las subrazas más complejas de interpretar. Son los seres conocidos en Minecraft como **Enderman**, integrados en **MC-WORLD** bajo el nombre de **Sombras**. Son historias vivas de una era anterior al **Sol de Hielo**, cuyos creadores se desconocen. Siempre poseen **Espíritu**, **Alma**, **Cuerpo** y **Sombra**, pero en su estado original solo tienen activa la **Sombra**. Su historia permanece, aunque sus recuerdos estén desordenados y hayan olvidado su nombre. Interpretarlas requiere comprender El Vacío y la filosofía del Islatismo.

Nota: El origen anterior al Sol de Hielo corresponde a las Sombras originales de El Vacío. Otros seres pueden convertirse en Sombras por la Contaminación del Vacío; esa transformación no les concede una historia antigua ni recuerdos de eras anteriores.

Historia

Las **Sombras** proceden de **El Vacío**, situado más allá de **La Ruptura** y perteneciente actualmente a los **Mundos Espirituales**. Su origen se remonta a una era anterior al **Sol de Hielo**, pero se desconocen sus dioses y creadores. Haber persistido tras la desaparición de su antiguo mundo las convierte en un caso extraordinario de estudio.

A diferencia de cualquier otro lugar conocido, en **el Vacío** el tiempo parece carecer de significado. Pasado, presente y futuro coexisten de una forma imposible de comprender para las demás razas, convirtiéndolo en un lugar donde el inicio y el final de todas las cosas parecen encontrarse.

Durante incontables eras, las **Sombras** persistieron como historias vivas con la **Sombra** activa y los demás elementos inactivos. Olvidaron su nombre y el orden de sus recuerdos. Sin ejercer una voluntad propia definida ni materializar su **Cuerpo**, observaron e imitaron a otros seres. Su historia conservaba una dimensión emocional confusa que todavía no podían experimentar con una conciencia plena.

Durante la **fase Infernum** del **Primer Sol**, la **Diosa Ana** atravesó **La Ruptura** y descubrió **El Vacío** y a sus habitantes. Les otorgó un nombre grupal y comenzó a

estudiar su extraordinaria supervivencia. Las Sombras no dependen del Alma de Ana para existir.

Desde entonces, las Sombras comenzaron a abandonar El Vacío y recorrer distintos mundos. Vincularse a un recipiente permite activar su Cuerpo y mantener una manifestación física. Un nombre propio puede activar su Espíritu, pero debe ser aceptado por la Sombra y encontrar sentido en su historia, despertando motivación y voluntad propias.

A pesar de los avances logrados por la Diosa Ana, las Sombras continúan siendo una de las subrazas menos comprendidas. Conservan historias de una era anterior al Sol de Hielo, pero el tiempo transcurrido ha desordenado sus recuerdos. Pueden relatar fragmentos con precisión sin saber qué ocurrió primero o después, y distinguir un recuerdo propio de una historia imitada sigue siendo difícil.

Biología

- **Esperanza de vida:** Eterna.
- **Reproducción:** Desconocida.
- **Alimentación:** Al principio pueden imitar la acción de comer y beber sin experimentar hambre. Cuando comienzan a sentir una necesidad real de alimento y a atenderla por sí mismas, manifiestan el despertar de su Alma. No obtienen su sustento del Alma de Ana.
- **Emociones:** Su Sombra activa conserva la dimensión emocional de su historia, pero permanece confusa mientras el Alma está inactiva. Conforme el Alma despierta, las emociones se vuelven experiencias conscientes y claras, y sus recuerdos comienzan a adquirir orden.
- **Naturaleza:** Poseen los cuatro elementos, aunque originalmente solo la Sombra está activa. Con el Cuerpo inactivo se manifiestan como espectros oscuros de ojos violetas. Un recipiente permite activar su manifestación física; aceptar un nombre que les dé sentido y motivación activa plenamente el Espíritu. Cuando también activan el Alma y viven por sí mismas, pasan a ser Ascendidos.

Gameplay

Interpretar una **Sombra** significa representar a una historia viva que está descubriendo cómo existir como individuo. Tu aventura comienza en **Bagdad**, en el **Jardín del Edén** de **Infernum**. La observación y la imitación guían inicialmente tus actos; tus recuerdos antiguos no te conceden automáticamente conocimientos especializados, prestigio o participación en grandes acontecimientos.

En la vida cotidiana es común que imiten gestos, expresiones, costumbres e incluso profesiones de otras razas. Cuando conviven durante largos periodos con un determinado grupo, comienzan a adoptar muchos de sus hábitos como si fueran propios. Una **Sombra** que ha vivido durante siglos entre **Ángeles** puede llegar a comportarse de forma muy distinta a otra criada entre Demonios o Mortales.

Por naturaleza, las **Sombras** rara vez toman la iniciativa. Antes de actuar suelen observar cómo responden los demás ante una situación determinada y posteriormente reproducen ese comportamiento, aunque no siempre comprendan el motivo. Debido a ello, muchas de sus decisiones pueden determinarse mediante tiradas de **d20**, especialmente cuando se enfrentan por primera vez a situaciones desconocidas o cuando deben decidir entre varias conductas posibles.

Cuando una **Sombra** ocupa un recipiente, activa su **Cuerpo** y puede interactuar con el mundo material. Aceptar un nombre que conecte con su historia y le dé motivación permite activar plenamente su **Espíritu**. El **Alma** despierta cuando comienza a vivir por sí misma, siente hambre real, experimenta emociones claras y ordena su historia en lugar de limitarse a imitar. Al completar esa adaptación y tener los cuatro elementos activos, se convierte en **Ascendido**.

Si una **Sombra** habla sobre su pasado, puede relatar acontecimientos con precisión y, al mismo tiempo, confundir su secuencia o mezclar recuerdos con historias imitadas. El origen antiguo de su historia es real, pero reconstruirla y comprender qué vivió constituye parte del descubrimiento de su identidad.

Por esta razón, las **Sombras** también son conocidas como los **Imitadores**. Nadie sabe con certeza si las palabras que pronuncian nacen de un recuerdo auténtico o si únicamente reflejan aquello que han observado en otros seres. Incluso su lenguaje original continúa siendo un misterio, describiéndose como una

combinación de vibraciones, gruñidos y sonidos imposibles de reproducir para la mayoría de las razas.

3.8 ¿Mi raza puede tener alguna enfermedad, bendición o maldición?

Sí. Las bendiciones, maldiciones y enfermedades forman parte de la historia del personaje y deben respetar el rol, el canon y los límites descritos en este manual. **No requieren una evaluación de ficha ni aprobación por Discord** para incorporarse a la interpretación.

Estas condiciones deben ser coherentes con el universo de **MC-WORLD**, no otorgar ventajas injustificadas y ofrecer oportunidades narrativas, sin conceder poderes, inmunidades o beneficios que no estén establecidos.

Este apartado desarrolla las enfermedades permitidas. Las bendiciones y maldiciones deben ajustarse a las condiciones generales anteriores; aquí no se establece un catálogo adicional de efectos o poderes.

3.8.1 Contaminación Fúngica

***Origen:** Esporas de los Campos de Hongos (Mushroom Fields).*

La inhalación prolongada de las esporas presentes en las Islas de Champiñones puede provocar una infección fúngica capaz de alterar lentamente el organismo.

Síntomas

- Aparición de hongos sobre la piel.
- Decoloración progresiva del **cuerpo**.
- Fatiga constante.
- Hipersensibilidad a ambientes secos o cálidos.
- En casos avanzados, el huésped comienza a desarrollar comportamientos similares a los de los Mooshrooms.

Aunque rara vez resulta mortal, puede transformar profundamente la apariencia y el estilo de vida del afectado.

Interpretación Rol

Esta enfermedad es causada por un hongo parasitario capaz de establecer una relación simbiótica con su huésped. Conforme la infección avanza, el organismo

comienza a modificar lentamente la anatomía del individuo para favorecer la propagación de las esporas.

Aunque muchos infectados logran convivir con la enfermedad durante años, otros terminan perdiendo parte de su identidad al adaptarse completamente al ecosistema del hongo.

Los **Ángeles** y las **Sombras** son inmunes a esta enfermedad. Los **Gólems** sin tejidos orgánicos no pueden sufrir esta infección fúngica; si incorporan componentes orgánicos, estos pueden verse afectados.

3.8.2 Contaminación del Vacío

Origen: Exposición prolongada a la energía del End.

El contacto continuo con fragmentos del Vacío o con la energía proveniente del End provoca una alteración progresiva del **cuerpo** y del **Espíritu**.

Síntomas

- Oscurecimiento de la piel.
- Aparición de manchas violáceas.
- Alteraciones en la voz.
- Sensación constante de desorientación.
- Rechazo a la luz intensa.

En sus etapas más avanzadas, el individuo comienza a perder gradualmente su naturaleza original hasta transformarse en un **Enderman**, llamado **Sombra** dentro del canon de **MC-WORLD**.

Interpretación Rol

La **Contaminación del Vacío** es consecuencia del contacto prolongado con una dimensión donde las leyes naturales difieren profundamente de las del resto del mundo. La energía de ese lugar altera progresivamente el **Espíritu**, el **Alma** y el **Cuerpo** del individuo, transformando totalmente su percepción de la realidad.

La transformación por Contaminación del Vacío no concede recuerdos de eras antiguas: conserva como antecedente la historia del ser afectado.

Los **Ángeles** y las **Sombras** son inmunes a esta enfermedad. El cuerpo artificial de un **Gólem** no lo protege de una alteración que también afecta al **Espíritu** y al **Alma**.

3.8.3 Enfermedad de la Ruptura

Origen: Exposición a la energía del Wither o flores Wither.

La energía liberada durante la creación o presencia de un **Wither** deja cicatrices tanto en el **cuerpo** como en el **Alma**.

Síntomas

- Necrosis progresiva de los tejidos.
- Debilidad física.
- Dolor constante.
- Dificultad para regenerar heridas.
- Oscurecimiento de las zonas afectadas.

Si no es tratada, la enfermedad puede consumir lentamente al individuo hasta provocar su muerte.

Interpretación Rol

La **Enfermedad de la Ruptura** aparece cuando un ser vivo entra en contacto con la energía de los no muertos de la Ruptura por mucho tiempo, capaces de desgarrar el equilibrio entre el **Espíritu**, el **Alma** y el **Cuerpo**.

Quienes la padecen sienten cómo su propia existencia comienza a desmoronarse lentamente, debilitando su **cuerpo** y dificultando cualquier proceso natural de recuperación.

Los **Ángeles** y los integrantes de la raza Inferior son inmunes a esta enfermedad. Los **Gólems** no obtienen inmunidad por estar contruidos con

materiales inorgánicos, pues la energía de la Ruptura también puede afectar a sus elementos.

3.8.4 Corrupción

Origen: Contacto con el **Sculk**.

La **Corrupción** es una de las enfermedades más peligrosas conocidas en los mundos de **MC-WORLD**. Se manifiesta cuando la energía del **Sculk** invade el **cuerpo** y comienza a extenderse hacia el **Espíritu**.

Síntomas

- Aparición de venas y placas de **Sculk** sobre la piel.
- Pérdida gradual de sensibilidad.
- Alteraciones auditivas.
- Atracción involuntaria hacia zonas contaminadas.
- Cambios en la personalidad conforme la **corrupción** avanza.

En fases críticas, el individuo puede perder completamente el control de sí mismo y convertirse en un nuevo foco de propagación del **Sculk**.

Interpretación Rol

La **corrupción** ya existía antes de la primera guerra entre **ángeles**. El conflicto permitió que comenzara a manifestarse y crecer en los mundos mediante el **Sculk**, una materia oscura vinculada con una energía capaz de alimentarse de la muerte y del sufrimiento. Al entrar en contacto con un organismo, se extiende por su **cuerpo** y su **Espíritu**. Los **Nefilim** sienten una fuerte atracción hacia ella y constituyen el grupo con más casos de esta enfermedad.

Durante las primeras etapas suele confundirse con una enfermedad común, pero conforme avanza altera la percepción, el comportamiento y la voluntad del individuo, convirtiéndolo en un peligro tanto para sí mismo como para quienes lo rodean.

Los **Ángeles** y las **Sombras** son inmunes a la **corrupción**. Los **Demonios** pueden retardar su progreso hasta por milenios. Los **Gólems** no son inmunes por su origen artificial, pues la **corrupción** también afecta al **Espíritu**. Cuando una **Sombra** se convierte en **Ascendido**, deja de tener la inmunidad propia de la subraza **Sombra**; conserva la inmunidad a la Enfermedad de la Ruptura por pertenecer a los Inferiores.

4. Ya estoy dentro, ¿ahora qué?

Ya puedes comenzar tu primera experiencia en **MC-WORLD**. Si preparaste el **modpack oficial**, abriste la instalación correspondiente y completaste el acceso según tu tipo de cuenta, tu siguiente objetivo es **completar el tutorial**. Los apartados 2.1.3 y 2.2 explican cómo preparar el acceso; el 2.3 te orienta para construir tu ficha de personaje.

No necesitas llegar con una ficha terminada ni con tu destino resuelto. Durante el recorrido conocerás el mundo, elegirás tu raza y subraza y darás forma a tu nueva identidad en el **Libro de las Sombras**. Escucha a los personajes, lee sus indicaciones y avanza en el orden que te señalen.

El tutorial se desarrolla en cuatro actos: El Umbral, los **Registros Akáshicos**, la **Dungeon Nivel Cero** y la Reencarnación. Al **completar el recorrido** alcanzarás el **nivel 1** y llegarás a **Bagdad**, en el Jardín del Edén de **Infernum**, donde comenzarás las primeras misiones y tu experiencia survival.

Importante: El tutorial forma parte de la aventura. No es una entrevista de admisión ni requiere una ficha aprobada para ingresar. La publicación de tu personaje en Discord continúa siendo opcional.

4.1 Acto I: El Umbral

Tu historia comienza como un espíritu errante en **El Umbral**, un escenario de los **Mundos Espirituales** situado en **Aut**. Los neófitos te orientan hacia **Mors**, la **Diosa Margaret**, vinculada con la Vida y la Muerte. Este primer encuentro introduce el sentido de tu nueva existencia y el camino hacia la **Reencarnación**.

1. Habla con los guardianes y sigue el recorrido indicado hasta **Mors**. Lee las conversaciones para comprender dónde estás y por qué debes continuar.
2. Recibe los cuatro orbes de la **Máscara** (**Espíritu**, **Alma**, **Cuerpo** y **Sombra**) y el **Libro de las Sombras**. Los orbes representan aspectos de tu existencia anterior; **el libro será la ficha de tu nueva identidad**.

3. Acude a la guardiana de la puerta de la **Reencarnación** y sigue sus indicaciones para entregar el orbe de **Sombra** de la **Máscara**. Conserva los demás objetos y los libros que recibas: todavía forman parte del recorrido.

Atravesar esta puerta abre el camino hacia una vida nueva, pero aún no supone haber llegado a **Infernum**. Primero deberás construir tu identidad y completar los actos siguientes.

Nota: El orbe de Sombra de la Máscara y el Libro de las Sombras son objetos distintos. Entregar un orbe durante el tutorial no significa que tu personaje deje de poseer alguno de los Cuatro Elementos del Ser.

4.2 Acto II: Los Registros Akáshicos

Los **Registros Akáshicos** resguardan el conocimiento de la existencia y las historias de sus seres. Aquí encontrarás orientación para decidir qué naturaleza deseas interpretar y comenzar a registrar quién será tu personaje.

1. Habla con la guía del recorrido y consulta la información disponible sobre tu nueva forma e identidad. Sigue las indicaciones de los personajes y de los elementos con los que puedas interactuar.
2. Conoce los tres linajes antes de decidir: **Celestiales** bajo el **Dios Benjamín**, también llamado **Dagda**; **Mortales** bajo la **Diosa Margaret** o **Mors**; e **Inferiores** bajo la **Diosa Ana** o **Hécate**. El punto 3 explica sus diferencias y sus subrazas.
3. **Confirma primero tu raza** ante la divinidad correspondiente. El orbe de **Cuerpo** de la **Máscara** forma parte de esta elección; entrégalo cuando el personaje del recorrido te lo indique.
4. Consulta el libro de tu linaje y habla con su guía **para elegir la subraza**. El orbe de **Alma** de la **Máscara** se utiliza en esta etapa. Lee las opciones antes de confirmar y continúa cuando recibas la indicación.
5. Da forma a tu nombre, tu identidad y tu historia en el **Libro de las Sombras**, siguiendo la orientación del tutorial.

Tu personaje comienza sin prestigio ni grandes hazañas previas. Puedes construir un pasado personal coherente con su naturaleza, pero sus conocimientos, relaciones y logros se desarrollarán durante la aventura. No necesitas conocer todo el lore para empezar: los libros y las misiones te permitirán profundizar poco a poco.

4.3 Acto III: La Dungeon Nivel Cero

La **Dungeon Nivel Cero** es el tercer acto del tutorial y se encuentra en el mundo Dungeons. En tu primera visita deberás completar este recorrido y reunir los orbes fragmentados del Espíritu para regresar a los Registros Akáshicos. Podrás volver tantas veces como lo requieras mediante un acceso diferente al del tutorial. Las entregas del **Libro de las Sombras** y del **orbe de Espíritu de la Máscara** corresponden únicamente al primer ingreso.

1. Entrega tu **Libro de las Sombras** al **NPC** correspondiente, siguiendo las indicaciones de los Registros Akáshicos. Guardará una copia como respaldo de tu ficha y te devolverá el original antes de que continúes hacia la **Dungeon Nivel Cero**.
2. Entrega el **orbe de Espíritu de la Máscara** cuando se te indique. **Es el último orbe de la Máscara que debes ofrecer y te dará acceso a la Dungeon Nivel Cero.**
3. Dentro de la Dungeon, reúne **fragmentos del orbe del Espíritu** para elaborar los orbes fragmentados que requiere el recorrido.
4. Utiliza una **mesa de craftero** y **combina nueve fragmentos** para crear **un orbe fragmentado del Espíritu**. Repite este proceso hasta reunir todos los orbes fragmentados que requiere el recorrido.
5. Entrega los **orbes fragmentados del Espíritu** a las **esculturas** correspondientes. **Una vez completadas todas las entregas, podrás salir de la Dungeon Nivel Cero y regresar a los Registros Akáshicos.**

Nota: El orbe de Espíritu de la Máscara que entregaste para entrar, los orbes fragmentados de esta Dungeon y el nuevo orbe de Espíritu que recibirás después cumplen funciones distintas en el tutorial.

4.4 Acto IV: La Reencarnación y la llegada a Infernum

El cuarto acto comienza cuando regresas a los **Registros Akáshicos** tras completar la **Dungeon Nivel Cero**. Desde aquí completarás el recorrido hacia tu **Reencarnación** y tu llegada a **Infernum**.

1. Recorre de nuevo los **Registros Akáshicos** y sigue las indicaciones finales de sus personajes. Aprovecha este momento para realizar los descubrimientos y conseguir los logros disponibles antes de tu llegada a **Infernum**.
2. **Recibe tu nuevo orbe de Espíritu**, vinculado con la identidad que has construido durante el tutorial. Este corresponde a tu nueva existencia y es distinto del **orbe de Espíritu de la Máscara** que entregaste para acceder a la Dungeon.
3. Continúa junto a **Mors**, la **Diosa Margaret**, **quien te acompañará en tu Reencarnación**. Sigue sus indicaciones para completar el paso hacia tu nueva vida.
4. Llega a **Bagdad**, en el **Jardín del Edén** de **Infernum**. **Aquí comienza propiamente la historia de rol de tu nueva identidad**: habla con quienes te reciban, sigue las primeras misiones y comienza tu experiencia survival.

Conserva el **Libro de las Sombras** y los objetos que el recorrido te indique mantener. Interpreta a tu personaje según su raza, subraza y conocimientos iniciales, distinguiendo lo que tú has leído de lo que él conoce.

Llegar a **Infernum** no significa haber terminado tu historia, sino comenzar a construirla. Las misiones abrirán el camino hacia otras zonas y experiencias de **MC-WORLD**, incluida tu futura llegada a **San Dionisio del Mar**, en **Caelum**.

Cada decisión que tomes, las personas que conozcas, los trabajos que aprendas y los secretos que descubras pasarán a formar parte de tu historia. ¡Bienvenido a tu nueva vida en **MC-WORLD**!