MC-WORLD / EL ORIGEN

WIKI · TOMO 03



# Cuatro Elementos, razas y subrazas

Biblioteca del jugador

Contenido canon · Edición institucional · 1 de noviembre de 2026

Maquetación independiente · Texto íntegro y consulta en la Wiki

playmcworld.com/wiki

# 1. ¿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.

## 1.1. 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.

### 1.1.1. Espíritu

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.

### 1.1.2. Alma

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.

### 1.1.3. Cuerpo

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.

### 1.1.4. 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.

## 1.2. 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**.

### 1.2.1. Elemento Cuando está activo Cuando está inactivo

**Espíritu** Permite ejercer voluntad La identidad y el en relación con la **propósito** permanecen, identidad y el **propósito**. pero no se manifiesta esa voluntad.

**Alma** Permite la experiencia El ser no experimenta consciente, las conscientemente esas necesidades, los deseos necesidades ni las y la reflexión. emociones procedentes de su **Sombra**.

**Cuerpo** Vincula al ser con su El ser permanece forma física y su desconectado de su interacción material. forma física y puede requerir una manifestación externa o un recipiente.

**Sombra** Mantiene activa la La **historia** permanece, dimensión emocional de pero sus emociones y la **historia** del ser. 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**.

## 1.3. ¿Qué es una raza?

· ␣ ¿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.

## 1.4. ¿Qué es una subraza?

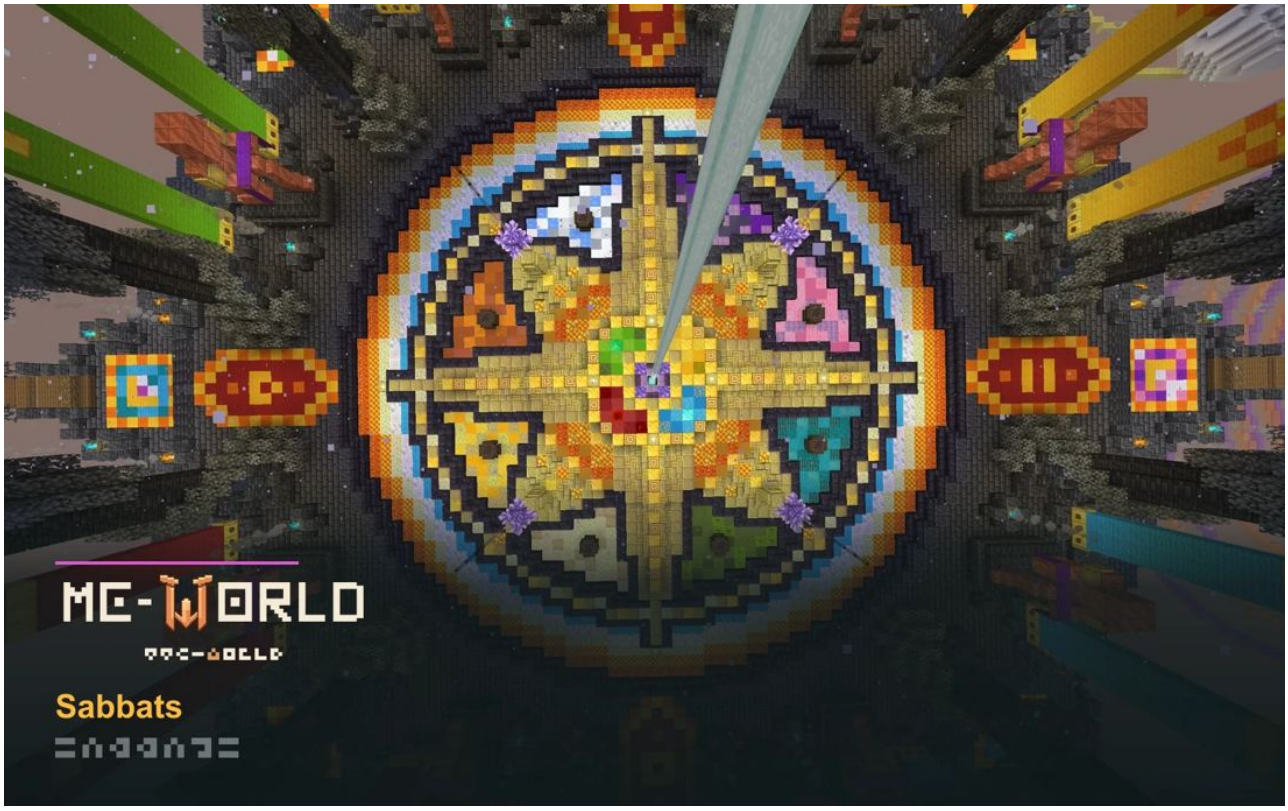
· ␣ ¿Qué es una subraza

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.



Escenario de MC-WORLD · El Origen