MC-WORLD / EL ORIGEN

WIKI · TOMO 05



Mortales

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. 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**.

1.1. Humanos

1.1.1. Dificultad: Básica

1.1.2. 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**.

1.1.3. 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.

1.1.4. 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.

1.2. Enanos

1.2.1. Dificultad: Básica

1.2.2. 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.

1.2.3. 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.

1.2.4. 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**.

1.3. Bestias

1.3.1. 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.

1.3.2. 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.

1.3.3. 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.

1.3.4. 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**.

1.4. Gólems - Máquinas Pensantes

1.4.1. 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.

1.4.2. 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 construidos 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**.

1.4.3. 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 construido 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.

1.4.4. 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.

Humanos



Skin de referencia · Frente y espalda. Accesorios separados.

Enanos



Skin de referencia · Frente y espalda. Accesorios separados.

Bestias



Skin de referencia · Frente y espalda. Accesorios separados.

Golems Maquinas Pensantes



Skin de referencia · Frente y espalda. Accesorios separados.