MC-WORLD / EL ORIGEN

WIKI · TOMO 06



Inferiores

[illegible]

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. 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.

1.1. Demonios

1.1.1. 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**.

1.1.2. 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.

1.1.3. 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 **Metatrona 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**.

1.1.4. 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.

1.1.5. 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.

1.2. Ascendidos

1.2.1. 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.

1.2.2. 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.

1.2.3. 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.

1.2.4. 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.

1.3. Sombras

1.3.1. 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.

1.3.2. 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.

1.3.3. 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**.

1.3.4. 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

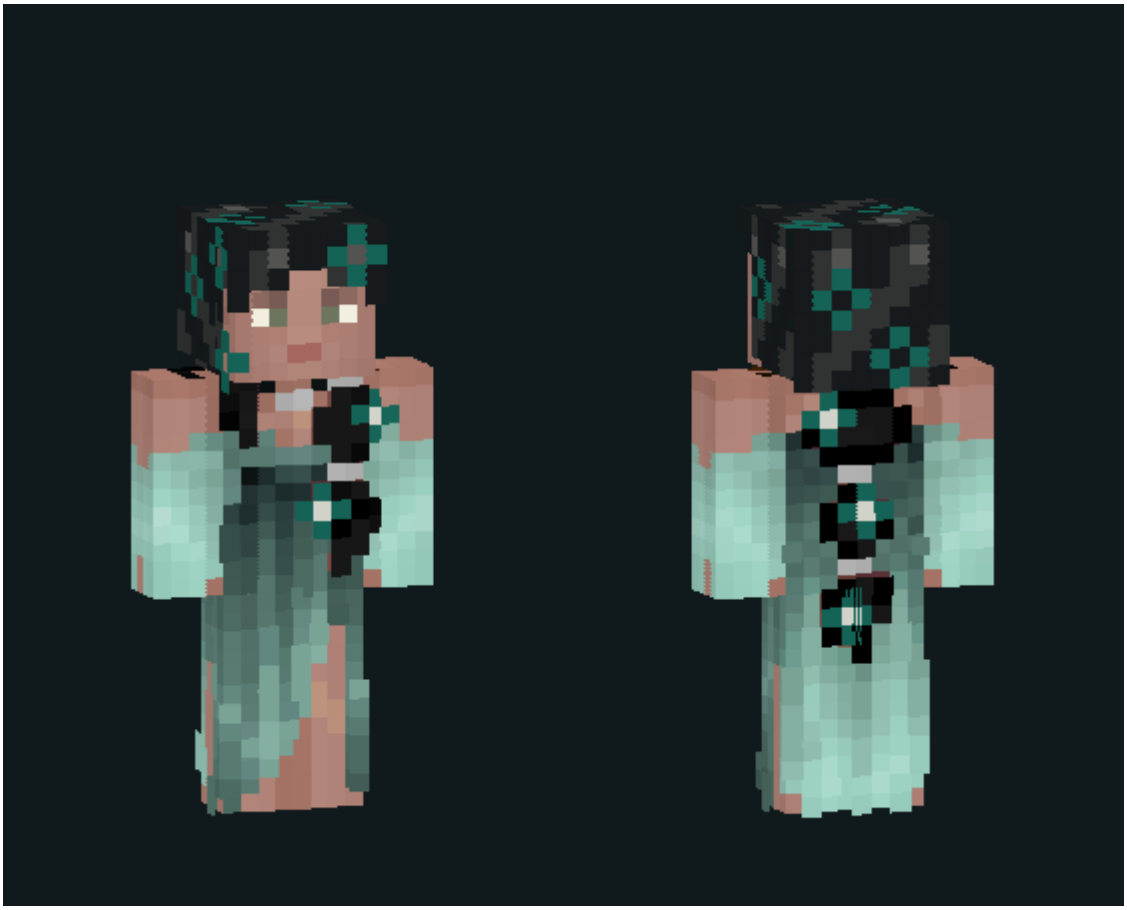
combinación de vibraciones, gruñidos y sonidos imposibles de reproducir para la mayoría de las razas.

Demonios



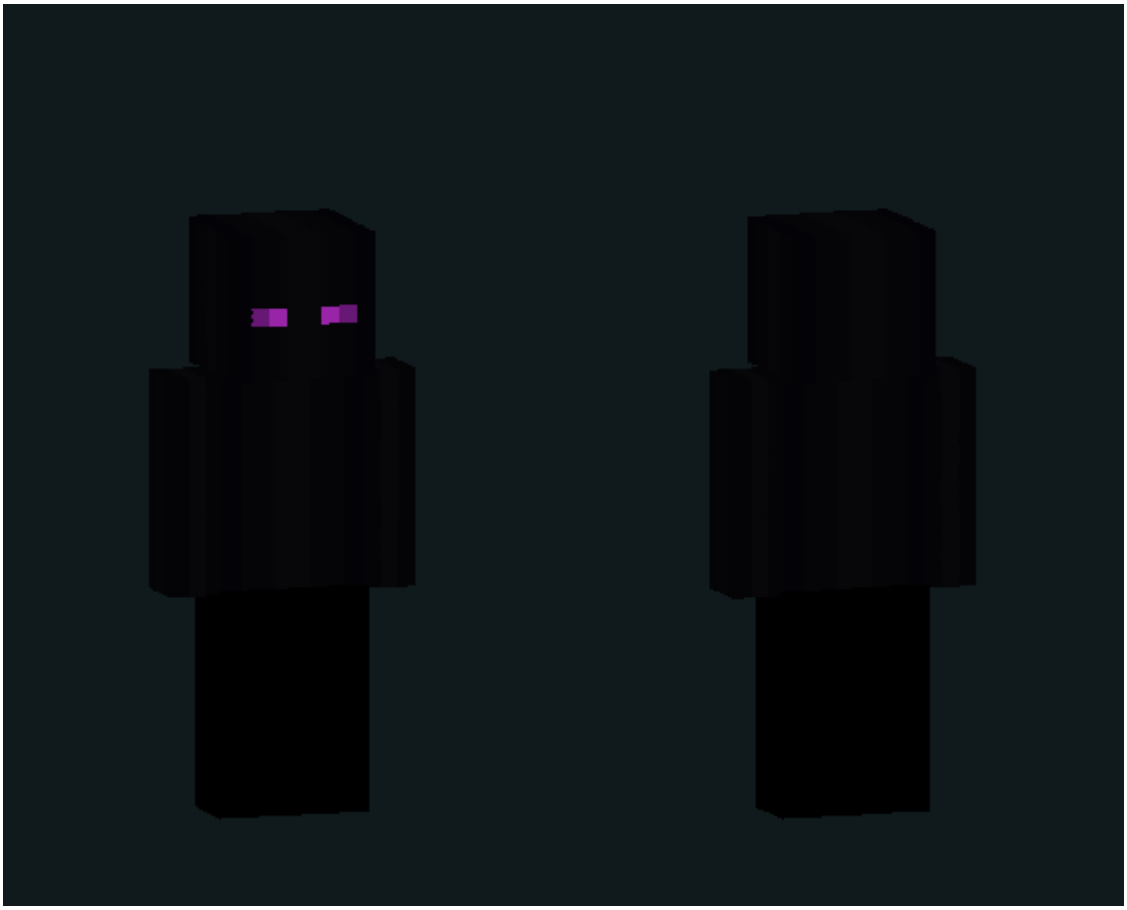
Skin de referencia · Frente y espalda. Accesorios separados.

Ascendidos



Skin de referencia · Frente y espalda. Accesorios separados.

Sombras



Skin de referencia · Frente y espalda. Accesorios separados.