



CAPÍTULO 2

“LA CATEGORÍA”



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Meta.ai - Copyright reserved)



Generalidades

L1P1C2E1



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Meta.ai - Copyright reserved)

“La historia siempre tiene protagonistas”

Aforismo – Jerga kikera



Los forasteros de Jok, un grupo diverso de guerreros y artistas del combate, han llegado a la ciudad de Jinvanados con un propósito común: demostrar su habilidad y valentía en el torneo de gladiadores. Procedentes de las lejanas tierras de Jok, estos guerreros han viajado largas distancias para llegar a la ciudad de Jinvanados, donde se celebrará el torneo más importante del reino. Cada uno de ellos proviene de una de las cinco órdenes legendarias de las tierras de Jok: la orden de la montaña, la orden del viento, la orden del mar, la orden de la lava y la orden del otro mundo. Auntar, el joven vetian, los conoce a todos y comparte con ellos una conexión profunda, ya que todos han sido entrenados por los mismos maestros ancestrales de las tierras de las cinco órdenes. La tierra jokiana, una tierra ancestral al sur de Jinvanados, ha sido durante mucho tiempo un lugar de entrenamiento y crecimiento para los rokarn, guerreros y artistas del combate que han perfeccionado sus habilidades en las formas legendarias del combate.

Auntar, que ha entrenado en esas como en estas tierras desde muy niño, conoce tanto la forma de combate como la sabiduría de las cinco órdenes. Los guardianes de la flama, los guardianes del mar, los guardianes de la montaña, todos han dejado su huella en él, y ahora está listo para demostrar su habilidad en el torneo de gladiadores. La conexión entre Auntar y los forasteros de Jok es más que una simple amistad; es una hermandad forjada en el fuego del entrenamiento y la dedicación. Juntos, están listos para enfrentar cualquier desafío que se les presente en el torneo, y demostrar que son los verdaderos maestros del combate.

Para empezar a crear un personaje (En especial un personaje jugador), se debe elegir la categoría, es la principal decisión que se tomará en toda la historia del juego, por ello es que debe asumirse con cuidado y con mucha calma, se sugiere siempre salvar todas las dudas de cada una de ellas con el desh maestro. Cualquier persona, criatura viviente, animada o que posea un mínimo de voluntad (Es decir, sea un personaje), tiene implícitamente una categoría (O tal vez más de una), algo que la define en sus actividades, algo que define su paso como ser existente por el universo, para lo que es originalmente capaz, por ejemplo criar ganado o pescar o tejer lana o programar en ordenadores o curar animales o simplemente ver televisión en un sofá todo el día, con cualquiera de estas actividades u otras, las

posibilidades son infinitas, cada ser en el universo sea persona o criatura tiene una categoría muy definida de lo que es capaz de hacer, pero en la concepción de Anárkika®™ las categorías de todos estos personajes se reúnen en dos grupos primordiales muy importantes, el primero llamado arkar¹, todos aquellos capaces de desarrollar actividades que no involucren conflicto o combate sino más bien progreso, tranquilidad, arte, construcción, paz, Etc., y rokar², todos aquellos que tienen la avidez innata para el combate, la mente ambiciosa y la capacidad de transformarse en leyenda, generalmente tienden a ser los responsables o culpables de los cambios, los grandes éxitos, las catástrofes, las noticias que vemos u oímos y por supuesto la historia misma. Los arkarn son los más, gente que vemos a diario llenando las calles, gente acostumbrada a la rutina y al trabajo, prescindible individualmente para la historia y muchas veces para el presente, muy comunes y con potencial tan común como ellos mismos, estadísticas, el sustrato firme y común de toda civilización. Los rokarn en cambio son escasos, casi siempre son tan pocos en cada generación que todos son conocidos, son los que sobresalen del resto, son personalidades, aquellos que hacen grandes cosas o terribles, generales de ejércitos, presidentes, líderes, científicos que cambian la historia, grandes héroes de guerra, atletas, grandes criminales, grandes genios, seres fuera de lo común, personas poderosas o misteriosas, los vemos todos los días en los titulares de los periódicos con los títulos confusos como excéntricos, locos, famosos, criminales o renombrados personajes. Si bien son muy pocos, generalmente equivalen a su tiempo y a su época, tienen la capacidad de trascender en la historia y de una u otra forma captan nuestra admiración. Dentro de esta clasificación binaria general se encuentran inmersas nueve categorías, tres son arkarn y no son útiles para el juego puesto que solo el desh maestro las usará para formar el entorno de la aventura, pero seis son rokarn y estas son las que les interesa a los jugadores, ellas son las que cada jugador adoptará para su personaje. Aunque suene que seis categorías disponibles es muy poco, en la modalidad libre, estas categorías se pueden especializar o complementar de formas ilimitadas. Aunque no lo parezca, las categorías no necesariamente existen definidas como tal en una aventura, así que no es para sorprenderse que se le llame brujo a un poltista, soldado a un guerrero, medico a un cientista, chaman a un sacerdote o cualquier forma similar, las categorías son un tecnicismo del juego, pero a veces pueden coincidir y llamar hechicero a un hechicero, solo no se deben tomar conjeturas apresuradas al respecto.

Observaciones: Ø. Versión: 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Tipos de categorías

Arkarn Lyco, campesino y artista

Rokarn Bribón, guerrero, sacerdote, poltista, hechicero y bribón

Elegir categoría

L1P1C2E2



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Meta.ai - Copyright reserved)

“Rokar es rokar”

Aforismo – Jerga kikera

¹ **Arkar.** (Lheidonhan, pronunciación: “Arcar”) (Filonomía) (Sustantivo, adjetivo, plural “Arkarn”) 1. Nombre o forma de denominar a algo o alguien que es completamente necesario como individuo existente inmerso en sus iguales, pero sin valor alguno como individuo aislado.

² **Rokar.** (Lheidonhan, pronunciación: “Rocar”) (Filonomía) (Sustantivo, adjetivo, plural “Rokarn”) 1. Nombre o forma de denominar a algo o alguien que es completamente innecesario como individuo existente inmerso en sus iguales, pero una vez emerge como individuo único es capaz de cambiar el curso de los eventos.



Auntar, el joven vetian, ha recorrido un largo camino para llegar a donde está ahora. A pesar de ser un forastero en Jok, su determinación y esfuerzo le han permitido ganarse un lugar como pupilo del gran maestro Qinmenh de Kami y Benqinh, un legendario maestro de las artes del combate. Desde muy niño, Auntar fue identificado como un talento prometedor y se lo nombró pupilo de las grandes artes del combate en el gran templo del conocimiento de Kurta.

Durante años, entrenó incansablemente, perfeccionando sus habilidades y demostrando su valía en numerosos duelos. Sin embargo, a pesar de su talento y esfuerzo, Auntar nunca pudo ser aceptado por ninguna de las órdenes de Jok. Fue rechazado una y otra vez, hasta que finalmente, el gran maestro Qinmenh le dio una oportunidad. Qinmenh, un maestro sabio y experimentado, vio algo en Auntar que otros no veían.

Le dio una misión: derrotar a su propio demonio del pasado, un enemigo que lo había perseguido durante años. Auntar sabía que esta era su única oportunidad para demostrar su valía y ser aceptado por la orden de la montaña.

Así que viajó hasta el otro lado del mundo, dejando atrás el continente rojo y sus recuerdos dolorosos. Ahora, se encuentra en la ciudad de Jinvanados, listo para demostrar que su pasado ya no existe y que es un guerrero digno de ser aceptado por la orden de la montaña. Con su espíritu indomable y su determinación, Auntar está listo para enfrentar cualquier desafío que se le presente. Está decidido a demostrar que los peleadores de estas tierras no son rivales para la disciplina y el talento de los hombres de Jok. La pregunta es, ¿Podrá superar sus propios demonios y alcanzar su objetivo?

La categoría se elige de forma muy sencilla y personal, pero se debe entender que esta elección es la más importante y debe ser declarada ante el desh maestro o ante todos los jugadores como única vez, de forma irrevocable e irreversible. Esta decisión por ningún motivo o acuerdo puede ser reformulada o replanteada y en el modo prueba no se puede elegir más de una (Esta forma de elección es llamada multicategoría y está disponible en el modo libre). **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Lycó

L1P1C2E2



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Meta.ai - Copyright reserved)

“Todos inician y terminan como lycos”

Aforismo – Jerga kikerá



Sus compañeros de navío deambulan por ahí conspirando y estudiando a sus futuros rivales del torneo, pero no Auntar. Parece confundido, decide salir y caminar por las bellas y pacíficas calles de la ciudad de oro. Siente un extraño vínculo y una escondida melancolía por esta gente, sus costumbres y su acento, entiende levemente el idioma. ¿Cómo no lo haría? Es su propio idioma materno, lo avergüenza, pero de alguna forma lo entenece y le da un profundo calor de hogar. Algo está mal, la duda lo invade, tal vez sus compañeros tienen razón y su origen lo inhabilita para ser un ordario de la orden legendaria de la montaña. Esa posibilidad le llena el corazón de desesperanza y tristeza.

Acaba caminando sin pensar, inmerso en su mente, deambula confundido y choca con los transeúntes, pero son muy amables. Está ebrio de confusión, asustado pensando que si pierde el torneo perderá el sentido de su vida, teme al futuro.

Un robusto daknes lo empuja por accidente y termina cayendo por una escalinata hasta quedar tirado en un oscuro y profundo callejón, un penetrante hedor lo devuelve a la realidad, en la obscuridad parece alguien observarle mostrándole la profundidad del fracaso.

Un lycó³ es un tipo muy peculiar de arkar ya que muchos jugadores aseguran que su existencia es teórica o simplemente nadie puede determinar su existencia ya que casualmente la principal función de un lycó es pasar desapercibido (Imposible de ser notado), si alguien pudiera observarlo como tal ya no podría ser considerado un lycó puesto que de alguna forma ya llamo la atención de alguien, conceptualmente es una teoría técnica, inferior a cualquier otra categoría, ni siquiera un simple campesino en estado de vagabundez o esclavitud es tan simple, solo un lycó puede dar fe de su existencia y solo para sí mismo, eso significa que esta categoría es el eslabón entre la existencia de los personajes como tales y lo inerte, los lycos obviamente no son recomendables para ser jugados por lo expuesto anteriormente, su única función es como un tecnicismo del juego o una leyenda dentro de la aventura para entender la filosofía del sistema. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Campesino

L1P1C2E2



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Meta.ai - Copyright reserved)

“Un rokar es un arkar asustado que se torna violento”

Dogma – Libro dorado sagrado



Auntar queda un buen rato estupefacto mirando el cielo desde la obscuridad, mira a Likhum y Dakhum en el firmamento nocturno y su belleza poco a poco calma sus pensamientos gritantes. Se reincorpora.

³ **Lycó.** (Adición al castellano, pronunciación: “Laico”) (Socionomía, plural “Lycos”) (Sustantivo, adjetivo) 1. Una variación de la palabra castellana “Laico”, se crea como adición para el juego que

significa, alguien sin objetivos o alguien que no es útil para nadie o nada. 2. Una de las nueve categorías del rango juvenil del juego.

Algo más compuesto alcanza la calle de nuevo y deja atrás ese tugurio, algo está roto dentro de él, pero no es necesario ser immaculado para ser un rokar. Llega hasta la taberna de la hospedería que lo acoge, el simpático tabernero amvisi le saludó. Toma asiento en la mesa más alejada y se queda algo más relajado, tal vez el tropezón en el callejón lo hizo reaccionar. Mira con más humildad a todos, al tabernero y sus labores, al mesero y su talento, empieza a recordar las enseñanzas de su maestro. Él siempre le recordaba que el maestro del combate, el rokar debe entender que es muy similar al humilde arkar, ambos cumplen sus tareas con una inusual similitud, el granjero perfecciona su talento para cuidar los cultivos y a los animales domésticos. El carpintero perfecciona el arte de manejar sus herramientas y crear maravillosas piezas de madera. El combatiente perfecciona su manejo de las armas, sean estas sus puños o muy elaboradas piezas de guerra, todos son iguales, todos tienen su función, todos deben entenderse, estudiarse y valorarse.

Tuvo que viajar mucho para empezar a entender a su maestro.

El campesino es el emblema de los arkarn, cumple con las tareas más simples y es casi invisible, sin embargo, es la pieza que pone en funcionamiento a la enorme maquinaria universal, es totalmente necesario para que las civilizaciones funcionen y es la esencia de las sociedades en cualquiera de sus formas imaginables, sus deberes intervienen en la supervivencia de todas las demás categorías y es simplemente el alma de todo lugar. Casi la totalidad de toda población. Sin embargo, su utilidad esta de mano de su número, busca una vida apacible sin mayores cambios o riesgos, evade la confrontación, la gloria o el peligro, esto lo hace inconveniente para usarse como personaje jugador⁴, sin embargo, será la mayoría de los personajes jugadores del desh maestro. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Artista L1P1C2E2



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Meta.ai - Copyright reserved)

“El arte es para el artista, los demás son afortunados espectadores”

Máxima – Circo dorado

Apenas faltan dos días para el torneo, este amanecer parece traer mejor humor al prometedor Auntar, música y bullicio acompaña al amanecer ahí afuera, se levanta y sin ningún preparativo se acerca a ver por la ventana a través de una rendija en la madera de la portezuela que evita que la luz del día entre en su habitación. Lo que ve afuera le dibuja una sonrisa, no había sonreído hace tanto, la música le parece familiar, los colores parecen ser conocidos, un escalofrío le recorre el cuerpo y le causa ternura. Afuera un gran desfile de bailarines y músicos le dan color y sonido al amanecer, parecen miembros de alguna verbena circo. En ese momento Auntar recuerda su niñez y esta sensación. Da dos pasos atrás y cae sentado en su

cama. Su niñez vuelve a su mente con toda claridad, recuerda a su tierna abuela y el muy pequeño en alguna calle similar a esta, antes mucho antes de su viaje de los azurianos, mucho antes del viaje con los jokianos, viendo un grupo similar de coloridos artistas, en esta misma ciudad. Una lágrima se le escurre por la mejilla peluda.

Un artista recoge los detalles más sombríos y en los más alegres de cualquier lugar o tiempo, de cualquier emoción o aventura, lo hace como tonadas armónicas, bailes emotivos, pinceladas precisas, palabras rítmicas, sabores y olores, interpretaciones o simplemente una nueva forma creativa de mostrarlas. Un bien dotado artista aprovecha su talento para acopiar fama y de alguna forma poder, pero sin duda su verdadero objetivo es exteriorizar sus emociones en forma de arte, el artista recoge la alegría de las penas y la tristeza de la algarabía, el arte viene a veces de su interior y a veces del exterior, lo adapta y lo transforma en entretenimiento o en alguna forma perceptible, debe compartirlo, sacarlo de su alma. Esta categoría tampoco es recomendable para personajes jugadores, si bien suena interesante, posee los mismos detrimentos que un campesino ante la búsqueda de la gloria. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Bribón L1P1C2E2



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Meta.ai - Copyright reserved)

“Más vale destreza que fuerza”

Aforismo – Reflexión en los cubiles

Después de estar un buen rato sentado impávido repasando y disfrutando sus recuerdos recuperados, se limpia las lágrimas y entiende las enseñanzas de su maestro, ahora está en paz con su pasado y su presente es claro, ahora debe trabajar en su futuro. Alista su vestuario y equipamiento y sale de la hospedería.

Firme y concentrado se dirige hacia el barrio de los alfareros. Los lugareños miran con curiosidad su indumentaria y armamento del sur, dos formidables sables cuelgan de su cintura. Una extraña armadura lo protege. Una extraña vestidura lo proclama. Llega hasta el formidable coliseo Duralaff en la gran plaza desierta de Duralaff, las historias no mentían, el coliseo es grandioso y está repleto de gentuza curiosa que está expectante a ver que peleadores se inscriben en el torneo de pasado mañana.

Al ver al hombre de Jok, la gente le abre paso, hasta mostrarle el curul donde están un tipo bastante grande inscribiéndose, un fornido daknes con una enorme hacha de guerra en la espalda, tal vez el mismo con el que tropezó, quien sabe. Camina hasta quedar cerca y aguarda a que el tipo termine de inscribirse. Él mira atrás y nota su presencia, le paga unas piezas de metal al hombre del curul y se da la vuelta.

⁴ No es una regla, pero se recomienda que ningún desh maestro permita que sus personajes jugadores lo elijan como su categoría.

Se miran a los ojos uno al otro y el enorme peleador le menciona en su lengua materna que ha matado a muchos felinos como él ya y que no será complicado matar a un bribón más. Auntar le responde muy tranquilo y sabio, que nunca ha enfrentado a un felino bribón con su destreza y talento. Le sugiere que les ruegue a sus dioses del norte para que no le toque el duelo contra él, pues su astucia y velocidad son superiores a la fuerza bruta de un daknes.



Sin duda el más abundante y peculiar tipo de rokarn es el bribón (Abundante a la medida de que los rokarn son muy escasos a veces tan escasos que unos pocos cambian el curso de la historia), ha especializado su cuerpo y sus talentos para poder sortear los peligros y enemigos con agilidad y astucia, actúa con premeditación, alevosía y ventaja, siempre sale bien librado, usa más la maña que la fuerza, sabe cuándo aniquilar y cuando huir, cuando fingir y timar, cuando asaltar y cuando tender una trampa, un bribón tiene de su lado siempre la astucia y una ágil astucia para librar los obstáculos, su poderío nace de romper las reglas, pues para eso fueron hechas, manejan las debilidades de sus enemigos como sus propias fortalezas, para encontrar en ellas su ventaja, se lo encuentra en los tugurios y mercados negros, tratando cosas robadas e interesantes pero también en los elegantes salones y en los imponentes bancos para poder estudiar futuros y jugosos botines, le gusta estar entre gente muy misteriosa y a veces peligrosa pues la curiosidad es su más grande rasgo, acumula todos los tipos de recursos para nunca quedarse cortos de ellos o simplemente para moverlos de un dueño a otro, cualquiera sea la forma de ellos. Su poder es mundano en esencia. Es la primera opción de categoría para los personajes jugadores. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Guerrero

L1P1C2E2



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Meta.ai - Copyright reserved)

“La paz es un armisticio en una eterna guerra”

Cita – Runkar en el concilio rojo



El daknes sonríe y le pone la mano en el hombro, menciona que es muy valiente y simpático para ser un alféñique peludo, que le rogará al dios dorado no enfrentarse a él, más que en el duelo final. Y que aun en ese duelo le causará dolor tener que matar a un valiente contrincante. Retira su mano y se aleja lentamente.

Voltea antes de estar muy lejos y le menciona que su hacha y su fuerza, no han sido detenidas nunca, pero no por su tamaño sino por su potente voluntad de entrenar. “Que la luz de Fhorko te ilumine hasta ese día” susurra para él, aunque nadie le oye y se aleja.



La segunda categoría es sublime en esencia y muy sencilla en estructura. El guerrero es un personaje que basa su poder en la potencia de su musculatura, la buena salud, la mente clara, la voluntad metálica, la pureza de las

emociones y objetivos, la delicadeza del honor, la rectitud de las acciones o la incólume disciplina sea cual fuere el objetivo y el duro entrenamiento, manejo y tácticas de combate para acción y batalla en general, depende de su valor pero también de la comunión con sus emociones y espíritu, posee una exuberante gama de emociones puras y admirables (Tal vez más que cualquier otra categoría), siempre está presto y listo para la violencia y el combate, prefieren resolver los problemas con la velocidad y la radicalidad de ellos (Aunque es una solución más salvaje y menos civilizada, en resumidas cuentas es más corta y fácil en costos de vidas y sufrimiento, simple matemática guerrera), disfruta comandar ejércitos o dirigir ataques concretos muy audaces, siempre está fanfarroneando de su poder, aptitudes para los deportes y proezas físicas y coraje. Aunque también puede ser un personaje digno de admiración total, jamás da un paso atrás y su fuerza física va de la mano de su extremo valor, le encanta el entrenamiento de cualquier forma bélica con armas o sin ellas, un guerrero es una persona habitualmente involucrada en la guerra o conflictos violentos o instigador a iniciarlos o muy probablemente terminarlos, la paz lo confunde un poco. Su poder es mundano en esencia. Es la segunda opción de categoría para los personajes jugadores. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Sacerdote

L1P1C2E2



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Meta.ai - Copyright reserved)

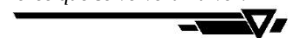
“Todo es voluntad de los dioses”

Dogma – Libro azul



Auntar se queda mirando la silueta del enorme daknes alejándose de ahí, vuelca al curul del encargado de las inscripciones, le dice que quiere inscribirse y que necesita pelear en el torneo. El tipo sonríe y le comenta que debe pagar dos piezas de cobre para entrar al torneo y que eso será suficiente para pelear en él. Auntar reniega y se lamenta haber olvidado que en estas tierras todo se paga, incluso el honor del combate. Agradece y se aleja prometiéndole volver, el tipo le recuerda que los cupos están limitados. Auntar se aleja presuroso a buscar dinero, tal vez los comerciantes del Musaqi puedan ayudarle con esto.

Caminando hacia el puerto pasa en frente de un viejo templo de Fhorko, una voz familiar grita su nombre muy gentilmente. Voltea y mira a un solhuk muy viejo, parece haberlo reconocido. Se acerca y sonríe, es Tarmolu un viejo amigo de su familia. Auntar lo abraza y le demuestra la felicidad de la coincidencia, Tarmolu le menciona que sabía que esto pasaría y estaba pendiente a verlo, después de abrazarlo, le dice que los dioses, en especial el gran dorado, lo estarán viendo en las arenas de Duralaff y que él debe cumplir su misión para ayudarle, le entrega un par de monedas de cobre y le ruega que entre a su templo y rece un momento a Fhorko para que le asista el día del combate. Auntar asiente y reza agradecido al gran dios del día. El día apenas empieza y la felicidad rellena el corazón de Auntar, ver al viejo solhuk Tarmolu ha sido magnífico. Se aleja del templo y le promete volver para agradecerle, Tarmolu también cree que se volverán a ver.



Un sacerdote es un devoto personaje que ha dedicado su vida a honrar y respetar a los dioses (Sea cual fuere la jurisdicción de ellos, su forma o su tendencia, merecen ser amados y respetados por el solo hecho de ser dioses, entidades superiores, a veces una sola que engloba toda su religiosidad o fe, a veces sin forma definida o clara como la naturaleza o el universo o a veces simplemente la fe como tal), se ha convertido en el representante del poder divino de ellos, es un emblemático ser rodeado de poder divino y milagros, valiente y decidido siempre está en pos de las misiones o cruzadas encomendadas por los dioses, es un orador y fanático de ellos, de sus mandamientos, de sus reliquias, de sus rituales, de sus ceremonias y sacramentos, de sus devotos y feligreses, de sus avatares y profetas, de la religión que circunda a cada dios en general. Les reza y ora todo el tiempo o de alguna forma. Encomienda, justifica y agradece todo cuanto le ocurre u ocurre y la fidelidad a las deidades lo transforma en un poderoso canal del poder divino, usa el poder y las capacidades otorgadas por las deidades para hacer respetar su palabra, para inspirar amor y temor en los feligreses, proteger a los fieles y castigar a los impíos, un sacerdote es un fanático de sus creencias o las deidades y sus religiones y es de ellas que obtiene su verdadero poder ilimitado. Su poder es místico en esencia. Es la tercera opción de categoría para los personajes jugadores. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Politista

L1P1C2E2



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Meta.ai - Copyright reserved)

“El universo tiene un fin, mi muerte”

Cita – Jimay el talentoso

Apresura su inscripción y termina todo el papeleo, al retirarse un elegante amvisi sigue después de él, apenas cruzaron miradas, pero Auntar sintió un extraño ser eco de su mente, como si alguien hubiera husmeado en su alma, apenas cruzó miradas con el amvisi, pero fue suficiente para sentir que éste invadió su alma. Su maestro le habló de este extraño poder y entrenó mucho para poder hacerle frente pero ahora sin el maestro y en frente de estas extrañas habilidades, Auntar parece sentir que el entrenamiento y el valor no serán suficientes. Se aleja algo consternado por el profundo miedo que sintió.

Un politista es un temible dominador de la mente, un metalista, un manipulador de objetos y los poderes infinitos atrapados en su propia mente, ensimismado y vanidoso de alguna forma, ser que no le temen a nada más que la vergüenza de perder su poder o de no dar la talla para rebasar el obstáculo, contrala su mente como un arma muy precisa y controla la mente de sus débiles oponentes como herramientas a su servicio, temible y silencioso. A veces lo hace dirigiendo y halando elocuentemente, ha nacido para ser líder o guiar, para gobernar o para controlar, liberador o tirano quien sabe, manipular es en esencia su objetivo. Su poder es místico en esencia. Es la cuarta opción de categoría para los personajes jugadores. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Hechicero

L1P1C2E2



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Meta.ai - Copyright reserved)

“El mundo es una máquina y la magia su combustible”

Aforismo – Reflexión popular de hechiceros

Auntar sabe que su destino tiene adversarios muy complicados, deambula por la ciudad dorada pensando en ello.

Un llamativo letrado lo lleva a notar un establecimiento, “Aliento de maná” se llama el extraño bazar, entra en él y una anciana amvisi muy elegante lo recibe, comentan los pormenores de su predicamento y ella termina riéndose muy disimuladamente al tener un cliente sin dinero ni esperanzas. Ella lo convence de que un extraño medallón puede ayudarlo en el torneo contra sus futuros y extraños enemigos pero que necesita más que buenos modales para adquirirlo, el suplica por una solución, asegura que debe haber alguna. Ella medita y le aclara que si la hay. Sonríe nuevamente y le dice que, si él hace algo por ella, el medallón será suyo. Hace un ademán y de la palma de su mano un brillante rostro emerge. “Necesito que busques a este amvisi en la ciudad y le robes algo para mí”, increpa. Asustado por el evento da un paso atrás, pero termina aceptando, no queda mucho tiempo y sabe que no tiene muchas opciones. La elegante amvisi le explica con mucho detalle que debe robar, se trata de un frasco muy bien cerrado y muy delicado de vidrio muy fino, dentro deberá contener un líquido azul y una etiqueta que mencione la palabra “Trueno”. Auntar algo confundido pregunta si debe matarlo, pero ella se ríe y le dice que no es eso necesario, él es amigo de ella, sin embargo, el robo es inevitable. Ambos aceptan el trato con un apretón de manos y Auntar sale del establecimiento.

Un hechicero es un poderoso usuario de la magia, la convoca para desencadenar constructivos y destructivos efectos sobre sus aliados y enemigos. Puede blandirla como un arma, usarla como armadura, la recolecta estudiando u observándola en plena acción, entiende sus reglas y denominaciones, es ceremonioso como ella y lleva en el alma su semántica. Entiende que ella es el universo y que a ella se le deba todo lo que funciona, como el silencioso e invisible combustible de la realidad, puede anticipar su forma de obtenerla, pero sin duda su estudio y talento esta agobiado por el poder de la magia en todas sus formas y de lo finalmente misterioso de ella. Usar magia a través de hechizos y sortilegios le da su poder y puede ser peligroso, pero sin duda es el verdadero camino al único y relevante poder. Su poder es místico en esencia. Es la quinta opción de categoría para los personajes jugadores. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Cientista

L1P1C2E2



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Meta.ai - Copyright reserved)

“La pregunta correcta es tan útil como la respuesta correcta”

Aforismo – Jerga cientista



Invierte toda la tarde buscando y preguntando por el tipo, casi a punto de rendirse un pequeño zemoni le comenta que conoce al tipo, que si le paga podrá llevarlo a él. Él le comenta que no tiene dinero y que no puede conseguirlo, ese es su problema. Por accidente menciona el bazar de la hechicera, apenado esta por alejarse entendiendo que el zemoni no le dará información si no recibe algo a cambio. El zemoni lo detiene y le pregunta si puede robar algo del tipo al que busca o de la hechicera y puede obsequiárselo, a cambio le dará la información que busca, pero deberá prometérselo. Le comenta que el tipo posee todo tipo de pociones muy poderosas y peligrosas.

Auntar le aclara que su honor es inquebrantable, que si se lo promete lo hará, hacen el trato y le promete traer algo del tipo al que busca, no le robara a la bruja del bazar.

El zemoni le cuenta donde puede encontrarlo, pero le advierte que el tipo es muy peligroso, nunca sale de su caserón y que se cuentan cosas muy horribles de lo que pasa a dentro, se dice que él se alimenta de personas y que usa sus entrañas para hacer brujería. Si logra atrapar a Auntar como intruso con seguridad no sobrevivirá. Auntar parece algo asustado, pero no lo demuestra, sale inmediatamente a la mansión esa.



Un cientista es calculador y temerario personaje, su afable apariencia puede confundir al respecto del poder que puede manipular o conseguir, suele tener cada suceso controlado previamente, no duda en sus cometidos ni se rinde en sus metas. Su creatividad, intelecto y observación le permite resolver cada objetivo o conflicto con ciencia y ella le permite elaborar prototipos insuperables, cada uno más impresionante que el anterior. Un cientista ve oportunidad en los problemas y ve un prototipo en las soluciones. Su ilimitado intelecto puede llevarlo a resolver el peor de los obstáculos y a veces causar el más drástico de los cambios, realmente no existe un límite para sus capacidades. Estos prototipos pueden ser aliados, armas o simplemente la muestra final de su poder o del poder que desean desencadenar o anular. Su poder es mundano en esencia. Es la sexta y última opción de categoría para los personajes jugadores. **Observaciones:** Ø.
Versión: 1.0 (Anárkika®™ 010712015).