



CAPÍTULO 3

“LAS CARACTERÍSTICAS”



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



Generalidades

L1P1C3E1



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

“La perseverancia conquista la excelencia”

Aforismo – Jerga kikera



Auntar llega a la mansión que el pequeño zemoni le describió. Esta muy alejada del bullicio y rodeada de un alto paredón que la hace inexpugnable, es vieja y oscura, maltrecha y decolorada. Está en un barrio muy elegante de la ciudad dorada, el barrio de las coronas, lugar donde vive la gente muy rica, pero es la excepción de opulencia y elegancia. El lugar es muy silencioso y muy siniestro. No será complicado meterse en ella.

El forastero de Jok se acerca a la puerta principal y no parece complicado forzarla, pero es de madera y metal, tal vez sea mejor trepar el muro piensa para sí, merodea el alrededor hasta que encuentra un lugar en el muro que esta algo derruido y puede servir como entrada. Requerirá algo de talento ya que el muro es alto y liso. Auntar es ágil y fuerte, no deberá ser complicado.

Varios fiascos e intentos después Auntar acaba dándose cuenta que es imposible y se rinde. El que haya construido este muro, sabía muy bien cómo hacerlo.



Las características son los puntajes que más definen al personaje después de la categoría, es decir, son los puntajes característicos de los personajes, estos definirán cuan fuertes son, cuan saludables están, cuanta coordinación poseen, cuan perspicaces y astutos son, cuan cultos y educados, cuan interesantes y carismáticos se ven, cuan vitales y llenos de energía están, cuan ágiles y veloces son, cuan valientes y motivados están, que tan alta es su autoestima, que tan activos y dinámicos son y que tan coordinados con sus sentidos están. Las características poseen puntajes iniciales que oscilan entre uno y cien, los personajes podrán elevar estos puntajes sin restricción alguna conforme avanzan y ascienden de nivel, mientras más alto sea el puntaje más poderoso será el personaje. Las características son puntajes que otorgan un sinnúmero de ventajas, pero también determinan como se debe interpretar al personaje, por ejemplo, un personaje con mucha sabiduría podrá hacer cosas sorprendentes con ella, pero también deberá interpretarla en las acciones que decida hacer para guardar la coherencia. Las características se dividen en dos pares de grandes grupos: Primarias: Características que denotan la forma de personificar o interpretar el personaje de forma directa o prioritaria. Secundarias: Características que denotan la forma de interpretar los personajes de forma secundaria o en respuesta a las circunstancias o el entorno. Somáticas o físicas: De origen tangible, evidente y de interpretación física. Psicológicas o mentales: De origen intangible, perceptible, pero por análisis y de interpretación intelectual. Las características también afectan el puntaje de ataque y el puntaje de defensa en función al valor actual de cada una, permiten portar y

soportar armamento y realizar acciones descritas con más o menos dificultad. Para ello es importante controlar su puntaje inicial y actual (En el modo libre las características dan origen a un sinnúmero de otras acciones estándares como las acciones simples o complejas, permiten soportar proficiencias, habilidades o inventario y muchas cosas más). **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Características

Fuerza	Característica primaria	Característica somática o física
Constitución	Característica primaria	Característica somática o física
Destreza	Característica primaria	Característica somática o física
Inteligencia	Característica primaria	Característica psicológica o mental
Sabiduría	Característica primaria	Característica psicológica o mental
Carisma	Característica primaria	Característica psicológica o mental
Energía	Característica secundaria	Característica somática o física
Moral	Característica secundaria	Característica psicológica o mental
Movilidad	Característica secundaria	Característica somática o física
Vanidad	Característica secundaria	Característica psicológica o mental
Lividez	Característica secundaria	Característica somática o física
Acertividad	Característica secundaria	Característica psicológica o mental

Fuerza

L1P1C3E2



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

“Nunca eres lo suficientemente fuerte”

Aforismo – Jerga kikera



El vetian decide ir a la puerta principal y forzarla. Será más desprolijo, pero no hay mucha gente por estos lares y no hay cuadrillas de guardias. Debería ser sencillo piensa.

Se acerca a la puerta principal y con ayuda de su thaka (Sable mediano recto o sable jokiano), intenta forcejear el viejo cerrojo de hierro. “Creo que dañarás ese fino sable”, escucha súbitamente y de un asustado salto se aleja de la puerta, dejando caer el sable y volteando para encontrar un guiñapo amvisi en su espalda. La luz del gran Fhorko está detrás del curioso e intruso amvisi, así que no logra ver más que la silueta de él. Auntar le vocifera furioso que se largue, pero el amvisi insiste que no lo logrará usando ese método. Auntar estalla en furia y recogiendo su sable, continua el forcejeo, el amvisi le susurra que apalancar la puerta con la hoja solo la daña, sin embargo, puede lograr un mejor resultado si apalanca la tranca del interior por la rendija del medio. Auntar se detiene y pensándolo por un segundo decide seguir el consejo del intruso. La idea funciona y abre la puerta con mucha facilidad. “La fuerza es muy escurridiza pero omnipresente” le susurra el curioso mientras se aleja. Auntar le agradece y se dispone a entrar. Sin embargo, mientras se aleja el amvisi le menciona que adentro la fuerza no será de utilidad con las trampas del dueño de la mansión. Auntar

se detiene y le pregunta como él puede saber de tales trampas, a lo que el amvisi entrometido responde que él a veces sortea esas trampas también. La respuesta es desconcertante pero no tiene tiempo para pedir explicaciones. Le ruega que le comenté de las trampas.



La fuerza es una característica muy fácil de visualizar, su puntaje denota el poderío muscular de un personaje y de forma indirecta su brutalidad y su buena salud motriz. Un buen puntaje en fuerza siempre es muy útil, a diferencia de las otras once características, la fuerza puede hacerse notar por sí sola en el momento de demostrar la potencia muscular o al hacer aspavientos con armas que son muy pesadas, por ejemplo, es decir, es el nivel de efectividad muscular ejerciendo una cantidad de fuerza en contra de otra fuerza externa contraria y ajena al personaje, además de medir la resistencia de la fibra o componente básico muscular de la criatura o persona.

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

Constitución

L1P1C3E3



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

“Mente sana en cuerpo sano”

Refrán – Cultura popular



El curioso se presenta con el nombre de Jim que es el nombre de pila de Jimay de Joray y Karliu. Le cuenta que el jardín que rodea la mansión tienen innumerables, poderosas y letales trampas, la mejor forma de llegar a la mansión es meterse de un salto en la enorme alberca desde el rincón del muro, aguantar la respiración mientras se nada hasta el otro extremo, eso requerirá buen estado físico, pues si la cabeza emerge, la muerte es lo primero que verá. Auntar no se asusta con la descripción, está listo para ir por la alberca esa.



La constitución es el verdadero sinónimo de la buena salud, el puntaje de constitución mensura el estado de salud actual de un personaje contemplando todos los aspectos autónomos, el estado de los aparatos y sistemas, reflejando el buen descanso y la buena alimentación, la constitución en pocas palabras es el puntaje que determina en que tan buenas condiciones se encuentran los órganos, sistemas, aparatos de la anatomía y fisiología de un personaje, que tan resistentes son sus tejidos (Excepto el muscular) que tan buenas son sus defensas, que tan bueno es el metabolismo transformando los recursos externos en materia prima interna y energía, que tan buena es la sincronización de los órganos (Excepto el sistema nervioso), que tantos recursos se tienen para el normal desarrollo y la subsistencia cotidiana, que tan fácil es librarse o derrotar a las enfermedades o simplemente que tan buena salud se tiene de verdad, en resumen, es la característica que mide

nuestra resistencia cotidiana para vivir. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Destreza

L1P1C3E4



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

“Más vale maña que fuerza”

Refrán – Cultura popular



Antes de partir, se despide presuroso y agradecido del amvisi. El amvisi responde y se aleja amablemente. Se mete con sigilo a la mansión después de cerrar la puerta de nuevo. El jardín es majestuoso o al menos lo debió ser en algún tiempo atrás, ahora está muy descuidado. Llega hasta la alberca y como era de esperar, es oscura, verdosa y apesetosa. Sin pensarlo dos veces se lanza a ella, pero adentro se da cuenta que no será fácil sortearla, debajo tiene peligrosas cuchillas que aparecen por doquier. Aguantando la respiración avanza entre ellas hasta llegar al otro lado.



La destreza es la coordinación de los músculos no autónomos con el sistema nervioso y la consciencia de cualquier personaje o criatura, es decir, la coordinación y la exactitud de los movimientos con respecto a la voluntad de lo que se quiere hacer y el entorno, generalmente manifestada en las extremidades o apéndices, pero en realidad engloba la eficiencia de cualquier movimiento que no sea reflejo o automático, la destreza refleja también la capacidad de hacer estos movimientos con armonía, ritmo, precisión, elegancia, suavidad y delicadeza, es el perfecto suplemento de la fuerza pues se puede llegar al mismo resultado con un diestro movimiento que con un gran esfuerzo. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Inteligencia

L1P1C3E5



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

“La inteligencia es algo que se sospecha con certeza y se nota con duda”
Aforismo – Jerga kikera

Tremenda sorpresa se lleva al emerger a salvo en el otro extremo, sentado y aplaudiendo por la reciente hazaña está el curioso amvisi de hace un momento, Auntar está apunto de interrogarlo, pero se da cuenta que el amvisi es el dueño de la mansión, Fhorko ya no está detrás de él y ahora lo ve con claridad, un escalofrío recorre su espalda. El amvisi le menciona que a estas alturas ya debe saber la gravedad de la situación.

La inteligencia es una característica muy simbólica, ella representa la perspicacia y la astucia de los personajes, la rapidez mental y los talentos más deslumbrantes de una persona, denota la lucidez, la peculiaridad y la noción misma de la existencia de cada uno de los individuos para sí en entendimiento relativo de sus entornos. Toda acción consciente (Si bien la inteligencia también representa a las acciones subconsciente e inconscientes, ellas son tratadas con acertividad) que englobe captar, crear, aprender o entender, está determinada en su calidad directamente con el puntaje de inteligencia, además del dominio lingüístico y los idiomas. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Sabiduría

L1P1C3E6



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

“Sabio es considerar no serlo jamás”
Aforismo – Jerga kikera

Jim se acerca al borde de la alberca y se acurruca muy afablemente, le susurra que será muy sabio de su parte si evita la violencia y responde algunas preguntas. No será muy complicado anular a este tipo, piensa Auntar, pero mejor no arriesgarse, prefiere escuchar las preguntas, por el momento, si las cosas se complican, tendrá que someter al adinerado dueño de la mansión.

La sabiduría es una característica muy útil pues ella administra el conocimiento trivial y la experiencia del personaje para transformarlos en datos útiles, conceptos aplicables y referencias prácticas para el normal desenvolvimiento cotidiano, por ejemplo: El hecho de poder estimar el riesgo de alguna situación es el producto de un grupo de teorías sustentadas por la recolección directa o indirecta de experiencia que con ligeras modificaciones y actualizaciones y con ayuda de nueva información recolectada por los sentidos, puede darnos un prejuicio más o menos cercano a la realidad de lo que podría pasar, es donde la experiencia y el conocimiento se convierten en sabiduría. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Carisma

L1P1C3E7



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

“La atracción hacia alguien no es culpa de uno”

Aforismo – Jerga kikera



Jim se yergue nuevamente y le comenta que lo siga mientras avanza dándole la espalda, Auntar podría atacar a traición ahora y acabar con el problema, pero su entrenamiento lo prohíbe, Jimay no es un enemigo y lamentablemente no será Auntar quien lo ataque a traición, además no parece mal tipo.



El carisma es una representación directa del magnetismo personal que cualquier ser genera en los demás personajes, el carisma además manifiesta la forma en la que la presencia de alguien perturba las acciones de los demás, positiva o negativamente, es decir, a diferencia de las anteriores cinco características ya estudiadas, el carisma es una característica que interactúa con otros individuos de forma subyacente y no se encierra en sí misma o en el entorno inanimado o inerte. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Energía

L1P1C3E8



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

“No se está muerto hasta que se esté muerto”

Aforismo – Jerga kikera



Sé que estás pensando, que te detiene para aturdirme y continuar con tus planes, pero si aún no lo has hecho, aplaudo tu sabiduría o disfruto tu cobardía, sin embargo, debo decirte que es inútil tratar de dejarme inconsciente, puesto que soy un rival duro de derrotar. Le advierte muy gentilmente mientras camina hacia el interior de la mansión dándole la espalda. El lugar es un elegante y amplio basurero, seguramente alguna vez fue un hermoso salón.



La energía es la característica que más fluctúa (Varia su puntaje actual sin afectar a su máximo real), esta reserva de vitalidad y recursos es el excedente de vida o recursos vitales que tiene cada personaje, esta reserva de recursos variados, se mantiene estática mientras el personaje no se sobre esfuerce o sea agredido por el entorno u otros personajes, es decir, cuando las condiciones rutinarias son normales, la energía no disminuye pues el personaje usa los recursos normales de constitución pero cuando algo del entorno u otro personaje daña el normal funcionamiento físico, fisiológico, psicológico o somático del personaje en sí, es cuando la energía disminuye, cediendo la cantidad adecuada de recursos a constitución para reparar y compensar el daño sufrido sin afectar permanentemente la integridad del personaje, si es que el daño o agresión es muy fuerte y sobrepasa las capacidades de la energía, puede llevar al personaje a un estado precario o peor aún a un estado moribundo, coma o colapso con un choque del sistema en general, si el daño fuera excesivo simplemente la energía no podría compensar el daño recibido, dando como resultado la muerte del personaje, si el daño recibido es igual a la energía, esta absorberá el daño y mandará al personaje a un estado moribundo o coma pero no muy peligroso, si la víctima es auxiliada apropiadamente, después de un descanso adecuado, alimentación o tratamiento con medicinas o profesionales, la energía se recargará y no dejará secuelas permanentes en el personaje, solo malos recuerdos y algunas cicatrices por ejemplo. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Moral

L1P1C3E9



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

“El valor es irracional, la admiración es irracional, el valor es admirable”

Aforismo – Jerga kikera

Auntar decide continuar pacíficamente mientras avanza, no logra contener las ansias de preguntarle por qué vive en un tugurio así, a lo que Jim responde que es inevitable, está muy ocupado persiguiendo un propósito más importante que la comodidad o la elegancia. Auntar le pregunta cuál es ese propósito, pero Jim solo responde que debe concentrarse en su trabajo puesto que es lo único importante, hace una pausa en su discurso y su caminata y meditabundo reanuda con voz suave y entrecortada, mencionando que las dos personas más importantes para él, dependen de ello. De ahí en adelante todo es silencio incómodo, Auntar siente que el hombre está loco o simplemente muy trastornado por alguna forma de dolor.

La moral es la puntuación de características más interesante pues domina dos espectros de actitud de cualquier personaje, es la medida de la motivación para realizar las cosas y al mismo tiempo es el valor o la valentía para no retroceder en momentos aciagos, se podría decir que moral es la puntuación que lleva a los personajes a hacer las cosas más sublimes e imposibles, las más atrevidas y tontas, las más horribles y egoístas, en resumen, moral es el combustible de la aventura, las relaciones inter personales, el odio y el amor, la intensidad con que se pelea o la pasión con que se anhela, es el nido de las más puras y animales emociones. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Movilidad

L1P1C3E10



INFINITY industries®™ (Copyright reserved)

“En la tardanza está el peligro”

Aforismo – Jerga kikera

Llegan hasta un pasillo y Jim le menciona que este pasillo es su trampa más letal y que debe cruzar rápido imitando sus pasos y velocidad. Auntar sonríe y piensa que el tipo este no será rival para su agilidad y su entrenamiento. Sin embargo, se lleva una sorpresa al notar sus ágiles movimientos. Ambos llegan al otro extremo, pero Auntar nunca admitirá que le costó mucho llevar el paso y que en cierto momento sintió que el dios de la obscuridad susurro su nombre en su oído.

La movilidad es la velocidad con que una criatura mueve cada uno de sus músculos y la velocidad con que responden sus reflejos y todos los mecanismos autónomos, la movilidad determina que tan rápido corremos, que tan lejos o alto saltamos, que tan elaborados son nuestros movimientos, o simplemente que tan ágiles somos. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Vanidad

L1P1C3E11



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

“Nadie quiere a alguien que no se quiere”

Aforismo – Jerga kikera

Lividez¹

L1P1C3E12



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

“Descansarás cuando mueras”

Aforismo – Jerga kikera

Al fin llegan a su gran salón o lo que sea que sea este lugar, Auntar cruza las puertas del fondo del pasillo para terminar anonadado viendo las miles y miles de pociones que posee este tipo, de todos tamaños y colores, todas en alguna forma de orden o acomodo, etiquetadas y regadas por todo ello y en todo mueble. La luz es precaria y el olor horrible y pesado. En el centro del salón hay dos enormes mesas de mármol y dos cuerpos cubiertos con sábanas sobre ellas. Auntar está algo confundido y furioso interroga al tipo al respecto de esos cadáveres. Jim explica que su esposa e hija murieron por su culpa, pero que en las traerá de vuelta cuando termine de preparar su poción, para resucitarlas, solo el posee la voluntad y el intelecto para ello. Cuando lo menciona no se oye muy cuerdo.

Auntar ha oído de magia que devuelve la vida, pero en las historias esta vida no es como la que se conoce, ha oído de dioses que devuelven la vida, pero estos no lo hacen a menudo, ha oído de poderosos brujos que juegan con la muerte haciendo soldados de ella, pero esos soldados no son más personas. Lo que sea que este desquiciado quiera lograr, seguro será horripilante. Furioso le grita que la muerte es el último enemigo y que no se puede derrotar.

Jim con una voz algo cortada y con un nudo en la garganta le responde que la muerte es solo un descanso muy largo, que casi nadie sabe cómo despertar de él, pero que está a punto de descifrar como lograrlo.

La vanidad es la característica que auto sustenta al personaje protegiéndole del entorno social con la autoestima y el egoísmo, se podría decir que es la característica que se encarga de uno mismo, genera el recelo por uno mismo y la propiedad de uno mismo, es básicamente el amor propio y la sobreestima que impulsa a mejorar y a sobrellevar los retos y obstáculos. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

La lividez es una característica complementaria de constitución, si esta determina cuanto tiempo podemos estar en actividad rigurosa, la lividez determina cuanto tiempo necesitamos para descansar, es nuestra capacidad innata de necesitar descanso para poder reponer las fuerzas y poder descansar nuestra parte consciente, recuperar nuestras habilidades y poderes diarios, los más simples y los más excelsos. La mayoría del tiempo es un descanso muy trivial que posiblemente no necesite restablecer nada muy fuera de lo común, pero a veces la lividez restaura casi completamente a los personajes, por ejemplo, los elementos, la energía, los poderes, Etc. De una forma muy llevadera determina la longevidad del personaje pues cuida que las restauraciones no se distorsionen con el tiempo. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

¹ **Lividez.** (Adición al castellano, pronunciación: “Lividez”) (Filonomía) (Sustantivo) **1.** Recurso idiomático para determinar la capacidad de restaurar completamente los recursos y las fuerzas de alguien ante el agotamiento de estas.

Acertividad²

L1P1C3E13



INFINITY industries®™ (Copyright reserved)

“Eficacia y eficiencia, los dos extremos de la inalcanzable perfección, por eso es inalcanzable”

Aforismo – Jerga kikera



Auntar sabe que está ante un tipo insano, merodea ágilmente por el salón hasta que encuentra la botella con la etiqueta de trueno en ella, la toma muy sigilosamente y toma una más al azar, Jim no parece notarlo mientras discurrese sinsentidos trabajando alrededor de los cadáveres. Auntar tiene lo que busca, poco a poco se acerca a la puerta y una vez ahí, sale corriendo como alma que lleva el diablo, haciendo todo lo que hizo para entrar, pero en sentido contrario.



La acertividad es la característica que domina los razonamientos más inconscientes y subjetivos de un personaje, son cálculos y procesos que no se pueden enmarcar dentro de la inteligencia pues están libres del albedrío y son procesos del intelecto desarrollados a muy bajo nivel, desencadenados por el sujeto y sus sentidos a través de cierto entorno o circunstancias para lograr cierto cometido u objetivo, como cuando se practica con el arco frente a una diana, pareciera una acción muy sencilla pero la acertividad debe controlar cientos de procesos que un personaje asocia como entrenamiento con el arco, se debe enfocar la diana, regular la visión, la intensidad de la luz, ponerse en una postura adecuada tensando todos los músculos del cuerpo a una determinada longitud, tensar la cuerda progresivamente nunca menos ni más, alinear la punta de la flecha con el objetivo máximo y el rabo de la saeta, detener el tensado de la cuerda y el arco mismo, contener la respiración para evitar variaciones o movimientos inesperados, calcular el viento con el tacto en los dedos y las mejillas, calcular la parábola del tiro teniendo en cuenta la potencia y el alcance del arco, calcular la humedad del ambiente y en un movimiento muy sutil, soltar la flecha, inclusive se puede tener una visión imaginaria de cómo será el tiro exitoso y como serán los posibles fracasos, desde los más triviales hasta los más increíbles, todo estos cálculos parecen muy exagerados o muy sutiles pero existen y siempre se desarrollan en las acciones más simples o complejas de la trivialidad. Son tan básicos que se notan invisibles, desarrollan talentos o capacidades más vistosas como la puntería o la eficiencia en los deportes más sencillos y arriesgados, en pocas palabras la acertividad es nuestra precisión mental y física de atinar o tener éxito en tareas infinitamente variadas, el razonamiento dimensional de nuestro entorno. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

² **Acertividad.** (Adición al castellano, pronunciación: “Acertividad”) (Filonomía) (Sustantivo) 1. Recurso idiomático para determinar la inteligencia autónoma y el razonamiento dimensional, la capacidad de precisión o de automatización del cerebro inconsciente o reaccionario.

Puntaje inicial

L1P1C3E14



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

“Algunos son fuertes, otros listos”

Aforismo – Jerga kikera



La desenfadada carrera de Auntar lacera las angostas calles de Jinvanados como un vendaval desbocado, impulsado por un pánico que le azota las sienes y una tensión que le contrae los músculos hasta el borde del espasmo, mientras el pulso le martillea en los oídos como tambores de guerra. Alcanza por fin los muelles, donde el sol Fhorko crepuscular aún derrama su luz cobriza sobre un hervidero de actividad incesante: estibadores de espaldas anchas y curtidas cargan fardos pesados con gruñidos guturales, marineros de rostros salinos y ojos fieros difunden órdenes roncadas entre el chapoteo salobre de las olas, el crujido de jarcias tensas y el aroma espeso de brea, pescado y sudor que impregna el aire. Exhausto, se detiene en seco para que el aliento entrecortado le llene los pulmones, y sin ni siquiera escrutar el nombre desvaído en la puerta ni el aspecto mugriento de la taberna más próxima, con su letrero tambaleante y fachada salpicada de hollín, se abalanza hacia su interior, tragado por la penumbra humeante que promete un refugio efímero.



Ahora que ya se conoce las doce características, cada jugador debe asignarle un puntaje a cada una de ellas, para ello se deberá repartir una serie de puntajes predeterminados, cada jugador tendrá cuatro puntajes de 80 y ocho puntajes de 70 que deberá acomodar en cada una de las doce características, en la forma de estrategia que considere prudente (En el modo libre, estos puntajes se sortean con dados especiales). En el caso de que el desh maestro permita usar la categoría de campesino serán doce puntajes de 50 o en el caso de artista serán doce puntajes de 60, pero no se recomienda permitir estas categorías. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Recomendación³ para puntajes en función a la categoría

Bribón	Constitución, destreza, movilidad y acertividad con 80, el resto con 70
Guerrero	Fuerza, constitución, energía y moral con 80, el resto con 70
Sacerdote	Sabiduría, carisma, energía y moral con 80, el resto con 70
Político	Inteligencia, carisma, vanidad y acertividad con 80, el resto con 70
Hechicero	Inteligencia, sabiduría, lividez y acertividad con 80, el resto con 70
Cientista	Destreza, inteligencia, lividez y acertividad con 80, el resto con 70

³ Esta es solo una recomendación, no es necesario aplicarla obligatoriamente. Los jugadores pueden formular sus propias estrategias.