



CAPÍTULO 4

“LAS ESPECIES”



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



Generalidades

L1P1C4E1



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

“La perseverancia conquista la excelencia”

Aforismo – Jerga kikerá



El corazón del pobre Auntar late con la fuerza de un tambor de guerra en su pecho, un latido atronador que resuena en sus oídos y le sacude las costillas como si quisiera escapar de su propia cárcel. Sólo entonces, entre el humo denso y los murmullos roncós de la taberna, comprende con claridad meridiana la magnitud de sus acciones: ha huido como un cobarde, se ha comportado como un miserable ladrón impulsado por la garra implacable de la necesidad, esa sombra que lo ahoga desde hace demasiadas lunas. Agobiado por el peso de su propia vergüenza, pide algo fuerte, un licor áspero que quema la garganta, despierta los sentidos y bebe con avidez, dejando que el fuego líquido recorra sus venas y devuelva algo de firmeza a su postura encorvada.

Recupera el aliento, endereza los hombros y, aunque la frustración le corroe las entrañas y la decepción consigo mismo le envenena el alma, se obliga a salir de nuevo al aire salobre de los muelles. Vuelve al bazar de la dama elegante, ese laberinto de telas finas y aromas exóticos donde todo comenzó, con los nervios encrespados como cuerdas a punto de romperse, la tensión vibrando en cada músculo y el temor mezclado con una determinación desesperada que lo empuja hacia adelante, hacia lo inevitable.



La especie es una clasificación de ser animado (O ser viviente) muy clara y delimitada, definiéndose por ser parte de un colectivo o comunidad de seres iguales que tienen como atributo en común la posibilidad de cópula y reproducción de alguna forma, además de encontrar simpatía para la formación de alguna forma de agrupación o sociedad, pudiendo ser especies de rasgos muy distintos como grupo. La especie es un concepto muy importante que se debe elegir con mucho cuidado, si bien el concepto de la especie no requiere mayor explicación, es importante aclarar que la especie ya es una materialización importante del personaje en el imaginario de los jugadores, pues ella definirá muchos aspectos del personaje que ya están dados, como el aspecto (Si bien una especie conlleva muchísima más información como la raza, la cepa, los sentidos, la anatomía, la fisiología, Etc. En el modo prueba solo es necesario entender su aspecto y un vistazo de sus sentidos, de su anatomía y fisiología. En el modo libre se maneja una administración más profunda de cada especie), con esta decisión se obtiene la posibilidad de detallar temas subsecuentes como la edad o el sexo. Sin embargo, la variable de la especie en la creación del personaje permite otorgarle una identidad más clara a cada personaje (En el modo libre la SPC engloba dentro de sí misma a una serie de variaciones, llamadas subespecies que no son más que la misma especie en distintas variaciones (Raza,

volución, categoría o todo o que la hace peculiar como subespecie) es por ello que la elección de la subespecie permitida por el desh maestro es una de las decisiones más importantes, pues esta variable describe los hábitos, el desarrollo y el crecimiento del personaje, sus costumbres y su ciclo vital). Las especies básicas son uno de los principales basamentos de la creación del personaje, el desh maestro otorgará un surtido de especies (Puede ser una sola o especies creadas o adaptadas, según los planes del desh maestro) de las cuales se debe elegir alguna para poder usarla como personaje jugador, las especies básicas son aquellas disponibles para elegir, por lo general solo restringidas a especies tipo personas y no a especies tipo criaturas. **Crear especies:** Al crear una especie se debe trabajar los detalles promedio de ella en todos los aspectos anatómicos, fisiológicos, etnológicos, sociales, Etc., pero además cuidar los atributos numéricos otorgados en ella y no hacerlos muy desproporcionados o incoherentes. **Adaptar especies:** Una forma práctica de adaptar especies es usar las especies del modo libre y simplemente administrar los datos útiles del modo prueba. **Personas:** El concepto de un personaje persona es el que el desh maestro define como los personajes con el grado más alcanzable de civilización para poder insertar la cultura central de la aventura (No significa que sea la especie más civilizada sino la civilización inmediata para los jugadores). **Criaturas:** Es todo personaje que no está en la civilización accesible para el inicio de los personajes jugadores ya que puede existir una especie mucho más civilizada tomada como criatura que las que sean tomadas como personas para la aventura. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Especies del universo than

Amvisi	Mamífero antropoide muy similar a un humano ¹ , con importantes variantes
Solhuk	Similar al primero, pero de origen reptiloide
Vetian	Similar al primero, pero de origen felinoide
Whajts	Similar al primero, pero lampiño y envuelto en espasmos eléctricos
Vivisi	Similar al primero, pero de masa translúcida
Fhovos	Similar al primero, pero con cornamenta y cabellera de fuego
Dhimen	Similar al primero, pero reptiloide con cornamenta y cola larga
Daknes	Similar al primero, pero más grande y con exoesqueleto de placas
Zemoni	Similar al primero, pero más pequeño, anfibio y de piel similar a la de un molusco
Terran	Un humano vulgar y convencional

Modificadores de características

Amvisi	Ø
Solhuk	Fuerza+20 Destreza+5 Inteligencia-35 Energía+10 Moral+10 Vanidad-5
Vetian	Constitución+10 Carisma-5 Energía+5 Moral+10 Vanidad-5 Lividez-5
Whajts	Constitución-10 Energía+15 Movilidad+5 Vanidad+10 Lividez-10 Acertividad+5
Vivisi	Fuerza-5 Destreza+15 Inteligencia+20 Energía-5 Moral-10 Vanidad+5
Fhovos	Fuerza+5 Constitución-15 Destreza+10 Sabiduría-10 Energía+5 Moral+10 Vanidad+10 Acertividad+15
Dhimen	Constitución-10 Destreza-10 Sabiduría+40 Carisma+15 Moral+15 Movilidad-10 Lividez+5 Acertividad-10
Daknes	Fuerza+35 Constitución+20 Destreza-20 Inteligencia-20 Sabiduría-20 Energía+30 Moral+35 Vanidad-20
Zemoni	Fuerza-35 Constitución+10 Destreza+45 Energía+5 Movilidad+10 Acertividad+10
Terran	Fuerza-25 Destreza+20 Inteligencia+30 Energía-45 Moral+30 Lividez-20

¹ Esta es la única referencia a los humanos en el universo than.

Amvisi

L1P1C4E2



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

“El mundo está hecho a la medida del amvisi”

Aforismo – jerga popular



Llega al bazar con el paso vacilante, y el peso del crimen y del deshonor se abate sobre sus hombros como una capa de plomo fundido que le quema la piel y le aplasta el alma. El bullicio de los puestos, los aromas intensos de especias y telas teñidas, los gritos de los mercaderes, todo se vuelve un torbellino borroso que lo envuelve sin llegar a tocarlo. Deambula por las calles de Jinvanados algo aturrido, los ojos vidriosos mirando sin mirar la infinidad de especies que pululan a su alrededor: Marineros de piel curtida, vetiann de pelaje grisáceo como él, solhukn de rasgos afilados, amvisin de barbas trenzadas, zemonin de pasos silenciosos, criaturas de toda índole; un mosaico vivo que se mueve, negocia y respira, pero que para Auntar no es más que un rumor lejano. De repente, una mano firme enguantada en oro lo detiene. Un guardia dorado, un amvisi de porte impecable y flamante armadura de acero pulido con vivos dorados que relucen bajo el sol poniente, se planta ante él con la autoridad serena de quien está acostumbrado a ser obedecido. Sus ojos, de un azul glacial, lo recorren de arriba abajo mientras pregunta con voz cortés pero distante si se encuentra bien y cuál es su ocupación. Auntar responde con su acento peculiar, gutural y entrecortado, propio de los solitarios vetiann de las tierras altas. El guardia lo observa entonces con un leve desdén que se dibuja en la comisura de sus labios, y le advierte con tono paternalista que se porte bien, que no cause problemas en la ciudad. Algo se rompe dentro de Auntar. Una cólera súbita, irracional, ardiente como brasas dormidas que de pronto estallan, le sube por la garganta. Vocifera sin medida ni razón, las palabras brotan como un torrente venenoso: que los amvisin y los solhukn se creen dueños del mundo, que siempre andan maltratando a los solitarios vetiann porque piensan que todo está hecho a su medida, que su arrogancia dorada aplasta a quienes no encajan en su visión perfecta de orden y belleza. El violento discurso, cargado de resentimiento acumulado, desemboca en una leve refriega: un empujón, un forcejeo, un grito que atrae a otros guardias. En cuestión de instantes, varios uniformes dorados lo rodean, lo reducen con eficacia implacable y lo arrastran por las calles mientras la multitud se aparta. Auntar termina encerrado en un calabozo húmedo y oscuro de la comisaría, con las manos magulladas, el orgullo hecho añicos y el eco de sus propias palabras resonando como una condena en la penumbra fría.

Los amvisin o amvisithan son la especie más difundida al igual que los solhukn o solhukthan, pero estos están más adaptados a los climas templados

pues no soportan mucho el calor, generalmente se asientan en bosques templados o costas alejadas del ecuador y la mayoría del tiempo en los valles a los pies de las montañas y de los árboles ancestrales, son bastante sociables, pero fieros enemigos, son ambiciosos pero precavidos y son algo ególatras no muy fanfarrones pero por demás confiados en sus propias habilidades.

Anatomía: Compuestos por un torso, dos pares de extremidades, una cabeza, endoesqueleto y cabellera, tienen seis dedos en cada extremidad superior, uno de ellos es oponible y más robusto, carecen de dedos en las extremidades inferiores, pero el pie está articulado, tienen una abundante cabellera y formaciones capilares en otras zonas del cuerpo, los ojos son grandes, tienen múltiples y retractiles órganos reproductores que se encuentran alojados en la base de la cadera, tienen múltiples fosos respiratorios que se encuentran alojados en la base del cuello, la nariz es meramente olfativa y no respiratoria. Su endoesqueleto está compuesto por piezas robustas y pesadas dispuestas siempre en pares, la mayoría de los órganos están protegidos por corazas óseas independientes, tienen ojos binoculares y mono alineados frontalmente sobre la nariz y la boca. Tienen dos únicas piezas dentales, una superior y una inferior, en una estrecha cavidad bucal, las manos tienen dedos largos y articulados, la mirada profunda y acuosa. Caminan erguidos sobre sus dos extremidades inferiores, mientras usan las superiores, los hay en todos los colores y combinaciones, algunos monocromáticos y otros policromáticos, generalmente las cabelleras combinan con el color de los ojos. **Fisiología:** Respiran aire, dependen primordialmente de agua y son omnívoros y no tienen peculiaridades alimenticias, su sangre es más espesa que el agua y es negra por su oxidación argéntica, sus huesos son blanquecinos y producto de una amalgama de carbono y calcio, sus órganos funcionan en varios grandes aparatos y sistemas que engloban a grandes rasgos al nervioso, digestivo, respiratorio, circulatorio, óseo, muscular, endócrino, hepático, renal, inmunológico, reproductor, Etc. Si bien su capacidad cromática cutánea engloba todos los tonos conocidos, este atributo no es un logro químico de la piel y el pelo sino de la forma peculiar de sus células dérmicas que alteran el color de su aspecto con fenómenos físicos de sobreposición de absorción de colores.

Personalidad: Son muy altivos y se consideran los únicos herederos de Akinov, su arrogancia va de la mano de su voluntad, trabajadores y cultos, nunca han disfrutado del trabajo duro, pero prefieren sudar a saborear la humillación, aunque son difíciles de soportar a veces, son inquebrantables aliados cuando se los conoce bien, suelen amplificar su colorido con el uso de atavíos y tatuajes. **Sociedad:** Han poblado los seis vientos del mundo, complementan el desarrollo con el lujo y la comodidad con la practicidad, consideran que el trabajo más básico o duro deben hacerlo las otras especies, nunca han cesado su resentimiento con sus hermanos de cuna, los solhukn.

Cultura: Basan su poder político y económico en la territorialidad y la tenencia, no tienen un campo específico de producción, están incluidos en todos los niveles de productividad no se conoce actividad que no la desempeñen a cabalidad, los legados políticos y las jerarquías son paralelos al poder económico. **Actividades:** Generalmente diurnos, despiertan en el alba y tienen tres comidas a lo largo del día, deponen sus excrementos sólidos una vez al día en promedio, deponen sus excrementos líquidos hasta cuatro veces al día en promedio. Duermen el mismo tiempo que están despiertos justo después del ocaso. **Crianza:** Se reproducen de forma vivípara y usando una placenta en las hembras, un periodo de gestación de seis semanas² y de prole por lo general unitaria, son criados durante toda su niñez y adolescencia por sus padres, se reproducen durante su juventud generalmente. Toda la madurez la viven en parejas, pero no son naturalmente monógamos, en la vejez se tornan melancólicos y solitarios. **Hábitat:** Sus asentamientos están generalmente en las montañas y los bosques. Son la especie más común junto a los solhukn en todas las eras y lugares. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Modificadores para características

Fuerza	0
Constitución	0
Destreza	0
Inteligencia	0
Sabiduría	0
Carisma	0
Energía	0
Moral	0
Movilidad	0
Vanidad	0
Lividez	0
Acertividad	0

² La semana akinoviana es de doce días.

Solhuk

L1P1C4E3



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

“El gran Fhorko nos dio la vida, como él, tarde o temprano nos esconderemos en la noche de la muerte, pero al día siguiente volveremos”
Dogma – Mandamiento del gran dios Fhorko



Ha pasado un buen rato en el calabozo ya el pobre forastero, un prisionero en el fondo lo observa con curiosidad y no puede evitar pensar que esa cara tan larga puede ser real. Se le acerca con mucha calma y le habla:

- ¡Ey! Muchacho tranquilo, solo nos tendrán encerrados esta noche, mañana ya serás libre. – Le Comenta
- Es que mañana ya no tendrá sentido ser libre. – Responde resignado al notar que su compañero de calabozo es un gentil solhuk.
- Nunca es tan tarde para ser libre. – Le responde y se retira hasta el fondo.

Auntar permanece acurrucado en la oscuridad fría del calabozo, desconsolado hasta el tuétano, mientras un torrente silencioso de pensamientos lo arrastra hacia el abismo de su propio fracaso. Reflexiona, con amargura que le quema las entrañas, en lo absurdo de todo: cómo un acto impulsivo, un arrebato de orgullo herido, ha derribado en instantes lo que años de disciplina y sacrificio habían construido. Se ve a sí mismo como un ser caído en lo más bajo, un vetían que, para alcanzar la gloria efímera de un torneo, ha manchado su honor con robo, cobardía y violencia gratuita, arrastrando su nombre por el fango de las calles de Jinvanados. La imagen de su maestro, aquel anciano de mirada serena y voz pausada que lo acogió en la orden cuando nadie más lo hizo, se clava en su mente como una daga: la decepción que ensombrecerá aquellos ojos sabios al conocer la noticia, el silencio pesado que reemplazará las palabras de aliento. Piensa en sus compañeros, en los vlimhn compartidos bajo Likhum y Dakhum, en las promesas tácitas de lealtad y excelencia; todos ellos, ahora, lo mirarán con distancia, con lástima o con desprecio apenas velado. Su corazón, antes lleno de fuego y ambición, late roto en pedazos irregulares, cada golpe un recordatorio de la fractura irreparable. Su alma desfallece, se marchita como hoja al viento otoñal, abandonada a la certeza de que ha perdido algo más valioso que cualquier trofeo: la dignidad que lo sostenía en pie ante el mundo. En la penumbra húmeda, solo el eco lejano de las olas contra los muelles parece acompañar su soledad absoluta.



Los solhukn o solhukthan son criaturas nobles y trabajadoras, de un aspecto intimidador pero de un corazón grande tanto para el valor en el combate como para el cariño de los aliados, son fieros defensores de sus ideas pero complementariamente pacíficos, son comprensibles pero con una medida

paciencia, trabajadores y respetuosos de los dioses y la leyes, es por eso que no soportan a los rebeldes, suelen ser muy fanáticos de sus creencias, esta forma de pensar los ha arrastrado a más de un gran problema con sus compañeros de planeta, los amvisin, se dice que un planeta dominado por dos especies equivalentes siempre termina en rencillas entre ellas, este no es la excepción. **Anatomía:** Compuesto por un torso, dos pares de extremidades, una cabeza, endoesqueleto y una pequeña cola atrofiada, tienen cinco dedos terminados en garras en cada extremidad superior, uno de ellos es oponible y más robusto, tienen un pulgar terminado en garras y un dedo grupal en el pie que está articulado, está recubierto por escamas, las de la cabeza y espalda se extienden más de lo normal, los múltiples y retractiles órganos reproductores se encuentran alojados en la base de la cadera, los múltiples fosos respiratorios se encuentran alojados en la base del cuello, la nariz es meramente olfativa y no respiratoria, su endoesqueleto está compuesto por piezas robustas y pesadas dispuestas siempre en pares, la mayoría de los órganos están protegidos por corazas óseas independientes, tienen ojos binoculares y mono alineados frontalmente sobre la nariz y la boca, tienen ochenta y cuatro piezas dentales, la mitad superior y la mitad inferior, en una amplia cavidad bucal, las manos tienen dedos largos y articulados, los ojos son macizos con una pupila alargada y lanceolada. Caminan algo encorvados sobre sus dos extremidades inferiores, mientras usan las superiores, sus colores y tonalidades varían desde pardos cercanos al gris hasta verdes muy brillantes, tienen un grupo de escamas que se extiende hasta cubrir la espalda, otro grupo de escamas en la espina cervical se endurecen para extenderse perpendicular a la espalda. **Fisiología:** Respiran aire, dependen primordialmente de agua y son carnívoros y ligeramente frugívoros. Su sangre es más espesa que el agua y es negra por su oxidación argéntica, sus huesos son blanquecinos y producto de una amalgama de carbono y calcio, sus órganos funcionan en varios grandes aparatos y sistemas que engloban a grandes rasgos al nervioso, digestivo, respiratorio, circulatorio, óseo, muscular, endócrino, hepático, renal, inmunológico, reproductor, Etc. Son ovíparos y su robusta piel de escamas de placas les otorga mucha resistencia mecánica contra el exterior. **Personalidad:** Son disciplinados y se consideran los únicos herederos de Akinov. Su honor va de la mano de su voluntad, trabajadores y cultos. Les enorgullece la victoria y el esfuerzo del trabajo duro, les divierten los atavíos cruzados en la carne y las escamas, son una especie muy humilde y trabajadora, pero su pujanza está a la par de su orgullo y honor. Algunos viejos dichos afirman que no existen mejores amigos que los solhukn. **Sociedad:** Han poblado los seis vientos del mundo al igual que los amvisin, pero no mucho las zonas frías, les gusta la justicia y el desarrollo, la equidad y el control total. Consideran que el trabajo lleva a la redención del espíritu. Nunca ha cesado su resentimiento con sus hermanos de cuna, los amvisin. **Cultura:** Basan su poder político y economía en el comercio y la industria. La pesca, agricultura, ganadería, minería y comercio en general. Basan el poder en elecciones y consensos o concursos de mérito. **Actividades:** Generalmente diurnos, despiertan en el alba y tienen tres comidas a lo largo del día. Deponen sus excrementos sólidos una vez al día promedio. Deponen sus excrementos líquidos en forma de vaporizaciones imperceptibles e inodoras. Duermen el mismo tiempo que están despiertos justo después del ocaso. **Crianza:** Nacen de huevos engendrados entre parejas, gestados en cinco semanas. Son criados durante toda su niñez y adolescencia por sus padres. Se reproducen durante su juventud generalmente. Toda la madurez la viven en monogamia no muy estricta. En la vejez se tornan melancólicos y solitarios. **Hábitat:** Sus asentamientos están generalmente en las costas y selvas, lugares cálidos y muy esporádicamente desiertos. **Observaciones:** Ø **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Modificadores para características

Fuerza	+20
Constitución	0
Destreza	+5
Inteligencia	-35
Sabiduría	0
Carisma	0
Energía	+10
Moral	+10
Movilidad	0
Vanidad	-5
Lividez	0
Acertividad	0

Vetian

L1P1C4E4



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

“El mundo está hecho a la medida del amvisi”

Aforismo – jerga popular



Un par de guardias dorados se acercan con paso firme a la reja oxidada del calabozo, sus armaduras relucientes capturan la escasa luz de las antorchas y proyectan destellos fríos sobre el desalentado vetian que yace acurrucado en el piso húmedo y sucio, como un despojo olvidado por los dioses. Uno de ellos, con voz baja pero cargada de desprecio contenido, comenta al otro que el crimen de este desgraciado no fue otro que insultar a la guardia de la reina, una afrenta imperdonable en la sagrada Jinvanados. El segundo guardia, de mirada altiva y labios curvados en una mueca desdénosa, responde que los vetiann suelen ser hostiles por naturaleza cuando no están trepados en los árboles como sabandijas de la selva, colgando de ramas con esa agilidad salvaje que tanto los caracteriza. Uno añade, escrutando el pelaje grisáceo y desaliñado del prisionero, que no parece ser de estos lares, pues su acento es tan peculiar y gutural que delata orígenes lejanos y bárbaros. El otro asiente con lentitud, y replica que eso es muy común entre estos felinos: abandonan rápidamente familia y comunidad para vagar solitarios por senderos donde ni siquiera el gran Fhorko, el sol eterno, puede derramar su luz benévola e iluminar sus almas errantes. El primero, inflamado por su propia certeza, sentencia que los vetiann no son más que animales disfrazados de seres pensantes y que todos deberían ser enjaulados de por vida para preservar la belleza y el orden de Jinvanados de robos, asesinatos y toda clase de inmundicias. El segundo solhuk manifiesta su acuerdo con un gruñido complacido, aunque añade, con tono burlón y exageradamente meloso, que él una vez conoció a un vetian muy agradable de tratar, una criatura casi civilizada. La ironía descarada desata la risa estruendosa de ambos, carcajadas que retumban por el pasillo húmedo como ecos de desprecio. Se retiran luego con paso pesado y bullicioso, sus voces y risotadas alejándose gradualmente hasta perderse en la penumbra de la comisaría, dejando al prisionero solo con el peso aplastante de su humillación y el hedor a odio que impregna el aire.

Los vetiann o vétianthan son una especie muy honorable y aunque algo escasa en población, muy tradicionalista y ceremoniosa, son famosos por sus colonias herméticas, aunque no son reacios a la heterogeneidad, les fascina el contacto con la naturaleza y son algo indiferentes al desarrollo tecnológico, les encanta la relación entre la naturaleza y sus sociedades, de un carácter muy pacífico cuando los vetian deben pelear son feroces adversarios. El primero de ellos fue creado anormalmente por la diosa de la fecundidad, su prole se transformó en nativa del planeta. **Anatomía:** Compuestos por un torso, dos pares de extremidades, una cabeza, endoesqueleto y cabellera, tienen cinco dedos terminados en garras, en cada

extremidad superior, uno de ellos es oponible y más robusto, poseen un trío de garras retráctiles en los antebrazos, tienen cuatro poderosos dedos terminados en garras sin ninguno oponible, en las extremidades inferiores, está recubiertos por pelo, una melena abundante y un pelaje fino en el resto del cuerpo, los ojos son grandes, un par de orejas alargadas en los flancos de la cabeza, tienen múltiples y retráctiles órganos reproductores que se encuentran alojados en la base de la cadera, tienen múltiples fosos respiratorios que se encuentran alojados en la base del cuello, la nariz es meramente olfativa y no respiratoria. Su endoesqueleto está compuesto por piezas robustas y pesadas dispuestas siempre en pares, la mayoría de los órganos están protegidos por corazas óseas independientes, tienen ojos binoculares y mono alineados frontalmente sobre la nariz y la boca. Tienen sesenta y cuatro piezas dentales, la mitad superior y la mitad inferior, en una amplia cavidad bucal, las manos tienen dedos largos y articulado. Caminan algo encorvados sobre sus dos extremidades inferiores y a veces sobre las superiores. Sus colores y tonalidades varían desde amarillos claros cercanos al gris, hasta ocreos muy oscuros. Sus largas y abundantes melenas los distinguen. **Fisiología:** Respiran aire, dependen primordialmente de agua y son mayormente herbívoros y frugívoros pero se podrían considerar prácticos omnívoros, su sangre es más espesa que el agua y es negra por su oxidación argéntica, sus huesos son blanquecinos y producto de una amalgama de carbono y calcio, sus órganos funcionan en varios grandes aparatos y sistemas que engloban a grandes rasgos al nervioso, digestivo, respiratorio, circulatorio, óseo, muscular, endócrino, hepático, renal, inmunológico, reproductor, Etc. Su pelaje es una poderosa forma defensiva y sus sentidos son agudos por su tendencia cazadora y solitaria. **Personalidad:** Su amor por la naturaleza los convierte en renegados protectores de ella. Son callados, sencillos y sensatos en sus decisiones, no les gusta precipitarse jamás. Odian el bullicio y la parranda, aunque son muy ceremoniosos en sus actos. Les molesta y hasta atemoriza el convivir con otras especies. A menudo demuestran su porte por cuentas colgadas del pelo o trenzas. Son una especie muy reservada y amante de la naturaleza. **Sociedad:** Aunque han aceptado mezclarse con las otras especies, no dejan de ser herméticos. Les gusta la vida tranquila y llena de fauna y flora, las actividades deben estar acompañadas de ello. Todas sus costumbres giran en el completo equilibrio y la sabiduría de una vida saludable. No son territorialistas, pero protegen fervientemente lo que es suyo. **Cultura:** No les interesa ningún tipo de poder político y económico por lo general. La economía está en un complejo sistema de producción e intercambio. Los altos cargos políticos son ganados por mérito propio, sino aplican la abdicación. **Actividades:** Son indiferentemente diurnos o nocturnos, despiertan en el alba y tienen tres comidas a lo largo del día, deponen sus excrementos sólidos una vez al día en promedio, deponen sus excrementos líquidos hasta cuatro veces al día en promedio. Duermen el mismo tiempo que están despiertos justo después del ocaso. **Crianza:** Se reproducen de forma vivípara y usando una placenta en las hembras, un periodo de gestación de seis semanas y de prole por lo general unitaria, son criados durante toda su niñez y adolescencia por sus padres, se reproducen durante su juventud generalmente. Toda la madurez la viven en parejas, pero no son naturalmente monógamos, en la vejez conservan su vida en pareja. **Hábitat:** Sus asentamientos están generalmente en bosques, junglas y selvas o en cualquier formación vegetal considerable. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Modificadores para características

Fuerza	0
Constitución	+10
Destreza	0
Inteligencia	0
Sabiduría	0
Carisma	-5
Energía	+5
Moral	+10
Movilidad	0
Vanidad	-5
Lividez	-5
Acertividad	0

Whajts

L1P1C4E5



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

“La luz de los whajtsn es el regalo al mundo”

Aforismo – jerga popular



Otro largo vlimh más de tiempo transcurre en la quietud opresiva del calabozo, un lapso que se estira como miel viscosa sin que nada cambie: el mismo hedor a humedad y podredumbre, el mismo goteo distante, el mismo silencio roto sólo por el ocasional eco de pasos lejanos. Auntar, con el cuerpo entumecido por la inmovilidad, se incorpora lentamente; apoya las manos en los barrotes oxidados que muerden su piel con frío herrumbre y, con esfuerzo, se pone de pie. Mira decepcionado hacia el pasillo envuelto en silencio, el corazón latándole con una mezcla de incredulidad y asombrosa piedad. ¿Quién puede ser tan desalmado para encarcelar a un whajts?, piensa para sí, pues la sola idea le parece una profanación: esos seres de luz y tormenta, venerados como portadores de sabiduría eléctrica, no pertenecen a jaulas de hierro. De repente, el prisionero de enfrente se ilumina con claridad casi diurna: varios espasmos eléctricos lo rodean como serpientes vivas de cobalto y plata, crepitando en el aire húmedo con un aroma a ozono que atraviesa el pasillo. El whajts se reincorpora con gracia esperable a pesar de las cadenas, avanza hasta sus propios barrotes y fija sus ojos centelleantes en el vetian. Sé lo que piensas, le dice con voz serena que resuena como un trueno lejano. Cómo puedo estar prisionero, comenta, quién puede encarcelar a un whajts, aclara con amargura contenida. Lo cierto es que hice algo muy terrible, menciona, y con ello sus destellos eléctricos se aquietan hasta convertirse en un tenue resplandor mortecino. Los whajtsthan podemos ser tan crueles como cualquier otra especie, vetian, responde a sí mismo mientras su figura se pierde nuevamente en la oscuridad, como si la confesión hubiera agotado su propia luz.

- ¿Qué fue lo que hiciste? — Pregunta Auntar, la voz ronca pero cargada de una curiosidad que rompe su letargo.
- Nada que pueda contarte — Responde el whajts desde las sombras —Pero lo que sea que tú hayas hecho merece que mañana seas libre y rehagas las cosas, felino.



Los whajtsn o whajtsthan son una especie muy callada y dinámica, son muy divertidos y risueños, demuestran su aprecio por la vida y el orden con sus diarias actividades llenas de energía, amantes de la vitalidad y la vida dedican su vida a la construcción de nuevos legados, son entrañables amigos

e implacables enemigos, aunque prefieren no tener enemigos o evitar el encuentro con ellos. El primero de ellos fue creado anormalmente por la diosa de la fecundidad, su prole se transformó en nativa del planeta. **Anatomía:** Compuestos por un torso, dos pares de extremidades, una cabeza, endoesqueleto y cabellera, tienen seis dedos en cada extremidad superior, uno de ellos es oponible y más robusto, carecen de dedos en las extremidades inferiores, pero el pie está articulado, carecen completamente de cabellera y formaciones capilares algunas en todas las zonas del cuerpo, los ojos son grandes, tienen múltiples y retractiles órganos reproductores que se encuentran alojados en la base de la cadera, tienen múltiples fosos respiratorios que se encuentran alojados en la base del cuello, la nariz es meramente olfativa y no respiratoria. Su endoesqueleto está compuesto por piezas robustas y pesadas dispuestas siempre en pares, la mayoría de los órganos están protegidos por corazas óseas independientes, tienen ojos binoculares y mono alineados frontalmente sobre la nariz y la boca. Tienen dos únicas piezas dentales, una superior y una inferior, en una estrecha cavidad bucal, las manos tienen dedos largos y articulados, la mirada profunda y acuosa. Caminan erguidos sobre sus dos extremidades inferiores, mientras usan las superiores, Aparecen en tonos azoláceos o blanquecinos generalmente, poseen espasmos potentes de electricidad en todo el cuerpo, más frecuentes en las extremidades. **Fisiología:** Respiran aire, dependen primordialmente de agua y son omnívoros y no tienen peculiaridades alimenticias, su sangre es más espesa que el agua y es negra por su oxidación argéntica, sus huesos son blanquecinos y producto de una amalgama de carbono y calcio, sus órganos funcionan en varios grandes aparatos y sistemas que engloban a grandes rasgos al nervioso, digestivo, respiratorio, circulatorio, óseo, muscular, endócrino, hepático, renal, inmunológico, reproductor, Etc. Su producción eléctrica no les causa dolor o fatiga considerable si es que actúan de forma normal, son el resultado de una extraña interacción entre su piel distinta a los demás y su contenido aluminico y férrico, sus órganos parecen poseer una cantidad considerable de oro y plata lo que causa los espasmos súbitos de arcos voltaicos. **Personalidad:** Son tímidos y callados, pero de un porte respetable. Su mente siempre está en las nubes, pues ellos creen que al cielo pertenecen. Su habilidad para lo sorprendente y su facilidad de soñar los separa de los sufrimientos cotidianos. Son muy buenos compañeros, juicios y callados, pero furiosos aliados. Les agrada experimentar con cosas novedosas, a veces incluso a costa de su vida. Les encantan los adornos metálicos, pues estos reaccionan divertidamente con sus descargas. **Sociedad:** Le gusta mezclarse con las otras sociedades para demostrar su exquisita diferencia. Desde sus inicios han mantenido una estructura social de mezcla completa. Excepto muy contadas y radicales tradiciones, carecen casi completamente de cultura. Toda su cultura se basa en mitos y profecías casi inimaginables. **Cultura:** Aprecian el poder económico y el político, pero jamás a expensas de la fama personal. Son muy buenos consejeros y excelentes comerciantes, pero no forman gremios. **Actividades:** Generalmente diurnos, despiertan en el alba y tienen tres comidas a lo largo del día, deponen sus excrementos sólidos una vez al día en promedio, deponen sus excrementos líquidos hasta cuatro veces al día en promedio. Duermen el mismo tiempo que están despiertos justo después del ocaso. **Crianza:** Se reproducen de forma vivípara y usando una placenta en las hembras, un periodo de gestación de seis semanas y de prole por lo general unitaria, son criados durante toda su niñez y adolescencia por sus padres, se reproducen durante su juventud generalmente. Toda la madurez la viven en parejas, pero no son naturalmente monógamos, en la vejez se toman más sociables aún. **Hábitat:** Sus asentamientos están generalmente en las montañas y los bosques, aunque no tienen problema alguno con ningún entorno. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Modificadores para características

Fuerza	0
Constitución	-10
Destreza	0
Inteligencia	0
Sabiduría	0
Carisma	0
Energía	+15
Moral	0
Movilidad	+5
Vanidad	+10
Lividez	-10
Acertividad	+5

Vivisi

L1P1C4E6



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

“No hay pausa para un vivisi”

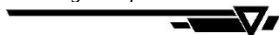
Aforismo – jerga popular



Algo en esa respuesta, en su generosidad inmerecida y en su certeza tranquila, llena de contenido el alma vacía de Auntar. Un calor tibio regresa a su cuerpo aterido, como si una chispa ajena hubiera encendido una brasa dormida en su pecho; sus ojos, antes apagados, recuperan un brillo húmedo de esperanza contenida. Es cierto lo que se dice de los whajtsn, piensa mientras una leve sonrisa asoma en sus labios: son buenos sujetos, incluso cuando la tormenta los habita y la culpa los oscurece.

Auntar permanece inmóvil en la penumbra del calabozo, sentado contra la pared fría y rezumante, con la mirada perdida en la oscuridad absoluta del pasillo que se abre más allá de los barrotes. Sus ojos, brillando apenas con el reflejo mortecino de una antorcha lejana, no ven en realidad el corredor vacío; contemplan, en cambio, un abismo interior donde la mente divaga sin rumbo entre recuerdos que duelen y posibilidades que se deshacen como humo. Revive fragmentos de su vida anterior: las copas altas de los árboles en su selva natal, el viento silbando entre hojas anchas, la voz grave de su maestro enseñándole el equilibrio entre fuerza y honor, las noches compartidas junto al fuego con compañeros que ahora parecen figuras de un sueño ajeno. Luego, la mente salta a futuros hipotéticos, todos teñidos de gris: la arena al mediodía, el sol implacable sobre la multitud rugiente, el peso de una espada prestada o confiscada, el círculo de adversarios que lo mirarán como a una alimaña enfurecida.

Desalentado hasta el hueso, comprende con una claridad helada que mañana entrará a la arena no como guerrero, sino como castigo público, como ejemplo vivo de lo que ocurre a quienes osan desafiar el orden dorado de Jinvanados. Lo único que, en su fuero interno, espera lograr es morir rápidamente: un corte limpio, un golpe certero que ponga fin al sufrimiento antes de que la vergüenza se prolongue en agonía y humillación. Esa perspectiva, lejos de aterrorarlo, le ofrece un consuelo amargo, casi dulce, en medio del desamparo que lo envuelve como una segunda piel.



Los vivisin o vivisithan son los más extrovertidos de los habitantes de la civilización tan, ha sido criados y forjados en el calor de la era dimensional y con ellos emergió la tecnología etérea, se sienten muy bien en medio del desarrollo artificial y no tienen problemas para manipular la avanzada tecnología de su presente. No se sabe exactamente en qué momento de la era dimensional esta nueva casta de amvisin completamente independientes y genéticamente nuevos se separaron de sus antiguos ancestros amvisin, pero algo es seguro ellos son producto del pico más alto del desarrollo del mundo

normal. **Anatomía:** Compuestos por un torso, dos pares de extremidades, una cabeza, endoesqueleto y cabellera, tienen seis dedos en cada extremidad superior, uno de ellos es oponible y más robusto, carecen de dedos en las extremidades inferiores, pero el pie está articulado, tienen una regular cabellera y muy pocas formaciones capilares en otras zonas del cuerpo, los ojos son grandes, tienen múltiples y retractiles órganos reproductores que se encuentran alojados en la base de la cadera, tienen múltiples fosos respiratorios que se encuentran alojados en la base del cuello, la nariz es meramente olfativa y no respiratoria. Su endoesqueleto está compuesto por piezas robustas y pesadas dispuestas siempre en pares, la mayoría de los órganos están protegidos por corazas óseas independientes, tienen ojos binoculares y mono alineados frontalmente sobre la nariz y la boca. Tienen dos únicas piezas dentales, una superior y una inferior, en una estrecha cavidad bucal, las manos tienen dedos largos y articulados, la mirada profunda y acuesa. Caminan erguidos sobre sus dos extremidades inferiores, mientras usan las superiores, la piel y la masa corporal es ligeramente translúcida, conservan su herencia colorida de los amvisin, su esqueleto y sangre siguen siendo masas opacas. **Fisiología:** Respiran aire, dependen primordialmente de agua y son omnívoros y no tienen peculiaridades alimenticias más que probar nuevos sabores siempre, casi como un rasgo general, su sangre es más espesa que el agua y es negra por su oxidación argéntica, sus huesos son blanquecinos y producto de una amalgama de carbono y calcio, sus órganos funcionan en varios grandes aparatos y sistemas que engloban a grandes rasgos al nervioso, digestivo, respiratorio, circulatorio, óseo, muscular, endócrino, hepático, renal, inmunológico, reproductor, Etc. Si bien su capacidad cromática cutánea engloba todos los tonos conocidos y posee translucidez apreciable, este atributo no es un logro químico de la piel y el pelo sino de la forma peculiar de sus células dérmicas que alteran el color de su aspecto con fenómenos físicos de sobreposición de absorción de colores y la estructura cristalina de sus moléculas. Pueden incluso aparecer con colores luminiscentes. **Personalidad:** Se consideran a sí mismos los verdaderos amvisithan. Son muy tranquilos y nada arrogantes, pero de un carácter muy aventurero y muy alocado. Se los suele llamar la gente siempre joven, ver a un anciano vivisithan es muy raro. Están tan llenos de vida como de colores, sonrientes y con amenazas festivas sin descanso.

Sociedad: Su sociedad esta imperceptiblemente mezclada con el resto de las sociedades. Se podría decir que su sociedad y cultura está compuesta por pedazos de las otras. Existen eventos muy sonados que son exclusivos de los vivisithan. **Cultura:** No son muy serios lo que los imposibilita a tener cargos altos. No son muy ambiciosos es por eso que son muy raros aquellos con fortuna. No tienen mucho interés en la superfluosidad, pero son parte activa de la base económica trabajadora. **Actividades:** Generalmente diurnos, despiertan en el alba y tienen tres comidas a lo largo del día, deponen sus excrementos sólidos una vez al día en promedio, deponen sus excrementos líquidos hasta cuatro veces al día en promedio. Duermen el mismo tiempo que están despiertos justo después del ocaso. **Crianza:** Se reproducen de forma vivípara y usando una placenta en las hembras, un periodo de gestación de seis semanas y de prole por lo general unitaria, son criados durante toda su niñez y adolescencia por sus padres, se reproducen durante su juventud generalmente. Toda la madurez la viven en parejas, pero son evidentemente polígamos, en la vejez se tornan más sociables aún. **Hábitat:** Solo se los encuentran en asentamientos o en grandes urbes, nunca en zonas rurales. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Modificadores para características

Fuerza	-5
Constitución	0
Destreza	+15
Inteligencia	+20
Sabiduría	0
Carisma	0
Energía	-5
Moral	-10
Movilidad	0
Vanidad	+5
Lividez	0
Acertividad	0

Fhovos

L1P1C4E7



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

“El mundo está hecho a la medida del amvisi”

Aforismo – jerga popular



Un tenue brillo amarillento comienza a filtrarse por las grietas del pasillo, tiñendo lentamente las baldosas de roca desgastada con un resplandor cálido que contrasta con la frialdad perpetua del calabozo. El fulgor se intensifica poco a poco, acompañado por el eco de pasos sólidos y pausados que resuenan desde la lejanía, firmes como el latido de un corazón disciplinado, anunciando la llegada de alguien cuya presencia impone respeto antes incluso de revelarse. De repente, una elegante fhovos se detiene con precisión marcial delante de la celda del vetian. La flama amarillenta que corona su cabeza, viva, danzante, pero perfectamente controlada, ilumina débilmente el pasillo, proyectando sombras suaves sobre las paredes húmedas y delineando con delicadeza los contornos de su bello rostro: rasgos finos y serenos, ojos profundos que parecen contener la sabiduría de antiguos incendios, piel que refleja apenas el fulgor de su propia esencia ígnea. Lleva el uniforme impecable de la guardia dorada, pero los galones y bordados sutiles en oro oscuro delatan un rango claramente superior, una autoridad que no necesita alzar la voz para hacerse sentir. Se planta allí, erguida y silenciosa por un instante, como si midiera con la mirada no solo al prisionero, sino al peso entero de la noche que lo envuelve.

- ¿Tú debes ser Auntar? – Pregunta la fhovos en su porte recio.
- Sí – Responde Auntar.
- Miladi Diara me ha pedido que te deje ir. – Responde
- ¿Quién? – Pregunta consternado e incontinentemente feliz.
- Vete. No tengo por qué responder tus preguntas.

Auntar inclina la cabeza en una venia profunda y sincera, musitando un agradecimiento ronco que apenas logra contener la emoción que le atenaza la garganta. Dos guardias dorados, silenciosos y eficientes, lo flanquean de inmediato y lo escoltan por el corredor húmedo. Mientras avanza, escucha los vítores y despedidas que brotan de las celdas adyacentes, gritos, silbidos y palabras lanzadas al aire, aunque en el fondo sabe que la mayoría son insultos velados, pullas envidiosas o burlas que se disfrazan de despedida. Al salir por fin al aire libre de la noche jinvanadiense, perfumado aún por el salitre de los muelles cercanos, descubre con un sobresalto de claridad que su bienhechor, esa misteriosa miladi Diara, no es otra que la elegante dueña del bazar “Aliento de maná”. Una sonrisa amplia, casi infantil, ilumina su rostro felino; sin pensarlo dos veces, se acerca a ella, la abraza con fuerza contenida pero agradecida, como quien recupera inesperadamente un pedazo de su propia dignidad perdida.

Los fhovos o fhóvosthan son una especie muy peculiar, generalmente su eficiencia esta de la mano de su mal humor y de su alta autoestima, sus éxitos a lo largo de la historia han quedado grabados muy profundamente en la memoria de los than, pero sus fracasos han estado siempre de la mano de su exagerada autoestima. El primer fhovos fue creado por la diosa de la fecundidad de su prole surgió la especie. **Anatomía:** Compuestos por un torso, dos pares de extremidades, una cabeza, endoesqueleto y cabellera, tienen seis dedos en cada extremidad superior, uno de ellos es oponible y más robusto, carecen de dedos en las extremidades inferiores, pero el pie está articulado, tienen una abundante cabellera gaseosa compuesta por una flama inofensiva que arde continuamente con una temperatura muy similar a la corporal y otras formaciones capilares normales en otras zonas del cuerpo, los ojos son grandes, un par de cuernos que surgen en las sienas del cráneo de muy alta envergadura, tienen múltiples y retractiles órganos reproductores que se encuentran alojados en la base de la cadera, tienen múltiples fosos respiratorios que se encuentran alojados en la base del cuello, la nariz es meramente olfativa y no respiratoria. Su endoesqueleto está compuesto por piezas robustas y pesadas dispuestas siempre en pares, la mayoría de los órganos están protegidos por corazas óseas independientes, tienen ojos binoculares y mono alineados frontalmente sobre la nariz y la boca. Tienen dos únicas piezas dentales, una superior y una inferior, en una estrecha cavidad bucal, las manos tienen dedos largos y articulados, la mirada profunda y acuosa. Caminan erguidos sobre sus dos extremidades inferiores, mientras usan las superiores, los hay en todos los colores y combinaciones, algunos monocromáticos y otros policromáticos, generalmente las cabelleras combinan con el color de los ojos. **Fisiología:** Respiran aire, dependen primordialmente de agua y son omnívoros, pero tienen preferencia por ser carnívoros, su sangre es más espesa que el agua y es negra por su oxidación argéntica, sus huesos son blanquecinos y producto de una amalgama de carbono y calcio, sus órganos funcionan en varios grandes aparatos y sistemas que engloban a grandes rasgos al nervioso, digestivo, respiratorio, circulatorio, óseo, muscular, endócrino, hepático, renal, inmunológico, reproductor, Etc. Si bien su capacidad cromática cutánea engloba todos los tonos conocidos, este atributo no es un logro químico de la piel y el pelo sino de la forma peculiar de sus células dérmicas que alteran el color de su aspecto con fenómenos físicos de sobreposición de absorción de colores. El fuego de su cabellera crece o decrece de acuerdo al humor de la persona, aunque no daña, ilumina levemente. **Personalidad:** Son muy altivos y completamente soberbios, les encanta ser el centro de atención. Generalmente se habla de ellos en las reuniones, sino se sienten incómodos. No les gustan las amistades de su propia especie. Aunque les gusta la atención y muchedumbres, se entregan completamente a su pareja. **Sociedad:** Su sociedad es casi inexistente, su fraternización solo llega a nivel familiar. Están completamente fundidos en las sociedades de las otras especies. Les encanta la fama y la sociedad than en la cual la cultura no suena tan atractiva. **Cultura:** Ocupan vistosos, pomposos y sonados cargos altos. Su capacidad de liderar y administrar los hace muy buenos en los negocios. Cuando se trata de dinero o fama son muy disciplinados. **Actividades:** Generalmente diurnos, despiertan en el alba y tienen tres comidas a lo largo del día, deponen sus excrementos sólidos una vez al día en promedio, deponen sus excrementos líquidos hasta cuatro veces al día en promedio. Duermen el mismo tiempo que están despiertos justo después del ocaso. **Crianza:** Se reproducen de forma vivípara y usando una placenta en las hembras, un periodo de gestación de seis semanas y de prole por lo general unitaria, son criados durante toda su niñez y adolescencia por sus padres, se reproducen durante su juventud generalmente. En la vejez no cambian solo se convierten más histriónicos e histéricos. **Hábitat:** Sus asentamientos están generalmente en las montañas y los bosques. Son la especie más común junto a los solhukn en todas las eras y lugares. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Modificadores para características

Fuerza	+5
Constitución	-15
Destreza	+10
Inteligencia	0
Sabiduría	-10
Carisma	0
Energía	+5
Moral	+10
Movilidad	0
Vanidad	+10
Lividez	0
Acertividad	+15

Dhimen

L1P1C4E8



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

“La noche es solitaria, por eso destaca”

Aforismo – jerga popular



Ya de vuelta en el bazar “Aliento de maná”, bajo la luz temblorosa de lámparas de aceite que proyectan sombras danzantes sobre rollos de seda y frascos relucientes, Auntar extiende la mano y entrega con cuidado la pequeña botella cuya etiqueta ostenta el símbolo del trueno. Diara la recibe con una sonrisa serena y agradecida, sus dedos finos rozando apenas los del vetian mientras murmura palabras de gratitud que flotan como incienso en el aire perfumado. Justo cuando el reloj de la ciudad marca casi la medianoche, la puerta del comercio se abre con un leve chirrido, y entra un elegante y misterioso sujeto que parece materializarse de las tinieblas mismas. Su porte es impecable, envuelto en una capa oscura bordada con hilos plateados que capturan la luz como estrellas caídas, pero su presencia exhala un aura siniestra, un frío que se desliza bajo la piel. Con voz ronca, grave como el rumor de una tormenta lejana, solicita hablar con Auntar, afirmando que el vetian le debe algo. Diara y Auntar intercambian una mirada de sorpresa contenida; la anciana, con un gesto casi imperceptible, oculta la botella recién recibida entre los pliegues de su túnica. Detrás del desconocido surge entonces la pequeña silueta de un zemoni, menudo y de ojos grandes y brillantes, que se mantiene en un segundo plano con la cabeza baja. Auntar comprende al instante la trama oculta de la noche. Se adelanta un paso y, agachándose ligeramente para quedar a la altura del zemoni, le consulta con voz suave si el botín prometido es para ambos. El pequeño asiente con timidez, un gesto apenas visible. Entonces el sujeto misterioso avanza hacia la luz de una lámpara, revelando su naturaleza: se trata de un dhimen, de piel pálida como la luna, rasgos afilados y ojos profundos que parecen pozos sin fondo. Declara con calma helada ser el amo del zemoni y exige que le sea entregado lo que, según él, le pertenece por derecho. El pequeño esclavo asiente de nuevo, confirmando en silencio la jerarquía. Auntar, que no desea más problemas después de la tormenta que ya ha atravesado, suspira y saca de su morral la botella que había intentado robar en primer lugar. La coloca en las manos enguantadas del dhimen sin una palabra de protesta. El dhimen y su esclavo se retiran tan sigilosamente como llegaron, la puerta cerrándose tras ellos con un clic que resuena como sentencia.

Diara y Auntar se quedan solos en el silencio repentino del bazar. Se miran largamente, y un escalofrío compartido les recorre la espalda como un viento gélido del norte. No pueden evitarlo: tratar con un dhimen siempre deja esa huella. Son extraños y peligrosos sujetos, susurran las leyendas, capaces de perforarte el alma con una sola mirada, de leer en ti secretos que ni tú mismo conoces, de dejar una sombra que persigue durante noches enteras. Ambos permanecen quietos un instante más, escuchando cómo la

medianoche envuelve la ciudad, mientras el eco de aquellos ojos insondables aún flota en el aire.



Los dhimenn o dhímenthan son la más callada de todas las especies dominantes, son silenciosos, misteriosos, solitarios, les gusta vivir lejos del bullicio y del movimiento, son del tipo pensador y tranquilo, aunque muy sabios para el combate. El primer dhimen fue creado por la diosa de la fecundidad de su prole surgió la especie. **Anatomía:** Compuestos por un torso, dos pares de extremidades, una larga cola no prensil y apuntada, una cabeza, endoesqueleto y cabellera, tienen cinco dedos terminados en garra en cada extremidad superior, uno de ellos es oponible y más robusto, tienen un pulgar terminado en garras y un dedo grupal en el pie que está articulado, está recubierto por escamas, una cornamenta compuesta por dos cuernos muy pequeños que nace en la corona del cráneo, los ojos son grandes, poseen un único órgano reproductor interno y cloacal, tienen múltiples fosos respiratorios que se encuentran alojados en la base del cuello, la nariz es meramente olfativa y no respiratoria. Su endoesqueleto está compuesto por piezas robustas y pesadas dispuestas siempre en pares, la mayoría de los órganos están protegidos por corazas óseas independientes, tienen ojos binoculares y mono alineados frontalmente sobre la nariz y la boca. Tienen sesenta y cuatro piezas dentales, la mitad superior y la mitad inferior, en una amplia cavidad bucal, las manos tienen dedos largos y articulados, la mirada profunda y acuosa. Caminan encorvados sobre sus dos extremidades inferiores, mientras usan las superiores. Sus colores usuales son por lo general rojos, naranjas, sepías y marrones muy oscuros. Conforme envejecen su cornamenta crece en tamaño y número de piezas. **Fisiología:** Respiran aire, dependen primordialmente de agua y son omnívoros y no tienen peculiaridades alimenticias, su sangre es más espesa que el agua y es negra por su oxidación argéntica, sus huesos son blanquecinos y producto de una amalgama de carbono y calcio, sus órganos funcionan en varios grandes aparatos y sistemas que engloban a grandes rasgos al nervioso, digestivo, respiratorio, circulatorio, óseo, muscular, endócrino, hepático, renal, inmunológico, reproductor, Etc. Si bien su capacidad cromática cutánea engloba todos los tonos conocidos, este atributo no es un logro químico de la piel y el pelo sino de la forma peculiar de sus células dérmicas que alteran el color de su aspecto con fenómenos físicos de sobreposición de absorción de colores. **Personalidad:** Son muy altivos y respetables, aunque algo callados. No les gusta ser el centro de atención. No les gustan las amistades repentinas de ningún tipo. Les gusta merodear los lugares antiguos y observar objetos valiosos. **Sociedad:** Han poblado los seis vientos del mundo, complementan el desarrollo con el lujo y la comodidad con la practicidad, consideran que el trabajo más básico o duro deben hacerlo las otras especies, nunca han cesado su resentimiento con sus hermanos de cuna, los solhukn. **Cultura:** Les gusta ocupar cargos reconocidos, pero no vistosos. Son excelentes consejeros, pero no les gusta confrontar grupos. Son guardianes del conocimiento y las leyes. **Actividades:** Pueden ser diurnos como nocturnos, despiertan en el alba y tienen tres comidas a lo largo del día, deponen sus excrementos sólidos una vez al día en promedio, deponen sus excrementos líquidos hasta cuatro veces al día en promedio. Duermen el mismo tiempo que están despiertos justo después del ocaso. **Crianza:** Se reproducen de forma ovípara y hermafrodita, un periodo de gestación de ocho semanas y de prole por lo general unitaria, son abandonados antes de la eclosión, se reproducen durante su juventud generalmente, pero esta es muy tardía. Toda la madurez la viven en solitario, en la vejez se tornan maniáticos, melancólicos y solitarios. **Hábitat:** Solo se los encuentran en zonas subterráneas, suburbanas, oscuras y cálidas. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Modificadores para características

Fuerza	0
Constitución	-10
Destreza	-10
Inteligencia	0
Sabiduría	+40
Carisma	+15
Energía	0
Moral	+15
Movilidad	-10
Vanidad	0
Lividez	+5
Acertividad	-10

Daknes

L1P1C4E9



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

“Ayuda o teme”
Aforismo – jerga popular

Miladi Diara contempla la botella recuperada con una satisfacción serena que ilumina sus ojos ancianos como un amanecer contenido; sus dedos recorren la etiqueta con delicadeza, como si acariciara un recuerdo preciado. Satisfecha con el botín devuelto, se vuelve hacia Auntar y anuncia con voz suave pero firme que ha llegado la hora del pago prometido, esa recompensa que pende como un hilo de oro en la noche ya avanzada. Toca entonces una pequeña campanita de bronce que reposa sobre el mostrador; su tintineo cristalino y agudo se desliza por el bazar como un susurro de hadas, atravesando cortinas y estanterías cargadas de maravillas. Casi al instante, desde la trastienda surge presuroso un tremendo daknes: una figura imponente de piel oscura y musculatura colosal, con cuernos curvados que brillan bajo la luz de las lámparas y ojos profundos que destilan una cortesía inesperada en tan vasto corpachón. Avanza con pasos que hacen crujir levemente el suelo de madera, pero su porte es humilde, casi reverente. Educadamente, inclina la cabeza ante la anciana y pregunta con voz grave y resonante qué se le ofrece. Miladi Diara, con la autoridad serena de quien ha visto innumerables ciclos de la luna, le indica que guíe a Auntar hasta la trastienda para entregarle su paga tal como ella lo ha planeado. El daknes asiente con solemnidad, gira su enorme figura hacia el vetian y le habla con una cortesía impecable que contrasta con su apariencia formidable: le ruega, con palabras medidas y cálidas, que lo siga para asegurarse de que la recompensa sea exactamente como miladi Diara la concibió, sin faltar ni sobrar un solo detalle. Auntar, aún envuelto en la bruma de emociones encontradas de la noche, acepta con un gesto de cabeza. Se acomoda los ropajes desgastados y polvorientos, alisando las telas con manos que tiemblan apenas por la anticipación, y sigue al daknes a través de una puerta discreta oculta tras una pesada cortina de terciopelo carmesí. La cortina se aparta como un velo de secretos, revelando un umbral que exhala aromas de incienso antiguo y promesas susurradas, mientras el bazar queda atrás, envuelto en su quietud nocturna.

Los daknesn o dáknesthan son una especie muy peculiar, grandes, bonachones y muy nobles, algo torpes y lentos pero muy sinceros y muy sociables. El primer daknes fue creado por la diosa de la fecundidad de su prole surgió la especie. **Anatomía:** Compuestos por un torso, dos pares de extremidades, una cabeza, endoesqueleto, exoesqueleto de placas cutáneas duras y completamente lampiños, tienen seis dedos en cada extremidad superior, uno de ellos es oponible y más robusto, carecen de dedos en las extremidades inferiores, pero el pie está articulado, los ojos son pequeños, tienen múltiples y retractiles órganos reproductores que se encuentran

alojados en la base de la cadera, tienen múltiples y retractiles órganos respiratorios que se encuentran alojados en la base del cuello, la nariz es meramente olfativa y no respiratoria. Su endoesqueleto está compuesto por piezas robustas y pesadas dispuestas siempre en pares, la mayoría de los órganos están protegidos por corazas óseas independientes, tienen ojos binoculares y mono alineados frontalmente sobre la nariz y la boca. Tienen dos únicas piezas dentales, una superior y una inferior, en una estrecha cavidad bucal, las manos tienen dedos fuertes y articulados, la mirada profunda y débil. Caminan encorvados sobre sus dos extremidades inferiores, mientras usan las superiores. Sus colores usuales son por lo general grises, pardos y marrones. Conforme envejecen su exoesqueleto pierde rigidez. **Fisiología:** Respiran aire, dependen primordialmente de agua y son omnívoros, pero con tendencias herbívoras, su sangre es más espesa que el agua y es negra por su oxidación argéntica, sus huesos son blanquecinos y producto de una amalgama de carbono y calcio, sus órganos funcionan en varios grandes aparatos y sistemas que engloban a grandes rasgos al nervioso, digestivo, respiratorio, circulatorio, óseo, muscular, endócrino, hepático, renal, inmunológico, reproductor, Etc. Sus placas crecen cubriendo todo su cuerpo de forma muy eficiente, si bien son rígidas están traslapadas para no coartar sus movimientos y estas crecen por capas para renovarse continuamente. **Personalidad:** Son muy humildes y serviciales contrariamente a su aspecto intimidador. Les encanta ser parte de las grandes empresas o sentirse necesitados y queridos. Son familiares, hogareños, trabajadores y muy dedicados a su trabajo. Su gran apariencia es similar a su gran sinceridad y confianza. **Sociedad:** Su sociedad es por lo general trabajadora y muy dedicada al bienestar común. Están generalmente asentados en las altas montañas o las profundas cavernas. Suelen fusionarse con las sociedades para fines laborales. **Cultura:** Les gusta ocupar cargos militares o laborales de proletariado. Son muy buenos para trabajos duros y tediosos. Su economía se basa en la minería y otros recursos pesados menores. **Actividades:** Generalmente diurnos, despiertan en el alba y tienen tres comidas a lo largo del día, deponen sus excrementos sólidos una vez al día en promedio, deponen sus excrementos líquidos hasta cuatro veces al día en promedio. Duermen el mismo tiempo que están despiertos justo después del ocaso. **Crianza:** Se reproducen de forma vivípara y usando una placenta en las hembras, un periodo de gestación de seis semanas y de prole por lo general unitaria, son criados durante toda su niñez y adolescencia por sus padres, se reproducen durante su juventud generalmente. Toda la madurez la viven en parejas, son naturalmente monógamos, en la vejez no cambian. **Hábitat:** Frecuentan las altas montañas y las profundas cavernas. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Modificadores para características

Fuerza	+35
Constitución	+20
Destreza	-20
Inteligencia	-20
Sabiduría	-20
Carisma	0
Energía	+30
Moral	+35
Movilidad	0
Vanidad	-20
Lividez	0
Acertividad	0

Zemoni

L1P1C4E10



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

“Un zemoni no es bondadoso ni malvado, es simplemente peligroso”

Aforismo – jerga popular



Una vez que la puerta se cierra tras el dhimen y su sombra silenciosa, el bazar recupera su quietud nocturna, apenas rota por el leve crepitar de las lámparas y el distante rumor de la ciudad dormida. Entonces, sigiloso como un susurro de seda, el pequeño zemoni regresa solo. Sus pies diminutos apenas rozan el suelo mientras se aproxima al mostrador y, con una agilidad traviesa, trepa hasta posarse sobre la madera pulida, sentado con las piernas colgando como un niño impaciente ante miladi Diara.

- Mi participación fue impecable, miladi —declara Ñiñix sin el menor temor, la voz aguda y confiada, desafiando con descaro la altura imponente del mostrador que lo convierte en una figura diminuta frente a la anciana.
- Así es, Ñiñix, dos frudn de un tiro —responde Diara sin alzar la vista de sus manos, que ordenan con calma algunos frascos sobre el anaquel; su tono es seco, casi distraído, pero cargado de una satisfacción fría que no necesita efusiones.
- Me encanta hacer tratos contigo —añade el zemoni con una sonrisa pícaro, extendiendo las manos vacías en un ademán teatral, como quien exhibe un truco consumado con maestría.
- Aquí tienes tus monedas —contesta ella al fin, deslizando sobre la madera un pequeño saco de cuero que aterriza con un tintineo sonoro y prometedor, el peso de las piezas chocando entre sí como un aplauso discreto.
- Gracias, Diara —responde Ñiñix, recogiendo el pago con dedos rápidos y hábiles; salta del mostrador con ligereza felina y se retira hacia la salida, su silueta menuda fundiéndose pronto con las sombras del umbral.

Diara lo observa alejarse, una sonrisa lenta y astuta curvando sus labios arrugados mientras la noche alcanza su álgido momento de oscuridad absoluta, esa hora en que Jinvanados parece contener el aliento. La sonrisa permanece, enigmática y complacida, como si guardara el secreto de un trato mucho más profundo y antiguo entre la anciana comerciante y el pequeño zemoni, un pacto tejido en hilos invisibles que nadie más podría desenredar bajo la luz de la luna menguante.



Los zemonin o zemónithan son una especie excesivamente dinámica, bulliciosa y ruidosa, pequeños, gruperos, sociables y muy traviesos. El primer zemoni fue creado por la diosa de la fecundidad de su prole surgió la especie. **Anatomía:** Compuestos por un torso, dos pares de extremidades, una cabeza, endoesqueleto y hasta ocho tentáculos³ prensiles en la cabeza, tienen cinco dedos en cada extremidad superior, uno de ellos es oponible y más robusto, carecen de dedos en las extremidades inferiores, pero el pie es paquidérmico para su uso terrestre sin embargo en el agua alarga para alargarse en forma de una larga aleta, este proceso es rápido y reflejo, la piel es suave y gelode como la de un molusco, sin irregularidades, los ojos son grandes y no poseen corneas ni pupilas, tienen un solo órgano reproductor interno cloacal, respiran de forma cutánea, su rostro no posee nariz o boca, no poseen el sentido del gusto o del olfato, no poseen noción alimenticia directa, sus cuerdas bucales no requieren aire para funcionar aunque no son muy apreciables. Su endoesqueleto está compuesto por piezas delgadas y flexibles dispuestas siempre en pares, la mayoría de los órganos están protegidos por corazas óseas independientes, tienen ojos binoculares y mono alineados frontalmente en la cara, tienen dos pares de párpados, la mirada profunda y oscura, caminan erguidos sobre sus dos extremidades inferiores, Nadan tan rápido como caminan o corren sin problema. mientras usan las superiores, suele ser grises en todas las intensidades. **Fisiología:** Respiran aire en cantidades ínfimas que obtienen de la atmosfera o la hidrosfera, dependen primordialmente de agua y son básicamente hidrófagos pero también aprovechan de la materia suspendida en el agua, se alimentan cutáneamente aprovechando cualquier contacto con cualquier líquido de forma autónoma y en cualquier zona del cuerpo, su sangre es más espesa que el agua y es transparente ya que no posee procesos de oxidación metálica sino formaciones de hidruros, sus huesos son casi transparentes y cartilaginosos, sus órganos funcionan en varios grandes aparatos y sistemas que engloban a grandes rasgos al nervioso, digestivo, respiratorio, circulatorio, óseo, muscular, endócrino, hepático, renal, inmunológico, reproductor, Etc. **Personalidad:** Son hiperactivos y muy vivaces. Son muy curiosos y generalmente tienen creatividad para las situaciones difíciles y excesiva astucia. Les encantan los nuevos amigos y los extraños pues no le temen a lo nuevo. Mientras haya algo de agua cerca no se sienten intimidados, desconocen la vergüenza. **Sociedad:** Su sociedad es muy interesante, generalmente submarina o cerca de cuerpo acuíferos muy grandes. Dadas las condiciones de su sociedad, tienen muy pocos visitantes. Les encanta salir hacia la aventura y las ciudades de las otras especies cuando ya son jóvenes. **Cultura:** Viven del comercio de la pesca con las demás especies. Aunque sus sociedades son prósperas y rígidas solo están conformadas por niños y ancianos. Los jóvenes trabajan toda su juventud en las ciudades cosmopolitas. **Actividades:** Generalmente diurnos, despiertan en el alba y tienen tres comidas a lo largo del día, deponen sus excrementos sólidos una vez al día en promedio, deponen sus excrementos líquidos hasta cuatro veces al día en promedio. Duermen el mismo tiempo que están despiertos justo después del ocaso. **Crianza:** Se reproducen de forma ovípara y hermafrodita, un periodo de gestación de dos semanas y de prole por lo general unitaria, aunque pueden llegar a poner hasta una docena de huevos, suelen ser abandonados antes de la eclosión, pero no es común que suceda, se reproducen durante su juventud generalmente. Toda la madurez la viven en grupos, en la vejez no cambian. **Hábitat:** Solo se los encuentran en zonas húmedas o cercanas a masas de agua en algún estado.

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

Modificadores para características	
Fuerza	-35
Constitución	+10
Destreza	+45
Inteligencia	0
Sabiduría	0
Carisma	0
Energía	+5
Moral	0
Movilidad	+10
Vanidad	0
Lividez	0
Acertividad	+10

³ Tentápilo. (Adición al castellano, pronunciación: “Tentápilo”) (Bionomía) (Sustantivo) 1. Apéndice prensil similar a los tentáculos, sin endoesqueleto rígido, pero de sección continua que no decrece durante toda su extensión.

Terran⁴**L1P1C4E11**

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

“Un zemoni no es bondadoso ni malvado, es simplemente peligroso”

Aforismo – jerga popular



La mente de Auntar divaga en un torbellino confuso, como hojas secas arrastradas por un viento otoñal que no encuentra rumbo ni reposo. Un vacío profundo le roe el pecho, un hueco frío y desalmado que parece haber devorado toda chispa de vida, toda sombra de esperanza. Se siente despojado de todo honor, como si la palabra misma se hubiera borrado de su ser: el honor que su maestro le inculcó con paciencia infinita, el honor que sus compañeros de orden compartían en silencios cómplices bajo las estrellas, el honor que un vetian lleva cosido al alma como una segunda piel.

Mañana, piensa con una certeza helada que le congela la sangre, solo hallará la muerte en la arena: no una muerte gloriosa ni redentora, sino un fin rápido y humillante bajo el sol implacable y las risas de la multitud dorada. Ya no se reconoce como vetian, con su linaje orgulloso de trepadores de alturas y guardianes de antiguos bosques; tampoco como jokiano, heredero de tradiciones que ahora le parecen lejanas y ajenas; ni siquiera como un ser civilizado, digno de caminar erguido entre las especies que pueblan el mundo. Se percibe, en cambio, como una criatura degradada, un desecho que ha traicionado todo lo que alguna vez lo definió, un espectro que arrastra cadenas invisibles forjadas por sus propias manos torpes. En la quietud de la trastienda, rodeado de aromas exóticos que ya no lo consuelan, ese vacío se expande hasta llenarlo por completo, dejando apenas un eco de lo que fue.



Un terran es un humano vulgar de cualquier forma narrativa imaginable, se podría especificar que se trata de un homo sapiens tal cual, este código existe simplemente para asistir al desh maestro o narrador que no quiera complicarse con otras especies y se lance a una aventura rápida con humanos que son muy fáciles de adoptar para jugadores novicios. Se aclara que la sapiencia de Anárkika®™ no contempla en lo absoluto la presencia de los terran, así que este código es muy complementario, incluso para asistir al desh maestro para crear otras especies con base humana como elfos, dwarfos, zombies, mutantes, Etc. **Anatomía:** En todo sentido la anatomía humana sin ninguna variación, es posible que el desh maestro aclare ciertas variables personalizadas en base humana que puede aplicarse a la partida. **Fisiología:** En todo sentido la fisiología humana sin ninguna variación, es posible que el desh maestro aclare ciertas variables personalizadas en base humana que puede aplicarse a la partida. **Personalidad:** En todo sentido la personalidad

humana sin ninguna variación, es posible que el desh maestro aclare ciertas variables personalizadas en base humana que puede aplicarse a la partida. **Sociedad:** En todo sentido la sociedad humana sin ninguna variación, es posible que el desh maestro aclare ciertas variables personalizadas en base humana que puede aplicarse a la partida. **Cultura:** En todo sentido la cultura humana sin ninguna variación, es posible que el desh maestro aclare ciertas variables personalizadas en base humana que puede aplicarse a la partida. **Actividades:** En todo sentido el ciclo de actividades humanas sin ninguna variación, es posible que el desh maestro aclare ciertas variables personalizadas en base humana que puede aplicarse a la partida. **Crianza:** En todo sentido la crianza humana sin ninguna variación, es posible que el desh maestro aclare ciertas variables personalizadas en base humana que puede aplicarse a la partida. **Hábitat:** En todo sentido el hábitat humano sin ninguna variación, es posible que el desh maestro aclare ciertas variables personalizadas en base humana que puede aplicarse a la partida. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Modificadores para características

Fuerza	-25
Constitución	0
Destreza	+20
Inteligencia	+30
Sabiduría	0
Carisma	0
Energía	-45
Moral	+30
Movilidad	0
Vanidad	0
Lividez	-20
Acertividad	0

⁴ **Terran.** (Adición al castellano, pronunciación: “Terran”) (Socionomía, plural “Terrann”) (Sustantivo) 1. Especie civilizada y dominante nativa de “Terra” o “La Tierra”. 2. Homo sapiens.