


CAPÍTULO 2

“LA CATEGORÍA”





Meta AI

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

Generalidades

L1PIC2E1



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

“La historia siempre tiene protagonistas”

Aforismo – Jerga kikera



Este mundo, estas tierras, la gran tierra roja o las tierras de Runkar, como se la conoce coloquialmente, es un lugar de gran riqueza cultural y geográfica. Rellena de reinos y feudos, algunos humildes y pequeños como los del norte, otros enormes y suntuosos como el gran reino Khamli. En las costas del sur de estas tierras rojas, se encuentra el páramo tropical del reino de Jinvanados, también conocido como el reino dorado. Este reino es gobernado por la reina dorada, o la madre dorada y es sede de la afamada orden dorada, o la orden de los paladines dorados. La ciudad de Jinvanados es inmensa y cosmopolita, con una gran actividad portuaria, pesquera y comercial. Barcos de todos orígenes llegan a la ciudad, enriqueciendo su cultura y confirmando la joya dorada de las convulsionadas tierras rojas. Jinvanados es una ciudad que reluce en sus detalles exquisitos, elaborados y dorados. El mármol, el pan de oro, los productos duros del mar, la madera, el vidrio, los metales vulgares y la roca se combinan para crear un estilo de ciudad muy exquisito y reluciente, lleno de luces y reflejos. La cultura de Jinvanados es un delicioso resultado de una cultura casi totalmente solhuk y la persistente presencia ancestral de los solhukn adoradores del gran dios sol llamado Fhoroko con algo de reciente influencia amvisi. Esta rica herencia cultural se refleja en la arquitectura, el arte, la música y la gastronomía de la ciudad, haciendo de Jinvanados un lugar verdaderamente único y fascinante.

Para empezar a crear un personaje (En especial un personaje jugador), se debe elegir la categoría, es la principal decisión que se tomará en toda la historia del juego, por ello es que debe asumirse con cuidado y con mucha calma, se sugiere siempre salvar todas las dudas de cada una de ellas con el desh maestro. Cualquier persona, criatura viviente, animada o que posea un mínimo de voluntad (Es decir, sea un personaje), tiene implícitamente una categoría (O tal vez más de una), algo que la define en sus actividades, algo que define su paso como ser existente por el universo, para lo que es originalmente capaz, por ejemplo criar ganado o pescar o tejer lana o programar en ordenadores o curar animales o simplemente ver televisión en un sofá todo el día, con cualquiera de estas actividades u otras, las posibilidades son infinitas, cada ser en el universo sea persona o criatura tiene una categoría muy definida de lo que es capaz de hacer, pero en la concepción de Anárkika®™ las categorías de todos estos personajes se reúnen en dos grupos primordiales muy importantes, el primero llamado arkar¹, todos aquellos capaces de desarrollar actividades que no involucren conflicto o combate sino más bien progreso, tranquilidad, arte, construcción, paz, Etc., y rokar², todos aquellos que tienen la avidez innata para el combate, la mente ambiciosa y la capacidad de transformarse en leyenda, generalmente tienden a ser los responsables o culpables de los cambios, los grandes éxitos, las catástrofes, las noticias que vemos u oímos y por supuesto la historia misma. Los arkar son los más, gente que vemos a diario llenando las calles, gente acostumbrada a la rutina y al trabajo, prescindible individualmente para la historia y muchas veces para el presente, muy comunes y con potencial tan común como ellos mismos, estadísticas, el

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

sustrato firme y común de toda civilización. Los rokar en cambio son escasos, casi siempre son tan pocos en cada generación que todos son conocidos, son los que sobresalen del resto, son personalidades, aquellos que hacen grandes cosas o terribles, generales de ejércitos, presidentes, líderes, científicos que cambian la historia, grandes héroes de guerra, atletas, grandes criminales, grandes genios, seres fuera de lo común, personas poderosas o misteriosas, los vemos todos los días en los titulares de los periódicos con los títulos confusos como excéntricos, locos, famosos, criminales o renombrados personajes. Si bien son muy pocos, generalmente equivalen a su tiempo y a su época, tienen la capacidad de trascender en la historia y de una u otra forma captan nuestra admiración. Dentro de esta clasificación binaria general se encuentran inmersas nueve categorías, tres son arkarn y no son útiles para el juego puesto que solo el desh maestro las usará para formar el entorno de la aventura, pero seis son rokar y estas son las que les interesa a los jugadores, ellas son las que cada jugador adoptará para su personaje. Aunque suene que seis categorías disponibles es muy poco, en la modalidad libre, estas categorías se pueden especializar o complementar de formas ilimitadas. Aunque no lo parezca, las categorías no necesariamente existen definidas como tal en una aventura, así que no es para sorprenderse que se le llame brujo a un politista, soldado a un guerrero, medico a un cientista, chaman a un sacerdote o cualquier forma similar, las categorías son un tecnicismo del juego, pero a veces pueden coincidir y llamar hechicero a un hechicero, solo no se deben tomar conjeturas apresuradas al respecto. **Observaciones: Ø. Versión: 1.0 (Anárkika®™ 010712015).**

Tipos de categorías

Arkarn	Lycó, campesino y artista
Rokarn	Bribón, guerrero, sacerdote, politista, hechicero y bribón

Categorías

Lycó	Una extraña presencia imperceptible
Campesino	La mayoría de toda población sencilla con vidas simples
Artista	Hacedor y representante de toda forma de arte
Bribón	Ágil, astuto, sutil y peligroso amigo del poder
Guerrero	Honorable y violento amante del combate
Sacerdote	Fanático, amante y temeroso canal de los dioses
Politista	Poderoso y soberbio usador de poderes mentales
Hechicero	Usuario de la magia y entendido en los hechizos
Cientista	Embestido con creatividad infinita, aprovecha la ciencia

Elegir categoría

L1PIC2E2



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

“Rokar es rokar”

Aforismo – Jerga kikera

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



En la ciudad dorada de Jinvanados, los salvajes juegos de los coliseos y las arenas son una realidad que ha sido adoptada con entusiasmo por sus actuales pobladores. Aunque esta tradición no es originaria de Jinvanados, sino que fue traída por los amvisin del norte, de las montañas, hace mucho tiempo, la ciudad ha hecho más suyos estos terribles espectáculos, ahora símbolo de la prosperidad dorada de los solhuk. Los gladiadores se enfrentan a muerte en las arenas, mientras la chusma se deleita con el derramamiento de sangre y la violencia. A pesar de la crudeza de estos juegos, los habitantes de Jinvanados los aman profundamente y los consideran una parte integral de su cultura y tradición.

La emoción y la adrenalina que se viven en las arenas son incomparables y la multitud se deja llevar por la pasión y el entusiasmo mientras contempla los combates a muerte. Los gladiadores, por su parte, se convierten en héroes o villanos, dependiendo de su habilidad y su suerte en la arena. En Jinvanados, los juegos de las arenas son una forma de entretenimiento, una manera de escapar de la rutina diaria y sumergirse en un mundo de emoción y excitación. Y aunque pueden parecer crueles y brutales, se han convertido en una parte fundamental de la identidad y la cultura de la ciudad dorada, la joya costera.

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

Lycó LIPIC2E3



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

“Todos inician y terminan como lycos”
Aforismo – Jerga kikera



En los coliseos de gladiadores, el rugido de la multitud llena el aire mientras los mejores guerreros del mundo se reúnen para demostrar su valía en el campo de batalla. Soldados veteranos, endurecidos por años de combate, se enfrentan a mercenas experimentadas, grupos de mercenarios que han luchado en innumerables batallas y han sobrevivido para contarlo. Entre estas mercenas se encuentran los “Jabatin de oro”, un grupo de guerreros legendarios que han luchado en las batallas más sangrientas del imperio. Su líder, el temible guerrero Kael, es conocido por su habilidad con la espada y su falta de misericordia en el campo de batalla. Cazadores furtivos y asesinos silenciosos también se unen a la lucha, utilizando sus habilidades letales para intentar derrotar a sus oponentes. Cada uno de ellos tiene un objetivo claro: Hacerse con premios, tesoros, fama, gloria o, simplemente, libertad. La emoción es palpable mientras los gladiadores se preparan para la batalla. El sonido de las espadas siendo afiladas, el crujir de la armadura tensando el cuero que lleva debajo y el rugido de los animales salvajes que serán lanzados al campo de batalla, todo contribuye a crear un ambiente eléctrico.



Un lycó³ es un tipo muy peculiar de arkar ya que muchos jugadores aseguran que su existencia es teórica o simplemente nadie puede determinar su existencia ya que casualmente la principal función de un lycó es pasar desapercibido (Imposible de ser notado), si alguien pudiera observarlo como tal ya no podría ser considerado un lycó puesto que de alguna forma ya llamo la atención de alguien, conceptualmente es una teoría técnica, inferior a

³ **Lycó.** (Adición al castellano, pronunciación: “Laico”) (Socionomía, plural “Lycos”) (Sustantivo, adjetivo) 1. Una variación de la palabra castellana “Laico”, se crea como adición para el juego que significa, alguien sin objetivos o alguien que no es útil para nadie o nada. 2. Una de las nueve categorías del rango juvenil del juego.

cualquier otra categoría, ni siquiera un simple campesino en estado de vagabundez o esclavitud es tan simple, solo un lycó puede dar fe de su existencia y solo para sí mismo, eso significa que esta categoría es el eslabón entre la existencia de los personajes como tales y lo inerte, los lycos obviamente no son recomendables para ser jugados por lo expuesto anteriormente, su única función es como un tecnicismo del juego o una leyenda dentro de la aventura para entender la filosofía del sistema. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™010712015).

Campesino LIPIC2E4



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

“Un rokar es un arkar asustado que se torna violento”
Dogma – Libro dorado sagrado



Los espectadores, ansiosos por ver la sangre y la acción, se apretujan en las baldosas del coliseo, listos para presenciar el espectáculo más emocionante de su vida. Los jueces, vestidos con togas y coronas de tulo, se sientan en sus tronos, listos para declarar al vencedor. La batalla está a punto de comenzar. Los gladiadores se enfrentan en el centro del coliseo, sus ojos brillando con determinación y ambición. Solo uno de ellos saldrá victorioso. ¿Quién será el luchador más poderoso de todos los tiempos? La multitud contiene el aliento mientras la batalla comienza. En los torneos de gladiadores, la emoción y la adrenalina llenan el aire mientras los luchadores más habilidosos y feroces del mundo se enfrentan en un combate sin cuartel. Estos guerreros, provenientes de todos los rincones del mundo, perciben el olor de la sangre y se preparan para darlo todo en la arena. Son grandes y fuertes, o pequeños y ágiles, cada uno con su propio estilo y técnica de lucha. Algunos están armados con equipo exótico, como espadas curvas y escudos ornamentados, mientras que otros llevan fabulosas piezas convencionales de guerra, armaduras brillantes y lanzas pesadas.



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

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

Artista
L1P1C2E5



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Meta.ai - Copyright reserved)
“El arte es para el artista, los demás son afortunados espectadores”
Máxima – Circo dorado



A veces, es un guerrero contra otro, un duelo intenso y personal en el que solo uno puede salir victorioso. Otras veces, es un grupo contra otro, una batalla épica en la que la estrategia y la coordinación son clave para el éxito. Pero no siempre es una simple confrontación. A veces, los gladiadores montan un espectáculo muy elaborado, con acrobacias y habilidades que dejan al público boquiabierto. Y en ocasiones, incluso montan criaturas feroces y exóticas, para enfrentar a sus oponentes.

Pero hay algo más. Algunos de estos gladiadores no son tan. Son mestizos o criaturas que, en otros lugares más simples, son leyenda, con habilidades y fuerzas sobrenaturales. Son los más temidos y respetados de todos, su presencia en la arena es un espectáculo en sí mismo. La multitud se apretuja en los asientos, ansiosa por ver la sangre y la acción. Los jueces se sientan en sus tronos, listos para declarar al vencedor.



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

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

Bribón
L1P1C2E6



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Meta.ai - Copyright reserved)
“Más vale destreza que fuerza”
Aforismo – Reflexión en los cubiles



En estos torneos sangrientos, los luchadores se enfrentan con ferocidad, ansiosos por ascender en la jerarquía y alcanzar el premio final. El sistema es brutal y despiadado, inspirado en las tradiciones de los bárbaros del desierto, los temibles rauqhn. A medida que los luchadores ganan y matan, se acercan cada vez más al objetivo final: Un gran tesoro que les espera al final del camino. Pero no siempre es solo una cuestión de riqueza. A veces, el premio es la libertad, la oportunidad de escapar de una vida de esclavitud u opresión. Otras veces, el premio es la gloria y la fama.

Los luchadores que alcanzan la cima de la jerarquía son venerados como héroes, su nombre conocido en todas partes. Pero también hay un lado oscuro: la infamia. Los luchadores que fracasan o que se comportan de manera deshonrosa son despreciados y olvidados. En este mundo cruel y despiadado, solo los más fuertes y astutos pueden sobrevivir. Los luchadores deben ser capaces de adaptarse, de pensar en sus pies y de luchar con todo su ser para alcanzar el premio final. ¿Quién será el próximo en alcanzar la cima? Solo el tiempo lo dirá.



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

Guerrero

L1PIC2E7



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

“La paz es un armisticio en una eterna guerra”

Cita – Runkar en el concilio rojo

Sacerdote

L1PIC2E8



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

“Todo es voluntad de los dioses”

Dogma – Libro azul

La multitud se apretuja en el estadio, ansiosa por presenciar el momento culminante del torneo. La tensión es palpable mientras los luchadores se enfrentan en la batalla final. Finalmente, después de una lucha intensa, solo uno queda en pie. La chusma, compuesta por personas de todas las clases sociales, se levanta de sus asientos y comienza a gritar y a aplaudir. El absoluto campeón, cubierto de sudor y polvo, sonríe triunfalmente mientras levanta los brazos en victoria. La multitud se acerca, ansiosa por tocar al campeón, por sentir su gloria y su fama. Lo alzan en brazos, llevándolo en procesión por el estadio mientras la gente grita su nombre y lo aclama como héroe. El campeón, rodeado de admiradores y seguidores, se siente invencible. Su nombre será recordado durante mucho tiempo, hasta que llegue el nuevo campeón que lo desafíe y lo supere. Pero por ahora, es el rey, el dueño de la fama y la gloria. La celebración continúa, con música, baile y comida. La chusma se divierte, olvidando por un momento sus problemas y preocupaciones. El campeón, rodeado de su gente, se siente agradecido y honrado por la adoración que recibe. Pero en el fondo, sabe que la gloria es efímera. Que pronto llegará un nuevo desafío, un nuevo rival que lo pondrá a prueba. Y que deberá estar preparado para defender su título y su reputación.

La ciudad de Jinvanados es este destino legendario, conocido en todos los rincones del mundo por estos emocionantes torneos en las arenas de sus majestuosos coliseos, entre otras cosas opacadas, como la corona dorada o su formidable ejército de paladines. Por eso, viajeros de todas partes acuden a esta ciudad, ansiosos por presenciar o participar en estos eventos espectaculares. Monturas de todas las razas y especies, desde los majestuosos vanimon de guerra hasta los rápidos y ágiles rodan, llegan a la ciudad con sus jinetes, listos para competir en las arenas. Embarcaciones de todos los tamaños y tipos, desde pequeñas barcas de pesca hasta grandes navíos de guerra, atracan en los muelles de Jinvanados, trayendo consigo a aventureros y espectadores de todos los confines del mundo, además de un sinnúmero de buscavidas con oficios que circundan el negocio de la lucha en las arenas.

La ciudad se llena de vida y color durante los torneos, con vendedores ambulantes ofreciendo todo tipo de mercancías, desde armas y armaduras hasta comida y bebida. Los ciudadanos de Jinvanados se unen a los visitantes para disfrutar del espectáculo, creando una atmósfera mística y emocionante que es única en el mundo. En medio de tanto bullicio y emoción, los competidores se preparan para enfrentarse en las arenas, listos para demostrar su habilidad y valentía frente a la multitud. Los torneos de Jinvanados son una experiencia que no se puede perder, un evento que atrae a la gente de todas partes del mundo y la deja con un recuerdo inolvidable.

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

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

Politista

L1P1C2E9



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

“El universo tiene un fin, mi muerte”

Cita – Jimay el talentoso

Hechicero

L1P1C2E10



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

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

Aforismo – Reflexión popular de hechiceros



En este mundo mayormente de avinsin y solhukn, un joven vetian llega al gran reino dorado de Jinvanados y no puede evitar sentirse algo melancólico de Jok y las tierras amarillas del sur al otro lado del mar dorado. En la tarde llega junto a otros en el barco Musaqi proveniente de Jok, lleno de bienes exóticos que solo se pueden traer de las sagradas tierras amarillas del sur, varios comerciantes descienden del barco y empiezan los trabajos de estibaje y mercadeo, con ellos también llegaron algunos tipos con menos pinta de mercaderes, más bien mercenarios, vagabundos, cazafortunas, peculiares viajeros. Estos extraños artistas del combate de varios clanes, descienden en el puerto de Durak Apelbarth de la gran ciudad dorada de Jinvanados. Todos parecen ser amigos, pero una austera cara no parece unirlos en amistad, cada quien busca la vida por su lado, se separan en el puerto ni bien descienden del gran Musaqi, una exótica pieza naval. Los estibadores y transeúntes de la ciudad, los ven con sorpresa y curiosidad.

El puerto es un extraño lugar para estos forasteros, la gran ciudad dorada es activa, elegante, tropical y acogedora. Los forasteros sienten esto con extrañeza mientras se distribuyen solitarios por la ciudad. Auntar, el joven vetian que viene con ellos, mira a la gente en las calles con algo de desconcierto, pero no puede evitar sentir que todo esto es familiar, al fin y al cabo, el proviene de estas tierras, era un bebé cuando salió de este lugar.



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



El ocaso transcurre lentamente, pintando el cielo con tonos cálidos de naranja y rosa. Las calles de la ciudad de Jinvanados, que durante el día habían estado llenas de actividad y comercio, ahora comienzan a transformarse en un lugar mágico y seductor. Las linternas de aceite, colocadas estratégicamente en las esquinas de las calles y en los balcones de las casas, comienzan a encenderse, bañando la ciudad en una luz cálida y dorada. La ciudad adquiere su legendario glamour nocturno, lleno de música, gente, olores y detalles dorados que parecen saltar de la oscuridad. La música de los instrumentos tradicionales de Jinvanados, como la flauta de thummf y el laúd de cuerdas, llena el aire, mezclándose con el olor a especias y comida que proviene de los puestos de comida callejera. La gente de la ciudad, vestida con sus mejores galas, comienza a salir a las calles, disfrutando del ambiente festivo y relajado que se ha apoderado de la ciudad. En este momento, la ciudad de Jinvanados parece ser un lugar donde cualquier cosa es posible, donde la magia y la aventura están al alcance de la mano. Y en medio de este ambiente mágico, Auntar y los demás personajes se preparan para embarcarse en una aventura que cambiará sus vidas para siempre.

El vetian apenas se conmueve, se acerca con mucho cuidado hasta la mampara de un restaurante y en su pizarra de avisos un llamativo papel avisa que Jinvanados será la cede de un peculiar torneo de gladiadores, varias arenas populares en varios eventos, clasificarán a los mejores maestros de las artes marciales, la más cercana esta apenas a tres días de suceder en el popular coliseo “Duralaff” del barrio de alfareros al este de la ciudad, el premio es sustancial cantidad de oro, pero además representa aparecer en la vista de los paladines dorados de la reina. Auntar frunce el ceño, sabe que es lo que buscaba. Entra al restaurante, algo toscos evade a los bebedores y comensales, llega hasta la barra y consulta al respecto del torneo con un acento muy notable. En las arenas de Duralaff se llevará a cabo una gran jornada de peleas a lo largo de todo el día, los combates serán individuales y con armamento a elección. Según la religión dorada serán dieciséis contendientes peleando cabeza contra cabeza, en duelos a rendición o muerte, las armas seguramente no solo serán mundanas sino también habrá armamento místico.



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

Cientista

L1PIC2E11



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

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

Aforismo – Jerga cientista



Habrá muchos buscavidas, soldados retirados, desertores, mercenarios, esclavos, forasteros, exconvictos, artistas del combate, de todo, los detalles son muy conocidos pero lo importante es el premio. Auntar está muy curioso de ello, las monedas de oro son considerables, pero lo más importante es poder tener audiencia con los legendarios paladines, un extraño objetivo para un vetian jokiano. Ahora deberá buscar como inscribirse al torneo, trajo dinero de su lejana tierra, pero ha ido disminuyendo en el viaje, en el Musaqi pagaba con trabajo, pero no faltaban los gastos del metal, deberá conseguir trabajo para inscribirse. Según entiende debe conseguir dos monedas de cobre, nada grave, son para su funeral y tributo a la gran dama de oro hija del gran Fhorko.

Usa las últimas piezas de plomo para conseguir un lugar donde dormir por unos días, ahora tiene una alcoba en la humilde hospedería del barrio de los alfareros, donde un atento solhuk lo ha recibido con amabilidad. Al entrar, deja caer su cesto de viaje y comienza a desempacar su equipo, preparándose para el torneo de gladiadores que se avecina. La habitación, aunque sencilla, está limpia y ordenada, con una cama estrecha y un escritorio pequeño en un rincón. Saca de su cesto un par de sables rectos medianos, conocidos en Jok como thakan, Auntar los examina con detenimiento, asegurándose de que estén en perfectas condiciones. Los sables, con sus hojas delgadas y afiladas, brillan en la luz tenue de la habitación. Auntar los sostiene en sus manos, sintiendo el peso y el equilibrio de cada uno. Luego, se pone su armadura ligera de tela, cuero y madera, que se adapta a su cuerpo con precisión. La armadura, aunque no es muy pesada, proporciona una protección adecuada para el combate. Auntar se ajusta las correas y se asegura de que todo esté en su lugar. A continuación, se calza las zapatillas de combate, se ajusta las fajas y se pone los guantes, completando su equipo de combate. Las zapatillas, con sus suelas flexibles y resistentes, están diseñadas para proporcionar tracción y estabilidad en el combate. Las fajas y los guantes, por su parte, proporcionan una protección adicional para las manos y las piernas. Su condición física, tallada por años de entrenamiento, es envidiable. Auntar tiene un cuerpo atlético y musculoso, con una flexibilidad y una resistencia que le permiten realizar movimientos rápidos y precisos. Su concentración como esgrimista de los sables es absoluta y su enfoque en el combate es total. Auntar sabe que ha entrenado toda su vida para este momento y que su preparación es la clave para su supervivencia en el torneo. Con un suspiro profundo, se prepara para enfrentar el desafío que se avecina, listo para darlo todo en el coliseo Duralaff. La emoción y la ansiedad se mezclan en su interior, pero Auntar está decidido a no dejar que el miedo lo domine. Está listo para enfrentar lo que venga.



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