



CAPÍTULO 3

“LAS CARACTERÍSTICAS”



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



Generalidades

L1P1C3E1



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

“La perseverancia conquista la excelencia”

Aforismo – Jerga kikera



Aunque Auntar partió de este lugar siendo apenas un tierno infante, el reencuentro con la inmensa y cosmopolita ciudad de Jinvanados despierta en su memoria una extraña sensación de familiaridad que se mezcla con la melancolía por la lejana Jok, el hogar que dejó al otro lado del mar dorado. En la hospedería el sueño no lo alcanza, decide salir a caminar y con algo de suerte podría hacer algo de dinero, sale y se funde en la variopinta muchedumbre de transeúntes, vagabundos, mercenarios y artistas del combate que venían con él, el guerrero observa el deslumbrante despliegue de mármol, pan de oro y luces reflejadas que consagran a esta metrópoli como la joya reluciente de las tierras rojas. El ocaso transcurre con lentitud, cediendo el paso a un legendario glamour nocturno donde las linternas de aceite se encienden en cada balcón y los acordes de la flauta de thummf inundan el aire tropical. Es en medio de esta atmósfera seductora donde Auntar encuentra su destino al detenerse ante la pizarra de avisos de una taberna; Un llamativo papel anuncia trabajo ocasional de estibador en el puerto, la paga no es buena, pero pagan por noche, es una buena oportunidad. La urbe portuaria, activa a todos vlimhn por el constante estibaje de los navíos de guerra y las embarcaciones comerciales, ofrece oportunidades legítimas para un forastero de cuerpo atlético y musculoso. Motivado por la urgencia de asegurar su sustento y el pase al torneo antes de que expiren los tres días de plazo, el espadachín se adentra en las arterias iluminadas de la ciudad dorada, dispuesto a ofrecer la resistencia de sus brazos a los comerciantes nocturnos o a brindar sus servicios como escolta de carga pesada en los muelles, transformando la necesidad inmediata de dos piezas de cobre en el primer peldaño de la aventura que cambiará su existencia bajo la luz del gran fhorko el dios sol.



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

las características dan origen a un sinnúmero de otras acciones estándares como las acciones simples o complejas, permiten soportar proficiencias, habilidades o inventario y muchas cosas más). **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Características

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

Fuerza

L1P1C3E2



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

“Nunca eres lo suficientemente fuerte”

Aforismo – Jerga kikera



Al adentrarse en las zonas más ruidosas del puerto de Durak Apelbarth, el joven guerrero alcanza el sector de los hangares y silos de estibadores, un lugar donde el vaivén de las mercancías exóticas no se detiene ni en las horas más profundas de la noche. Entre el olor a madera húmeda y el reflejo de las linternas sobre las baldosas, Auntar se aproxima al encargado de las cuadrillas, un amvisi de mala cara cuyas facciones reflejan la hosquedad propia de quien lidia a diario con los buscavidas de los muelles. Tras una breve negociación bajo el ambiente tropical del puerto, el fornido espadachín logra ser contratado para la dura faena nocturna a cambio de una paga de cuatro piezas de hierro, un monto modesto pero suficiente para cubrir el tributo obligatorio, o al menos parte de él, que requiere para el coliseo. La fortuna inicial, sin embargo, se enturbia con rapidez cuando el vetían se incorpora al área de descarga, pues no tarda en hallar serios problemas con otro de los obreros de la cuadrilla, un tipo rudo que comienza a provocarlo abiertamente sin disimulo alguno. La hostilidad del estibador se enciende de manera casi inmediata al escuchar las primeras palabras de Auntar, evidenciando que el marcado acento jokiano del forastero le resulta profundamente molesto y ajeno a las costumbres locales de Jinvanados, desatando una tensión peligrosa que amenaza con quebrar la paz de la jornada mucho antes de que termine el turno de estibaje. Un una de las andazas de ir con carga y volver sin ella, el enorme y asimétrico estibador amvisi lo golpea con el hombro y lo increpa:

- ¿Por qué no te fijas por dónde voy?, saco de pulgas jokianas. – Vocifera a Auntar.
- No quiero problemas. – Murmura pacíficamente Auntar con el acento que tanto lo irrita.
- Tu hedor jokiano me produce náuseas, no te me cruces de nuevo, si lo haces tendré que romperte los huesos. – Finaliza el encuentro amenazándolo, Auntar se aleja algo más precavido.



La fuerza es una característica muy fácil de visualizar, su puntaje denota el poderío muscular de un personaje y de forma indirecta su brutalidad y su

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

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

Constitución

L1P1C3E3



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

“Mente sana en cuerpo sano”

Refrán – Cultura popular



El pendenciero estibador amvisi no se da por satisfecho con las advertencias iniciales y busca con ahínco el detonante que obligue al forastero a doblegarse ante su presencia. Durante la siguiente vlimh de extenuante labor, mientras las cuadrillas trasladan pesados fardos de especias procedentes del algún navío, el provocador aprovecha un descuido en la línea de descarga para zancadillear con malicia el paso del joven jokiano. El tropiezo hace que el valioso contenedor que Auntar carga sobre sus hombros ruede por las baldosas del muelle, desparramando el contenido místico y exótico ante la mirada iracunda del encargado de mala cara. Al ver el desastre y percibir el riesgo inminente de perder las cuatro piezas de hierro que tanto necesita para su inscripción en el coliseo, el vetian se arrodilla apresuradamente para recoger los bienes sin emitir queja alguna, manteniendo su firme postura de evitar cualquier altercado que ensucie su dignidad de ser civilizado. Esta reacción pacífica e imperturbable enfurece aún más al agresor, quien interpreta la sumisión del forastero como una cobardía absoluta y decide pasar directamente a la agresión física, lanzando una patada implacable que impacta de lleno en las costillas del espadachín y lo derriba sobre el suelo húmedo del puerto.



La constitución es el verdadero sinónimo de la buena salud, el puntaje de constitución mensura el estado de salud actual de un personaje contemplando todos los aspectos autónomos, el estado de los aparatos y sistemas, reflejando el buen descanso y la buena alimentación, la constitución en pocas palabras es el puntaje que determina en que tan buenas condiciones se encuentran los órganos, sistemas, aparatos de la anatomía y fisiología de un personaje, que tan resistentes son sus tejidos (Excepto el muscular) que tan buenas son sus defensas, que tan bueno es el metabolismo transformando los recursos externos en materia prima interna y energía, que tan buena es la sincronización de los órganos (Excepto el sistema nervioso), que tantos recursos se tienen para el normal desarrollo y la subsistencia cotidiana, que tan fácil es librarse o derrotar a las enfermedades o simplemente que tan buena salud se tiene de verdad, en resumen, es la característica que mide nuestra resistencia cotidiana para vivir. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Destreza

L1P1C3E4



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

“Más vale maña que fuerza”

Refrán – Cultura popular



La escaramuza se desata en medio de los silos ante la mirada indiferente de los demás buscavidas y marineros. Convencido de que el uso de la fuerza solo arruinará sus posibilidades de clasificar ante los paladines de la reina, Auntar toma la firme decisión de no defenderse ni apelar a su envidiable condición de esgrimista entrenado. El amvisi violento se abalanza sobre él, descargando una serie de puñetazos rudos y caóticos que buscan romperle los huesos tal como lo prometió en su amenaza previa. El joven vetian, poseedor de una resistencia física admirable tallada por años de disciplina jokiana, se limita a cubrirse el rostro con los brazos desarmados, absorbiendo los impactos y permitiendo que la golpiza avance sin oponer el menor rastro de contraataque. La confrontación concluye de manera abrupta cuando el enorme agresor, tras propinar un último y humillante empujón que arrastra al forastero por el polvo de los muelles, escupe a un lado y se aleja soltando una carcajada burlesca al dar por demostrada su supuesta superioridad. Auntar se levanta lentamente entre las sombras de la noche de Jinvanados, adolorido y magullado, pero con la mente intacta; ha perdido la escaramuza por voluntad propia, resguardando el verdadero potencial de sus sables thakan para la arena legítima del coliseo Duralaff, donde las verdaderas cuentas habrán de cobrarse bajo las leyes del combate.



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

Inteligencia

L1P1C3E5



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

“La inteligencia es algo que se sospecha con certeza y se nota con duda”

Aforismo – Jerga kikera



El encargado llega molesto, pero está más curioso que enfadado, le ayuda a recoger las cosas que se desparrramaron y le murmura muy delicadamente:

- ¿Estás bien muchacho? – Pregunta con algo de cortesía.
- Sí señor. – Responde educadamente.
- ¿Por qué no te defendiste? – Pregunta sin tapujos.
- La violencia es el último recurso jefe. – Termina de recoger y continua con sus quehaceres, el patrón lo mira algo asombrado, curioso muchacho, piensa para sí, un estibador con el código de un paladín.



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

Sabiduría

L1P1C3E6



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

“Sabio es considerar no serlo jamás”

Aforismo – Jerga kikera



Poco antes del amanecer, justo cuando el velo sombrío impuesto por Dhakumhiv comienza a disiparse ante los primeros destellos tenues que anuncian el retorno del gran Fhorko, la extenuante jornada en los muelles de Jinvanados llega finalmente a su conclusión. Tras completar los extenuantes vlimhn de rudo trabajo físico y estibaje bajo la brisa tropical, el patrón de mala cara recibe el pago correspondiente de manos de los marineros del navío portuario. Con el metal en su poder, el capataz se retira con paso cansado hacia la seguridad de su pequeña oficina de madera con el propósito de organizar la contabilidad nocturna y registrar las ganancias del muelle, dejando atrás el bullicio de los silos. Mientras tanto, en el exterior de la caseta, los obreros y buscavidas aprovechan el cese de las labores para acicalarse, limpiándose el sudor acumulado, el polvo de las mercancías exóticas y curándose las magulladuras de la jornada antes de reclamar sus respectivas pagas.



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

Carisma

L1P1C3E7



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

“La atracción hacia alguien no es culpa de uno”

Aforismo – Jerga kikera



El ambiente de relativo sosiego se corta de forma abrupta cuando la silueta de un grupo de sujetos con muy mala pinta recorta el horizonte grisáceo del puerto. Los recién llegados, de andar sigiloso y rostros semicubiertos que denotan la ruda estampa de los criminales de los suburbios, avanzan por el muelle desprovistos de herramientas de trabajo o intenciones comerciales legítimas. Sin detenerse a cruzar palabra con los estibadores que descansan en las baldosas, los individuos avanzan en formación cerrada y entran todos a la oficina del encargado de forma muy sospechosa, quebrando la quietud del amanecer con una presencia intimidante que despierta de inmediato el instinto del joven vetian, quien observa la escena en silencio mientras el peligro se respira nuevamente en el aire de la joya dorada.



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

Energía

L1P1C3E8



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

“No se está muerto hasta que se esté muerto”

Aforismo – Jerga kikera



Apenas la puerta de la oficina se cierra tras el misterioso grupo de hampones, el instinto de Auntau, forjado en la disciplina y la observación, se enciende con una alarma silenciosa. Alertado por las fundadas sospechas de que un grave peligro se cierne sobre el patrón que le prometió sus cuatro piezas de hierro, el joven vetian interrumpe su descanso y se apresura a avanzar decididamente hacia la caseta de madera. Al notar sus intenciones, los demás obreros de la cuadrilla lo observan con asombro; incluso el grandullón abusivo que hace apenas un vlimh y algo más atrás, lo ultrajó y golpeó en los silos se interpone en su camino de manera imprevista. El enorme amvisi, perdiendo toda su arrogancia previa ante el temor genuino que inspiran los recién llegados, trata de detenerlo sujetándolo por el hombro al tiempo que le advierte en un susurro apresurado que esos sujetos pertenecen a las mafias del puerto y son criminales sumamente peligrosos con los que no conviene involucrarse.



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

Moral**L1P1C3E9**

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

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

Aforismo – Jerga kikerá



Desoyendo la advertencia y zafándose con suavidad del agarre, Auntar entra de todas formas a la oficina, empujando la puerta con una parsimonia que contrasta con la gravedad de la situación. En el interior, la penumbra del recinto confirma de inmediato su peor sospecha: Los hampones tienen acorralado al jefe contra su propio escritorio de contabilidad, intimidándolo y despojándolo con violencia del metal recaudado de los marineros. Con una serenidad pasmosa que desconcierta a los asaltantes, el esgrimista jokiano da un paso al frente y les advierte con voz firme que dejen el botín y se vayan pacíficamente, recordándoles que la violencia no debe tener cabida entre los seres civilizados que habitan el Imperio. Los hampones, acostumbrados a imponer el terror en los muelles de Jinvanados, sueltan una carcajada burlona ante las palabras del forastero, se niegan rotundamente a escuchar razones y, desenvainando armas cortas y porras de hierro, se lanzan en conjunto contra Auntar con la clara intención de masacrarlo, desatando en el estrecho despacho una confrontación donde el código del paladín habrá de medirse contra la brutalidad de la calle.



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

Movilidad**L1P1C3E10**

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

“En la tardanza está el peligro”

Aforismo – Jerga kikerá



Los cinco hampones se despliegan en el estrecho espacio de la oficina, blandiendo sus puñales relucientes y sus pesadas cachiporras con una ferocidad asesina que busca intimidar de inmediato al intruso. Auntar no posee metal alguno, pues sus sables rectos descansan seguros en la hospedería del barrio de los alfareros; en su lugar, el joven vetian confía plenamente en la fuerza de sus puños y en la velocidad de sus puntapiés, recursos biológicos tallados por años de entrenamiento implacable que ahora se activan con una precisión asombrosa. El primer asaltante se abalanza lanzando un tajo lateral con su puñal, pero el guerrero esquiva el acero con un movimiento felino del torso y aprovechando la fuerza del impulso ajeno, contragolpea de inmediato con un puñetazo directo a la mandíbula que estalla con un crujido seco, derribando al criminal de forma instantánea contra las tablas del suelo.



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

Vanidad

L1P1C3E11



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

“Nadie quiere a alguien que no se quiere”

Aforismo – Jerga kikera

Lividez¹

L1P1C3E12



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

“Descansarás cuando mueras”

Aforismo – Jerga kikera

Sin perder un ápice de fluidez, Auntar gira sobre su propio eje para eludir el avance de un segundo oponente que levanta una cachiporra de hierro. Con una agilidad envidiable, el esgrimista conecta un puntapié ascendente y brutal en la boca del estómago del agresor, despojándolo por completo del aire y proyectándolo con violencia contra los silos exteriores de la oficina. Los tres hampones restantes intentan rodearlo en un ataque simultáneo, desesperados por recuperar el control de la situación, pero la estrechez del despacho se convierte en el aliado del vetian, quien transforma la escaramuza en una exhibición de maestría marcial. Esquiva un garrotazo dirigido a su sien, atrapa el brazo del tercer asaltante con un agarre de hierro y lo estrella de espaldas contra el escritorio de contabilidad, desparamando los papeles y el metal recaudado en una confusión absoluta.

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

El cuarto criminal intenta apuñalarlo por la espalda, pero Auntar percibe el desplazamiento del aire, da un paso corto hacia atrás y descarga un golpe de codo demoledor directo en el tabique nasal del atacante, rompiendo el hueso y llenando el espacio con un estallido de sangre fluida. El último delincuente, completamente aterrorizado al ver a sus cuatro compañeros desparamados, fracturados y gimiendo de dolor en el suelo, levanta su arma con manos temblorosas en un intento inútil de defensa. El espadachín jokiano no le otorga tregua alguna; avanza con dos zancadas rápidas, anula la guardia del hampón con un manotazo quirúrgico y remata la paliza con un puntapié circular fulminante que impacta en el costado del cráneo, mandándolo inconsciente directo al rincón de la habitación. La contienda concluye en apenas unos instantes, dejando el recinto sumido en un silencio sepulcral donde solo resuena la respiración pausada del guerrero, demostrando a ustedes que la disciplina de un paladín posee una fuerza arrolladora incluso cuando decide prescindir del filo del acero.

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

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

Acertividad²

L1P1C3E13



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

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



El encargado de las cuadrillas, con el rostro aún pálido por la cercanía de la muerte y la pérdida de su recaudación, observa los cuerpos desparramados de los asaltantes antes de dirigir una mirada de absoluto asombro hacia el joven vetian. Conmovido por semejante despliegue de nobleza y destreza, el patrón amvisi se aproxima y agradece muy sinceramente a Auntar, extendiéndole las manos en un gesto de respeto que borra de inmediato la hosquedad de su mala cara previa. En el exterior de la oficina de madera, el eco de la paliza atrae la atención de toda la cuadrilla, al percatarse del desenlace, sus compañeros de trabajo lo vitorean con entusiasmo, rompiendo la quietud del amanecer con aplausos y exclamaciones que celebran la valentía del forastero.



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

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

Puntaje inicial

L1P1C3E14



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

“Algunos son fuertes, otros listos”
Aforismo – Jerga kikera



Al final, la admiración generalizada cala hondo en el muelle, al punto de que hasta el violento y asimétrico abusivo que lo había ultrajado un par de vlimhn atrás decide dar un paso al frente. Doblegando por completo su orgullo herido y olvidando el rechazo que le provocaba el acento jokiano, el enorme estibador amvisi agacha la cabeza en señal de sumisión y le agradece haber salvado la paga de toda la cuadrilla, reconociendo que aquel a quien llamó saco de pulgas posee el temple de un verdadero protector. La agitación nocturna en el puerto de Durak Apelbarth concluye de forma definitiva cuando un par de guardias de la ciudad, alertados por el alboroto de los estibadores, hacen su aparición entre las baldosas y, tras constatar los hechos, se llevan a los hampones fracturados e inconscientes con rumbo a los calabozos reales, restituyendo la paz en la joya dorada justo cuando los dos soles, que se ven como uno, reclaman el firmamento de Akinovnhav.



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

Recomendación³ para puntajes en función a la categoría

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

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