



CAPÍTULO 4

“LAS ESPECIES”



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



Generalidades

L1P1C4E1



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Grok.com - Copyright reserved)

“La perseverancia conquista la excelencia”

Aforismo – Jerga kikera



Auntar regresa a la humilde hospedería del barrio de los alfareros justo cuando el firmamento se tiñe por completo con los colores del nuevo día. Con el cuerpo magullado por la agresión del muelle y exhausto tras la prolongada faena que le asegura algunas monedas para el coliseo, aunque aún faltan más, el joven vetian cruza el umbral de su alcoba limpia y ordenada. Sin fuerzas para desempacar o retirar las fajas de su indumentaria, se deja caer pesadamente sobre la estrecha cama de madera. A través de la ventana descubierta de la habitación, el fulgor incipiente y blanco del gran sol Fhorko avanza en una línea dorada que corta la penumbra de la estancia hasta alcanzar el rostro del guerrero, quien cae rendido en un instante de absoluto abandono físico.

El cansancio acumulado facilita que el esgrimista se sumerja con rapidez en las profundidades de un sueño denso y pesado. Sin embargo, la intensa radiación solar y el calor tropical que baña su piel cansada actúan como un catalizador adverso en su mente, transformando el merecido descanso en una experiencia perturbadora. El estímulo ardiente de los soles evoca en su inconsciente los fuegos y las tragedias de las eras de conflicto de Akinovnhav, hundiéndolo sin remedio en una vivida pesadilla de nitidez pavorosa. En el plano de los sueños, las sensaciones térmicas se confunden con el recuerdo de paisajes calcinados y batallas olvidadas, un reflejo distorsionado de su propio pasado en las tierras de Jok que regresa desde el olvido para acechar el espíritu del combatiente mucho antes de que ruede la primera gota de sangre en la arena de Duralaff.



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 antropeide 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®™ (Grok.com - Copyright reserved)

“El mundo está hecho a la medida del amvisi”

Aforismo – jerga popular



El guerrero vetian se sumerge en las profundidades de un sueño denso y pesado, un océano de bruma mental donde el tiempo se diluye y la realidad presente de Jinvanados se desvanece por completo. El calor tropical que se filtra por la ventana evoca en su inconsciente los paisajes ardientes de su infancia, transformando el descanso en un umbral místico. En ese espacio ingrátido de la mente, revive con una nitidez pavorosa el instante exacto de su llegada a Jok, aquella mítica provincia mimetizada con las tierras amarillas y lejanas del sur que se extienden al otro lado del mar dorado. Los recuerdos emergen con la fuerza de una marea incontenible, pintando en su memoria el polvo dorado del camino y el viento seco que acaricia los páramos sagrados de su patria adoptiva.

En la visión, la figura actual del esgrimista musculoso retrocede en los vientos del pasado hasta convertirse en una silueta frágil y desaparecida. No es más que un niño de tierna edad cuando sus pies cansados detienen su andar frente a los imponentes muros del monasterio de Tikuyko. La edificación mística, erigida como un faro de espiritualidad y disciplina entre las planicies amarillas, abre sus colosales puertas de madera para recibir al pequeño forastero. Es allí, bajo el amparo de los techos sagrados y el aroma a incienso ancestral, donde el infante es acogido con suma benevolencia por la orden de los cinco anillos. Los monjes y maestros de la hermandad marcial lo adoptan en su seno, cobijándolo bajo un estricto código de honor que, con el transcurrir de las estaciones, esculpe su espíritu indomable y siembra las primeras semillas de la maestría en el arte de los sables rectos.

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



El templo de Tikuyko se alza como un gigante de piedra fría en medio de las llanuras, y para el pequeño Auntar las primeras temporadas en el monasterio se transforman en un calvario de silencios prolongados. La vastedad de los salones comunales y el eco de los cánticos sagrados solo consiguen acentuar la inmensa soledad que se instala en su pecho infantil. Es apenas un niño desamparado, desprovisto de toda certeza, que transita por los pasillos de roca y madera, sin pronunciar una sola palabra. La falta absoluta de entendimiento del idioma local lo reduce a un estado de mudez forzada, una prisión invisible donde sus pensamientos y temores quedan atrapados sin poder encontrar una voz que los libere ante los monjes de la orden.

Cada jornada transcurre con una pesadez abrumadora, sumido por completo en la pena profunda de haber perdido a su familia en la distancia y ver su antiguo hogar reducido a un recuerdo difuso. La nostalgia se convierte en una sombra diaria que oscurece sus ojos felinos mientras observa las prácticas de los cinco anillos. Se siente un ser extraño, un intruso descolocado que no encaja con las rígidas costumbres ascéticas ni con los rigurosos rituales que gobiernan el amanecer y el ocaso en el santuario sureño. La comida le resulta ajena al paladar, las vestiduras de tela rústica le raspan la piel y el lenguaje de señas con el que intenta comunicarse apenas le alcanza para rozar la superficie de su miseria diaria.



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



La rutina en las tierras amarillas se vuelve un ciclo hostil donde el aislamiento moldea su carácter a la fuerza. Mientras los demás novicios comparten risas y entrenamientos en la explanada principal, Auntar se refugia en los rincones más sombríos de la hospedería o tras las columnas del patio de oración, observando el mundo exterior como quien contempla un paisaje a través de un cristal opaco. Por las noches, cuando el frío del desierto sur se cuela por las rendijas de su austera habitación, el pequeño se ovilla en su jergón de paja para contener los sollozos y evitar que el llanto despierte a los guardianes. Su existencia se reduce a una lucha silenciosa por la supervivencia emocional, un peregrinaje solitario por el desamparo donde la memoria de su origen es el único tesoro que protege de la indiferencia del invierno.

Entre la severidad del santuario de Tikuyko, la figura del venerable maestro Tadaí Akai emerge como un bálsamo de calidez para el espíritu del pequeño forastero. El anciano instructor observa al infante más allá de su mudez y su aislamiento, desentrañando con mirada mística el potencial oculto que duerme en el alma del niño. El instructor trata al novicio con un cariño especial y una paciencia infinita que contrasta con el rigor de los otros monjes de los cinco anillos. En los momentos de mayor desconsuelo, cuando la nostalgia por el hogar perdido amenaza con doblegar al pequeño vetian, la presencia del mentor se vuelve un refugio seguro donde el silencio deja de ser una condena para transformarse en un espacio de silencioso entendimiento.



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 trio de garras retractiles 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 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 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



El sabio esgrimista presiente desde el primer instante el talento innato del muchacho, una chispa latente que aguarda el fuego de la disciplina para manifestarse en toda su gloria. Con manos firmes pero compasivas, el instructor guía sus pasos vacilantes a través del complejo sendero de la sabiduría sureña, enseñándole a desentrañar los secretos de la caligrafía y el misticismo que envuelven a la provincia de Jok. Bajo su tutela constante, el niño aprende a respirar al unísono con los vientos de las llanuras amarillas y a comprender el significado profundo de los rituales cotidianos, transformando poco a poco su inicial desconcierto en un arraigo devoto.

El maestro expande los horizontes del joven discípulo al inculcarle el respeto por las tradiciones de las tierras del sur, ayudándole a abrazar la rica cultura jokiana por completo y sin reservas. Las lecciones no se limitan al uso de la fuerza o al manejo de las posturas físicas, sino que penetran en el corazón del infante, dotándolo de una nueva identidad que fusiona su origen con el misticismo del templo. De este modo, la guía paternal del instructor se convierte en el puente dorado que rescata a Auntar de su profunda miseria solitaria, moldeando el carácter del esgrimista que años más tarde habrá de recordar estas lecciones sagradas bajo el sol ardiente de Jinvanados.



Los whajtsn o whajtsnhan 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 llenos 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 tornan 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



El ambiente de aprendizaje en el monasterio de Tikuyko alberga también la crueldad de la competencia, encarnada en la figura del más talentoso de los pupilos del maestro Tadaí Akai. El joven Arim Kiheim, cuya destreza con las disciplinas marciales lo sitúa por encima de los demás novicios, dedica todo su tiempo libre y sus momentos de ocio a buscar el quebranto del pequeño vetian. Con una insistencia maliciosa, el habilidoso estudiante concentra sus esfuerzos en burlarse y mortificar al muchacho desamorado, transformando los patios de oración en un escenario de humillación constante. El hostigador no pierde oportunidad para recordarle su condición de intruso, utilizando su superioridad técnica como un arma psicológica para minar la poca seguridad que el niño intenta construir día con día.

El desprecio se manifiesta con fuerza a través de la palabra, pues el agresor lo bautiza despectivamente con el apelativo de Harima, un término que significa forastero en la lengua nativa de estos lares jokianos. Este vocablo se convierte en un estigma constante que resuena en las galerías de piedra del templo, aislando aún más al infante de la comunidad de los cinco anillos. El orgulloso estudiante lo insulta cada vez que la vigilancia de los monjes disminuye, sembrando palabras hirientes que buscan recordarle que las tierras amarillas jamás serán su verdadero hogar y que su presencia no es más que una anomalía en el sagrado recinto sureño.



Los vivisin o vivísithan 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 acuosa. 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 vivísithan 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 vivísithan. **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 (Anárika®™ 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



La hostilidad verbal se traslada sin filtros a la exigencia física del adiestramiento, donde el acoso se vuelve físico y doloroso. El aventajado discípulo aprovecha cada sesión práctica para maltratar al pequeño cuando entrenan las posturas básicas y los movimientos de combate. Al amparo de las leyes del ejercicio marcial, disfraza su saña de corrección técnica, ejecutando golpes excesivamente rudos y proyecciones innecesarias que dejan al cuerpo del niño cubierto de magulladuras. En la arena de prácticas, bajo la mirada imperturbable de las estatuas ancestrales, el abuso de Arim Kiheim se transforma en una prueba de fuego diaria, un obstáculo implacable que el futuro esgrimista asimila en silencio mientras el dolor físico moldea, sin que su verdugo lo sospeche, una resistencia de hierro.

Con el transcurrir inexorable de las temporadas en las tierras amarillas, la hostilidad inicial se transforma en un abismo insalvable, Auntar y Arim se convierten en declarados enemigos dentro de los muros de piedra del monasterio de Tikuyko. Las dinámicas de poder en los patios de adiestramiento se mantienen inmutables con el paso de los años; Arim se alza siempre superior, dotado de una técnica impecable y el favor de la sangre nativa, mientras que Auntar carga a cuestas la eterna etiqueta de extranjero e inferior, un paria que debe esforzarse el doble para apenas rozar los talones de su eterno rival. Cada encuentro marcial entre ambos contendientes se vuelve una extensión de esta rivalidad silenciosa, un choque de voluntades donde el orgullo jokiano se mide contra la persistencia del joven vetian.



Los fhovosn 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 sienes 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 madurez se convierten en monógamos compulsivos. 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



El destino, sin embargo, introduce un bálsamo de luz en la grisácea y rutinaria existencia del esgrimista marginado. Con el tiempo, Auntar conoce a Qintoa, una linda jovencita de su misma especie vetian que sirve con devoción en el templo principal del monasterio como sacristán, encargándose del cuidado de los altares, los óleos y las reliquias sagradas de la orden. La complicidad entre los dos forasteros surge de manera natural entre los pasillos umbríos del santuario, ella viene de un pueblo lejano, la pone como una forastera también, aunque no tan ajena como Auntar; Las miradas furtivas y las palabras discretas al caer el ocaso tejen un lazo indestructible que alivia la melancolía de sus almas desterradas, encontrando el uno en el otro el hogar que el lejano sur les niega.

La felicidad compartida en los rincones del monasterio no tarda en atraer las sombras del resentimiento, pues el agudo Arim nota de inmediato el amor mutuo que florece entre los dos jóvenes. Movido por una envidia ponzoñosa y el deseo constante de quebrantar la voluntad de su oponente, el talentoso discípulo se interpone con malicia en el idilio, utilizando su estatus privilegiado dentro de la jerarquía del templo para entorpecer sus encuentros y hostigar a la sacristana. El rival transforma el afecto de Auntar en un nuevo campo de batalla, sembrando amenazas y bloqueando los caminos de la pareja con la clara intención de arrebatarse al extranjero el único tesoro genuino que posee en el sagrado recinto de los cinco anillos.



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 superposición 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



El acoso de Arim Kiheim cruza los límites de los patios de entrenamiento y se adentra con paso firme en los recintos sagrados donde la joven vetian cumple con sus oficios cotidianos. Con una frialdad calculada, el aventajado pupilo acorrala a Qintoa entre las sombras de los altares, aprovechando el silencio del santuario para dejar caer el peso de su malicia. El hostigador amenaza a la sacristana sin ningún tipo de contemplación, utilizando su posición de privilegio dentro del monasterio de Tikuyko como un arma letal para infundir el terror en el corazón de la muchacha. Con palabras cargadas de desprecio, le asegura con total convicción que moverá las influencias necesarias ante los monjes superiores para hacer que la echen de forma fulminante del templo, despojándola de su sustento y de su sagrado refugio en las tierras amarillas.

El motivo de su ensañamiento es claro y carece de rodeos, pues el orgulloso jokiano le confiesa sin tapujos que está perfectamente enterado de que tiene un romance secreto con el harima. El término despectivo resuena con fuerza entre las paredes de piedra, transformando el afecto puro que la joven comparte con Auntar en una grave falta contra la disciplina del monasterio. El agresor disfruta el momento de la intimidación, sabiendo que al atacar a la sacristana golpea directamente el rincón más vulnerable del alma de su eterno enemigo, quien en la hospedería del barrio de los alfareros en Jinvanados revive en este instante el dolor de ver su felicidad amenazada por la soberbia de los nativos mucho antes de empuñar los sables thakan en el coliseo Duralaff.



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



La noticia del ultraje se extiende por los pasillos umbríos del templo y, en cuanto Auntar se entera de lo sucedido, la indignación disipa cualquier rastro de la paciencia que el maestro Tadaí Akai le ha inculcado con tanto esmero. Con el corazón encendido por la afrenta, el joven vetian busca a su eterno rival en los patios de adiestramiento y lo desafía abiertamente a un duelo a muerte con sables rectos. El esgrimista extranjero avanza hacia la confrontación desprovisto de temor, plenamente dispuesto a entregar su propia vida en el frío suelo de piedra con tal de librar a Qintoa de la humillación pública y del desamparo absoluto que implicaría la expulsión del sagrado recinto. Arim, cuya soberbia se alimenta de su indiscutible superioridad marcial, acepta el reto con una sonrisa cargada de suficiencia, complacido ante la oportunidad legítima de quebrar de una vez por todas el orgullo del molesto intruso.

Al percibir la inminencia de la tragedia, la desesperación se apodera de Qintoa, quien toma la drástica decisión de huir del monasterio de Tikuyko al amparo de las sombras de la madrugada. La joven sacristana se adentra en las llanuras amarillas con la esperanza de que su repentina ausencia anule el motivo del conflicto y obligue a los contendientes a deponer las armas; sin embargo, los hilos del destino se enredan de forma perversa. Una profunda confusión entre los novicios del templo, quienes malinterpretan la desaparición de la muchacha como un rapto o un acto de cobardía provocado por las presiones de Arim, hace que el duelo se desate de igual manera en la explanada de los cinco anillos, encendiendo el brillo del acero antes de que la verdad salga a la luz.



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 alonga para alargarse en forma de una larga aleta, este proceso es rápido y reflejo, la piel es suave y geloida 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, suelen 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



El choque de los sables thakan resulta breve y devastador para el impetuoso retador. Arim hace gala de su envidiable maestría técnica y derrota con una facilidad pasmosa a Auntar, desarmándolo con un par de fintas quirúrgicas y derribándolo sobre las baldosas antes de que este pueda descifrar la trayectoria del ataque. Con el filo del arma rozando el cuello del vencido, el orgulloso jokiano decide no otorgarle la dignidad de la muerte; en su lugar, le perdona la vida con fría crueldad, humillándolo de manera despiadada ante la mirada de algunos compañeros de entrenamiento que presencian el combate en absoluto silencio. La derrota se transforma en una cicatriz invisible y dolorosa en el alma del guerrero vetian, un amargo recuerdo que resuena con fuerza en su memoria mientras descansa en su alcoba de Jinvanados, preparándose para las verdaderas batallas que aguardan bajo el sol en la arena del coliseo Duralaff.

El guerrero vetian abre los ojos de golpe y regresa de la pesadilla a la sofocante realidad de su alcoba en la humilde hospedería del barrio de los alfareros. Auntar despierta empapado en sudor, sintiendo el ardor de Fhorko en la piel cansada y el pecho agitado por la marea de recuerdos amargos que el sueño le acaba de escupir en el rostro. La atmósfera tropical de Jinvanados parece fundirse con el calor abrasador de las lejanas llanuras del sur, dejándolo tan perturbado y vulnerable como el fatídico día del duelo en la explanada de los cinco anillos. El eco del acero de Arim Kiheim aún resuena en sus oídos, rompiendo la frágil calma de la mañana y trayendo de vuelta la humillación del desarmado, el polvo del monasterio en la boca y la impotencia de la derrota.

Sentado en el borde de la estrecha cama de madera, contempla sus sables rectos thakan que brillan con timidez sobre la mesa, pero el metal no le devuelve el consuelo de la confianza. El combatiente recuerda con una ansiedad punzante e inevitable que no es el mejor guerrero del mundo, ni siquiera un esgrimista dotado de un don especial o sobrenatural. Es plenamente consciente de sus limitaciones, de que cada gramo de su musculatura y cada movimiento de su guardia son el resultado de un esfuerzo agónico y no de un talento innato como el de su antiguo verdugo jokiano. La sombra de la mediocridad y el fantasma del fracaso lo acechan en la penumbra de la habitación, recordándole que en tan solo tres días deberá entrar a la arena legítima del coliseo Duralaff, donde no habrá maestros compasivos para salvarlo y donde su condición de extranjero ordinario será puesta a prueba bajo las implacables leyes de la rendición o la muerte.



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.