

Mercenarios, edición especial K1

Esta es la versión original

que se presentó en el

lanzamiento oficial de

Anárkika VER1

el 6-6-12018



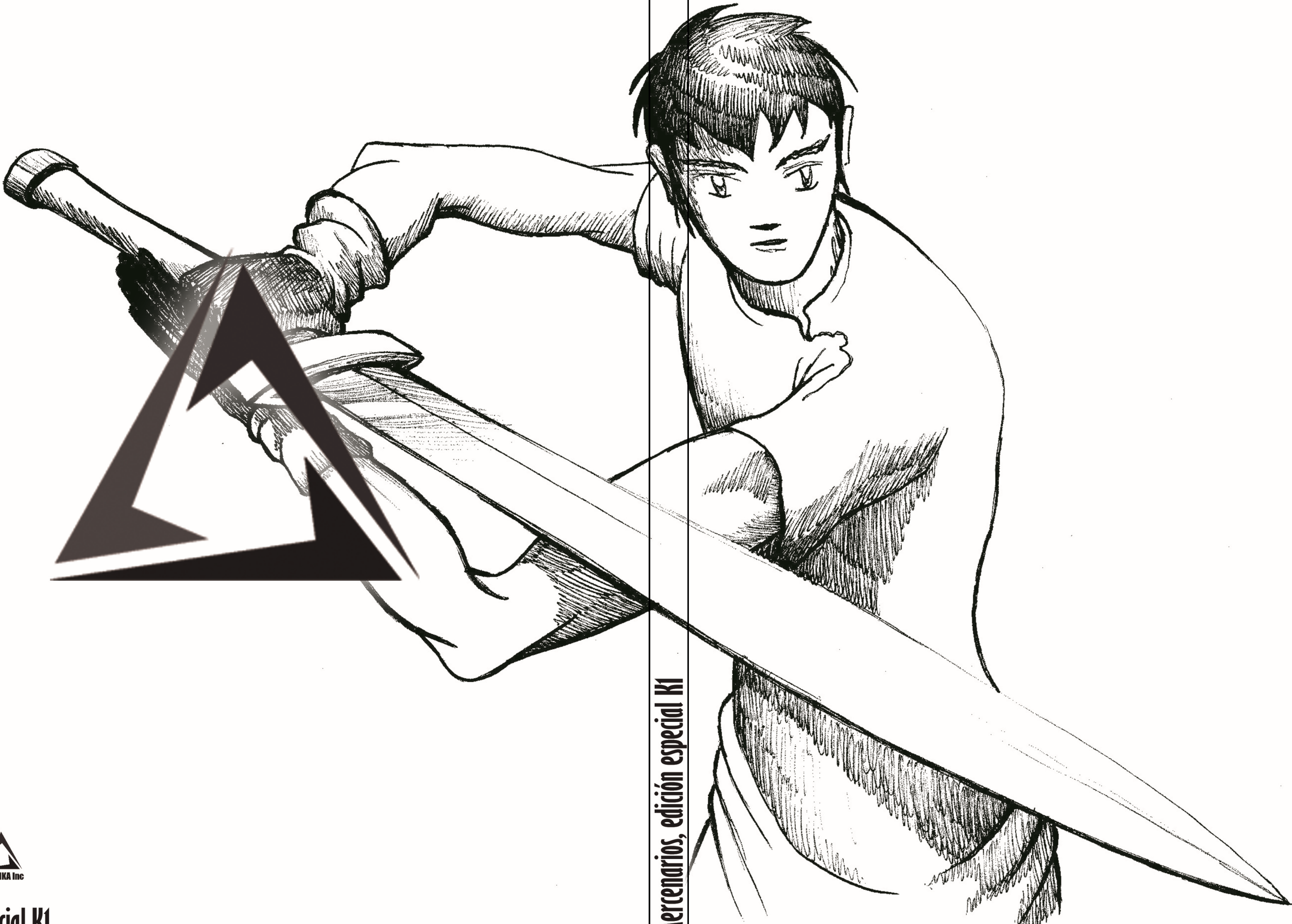
Escrito por Gonzalo Daniel Flores Castro como PAR de una sola SES, no esta clasificada en ninguno de los tres modos de juego de Anárkika(R)TM por ser previa a esta catalogación pero se puede usar en cualquiera de los tres modos. - Todos los derechos reservados.



Mercenarios, edición especial K1

This material is property of Dan®™ & INFINITY industries®™

E1P3C1G5D3E2S1L1 Mercenaries, special edition K1 V1.0 - ANARKIKA Inc.®™ All rights reserved



Mercenarios, edición especial K1



Mercenarios, edición especial K1

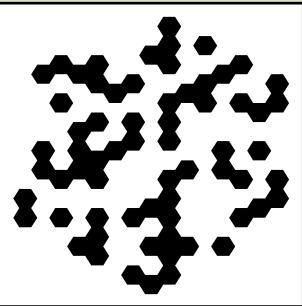


INFINITY INDUSTRIES™



ANARKIKA Inc

INFINITY industries con ANÁRKIKA Inc. Presentan "Mercenarios, edición especial K1" V1.0 - E1P3C1G5D3E2S1L1 - Libro publicado el 2019 para el lanzamiento oficial de Anárkika(R)TM.



DAN
INFINITY INDUSTRIES®™





Información general.

Creador: Dan®™ (Gonzalo Daniel Flores Castro) **Dirección general:** Dan®™. **Producción:** INFINITY industries ®™ with ANARKIKA®™. **Idea original:** Dan®™. **Nombre original:** Anárkika®™. **Nombre de la franquicia:** ANARKIKA Inc.

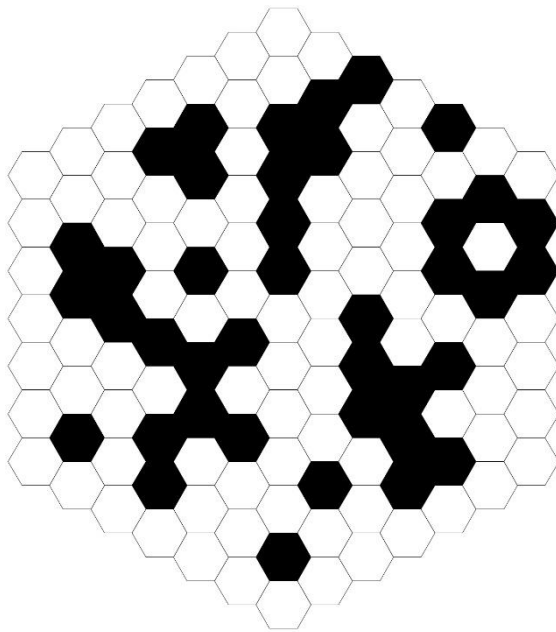
Información específica de este producto.

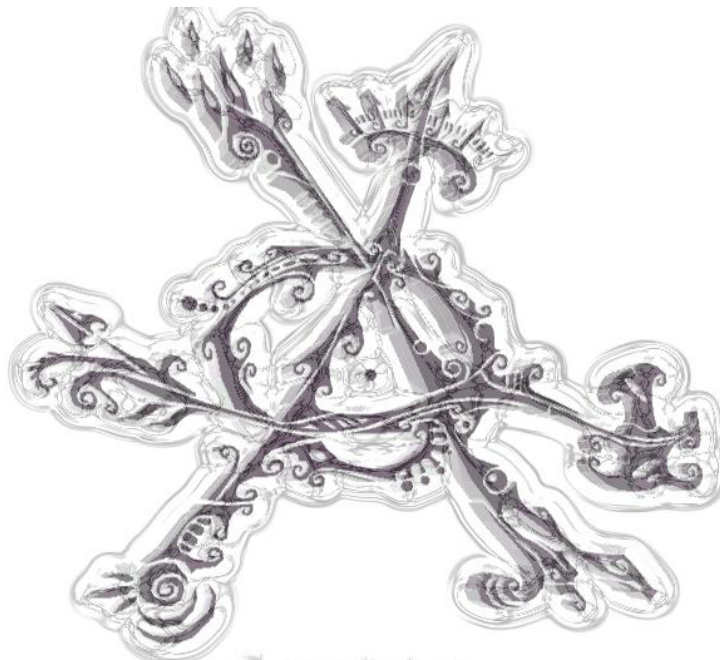
Creado y dirigido por: Dan®™. **Producido por:** Dan®™, INFINITY industries ®™. **Título original:** Anárkika®™, L1 Mercenarios, edición especial K1 – Módulo único. **Título comercial:** ANARKIKA Inc, Mercenarios, edición especial K1 – Módulo único. **Tipo:** Manual. **Fecha de creación:** 01-05-2019. **Fecha de publicación:** 06-06-2019. **Revisión general:** Luis Daniel Vacafloros Rivero. **Asesor legal:** Ronald Eduardo Vidal Roca. **Asesores de mercadeo:** Antonio Czapuzzi Castedo y Armín Pardo.

Información extra.

Desarrollado por: Este libro fue desarrollado enteramente en INFINITY®™ industries Santa Cruz – Bolivia. **Derechos:** Todos los derechos reservados. Bolivia INFINITY industries ®™, Gonzalo Daniel Flores Castro. **Capital ideológico:** Todo el capital ideológico contenido en este documento es completamente propiedad de INFINITY industries ®™ y de su autor Dan®™ (Gonzalo Daniel Flores Castro). **Código:** E1P3C1G5D2E2S1L1. **Sobre las correcciones:** Absolutamente todos los datos contenidos en esta versión del documento (Anárkika®™. Ver.1.0) están sujetos a correcciones posteriores.







Anarkika.™

INFINITY INDUSTRIES
ANÁRKIKA INC.®™



ANÁRKIKA

MÓDULO ÚNICO

MERCENARIOS, EDICIÓN ESPECIAL K1

LIBRO I





INFINITY INDUSTRIES™



ESTE LIBRO Y SUS TEORÍAS SON PROPIEDAD DE INFINITY INDUSTRIES®™
E1P3C1G5D2E2E2S1L1 MERCS, SPECIAL EDITION K1 (VER 1.0). ANARKIKA INC.®™ TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS



ANÁRKIKA INC.®™

MÓDULO ÚNICO

MERCENARIOS, EDICIÓN ESPECIAL K1

LIBRO I



A MI AMADA ESPOSA Y A MIS AMADOS TRES HIJOS...



“Un viaje que promete ser eterno, empieza con una difusa esperanza y una nítida voluntad”

Dan – Mercenarios

Este manual es una simbiosis especial del libro E1P3C1G5D3E2S1L1 Mercenarios (Original de ANÁRKIKA Inc.) y la adaptación modular para el juego E1P3C1G5D2E2S1L2 Mercenarios (Original de ANÁRKIKA Inc.), contiene parcialmente ambos contenidos, desarrollado como edición especial para el lanzamiento oficial de ANÁRKIKA Inc. En el primer evento anual de encuentro de jugadores de ANÁRKIKA Inc., conocido como “Primer encuentro urmakiano” o “K1”, la versión digital es gratuita y se encuentra en el sitio web de INFINITY industries®™, posee la información literaria suficiente para esbozar el entorno para los narradores y permitirles iniciar la aventura para un módulo de una duración aproximada de 6h, al mismo tiempo que se muestran las reglas necesarias para desarrollar una partida muy ligera con una mínima dificultad, pensada para jugadores y narradores novatos que se inician en ANÁRKIKA Inc., este manual es muy fácil de asimilar para los narradores al mismo tiempo que solo debe servir de consulta para los jugadores, así empieza Anárkika®™.

Dan.



PARTE PRIMERA

“EL CONTRATO”

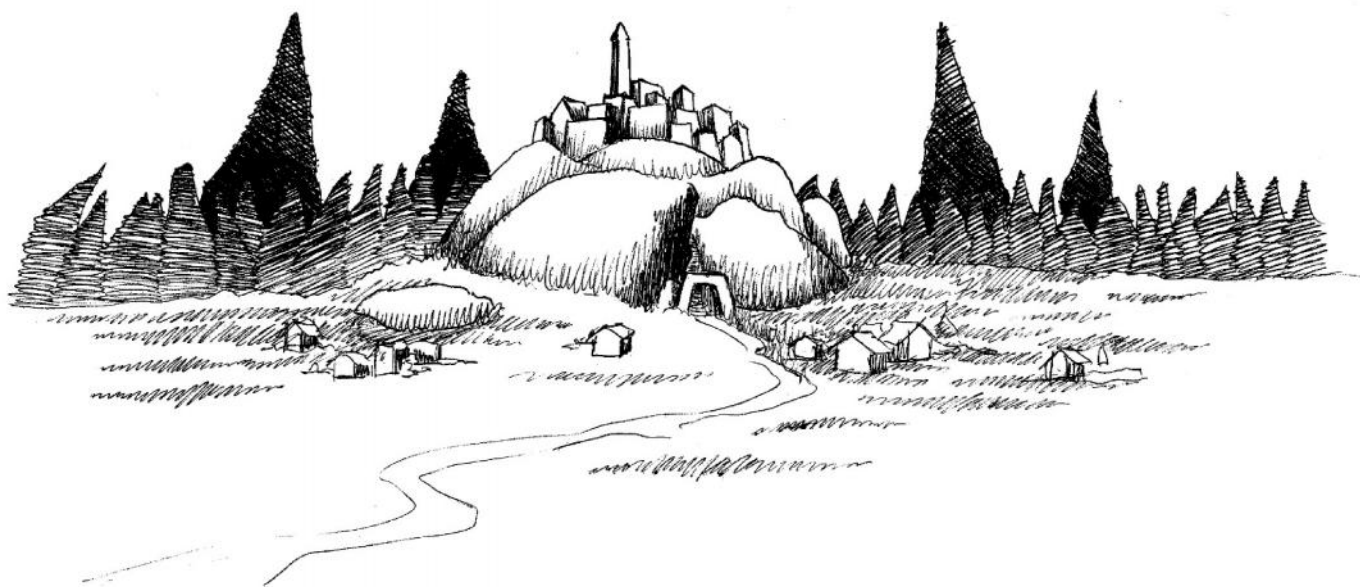


Todos los Derechos Reservados
Propiedad de INFINITY industries



CAPÍTULO 1

“EL VIAJE HACIA EL NORTE”



ANARKIKA Inc

Todos los Derechos Reservados
Propiedad de INFINITY industries



La promesa de Jaruhm

L1P1C1E1



Reino de Jinvanados¹ – Capitolio de Jinvanados - Camino de faraz²
2° vlimh³ – 4° hahm⁴ – 1° thoke⁵ – 7° hal⁶ –12109 urmak⁷

Un viaje que promete ser eterno empieza con una difusa esperanza y una nítida voluntad. El joven amvisi⁸ Thormes, hijo del molinero, no puede dejar de mirar la silueta de la gran ciudad de la costa alejándose tras de sí. En estos momentos de la mañana sus pies y sus elegantes botas, regalo de sus padres, cuelgan mientras el piso pavimentado con conchas marinas delicadamente labradas pasa rápidamente con la velocidad del portanillo de los dos mokorton⁹ que tiran del vehículo. Está sentado en la patilla trasera de la carreta del viejo solhuk¹⁰ vecino y amigo de la familia. El carretero está viajando un poco al norte en la campiña de pampas phudulnertare¹¹ del norte. El itinerario de viaje le sirve al muchacho. Es aun el segundo vlimh de la mañana, pero con seguridad llegarán a los ranchos de los sembradíos del norte antes del mediodía. La mañana es soleada, bella y ligeramente húmeda. Con un poco de ansiedad por el misterio del futuro y la tristeza de dejar a la familia, Thormes se miente insistentemente repitiendo que volverá a Jinvanados cuando encuentre la gloria que sabe que le aguarda. Los dioses le tienen un luminoso destino en el norte y la promesa de un semblante legendario, ser alguien grande tal vez.

Al medio día llegan a los ranchos del norte. Casi no se huele la sal del mar a esas latitudes. El viejo solhuk ya recibió la paga y el agradecimiento del joven y aún está charlando con el dueño del rancho, quien seguramente lo esperaba por ella. Mientras acaban sus pagos y negocios, miran y murmuran al respecto del luminoso y elegante joven que aun camina hacia el norte con la mirada en alto. A Thormes no le importa, sabe en el fondo que nunca más verá a este par de campesinos. Acomoda su mochila, se despiden con un ademán sin mirarlos y empieza una caminata llena de ilusiones hacia el norte. Más allá de las parcelas, más allá de la selva, más allá del bosque del norte, más allá de los farallones, más allá del horizonte está su destino.

Los sembradíos son eternos. Granja tras granja Thormes camina hacia el norte siguiendo claros senderos y anchas rutas de carretas y bestias de tiro. Cada sembradío parece ser igual al anterior y no importa cuánto camine, los sembradíos no terminan. La incansable persistencia de su presencia empieza a hundirlo en los últimos eventos de la noche anterior con su familia. Se le hace muy clara la decepción de su padre al escuchar que su primogénito no lo ayudará con las tareas del molino, que el negocio familiar o la familia simplemente no le importan a este muchacho, que alguna embriagante idea de aventura en faraz ha transformado a su prolijo y hacendoso hijo en un aspirante a vagabundo, en un vulgar lyco¹², haciéndole soñar con leyendas y gloria e idioteces así. Las lágrimas de su madre y las hirientes advertencias de su padre se resumen en una despedida sin retorno, un destierro de la familia y una decepción ante el umbral de la orfandad. Thormes está triste porque sabe que nunca más verá a sus padres y que toda creencia de hacerlo es solo mentira para su espíritu. Al mismo tiempo está feliz porque siente que la vida apenas comienza para él. El gran dorado, Fhorko¹³ como le llaman los costeros al gran astro del día, se pone en su flanco izquierdo y con

su caída las sombras empiezan a inundar las planicies reverdecidas del panorama. El joven busca un poco de comodidad y monta un liviano campamento en un claro de cosecha entre los sembradíos. Un poco de juncos secos de phudule¹⁴ recién cosechados le sirven para hacer una hoguera pequeña y ahuyentar a las sabandijas. Se recuesta y aunque está agotado, no concilia dormir fácilmente. No puede evitar imaginar todo lo que le depara en el bosque del norte. Ve en las estrellas sus hazañas y sus preseas futuras. Siente un leve dolor en el pecho recordando a su pequeña hermanita y los desayunos de su madre. Termina dormido entre sollozos.

El día siguiente no cambia el panorama y si bien un campesino viajero montado en su mokorto es un alivio y una compañía por unos vlimhn durante la caminata, no dura mucho pues se aleja del amvisi cuando Thormes se detiene a componer su almuerzo. Dos días de caminata más y al fin logra ver los linderos de la selva del norte. Indómita, la gran muralla verde del norte, la selva que ha protegido al reino de Jinvanados por siempre. Los senderos en la selva cambian todo el tiempo. Algunos campos de sembradíos quedan por viajar y la selva al fin. Antes de terminar con los sembradíos llega hasta un pequeño puente donde un grupo de solhukn están acampando en la entrada. El arroyo no se ve muy peligroso pero un letrero cerca del puente menciona que grakn¹⁵ y markaroten¹⁶ atestan ese arroyo. Uno de los solhukn se percata de su interés con el puente y se le acerca claramente sospechoso...

- Muchachito, no puedes acercarte a ese arroyo. – Le sugiere con una falsa benevolencia mientras le pone la mano llena de grasa y con las uñas demasiado largas en el hombro.
- Gracias, no pensaba hacerlo, usare el puente. – Afirma con algo de timidez mientras agacha la cabeza, trata de zafarse de la mano e intenta llegar al puente.
- Excelente idea muchachillo, ese puente es nuestro y deberás pagar por usarlo. – Lo sujeta fuertemente del hombro y su tono de voz se torna prepotente.
- No creo que sea tu puente. – Susurra.
- ¿Dijiste algo campesino? – Vocifera el hampón ahora enojado mientras presiona más el hombro al pobre jovenzuelo.
- ¡Suéltame! – Mientras se libera de la mano agresiva.

El amvisi se pone en postura de combate a puños, pero el solhuk y sus secuaces lo superan en gran medida. Los belicosos atracadores le caen encima como media docena de louton¹⁷ hambrientos sobre alguna presa y después de una burda paliza sin talento marcial alguno, dejan tendido y adolorido al pobre muchacho. A jalones le hurtan la mochila y las botas. Patadas finales terminan acabando con el espíritu de combate de Thormes. No pierde la consciencia, pero si las fuerzas. Está tratando de respirar por varios golpes en el tórax. Los maleantes se alejan riendo e insultando mientras se reparten el botín. Thormes se quedan tirado hasta que el daño en todas sus formas ha cesado.

El panorama se torna nocturno, lúgubre y Thormes se levanta acongojado, se sacude la tierra y el lodo. En la oscuridad y la decepción de él mismo, cruza el puente internándose en la selva que tanto esperaba, pero no en la forma que él quería. La vida no es fácil, piensa para sí. La selva no es muy ligera de tratar en la noche. El viaje nocturno es corto y después de un poco de saludable distancia del puente se detiene, internado en la selva y tras la muralla verde de la vegetación, buscando disimuladamente protección de

¹ **Jinvanados.** (Lheidonhan, pronunciación: “Jhinbanados”) (Geonomía, gentilicio: jinvanadosareh) (Sustantivo propio) **1.** Nombre del reino de Jinvanados en el continente de Runkaria, uno de los reinos más influyentes de la era imperial, bajo el gobierno de las dinastías de las reinas doradas. **2.** Nombre de la ciudad capitolio Jinvanados del reino de Jinvanados, famosa por su clima tropical de actividad costera y pesquera en todas sus formas, de tradiciones solhuknianas profundas y de gran importancia política, económica y cultural.

² **Faraz.** (Lheidonhan, pronunciación: “Faraz”) (Geonomía) (Sustantivo propio) **1.** El sentido, dirección o viento cardinal, la dirección que podría considerarse “Norte” o hacia el norte geográfico o magnético.

³ **Vlimh.** (Lheidonhan, pronunciación: “Vlim-m”) (Fisiconomía, abreviación “v”) (Sustantivo propio, plural “Vlimhn”) **1.** Unidad irregular que nombra a una doceava fracción del día completo, seis de ellos son diurnos propiamente y seis son nocturnos, de ahí que doce vlimhn forman un día íntegro o una jornada completa

⁴ **Hahm.** (Lheidonhan, pronunciación: “A~m”) (Fisiconomía, abreviación “h”) (Sustantivo propio, plural “Hahmn”) **1.** Unidad irregular que nombra un día completo del planeta. La suma diurna y nocturna del día equivale a doce vlimhn.

⁵ **Thoke.** (Lheidonhan, pronunciación: “T~oque”) (Fisiconomía, abreviación “t”) (Sustantivo propio, plural “Thoken”) **1.** Unidad irregular que nombra a un grupo de doce hahmn, similar a la semana que coincide con el ciclo lunar de Likhum.

⁶ **Hal.** (Lheidonhan, pronunciación: “Al”) (Fisiconomía, abreviación “hal”) (Sustantivo propio, plural “Hahn”) **1.** Unidad irregular que nombra un grupo de tres thoken o treinta y seis hahmn. Un concepto que junta la idea de estación y mes. Cada uno de los ocho hahn representan cada una de las ocho temporadas o estaciones de clima distinguido de Akinov.

⁷ **Urmak.** (Lheidonhan, pronunciación: “Urmac”) (Fisiconomía, abreviación “u”) (Sustantivo propio, plural “Urmakn”) **1.** Unidad irregular que nombra el ciclo completo del planeta alrededor de su sistema estelar. Equivale a doscientos ochenta y nueve hahmn, veinticuatro thoken u ocho hahn. Suele tener una forma irregular cada seis urmakn con un hahm extra.

⁸ **Amvisi.** (Lheidonhan, pronunciación: “Ambisi”) (Socionomía) (Sustantivo propio, plural “Amvisin”) **1.** Especie de mamífero antropoide similar a los humanos en morfología, una de las dos especies civilizadas que pueblan Akinov.

⁹ **Mokorto.** (Lheidonhan, pronunciación: “Mocorto”) (Zoonomía) (Sustantivo propio, plural “Mokorton”) **1.** Animal mamífero equino de atributo de bestia de tiro, cuadrúpedo, similar a los jumentos.

¹⁰ **Solhuk.** (Lheidonhan, pronunciación: “Soluc”) (Socionomía) (Sustantivo propio, plural “Solhukn”) **1.** Especie de reptil antropoide similar a los humanos en morfología, una de las dos especies civilizadas que pueblan Akinov.

¹¹ **Phudulnertare.** (Lheidonhan, pronunciación: “Pudulnertare”) (Agronomía, relativo a phudule) (Sustantivo propio, plural “Phudulnertaren”) **1.** Sembradío especializado o compuesto únicamente de “Phudule”.

¹² **Lyco.** (Adición al castellano, pronunciación: “Laico”) (Fisiconomía, abreviación “h”) (Sustantivo, adjetivo) **1.** Una variación de la palabra castellana “Laico”, se crea como adición para el juego que significa “alguien sin objetivos o alguien que no es útil para nadie o nada”. **2.** Una de las nueve categorías del rango juvenil del juego.

¹³ **Fhorko.** (Lheidonhan, pronunciación: “Forco”) (Astronomía) (Sustantivo propio) **1.** La estrella que provee de luz diurna a Akinov, principal componente del sistema estelar binario de Akinov. **2.** Deidad principal o patrona de varias religiones en Jinvanados y otras culturas.

¹⁴ **Phudule.** (Lheidonhan, pronunciación: “Pudule”) (Agronomía) (Sustantivo propio, plural “Phudulen”) **1.** Cereal muy popular y versátil que sirve para producir harina y bebidas espirituosas, entre otros tantos productos.

¹⁵ **Grak.** (Lheidonhan, pronunciación: “Jrac”) (Zoonomía) (Sustantivo propio, plural “Grakn”) **1.** Animal salvaje reptil similar a los lagartos o cocodrilos.

¹⁶ **Markarote.** (Lheidonhan, pronunciación: “Marcarote”) (Zoonomía) (Sustantivo propio, plural “Markaroten”) **1.** Sabandija molusco similar a las sanguijuelas.

¹⁷ **Louto.** (Lheidonhan, pronunciación: “Louto”) (Zoonomía) (Sustantivo, plural “Louton”) **1.** Animal salvaje mamífero cánido similar a los lobos.

esos truhanes. Seguro no se atreverán a internarse en la selva, piensa para sí, aunque algo sorprendido y tardío se da cuenta que acampar en la selva sin equipo y experiencia tampoco será fácil. Intenta en vano hacer fuego o conseguir comodidad. La noche se hace larga y llena de terror por la oscuridad, llena de visitas de alimañas, llena de frustración y llena de lágrimas. Pero con el amanecer llegan algunos haces de esperanza. Thormes recibe al gran Fhorko dios de los jinvanadosarehn y deja que el rostro lo perciba. Respira profundo y acomoda su ropa hecha harapos y continua su viaje. De día el sendero es claro.

Varios días de caminata en la selva han ayudado a improvisar equipamiento y vitualas, hechas de lianas y frutas. Sus pies se han acostumbrado al maltrato de los insistentes parásitos y el entusiasmo ha recobrado fuerza dentro del corazón de Thormes. Comprende ya como coexistir con la jungla y al menos ya no duerme asustado. Es seguramente, así como empieza el largo viaje a la gloria y la inmortalidad, piensa para sí. Una mañana alcanza a un viajero muy cadencioso y tranquilo. Nada nuevo pues ya vio sus huellas dos días antes. El viajero camina a lado de su mokorto. Thormes se le acerca cauto y ceremonioso.

- Fhorko lo ilumina mi señor. – Le saluda muy educadamente con la reverencia adecuada. El viejo solhuk lo mira y hace una evidente suposición.
- ¿Vagabundo, viajero desafortunado o simplemente no crees en las sandalias? – Pregunta sin dejar de mirar al frente.
- ¿No comprendo señor? – Pregunta auténticamente desconcertado.
- Ah, solo eres estúpido. – Afirma impávido aún.
- Ah... mmm... No mi señor, tuve un altercado con unos maleantes. – Apenas entiende, mientras aplica un ligero trotecillo para ponerse a su lado y sonreírle. Las zancadas del solhuk son enormes. – Tuve que golpearlos para darles una lección. – Afirma sin éxito para reforzar su introducción.
- ¿Y supongo que le arrojaste tus pertenencias para ahuyentar a los abatidos criminales? – Dibuja una diminuta sonrisa.
- Me has descubierto. – Sonríe Thormes y concluye. – Mi nombre es Thormes del molino mi señor. – Saluda finalmente mirando curioso por la respuesta.
- Me llaman Mharkul pero me dicen Mer, muchacho. – Y vuelve a su atención usual hacia la vanguardia, pero más risueño.
- ¿A dónde viaja mi señor? – Pregunta casi inmediatamente con voz azeante.
- Jaruhm. – Responde tajante.
- ¡Yo también! – Aclara eufórico y sonríe. – ¿Ya estuvo allá mi señor?
- Sí. – Responde exhausto.
- ¿Podría contarme como es allá? – Pregunta emocionado.
- No. – Responde sin ánimo.
- ¿Tampoco estuvo allá? – Algo más consternado.
- Mmmm... ¿No podré zafarme de tu interrogatorio verdad? – pregunta más accesible y resignado.
- Mmmm... No mi señor. – Afirma con bastante cautela.
- Mira muchacho, Jaruhm es un lugar muy peculiar, Es un pueblo suelto de la mano de la Reina. El comisario y sus alguaciles no conocen la ley, solo entienden el idioma de las monedas. Está repleto de viajeros y mercenarios. Todos allá tienen un solo propósito: hacerse de tus pertenencias y vender tu cadáver a algún brujo desquiciado... -Es interrumpido por Thormes.
- ¡Genial! – Vocifera sin reparo.
- No es genial muchacho tonto. – Se detiene y lo mira a los ojos. – Esa gente viene de todos los seis vientos, hablan todos los idiomas que se usan allá donde Fhorko no logra iluminar. Su negocio es traicionar y matar, robar y violar. Y, por si fuera poco, solo se alimentan de monedas. Si no tienes suficientes simplemente no les importas. Mercenarios sin escrúpulos y las tabernas. No sé qué busques en Jaruhm niño, pero no veo que seas un vendedor de kirieq¹⁸ como yo. De hecho, no veo que vendas nada. No tienes pinta de llevar oro, no tienes madera de mercenario a sueldo, ni siquiera llevas un arma, muchacho. ¿Qué podría querer un tipo listo y bueno como tú en un basurero como Jaruhm? – Concluye algo agitado.
- En Jaruhm mi destino me promete el inicio de una legendaria travesía, mi señor. – Afirma.

- Jaruhm solo promete muerte, muchacho. – Finaliza triste mientras vuelca al frente.

Continúan viajando y algunos días y muchas conversaciones después, emergen de la espesa y compacta selva. Un extenso claro en la jungla les demuestra que han llegado a las vastas llanuras de kiropn¹⁹ de Jaruhm. El viejo Mer solhuk respira tranquilo mientras que un profundo miedo se forma en el estómago de Thormes, se mezcla con las ansias guardadas y la emoción agria de llegar a este legendario tugurio de mercenarios. No hay conversación entre Thormes y el viejo Mer. Por primera vez el joven amvisi esta callado. Mer lo nota, pero no le sorprende. Thormes no puede evitar pensar en todo lo que ha oído de este lugar, las historias de terribles y legendarios mercenarios que dejaron su historia en este lugar, los relatos de las más asombrosas peleas y los más salvajes asesinatos.

Thormes se acomoda el cordel que sujeta sus pantalones y avanza mostrando una casi falsa entereza. Mer lo mira y algo reconfortado lo sigue.

- ¿Estás bien? – Pregunta Mer.
- Sí. – Responde algo tardío.
- No tienes nada que probar Thormes. – Aclara algo sabio.
- Sí, si tengo. – Acelera el paso.

Jaruhm es uno de los pueblos más importantes del reino vasto de Jinvanados. Se le llama el oasis del norte y es famoso por muchas razones. Es un enorme asentamiento en medio de la selva profunda del norte, situado en una extensa planicie de sembradíos de phudulen y kiropn, construida alrededor de una roca solitaria que emerge como una peculiaridad en una selva que es lodo y limo. Esta roca es el emblema del mercenario de Jaruhm. Llamada la roca del mercenario, es el pueblo importante más septentrional del reino dorado, el último lugar de descanso y abastecimiento antes de llegar a la muralla zzunamiana o la muralla de Kortal como se la conoce oficialmente. En Jaruhm se producen las más afamadas viñas de kiropn. Producen también un excelente kirieq. Y lo más importante: es el lugar donde se trazan los más importantes negocios de mercenarios para solicitar los más nobles y ruines contratos. Se dice que existe una peculiar ley de la Reina en este lugar: la Ley Dorada de la Mercena o como los mercenarios le llaman, la Alta Ley. Esta proclama real hace que todo contrato entre mercenarios se cumpla bajo amparo de la Corona y bajo la pena de muerte ante el incumplimiento. La Alta Ley hace que los mercenarios realmente tomen en serio el asunto. Nadie quiere líos con los paladines de la Reina, quien por cierto se lleva siempre un sexto de toda transacción. El Alto Impuesto le llaman. Algunos aseguran que es suicidio aceptar estos contratos o estar bajo la Alta Ley. Algunos dicen que una vez que has cumplido un contrato de Jaruhm nunca más pasarás hambre. Algunos dicen que en esta cueva de ladrones solo se halla desventura y muerte. Algunos dicen que toda guerra se ha iniciado con un Contrato Alto, que toda guerra se ha terminado con un Contrato Alto, que reyes y poderosos tarde o temprano se sientan a negociar oro en Jaruhm para empezar o terminar cualquier asunto, que, si tienes o quieres poder, debes negociarlo en este lugar. Algunos llegan abiertamente bajo la luz de Fhorko. Otros llegan bajo el velo de la noche y la clandestinidad. Lo cierto es que todo aquel que es inmortal en la historia ha pasado alguna vez por Jaruhm.

El gran Runkar estando en Jaruhm dijo una vez que todo evento inmortal se había iniciado con una decisión valiente y una copa de kirieq jaruhmiano. Thormes quiere eso, quiere esa gloria.

El alma de rokar

L1P1C1E2

Reino de Jinvanados – Pueblo de Jaruhm – Entrada de sihaz
3° vlimh – 11° hahm – 2° thoke – 7° hal – 12109 urmak

Mer y Thormes caminan entrando al pueblo de Jaruhm. Se unen a otros tantos granjeros que deambulan entre la campiña y el centro urbano, yendo y viniendo. El pueblo es más populoso de lo que Thormes se imaginó. La enorme campiña tiene un concentrado y precario pueblo, hecho casi completamente de madera y con un ambiente terroso y húmedo. Las calles son lodosas y llenas de charcos. Las casas son de madera y por lo general están cubiertas de musgos y renegridas por la humedad. La roca en el centro está completamente tallada con callejuelas y escalinatas. Las construcciones

¹⁸ **Kirieq.** (Lheidonhan, pronunciación: “Quirish”) (Gastronomía) (Sustantivo, plural “Kiriqn”) 1. Bebida alcohólica espirituosa de tono dulzón similar al vino, hecha de kiropn, un fruto algo ácido.

¹⁹ **Kiropn.** (Lheidonhan, pronunciación: “Quirop”) (Botanonomía) (Sustantivo, plural “Kiropn”) 1. Planta tipo arbusto pequeño de climas templados. 2. Fruto algo ácido de la planta del mismo nombre.

más importantes están montadas en la altura sobre la misma roca como fundación. Mer se detiene antes de subir. Thormes casi no lo nota.

- ¿Mer? – Implica consternado Thormes cuando ve que su compañero no planea subir a la roca del mercenario.
- Hasta aquí estamos juntos, Thormes. – Aclara apenado.
- Nada de eso. Estamos juntos en este viaje amigo. Nos encargaremos de tus asuntos y los míos. – Casi asustado por sus sospechas, da la vuelta y agarra las bridas del mokorto.
- Nada de eso, nuestros destinos son distintos. – Le arrebató las bridas y se da la vuelta para alejarse con el mokorto cargado de botellas de kırıq. Mira a Thormes de reojo y con el corazón roto le dice: - Tú tienes el alma de rokar. Solo los rokar suben a esa roca.

Thormes sabe que no convencerá al viejo solhuk mercader de kırıq. Sabe también que Mer tiene razón. Solloza un adiós y vuelca para empezar su ascenso hacia el centro del pueblo, el centro sobre la roca. “Un rokar” piensa para sí. Había oído esa palabra antes, ahora serlo. Ojalá así fuera. Su padre cree que son pamplinas, cuentos de hadas, delirios juveniles. Pero si el viejo Mer lo sintió tal vez sea cierto, piensa. El abuelo de Thormes le contó una vez sobre un “Rokar”.

El abuelo de Thormes está sentado en la casa del molino. Es una tarde tranquila en Jinvanados. Thormes es aún un niño y juega cerca de la vigilancia de su abuelo.

- Abuelo, siempre estas afilando esa espada, ¿por qué? – Pregunta curioso el pequeño Thormes apoyándose en la rodilla de su abuelo que siempre se sienta en el patio a disfrutar de Fhorko. Su esmeril y su vieja espada militar que le ha servido en las guerras doradas de la Reina, Fhorko la salve por siempre en sus haces.
- Porque siempre debes cuidar a tus aliados, mi niño. – Responde sin cambiar su rutina.
- ¿Esa espada es tu aliada? – Pregunta insistente.
- Oh sí. – Responde el anciano.
- No entiendo. – Implica decepcionado soltando la rodilla y volteando a la nada.
- Escucha Thormes. – Interrumpe dejando sus quehaceres y alzando al pequeño sobre su rodilla. – Hace tiempo cuando yo era muy joven, más joven que tu padre incluso, estaba en esta misma casa y una mañana llegaron dos paladines y proclamaron que la Reina solicitaba nuevos reclutas. Así que cumplí con mi deber y me enlisté en el ejército dorado. Aprendí a usar la espada y partí al frente de la guerra. Confiaba mucho en mi talento y mi valor, pero en el campo de batalla las cosas eran distintas. El valor no era suficiente y el talento era ínfimo. Traté de defenderme cuanto pude y lo hice bien por un tiempo. Pero tarde o temprano mi espada y yo supimos que llegó nuestra hora. Resignados estábamos listos para conocer al Gran Oscuro. Ahí fue que conocí a un valiente y poderoso soldado que me salvo la vida, un rokar.
- ¿Un rokar? – Interrumpe desconcertado.
- Un rokar mi niño es alguien muy especial, alguien que nace muy rara vez y siempre con un propósito, alguien que tiene su lugar en la historia, alguien que tiene sorprendentes atributos y talento para usarlos, alguien resuelto para cumplir sus objetivos e iluminado por la gloria. Escuchas de ellos en las historias y leyendas. Y si tienes suerte estarás cerca de uno como yo. Sientes en los huesos cuando un rokar está cerca tuyo. Este rokar en particular se movía con soltura en el campo de batalla. Parecía conocer los movimientos de los aliados y los enemigos. Sus pisadas eran precisas y firmes. Tan rápido se movía que era difícil seguirle con los ojos. Blandía la espada como si fuera parte de su cuerpo. Una o dos estocadas bastaban para anular a sus enemigos. Confiaba en sus ataques como nosotros confiamos en nuestra respiración. No se quedaba para cerciorarse de que su rival caería, pues ellos ciertamente caían inevitablemente. Sus cortes eran letales, cruzaban entre las otras espadas, escudos y armaduras como si hubieran practicado una suicida coreografía. Presentía los ataques enemigos y oía las flechas a su alrededor. Su presencia salvo a muchos ese día, incluyéndome. Todos los

soldados de mi unidad recordamos a ese rokar, aunque nunca más lo vimos. Volví vivo de la guerra gracias a él. – Termina.

El centro elevado de Jaruhm es un lugar muy pintoresco, las construcciones de madera plantada en la roca elevan escenarios en los que la gente primordialmente solhukn se mueve de un lado a otro en sus quehaceres. Un par de edificios de gran tamaño se elevan en el centro con pobre elegancia. Cerca de donde deambula Thormes está una agradable taberna. No sería mala idea comer algo ahí, el problema es que Thormes no tiene un solo grano de phudule para transar. Llega al fin a la taberna y al entrar se encuentra con varias mesas libres, la barra desierta y un enorme solhuk barriendo el suelo polvoriento con una escoba recién atada. El suelo es de baldosas de roca cubierta de demasiada tierra. Un penetrante olor a cerveza y orines circunda todo el alrededor. La mayoría de los comensales son en realidad ebrios que están dormidos o a punto de dormir. Posiblemente estén acá desde anoche. Thormes asume que el barrendero es el tabernero y se acerca a él.

- Buen hombre. – Inicia tratando de obtener atención del gran reptil.
- ¿Dime, muchacho? Perdón estaba en mi propio mundo, fue una larga noche. – Responde y se disculpa amablemente.
- Deseo comer algo, pero unos asaltantes me dejaron sin dinero y no sé qué hacer, tal vez... - Deja la opción a una interrupción.
- Claro, otro amvisi sin dinero. – Cambia de afile a algo más serio. – Mira muchacho, el gran Dadner es bueno contigo, anoche un ebrio le propino una paliza a mi ayudante... ..ese zemoni²⁰ no despertará en unos buenos días... ..Te propongo lo siguiente: ayúdame con la limpieza todo el día y te daré tres comidas, leche fresca y pan, además de nueve monedas de plomo. Al alba de mañana considérate libre de decidir si continuas con la misma paga o te largas. – Concluye con una sonrisa auténtica.
- ¡Acepto! – Concluye y cierra el trato con un apretón de manos y una gran sonrisa.

Las tareas no son livianas, pero para Thormes esto abre la opción no solo de no rendirse, sino de empezar a planear de nuevo. Aún no sabe si se quedará algunos días, pero sin duda nueve metales son nueve metales.

El día transcurre soleado, tranquilo, tibio y con estofado de iqka²¹, pan fresco, leche fresca y algunas frutas de faraz, éste faraz. La mañana recibe a algunos comensales para el desayuno, todos solitarios y ágiles. Presurosos entran, comen y se van. Los ebrios despiertan, recuperan algo de compostura y de poco a poco se van. Al medio día casi nadie aparece. Garrazurda es el nombre de la taberna y parece de mucha reputación. El enorme solhuk es el dueño y tabernero. Se llama Pezzo y aprovecha la paz del cenit para conversar de sandeces con Thormes. Le cuenta que fue un soldado del ejército dorado al servicio de la Reina y que viajó por el mundo. Thormes le increpa preguntando las razones de porque dejó las armas. Sonriente le cuenta que en el ejército vio muchas cosas e hizo muchas otras que aun hoy lo atormentan. Tuvo una oportunidad de dejarlo y la aprovechó. En el ejército solo se puede terminar muerto, retirarse es un regalo insólito de Ox. Es muy culto y lúcido para ser tabernero, piensa para sí Thormes, habla de la taberna como se oye hablar de las tabernas de Jaruhm, un lugar importante donde él se siente orgulloso de recibir rokam importantes que hacen tratos importantes. La tarde empieza y sendos mercenarios y viajeros empiezan a llegar. Thormes provisto de un sucio delantal empieza a repartir las bebidas y manjares de la despensa de Pezzo.

La noche cae delicadamente en Jaruhm y Garrazurda está repleta de gente y bullicio. Thormes ya es hábil como mesero. Pezzo lo increpa en uno de sus ires y venires.

- Chico, no le hagas caso a los ebrios. – Sugiere como susurro y vuelve a sus quehaceres.

Thormes sonríe, aunque no toma muy a la ligera el consejo. Todas las mesas están repletas de viajeros y mercenarios bulliciosos y algo ebrios, excepto una al fondo que está ocupada por un solo tipo, un vetian²² al parecer. Los vetiann no son de fiar. Son solitarios y reservados, siempre planeando, siempre conspirando y siempre a la defensiva. Este tiene una caperuza que deja en sombras su rostro. Silencioso y observador, solo pide una cerveza

²⁰ **Zemoni.** (*Lheidonhan*, pronunciación: “Zemoni”) (Socionomía) (Sustantivo, plural “Zemonin”) 1. Especie de anfibio antropoide similar a los humanos en morfología, cuerpo molusco en mecanismos y de hábitos anfibios, ovíparo y hermafrodita, una de las ocho especies civilizadas que pueblan Akinov.
²¹ **Iqkaraghenghem, Iqka.** (*Lheidonhan*, pronunciación: “Ishcarajenjem” conocido coloquialmente como “Ishca”) (Zoonomía) (Sustantivo, plural “Iqkan”) 1. Animal doméstico reptil, bestia de tiro y ganado cárnico, bípedo, fuerte y grande, posee una poderosa cola, lomo y patas fuertes. Es herbívoro.

²² **Vetian.** (*Lheidonhan*, pronunciación: “Betian”) (Socionomía) (Sustantivo, plural “Vetiann”) 1. Especie de mamífero felino antropoide similar a los humanos en morfología, cuerpo cubierto de pelaje con cola prensil, una de las ocho especies civilizadas que pueblan Akinov.

con gestos. Su mirada perdida y meditabunda parece mirar a un lugar lejano en un tiempo distinto.

Un trio de amvisin en una mesa del fondo se han estado poniendo muy ebrios. Pezzo advierte a Thormes que los trate con cautela. Thormes se acerca con una nueva tanda de jarros con cerveza de phudule y hace el cambio respectivo en la mesa de estos revoltosos. Uno de ellos, el más barbado increpa:

- Yo creí que los zemonin eran los único maldecidos por los dioses con la inútil habilidad de ser meseros. – Aclara en voz alta a sus amigos con un evidente tono especista y despectivo. Sus dos amigos sueltan una carcajada y Thormes decide pasar por alto el comentario.
- Veamos, creo que este también es un zemoni, más grande y feo. – Con voz atronadora y chueca aclara otro de los ebrios. Luego le echa el contenido del jarro en la cara de Thormes. Inmutado el pobre mesero calla ante el agravio.
- Parece que sí es. – Concluye el primero de ellos.
- Me encanta Jaruhm, es un excelente lugar para golpear zemonin... - Concluye asestando un tremendo puñetazo en el rostro repleto de cerveza.

El golpe ha tirado al piso al enclenque amvisi. Está sangrando en el piso. Siente el mismo ardor en el pecho que sintió cuando fue atacado en el río, hace algunos días en el sur. Aprieta los dientes, traga una bola de saliva y respira resoplando el polvo en el suelo. Tiene la oreja magullada contra el piso. Cierra ambos puños. La sangre se le va al rostro y los puños, abandonando su torso. La vista se le nubla y exhala un último halito de fuego antes de dejar de respirar por completo. Lleno de furia y sin ninguna intención de volver a ser ultrajado por unos abusivos, se levanta en un violento y ágil movimiento, poniéndose frente a la mesa y localizando su rostro cerca del rostro del agresor. Casi sin ninguna oportunidad de respuesta del agresor, le asesta dos tremendos puñetazos. Los puñetes van acompañados de dos gritos cortos ahogados y dos sollozos de dolor de parte del golpeado. Los impactos han hecho volar al abusivo, lanzándolo fuera de la silla. Dos de sus cofrades se levantan para asistirlo, pero el mesero está furioso y sus ojos enajenados parecen ser más los de un animal violento y desesperado que los de una persona. Uno de los truhanes lo trata de golpear, pero Thormes sujeta el puño agresor y lo gira con tanta violencia que los huesos se fracturan y emergen por la piel rasgada, inhabilitándole el brazo completamente. El tercer agresor horrorizado lanza un puñetazo torpe que es esquivado por Thormes con facilidad. El mesero enajenado en un salto pisa el rostro del primer agresor y lo usa como plataforma para golpear al tercero que aun esta ileso. Le asesta un golpe y el segundo golpe lleva un jarro de cerámica lleno de cerveza que acaba de recoger. Los dos golpes lo tumban dejándolo inconsciente. El segundo con el brazo roto entre gritos y sollozos desgarradores retrocede mientras trata de mitigar la hemorragia. Thormes vuelca su atención hacia el primer agresor que yace bajo de su pie. Se arroja y le descarga una docena de puñetazos que le destruyen el rostro. El tabernero y los allegados llegan a sujetarle para evitar la inevitable masacre letal.

- ¡Tranquilo muchacho, ya está bien, tranquilo! – Vocifera Pezzo tratando de tranquilizar a Thormes que parece haberse embriagado en violencia.

Después de mucho esfuerzo incluso para alguien tan robusto como Pezzo logra separarlo con ayuda de los demás. Dos de los tres sometidos sujetan sus heridas entre dolor y sollozos, mientras que el tercero parece estar inconsciente y muy malherido. Thormes al fin se aquieta mientras el resto de los comensales y ebrios ve con sorpresa la reacción violenta del mesero. Los pensamientos se le aclaran, la vista se enfoca nuevamente y el nudo en la garganta se alivia para dejarle respirar de nuevo. Se aleja y se escabulle a la despensa para recobrar la cordura. Nadie lo molesta unos momentos. Desde lejos y en la obscuridad observa el misterioso personaje sin perder ningún detalle.

La noche reasume su normalidad. Pezzo y los secuaces del agresor sacan al tercer amigo inconsciente. El tabernero los deja afuera y les advierte que no vuelvan a entrar. Les sugiere ir al albergue de los clérigos Iholnarianos, ellos podrán atender sus heridas y otorgar descanso a su dolor. Mientras Thormes ya está más tranquilo y trabajando algunos de los ebrios lo felicitan por su talento para la violencia. Algunos lo miran con cierto miedo. Algunos de ellos no se inmutan con su presencia. La noche transcurre normal, llena de bebidas, mercenarios y tratos reservados.

Thormes se retira muy tarde a dormir. Agradece a Pezzo por la ayuda y tolerancia, se disculpa repetidas veces y abochornado por su comportamiento le pide permiso para descansar con el amanecer cercano. Pezzo le da una venia ni aprobando ni reprobando su desempeño. Se retira a descansar a un camastro en la despensa, aunque no logra dormir. No sabe lo que paso. No se siente feliz, aunque tampoco se arrepiente de lo sucedido. Aun puede sentir la furia en su pecho, aun siente en sus nudillos el impacto de sus huesos contra los huesos del pobre infeliz. Siente algo extraño dentro de sí. Siente que podía calcular la trayectoria de sus puños, calcular la posición de sus enemigos, la forma de atacar antes de hacerlo, la forma de ganar antes de hacerlo. Siente que por primera vez en su existencia la vida de alguien estaba en sus manos. Si no hubiera sido por Pezzo ahora estaría arrepentido por haber aniquilado a alguien inferior en violencia. Siente que es un rokar, tal vez es un rokar.

Thormes trabaja unas noches más en Garrazurda y al amanecer del primer día de la semana se prepara para dejar el lugar. Tiene algunas monedas en el bolso, algo de ropa, equipamiento y vituallas para el viaje. Es más sabio, más fuerte y le rompe el corazón dejar al viejo Pezzo quien se ha ganado su cariño. Este le estrecha su mano robusta.

- Los dioses te observan muchacho. – Proclama Pezzo ceremonioso y triste pero sonriente al despedirse.
- Lamento todo lo sucedido Pezzo. – Triste y cabizbajo aun arrepentido y avergonzado le ruega.
- Hiciste lo que tu corazón te dictó, no pierdas ese instinto. – Antes de soltarle la mano.
- Me salvaste la vida Pezzo. – Murmura.
- Vete ya. – Se da la vuelta y lo deja mirándolo.

El movimiento de Pezzo fue lento y cadencioso. No lo dijo, pero Thormes sintió que lo reconoció como rokar tal y como su abuelo le conto. Thormes reconoció el escalofrío en él al estar cerca de un rokar. Nunca olvidará esta sensación. Está triste y feliz. Garrazurda es legendaria como siempre lo supo. En este lugar Thormes hizo un legendario contrato consigo mismo: debe demostrar que es un rokar o morir intentándolo.

El umbral del bosque del norte

L1P1C1E3



Reino de Jinvanados – Pueblo de Jaruhm – Salida de jaraz
5° vlimh – 1° hahm – 3° thoke – 7° hal – 12109 urmak

Thormes se aleja de Jaruhm. Está lloviznando. El olor del pueblo es un nuevo recuerdo ahora. Su leyenda es auténtica.

El viaje continúa por un sendero hacia el norte. Une su viaje con una amvisi campesina, quien le cuenta que el camino hacia el norte lleva a algunas granjas y aserraderos de Jaruhm, pero más allá está el bosque del norte. Es mejor no aventurarse en ese bosque pues está lleno de peligrosas alimañas y de salvajes louton. Está la terrible muralla de faraz, la muralla verde o los farallones de faraz. Y por si no fuera suficiente escucho extraños rumores de un nuevo mal en el norte. Thormes sonríe mostrando el rostro que un orgulloso rokar debería mostrar. Pero por dentro se asusta mucho. Es de Jinvanados y puede lidiar con las alimañas, pero los louton son algo problemático ya, y la muralla es legendaria por ser difícil de superar. Pero le perturba ese nuevo peligro del que recién empezó a oír, suena más peligroso de lo que se sabe mora en el norte. Eso es para recular presa del miedo.

Cruzando algunos paramos pintorescos del bosque de Jaruhm, Thormes llega a una granja muy agradable. Los dueños de ella lo atienden con comida y cama, agradecidos por acompañar a la señora que sirve como sierva allí. Mucho agradecimiento y un desayuno después. comenta con los granjeros sus ganas de viajar al norte, tal vez llegar a Kamlhi. Los granjeros le advierten que el bosque del norte no es como el bosque de Jaruhm. Allí uno no es el cazador. Está consciente de las advertencias, pero no puede evitar analizarlas una y otra vez. Deja atrás las granjas.

La caminata solitaria es tranquila, demasiado para su gusto. Los pastizales y arbustos entre árboles y bárbolos²³ son acogedores. Las vituallas de Garrazurda le están abasteciendo estoicamente, no hay necesidad de cazar. Pero sin duda debería pensar como cazar muy pronto. Pezzo le entrego un cuchillo, pero tal vez no sea suficiente. Construir un arco podría ser necesario, pero la gente de la granja le conto que más adelante hay un aserradero y que ahí podría conseguir arcos de mejor confección. Además, hay bastante fruta para recoger, tulo²⁴ silvestre y otros frutos exóticos.

Los árboles y bárbolos son cada vez más grandes, pero el bosque es holgado y deja pasar la luz del día sin problema. El pasto llega al pecho y es inquietante caminar sin saber que se puede esconder en esas pasturas. Se han hecho más frecuentes y más grandes los hongos azoláceos que son tan populares en este bosque. Los insectos adeptos a la sangre del amvisi han empezado a escasear y la temperatura se hace más agradable y templada cada nuevo día.

Al fin llega al aserradero. Posiblemente hubiera llegado antes, pero la pastura le hizo perder el rumbo un par de veces. El aserradero está en un alivante claro en el bosque. No es que este sea el bosque del norte, pero es un bosque y eso ya lo inquieta. El aserradero es bullicioso y repleto de leñadores. Lo rodean cientos de muñones de árboles y bárbolos cortados a su alrededor. Un solhuk cargado de una gran hacha lo divisa y con un silbido advierte a sus colegas de la llegada de un forastero. Thormes continua su camino hacia el aserradero. Trata de limpiar un poco su aspecto ruinoso. Un amvisi lo intersecta limpiándose las manos y dibujando una gran sonrisa.

- Es una buena tarde soleada de los dioses, amvisi. – Le extiende la mano.
- Buena tarde sin duda, soy Thormes de Jinvanados. – Responde algo feliz.
- Bienvenido al aserradero de Fhim, ¿De paso? ¿O viene a hacer negocios? – Increpa emocionado.
- Eh... lo siento solo estoy de paso. – Afirma apenado.
- Ah – Decepcionado responde. – No se preocupe buen joven, es que estamos ansiosos ya que esperamos a un acaudalado comerciante que viene a hacer una gran compra, esta compra nos ayudará bastante a atravesar la temporada. Tenemos muchas necesidades urgentes. – Finaliza.
- No vi a nadie venir. – Infiere.
- Seguramente se ha retrasado. ¿Desea descansar esta noche en nuestro pueblo? – Asiste muy amistoso.
- Claro muchas gracias. – Responde y lo sigue hasta ponerse a su lado.
- ¿Es usted un mercenario? – Pregunta asumiendo que viene de Jaruhm.
- Algo así. – Responde dubitante.
- Los mercenarios siempre son reservados y cuidadosos con su identidad. No se preocupe, vemos a muchos de ustedes pasar. – Concluye poniéndole la mano en el hombro.

El aserradero de Fhim es un enorme y organizado complejo de barracas y talleres. La mayoría de los leñadores y otros oficios complementarios deambulan por ahí. Un par de poderosos molinos de agua mueven dos enormes sierras que procesan la madera del alrededor. Enormes bloques de madera de bárbolos están siendo trabajados por todo ello. El pueblo entero está hecho de fina madera labrada. Thormes termina en un elegante comedor y comparte una deliciosa cena con los leñadores. Uno de ellos le comenta que el cliente a quien esperan es un adinerado comerciante que vendrá a recoger cuatro carretones repletos de fina madera y viajará al norte a un pequeño pueblo llamado Wanjiklo. Se dice que el ejército de la Reina está construyendo un fortín fronterizo allá y que tiene a muchos comerciantes yendo y viniendo por la región. Uno de los leñadores ha comentado que el comerciante posiblemente requiera escolta y que seguro pagará bien. Thormes piensa que es una buena oportunidad de financiar su aventura, pero no tiene aspecto de escolta profesional o arma alguna.

- ¿Sabe alguno de ustedes, donde puedo conseguir un arma? – Interrumpe Thormes de forma desatinada en medio de la coloquial charla caótica de sobremesa. Todos se callan por un instante al escuchar la consulta y después de un breve silencio, revientan en carcajadas.

- ¿Qué arma buscas muchacho? – Algo risueño aun y con algo de comida masticada escurriéndosele por la barba, pregunta uno de los leñadores.
- Cualquier arma servirá, me interesa servir de escolta a este comerciante que esperan, pero no creo que pueda hacerlo sin un arma. – Confiado responde.
- ¿Pero cómo es que eres un escolta sin arma? – Consulta algo inmerso en una ironía leve.
- No quiero mentirles, nunca trabaje de escolta. No tengo entrenamiento en armas, pero creo que si obtengo un arma podré arreglármelas para proteger a este comerciante y su caravana. – Confiado responde, llevando un poco más de sopa a la boca, sorprendidos lo oyen, miran y revientan en una nueva risa.

La cena culmina tranquila. Thormes les ha caído muy bien a estos leñadores y todos generan cariño hacia él y su idea. Le saludan y felicitan y largan una lluvia de ideas para subsanar el tema del arma. Le ofrecen bastones y varas de dura madera como arma. Otros sugieren hachas, arcos o cualquier artilugio que pueda mostrar a un intimidante escolta. Entre risas e ideas Thormes acepta quedarse a dormir como invitado. Los leñadores están ansiosos de ofrecerlo como escolta a su tan esperado cliente que tal vez llegue mañana. Todos se retiran entusiastas para descansar pensando en algún arma que puedan usar.

La mañana llega y una exaltada niña despierta al forastero durmiendo en un camastro cerca de los talleres. Thormes se levanta y trata de tranquilizar a la niña. No puede evitar percibir el tenue olor de comida fresca.

- ¡Despierta viajero, despierta! – La niña vocifera.
- Tranquila niña. ¿Qué sucede? – Mientras se reincorpora alongando los músculos.
- Siral encontró un arma para ti. ¡Ven rápido! – Tira de la mano del forastero.
- ¿Siral?, está bien vamos. – Acepta mientras avanza algo aturdido.

Un grupo de lugareños se ha reunido en la puerta de una de las casas del aserradero. Ven llegar al forastero y rápidamente se vuelcan él.

- ¡Eh!, muchacho, tenemos el arma... – Uno de los leñadores vocifera feliz.
- No lo puedo creer. – Afirma educadamente Thormes mientras se acerca.
- Ella es Siral, una respetable leñadora de nuestro gremio. No siempre fue leñadora. – El leñador le presenta a una mujer muy mayor amvisi.
- Hola muchacho, yo soy Siral. – La señora se acerca al joven amvisi y le agarra la mano con mucho cuidado.
- Miladi. – Thormes le hace un gesto respetuoso de saludo.

La anciana le entrega una vieja espada militar. El pomo muestra que peleó en las guerras de la selva de Jinvanados. La espada parece tener un buen historial de combate.

- Esta espada te ayudará a ser un escolta – Le dice a Thormes.
- Gracias miladi. – Agradece Thormes muy educado.
- Ya vio muchas batallas, pero servirá. – La mujer termina y se retira.
- ¿Miladi? – Trata de evitar que se vaya.
- ¿Qué sucede? – Se detiene antes de irse.
- ¿Por qué hace esto Miladi?, ¿Por qué me ayuda? – Pregunta consternado.
- Un horrible mal se cierne en el norte muchacho, tu presencia aquí y ahora no es coincidencia, es providencia. Los dioses te pusieron aquí y mi deber es asistírles. Blande esa espada y lucha contra ese mal. – Recita profundamente con toda serenidad y confianza.
- Gracias Miladi, así lo haré. – Responde ceremonioso.

Thormes toma la espada y le hace una respetuosa venia. Los leñadores refusan vítores, saludan y abrazan a Thormes y a Siral. Un almuerzo de festejo corona al medio día. En conversaciones coloquiales Siral le cuenta al curioso Thormes que ella sirvió junto a un honorable soldado quien la educó con la sabiduría de los dioses, le enseñó a interpretar sus decisiones y sus providencias y le enseñó a leer sus señales. Terminó retirada en estos páramos para poder salvar el pellejo. Es una fugitiva de la corona dorada, o

²³ **Bárbol.** (Adición al castellano, pronunciación: “Bárbol”) (Botanonomía) (Sustantivo) 1. Recurso idiomático para determinar a árboles colosalmente más grandes que los árboles normales, son muy comunes en Akinov.

²⁴ **Tulo.** (Lheidonhan, pronunciación: “Tulo”) (Botanonomía) (Sustantivo, plural “Tulon”) 1. Planta tipo arbusto mediano de climas templados. 2. Fruto dulce y carnoso de planta del mismo nombre. 3. Flor roja y naranja de pétalos carnosos de planta del mismo nombre.

al menos lo era. Siral parece ser una misteriosa mujer con un peligroso pasado.

La tarde apenas empieza y algunas gotas de lluvia caen con la llegada del comerciante. Una caravana de tres carretas muy elegantes y algunos vanimon²⁵ montados alrededor. El gremio de leñadores detiene los festejos del almuerzo al percatarse de la llegada de la comitiva de la clientela. Es un día luminoso para el gremio de Fhim y todos se acercan a saludar al comerciante. De una de las carretas emerge un robusto y risueño amvisi. Las bienvenidas y los saludos duran un buen rato. El banquete se prolonga por más tiempo y los leñadores y el comerciante llegan a un buen término de negociación después de comer. Mientras beben bastante cerveza de raíz y ríen ampliamente, sendas bolsas de monedas se entregan a los leñadores y agradecen a los altísimos al recibirlas. Thormes mira respetuoso y lejano. Siral se le acerca.

- Una palabra, muchacho. – Se acerca a Thormes y le pide respetuosamente caminar con ella en un gesto muy expresivo.
- Claro que sí Miladi. – Asiente presuroso y camina a su lado mientras se alejan de las risueñas negociaciones.
- No sé qué haces aquí, cuáles son tus intenciones a largo plazo o si eres buena persona o no. Pero lo cierto es que esta gente necesita escolta urgentemente. – Discursa rápidamente.
- Son buenas personas imagino, por ello la preocupación Miladi. – Intuye.
- Me importa poco si son buenas personas, muchacho. – Maldice súbitamente.
- No entiendo. – Se preocupa desconcertado.
- Es simple muchacho. – Se detiene y ya lejos del gentío, mira hacia los ojos grises de Thormes. – Estos comerciantes aparecen cuando hay negocios y por estos lares el único negocio son las estructuras de la Reina. Nosotros mandamos madera a los cinco vientos, pero jamás al norte. Faraz es un lugar desolado e inhóspito. Pero ahora la reina está construyendo una fortificación en el norte. La única razón es que algo malo está sucediendo allá y planea avanzar al sur, a través nuestro. Estos leñadores son las buenas personas, por eso los dioses te enviaron. – Termina fatigada.
- Protegeré a estas personas. – Afirma asustado.
- Bien. – Algo satisfecha y seria se aleja.
- Miladi... - Trata de evitar que se aleje.
- Thormes, tienes miedo, te falta entrenamiento y experiencia, pero son lujos que no te puedes dar en este momento. Tendrás que obtenerlos tu solo, no es el momento para mostrarse débil. – Termina y se aleja.
- Si Miladi. – No está muy seguro si lo entendió, no está seguro si lo que ella vio en él es real, no está seguro si es un rokar de hecho, pero tiene un compromiso consigo mismo y debe cumplirlo, aunque este aterrado y no sepa que hacer.

La noche cae y la presentación de Thormes y su espada se hace con mucha algarabía al comerciante. Todos enfloran el talento para ser escolta del joven.

- Dices que eres muy bueno en el oficio, muchacho. ¿Cuál es tu nombre? – Pregunta el comerciante.
- Thormes... - Duda ante su nombre completo.
- ¿Thormes?, ¿Thormes es todo? – Algo confundido cree que la presentación está incompleta.
- Thormes del molino, protector de Mer y guardia de Garrazurda. – Complementa altivo.
- Muy bien Thormes. Pienso que mi viaje necesita urgentemente una escolta. – Sugiere.
- Estaré complacido de ser su escolta milord. – Afirma con una venia.
- Te pagaré una moneda de cobre por día de servicio y una moneda de oro extra al terminar el trabajo. – Ofrece benevolente.
- Es una paga muy generosa y justa milord. Acepto con humildad, mi espada y yo no lo defraudaremos.
- Hecho entonces, come y descansa esta noche que mañana nos espera un largo viaje. – Sugiere y se retira.

La noche es larga para todos. Algunos leñadores festejando con los comerciantes, algunos preparando las carretas cargadas con la madera, algunos limpiando y cocinando, pero Thormes y Siral no concilian el sueño. Un extraño presentimiento no les deja dormir. Al día siguiente todos los

corazones rebosan de felicidad por los negocios que se lograron y que se lograrán, excepto dos que ven el futuro con mucha ansiedad. El viaje inicia y la despedida de Siral para Thormes es muy detallada y concisa. Las cosas son complicadas en la batalla, pero una buena espada es la mejor aliada en esos momentos. No es alguien amante de la Reina, pero si ella está fortificado el norte, algo puede unirlos al fin. Le ruega que no sea presa del miedo ante el umbral del bosque del norte.

El bosque con olor a sangre

L1P1C1E4



Reino de Jinvanados – Pueblo de Fhim – Salida de faraz
1° vlimh – 9° hahm – 3° thoke – 7° hal –12109 urmak

Los fhimarehn despiden a los comerciantes. El escolta camina altivo al frente de la caravana empuñando orgulloso la espada que silenciosa ha presenciado muchas batallas. La seguridad de la caravana de comerciantes y sirvientes descansa ahora sobre Thormes, quien marcha adelante para protegerlos. Tres carruajes y cuatro carretones bajo su mando y protección, esto no deja de perturbarlo.

El viaje es largo a través del gentil bosque de Jaruhm. La caravana marcha todo el día y al anochecer se detienen. Los cocheros forman un refugio con los carruajes y los carretones. Los sirvientes acomodan el lugar, encienden una fogata, alimentan a los mokorton y vanimon, preparan la cena y cantan canciones. El escolta novato silencioso deambula por el perímetro confiado de saber lo que hace, ningún louto mancillará su éxito. El bosque de Jaruhm sin embargo continúa tranquilo. Varios días pasan con similar rutina. El comerciante está contento con la entereza de su escolta. Cada noche temen menos al bosque y parecen disfrutar la travesía. Solo Thormes está inquieto, solo el padece ante la obscuridad que los rodea, le perturba creer que el bosque de Jaruhm ya haya quedado atrás, le preocupa estar en el bosque del norte sin saberlo.

Han pasado varios días ya de viaje en el bosque de árboles y bárbolos, en el bosque de hongos azoláceos y de pasturas profundas. Después del mediodía Thormes está caminando al frente de la caravana, lleva bastante distancia del carruaje en la vanguardia, nadie puede verlo u oírlo. Se adelanta para ver que nada los sorprenda. Hecha atrás un arbusto de hojas grandes y un débil olor llega hasta su nariz. Su sospecha es profunda y confirma su teoría sintiendo un terrible miedo. El olor es un débil olor a sangre que se cieme entre los árboles. El bosque del norte se eleva adelante muy cerca, puede sentirlo. Los hongos ya no aparecen con mucha frecuencia, la temperatura ha bajado y el suelo ya no es lodoso. Las pasturas son pobres y los árboles y bárbolos se han vuelto más retorcidos y entretejidos. Las sospechas se han completado, este ya es el bosque del norte y en él los peligros se hacen más reales. Siente el pecho oprimido. Nunca antes había sentido tanta soledad, impotencia y miedo, tal vez no tiene la madera de un rokar. Retrocede hasta alcanzar a sus protegidos.

- ¿Todo bien Thormes? – Pregunta el comerciante, sin problema alguno ni sospecha de lo que sucede.
- No milord. Señores cierren filas y todos sobre los vehículos, todas las monturas a tiro y antorchas día y noche. Nada de música ni risas, nada de ruido. Todos atentos alrededor, ojos abiertos y oídos agudos, solo yo caminaré en el suelo. – Vocifera preocupado.
- ¿Qué sucede? – Pregunta ahora si preocupado.
- De aquí en adelante yo me hare cargo milord, le ruego siga mis órdenes. – Le ordena con cierto brío.
- Si, Thormes. – Presuroso sube a su carruaje, lo asegura y observa con cuidado por la ventana.

Avanzan el resto de la tarde con cuidado. Thormes empuña la espada totalmente vigilante. Antes de que la poca luz del día que logra atravesar el follaje se extinga, decide acampar. Avisa con mucho cuidado a la caravana que se detengan y formen un grupo cerrado de carruajes y carretas. Amarran a los animales en el centro y ponen tablones alrededor. Thormes arma una hoguera y se queda vigilando lo más que puede. La primera noche es fácil, nada se acerca al campamento. La tenue luz diurna lo despierta en la mañana, el plan funciona. Comen algo muy rápidamente y levantan el campamento.

²⁵ **Vanimo.** (Lheidonhan, pronunciación: “Banimo”) (Zoonomía) (Sustantivo, plural “Vanimon”) 1. Animal mamífero equino de atributo de bestia de monta y de tiro, cuadrúpedo, similar a los caballos.

Según el comerciante el viaje es muy largo aún, pero Thormes prefiere viajar lento y seguro. El comerciante está de acuerdo. El viaje continúa por un largo trecho hasta que Thormes encuentra una flecha clavada en un árbol. Le asustan las opciones. Una de ellas, la más probable, es que unos bandidos deambulen por estos lares aprovechando el miedo de sus víctimas y la obscuridad del bosque para atacar a todo aquel que se aventure en cruzarlo. Avanzan un poco más el segundo día en el bosque del norte, pero por suerte los bandidos no se han mostrado. Repite la misma estrategia de campamento del primer día. Pero mientras la caravana acomoda la improvisada fortaleza Thormes se adelanta al norte y decide revisar algún otro rastro similar a la flecha. Mientras camina siente como el miedo lo inunda. La pobre obscuridad del campamento se atenúa, trata de encender su antorcha en la obscuridad, pero imprudentemente la deja caer y esta rueda en la obscuridad, trata de seguirla mientras se maldice murmurando, de repente escucha un lejano y apagado gruñido más adelante. Al fin con la antorcha encendida avanza. Un súbito murmullo lo asalta más adelante.

- La antorcha no ayuda muchacho. – Alguien susurra en la obscuridad. Asusta a Thormes, pero la voz se oye pacífica, ronca y débil.
- ¿Quién está ahí? – Grita asustado pero intimidante.
- Shhhh calla muchacho, una jauría de louton esta acechando desde esta mañana a tu caravana. – Continúa susurrando. Le sujeta el brazo y le deja saber su posición, apaga su antorcha contra la tierra mientras le apunta con su propia espada, la dirección de la manada.
- Los veo. – Al fin logra ver las siluetas de los peligrosos cánidos y sus ojos débilmente brillantes.

Thormes sugiere acercarse y ahuyentarlos, pero el extraño sujeto le sugiere que eso no es prudente. Aun entre los dos, son demasiados louton para enfrentarseles. Deberán esperar al día para cruzar el lugar. Thormes lo invita a quedarse en el campamento agradecido, pero algo cauteloso, pues podría tratarse de un hábil bandido.

El comerciante asustado vocifera quien es el sujeto mientras Thormes al fin verifica sus sospechas de que se trata de un vetian armado apenas con un arco mediano, un carcaj y algunas flechas, lleva un mitón de arquero en la mano derecha y un pequeño puñal en la cintura. No confía en los vetiann. Le explica brevemente al comerciante que todo está bien. Le ofrece pan y agua al forastero sin quitarle un ojo mientras se prepara para interrogarlo.

- ¿Nos estabas siguiendo? – Le pregunta al alcanzarle el pan.
- Gracias. – Le hace una venia y se sienta en una roca cerca a la fogata, se dispone a comer, su aspecto esta raído por combates tal vez, o viaje a campo traviesa, ignora la pregunta.
- ¡Responde! – Alza la voz.
- Tranquilo escolta, no soy tu enemigo. – Responde.
- ¿Quién eres? – Reitera.

Se levanta y deja el cuenco de agua junto al pan con un mordisco apenas. Camina hasta poner el rostro cerca del rostro del joven Thormes. Lo mira fijamente y le pide con voz baja alejarse para hablar. Thormes acepta y camina con él hacia el perímetro del campamento.

- Jharum es el único lugar en el reino de Jinvanados que no tiene realeza al mando. – Le susurra mientras llegan a alejarse completamente.
- ¿Qué? – Sorprendido le interrumpe.
- A este lugar con señores de los pueblos, la Reina le llama la provincia de los señores. Por ello es que me acerque a tu caravana. – Continúa.
- ¿No se dé qué hablas? – Aun más perdido.
- La Reina cree que hay un enemigo en estas tierras y me envió para buscarlo y aniquilarlo, pero no podré la tarea solo. Necesito que me asistas. – Le aclara mientras se saca la blusa.
- ¿Ya tengo un trabajo, no puedo... debo escuchar... ¿Qué rayos haces? – Sorprendido de su calma y acciones, trata de continuar al mando de la interrogación.
- Podrás ayudar al comerciante. Debes llevarlo hasta el farallón de Zzunamus, ¿verdad? En ese lugar entregará su madera y tu escolta terminará. Ahí te necesito, ahí empezará tu contrato conmigo. Una moneda de oro por día para ti y una moneda de oro por día para todo mercenario que logres conseguir para la causa. – Termina tranquilo mientras ya sin blusa encuentra una fea herida en el torso y la hurga tratando de sacar algo de su interior.

- ¿Qué causa?, ¿Una moneda de oro por día?, ¿De dónde sacare mercenarios en este bosque? – Tartamudea mientras ve con una mueca como se hurga la herida.
- ¿Aceptas el trato? – Termina de encontrar un fragmento extraño en la herida y vuelca para mirarlo fijamente. – Sé que eres el indicado, te vi pelear en Garrazurda. Tienes el corazón para la misión, no tienes dinero y necesitas mi contrato. Este contrato de escolta no te ayudará por mucho tiempo. Cúmpelo y luego cumple conmigo sirviendo a la Alta Ley. – Serio y firme. - ¿Qué respondes amvisi? – Termina.
- ¿La Alta Ley? Esto no es Jaruhm. – Infiere.
- Eso trato de decirte muchacho. Este páramo no tiene realeza, les pertenece a los señores de los pueblos y por ello es una provincia de la reina. Ella en persona te pagará más oro y fama de la que puedas reunir en diez urmakn de trabajo como escolta. – Le explica.
- Acepto. – Susurra sospechando que es lo que la anciana Siral había mencionado. Sabe que debe, pero sabe también que es una mala idea.
- Muy bien muchacho, déjame comer algo y nos veremos en el norte, cuando tu caravana haya llegado a su destino. – Se aleja y ya lejos le dice: - Cuidado en el bosque, este bosque tiene un extraño olor a sangre.

No se habla más el resto de la noche. Come, bebe y se va en la obscuridad con la que llegó. Thormes está asustado y contrariado. No sabe si era un bandido analizando su presa, un timador, un vagabundo, un cazador o realmente un enviado de la Reina. Seguiría con su contrato de escolta y si el vetian aparece en el farallón, cumplirá con su nuevo contrato. Un contrato que Siral ya vio en señales. Este contrato no se ve bien, pero se oye bien.



CAPÍTULO 2

“LA SENDA DE LOS CARAVANEROS”



INFINITY

Todos los Derechos Reservados
Propiedad de INFINITY industries



El guardián de la caravana

L1P1C2E1



Reino de Jinvanados – Bosque de faraz

6° vlimh – 1° hahm – 1° thoke – 8° hal –12109 urmak

Varios días de viaje después Thormes ya posee cierta práctica en el bosque. Eludiendo las madrigueras de los louton, una que otra vez estuvieron muy cerca, pero nada grave. Sin embargo, Fintas el comerciante amvisi está algo preocupado por la lentitud del viaje. Repetidas veces le dijo Thormes que es un sacrificio inevitable. Escucho entre comentarios de los caravaneros que existe una senda muy antigua que cruza el bosque del norte. Disimuladamente Thormes la ha estado buscando, pero nada parece ser civilizado en este lugar. El viaje continúa y el día está finalizando, Thormes está meditabundo y algo angustiado con la caída del gran Fhorko en el horizonte. Uno de los sirvientes más cercanos de Fintas el mercader se le acerca.

- Mi señor Thormes. – Saluda educadamente.
- ¿Qué sucede Thalkind? – Responde casi sin cambiar de postura.
- Uno de los sirvos de milord Fintas ha escuchado ruidos del sur. – Algo consternado.

Thormes se acomoda la indumentaria y levanta su espada blandiéndola vistosamente. Le pide al siervo sagaz que oyó los ruidos que le de la dirección de donde los oyó y cautelosamente se dirige en ese sentido. Muy sigiloso y muy temerario, teme que el vetian los haya llevado a una trampa. Aunque se esfuerza bastante por avanzar en los trechos que no tienen huellas en lo absoluto, continúa avanzando muy sigiloso hasta que al fin escucha un ruido, un débil chasquido de ramas en el suelo siendo aplastadas por algo que camina. Está tenso y un sudor helado le recorre la espalda. Aplasta la empuñadura de la espada con bastante fuerza, no quiere soltarla en el fragor del combate. Avanza guiado por la pista hasta llegar a un sitio en el que ve a un amvisi bastante pequeño y alfeñique armado con dos dagas. Parece estar deambulando asustado y sigiloso. Thormes está listo para someterlo, pues es obvio que se trata de un explorador bandido.

Respira profundo y sale violentamente de los matorrales. El grito de guerra que profiere claramente asusta al bandido quien deja escapar un tímido grito, casi como un reflejo rinde sus dagas y suplica...

- ¡Me rindo!, ¡Me rindo! – El pobre bandido asustado vocifera ante la gran espada de Thormes.
- ¿Quién eres? ¡Responde pronto! – Pregunta furioso Thormes.
- Tranquilo amvisi, soy un viajero, solo eso. No necesitas atacarme. – Se oye asustado y convincente.

Thormes se percata que no se trata de un bandido. Lo esculca y lo interroga. El amvisi dice llamarse Sesdek y viene de algún ducado de Jinvanados. Parece ser un desertor o simplemente un buscavidas.

- ¿Quién eres tu amvisi? – Pregunta tímido Sesdek.
- Soy Thormes, guardián de la caravana. – Responde mientras descansa de su posición ofensiva.
- ¿Tienes una caravana? – Pregunta sorprendido.
- No campesino, solo soy el guardián de ella, pero soy implacable con los bandidos. – Responde altivo.
- Muy bien guardián, ¿podría viajar con ustedes? Busco compañía, tengo mi propia comida. – Pregunta esperanzado.
- ¿Hacia dónde vas? – Pregunta algo curioso.
- Al norte, cualquier lugar del norte. – Responde muy sospechoso.

Thormes piensa un momento y decide que este pobre viajero no es una amenaza así que acepta la compañía. Sin embargo, le advierte que cualquier acto sospechoso lo tomará como una afrenta a la tregua y lo echará pacífica o violentamente.

- Tranquilo gran guardián, soy pacífico, solo quiero viajar. – Responde.
- ¿Sabes usar esas dagas? – Pregunta mirando las dagas que lleva en las vainas en un cinturón.
- Claro que sí. – Haciendo unos interesantes ademanes y aspavientos con ellas.

- Interesante, aunque es difícil creer que esos malabares sirvan contra unos louton.
- Dime gran guardián... – Mientras se dirigen a la caravana de vuelta. – ...hay forma de que pueda ganar unos pesos como tu aliado guardián ¿La hay?
- Tal vez. – Le responde mientras avanza hacia la caravana y mira de reojo al amvisi que lo sigue. Al llegar el señor comerciante Fintas corre curioso, pero se detiene asustado al ver a Sesdek. – Tranquilo mi señor Fintas, es un viajero pacífico y solo desea unirse a nuestra causa.
- Fhorko lo ilumine mi señor. – Saluda Sesdek.
- ¿Estás seguro de este tipo? – Pregunta a Thormes, mirando despectivamente al viajero.
- No se preocupe mi señor, tendré muy vigilado a este individuo. – Hablando ya con Fintas en privado. – Podemos usar su talento con sus dagas. – Termina susurrando.
- Ahhhh muy listo mi señor. – Responde Fintas, alejándose luego.
- Gracias por aceptarme guardián. – Le responde Sesdek muy sinceramente agradecido.
- No me agradezcas aun amvisi. Si eres bueno con esas dagas tendremos que hablar de otro asunto. – Mientras se aleja.
- ¿Asunto?, ¿qué asunto? – Interroga sorprendido mientras corre a seguirlo.

La noche transcurre tranquila. Aunque todos parecen confiados de las habilidades de Thormes, el señor Fintas no parece estar muy cómodo con la tardanza o la benevolencia con los extraños. Habla discretamente con Thormes de estos temas y ambos discuten levemente el asunto. Thormes termina aclarando que él es el guardián de la caravana y que tendrá que confiar en él. Ambos quedan intranquilos.

Thormes toma una antorcha y decide dar una ronda para vigilar el descanso en el campamento. Se aleja de la fogata, pero Sesdek lo nota y sale algo furtivo detrás de él. Thormes camina hacia la obscuridad algo molesto por la conversación con Fintas mientras esgrime de forma desconcentrada su espada. Masculla algunos argumentos para sí mismo mientras avanza y se aleja casi sin pensarlo de la protección de la lumbre del fuego.

Después de varios momentos de caminata torpe Thormes tropieza en una raíz y cae unos pasos más adelante, suelta la antorcha y la espada. La antorcha no está apagada, Thormes se percata con cierto alivio. Aunque la lumbre de la antorcha no se ha extinguido sin embargo no ilumina mucho. Al levantarla Thormes nota más concentrado y horrorizado que se encuentra rodeado de una manada de feroces louton.

Los louton están listos para atacar y furiosos. Thormes trata de alcanzar su espada mientras tantea el suelo. No les quita el ojo a los feroces rivales y eleva lo más posible la antorcha, pero no logra alcanzar su espada. La ansiedad lo consume y los louton parecen percibirlo. Al fin uno de los louton, se lanza al ataque impactando su fauces contra el antebrazo de Thormes. Empuja hacia atrás al guardián, le quita el balance, pero lo acerca a la espada. Los demás louton le siguen y acaban sepultando a Thormes en pelaje y colmillos. Varios de ellos están mordiendo a Thormes y logran arrancarle algunos alaridos de dolor. En vano trata de golpearlos con los puños o zafarse, son demasiados. Thormes está inundado en dolor e impotencia.

De entre los arbustos y con un ágil salto emerge Sesdek. Tiene antorchas en las manos y al tocar el suelo lanza dos zancadas y sendos golpes con ellas a los vulnerables lomos de los cánidos. Los louton en vano tratan de cambiar de objetivo, el fuego los atemoriza. Uno a uno se van alejando mientras reciben golpes de la terrible flama. Sesdek libera a Thormes que yace magullado y herido.

- ¿Thormes estas bien? – Pregunta Sesdek preocupado mientras le ayuda a levantarse del suelo.
- Estoy bien gracias. – Masculla mientras siente recatadamente sus heridas. – Estaba equivocado contigo Sesdek, lamento haberte considerado un bandido. Gracias por salvarme la vida. – Le extiende la mano.
- Tú me la habías salvado antes guardián de la caravana. – Sonriendo.
- Aun así, considero que estoy en deuda. – Sonríe adolorido.
- Además... ¿Qué clase de mercenario dejan que unos quiltros lo embosquen? – Suelta una carcajada.

El viaje continúa. Parece haber nacido una fuerte alianza entre Thormes y Sesdek. Thormes accede a corresponder algunas monedas con Sesdek por sus servicios de guardián. Los días son penosas caminatas en medio del

bosque, pero los guardianes se asisten para explorar con anticipación los alrededores. Las noches son inquietantes y largas, siempre esperan a ser atacados, pero por suerte nunca hay un ataque.

Esta débil tarde Sesdek grita despavorido que acaba de encontrar una senda. Tal vez se trate de la senda. Thormes sonríe y con la ropa casi sin forma y la cara hundida por el largo viaje, camina hacia los gritos de su amigo. Cuando llega sonríe acrecentando el valor de su sonrisa a una histérica risa de felicidad y alivio. Esta debe ser la senda, es amplia, estable y por lo visto transitada. Abrazo a Sesdek y termina llamando a la caravana. Esta noche podrán dormir mejor, pronto llegarán al Farallón de Faraz.

Los amantes perdidos

L1P1C2E2



Reino de Jinvanados – Bosque de faraz

6° vlimh – 11° hahm – 1° thoke – 8° hal – 12109 urmak

El viaje es muy sencillo en la senda. Los sirvientes de Fintas afirman que esta ruta viene desde Jinvanados en una prolongada travesía evadiendo el bosque de Faraz. Cruzarlo ahorra bastante tiempo, pero sin duda es más peligroso. Fintas está convencido que sin Thormes y Sesdek no lo hubieran logrado. La tarde es tibia, pero el bosque aun no parece terminar. Es raro, el Farallón del Norte debería poder verse ya.

- ¿No pensé que fuera tan enorme este bosque? – Vocifera Fintas muy enojado tratando de que Thormes que va muy adelante lo escuche.
- No lo escucho mi señor. – Aclara Thormes tratando de no caer en su interrogatorio.
- Me escuchaste muy bien mercenario, ¿Cuándo llegaremos? – Insiste.
- Muy pronto mi señor, las carretas avanzan más rápido en esta amplia y estable senda. – Responde algo hastiado y sin mirar atrás.
- Eso dijiste esta mañana... ...y ayer. – Va atenuando la voz mientras termina metiéndose a su carruaje.
- Escuche milord, todos sabíamos que este viaje sería lar... - Un escalofrío interrumpe a Thormes al reprender a su contratante, los siervos notan que vio algo y se les hiel la piel.

Thormes ordena que se detengan todos y se adelanta hasta verificar sus sospechas. Notó un bulto detrás de un árbol y un débil olor a sangre lo confirma, un cuerpo se encuentra apoyado en el tronco, apenas cubierto por el árbol. Thormes se acerca mientras Sesdek nota que está lejos y adelante, y sale corriendo a alcanzarlo. Thormes desvaina por si acaso y nota que el cadáver está completamente despellejado y sentado en su propio charco de sangre negra y seca. La ropa y sus pertenencias están tiradas alrededor. No parece ser un robo, no se llevaron sus monedas. Sesdek llega y antes de poder preguntar algo, ve el grotesco espectáculo.

- ¿Louton? – Pregunta asustado.
- La piel continua alrededor. – Responde Thormes.
- ¿Bandidos? – Pregunta más asustado mientras mira a su alrededor.
- No se llevaron nada. – Responde Thormes mientras avanza y aparta un arbusto. Encuentra dos cadáveres nuevos con el mismo tipo de masacre.
- ¡Por Fhorko y los dioses del norte! ¿Quién rayos hizo esto? – Chilla sin control.
- Calla Sesdek, el que haya hecho esto puede estar cerca. – Continúa avanzando lejos de la senda e internándose en el bosque. Se agacha y trata de buscar algún rastro.
- ¿Qué contraste Thormes? – Susurrando.
- No hay huellas de louton, no hay más pisadas que de las víctimas. – Mientras tanea el suelo. Se yergue y avanza un poco más cruzando unos arbustos. Descubre un enorme grupo de cadáveres más y entre medio un retorcido palo con unas cuerdas que atan cabezas de amvisin muy jóvenes, alrededor un montón de cadáveres despellejados. La sangre se le congela en las venas.

Estos no son louton ni tampoco no son bandidos. En ese momento resuena la voz de la anciana leñadora y el Mal del Norte.

- ¿Oh Fhorko, que es esto? – Susurra casi tartamudo Sesdek.
- No lo sé. – Responde en voz baja mientras tiembla helado y sudoroso. Dirige su mirada a la base de la vara y las cabezas de niños. Muchas pisadas de pies deformes y pequeños la rodean, parecen girar alrededor en el mismo sentido y en un ordenado círculo. Parecen varias pisadas.
- ¿Qué... qué... qué... miras? – Pregunta en pánico Sesdek, mientras el último haz de luz se disipa entre los árboles.
- Salgamos de aquí Sesdek. – Alerta.
- ¿Qué? – Pregunta mientras mira el horrible evento.
- ¡Corre! – Grita desesperado y sale a por patas. Sesdek lo sigue y corre despavorido por detrás.

Cuando llegan a la senda, los sirvientes están asustados y atentos a su llegada. Les alcanzan agua y tratan de no ser curiosos, pero uno de ellos no lo aguanta. Pregunta con miedo qué sucede y Thormes da la orden de avanzar toda la noche sin responderle. Ordena que todos estén sobre las carretas, que el señor Fintas no baje del carruaje y que los cocheros no se detengan ante nada. Paso lento pero seguro, antorchas en las cuatro esquinas. Thormes y Sesdek caminarán delante y cuatro sirvientes irán atrás con antorchas toda la noche. Los sirvientes se ponen algo nerviosos y parecen estar a punto del pánico. Fintas grita insistentemente que Thormes le informe qué fue lo que vio. pero Thormes no da explicaciones. Termina acercándose para decirle que por su bien no debe hacer preguntas por el momento.

Todos siguen al pie de la letra sus órdenes y nadie pregunta nada más. Los dos mercenarios caminan por delante con las armas desenfundadas, apenas se logran ver en el ámpulo de la luz de las antorchas. Sesdek camina obediente un buen rato hasta que el pánico y la obscuridad delante de ellos lo inquieta. La senda apenas tiene obstáculos y no es problema caminar sin ver lo que hay, pero eso lo inquieta más. Termina hablando a Thormes.

- ¿Thormes, qué hacemos aquí? – Consulta muy suavemente.
- Calla Sesdek. – Alerta suavemente.
- ¿Un campamento y mucho fuego? – Sugiere dudando muy suavemente.
- ¡Calla dije! – Mientras se adelanta.

Thormes camina hasta hundirse en la obscuridad. Hasta que en medio de ella al frente logra ver dos brillantes ojos. Están a una altura muy baja del piso, deben ser louton, pero son grandes y amarillos. Están más cerca uno del otro, no como los de un louto. Está paralizado por el miedo. Mientras la débil luz del carruaje se acerca y empieza a mostrar al extraño ser su figura se hace más clara a cada segundo. Parece un amvisi, al menos uno algo deforme, piernas torcidas y flacas, muy distintas una de la otra, la barriga abultada y las gónadas colgando flácidas, el pecho sobresalido y asimétrico, brazos largos y flacos, manos con dedos esbeltos, uñas torcidas y largas. El cuello parece respirar¹ al menos. Su rostro es extraño, como el de un anciano con arrugas y verrugas, dientes pronunciados y deformes, ojos grandes y profundos, la cabeza casi calva y enorme, completamente desnudo y con sangre en la cara el torso y las manos. La luz le molesta, emite un irritante sonido agudo y casi inaudible combinando un gesto de dolor y sale huyendo a la obscuridad.

- ¡Una antorcha! – Pide Thormes en un grito súbito.
- ¿Qué viste? – Pregunta Sesdek.

Thormes está pálido. Un sirviente le alcanza una antorcha y otra a Sesdek, luego vuelve corriendo a la carreta. Thormes mira a Sesdek y continúa avanzando hacia adelante, alerta a su amigo que el enemigo está delante y es violento.

Después de un buen rato caminando ambos escuchan unos gemidos muy débiles. Parecen venir de un lado del camino. Se acercan con cautela, en la zurda la antorcha y en la diestra la espada. Sesdek tiene una daga, sin embargo. Un cuerpo cae pesadamente del árbol frente a ellos y eso casi mata del susto a los guardianes. Recuperan la cordura y notan que es un amvisi maltrecho e inconsciente. Con cuidado lo esculcan y descubren que está vivo. Murmura algo, pero no se le entiende. Tiene el rostro muy golpeado y amoratado, hinchado por alguna paliza. Thormes trata de preguntarle una y otra vez qué le paso, pero parece no poder hablar. Con dificultad apunta hacia la copa del árbol. Los mercenarios voltean la mirada y ven que en una rama arriba hay una persona más, parece en peor estado.

¹ Excepto los zemonin, las siete especies tienen una forma de fosas o agallas en la base del cuello en dos juegos de una docena a cada flanco. Estas fosas abastecen de aire a sus cuerpos, sus narices por lo general solo tienen funciones olfativas.

Al día siguiente despierta el pobre tha², asustado y desesperado. Despierta en una de las carretas. Su ronco grito alerta a los sirvientes y ellos avisan a Thormes.

- ¿Estás bien? – Pregunta Thormes al acercarse a la carreta.
- ¿Zuand? – Balbucea con una lágrima escurriéndosele en la mejilla.
- Ella está bien, aun duerme. – Responde Thormes.
- Gracias gran dorado... - Revienta en llanto.
- ¿Qué les pasó? – Pregunta Thormes.
- Estuvimos viajando mucho tiempo... - El llanto lo ahoga.
- Tranquilo.
- Recién casados decidimos viajar a Khamli. – Murmura más tranquilo.
- Continúa.
- Armamos un campamento y al anochecer nos rodearon unos niños, al menos eso parecían, hasta que descubrimos que no lo eran y tratamos de huir. Viajábamos con otras personas, pero fueron alcanzadas por estos seres. – Revienta en llanto de nuevo.
- Trata de seguir.
- Escuchábamos sus gritos, pero no nos detuvimos. Yo jalaba a Zuand sin parar hasta que nuestra única salida fue trepar a un árbol. La ayudé a subir, pero fui alcanzado por estos seres que me arrojaban rocas mientras se acercaban. Logré salvarme de milagro. – Termina agotado y con la mirada perdida.
- Déjalo descansar Thormes. – Sugiere Sesdek, que estuvo escuchándolo todo.

Fintas y Sesdek se quedan mirando a Thormes. Esperan un veredicto. Thormes sugiere asistir a esta pareja, necesita averiguar más sobre estas criaturas. Fintas menciona que había escuchado antes a alguien hablar de este tipo de criaturas.

La cazadora del bosque

L1P1C2E3



Reino de Jinvanados – Bosque de faraz
3° vlimh – 12° hahm – 1° thoke – 8° hal –12109 urmak

Los amantes aun duermen. La caravana viaja con la pobre luz del día que logra atravesar este denso, retorcido y profundo bosque. Al menos la senda es bendita. Hay zozobra en la caravana. Los relatos del tha se han dispersado con los sirvientes. Mencionan demonios o muermos³. Historias de todo tipo envenenan sus almas. Sesdek trata de mitigar los rumores, pero es en vano, el miedo se les cuele dentro.

Sesdek avanza hasta Thormes y se toma el tiempo para hablarle. El camino al frente como siempre meditabundo, quien sabe que cosas pasen por su mente.

- ¿Thormes que viste? – Pregunta tímido.
- Deja eso. – Alerta
- ¿Thormes? – Pregunta sin hallar respuesta. Lo sigue en silencio un buen rato más, pero Thormes está con la mirada perdida hacia al frente. Camina como un ser sin voluntad.
- Sesdek, amigo, debemos hablar de un contrato. – Susurra.
- ¿Qué?
- Un mal se cierne en el norte y debemos enfrentarlo. Tu y yo fuimos puestos por los dioses aquí para enfrentarlo como rokarn. – Discutiese ceremonioso.
- ¿Rokarn? ¿Te has vuelto loco? – Pregunta asustado.
- No mi amigo. Nunca estuve más seguro de algo. – Se adelanta más y Sesdek se queda atrás. Los pensamientos le gritan, suda frío y advierte que tal vez el guardián está perdiendo la cabeza. Habla de rokarn, habla de providencias, pronto hablará de quien sabe qué.

Caminan hasta la tarde y almuerzan en movimiento. El olor tal vez, pero una jauría de louton empieza a rodearlos. Es extraño porque ellos son nocturnos.

Thormes vocifera algunas órdenes y se alista a defender la caravana. Los louton gruñen y rodean al grupo. Parecen más flacos y desesperados de lo normal.

La gente está asustada y los louton muy furiosos. Cada vez se unen más de ellos al asedio. Thormes empieza a notar que las posibilidades empiezan a cambiar de bando. Sesdek le susurra si deben atacar, pero Thormes le dice que no se mueva, la jauría es muy grande ya.

Un silbido se oye y una flecha cruza la caravana, impacta en la cabeza de uno de los louton y sacándole un débil alarido lo deja tendido en el piso. Los demás louton salen huyendo despavoridos. De un árbol cercano se descuelga una amvisi joven, armada con un arco y un carcaj con flechas.

- Matar al líder funciona un tiempo, hasta que uno nuevo se alza. – Recomienda mientras se acerca a Thormes.
- Gracias miladi. – Responde Thormes algo sorprendido.
- Tú debes ser el líder de la caravana. – Afirma.
- Soy yo, miladi. – Afirma Sesdek desde atrás.
- Si lo soy. – Corrige Thormes.
- Me llamo Kuira y soy cazadora. – Se presenta y extiende su mano.
- ¿Vives en este bosque? – Pregunta mientras mira alrededor atento a que no vuelvan los louton.
- Estoy viajando, pero los louton se han tornado complicados y las noches aún más. – Responde
- Ya hablaremos de ello. – Finaliza Thormes y se da la vuelta para hacerle una señal a la caravana y retomar el viaje.
- ¿A dónde vas líder de la caravana? – Pregunta la chiquilla.
- Al norte. – Responde sin mirarla.
- Nos veremos allá. – Le dice.
- No niña, tu vienes con nosotros. – Confiado de la aceptación.

Sesdek se la pasa interrogándola. Fintas discute si es bueno coleccionar cada viajero con que se cruzan. Thormes solo mira perdido al frente del camino recordando una y otra vez a esa criatura. No sale de su cabeza, no puede evitar oír a la anciana y su profecía. No puede evitar recordar a su contratante vetian y mencionar su misión, la misión de pelear contra un mal, ese mal, ese azote.

Fintas convence a Thormes que duerma esta noche. Acomodan un espacio en una de las carretas. Sesdek y Kuira vigilarán. Se recuesta cerca de uno de los amantes. Trata de dormir y se pierde en el difuso límite de la alerta y el profundo sueño. No dormía bien hace mucho.

El bosque está iluminado pero el color de Fhorko parece no ser el mismo, amarillento en vez de brillante. Los árboles muertos, el bosque compacto, pero sin hojas. Thormes deambula golpeado y herido en medio de este infierno. Trata de buscar la caravana, pero está solo. De uno de los troncos emerge uno de estos hombrecillos, la mirada es algo tierna, ojos dispares y desalineados, pero de alguna forma tiernos. Thormes le llama niño y se acerca con cuidado, pero el ser se inquieta y le muerde la mano con tanta fuerza que le arranca un dedo, con la otra mano golpea su pierna con una roca, y sale corriendo. Thormes se cae sentado hacia atrás con mucho dolor. Cuando logra notar, todo es tarde ya. Estos seres lo rodean con inicial curiosidad y con un súbito estallido de violencia se abalanzan sobre él. Trata de huir, pero son cada vez más y más. En un grito desesperado despierta. Zuand lo está mirando.

- ¿Tú los buscas verdad? – Le pregunta la mujer que halló en el bosque. Parece más recuperada y parece haber entendido su sueño.
- ¿Qué?
- Estos seres. Yo vine por un presentimiento. Forcé a mi esposo a venir al norte para seguir este extraño presentimiento. – Murmura.
- ¿Tú lo trajiste? – Pregunta.
- Es complicado, guardián. – Responde.
- ¿Qué sabes de estas criaturas? – Pregunta asustado.
- Sé que pronto sabremos bastante de ellas. – Le acaricia la mejilla.
- Tranquilo, lo haremos bien.
- Ustedes sobrevivieron al ataque de estas criaturas ¿Cómo lo hicieron? No llevaban armas... - Pregunta.

² **Tha.** (Lheidonhan, pronunciación: “Ta”) (Socionomía) (Sustantivo, plural “Than”) **1.** Denominativo para determinar hombre (No como especie) o persona, con características civilizadas o para hacer notar su preponderancia como persona sobre alguna no persona. **2.** Se suele usar como idea denominativa a toda forma de contenido de este universo, llamado Universo Tha (Anárikika®™).

³ **Muermo.** (Adición al castellano, pronunciación: “Muermo”) (Zoonomía) (Sustantivo) **1.** Recurso idiomático para determinar a los seres que no están vivos, pero tampoco muertos. Una casta completa de seres que no llegan completamente a la muerte, pero carecen de las virtudes y atributos de la vida.

- Descansa mercenario.

Los veteranos de la guerra

L1P1C2E4



Reino de Jinvanados – Bosque de faraz

4° vlimh – 1° hahm – 2° thoke – 8° hal –12109 urmak

Thormes al fin despierta. La caravana no se mueve. Se oye bullicio afuera. Con dificultad se levanta y baja de la carreta. Sesdek corre a asistirle y le comenta que el Farallón ya se logra ver en el norte, deben estar cerca.

Camina hasta el frente de la caravana para preguntar por qué se detuvieron y se encuentra a Fintas hablando con dos robustos amvisin.

- Al fin estás despierto muchacho. – Lo recibe Fintas con alegría.
- Lo lamento.
- Nada de eso, te lo merecías. – Responde.
- Mi señor... - Consternado por los forasteros,
- Ah perdón, ellos son Lurak y Tark. Son hermanos y son veteranos de guerra. Estuvieron sirviendo al ejército de Dhurs en el este. Viajan al norte y al mejor estilo tuyo les ofrecí viajar con nosotros así podríamos estar todos más seguros. Son buenos muchachos, ya verás. – Le explica.
- ¿Son confiables milord? – Pregunta algo afectado.
- Tranquilo. – Le da una palmada en la espalda. – Ya los conocerás.

Por un buen rato los hermanos le hablan a Thormes contándole sus hazañas y travesías. Pero él parece muy perturbado. Tiene la mirada perdida y no puede evitar pensar en estas criaturas, lo viles que se veían, lo deformes que se veían. No puede evitar recordar su encuentro con una de ellas. Huyó porque le teme a la luz, porque le teme a Thormes, huyó para atraerlos al norte tal vez. Dejan inconcluso el relato de los hermanos y se aleja.

- Aún no hemos terminado. – Aclara Tark.
- ¿Saben pelear? – Pregunta seco
- Pues claro, mi hermano y yo fuimos entrenados como soldados bajo la corona del rey Suzxa. – Responde orgulloso.
- ¿Les gusta el dinero? – Continúa seco.
- Pues claro, tenemos planeado comprar algunas cosas en Khamli. – Responde Lurak algo esperanzado.
- Necesito sus servicios y a cambio les pagaré algunas monedas doradas. – Responde
- ¿Oro? – Preguntan al unísono.
- Respondan.
- Pues claro. – Responde Tark
- Si. – Responde Lurak
- Excelente.
- ¿Cuál es el trabajo muchacho? – Pregunta Tark
- Pronto hablaremos de ello.

El viaje continúa al norte y el optimista Thormes ahora se ha transformado en un silencioso y ensimismado líder al frente de la caravana. Camina solo y meditabundo. De día es solitario y de noche duerme poco y duerme solo. Sesdek se le acerca y le pregunta muchas cosas tratando de llegar al problema, pero no consigue nada. Los hermanos conversan con él sin suerte. Le cuentan muchas cosas pero nada parece interesarle. Kuira se acerca a veces, pero es muy callada y eso parece ser útil. Zuand se acerca alguna vez, pero sabe que él necesita pensar bastante. El marido es el único que no se acerca, pero eventualmente llega hasta él.

- Nunca agradecí el que nos salvaras Thormes. – Habla
- No fue nada. – Termina no muy amigable.
- Mi nombre es Saij, me encantaría que seamos amigos, al fin y al cabo, estaremos trabajando juntos. – Hace algo de charla.
- Tal vez no deberíamos ser muy amigos. – Habla Thormes.
- ¿Crees que moriremos? – Le dice muy tranquilo.
- Es posible. – Le responde lúgubre.
- La espada que te dio Siral, estuvo esperando que llegues por mucho tiempo. Mi esposa sabía que nos encontrarías. Sesdek decidió irse de Jinvanados a Khamli para cambiar de vida y en el viaje te encontró. Kuira dio muchas vueltas con su arco como cazadora y eventualmente te encontró. Dos veteranos de guerra

que hablaban de saborear el combate una vez más te encontraron. Todo esto es providencia. – Habla con claridad.

- ¿Qué quieres decir? – Lo mira algo enojado.
- Piénsalo Thormes, tú crees que eres un rokar... - Le dice con voz suave.
- ¿Quién rayos te dijo eso? ¿Fue ese traidor de Sesdek? – Irritado.
- Tranquilo, puedo husmear en la mente de las personas. Sé que no es algo muy útil contra estos seres, pero sin duda puede ayudarme a que algunos como tú no sucumban a la presión. – Termina.
- ¿La mente? – Lo mira y parece entenderlo.
- Si, la mente. Ahora parece entenderlo. – Sonríe.
- En serio tú crees... - Empalidece.
- Así es amigo. Todos sentimos lo mismo en el fondo de nuestra alma. Somos rokar, los rokar que buscabas, los rokar que ese vetian te pidió encontrar. – Habla con mucha firmeza.
- ¿Lo sabes todo? – Pálido ya y muy asustado.
- Si lo sé.
- ¿Y los demás? – Preguntan.
- Todos lo presienten, yo sé que lo saben. – Termina y se aleja.

Pálido y algo mareado vuelve a la caravana. Todos lo miran sin decir nada. Llega hasta una de las carretas que avanza lentamente y se sujeta a ella, siente que está muy débil. La vista se le nubla. Sesdek corre, pero no llega a tiempo. Thormes se desmaya y pierde el conocimiento. Lo último que ve es a Sesdek corriendo hacia él.

El viaje continúa sin problemas. Thormes está en una carreta. Cuando despierta Lurak camina a su lado.

- No sé qué te haya dicho ese mentalista, pero con seguridad fue muy intenso muchacho. – Le habla mientras Thormes trata de recuperar la cordura.
- ¿Cuánto tiempo estuve desmayado? – Pregunta algo avergonzado.
- Tranquilo. Nada de qué preocuparse, Saij nos contó todo. – Le responde.
- ¿Qué les contó? – Más avergonzado aún.
- Que nos llevaras con un vetian loco y muy adinerado. Que eres bueno para los pleitos. Que crees en rokar y otras tonterías, nada grave. – Algo risueño.
- ¿Les contó de las criaturas? – Consternado.
- ¡Oh sí! – Risueño.
- ¿Habías oído de algo así? – Le pregunta.
- O sí, claro. Seguro es alguna tribu de mestizos salvajes, alguna raza de amvisin malditos por los dioses. No llevan armas o armaduras. Podremos asustarlos cuando mueran varios de ellos. Mi hermano y yo estamos armados, muchacho. Con tu contacto y tu guía podremos hacernos de buena pasta y buena fama, llegar a Khamli como héroes y que todos nos vean como rokar. Eso será fácil y formidable. – Optimista.
- Tal vez.
- ¿Ya recuperaste el foco muchacho? – Le pregunta
- Creo que sí.
- Bueno ahora ve y cumple tu trabajo. Pronto llegaremos al Farallón y hasta donde yo sé es un espantoso lugar para vivir. – Trata de ser gracioso.

Sesdek le está esperando cuando retoma el frente de la caravana. Al pasar por el carruaje de Fintas, el viejo gordo le sonríe, le susurra que el Farallón está cerca. Sesdek lo recibe con una palmada.

- Bienvenido amigo. – Saluda Sesdek.
- Lamento la ausencia. – Murmura.
- No te preocupes, ya estás bien. – Replica.
- Espero que no vuelva a pasar. – Le dice algo apesadumbrado.
- Tark dice que ese demonio que viste puede hacer estragos en la mente. Lo miraste a los ojos y eso fue peligroso. Kuira dice que es un milagro que estés vivo. – Le cuenta.
- No volverá a pasar. – Asegura.
- Zuand asegura que solo un rokar podría sobrevivir a la mirada de estas criaturas. – Extrañado. – Es una mujer muy guapa y extraña. Si lo sé.
- Siaj es muy confiado. Sin embargo, siempre está hablando de los demás y nunca de él mismo. Me inquieta mucho. – Afirma.
- Si, lo sé.
- ¿Crees que lo logremos? – Pregunta.
- ¿Lograr que? – Le responde.
- ¿Cumplir con ese alto contrato? – Termina.

Thormes mira al piso y no dice nada más. Louton, bandidos, demonios, todo se le viene a la mente nuevamente. Se marea y se agita, se aleja para no colapsar, trata de respirar.

El muro del norte

L1P1C2E5



Reino de Jinvanados – Farallón de faraz

1° vlimh – 12° hahm – 2° thoke – 8° hal –12109 urmak

Al fin la senda se abre por completo, el bosque termina en un hermoso y árido claro rocoso y con pasturas. Al frente un majestuoso farallón natural, el Muro del Norte, la Defensa de Jinvanados, el Farallón de Faraz. Todos ríen, festejan, gritan de júbilo. Los hermanos se abrazan, los amantes se besan. Fintas le estrecha la mano a Thormes. Kuira y Sesdek parten corriendo hacia el pequeño campamento que yace en la base del farallón y protege la única grieta que permite su ascenso. Un banderín de la reina dorada aun flamea en el lugar. Algunos soldados los reciben. Entre ellos hay un vetian que Thormes reconoce.

Este día es de júbilo, un qestor⁴ recibe a Fintas. Fintas entrega su carga y recibe su paga, la paga se extiende a sus sirvientes y a su guardián. Thormes recibe el dinero y se lo entrega a Sesdek para que sus muchachos se alimenten. Todos se van a la taberna muy felices. El pueblucho está muerto a más de los soldados de la Reina y una taberna improvisada, quien sabe con qué tipo de alcohol. Thormes se dirige a hablar con el vetian.

- Dicen que fue duro. – Comenta el vetian mientras enciende una pipa.
- ¿Cómo llegaste antes? – Incisivo.
- No podía seguir tu agenda de carretas y descansos, debía apurarme y tomar atajos para preparar la misión. – Mientras fuma.
- ¿Qué hay de los demonios? – Mirando sus dagas y su arco.
- No son demonios. – Apesadumbrado.
- ¿Qué son esos seres? – Molesto ya
- Tal vez lo sean, no lo sé Thormes. Solo sé que descienden de este farallón y la Reina Dorada no quiere que avancen al sur. Por ello iremos a Faraz para buscar su origen y detenerlos para siempre. – Da una nueva pitada.
- ¿Cómo sabes que se puede detenerlos? ¿Cómo sabes que tienen un origen? ¿Quién rayos eres? – Iracundo
- Mi nombre es Auntar. Serví para la reina como un soldado. Esta es mi última misión y me gustaría sobrevivir a ella.
- ¿Y nosotros, Auntar? – Pregunta
- Tú y tus rokam lo harán también, oí buenas historias de ellos. – Fumando aún.
- Quiero los detalles de la misión y quiero la mitad por adelantado. – Se pone serio y le arranca una sonrisa a Auntar.

El pequeño fortín estuvo abandonado por mucho tiempo. La reina nunca mantuvo tropas en este lugar puesto que el comercio con Khamli y el norte siempre fue fluido. Esta construcción ruínosa se usaba como hospedaje de paso, pero ahora es el refugio de un atado de soldados que están reparándola junto con algunos sirvientes de guerra. La taberna improvisada es el corazón del campamento.

Los festejos se extienden hasta la noche y la taberna se convierte en un solo bullicio entre soldados y los mercenarios de Thormes. Algunos bailan, otros beben. Thormes les alcanza la cena a sus muchachos, con ella un jarro de cerveza agria de phudule y la paga por adelantado de la misión.

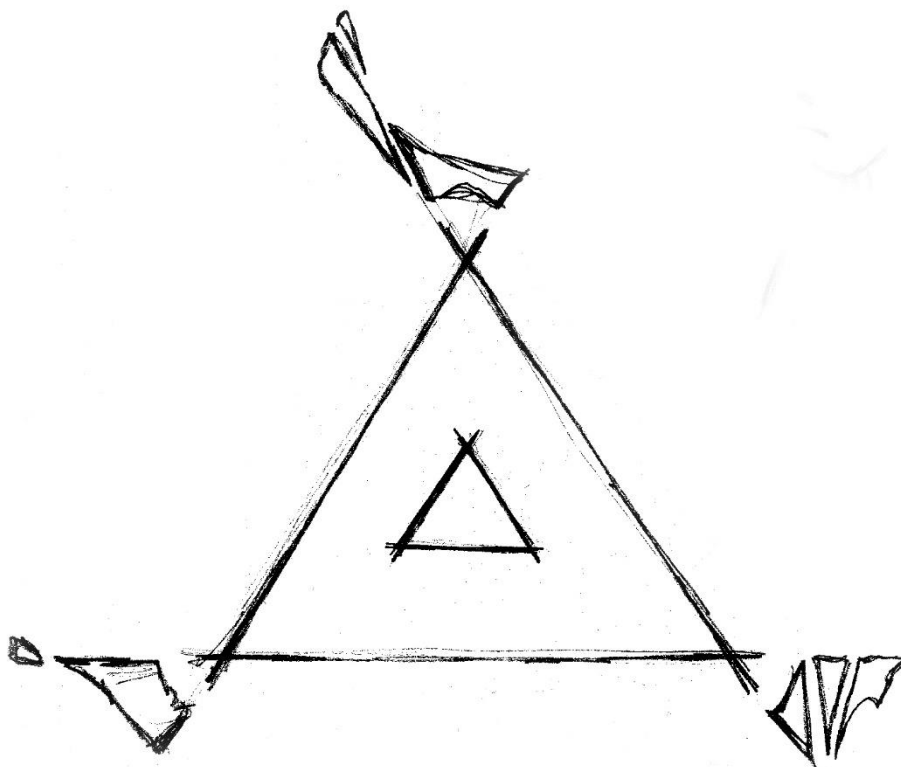
- Coman, beban y duerman. Mañana partimos a medio día. – Les advierte y se sienta.
- ¿Tú lo harás? – Vocifera Sesdek.
- Claro que sí.

⁴ **Qestor.** (Adición al castellano, pronunciación: “Qestor”) (Socinomía) (Sustantivo) 1. Cargo burocrático de reyes y monarcas, que tenían como propósito cobrar impuestos o realizar transacciones en nombre de la Corona.



PARTE SEGUNDA

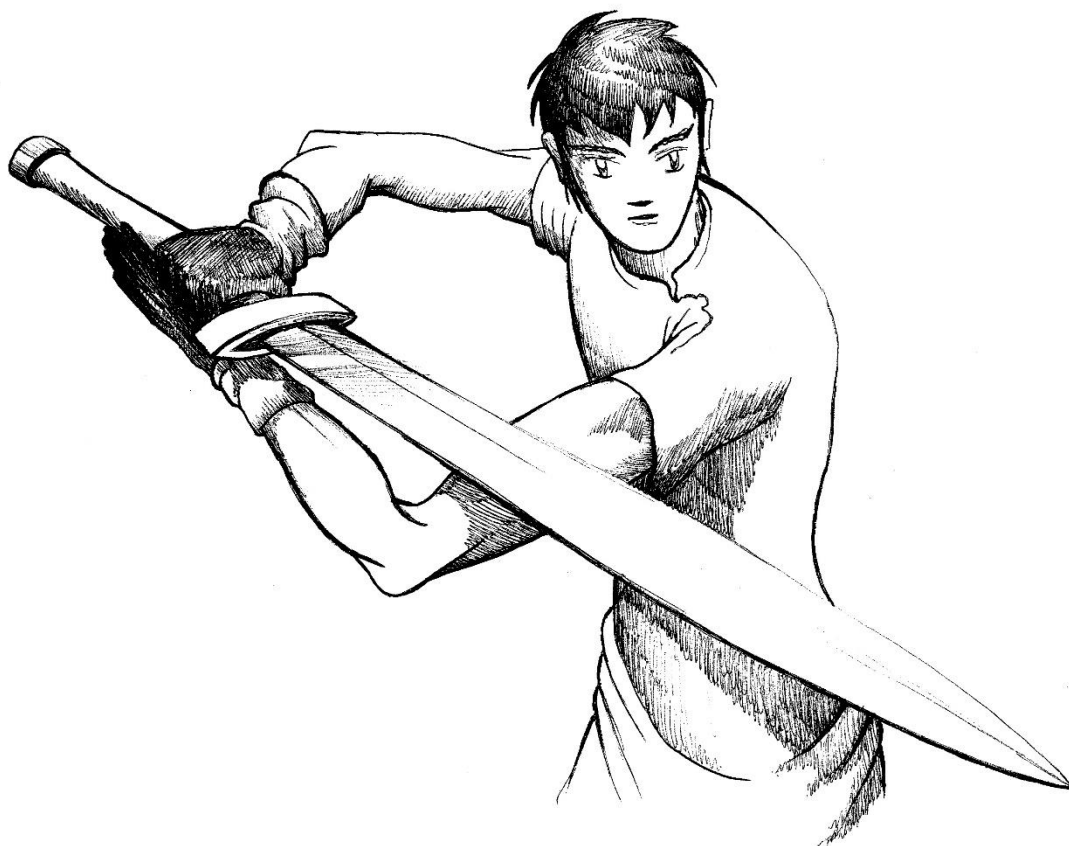
"EL MÓDULO"



ANARKIKA Inc

Todos los Derechos Reservados
Propiedad de INFINITY industries

CAPÍTULO 1
“GENERALIDADES”



INFINITY

Todos los Derechos Reservados
Propiedad de INFINITY industries



ANARKIKA Inc

Todos los Derechos Reservados
Propiedad de INFINITY industries

Generalidades

L1P2C1E1

Este módulo de Anárkika®™ está inspirado en E1P3C1G5D3E2S1L1 Mercenarios (Original de ANÁRKIKA Inc.), esta es una edición especial para el “Primer encuentro urmakiano Anárkika lanzamiento oficial” o “K1”.
Versión: 1.0 (Anárkika®™ 01072015) **Observaciones:** Ø.

Datos de la PAR	
Nombre:	L1 Mercenarios, edición especial K1
Código:	E1P3C1G5D2E2S1L1
Tipo de PAR:	Cerrada
Tipo de módulo:	Único
Tiempo de juego:	6h a 8h
N de JUs:	N1
Cantidad de PJs:	2 a 6
Creación de PJs:	Precreados
Puntaje:	1 1 1 1 1
E:	E3 Media
SPCs:	Amvisin
CATs:	Todas
multiCATs:	Ø
multiESPs:	Ø
ARQs:	Ø
R:	R5
N:	N1
DM:	1
DA:	Ø

Antes de empezar

L1P2C1E2

No se debe olvidar que Anárkika®™ es solo un juego de rol, las aventuras vividas en él deben ser tomadas como tales, los personajes creados por los jugadores, solo existen en la imaginación y no son reales, las situaciones no están basadas en la realidad ni actualidad y no tratan de replicarla ni explicarla, las acciones descritas no deben intentarse en la vida real, está comprobado que el desarrollo normal de este producto en gente certificadamente hábil psicológica y físicamente sana, no produce ningún tipo de alteración, es por otro sentido un incentivo intelectual para el normal desarrollo y crecimiento de la creatividad, el pensamiento lateral, la competitividad laboral y académica, en forma de entretenimiento sano.

Los personajes, objetos y circunstancias descritos en este libro son imaginarios y son propiedad de INFINITY industries.

Uso de este libro

L1P2C1E3

Este manual está organizado en dos partes que agrupan capítulos a fines entre sí, ello agrupan episodios a fines entre sí y episodios, cada episodio concentra información de un solo tópico descrito lo más distintivamente posible, el episodio “Uso de este libro” que explica cómo debe usarse este libro, el título suele tener debajo un acrónimo o varios para aclarar información extra del título para poder eliminar confusiones o filtrar búsquedas al consultarlo, debajo del título (O el acrónimo si hubiese) se tiene el código numérico como “L1P2C1E3” que describe el número del libro (De su grupo, algunos son únicos sin embargo pueden aparecer versiones corregidas futuras del mismo libro), la parte, el capítulo y el episodio en sí. Con este código podrás encontrar cualquier episodio con más facilidad o interactuar con tus compañeros JUs con más soltura.

El Juego requiere el uso, manejo y conocimiento de acrónimos los cuáles se detallan muy específicamente en la siguiente tabla, estos acrónimos se usan específicamente para los tecnicismos de Anárkika®™, consúltese a la medida de su aparición.

Acrónimos oficiales	
#	Cantidad.
#%	Valor actual porcentual.
A	Ataque u ofensa.
AC	Acción compleja.
ACC	Acción.
ACCaut	Acción automática.
ACCcoo	Acción cooperativa.
ACClib	Acción libre.
ACCnor	Acción normal.
ACCpro	Acción prohibitiva.
ACCref	Acción refleja.
ACCsim	Acción simultánea.
ACCsta	Acción estándar.
ACE	Acertividad (CRCsec).
ACEarr	Acertividad arrojada (subCRCsec).
ACEcom	Acertividad compleja (subCRCsec).
ACEcor	Acertividad corriente (subCRCsec).
ACEest	Acertividad estructural (subCRCsec).
ACEpre	Acertividad precisa (subCRCsec).
ACESim	Acertividad simple (subCRCsec).
ADPC	Los cuatro puntajes de Ataque, defensa, poder y conocimiento.
AI	Acierto crítico.
AL	Alineación.
ALI	Aliado.
ALT	Altura.
AM	A meleé.
antFAL	Antifalencia.
antGUA	Antiguada.
AR	A rango.
ARQ	Arquetipo.
ART	Artista.
AS	Acción simple.
AUT	Autocontrol.
BEN	Beneficio.
BENact	Beneficio actitud.
BENapt	Beneficio aptitud.
BENcos	Beneficio costumbre.
BENdon	Beneficio don.
BENexp	Beneficio expresión.
BENgra	Beneficio gracia.
BENpot	Beneficio potestad.
BENtra	Beneficio tradición.
BRI	Bribón.
C	Conocimiento o querer.
CAM	Campesino.
CAP	Capacidad.
CAR	Carisma (CRCpri).
CARapa	Carisma apariencia (subCRCpri).
CARcau	Carisma caudillismo (subCRCpri).
CARest	Carisma estoicismo (subCRCpri).
CARlea	Carisma lealtad (subCRCpri).
CARlid	Carisma liderazgo (subCRCpri).
CARrea	Carisma reacción (subCRCpri).
CAS	Casta.
CAT	Categoría.
CIE	Cientista.
CLA	Clase del personaje.
CNJ	Conjuro.
CON	Constitución (CRCpri).
CONasí	Constitución resistencia (subCRCpri).
CONcol	Constitución colapso (subCRCpri).
CONinm	Constitución inmunidad (subCRCpri).
CONreg	Constitución regeneración (subCRCpri).
CONres	Constitución resistencia (subCRCpri).
CONvis	Constitución visceración (subCRCpri).
COOmat	Coordenada material.
COOpar	Coordenada particular.
CRE	Crecimiento
CRC	Característica
CRCpri	Una de las CRCs primarias.
CRCsec	Una de las CRCs secundarias.
CRCα	Puntaje actual de característica.
D	Defensa.
DA	Desh asistente
DE	Destrucción de puntaje.

DES	Destreza (CRCpri).
DESape	Destreza apéndice (subCRCpri).
DEScor	Destreza combativa (subCRCpri).
DEScor	Destreza corporal (subCRCpri).
DESlar	Destreza larga (subCRCpri).
DESmán	Destreza manual (subCRCpri).
DESmot	Destreza motora (subCRCpri).
DIN	Dinastía.
DM	Desh maestro.
DÑ	Daño a puntaje.
DOT	Dote.
DR	Drenaje de puntaje.
E	Era.
EJ	Endojuego.
EL	Elementos escolares.
ENE	Energía (CRCsec).
ENEata	Energía atacante (subCRCsec).
ENEdéf	Energía deficiente (subCRCsec).
ENEdiv	Energía divina (subCRCsec).
ENEmag	Energía mágica (subCRCsec).
ENEmas	Energía masiva (subCRCsec).
ENEmen	Energía mental (subCRCsec).
ESC	Escuela.
ESP	Especialidad.
EST	Estado.
EX	Éxito.
EXT	Efectos extras.
EXTneg	Efectos extras negativos.
EXTpos	Efectos extras positivos.
EXVinn	Propiedad inmobiliaria.
EXVmon	Montura.
EXVmob	Propiedad mobiliaria.
EXVobj	Objeto o servicio.
EXVveh	Vehículo.
FAE	Faena.
FAL	Falencia.
FAM	Fama general.
FAMneg	Infamia o fama negativa.
FAMpos	Fama o fama positiva.
FC	Falla caótica.
FEN	Fenómeno.
FODA	Fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas del personaje.
FODAame	Amenazas del FODA.
FODAdeb	Debilidades del FODA.
FODAfor	Fortalezas del FODA.
FODAopo	Oportunidades del FODA.
FR	Fracaso.
FUE	Fuerza (CRCpri).
FUEarr	Fuerza arranque (subCRCpri).
FUEpot	Fuerza potencia (subCRCpri).
FUEpre	Fuerza presión (subCRCpri).
FUESos	Fuerza sostén (subCRCpri).
FUEtra	Fuerza tracción (subCRCpri).
FUEvit	Fuerza vitalidad (subCRCpri).
G	Grado.
GAS	Gasto de elementos escolares.
GUA	Guarda.
GUE	Guerrero.
HAB	Habilidad.
HCH	Hechizo.
HEC	Hechicero.
HEX	Hexágono de posición
HIS	Historia.
inCAP	Incapacidad.
INT	Inteligencia (CRCpri).
INTaph	Inteligencia aprehensiva (subCRCpri).
INTapr	Inteligencia aprensiva (subCRCpri).
INTest	Inteligencia estratégica (subCRCpri).
INTidi	Inteligencia idiomática (subCRCpri).
INTmag	Inteligencia mágica (subCRCpri).
INTpsi	Inteligencia psíquica (subCRCpri).
INV	Inventario.
INVana	Armamento natural.
INVarm	Inventario armamento cognoscente.
INVmin	Misceláneo natural.
INVmis	Inventario misceláneo.

J	Jornada.
JU	Jugador.
K	Constante categórica actual.
LIN	Linaje.
LINest	Linaje estirpe.
LINfam	Linaje familia.
LINocu	Linaje ocupación.
LINrec	Linaje recursos.
LIV	Lividez (CRCsec).
LIVeso	Lividad esosomática (subCRCsec).
LIVfis	Lividad física (subCRCsec).
LIVpar	Lividad parasomática (subCRCsec).
LIVpsi	Lividad psicosomática (subCRCsec).
LIVsom	Lividad somática (subCRCsec).
LIVult	Lividad ultrasomática (subCRCsec).
LU	Ley universal.
MAÑ	Maña.
MET	Método.
MJ	Metajuego.
MOR	Moral (CRCsec).
MORagr	Moral agresiva (subCRCsec).
MORatr	Moral atrayente (subCRCsec).
MORgru	Moral grupal (subCRCsec).
MORind	Moral individual (subCRCsec).
MORreg	Moral regresiva (subCRCsec).
MORrep	Moral represiva (subCRCsec).
MOV	Movilidad (CRCsec).
MOVasa	Movilidad asalto (subCRCsec).
MOVcar	Movilidad carrera (subCRCsec).
MOVesc	Movilidad escala (subCRCsec).
MOVEva	Movilidad evasión (subCRCsec).
MOVpir	Movilidad pirueta (subCRCsec).
MOVsal	Movilidad salto (subCRCsec).
multiCAT	Multicategoría.
multiESP	Multiespecialidad.
N	Nivel.
NAT	Naturaleza original o naturaleza.
P	Poder.
PA	Personaje asistente.
pA	Punto académico.
PAR	Partida.
PARarg	Partida argumento.
PARbat	Partida batalla.
PARcam	Partida campaña.
PARinv	Partida inventario.
PARjug	Partida jugabilidad.
PARpod	Partida poderío.
PDE	Poder especial.
PE	Personaje.
PER	Pericia.
PES	Peso.
PI	Pifia.
PJ	Personaje jugador.
PNJ	Personaje no jugador.
POL	Politista.
pP	Punto académico práctico.
pPC	Punto académico práctico cuantitativo.
pPQ	Punto académico práctico cualitativo.
PR	Proeza.
PRO	Proficiencia.
PROant	Antiproficiencia.
PROglo	Proficiencia global.
PRonor	Proficiencia normal.
pT	Punto académico teórico.
pTC	Punto académico teórico cuantitativo.
pTQ	Punto académico teórico cualitativo.
PUO	Profesión u oficio.
R	Rango.
RAR	Rareza.
RE	Regla general.
RES	Resistencia del material.
RIV	Enemigo o rival en batalla o campaña.
SAB	Sabiduría (CRCpri).
SABcul	Sabiduría cultural (subCRCpri).
SABdiv	Sabiduría divina (subCRCpri).
SABedu	Sabiduría educación (subCRCpri).

SABmag	Sabiduría mágica (subCRCpri).
SABmem	Sabiduría memoria (subCRCpri).
SABmil	Sabiduría militar (subCRCpri).
SAC	Sacerdote.
SB	Situación de batalla.
SC	Situación de campaña.
SEN	Sentido.
SENamp	Amplificador sensorial.
SENatr	Atributo sensorial.
SES	Sesión.
SEX	Sexo.
SIM	Simpatía general.
SPC	Especie.
subCRC	Subcaracterística.
subCRCpri	Subcaracterística primaria.
subCRCsec	Subcaracterística secundaria.
subSPC	Subespecie.
T	Turno o ronda.
TAL	Talento.
TEC	Técnica.
TRA	Trasfondo.
TRANeg	Trasfondo negativo.
TRApos	Trasfondo positivo.
TRU	Truco.
TRUant	Antitruco.
TRUglo	Truco global.
TRUnor	Truco normal.
VAN	Vanidad (CRCsec).
VANapa	Vanidad aparente (subCRCsec).
VANest	Vanidad estratégica (subCRCsec).
VANlid	Vanidad liderazgo (subCRCsec).
VANmen	Vanidad mental (subCRCsec).
VANpre	Vanidad presente (subCRCsec).
VANver	Vanidad verbal (subCRCsec).
XP	Experiencia.
α	Valor numérico cualquiera o variable (Actual y yuxtapuesto).
α α α α	Valores numéricos del ADPC.
α α α α α α	Valores numéricos de la partida.
αd4	Cantidad variable de dados de cuatro caras.
αd6	Cantidad variable de dados de seis caras.
αd8	Cantidad variable de dados de ocho caras.
αd10	Cantidad variable de dados de diez caras.
αd12	Cantidad variable de dados de doce caras.
αd20	Cantidad variable de dados de veinte caras.
αd100	Cantidad variable de dados de cien caras.
αdX	Cantidad variable de dados de cantidad variable de caras.
αda	Cantidad variable de dados de cantidad variable de caras.
αdα%	Cantidad variable de dados porcentuales con variable de caras.
αda(a-α)	Cantidad variable de dados con variable de caras y zona.
αdLα	Cantidad variable de dados limitados de cantidad variable de caras.
ap	Peso en plheihion.
at	Distancia en tokeihion.
au	Tiempo en urmakn (Unidad anual no precisa).
av	Tiempo en vlimh.
β	Valor alfabético cualquiera o variable (Actual y yuxtapuesto).
βs	Pluralizador de acrónimo.

La primera parte del libro es un fragmento literario original de Anárkika[®]™, la segunda es un manual técnico muy resumido para poder usarse como manual de consulta y jugar este módulo único, se divide en cuatro capítulos y se recomienda que solo los DMs tengan acceso a ellos, sin embargo, el L1P2C3 puede ser hojeado libremente por los jugadores.

No se lea este libro de principio a fin, es lectura tabulada por lo que este manual es de consulta y no requiere ser conocido de principio a fin por los JUs, si se planea narrar y ser DM, es aconsejable que se le dé un profundo estudio y se lea todos los episodios.

En los episodios pueden aparecer estos casos de información complementaria:

Acronimos oficiales	
Subtítulo:	Subdivisión del código.
Sub-denominaciones:	Variables interiores del contenido.
<i>Nota al pie¹²:</i>	Información rolérica coloquial.
<i>Nota al pie¹²:</i>	Descripción detallada de un concepto nuevo o renovado.
<i>(Pronunciación):</i>	Aclaraciones idiomáticas suplementaria.

(Excepción): Aclaración de excepción de lo mencionado.

(Código): Sugerencia de complementación en otro código.

(Cita): Aclaración de autoría ajena.

(Aclaración): Explicación complementaria.

(Tecnismo): Información técnica complementaria.

(Rolerismo): Información específica de la jugada.

(Anécdota): Anécdota complementaria al tema.

Además de todo esto un episodio puede tener imágenes, fórmulas, tablas, citas, esquemas, mapas, matrices, diagramas, Etc.

Personajes

L1P2C1E4

Para esta PAR solo se usarán personajes precreados que iniciarán en R5N1 y se estima que pueden alcanzar uno o más Ns, se recomienda altamente no importar o crear PJs personalizados o importar otros PJs, pues el objetivo de este módulo es de iniciar la práctica de los juegos de rol usando el sistema de Anárkika[®]™, para ello se recomienda que los JUs sean novatos, incluso el DM, sin embargo, esta partida puede ser divertida para JUs más avanzados. Como DM se debe describir los PJs disponibles y dejar que los JUs los elijan libremente.

PJs	
Thormes:	R5N1GUE
Sesdek:	R5N1BRI
Zuand:	R5N1SAC
Saij:	R5N1POL
Kuira:	R5N1BRI
Lurak:	R5N1HEC
Tark:	R5N1CIE

PNJs	
Auntar:	DP312R6N4BRI Asesino
Louto común:	DP81R5N1CAM
Louto de manada:	DP95R5N1BRI
Louto líder:	DP102R5N2GUE
Bandido común:	DP90R5N1CAM
Bandido peligroso:	DP112R5N2GUE
Mibrinh tropa:	DP98R5N1CAM
Mibrinh salvaje:	DP124R5N1BRI
Mibrinh shaman:	DP150R5N2HEC
Mibrinh líder:	DP192R5N3GUE

Misión de Auntar

L1P2C1E5

Si bien la misión que Auntar le asigna a Thormes ya es conocida por él, es prudente que el DM la explique antes de iniciar la PAR a todos los PJs de modo MJ, esta primera conversación será vital puesto que el DM entablará la primera descripción e interacción con sus PJs y fundará el ritmo de la PAR.

Thormes y sus mercenarios deben llegar a la cúspide del farallón usando las escalinatas que los soldados y sirvientes de la reina están construyendo, luego de rebasarlos, deben usar la grieta natural para seguir ascendiendo, es segura para escalar puesto que servía de ruta para los comerciantes, pero con cuidado porque pueden haber bandidos, luego se debe escalar por el farallón por una escalinata precaria construida por los viajeros, se dice que horribles mibrinhn atacan a los viajeros por ahí. Al llegar a la cúspide se debe buscar el nido de estos seres y ahí será donde nos juntaremos, la paga se mantiene.

Auntar también debe advertirle que estos seres malignos que deambulan, los ancianos los llaman “Mibrinhn” (*Pronunciación: Migrin*), son una especie de niños que fueron malditos por los dioses oscuros. Nadie sabe con seguridad su origen.

Inicio de la partida

L1P2C1E6

El inicio de la PAR debe ser un EVE elegido con cuidado por el DM, puesto que ello determinará la identidad de los PJs y el curso que vayan a tomar, para ello se tienen las siguientes opciones, se debe aclarar que se puede personalizar alguno extra, pero es muy importante que los PJs, no se aventuren de vuelta al bosque de faraz mostrándoles peligro, y recordándoles que la misión de Auntar es subir por el farallón.

Inicios posibles

Bebiendo en una mesa: Un clásico y funcional inicio es situar a los PJs en una mesa de la improvisada taberna del campamento de la reina, esto ayudara a que los PJs se conozcan puedan interactuar dentro de juego o fuera de él. Para ello se debe aclarar que los PJs ya están con un gran plato de comida y bastante bebida en la mesa, cortesía de Thormes y su pago como escolta del señor Fintas. Es buen momento para aclarar cuanto dinero tiene cada uno.

Paseando en el campamento: Un gran inicio puede ser un paseo nocturno por el campamento, para ello se debe recordar que el campamento esta asentado en las viejas ruinas de un fortín, otrora usada para resguardar el norte, ahora simplemente es un conjunto de improvisados habitáculos, la taberna en el centro donde antes era el torreón, las barracas donde antes estaba el salon comedor, la cocina y despensa donde antes estaba la alatala y donde yace la derruida barraca se improviso un establo, se debe evitar que los PJs consigan monturas pero se puede permitir abrigos extras y vituallas.

Investigando el bosque de faraz: Un inicio mas siniestro puede ser en los linderos del bosque al sur del campamento, describiendo lo lobrego y peligroso que se ve, es posible que este inicio mueva a los PJs rapidamente a los dos casos anteriores, en cuyo caso se usará esos paradigmas, pero si deciden aventurarse al sur, manada tras manada de louton les enseñara que es un callejón sin salida.

Investigando la escalinata: Al noroeste esta la precaria palizada del campamento que protege la entrada a la escalinata que los sirvientes de la reina construyen para mejorar el paso, dejarlos iniciar en este lugar puede alentar a los PJs valientes a iniciar mas temprano la misión, recuerdese que Auntar sugirió que es mejor partir al alba.

Lugares y escenarios

L1P2C1E7

Los lugares y escenarios si bien son muy específicos y limitados, se han resumido a las siguientes opciones para facilitar el trabajo del DM y las descripciones, así se pueden concentrar los eventos estratégicamente. Se debe aclarar que los lugares están organizados cronológicamente en forma de ascenso de los PJs hacia la cúspide, pero que no necesariamente debe mantenerse esta formación. Recuerdese que los escenarios descritos sirven para usar correspondientemente los EVEs posibles.

Lugares y escenarios

Campamento de la reina: El campamento con soldados y sirvientes, el bosque de faraz al sur, infestado de louton hambrientos, la palizada que resguarda la entrada a las escalinatas y la explanada descampada en semiluna que rodea al sur de las ruinas, el campamento es cómodo y seguro.

Escalinata en el farallón: Los sirvientes construyeron ya bastante tramo de cómodas escalinatas que ascienden en el farallón, sometiendo la rugosidad agreste de la grieta, pero su zigzageante sentido puede servir para buenos sitios de emboscadas.

La grieta del risco: Las escalinatas eventualmente terminan y dejan ver el rudimentario ascenso por la grieta, no es difícil, pero tampoco ayuda con las monturas o las pesadas cargas, lugares de peligro y emboscada son mas comunes.

Arboleda entre las rocas: A media altura del ascenso aparece un peculiar espacio, una extraña galería natural concava a acumulado agua y tierra fértil en medio de esta gigantesca roca, un pequeño bosque se ha formado en ella.

Escalada final: Alejarse del pequeño terrario lleva a la escalada final por la grieta, en esta escalada se debe usar toda la fuerza y destreza para evitar caer en desgracia. El ascenso es muy inclinado y es inevitable usar pies y manos, sin embargo, se puede pelear con algo de dificultad.

Planicie final: Al terminar el ascenso se llega a una amplia terraza rocosa que deja ver el basto cielo, la inmensidad del bosque de faraz y en el horizonte lejano, el mar de Jinvanados, esta planicie se extiende de este a oeste sobre el pretil del farallón.

Arboleda en medio de la roca: La planicie rocosa se extiende indefinidamente al este y al oeste, al norte también, pero en medio se encuentra una peculiar hondonada que, como la anterior arboleda, ha capturado tierra fértil y agua, sin embargo, esta fosa es enorme, creado un tremendo macetón, es follaje denso lo que no permite ver que o oculta en su interior.

Nido de los mibrinh: En medio del macetón se encuentra el ingreso natural a una húmeda y sinuosa gruta, hiede y es resbaladiza, osamentas de personas dan a entender que es la guarida de los mibrinh. En el fondo existe una amplia galería donde esta el núcleo de los mibrinh y la entrada perdida del palacio de Zarim.

Eventos de la partida

L1P2C1E8

Los EVEs de la PAR son formas resumidas que el DM puede usar para organizar la aventura facilitándole tener el argumento en las manos al mismo tiempo que tiene la libertad de decidir que EVEs usar, cuando usarlos y si debe usarlos o no, también puede crearse nuevos EVEs pero en este módulo se recomienda no personalizar ninguno para evitar que los PJs requieran nuevos recursos que el módulo no contempla y perder el propósito principal del módulo que es, iniciar a jugadores novatos en el sistema. Estos EVEs

suelen tener un propósito fundamental como iniciar una SB o evitarla, mostrar una ACCsta u obtenerla, mostrar un RIV o tener que enfrentarlo, como DM se debe decidir cuándo usarlos y en qué momento.

EVEs

Festejo en la taberna: Es posible que los PJs pierdan demasiado tiempo en la taberna, para ello es aconsejable iniciar un desenfrenado festejo entre soldados, sirvientes de guerra y mercenarios. Esto puede manejarse sometiéndole la voluntad de los PJs con galantes invitaciones a jarros ajenos de cerveza y sucumbir a la ingesta de bebidas alcohólicas, esto llevará inevitablemente a la mercena hacia el alba para la partida de la misión.

Conflicto en la taberna: Uno o mas PJs podrían intentar iniciar una escaramuza con los soldados o los sirvientes de guerra, tal vez tratando de robar monturas, timando en la taberna, actuando deliberadamente insolente o simplemente buscando entrenamiento, para ello se debe usar el galante carisma de los soldados o la humilde actitud de los sirvientes para mitigar ello, si nada funciona siempre se puede usar a Auntar para someter cualquier alocada o suicida idea.

Partida hacia la escalinata: Sea en la noche o al alba, lo PJs partirán hacia la escalinata y tratar de iniciar su escalada, pero se debe usar un ceremonioso momento y narrar lo compungidos que están los soldados al despedirse como si en la cúspide del farallón solo habría muerte, se debe hacer un pequeño acto de despedida perpetrado por los soldados y sirvientes, haciendo notar su tristeza y cerrando la palizada tras su partida. En caso de que los PJs decidieran evadir la misión, se debe usar sutilmente unos louton para amedrentar su idea.

Conflictos en la escalinata: Cada nuevo zigzag de la escalinata abre la posibilidad a nuevos encuentros con bandidos o moradores de estos lares, en caso de que los PJs estén avanzando desenfrenadamente hacia arriba se puede usar el cansancio para ralentizarlos o incluso una emboscada con algunos bandidos servirá para desacelerar su ímpetu o mejor aun, afianzar sus lazos de mercena.

Pelea en la escalinata: En caso de una pelea en las escalinatas es mejor solo usar bandidos comunes o hasta bandidos peligrosos, la pelea no necesariamente debe terminar en matanza, los bandidos son cobardes y pueden huir dándoles la victoria a los PJs.

Entrada a la grieta: Al iniciar la grieta se puede mostrar algo de peligro al intentar trepar en ella, si bien no requiere tirada alguna para trepar, se puede mostrar el peligro pidiendo EX en AS Desplazarse (RE Modificadores circunstanciales) y causando algo de DN, DNmas1d100 en caso de caída pedagógicas o DNmas2d100 en caso de caídas graves.

Problemas en la grieta: Más allá de las posibles caídas, se pueden usar algunos bandidos extras para causar problemas, si es el segundo ataque ya se puede mostrar mas violencia y desenlaces mortales, los bandidos parecerán mas temerarios.

Arboleda en la grieta: En la arboleda se puede usar bastante misterio, algunos cadáveres despellejados, tótemes de mibrinh o vestigios de violencia para asustar a los PJs, si se tiene tiempo de sobra se puede usar una escaramuza combinando bandidos y louton o mibrinh y louton, esto podría forzar a tener nuevas teorías a los PJs, si se sale de control el combate y los PJs están en mucho peligro, se los puede auxiliar con una aparición fugaz de Auntar.

Misterio en la grieta: Después de deambular en la arboleda eventualmente los PJs decidan continuar su escalada y en este momento se debe mostrar una escritura precaria de advertencia que enseñe el siguiente mensaje escrito en sangre: “Solo muerte haber para aquellos que trepar”. Esto debería ser suficiente para alentar a los PJs a subir la mitad final del farallón. Se debe aclarar que las escalinatas y la grieta son la única forma de subir.

Escalando el farallón: Lo mismo que antes se puede mostrar peligro al ascender y cambiar a la AS Trepar, pero usar BONs para evitar demasiadas caídas de los PJs, arguyendo que los viajeros improvisaron peldaños, pisaderas y troncos incrustados en las rocas.

Conflicto en el farallón: En caso extremo de que el ascenso haya sido muy afortunado y rápido, se puede usar este momento de posturas incómodas para mostrar algunos mibrinh y pelear contra los desfavorecidos PJs, algo sutil y breve.

Llegada a la planicie: En la planicie se debe alentar en los PJs ACCs que demuestren que la planicie no tiene nada interesante mas que un enorme foso al norte, se debe hacerles perder el tiempo para que formulen la teoría de que el nido de los mibrinh está en ese foso. Se debe aprovechar de describir el gran panorama que Thormes recorrió desde el sur.

Pelea colosal en la planicie: Una vez estén dispuestos a marchar al foso o se haya fracasado con la pérdida de tiempo en la planicie, se puede lanzar un gran azote de mibrinh, este EVE puede usarse como una cruenta batalla y un prematuro final para los PJs. Masacrados por mibrinh o lanzados por el precipicio es un buen final para un PJ.

Arboleda en el foso: En la majestuosa arboleda se debe dejar deambular a los PJs un rato, encontrando grotescos cadáveres de soldados, bandidos, campesinos e incluso louton, para que noten que su teoría podría ser verdadera.

Emboscada en el foso: Eventualmente y procurando que estén todos juntos lanzar otro azote de mibrinh para intentar exterminar con los PJs, esta vez usar un shaman con ellos, este puede ser sin duda el inevitable final para los PJs.

Entrada al nido: En caso de victoria se dejará ver la entrada a la cueva de los mibrinh, este nido estará oscuro, pero se puede asumir que alguno lleva antorchas, en caso de que no las hayan conseguido, unos hongos fluorescentes también pueden servir, se debe mostrar precaria iluminación.

Oscuridad en el nido: La oscuridad puede describirse con comodidad o en caso de haber tiempo, algunas andadas de mibrinh extras.

Pelea final en el nido: Al final en la galería principal y en función al tiempo de SES, se puede mostrar al líder mibrinh con algunas tropas y algún shaman asistente, dependiera que tan radical se quiera ver la batalla, en caso de premura solo se debe entregar al líder.

El líder de los mibrinh: La pelea solo con el líder se puede dejar para el final con los PJs que hayan sobrevivido, en este caso se debe mostrar el sadismo y talento del líder para el combate, pero si los PJs logran irlor como matarlo, no se debe forzar su supervivencia, sin embargo, si cometen errores tácticos, se debe masacrarlos sin misericordia.

El secreto de Auntar: Al momento que el último PJ este por caer o ello hayan derrotado al líder, aparecerá Auntar para agradecerles y felicitarles, mientras discursa y paga, los PJs deberán notar que atrás de la porquería de los mibrinh se vislumbra un altar dorado, una especie de puerta labrada de oro o algo similar, auntar mencionará que esa puerta no es asunto suyo y que el debe seguir solo por allá, que su deber ya fue cumplido, encontrar la guarida. En este momento se termina la PAR dejando la posibilidad personal al narrador de continuar esta aventura. Se puede usar los manuales estándares para ello o el manual completo de este módulo, no esta edición especial del K1.

Inventario

L1P2C1E9

Para esta PAR el INV que los PJs pueden obtener es muy limitado y por ello es que se debe cuidar mucho en la forma que este se entregue o presente, tratándose de enseñar la dificultad de hallarlo, su costo, su rareza, su valor en medio de un páramo desolado y que los PNJs no lo entregarán fácilmente.

INVs

N2INVarm Espada militar de soldado: Esta espada se podrá conseguir negociando con algún soldado de la reina y demostrando algo de buena conversación, será mejor mostrarse esquivo, el arma requiere PER, otorga 10+1|10+1|5|1 y causa DÑfis1d20+2+P.

N2INVarm Ballesta de soldado: Esta espada se podrá conseguir negociando con algún soldado de la reina y demostrando algo de buena conversación, será mejor mostrarse esquivo, el arma requiere PER, otorga 14+1|2|10+1|1 y causa DÑfis1d12+1+P.

N1INVmis Cuchillo de bandido: Se puede saquear a los bandidos y obtener esta arma, no requiere PER, otorga 1|1|0|0 y causa DÑfis1d4+P.

N1INVarm Lanza de mibrinhn: Se puede saquear a los mibrinhn y obtener esta burda arma, requiere PER, otorga 8+1|8+1|2|0 y causa DÑfis1d8+1+P.

N1INVarm Escudo abandonado: Se puede recolectar esto de los cadáveres, requiere PER, otorga 0|10+1|0|0 y causa DÑfis1d2+1+P.

N1INVarm Yelmo abandonado: Se puede recolectar esto de los cadáveres, no requiere PER, otorga 0|3|0|0 y causa DÑfis1d2+P.

N1INVarm Hacha abandonada: Se puede recolectar esto de los cadáveres, requiere PER, otorga 18+1|1|20|1 y causa DÑfis1d100+10+P.

Acciones estándares

L1P2C1E10



Para esta PAR las ACCsta que los PJs pueden obtener son muy limitadas y por ello es que se les debe explicar el momento y la forma que pueden conseguirse. Lo que se omite del sistema convencional, se recomienda mantenerlo fuera para no complicar el aprendizaje de todos los novatos.

ACCsta

TRUs: Se otorgará un Nuevo TRU cada vez que alguno de los PJs suba de N, siguiendo el sistema convencional, es decir, si el PJ sube de N1 a N2 entonces recibe un nuevo TRU del listado de su CAT, descrito en el capítulo siguiente.

BENs: Se otorgará un Nuevo BEN cada vez que alguno de los PJs suba de N, siguiendo el sistema convencional, es decir, si el PJ sube de N1 a N2 entonces recibe un nuevo BEN según el tipo que corresponda, descrito en el capítulo siguiente.

XP disponible

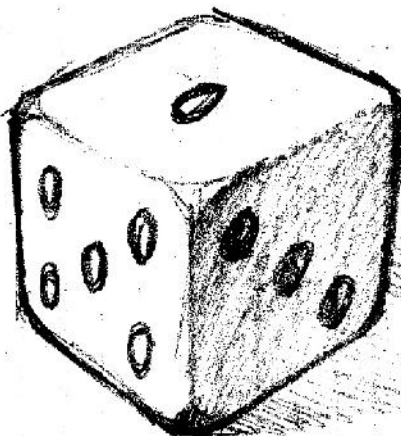
RIVs: Según tabla de cada RIV, ver el capítulo final

Liberar la arboleda en la grieta:	XP+100
Liberar la planicie:	XP+200
Eliminar los enemigos del nido:	XP+300

ANARKIKA Inc

Todos los Derechos Reservados
Propiedad de INFINITY industries

CAPÍTULO 2
“LA MECÁNICA”



ANARKIKA Inc

Todos los Derechos Reservados
Propiedad de INFINITY industries



Generalidades

L1P2C2E1

Este módulo de Anárkika®™ usa una dificultad muy baja para poder iniciar a los novicios en el sistema, es por ello que se usará una administración muy superficial del personaje, es por ello que el DM debe analizar con mucha calma este capítulo, puede decidir aumentar la administración del PJ, pero no se recomienda dada la naturaleza de este módulo. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015) **Observaciones:** Ø.

Categoría

CAT

L1P2C2E2

Cualquier persona, criatura viviente, animada o que posea un mínimo de voluntad (Sea un PE), tiene implícitamente una CAT (O tal vez más de una), algo que la define en sus actividades, algo que define su paso como ser existente por el universo, para lo que es originalmente capaz, por ejemplo criar ganado o pescar o tejer lana o programar en ordenadores o curar animales o simplemente ver televisión en un sofá todo el día, con cualquiera de estas actividades u otras las posibilidades son infinitas, cada ser en el universo sea persona o criatura tiene una CAT muy definida de lo que es capaz de hacer, pero en la concepción de las LUs de Anárkika®™ la CAT de todo se divide en dos partes primordiales muy importantes llamadas: arkar, todos aquellos capaces de desarrollar actividades que no involucren conflicto o combate sino más bien progreso, tranquilidad, arte, construcción, paz, Etc., y rokar, todos aquellos que tienen la avidez innata para el combate, la mente ambiciosa y la capacidad de transformarse en leyenda, generalmente tienden a ser los responsables o culpables de los cambios, los grandes éxitos, las catástrofes, las noticias que vemos u oímos y por supuesto la historia misma. Los arkarn son los más, gente que vemos a diario llenando las calles, gente acostumbrada a la rutina y al trabajo, prescindible individualmente para la historia y muchas veces para el presente, muy comunes y con potencial tan común como ellos mismos, estadísticas, el sustrato firme y común de toda civilización. Los rokarn en cambio son escasos, casi siempre son tan pocos en cada generación que todos son conocidos, son los que sobresalen del resto, son personalidades, aquellos que hacen grandes cosas o terribles, generales de ejércitos, presidentes, líderes, científicos que cambian la historia, grandes héroes de guerra, atletas, grandes criminales, grandes genios, seres fuera de lo común, personas poderosas o misteriosas, los vemos todos los días en los titulares de los periódicos con los títulos confusos como excéntricos, locos, famosos, criminales o renombrados personajes. Si bien son muy pocos, generalmente equivalen a su tiempo y a su época, tienen la capacidad de trascender en la historia y de una u otra forma captan nuestra admiración. Dentro de esta clasificación binaria general se encuentran inmersas nueve categorías. Para este módulo los JUs elegirán un PJ con una CAT predeterminada, su decisión puede ser valorada a partir de la misma.

Lycó

LYC

L1P2C2E3

“...”

Desconocido – Anónimo

Los días pasan con indiferencia para el viejo vagabundo del callejón, el ayer y el mañana no presentan mucho interés, ni siquiera le preocupa saber si conseguirá algo para llenar el estómago. Los dioses, la gloria y las aventuras son para el solo un recuerdo de sueños de la niñez, irrealidades que no existen en su mundo de podredumbre y hambre. A su alrededor la gente pasa sin percibirlo, su vida es un constante fluir de miradas vacías y de gestos de disgusto. Un nuevo amanecer surge lentamente, se arrastra nuevamente de su rincón hacia la luz tenue que se logra escurrir en el callejón, para enfrentarse al largo día de miseria. Para él, el continuar viviendo es un tema innecesario de tomar en cuenta, para él es lo mismo si mañana despierta o si no.

Concepto: Un LYC es un tipo muy peculiar de arkar ya que muchos JUs aseguran que su existencia es teórica o simplemente nadie puede determinar su existencia ya que casualmente la principal función de un LYC es pasar desapercibido, si alguien pudiera observarlo como tal ya no podría ser considerado un LYC sino simplemente un CAM en estado de vagabundez, solo un LYC puede dar fe de su existencia y solo para sí mismo, eso significa que esta CAT es el eslabón entre la existencia de los PEs como tales y lo inerte, los LYC obviamente no son recomendables para ser jugados por lo expuesto anteriormente, su única función es como un tecnicismo MJ o una leyenda EJ. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015) **Observaciones:** Ø.

Campesino

CAM

L1P2C2E4

“La felicidad está en las cosas simples”

Cultura solhuk – Adagio popular

Concepto: El campesino ve pasar marchando el sin fin de tropas que se dirigen a la guerra. Detiene su hoz por un momento y pensativamente medita en cuales podrían ser los motivos para que un hombre decida llevar esa vida efímera y arriesgada. Sacudiendo en descredito su cabeza, sonríe y vuelve nuevamente a sus segar sus cultivos de phudule. Ya es casi de noche, y de debe aún caminar varias horas para poder llegar, hambriento y cansado a su hogar, para poder luego descansar y nuevamente recomenzar su rutina. Su hogar que es la recompensa de su ardua labor, a poder oír las risas de sus niños, a escuchar las constantes quejas de su amada esposa, eso es lo importante, lo que hace que todo valga la pena.

El CAM cumple con las tareas más simples y es casi invisible, sin embargo, es la pieza que pone en funcionamiento a la enorme maquinaria universal, y sus deberes intervienen en la supervivencia de todas las demás categorías.

Estilo: Natural. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015) **Observaciones:** Ø.

Artista

ART

L1P2C2E5

“El arte es sentimientos, buenos y malos”

Presentación de la estatua del Emperador – Koraldth el bondadoso

Concepto: El campamento militar se alza en medio de una gran llanura, a pocas horas de la ciudad fronteriza de Andil. Los soldados se arremolinan frente a las hogueras, todos saben que posiblemente esta sea su última noche sobre la faz de la tierra, la batalla de mañana será cruenta y sin cuartel. La tensión casi puede cortarse con una espada, se observa la pesadez y preocupación en todos los rostros; excepto uno, un individuo vestido muy pintorescamente, se acerca a una de las hogueras, mira sonriente a todos los que lo rodean, inmune al depresivo entorno a su alrededor, y raudamente abre un pequeño envoltorio que lleva bajo su brazo y un laúd aparece en sus manos. Toma asiento cerca del fuego, y sin ningún tipo de introducción comienza suavemente a cantar una antigua canción de campaña. Al principio los soldados lo miran indiferentes, pero a medida que la canción avanza, lentamente más gente comienza a acercarse a la hoguera. Los rostros empiezan a perder poco a poco su seriedad e incluso alguna sonrisa comienza a brotar. Al cabo de medio vlimh, lo que antes parecía un cementerio se ha convertido en una multitud de gente riendo, aclamando y cantando. El artista sonríe para sí mismo, porque sabe que ha cumplido su misión, brindarles a estos guerreros a punto de marchar un poco de alegría en sus últimos momentos.

En los momentos más sombríos y en los más alegres, las tonadas armónicas y dulzonas de un bien dotado ART se dejan oír a través de la distancia y la obscuridad, las tabernas se llenan de sus historias y su música se convierte en un oasis para las penurias de las guerras y las jornadas de los mercenarios, el ART recoge la alegría de las penas y la tristeza de la algarabía, la adapta y la transforma en entretenimiento. **Estilo:** Natural. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015) **Observaciones:** Ø.

Bribón

BRI

L1P2C2E6

“Las reglas se hicieron para doblarse”

Todo BRI en el universo – Casi una ley universal

El viaje ha sido largo e insoportable, viajar con estos mercenarios ha sido una verdadera pesadilla, son demasiado groseros y sucios para el gusto personal del delicado señor Bidian, todo sea por capturar al maldito asesino de su hijo, piensa. Cuando estos mercenarios acaben con ese miserable, este suplicio habrá valido la pena. Se levanta del largo hypersueño con mucha dificultad, deambula algo aturdido por la nave, parece que ninguno de ellos está en pie pues la nave está libre de sus improprios y su ruidosa música, llega hasta la cama de hypersueño de los mercenarios, pero todas están vacías, se dirige al puente dispuesto a gritarle a alguien por no haberlo despertado, seguramente ya está cerca del planeta Ishtar, pero el puente esta silencioso y la nave aun en piloto automático, desconcertado se acerca hasta la silla del capitán, cuando está a unos pasos descubre a un misterioso amivisi, “Hola Bidian” le dice, “Matar a tu hijo era solo una parte del trabajo...”.

Concepto: Sin duda el más abundante y peculiar tipo de rokarn es el BRI, ha especializado su cuerpo y sus talentos para poder sortear los peligros y enemigos con agilidad y astucia, actúa con premeditación, alevosía y ventaja, siempre sale bien librado, usa más la maña que la fuerza, sabe cuándo aniquilar y cuando huir, cuando fingir y timar, cuando asaltar y cuando tender una trampa, los BRI tienen de su lado siempre la astucia y una ágil inteligencia para librar los obstáculos, su poderío nace de romper las reglas, pues para eso fueron hechas, manejan las debilidades de sus enemigos como sus propias fortalezas, para encontrar en ellas su ventaja, se los encuentra en los tugurios y mercados negros, tratando cosas robadas e interesantes pero también en los elegantes salones y en los imponentes bancos para poder estudiar futuros y jugosos botines, les gusta estar entre gente muy misteriosa y a veces peligrosa pues la curiosidad es su más grande rasgo, acumulan todos los tipos de recursos para nunca quedarse cortos de ellos, sean rokarianos, bélicos, económicos, místicos o cualquier otro. **Estilo:** Natural.

Versión: 1.0 (Anárkika™ 01062013) **Observaciones:** Ø.

Guerrero

GUE

L1P2C2E7



“La paz requiere guerra”

Bulaq – Al final de la cruenta guerra de Khamli

Las hordas de refuerzo del enemigo se abalanzaban hacia la posición de los efímeros conquistadores, todo estaba perdido, eran muy pocos, muy pocas municiones, muchos heridos y muchos huecos que cubrir en el frente, el comandante mordió su cigarro y ordeno retroceder todos hasta el corredor que formaban las ruinas de la calle Thwasom, dispuso a todas las fuerzas atrás y al frente y él se dirigió al frente de todo, hace horas que los asedian, el enemigo es brutalmente masacrado y sus bajas se cuentan por docenas, pero sus números son muy superiores y el final es ineludible. ¿El comandante? Aún está vivo al frente peleando sin retroceder, sangra por una docena de heridas y esta exhausto, los enemigos titubean al ver el círculo de muertos a su alrededor, no parecen creer como alguien puede seguir vivo luego de perder tanta sangre y no darse cuenta de que ya todo está perdido. Es la voluntad de un guerrero.

Concepto: La segunda CAT rokariana es sublime en esencia y muy sencilla en estructura. Los GUEs son personajes que basan su poder en la potencia de su musculatura, la buena salud, la mente clara, la voluntad metálica y el duro entrenamiento, manejo y tácticas de combate para acción y batalla en general, dependen de su valor pero también de la comunión que tienen con sus emociones y espíritu, poseen una exuberante gama de emociones puras y admirables (Tal vez más que cualquier PE), siempre están prestos y listos para el combate, prefieren resolver los problemas con la velocidad y la radicalidad de la violencia (Aunque es una solución más salvaje y menos civilizada, en resumidas cuentas es más corta y fácil en costos de vidas y sufrimiento), disfrutan comandar ejércitos o dirigir ataques concretos muy audaces, siempre están fanfarroneando de su poder, aptitudes para los deportes y proezas físicas y coraje. Aunque también pueden ser PEs dignos de admiración total, jamás dan un paso atrás y su fuerza física va de la mano de su extremo valor, les encanta el entrenamiento de cualquier forma bélica con armas o sin ellas, un GUE es una persona habitualmente involucrada en la guerra o conflictos violentos, en muchas sociedades, los GUEs generalmente forman un clan entre ellos, aunque en una guerra, los CAMs u otros PEs también pueden ser llamados para pelear. **Estilo:** Natural.

Versión: 1.0 (Anárkika™ 01072015) **Observaciones:** Ø.

Sacerdote

SAC

L1P2C2E8



“La voluntad de los dioses es digna de amar y temer”

Hades – Primeras enseñanzas

Las cosas están mal en esta parte del reino, la ayuda no llega hace tiempo, muchos dicen que la guerra continúa en el lodaz, otros dicen que la epidemia acabo con la guerra, algunos trovadores cantan que los reinos de esta región han caído completamente presas de los saqueadores y los malhechores, el pueblo está repleto de campesino sin tierra, refugiados de la guerra, heridos de las batallas de ella, enfermos, huérfanos, pero aún conserva sus guardias y el señor del pueblo aún camina altivo entre las tiendas improvisadas, realizando curaciones y milagros para levantar el ánimo, aún llena el estómago y el espíritu de los feligreses con la palabra e los dioses, todos lo aman, respetan y temen, todos trabajaran hasta morir para cuidar el pueblo, todos alzarán las almas para proteger a su benefactor, porque a veces no es necesario una multitud para poder traer alivio, a veces un siervo de los Dioses es suficiente para brindar un hálito de esperanza a la gente.

Concepto: Un SAC es un devoto PE que ha dedicado su vida a honrar y respetar a los dioses (Sea cual fuere la jurisdicción de ellos, merecen ser amados y respetados por el solo hecho de ser dioses), se ha convertido en el representante del poder divino de ellos, es un emblemático ser rodeado de poder divino y milagros, valiente y decidido siempre está en pos de las misiones o cruzadas encomendadas por los dioses, es un orador y fanático de ellos, de sus mandamientos, de sus reliquias, de sus rituales, de sus ceremonias y sacramentos, de sus devotos y feligreses, de sus avatares y profetas, de la religión que circunda a cada dios en general. Les reza y ora todo el tiempo, encomienda, justifica y agradece todo cuanto ocurre y la fidelidad a las deidades lo transforma en un poderoso canal del poder divino, usa el poder y las capacidades otorgadas por las deidades para hacer respetar su palabra, para inspirar amor y temor en los feligreses, proteger a los fieles y castigar a los impíos, un SAC es un rokar fanático de las deidades y sus religiones y es de ellas que obtiene su verdadero poder ilimitado. **Estilo:** Natural. **Versión:** 1.0 (Anárkika™ 01062013) **Observaciones:** Ø.

Politista

POL

L1P2C2E9



“El universo tiene un centro, yo”

Jimay – El talentoso POL

La situación es tensa en el edificio, todas las medidas de seguridad han sido desplegadas, todos los niveles se encuentran custodiados. El líder del cartel delictivo duerme tranquilamente en sus aposentos, confiado en sus protocolos de seguridad y en sus matones a sueldo. Uno de los guardias, firme e impávido rompe su vigilancia y saca un cigarrillo, al acercar la flama de su encendedor al rabo cortado una ligera brisa apaga la llama. El líder pasea tranquilamente en un sueño placido, en su sueño no tiene competencia, es el rey de su ciudad y todos los veneran, súbitamente su sueño comienza a cambiar, a oscurecerse, todo comienza a tornarse de un color gris y de pronto es consciente de que está soñando, pero ya no es su propio sueño. De pronto ve una forma materializarse ante él, y una tenue voz que le dice: “Llego el momento de vengar a mi familia, llego tu momento de pagar tus deudas”. El guardia parece sentir o intuir algo, y entra de golpe a la habitación de su empleador. Rápidamente acciona la alarma y desesperado se pone a gritar. Su líder yace en un charco de su propia saliva, con los ojos completamente en blanco, con una mueca contorsionada de terror en su rostro.

Concepto: Los POLs son temibles dominadores de la mente y los poderes infinitos atrapados en ella, ensimismados y vanidosos seres que no le temen a nada más que la vergüenza de perder su poder, contralan su mente y la mente de sus débiles oponentes, temibles y silenciosos. **Estilo:** Natural. **Versión:** 1.0 (Anárkika™ 01072015) **Observaciones:** Ø.

Hechicero

HEC

L1P2C2E10



“Todo es parte de la magia”

En la primera peregrinación de la luz – Derionok Fas

Todos es en el pueblo son testigos silenciosos de sus proezas, sienten un extraño orgullo y un inofensivo miedo con uno de sus vecinos, el extraño habitante de la colina es tan propio del lugar como lo es el panadero o el herrero, solo que allá en lo alto de su retorcida torre, él practica la hechicería, nadie se queja cuando usando su tremendo poder les ayuda con el clima, las cosechas, los bandidos que pululan por la región, las bestias que espantan a los viajeros o encuentra a los niños que se extravían en el bosque, se quejan porque a veces en las noches extrañas explosiones los despiertan, se quejan porque sus extraños sirvientes a veces no distinguen las calles de las casas, se quejan porque a veces la magia desborda al apacible HEC, pero uno no escoge a sus vecinos como dice el refrán, y si bien el viejo Ben es molesto a veces, es también una buena persona.

Concepto: Los HECs son poderosos usuarios de la magia, la convocan para desencadenar constructivos y destructivos efectos mágicos sobre sus aliados y enemigos respectivamente. Conocedores de lo esotérico y hábiles con el misticismo. **Estilo:** Natural. **Versión:** 1.0 (Anárkika™ 01072015) **Observaciones:** Ø.

Cientista

CIE

L1P2C2E11



“El universo contiene todo, la ciencia contiene al universo”

A su mejor amigo Kaos – Aph el Emperador

Hace horas que los mercenarios están atrapados en la caverna, el enorme morador gusano no los dejará ir, sus esperanzas yacen en la rapidez de su compañero, el débil cientista tuvo la suerte de escapar al embrollo gracias a su agilidad, no están muy seguros que pueda hacer, pero si ha llegado a ganarse la confianza de estos hábiles mercenarios debe hacer algo bien, amparados en esa tenue esperanza, esperan a que el listillo vaya por ayuda al pueblo y los desentierren de este predicamento. Apenas empezaban a acostumbrarse son sorprendidos por un tremendo pero ronco estampido al otro lado del derrumbe, le sobreviene una tremenda onda de choque que pulveriza los escombros, cuando el polvo pasa ven la escuálida figura del salvador, el cientista los mira risueño mientras sujeta con un poderoso brazo prótesis de hierro y maquinaria de vapor, el dintel que acaba de crear para que no se venga abajo, detrás de él se logra ver la figura sin vida del bestial gusano.

Concepto: Los CIEs son calculadores y temibles enemigos, no te dejes guiar por su afable apariencia puesto que suelen tener cada suceso controlado previamente, no dudan en sus cometidos ni se rinden en sus metas. **Estilo:** Natural. **Versión:** 1.0 (Anárkika™ 01072015) **Observaciones:** Ø.

Amvisitha vulgar

subSPC

L1P2C2E14



“El mundo está hecho a la medida del amvisi”

Jerga popular – Anónimo

Concepto: 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. **Nombre completo:** Amvisitha vulgar. **Nombre hadesiano:** Amvisitha Atas Animal Vivo Vertebrado Mamífero Primate Thaoide Amvisimoh. **E:** E1. **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 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 largos y articulados, la mirada profunda y acuosa. **Fisiología:** 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 tienen atadas las cabelleras que combinan con sus ojos. A veces ayudan a su variedad de colores con tatuajes o atavíos de colores muy vistosos, aunque la mayoría de ellos son muy altivos y serios, sus variados colores los amenizan e identifican. **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. **Sociedad:** Han poblado los cuatro vientos del mundo, como herederos de este 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. **Alimentación:** Son prácticos omnívoros, nunca se hacen problemas de comer algo nuevo y exótico, disfrutan las frutas tanto en jugos como en licores, se jactan de tener el mejor paladar, son dependientes completamente del agua como la alimentación omnívora. **Cepa:** Pureza, no tienen restricciones. Comunidad, no tienen restricciones. Naturaleza, no tienen restricciones. Sector, no tienen restricciones. **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 hasta cuatro veces al día. Duermen el mismo tiempo que están despiertos justo después del ocaso. **Animación:** Nacen de placetas engendradas entre parejas, son criados durante toda su niñez y adolescencia por sus padres, se reproducen durante su juventud generalmente. Toda la madurez ellos viven en monogamia, en la vejez se tornan melancólicos y solitarios. **Hábitat:** Sus asentamientos están generalmente en las montañas y los bosques. **MOD de XP:** 100%. **Aventajamiento juvenil:** Hasta N12R5. **Reproducción:** Vivípara. **G:** Mediano (G0) **Recomendaciones:** Todas. **EJ:** No. **MJ:** No. **Restricciones:** No. **Estilo:** Persona. **Versión:** 1.0 (Anárkika™ 01072015) **Observaciones:** Son la especie más común junto a los solhukn en todas las eras y lugares.

Características

CRCs

L1P2C2E15



Las características (Como lo indica la misma palabra) son los puntajes que más definen al personaje después de la categoría la especie y raza, 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 aparentan ser, 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 son puntajes (En el caso de los PJs y las especies estándares, puesto que hay criaturas que pueden tener puntajes de cero o negativos en las características siendo esta su verdadera naturaleza) que oscilan entre uno y cien en un principio pues los personajes podrán elevar estos puntajes hacia el infinito sin restricción alguna, mientras más alto sea el puntaje más poderoso será el personaje (Claro que como veremos en temas posteriores todo tiene un lado negativo). Las características son puntajes que otorgan un sinfín de ventajas, cada una de ellas de acuerdo a su valor arroja un ADPC, un grupo de acciones complejas (ACs) un puntaje amplificado para subcaracterísticas y la noción de visualizar de mejor manera posible a los personajes jugadores. Las características se dividen en dos 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. **Versión:** 1.0 (Anárkika™ 01072015). **Observaciones:** Ø

Características

Fuerza	(FUE)	Característica primaria	Característica somática o física
Constitución	(CON)	Característica primaria	Característica somática o física
Destreza	(DES)	Característica primaria	Característica somática o física
Inteligencia	(INT)	Característica primaria	Característica psicológica o mental
Sabiduría	(SAB)	Característica primaria	Característica psicológica o mental
Carisma	(CAR)	Característica primaria	Característica psicológica o mental
Energía	(ENE)	Característica secundaria	Característica somática o física
Moral	(MOR)	Característica secundaria	Característica psicológica o mental
Movilidad	(MOV)	Característica secundaria	Característica somática o física
Vanidad	(VAN)	Característica secundaria	Característica psicológica o mental
Lividez	(LIV)	Característica secundaria	Característica somática o física
Acertividad	(ACE)	Característica secundaria	Característica psicológica o mental

Fuerza**FUE****L1P2C2E16**

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, un buen puntaje en fuerza siempre es muy útil, a diferencia de las otras once características, fuerza puede hacerse notar por sí sola en el momento de demostrar la potencia muscular o al hacer aspavientos con armas que son muy pesadas, es decir, es el nivel de efectividad muscular ejerciendo una cantidad de fuerza en contra de una fuerza externa contraria y ajena al personaje, además de medir la resistencia de la fibra o componente básico muscular de la criatura o persona. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015). **Observaciones:** Ø

Constitución**CON****L1P2C2E17**

La constitución es el verdadero sinónimo de la buena salud, el puntaje de constitución mensura en 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, 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. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015). **Observaciones:** Ø

Destreza**DES****L1P2C2E18**

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, 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. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015). **Observaciones:** Ø

Inteligencia**INT****L1P2C2E19**

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 y la peculiaridad y la noción misma de la existencia de cada uno de los individuos para sí en entendimiento relativo de sus entornos. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015). **Observaciones:** Ø

Sabiduría**SAB****L1P2C2E20**

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. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015). **Observaciones:** Ø

Carisma**CAR****L1P2C2E21**

El carisma es una representación directa del magnetismo personal que cualquier ser genera en criaturas similares o distintas, 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 y no se encierra en sí misma o en el entorno inanimado o inerte. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015). **Observaciones:** Ø

Energía**ENE****L1P2C2E22**

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, entonces 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. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015). **Observaciones:** Ø

Moral

MOR

L1P2C2E23

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 horrendas 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. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015). **Observaciones:** Ø

Movilidad

MOV

L1P2C2E24

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. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015). **Observaciones:** Ø

Vanidad

VAN

L1P2C2E25

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 nos impulsa a mejorar. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015). **Observaciones:** Ø

Lividez¹

LIV

L1P2C2E26

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. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015). **Observaciones:** Ø

Acertividad²

ACE

L1P2C2E27

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

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 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 nuestro diario vivir, 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 atinara o tener éxito en tareas infinitamente variadas. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015). **Observaciones:** Ø

ADPC

L1P2C2E28

El ADPC a usarse en este módulo es mayormente A vs D, seguido de obtención de P, los demás casos se recomiendan no usarse dada la naturaleza del módulo.

Acciones simples

L1P2C2E29

Las ASs bien dadas ya pre-calculadas para la comodidad de los JUs, sin embargo, su funcionamiento es el convencional basado de d100L50s. Se recomienda que el narrador se concentre en el uso de las ASs tipo ACCref más que todo, usando las demás solo en casos necesarios.

Beneficios

BEN

L1P2C2E30

Los PJs empiezan con una BENapt en su haber, al alcanzar el N2 y el N3 respectivamente ganan los BENs que a continuación se describen.

BENapt Agilidad natural: Se puede anular completamente una ACC de ataque físico exitoso teniendo EX en AS Esquivar (El DM puede aplicar MODs), no importando como haya acertado un RIV siempre y cuando sea una ACCfís, solo se puede usar una vez p/c J y debe AS Recuperarse (El DM puede aplicar MODs), en caso de fallar la tirada de AS Esquivar no se pierde el efecto de la BENapt de la J, de lo contrario el efecto se contabiliza como usado. **Requisito:** BRI (R5- N0/N7/N14/>N20. **ACC:** ACCref. **Anulación:** ACCsta específica para ello. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015). **Observaciones:** Un simple movimiento ágil puede resultar del efecto, pero a veces una increíble acrobacia. Se puede generar RE Movimiento

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.

involuntario. Se puede esperar a oír todo el resultado de la ACC MJ, así como saber el DÑfis total a recibirse para poder decidir usar la BENapt o no.

BENapt Desaparición súbita: Con un EX en AS Escabullirse (El DM puede usar MODs), se puede desaparecer en SC o SB de la SEN Vista de todos los presentes, quedarse quieto por ahí y simplemente ver y escuchar lo que sucede, se puede ganar el mínimo de XP por un SB si es que se queda a ver todo ella, puede hacerse visible cuando sea, en el momento que sea como ACClib, al momento que se sale de esta temporal invisibilidad es posible que se cause SC/SB Sorpresa, si son más de un BRI saliendo a la visibilidad es posible causar SB Emboscada, al usar esta BENapt se puede mover a cualquier zona al alcance del MVMmed. Es posible que no se esté a salvo de situaciones fortuitas como una explosión o bola de fuego que pueda alcanzarlo por accidente, incluso puede usar solo el MVMbas. Si bien no es invisibilidad literal, las víctimas de este efecto no pueden notar la presencia ni la ubicación del BRI, pero pueden sospechar y AS Escudriñar o AS Buscar para buscar lo que crean que falta. En esta posición no se puede cambiar de HEX salvo que se vuelva a usar la BENapt, se puede mover a alguien más a esta posición escondida, pero solo un PE extra. **Requisito:** BRI (R5-N0/N7/N14/>N20). **ACC:** ACCnor (Pero se considera una ACC de MVMmed). **Anulación:** ACCsta específica para ello. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015). **Observaciones:** Ø.

BENapt Adrenalina de guerra: En cualquier momento del combate, el GUE puede mejorar A y P+1dP6 (5-6); sumándole el resultado final al A, por ejemplo: 6+5+1=12, el efecto del BON dura todo el combate, es corporal y se puede usar cuantas SB se tengan siempre. Un GUE que use esta BENapt está severamente motivado a pelear y no rendirse o huir, mientras más el BON más el frenesí del combate, mejora su resistencia al miedo y la cobardía y claramente está furioso. **Requisito:** GUE (R5-N0/N7/N14/>N20). **ACC:** ACCsim. **Anulación:** ACCsta específica para ello. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015). **Observaciones:** Ø.

BENapt Curación divina: Los SACs tienen manos santas, instrumentos de los dioses, manos que pueden cerrar heridas o devolver la consciencia a sus aliados. Se puede curar en SB o SC cuantas veces sea necesario devolviendo o restaurando ENE+1d20 a sus ALIs el alcance es visual. Solo se puede restaurar al máximo de la ENE actual de los PES, si es que el personaje tiene ENE en negativo una sola curación será suficiente para estabilizarlo y dejar su ENE0, si es que ya está en ENE0 o estabilizado puede restaurarse desde ENE0 hasta su límite subiéndolo la cantidad necesaria de curaciones en función al dado. Esta BENapt no solo restaura energía, también estabiliza a los personajes, cerrando heridas ligeras o devolviendo la conciencia. No funciona si el PE está muerto. **Requisito:** SAC (R5-N0/N7/N14/>N20). **ACC:** ACCnor. **Anulación:** ACCsta específica para ello. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015). **Observaciones:** Ø.

BENapt Enlace empático: Se pueden escuchar los pensamientos de los demás, buscar entre sus pensamientos, los recuerdos precisos y simplemente husmear en la mente del resto. A voluntad se puede enlazar mentalmente con otro ser con por lo menos INT1 y entablar una conversación, no importando que idioma o lengua hable su objetivo, se representará el diálogo el lenguaje apropiado de cada lado de la comunicación (Ya que se trata de un enlace empático es más emocional y gráfico que idiomático o lingüístico y tiene un alcance visual, en casos excepcionales se puede aplicar en objetivos que no estén a la vista pero se tenga un alcance cognoscente de ellos y la memorización de estos objetivos sea relativamente fresca) se puede usar en SC o SB y cortarse cuando sea, se debe tener EX en AS Concentrarse (El DM puede aplicar MODs). Solo el hacedor de la BENapt puede terminarlo o finalizarlo y solo puede conversar con un PE a la vez. Mientras entabla la conversación se puede recabar información específica de la consciencia de la víctima sin que esta se dé cuenta teniendo EX en AS Buscar (El DM puede aplicar MODs) o husmear en los pensamientos actuales o intenciones de la víctima teniendo EX en AS Analizar (El DM puede aplicar MODs). **Requisito:** POL (R5-N0/N7/N14/>N20). **ACC:** ACCpro. **Anulación:** ACCsta específica para ello. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015). **Observaciones:** Ø.

BENapt Chispas mágicas: Se lanzan poderosas, brillantes y letales, chipas mágicas, emanaciones fogosas y amarillentas que salen de los dedos o varas del HEC para encender una candela, iniciar una fogata rural o causar graves quemaduras en sus RIVs. Por cada ACC se puede lanzar un de estas chispas que pueden incendiar cosas (En función de la flamabilidad del objetivo) o causar terribles daños por quemadura y fuego en los RIVs de DÑmag1d4+P, su alcance es 12t, si impacta en un material poco flamable, simplemente no quedarán vestigios de su uso, pero si se lanza sobre cosas flamables dejará huellas de quemaduras. **Requisito:** HEC (R5-N0/N7/N14/>N20). **ACC:**

ACCnor. **Anulación:** ACCsta específica para ello. **Versión:** (Anárkika®™ 01072015) **Observaciones:** Ø.

BENapt Pensar rápido: De una forma muy creativa y coherente se usa el intelecto para anular un DÑfis, se debe tener EX en AS Esquivar (El DM puede aplicar MODs), solo se puede usar una vez por J y debe AS Recuperarse (El DM puede aplicar MODs). Es muy útil cuando todos los recursos defensivos se han acabado. Aunque muy similar a tener muy buena defensa. **Requisito:** CIE (R5-N0/N7/N14/>N20). **ACC:** ACCref. **Anulación:** ACCsta específica para ello. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015). **Observaciones:** Ø.

Los PJs al alcanzar el N2 obtienen la siguiente BENgra (Las demás BENgra no se encuentran disponibles para este módulo).

BENgra Educación bélica: Recibe +1 en el incremento de A ó D de las armas. Si el INVarm recibe un modificador de ADPC extra de X+X|X|X|0|0 (Por ejemplo: si el arma es 10+1|10+1|4|2 entonces ahora se transforma en las manos del amvisitha en 10+2|10+2|4|2). **Requisito:** Amvisitha vulgar (R5-N1/N7/N14/>N20). **ACC:** ACCaut. **Anulación:** INVarm sin PER, no permitido o no soportado. **Observaciones:** Aplica también cuando solo es A o D. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015)

Los PJs al obtener el N2 obtienen el siguiente BENdon (Los demás BENdon no se encuentran disponibles para este módulo).

BENdon Recolector de la selva: Se obtiene un BON+10% en toda AS usada para fines utilitarios en entornos selváticos. **Requisito:** Selvícola (R5-N2/N9/N16/>N20). **ACC:** ACCaut. **Anulación:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015) **Observaciones:** Ø.

Trucos

L1P2C2E31



Los PJs comienzan con un TRU en su haber, pero cada vez al obtener un N superior ganan un nuevo TRU, a continuación, se detallan los TRUs y su funcionamiento. No se usará GAS en este módulo.

TRU Ataque menor: Se gana un BON1d4 para A durante toda la SB (No se puede usar en SC), no es apilable. **Grupo:** Personal. **ACC:** ACCsim. **Duración:** Toda la SB. **Alcance:** Personal. **Componentes:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015) **Observaciones:** Ø.

Los PJs al obtener el N2 obtienen uno de los dos siguientes TRUs (Los demás TRUs no se encuentran disponibles para este módulo).

TRU Defensa menor: Se gana un BON1d4 para D durante toda la SB (No se puede usar en SC), no es apilable. **Grupo:** Personal. **ACC:** ACCsim. **Duración:** Toda la SB. **Alcance:** Personal. **Componentes:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015) **Observaciones:** Ø.

TRU Ataque medio: Se gana un BON1d6 (Puede apilarse con TRU Ataque menor) para A durante toda la SB (No se puede usar en SC), no es apilable. **Grupo:** Personal. **ACC:** ACCsim. **Duración:** Toda la SB. **Alcance:** Personal. **Componentes:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015) **Observaciones:** Ø.

Los PJs al obtener el N3 obtienen uno de los tres siguientes TRUs (Los demás TRUs no se encuentran disponibles para este módulo).

TRU Defensa media: Se gana un BON1d6 (Puede apilarse con TRU Defensa menor) para D durante toda la SB (No se puede usar en SC), no es apilable. **Grupo:** Personal. **ACC:** ACCsim. **Duración:** Toda la SB. **Alcance:** Personal. **Componentes:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015) **Observaciones:** Ø.

TRU Ataque mayor: Se gana un BON1d8 (Puede apilarse con TRU Ataque menor y TRU Ataque medio) para A durante toda la SB (No se puede usar en SC), no es apilable. **Grupo:** Personal. **ACC:** ACCsim. **Duración:** Toda la SB. **Alcance:** Personal. **Componentes:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015) **Observaciones:** Ø.

TRU Poder mayor: Se gana un BON1d4 para P durante toda la SB (No se puede usar en SC), no es apilable. **Grupo:** Personal. **ACC:** ACCsim.

Duración: Toda la SB. **Alcance:** Personal. **Componentes:** Ø. **Versión:** 1.0
(Anárkika®™ 01072015) **Observaciones:** Ø.

Acciones

L1P2C2E32

El módulo permite todo tipo de ACClib y ACCsta (Las primeras son acciones que se dan por logradas solo con describir las, en cambio las segundas solo se dan por realizadas ante el EX de un lanzamiento de dados), para ello el narrador debe decidir cuándo una ACClib se convierte en una ACCsta, por ejemplo, ASS, MVMs, ataques o similares. Para esto se debe entender la siguiente lista de casos.

ACCsta

Acción simple: La ACC que el DM escucha puede ser falible de alguna forma y hay bastante diferencia entre fallar y lograrlo, por ejemplo, al tratar de caminar entre rocas inclinadas y filosas.

Acción de movimiento: En SB el MVM está muy limitado por la distancia que uno puede lograr y puede ser crucial para la supervivencia, en este caso solo se podrá mover el MVMbas (Solo un HEX) sin perder ACCs, el MVMmed (Movimiento elaborado) dejando solo una ACC disponible, o el MVMcom (MVM solo rectilíneo) anulando todas las ACCs.

Acción de iniciativa: En caso de que dos PEs quieran actuar primero, se debe tomar en cuenta la IN de SC en caso de que no se encuentre dentro de un combate o la INI de SB en caso de que se encuentren en combate, el puntaje menor actúa primero y en caso de empate, se desempata usando un dado y un sistema cualquiera.

Acciones extras: En combate se gana una ACC extra con MOR/MOV/VAN/ACE de 100 o superior, en este módulo no se hace distinción del tipo de INI o el tipo de ACC.

Lanzamientos

L1P2C2E33

Para este módulo el sistema de lanzamientos es muy sencillo, pero al mismo tiempo planea mostrar todas las formas de lanzamiento clásicas del sistema, a continuación, se detallan los casos de lanzamientos que se usarán.

Lanzamientos

Uso de acción simple: Para el lanzamiento de ASs se usa el sistema de 1d100L50, es decir que el lanzamiento se hace usando 1d100 que está limitado al EX entre (1-50) sin excepción, pero se puede repetir cuantas veces el puntaje del PE lo permita, por ejemplo: AS Abrir con puntaje de 45 permitirá un solo lanzamiento de 1d100L50 y el EX deberá obtenerse solo en un lanzamiento y obteniendo de 1 a 45; en el caso de que AS Abrir con puntaje de 90 permitirá dos lanzamientos sucesivos de 2d100L50 y el EX se podrá alcanzar si en el primer lanzamiento se obtiene de 1 a 50, o si se fracasa y en el segundo lanzamiento se obtienen de 1 a 40; conforme el puntaje crece se amplían los intentos de obtener EX basados en Xd100L50. Este lanzamiento puede tener ilimitados intentos. Siempre se tiene EX obteniendo 1 llamado PR (Una PR es un EX formidable, pero en este módulo no otorga ningún beneficio extra). Siempre se tiene FR obteniendo 100 llamado PI (Una PI es un FR terrible, pero en este módulo no otorga ningún perjuicio extra). En caso de PR o PI los lanzamientos (Cuantos fueren) se detienen.

Acción de ataque: Para atacar a un RIV se debe usar 1d100 y el puntaje de A de ADPC, restándole la D del RIV, por ejemplo, si el A de un PE es A130 y la D del RIV es D90, se deberá entonces lanzar 1d100 y solo se tendrá EX si se obtienen entre 1 a 40, este lanzamiento es único se FR o se tenga EX. En caso de que la resta de A y D de un número igual o menos a cero, por ejemplo, A90 y D130, solo se puede tener EX obteniendo 1, en caso de que la resta de A y D de un número mayor a cien, por ejemplo, A130 y D29, solo se puede tener FR obteniendo 100. Por ello siempre se tiene EX obteniendo 1 llamado AI (Un AI es un EX formidable, pero en este módulo no otorga ningún beneficio extra). Siempre se tiene FR obteniendo 100 llamada FC (Una FC es un FR terrible, pero en este módulo no otorga ningún perjuicio extra).

Acción heterogénea: En caso de que el narrador no pueda resolver la ACC del PE entonces puede aplicar confrontar alguna de las CRCs, esto se realiza lanzando 1d100 y tratando de obtener el menor valor posible contenido en la CRC (En este módulo no se usa la forma de puntaje confrontable de la CRC), por ejemplo, si un PE tiene FUE 70, se obtiene el EX en 1d100 obteniendo de 1 a 70, en caso de tener un puntaje mayor a 100 solo se garantiza el FR con 100 (Esto cambia con Rs superiores pero no se aplican a este módulo), por ello siempre se obtiene FR con 100 y siempre se obtiene EX con 1, es un único lanzamiento.

Efecto de acción: Como último caso se tiene la obtención de un efecto dado como el DN de un arma o el efecto de un TRU, por ejemplo, si se usa un cuchillo que causa DNfis1d4+P, entonces se sortea 1d4+1dX (Según el puntaje de P), si el P es 25 entonces se lanza 1d4+1d25 y se obtiene la suma de ambos dados, en el caso de un efecto, por ejemplo, si un TRU causa 1d6 Ts de aturdimiento, entonces se lanza 1d6 y los resultados serán Ts en aturdimiento.

Experiencia

L1P2C2E34

La XP requerida para los ascensos de Ns se detalla a continuación, esta XP es la que se debe acumular de forma frutá, tanto la XP de SC como la de SB.

XP requerida

BRI tiene en N1: XP120

BRI requiere para N2: XP480

BRI requiere para N3: XP1200

GUE tiene en N1: XP125

GUE requiere para N2: XP500

GUE requiere para N3: XP1250

SAC tiene en N1: XP130

SAC requiere para N2: XP520

SAC requiere para N3: XP1300

POL tiene en N1: XP135

POL requiere para N2: XP540

POL requiere para N3: XP1350

HEC tiene en N1: XP140

HEC requiere para N2: XP560

HEC requiere para N3: XP1400

CIE tiene en N1: XP145

CIE requiere para N2: XP580

CIE requiere para N3: XP1450



CAPÍTULO 3

“LOS PERSONAJES”



© 1995 by Wizards of the Coast



Generalidades

L1P2C2E1



Este módulo maneja los siguiente PEs, entre PJs y PNJs. **Versión:** 1.0 (*Anárkika®™ 01072015*) **Observaciones:** Al ascender a N2 se permite al PJ subir 7 puntos en CRCs y al subir a N3 se le permite subir 8 puntos más en CRCs.

PEs para el DM

Thormes:	DP195R5N1GUE
Sesdek:	DP187R5N1BRI
Zuand:	DP189R5N1SAC
Saij:	DP190R5N1POL
Kuira:	DP187R5N1BRI
Lurak:	DP191R5N1HEC
Tark:	DP192R5N1CIE
Auntar:	DP412R6N4BRI Asesino
Louto común:	DP81R5N1CAM
Louto de manada:	DP95R5N1BRI
Louto líder:	DP102R5N2GUE
Bandido común:	DP90R5N1CAM
Bandido peligroso:	DP112R5N2GUE
Mibrinh tropa:	DP98R5N1CAM
Mibrinh salvaje:	DP124R5N1BRI
Mibrinh chamán:	DP150R5N2HEC
Mibrinh líder:	DP222R5N3GUE

PEs para el DM

	Thormes	Sesdek	Zuand	Saij	Kuira	Lurak	Tark	Auntar	Líder
1	100	87	92	93	92	95	94	98	96
2	94	85	86	90	87	94	84	96	95
3	91	83	86	80	80	89	74	93	86
4	86	80	85	70	74	83	71	91	85
5	83	73	78	65	67	70	68	85	82
6	79	62	76	61	66	64	68	84	80
7	77	60	76	60	60	62	58	81	76
8	75	56	74	58	56	61	50	75	73
9	68	49	70	57	53	60	47	74	62
10	63	47	65	56	39	51	47	71	57
11	61	45	57	53	37	51	45	65	52
12	50	44	43	51	34	43	44	64	52
13	48	44	42	51	30	41	33	50	40
14	43	40	39	46	24	37	31	45	38
15	36	36	35	40	23	29	29	41	30
16	35	34	34	30	22	29	28	38	22
17	30	34	23	23	17	28	18	32	14
18	23	31	17	19	14	26	15	27	13
19	20	20	14	17	14	19	14	26	11
20	5	3	9	16	8	8	9	20	2
21	1	1	7	13	8	6	6	11	2
Sumatoria	1168	1014	1108	1049	905	1046	933	1267	1068
Promedio	56	48	53	50	43	50	44	60	51
Mínimo	1	1	7	13	8	6	6	11	2
Máximo	100	87	92	93	92	95	94	98	96

Thormes

PJ

L1P2C2E2



Descripción: Thormes es un amvisi muy joven y de muy buen aspecto y forma física. **SC:** Thormes es un muchacho justo y equilibrado, cree en la amistad, pero persigue sus objetivos rokarianos. **SB:** Ante el peligro Thormes desenvaina temerariamente y ágilmente la espada que la anciana Siral le obsequió, rasgando y cortando a sus rivales. **Versión:** 1.0 (*Anárkika®™ 01072015*) **Observaciones:** Ø.

Datos generales

¹ Solo se usará un tipo de INI para SB.

² La PER se usa en este módulo, pero solo de forma emblemática, no se administra su progreso.

G: G0 Mediano

INIs SC INI78 / SB INI50¹

Edad: 18u

SEX: Macho

CRCs

FUE	105	ENE	91
CON	99	MOR	86
DES	83	MOV	69
INT	59	VAN	75
SAB	68	LIV	61
CAR	79	ACE	50

ASs

AS Abrir	85	AS Conectar	58	AS Meditar	63
AS Acampar	51	AS Conversar	54	AS Memorizar	49
AS Acicalarse	53	AS Coquetear	56	AS Montar	58
AS Afanar	50	AS Curar	55	AS Patrullar	58
AS Agilidad	57	AS Dañar	66	AS Percibir	63
AS Agredir	85	AS Disfrazar	54	AS Pilotar	58
AS Agudizar	48	AS Describir	54	AS Preparar	55
AS Alertar	76	AS Desdeñar	54	AS Recargar	70
AS Alertismo	58	AS Desplazarse	66	AS Recoger	69
AS Alinear	71	AS Disfrazarse	54	AS Reconocer	59
AS Alistarse	51	AS Elocuencia	57	AS Recordar	59
AS Analizar	48	AS Empujar	60	AS Recuperarse	64
AS Anudar	63	AS Engañar	56	AS Reflejos	61
AS Apresurar	48	AS Engullir	86	AS Relajarse	51
AS Aproximar	54	AS Escabullirse	71	AS Representar	63
AS Arrebatar	85	AS Esconderse	72	AS Retozar	58
AS Arrojar	82	AS Escudriñar	61	AS Rezar	60
AS Aturdir	80	AS Esculcar	47	AS Soportar	78
AS Auxiliar	49	AS Esquivar	63	AS Sujetar	57
AS Balancearse	64	AS Estimar	53	AS Sujetarse	76
AS Bloquear	64	AS Explicar	54	AS Supervivencia	54
AS Brincar	71	AS Fingir	56	AS Teorizar	50
AS Buscar	47	AS Fortaleza	77	AS Tino	62
AS Calcular	48	AS Forzar	60	AS Tocar	74
AS Captar	55	AS Inmovilizar	57	AS Tregar	62
AS Centrar	48	AS Inspeccionar	54	AS Usar	71
AS Cocinar	55	AS Intimidar	58	AS Valuar	54
AS Comparar	45	AS Intuir	61	AS Vigilar	52
AS Complicar	46	AS Jalar	60	AS Voluntad	65
AS Concentrarse	63	AS Manipular	63	AS Zafarse	72

INV

INVarm Vieja espada de Siral	40+4/40+4/48/12
INVmis Camisa de Garrazurda	0/2/0/0
INVmis Pantalón de Garrazurda	0/2/0/0
INVmis Trusa común	0/1/0/0
INVmis Bota de Garrazurda	0/1/0/0
INVmis Bolso	0/0/0/0
INVmis Vaina para espada media	0/0/0/0

PERs y DÑs

INVarm Vieja espada de Siral	N2PERsim ²	DÑfis4d20+8+P
------------------------------	-----------------------	---------------

BENs

BENapt Adrenalina de guerra

TRUs

TRU Ataque menor

ADPCs

ADPC Base corporal total	69/26/46/8
ADPC Con espada ³	113/74/94/20

REDs

REDfis:	226
REDdiv:	130
REDmen:	129
REDmag:	125
REDmas:	190

Sesdek

³ En este módulo no se aplica RE Embestida.

PJ
L1P2C2E3



Descripción: Sesdek es un amvisi de contextura pequeña y algo encorvado, pero bastante ágil y silencioso. **SC:** No muy astuto y carismático, prefiere dejar la planeación y las conversaciones a otros, pero siempre esta presto para hacer algo de dinero o tesoros. **SB:** Siempre que no se pueda rehuir al combate, Sesdek desenvaina sus dagas y lanza cortes por doquier, trata de clavar y sajar indiscriminadamente, es muy hábil para esquivar ataques. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015) **Observaciones:** Ø.

Datos generales	
G:	G0 Mediano
INIs	SC INI62 / SB INI90
Edad:	18u
SEX:	Macho

CRCs			
FUE	73	ENE	60
CON	82	MOR	56
DES	92	MOV	91
INT	62	VAN	44
SAB	47	LIV	30
CAR	45	ACE	71

ASs			
AS Abrir	66	AS Conectar	46
AS Acampar	33	AS Conversar	28
AS Acicalarse	27	AS Coquetear	27
AS Afanar	53	AS Curar	42
AS Agilidad	55	AS Dañar	50
AS Agredir	66	AS Descifrar	33
AS Agudizar	44	AS Describir	33
AS Alertar	47	AS Recargar	56
AS Alertismo	40	AS Desplazarse	62
AS Alinearse	73	AS Disfrazarse	28
AS Alistarse	44	AS Elocuencia	32
AS Analizar	44	AS Empujar	34
AS Anudar	70	AS Engañar	27
AS Apresurar	44	AS Engullir	58
AS Aproximar	33	AS Escabullirse	60
AS Arrebatrar	66	AS Esconderse	67
AS Arrojar	65	AS Escudriñar	58
AS Aturdir	63	AS Esculcar	41
AS Auxiliar	37	AS Esquivar	61
AS Balancearse	64	AS Estimar	31
AS Bloquear	56	AS Explicar	33
AS Brincar	73	AS Fingir	27
AS Buscar	28	AS Fortaleza	52
AS Calcular	44	AS Forzar	34
AS Captar	48	AS Inmovilizar	31
AS Centrar	44	AS Inspeccionar	33
AS Cocinar	42	AS Intimidar	30
AS Comparar	39	AS Intuir	37
AS Complicar	23	AS Jalar	34
AS Concentrarse	44	AS Manipular	70
		AS Zafarse	57

INV	
INVarm Daga común	9+19+1 5 2
INVmis Camisa común	0 2 0 0
INVmis Pantalón común	0 2 0 0
INVmis Trusa común	0 1 0 0
INVmis Bota de cuero común	0 1 0 0
INVmis Bolso	0 0 0 0
INVmis Capa con capucha	0 2 0 0

PERs y DÑs		
INVarm Daga común	N3PERsim	DÑfis2d6+1+P

BENs	
BENapt Agilidad natural	

TRUs	
TRU Ataque menor	

ADPCs

ADPC Base corporal total	40 44 19 -6
ADPC Con ambas dagas	102 80 42 1
ADPC Con una daga	90 68 37 0

REDs

REDfis:	91
REDdiv:	52
REDmen:	61
REDmag:	53
REDmas:	115

Zuand

PJ
L1P2C2E4



Descripción: Zuand es una atractiva amvisitha de talla grande y de porte activo, de maneras muy educadas, de voz profunda y tenue. **SC:** Sabia y carismática prefiere hablar que entablar un pleito, su conocimiento de los dioses y su devoción la hacen una poderosa herramienta del ultramundo. **SB:** Combate siempre ayudando a los caídos, pero puede defenderse ferozmente con una vara que usa para viajar. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015) **Observaciones:** Ø.

Datos generales	
G:	G0 Mediano
INIs	SC INI75 / SB INI77
Edad:	23u
SEX:	Hembra

CRCs			
FUE	78	ENE	86
CON	76	MOR	86
DES	76	MOV	76
INT	74	VAN	65
SAB	97	LIV	41
CAR	90	ACE	25

ASs			
AS Abrir	62	AS Conectar	45
AS Acampar	39	AS Conversar	56
AS Acicalarse	49	AS Coquetear	47
AS Afanar	36	AS Curar	52
AS Agilidad	46	AS Dañar	46
AS Agredir	62	AS Descifrar	51
AS Agudizar	35	AS Describir	51
AS Alertar	65	AS Desdenar	51
AS Alertismo	40	AS Desplazarse	53
AS Alinearse	61	AS Disfrazarse	56
AS Alistarse	38	AS Elocuencia	49
AS Analizar	35	AS Empujar	41
AS Anudar	48	AS Engañar	47
AS Apresurar	35	AS Engullir	65
AS Aproximar	51	AS Escabullirse	67
AS Arrebatrar	62	AS Esconderse	60
AS Arrojar	58	AS Escudriñar	47
AS Aturdir	59	AS Esculcar	40
AS Auxiliar	42	AS Esquivar	53
AS Balancearse	53	AS Estimar	54
AS Bloquear	52	AS Explicar	51
AS Brincar	61	AS Fingir	47
AS Buscar	42	AS Fortaleza	52
AS Calcular	35	AS Forzar	41
AS Captar	45	AS Inmovilizar	41
AS Centrar	35	AS Inspeccionar	51
AS Cocinar	52	AS Intimidar	45
AS Comparar	42	AS Intuir	58
AS Complicar	39	AS Jalar	41
AS Concentrarse	45	AS Manipular	48
		AS Zafarse	68

INV	
INVarm Medallón divino	12 30 10 1
INVarm Vara mediana	9+19+1 10 0
INVmis Blusa común	0 2 0 0

INVmis Pantalón común	0 2 0 0
INVmis Trusa común	0 1 0 0
INVmis Bota de cuero común	0 1 0 0
INVmis Bolso	0 0 0 0
INVmis Capa abrigada	0 2 0 0

PERs y DÑs

INVarm Vara mediana	N1PERsim	DÑfis1d6+1+P
---------------------	----------	--------------

BENs

BENapt Curación divina

TRUs

TRU Ataque menor

ADPCs

ADPC Base corporal total	38 27 33 29
ADPC Con vara	94 70 45 39

REDs

REDfis:	153
REDdiv:	176
REDmen:	123
REDmag:	183
REDmas:	124

Saij**PJ****L1P2C2E5**

Descripción: Saij es un tipo muy recatado, algo flemático y misterioso con un porte débil pero elegante, sin embargo, de mucha sagacidad intelectual. **SC:** Astuto y estratégico, le es fácil conocer y entender a sus enemigos, además de razonar muy sabiamente con sus aliados. **SB:** Pelear no es su estilo, pero si llega a ese extremo, se defiende muy bien con la espada corta que nunca olvida. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015) **Observaciones:** Ø.

Datos generales

G:	G0 Mediano
INIs	SC INI105 / SB INI71
Edad:	24u
SEX:	Macho

CRCs

FUE	51	ENE	61
CON	53	MOR	60
DES	56	MOV	58
INT	104	VAN	90
SAB	57	LIV	65
CAR	85	ACE	70

ASs

AS Abrir	43	AS Conectar	48	AS Meditar	47
AS Acampar	51	AS Conversar	43	AS Memorizar	37
AS Acicalarse	44	AS Coquetear	53	AS Montar	48
AS Afanar	38	AS Curar	34	AS Patrullar	35
AS Agilidad	34	AS Dañar	32	AS Percibir	54
AS Agredir	43	AS Descifrar	48	AS Pilotar	48
AS Agudizar	52	AS Describir	48	AS Preparar	34
AS Alertar	59	AS Desdeñar	48	AS Recargar	45
AS Alertismo	35	AS Desplazarse	39	AS Recoger	47
AS Alinearse	46	AS Disfrazarse	43	AS Reconocer	55
AS Alistarse	51	AS Elocuencia	57	AS Recordar	55
AS Analizar	52	AS Empujar	28	AS Recuperarse	42
AS Anudar	50	AS Engañar	53	AS Reflejos	41
AS Apresurar	52	AS Engullir	46	AS Relajarse	51
AS Aproximar	48	AS Escabullirse	45	AS Representar	55
AS Arrebatarse	43	AS Escondarse	55	AS Retozar	35
AS Arrojar	44	AS Escudriñar	70	AS Rezar	44
AS Aturdir	45	AS Esculcar	29	AS Soportar	39
AS Auxiliar	28	AS Esquivar	45	AS Sujetar	28
AS Balancearse	40	AS Estimar	44	AS Sujetarse	37
AS Bloquear	52	AS Explicar	48	AS Supervivencia	48
AS Brincar	46	AS Fingir	53	AS Teorizar	51

AS Buscar	43	AS Fortaleza	38	AS Tino	51
AS Calcular	52	AS Forzar	28	AS Tocar	64
AS Captar	58	AS Inmovilizar	28	AS Trepar	33
AS Centrar	52	AS Inspeccionar	48	AS Usar	65
AS Cocinar	34	AS Intimidar	45	AS Valuar	48
AS Comparar	38	AS Intuir	57	AS Vigilar	29
AS Complicar	38	AS Jalar	28	AS Voluntad	41
AS Concentrarse	47	AS Manipular	50	AS Zafarse	46

INV

INVarm Espada corta	12+1 12+1 5 0
INVmis Camisa común	0 2 0 0
INVmis Pantalón común	0 2 0 0
INVmis Trusa común	0 1 0 0
INVmis Bota de cuero común	0 1 0 0
INVmis Bolso	0 0 0 0
INVmis Capa abrigada	0 2 0 0

PERs y DÑs

INVarm Espada corta	N1PERsim	DÑfis2d12+2+P
---------------------	----------	---------------

BENs

BENapt Enlace empático

TRUs

TRU Ataque menor

ADPCs

ADPC Base corporal total	35 12 42 11
ADPC Con espada	89 50 72 35

REDs

REDfis:	88
REDdiv:	155
REDmen:	134
REDmag:	59
REDmas:	57

Kuira**PJ****L1P2C2E6**

Descripción: Kuira es una chica muy ágil y optimista, con mucha entereza personal e independencia de decisiones. **SC:** No suele ser muy educada ni parlanchina, pero sin embargo no permite quedar relegada de las misiones o esfuerzos. **SB:** Ama el combate y cualquier oportunidad que demuestre su excelente puntería. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015) **Observaciones:** Ø.

Datos generales

G:	G0 Mediano
INIs	SC INI73 / SB INI93
Edad:	16u
SEX:	Hembra

CRCs

FUE	67	ENE	53
CON	79	MOR	39
DES	92	MOV	80
INT	72	VAN	37
SAB	60	LIV	34
CAR	56	ACE	92

ASs

AS Abrir	64	AS Conectar	49	AS Meditar	45
AS Acampar	32	AS Conversar	35	AS Memorizar	28
AS Acicalarse	29	AS Coquetear	28	AS Montar	49
AS Afanar	55	AS Curar	46	AS Patrullar	34
AS Agilidad	53	AS Dañar	48	AS Percibir	48
AS Agredir	64	AS Descifrar	40	AS Pilotar	49
AS Agudizar	49	AS Describir	40	AS Preparar	46
AS Alertar	48	AS Desdeñar	40	AS Recargar	61
AS Alertismo	34	AS Desplazarse	58	AS Recoger	70
AS Alinearse	69	AS Disfrazarse	35	AS Reconocer	49
AS Alistarse	49	AS Elocuencia	38	AS Recordar	49

AS Analizar	49	AS Empujar	31	AS Recuperarse	37
AS Anudar	74	AS Engañar	28	AS Reflejos	61
AS Apresurar	49	AS Engullir	53	AS Relajarse	32
AS Aproximar	40	AS Escabullirse	63	AS Representar	72
AS Arrebatarse	64	AS Escondarse	67	AS Retozar	34
AS Arrojar	64	AS Escudriñar	66	AS Rezar	29
AS Aturdir	61	AS Esculcar	40	AS Soportar	46
AS Auxiliar	40	AS Esquivar	59	AS Sujetar	25
AS Balancearse	61	AS Estimar	38	AS Sujetarse	56
AS Bloquear	52	AS Explicar	40	AS Supervivencia	40
AS Brincar	69	AS Fingir	28	AS Teorizar	46
AS Buscar	34	AS Fortaleza	47	AS Tino	40
AS Calcular	49	AS Forzar	31	AS Tocar	66
AS Captar	55	AS Inmovilizar	25	AS Preparar	44
AS Centrar	49	AS Inspeccionar	40	AS Usar	66
AS Cocinar	46	AS Intimidar	23	AS Valorar	40
AS Comparar	46	AS Intuir	43	AS Vigilar	31
AS Complicar	23	AS Jalar	31	AS Voluntad	34
AS Concentrarse	45	AS Manipular	74	AS Zafarse	59

INV

INV Arm Arco mediano	48+1 2 10 1
INV Arm Blusa común	0 2 0 0
INV Arm Pantalón común	0 2 0 0
INV Arm Trusa común	0 1 0 0
INV Arm Bota de cuero común	0 1 0 0
INV Arm Bolso	0 0 0 0
INV Arm Capa con capucha	0 2 0 0
INV Arm Carcaj para flechas medianas (30#)	0 1 0 1
INV Arm Cuchillo de cazador	4 4 0 0

PERs y DÑs

INV Arm Arco mediano	N4PERsim	DÑfis2d8+1+P
----------------------	----------	--------------

BENs

BENapt Desaparición súbita

TRUs

TRU Ataque menor

ADPCs

ADPC Base corporal total	36 38 7 -6
ADPC Con arco mediano	120 55 58 4
ADPC Con cuchillo de cazador	41 42 12 0

REDs

REDfis:	77
REDdiv:	54
REDmen:	62
REDmag:	56
REDmas:	105

LurakPJ
L1P2C2E7

Descripción: Un robusto amvisi exmilitar y veterano, se conduce con obediencia al mismo tiempo que con prudencia. **SC:** No es amante del conflicto, pero sin duda no huye de él. **SB:** Suele ser muy persuasivo con su ataque mágico de chispas incendiarias, pero cuerpo a cuerpo se desenvuelve igual de bien con su bastón como garrote. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015) **Observaciones:** Ø.

Datos generales

G:	G0 Mediano
INIs	SC INI07 / SB INI43
Edad:	35u
SEX:	Macho

CRCs

FUE	70	ENE	51
CON	64	MOR	51
DES	62	MOV	43
INT	106	VAN	60
SAB	99	LIV	89

CAR 61

ACE 83

ASs

AS Abrir	53	AS Conectar	50	AS Meditar	51
AS Acampar	59	AS Conversar	48	AS Memorizar	56
AS Acicalarse	48	AS Coquetear	36	AS Montar	50
AS Afanar	44	AS Curar	48	AS Patrullar	46
AS Agilidad	33	AS Dañar	40	AS Percibir	68
AS Agredir	53	AS Descifrar	62	AS Pilotar	50
AS Agudizar	57	AS Describir	62	AS Preparar	48
AS Alertar	57	AS Desdiseñar	62	AS Recargar	64
AS Alertismo	46	AS Desplazarse	39	AS Recoger	46
AS Alinearse	42	AS Disfrazarse	48	AS Reconocer	70
AS Alistarse	55	AS Elocuencia	50	AS Recordar	70
AS Analizar	57	AS Empujar	31	AS Recuperarse	55
AS Anudar	58	AS Engañar	36	AS Reflejos	40
AS Apresurar	57	AS Engullir	46	AS Relajarse	59
AS Aproximar	62	AS Escabullirse	59	AS Representar	62
AS Arrebatarse	53	AS Escondarse	55	AS Retozar	46
AS Arrojar	55	AS Escudriñar	76	AS Rezar	34
AS Aturdir	53	AS Esculcar	31	AS Soportar	42
AS Auxiliar	38	AS Esquivar	42	AS Sujetar	29
AS Balancearse	38	AS Estimar	61	AS Sujetarse	46
AS Bloquear	54	AS Explicar	62	AS Supervivencia	62
AS Brincar	42	AS Fingir	36	AS Teorizar	58
AS Buscar	52	AS Fortaleza	49	AS Tino	54
AS Calcular	57	AS Forzar	31	AS Tocar	67
AS Captar	67	AS Inmovilizar	29	AS Preparar	34
AS Centrar	57	AS Inspeccionar	62	AS Usar	69
AS Cocinar	48	AS Intimidar	33	AS Valorar	62
AS Comparar	55	AS Intuir	68	AS Vigilar	37
AS Complicar	38	AS Jalar	31	AS Voluntad	50
AS Concentrarse	51	AS Manipular	58	AS Zafarse	60

INV

INV Arm Bastón mágico	21+2 10 5+1 8
INV Arm Camisa común	0 2 0 0
INV Arm Pantalón común	0 2 0 0
INV Arm Trusa común	0 1 0 0
INV Arm Bota de cuero común	0 1 0 0
INV Arm Bolso	0 0 0 0
INV Arm Capa militar	0 3 0 0

PERs y DÑs

INV Arm Bastón mágico	N3PERsim	DÑfis2d10+2+P
-----------------------	----------	---------------

BENs

BENapt Chispas mágicas

TRUs

TRU Ataque menor

ADPCs

ADPC Base corporal total	34 9 40 36
ADPC Con el bastón	101 30 81 36
ADPC Con el bastón lanzando chispas mágicas	96 28 90 40

REDs

REDfis:	149
REDdiv:	56
REDmen:	131
REDmag:	124
REDmas:	57

TarkPJ
L1P2C2E8

Descripción: Un creativo amvisi exmilitar y veterano, de porte no tan llamativo, pero de clara brillantez. **SC:** No suele llamar la atención ni ser muy conversador, pero cuando se manifiesta es preciso y elocuente. **SB:** Es muy creativo para el combate, suele usar el intelecto y la astucia para rehuir a sus rivales, anularlos, esquivarlos, pero cuando nada funciona, saca su siempre eficaz ballesta personalizada y una o más saetas pueden terminar la escaramuza. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015) **Observaciones:** Ø.

Datos generales	
G:	G0 Mediano
INIs	SC INI83 / SB INI44
Edad:	34u
SEX:	Macho

CRCs			
FUE	94	ENE	58
CON	84	MOR	50
DES	79	MOV	47
INT	82	VAN	47
SAB	68	LIV	45
CAR	68	ACE	44

ASs			
AS Abrir	69	AS Conectar	48
AS Acampar	38	AS Conversar	41
AS Acicalarse	35	AS Coquetear	35
AS Afanar	37	AS Curar	44
AS Agilidad	41	AS Dañar	52
AS Agredir	69	AS Descifrar	45
AS Agudizar	38	AS Describir	45
AS Alertar	55	AS Desdeñar	45
AS Alertismo	39	AS Desplazarse	47
AS Alinearse	50	AS Disfrazarse	41
AS Alistarse	41	AS Elocuencia	45
AS Analizar	38	AS Empujar	40
AS Anudar	49	AS Engañar	35
AS Apresurar	38	AS Engullir	57
AS Aproximar	45	AS Escabullirse	57
AS Arrebatar	69	AS Esconderse	57
AS Arrojar	66	AS Escudriñar	50
AS Aturdir	61	AS Esculcar	32
AS Auxiliar	37	AS Esquivar	46
AS Balancearse	46	AS Estimar	44
AS Bloquear	38	AS Explicar	45
AS Brincar	50	AS Fingir	35
AS Buscar	38	AS Fortaleza	58
AS Calcular	38	AS Forzar	40
AS Captar	45	AS Inmovilizar	34
AS Centrar	38	AS Inspeccionar	45
AS Cocinar	44	AS Intimidar	29
AS Comparar	34	AS Intuir	50
AS Complicar	28	AS Jalar	40
AS Concentrarse	50	AS Manipular	49
		AS Zafarse	57

INV	
INVarm Ballesta cientista (Requiere AS Recargar)	80+8 0 64+6 2
INVmis Camisa común	0 2 0 0
INVmis Pantalón común	0 2 0 0
INVmis Trusa común	0 1 0 0
INVmis Bota de cuero común	0 1 0 0
INVmis Bolso	0 0 0 0
INVmis Capa militar	0 3 0 0
INVmis Carcaj de 20# saetas medianas	0 2 0 0

PERs y DÑs		
INVarm Ballesta cientista	N3PERsim	DÑfis2d12+2+P

BENs	
BENapt Pensar rápido	

TRUs	
TRU Ataque menor	

ADPCs	
ADPC Base corporal total	20 13 22 16
ADPC Con la ballesta	124 13 100 25

REDs	
REDfis:	121
REDdiv:	63
REDmen:	111
REDmag:	63
REDmas:	71

Auntar

PNJ L1P2C2E9



Descripción: Auntar es un misterioso vetian que ha servido en el ejército y maneja temerariamente un exótico sable traído de tierras lejanas. **SC:** Un tipo de muy recatado porte y de un pasado muy misterioso, es evidente que esconde más de lo que muestra. **SB:** Cuando pelea es letal, una máquina de matar y posiblemente no tenga rival. **Versión:** 1.0 (*Anárkika*®™ 01072015) **Observaciones:** Ø.

Encuentro	
A discreción del DM	100%

Datos generales	
G:	G0 Mediano
INIs	SC INI209 / SB INI245
Edad:	38u
SEX:	Macho

PERs y DÑs		
INVarm Sable largo jokiano	N7PERsim	DÑfis4d100+40+P

ADPCs	
ADPC Base corporal total	198 102 309 148
ADPC Con sable largo jokiano	345 182 450 156

REDs	
REDfis:	345
REDdiv:	240
REDmen:	248
REDmag:	206
REDmas:	580

Otros rivales

PNJ L1P2C2E10

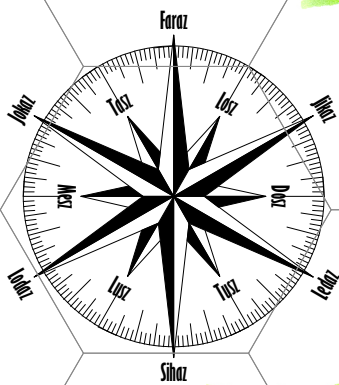
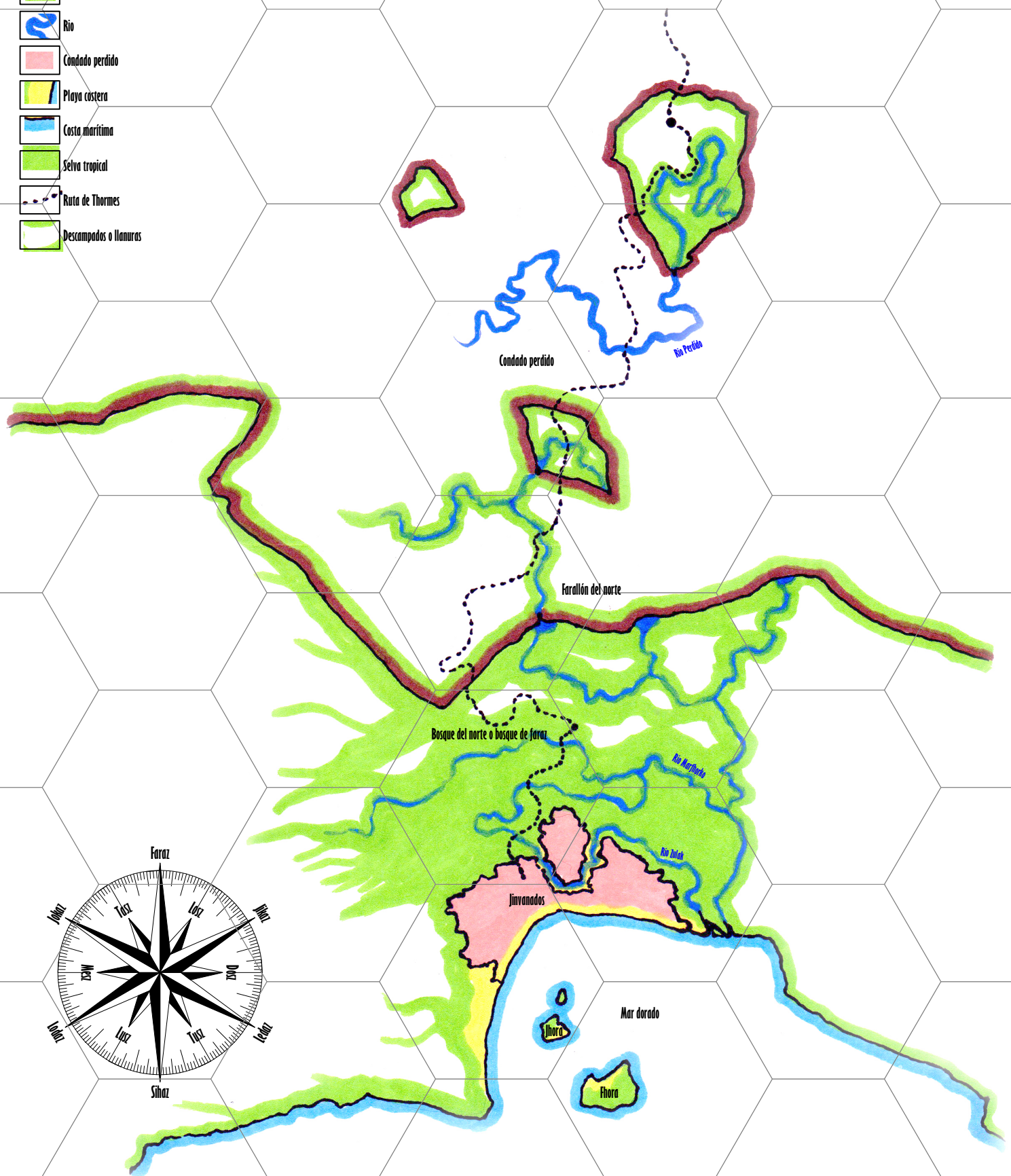


Los demás rivales se describen a continuación. **Versión:** 1.0 (*Anárkika*®™ 01072015) **Observaciones:** Ø.

Encuentro	
Louto común:	35%
Louto de manada:	22%
Louto líder:	20%
Bandido común:	30%
Bandido peligroso:	20%
Mibrinh tropa:	40%
Mibrinh salvaje:	35%
Mibrinh chamán:	20%
Mibrinh líder:	10%

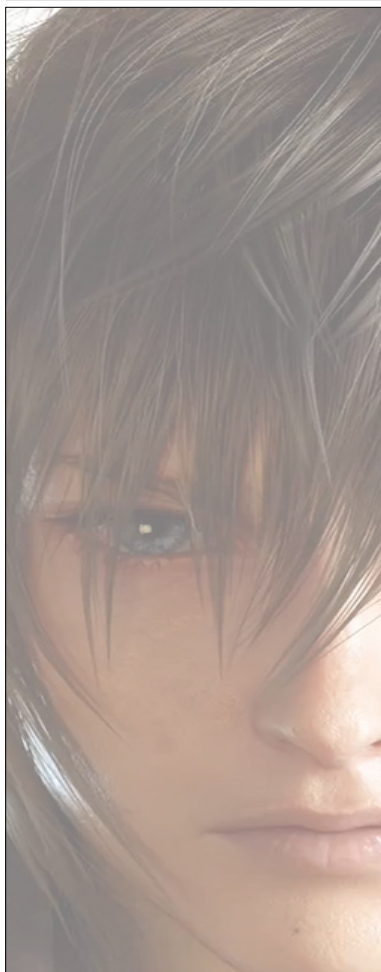
ADPCs	
Louto común:	80 45 20 0 INI50 DÑfis2d6+3 REDfis50 REDmag40
Louto de manada:	90 50 40 2 INI60 DÑfis3d6+3 REDfis60 REDmag45
Louto líder:	100 60 70 5 INI70 DÑfis3d8+6 REDfis70 REDmag50
Bandido común:	75 50 25 10 INI55 DÑfis1d12+2 REDfis50 REDmag50
Bandido peligroso:	85 53 35 12 INI65 DÑfis1d20+4 REDfis70 REDmag60
Mibrinh tropa:	90 60 50 4 INI60 DÑfis1d12+4 REDfis80 REDmag50
Mibrinh salvaje:	100 65 70 8 INI70 DÑfis2d12+8 REDfis100 REDmag70
Mibrinh chamán:	120 80 80 20 INI80 DÑfis3d20+12 REDfis120 REDmag90
Mibrinh líder:	140 100 10 30 INI90 DÑfis5d20+20 REDfis150 REDmag110

-  Farallón rocoso
-  Rio
-  Condado perdido
-  Playa costera
-  Costa marítima
-  Selva tropical
-  Ruta de Thormes
-  Descampados o llanuras



Jinvanados





Descripción: Thormes es un amvisi muy joven y de muy buen aspecto y forma física. SC: Thormes es un muchacho justo y equilibrado, cree en la amistad, pero persigue sus objetivos rokarianos. SB: Ante el peligro Thormes desenvaina temerariamente y ágilmente la espada que la anciana Siral le obsequió, rasgando y cortando a sus rivales.

FUE	105	ENE	91	INVarm Vieja espada de Siral	40+4 40+4 48 12	N2PERsim	DÑfis4d20+8+P
CON	99	MOR	86	INVmis Camisa de Garrazurda	0 2 0 0		
DES	83	MOV	69	INVmis Pantalón de Garrazurda	0 2 0 0		
INT	59	VAN	75	INVmis Trusa común	0 1 0 0		
SAB	68	LIV	61	INVmis Bota de Garrazurda	0 1 0 0		
CAR	79	ACE	50	INVmis Bolso	0 0 0 0		
				INVmis Vaina para espada media	0 0 0 0		

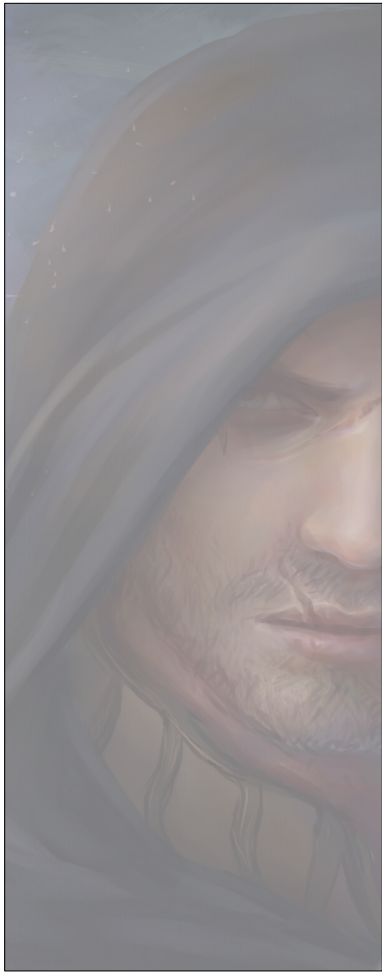
REDfis: 226	BENapt Adrenalina de guerra
REDdiv: 130	TRU Ataque menor
REDmen: 129	
REDmag: 125	
REDmas: 190	

ADPC Base corporal total	69 26 46 8
ADPC Con espada	113 74 94 20

AS Abrir	85	AS Conectar	58	AS Meditar	63
AS Acampar	51	AS Conversar	54	AS Memorizar	49
AS Acicalarse	53	AS Coquetear	56	AS Montar	58
AS Afanar	50	AS Curar	55	AS Patrullar	58
AS Agilidad	57	AS Dañar	66	AS Percibir	63
AS Agredir	85	AS Descifrar	54	AS Pilotar	58
AS Agudizar	48	AS Describir	54	AS Preparar	55
AS Alertar	76	AS Desdénar	54	AS Recargar	70
AS Alertismo	58	AS Desplazarse	66	AS Recoger	69
AS Alinearse	71	AS Disfrazarse	54	AS Reconocer	59
AS Alistarse	51	AS Elocuencia	57	AS Recordar	59
AS Analizar	48	AS Empujar	60	AS Recuperarse	64
AS Anudar	63	AS Engañar	56	AS Reflejos	61
AS Apresurar	48	AS Engullir	86	AS Relajarse	51
AS Aproximar	54	AS Escabullirse	71	AS Representar	63
AS Arrebatrar	85	AS Esconderse	72	AS Retozar	58
AS Arrojar	82	AS Escudriñar	61	AS Rezar	60
AS Aturdir	80	AS Esculcar	47	AS Soportar	78
AS Auxiliar	49	AS Esquivar	63	AS Sujetar	57
AS Balancearse	64	AS Estimar	53	AS Sujetarse	76
AS Bloquear	64	AS Explicar	54	AS Supervivencia	54
AS Brincar	71	AS Fingir	56	AS Teorizar	50
AS Buscar	47	AS Fortaleza	77	AS Tino	62
AS Calcular	48	AS Forzar	60	AS Tocar	74
AS Captar	55	AS Inmovilizar	57	AS Tregar	62
AS Centrar	48	AS Inspeccionar	54	AS Usar	71
AS Cocinar	55	AS Intimidar	58	AS Valuar	54
AS Comparar	45	AS Intuir	61	AS Vigilar	52
AS Complicar	46	AS Jalar	60	AS Voluntad	65
AS Concentrarse	63	AS Manipular	63	AS Zafarse	72

Thormes
DP195R5N1GUE
XP125

G: GO Mediano
INIs SC IN178 / SB IN150
Edad: 18u
SEX: Macho
MVMbas: 1HEX
MVMmed: 3HEX
MVMcom: 6HEX



Sesdek es un amvisi de contextura pequeña y algo encorvado, pero bastante ágil y silencioso. SC: No muy astuto y carismático, prefiere dejar la planeación y las conversaciones a otros, pero siempre esta presto para hacer algo de dinero o tesoros. SB: Siempre que no se pueda rehuir al combate, Sesdek desenvaina sus dagas y lanza cortes por doquier, trata de clavar y sajar indiscriminadamente, es muy hábil para esquivar ataques.

FUE	73	ENE	60
CON	82	MOR	56
DES	92	MOV	91
INT	62	VAN	44
SAB	47	LIV	30
CAR	45	ACE	71

INVarm Daga común	9+1 9+1 5 2	NPERsim	DÑfis2d6+1+P
INVmis Camisa común	0 2 0 0		
INVmis Pantalón común	0 2 0 0		
INVmis Trusa común	0 1 0 0		
INVmis Bota de cuero común	0 1 0 0		
INVmis Bolso	0 0 0 0		
INVmis Capa con capucha	0 2 0 0		

REDfis: 91
REDdiv: 52
REDmen: 61
REDmag: 53
REDmas: 115

BENapt Agilidad natural
TRU Ataque menor

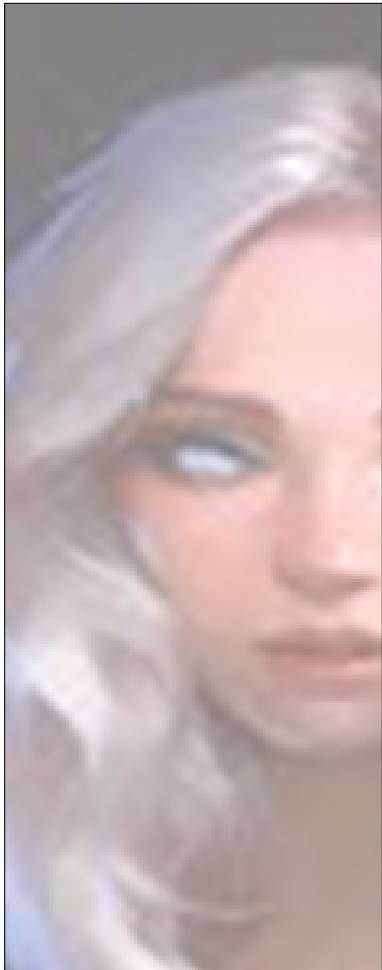
ADPC Base corporal total	40 44 19 -6
ADPC Con ambas dagas	102 80 42 1
ADPC Con una daga	90 68 37 0

AS Abrir	66	AS Conectar	46	AS Meditar	44
AS Acampar	33	AS Conversar	28	AS Memorizar	29
AS Acicalarse	27	AS Coquetear	27	AS Montar	46
AS Afanar	53	AS Curar	42	AS Patrullar	40
AS Agilidad	55	AS Dañar	50	AS Percibir	41
AS Agredir	66	AS Descifrar	33	AS Pilotar	46
AS Agudizar	44	AS Describir	33	AS Preparar	42
AS Alertar	47	AS Desdenar	33	AS Recargar	56
AS Alertismo	40	AS Desplazarse	62	AS Recoger	72
AS Alinearse	73	AS Disfrazarse	28	AS Reconocer	41
AS Alistarse	44	AS Elocuencia	32	AS Recordar	41
AS Analizar	44	AS Empujar	34	AS Recuperarse	45
AS Anudar	70	AS Engañar	27	AS Reflejos	63
AS Apresurar	44	AS Engullir	58	AS Relajarse	33
AS Aproximar	33	AS Escabullirse	60	AS Representar	67
AS Arrebatar	66	AS Esconderse	67	AS Retozar	40
AS Arrojar	65	AS Escudriñar	58	AS Rezar	30
AS Aturdir	63	AS Esculcar	41	AS Soportar	51
AS Auxiliar	37	AS Esquivar	61	AS Sujetar	31
AS Balancearse	64	AS Estimar	31	AS Sujetarse	58
AS Bloquear	56	AS Explicar	33	AS Supervivencia	33
AS Brincar	73	AS Fingir	27	AS Teorizar	40
AS Buscar	28	AS Fortaleza	52	AS Tino	32
AS Calcular	44	AS Forzar	34	AS Tocar	62
AS Captar	48	AS Inmovilizar	31	AS Tregar	49
AS Centrar	44	AS Inspeccionar	33	AS Usar	61
AS Cocinar	42	AS Intimidar	30	AS Valuar	33
AS Comparar	39	AS Intuir	37	AS Vigilar	35
AS Complicar	23	AS Jalar	34	AS Voluntad	37
AS Concentrarse	44	AS Manipular	70	AS Zafarse	57

Sesdek

DP187R5N1BRI
XP120

G: GO Mediano
INIs SC INI62 / SB INI90
Edad: 18u
SEX: Macho
MVMbas: 1HEX
MVMmed: 3HEX
MVMcom: 6HEX



Zuand es una atractiva amvisitha de talla grande y de porte altivo, de maneras muy educadas, de voz profunda y tenue. SC: Sabia y carismática prefiere hablar que entablar un pleito, su conocimiento de los dioses y su devoción la hacen una poderosa herramienta del ultramundo. SB: Combate siempre ayudando a los caídos, pero puede defenderse ferozmente con una vara que usa para viajar.

FUE 78	ENE 86	INVarm Medallón divino	12 30 10 1	NIPERSim	DÑfisd6+1+P
CON 76	MOR 86	INVarm Vara mediana	9+1 9+1 10 0		
DES 76	MOV 76	INVmis Blusa común	0 2 0 0		
INT 74	VAN 65	INVmis Pantalón común	0 2 0 0		
SAB 97	LIV 41	INVmis Trusa común	0 1 0 0		
CAR 90	ACE 25	INVmis Bota de cuero común	0 1 0 0		
		INVmis Bolso	0 0 0 0		
		INVmis Capa abrigada	0 2 0 0		

REDfis: 153	BENapt Curación divina
REDdiv: 176	TRU Ataque menor
REDmen: 123	
REDmag: 183	
REDmas: 124	

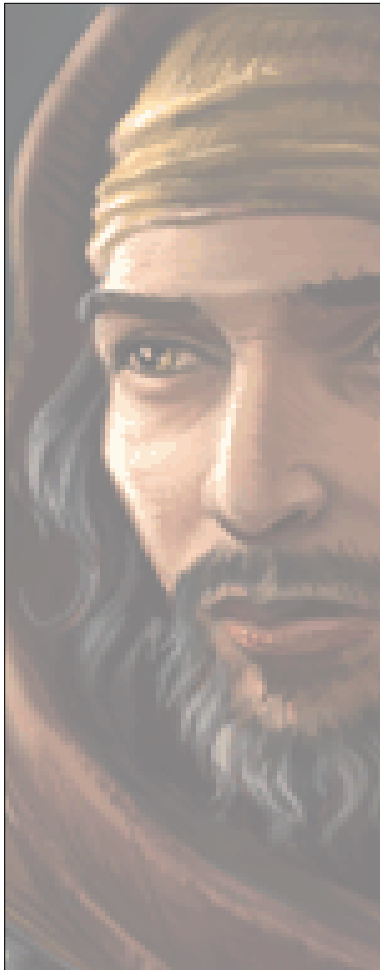
ADPC Base corporal total	38 27 33 29
ADPC Con vara	94 70 45 39

AS Abrir	62	AS Conectar	45	AS Meditar	45
AS Acampar	39	AS Conversar	56	AS Memorizar	46
AS Acicalarse	49	AS Coquetear	47	AS Montar	45
AS Afanar	36	AS Curar	52	AS Patrullar	40
AS Agilidad	46	AS Dañar	46	AS Percibir	59
AS Agredir	62	AS Descifrar	51	AS Pilotar	45
AS Agudizar	35	AS Describir	51	AS Preparar	52
AS Alertar	65	AS Desdénar	51	AS Recargar	69
AS Alertismo	40	AS Desplazarse	53	AS Recoger	58
AS Alinearse	61	AS Disfrazarse	56	AS Reconocer	56
AS Alistarse	38	AS Elucencia	49	AS Recordar	56
AS Analizar	35	AS Empujar	41	AS Recuperarse	46
AS Anudar	48	AS Engañar	47	AS Reflejos	50
AS Apresurar	35	AS Engullir	65	AS Relajarse	39
AS Aproximar	51	AS Escabullirse	67	AS Representar	47
AS Arrebatar	62	AS Esconderse	60	AS Retozar	40
AS Arrojar	58	AS Escudriñar	47	AS Rezar	53
AS Aturdir	59	AS Esculcar	40	AS Soportar	56
AS Auxiliar	42	AS Esquivar	53	AS Sujetar	41
AS Balancearse	53	AS Estimar	54	AS Sujetarse	54
AS Bloquear	52	AS Explicar	51	AS Supervivencia	51
AS Brincar	61	AS Fingir	47	AS Teorizar	41
AS Buscar	42	AS Fortaleza	52	AS Timo	65
AS Calcular	35	AS Forzar	41	AS Tocar	60
AS Captar	45	AS Inmovilizar	41	AS Tregar	46
AS Centrar	35	AS Inspeccionar	51	AS Usar	57
AS Cocinar	52	AS Intimidar	45	AS Valuar	51
AS Comparar	42	AS Intuir	58	AS Vigilar	34
AS Complicar	39	AS Jalar	41	AS Voluntad	64
AS Concentrarse	45	AS Manipular	48	AS Zafarse	68

Zuand

DP189R5N1SAC
XP130

G: GO Mediano
INIs SC IN175 / SB IN177
Edad: 23u
SEX: Hembra
MVMbas: 1HEX
MVMmed: 3HEX
MVMcom: 6HEX



Saij es un tipo muy recatado, algo flemático y misterioso con un porte débil pero elegante, sin embargo, de mucha sagacidad intelectual. SC: Astuto y estratégico, le es fácil conocer y entender a sus enemigos, además de razonar muy sabiamente con sus aliados. SB: Pelear no es su estilo, pero si llega a ese extremo, se defiende muy bien con la espada corta que nunca olvida.

FUE	51	ENE	61	INVarm Espada corta	12+1 12+1 5 0	NIPERsim	DÑfis2d12+2+P
CON	53	MOR	60	INVmis Camisa común	0 2 0 0		
DES	56	MOV	58	INVmis Pantalón común	0 2 0 0		
INT	104	VAN	90	INVmis Trusa común	0 1 0 0		
SAB	57	LIV	65	INVmis Bota de cuero común	0 1 0 0		
CAR	85	ACE	70	INVmis Bolso	0 0 0 0		
				INVmis Capa abrigada	0 2 0 0		

REDfis: 153	BENapt Enlace empático
REDdiv: 176	TRU Ataque menor
REDmen: 123	
REDmag: 183	
REDmas: 124	

ADPC Base corporal total	38 27 33 29
ADPC Con vara	94 70 45 39

AS Abrir	43	AS Conectar	48	AS Meditar	47
AS Acampar	51	AS Conversar	43	AS Memorizar	37
AS Acicalarse	44	AS Coquetear	53	AS Montar	48
AS Afanar	38	AS Curar	34	AS Patrullar	35
AS Agilidad	34	AS Dañar	32	AS Percibir	54
AS Agredir	43	AS Descifrar	48	AS Pilotar	48
AS Agudizar	52	AS Describir	48	AS Preparar	34
AS Alertar	59	AS Desdénar	48	AS Recargar	45
AS Alertismo	35	AS Desplazarse	39	AS Recoger	47
AS Alinearse	46	AS Disfrazarse	43	AS Reconocer	55
AS Alistarse	51	AS Elucencia	57	AS Recordar	55
AS Analizar	52	AS Empujar	28	AS Recuperarse	42
AS Anudar	50	AS Engañar	53	AS Reflejos	41
AS Apresurar	52	AS Engullir	46	AS Relajarse	51
AS Aproximar	48	AS Escabullirse	45	AS Representar	55
AS Arrebatrar	43	AS Esconderse	55	AS Retozar	35
AS Arrojar	44	AS Escudriñar	70	AS Rezar	44
AS Aturdir	45	AS Esculcar	29	AS Soportar	39
AS Auxiliar	28	AS Esquivar	45	AS Sujetar	28
AS Balancearse	40	AS Estimar	44	AS Sujetarse	37
AS Bloquear	52	AS Explicar	48	AS Supervivencia	48
AS Brincar	46	AS Fingir	53	AS Teorizar	51
AS Buscar	43	AS Fortaleza	38	AS Tino	51
AS Calcular	52	AS Forzar	28	AS Tocar	64
AS Captar	58	AS Inmovilizar	28	AS Trepar	33
AS Centrar	52	AS Inspeccionar	48	AS Usar	65
AS Cocinar	34	AS Intimidar	45	AS Valuar	48
AS Comparar	38	AS Intuir	57	AS Vigilar	29
AS Complicar	38	AS Jalar	28	AS Voluntad	41
AS Concentrarse	47	AS Manipular	50	AS Zafarse	46

Saij

DP190R5N1POL
XP135

G: GO Mediano
INIs SC IN1105 / SB IN171
Edad: 24u
SEX: Macho
MVMbas: 1HEX
MVMmed: 3HEX
MVMcom: 6HEX



Descripción: Kuira es una chica muy ágil y optimista, con mucha entereza personal e independencia de decisiones. SC: No suele ser muy educada ni parlanchina, pero sin embargo no permite quedar relegada de las misiones o esfuerzos. SB: Ama el combate y cualquier oportunidad que demuestre su excelente puntería.

FUE 67	ENE 53	INVarm Arco mediano 48+1 2 10 1	N4PERsim	Dñfis2d8+1+P
CON 79	MOR 39	INVmis Blusa común 0 2 0 0		
DES 92	MOV 80	INVmis Pantalón común 0 2 0 0		
INT 72	VAN 37	INVmis Trusa común 0 1 0 0		
SAB 60	LIV 34	INVmis Bota de cuero común 0 1 0 0		
CAR 56	ACE 92	INVmis Bolso 0 0 0 0		
		INVmis Capa con capucha 0 2 0 0		
		INVmis Carcaj para flechas medianas (30#) 0 1 0 1		
		INVmis Cuchillo de cazador 4 4 0 0		

REDfis: 77	BENapt Desaparición súbita
REDdiv: 54	TRU Ataque menor
REDmen: 62	
REDmag: 56	
REDmas: 105	

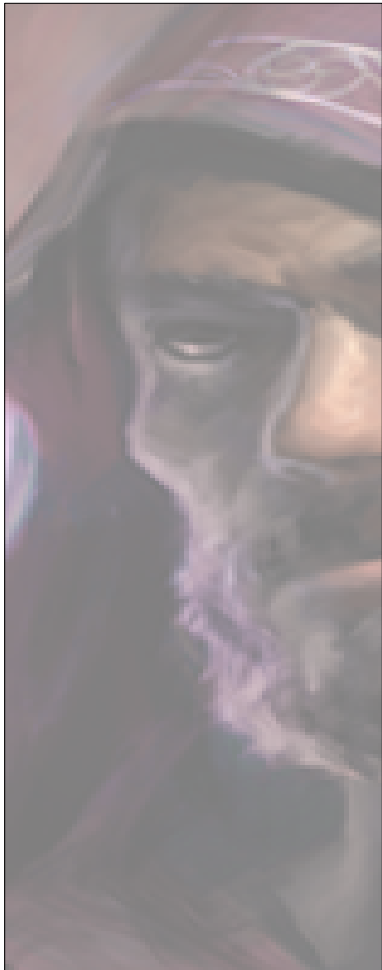
ADPC Base corporal total	36 38 7 -6
ADPC Con arco mediano	120 55 58 4
ADPC Con cuchillo de cazador	41 42 12 0

AS Abrir 64	AS Conectar 49	AS Meditar 45
AS Acampar 32	AS Conversar 35	AS Memorizar 28
AS Acicalarse 29	AS Coquetear 28	AS Montar 49
AS Afanar 55	AS Curar 46	AS Patrullar 34
AS Agilidad 53	AS Dañar 48	AS Percibir 48
AS Agredir 64	AS Descifrar 40	AS Pilotar 49
AS Agudizar 49	AS Describir 40	AS Preparar 46
AS Alertar 48	AS Desdénar 40	AS Recargar 61
AS Alertismo 34	AS Desplazarse 58	AS Recoger 70
AS Alinearse 69	AS Disfrazarse 35	AS Reconocer 49
AS Alistarse 49	AS Elucencia 38	AS Recordar 49
AS Analizar 49	AS Empujar 31	AS Recuperarse 37
AS Anudar 74	AS Engañar 28	AS Reflejos 61
AS Apresurar 49	AS Engullir 53	AS Relajarse 32
AS Aproximar 40	AS Escabullirse 63	AS Representar 72
AS Arrebatar 64	AS Esconderse 67	AS Retozar 34
AS Arrojar 64	AS Escudriñar 66	AS Rezar 29
AS Aturdir 61	AS Esculcar 40	AS Soportar 46
AS Auxiliar 40	AS Esquivar 59	AS Sujetar 25
AS Balancearse 61	AS Estimar 38	AS Sujetarse 56
AS Bloquear 52	AS Explicar 40	AS Supervivencia 40
AS Brincar 69	AS Fingir 28	AS Teorizar 46
AS Buscar 34	AS Fortaleza 47	AS Tino 40
AS Calcular 49	AS Forzar 31	AS Tocar 66
AS Captar 55	AS Inmovilizar 25	AS Tregar 44
AS Centrar 49	AS Inspeccionar 40	AS Usar 66
AS Cocinar 46	AS Intimidar 23	AS Valuar 40
AS Comparar 46	AS Intuir 43	AS Vigilar 31
AS Complicar 23	AS Jalar 31	AS Voluntad 34
AS Concentrarse 45	AS Manipular 74	AS Zafarse 59

Kuira

DP187R5N1BRI
XP120

G: GO Mediano
INIs SC IN173 / SB IN193
Edad: 16u
SEX: Hembra
MVMbas: 1HEX
MVMmed: 3HEX
MVMcom: 6HEX



Un robusto amvisi exmilitar y veterano, se conduce con obediencia al mismo tiempo que con prudencia. SC: No es amante del conflicto, pero sin duda no huye de él. SB: Suele ser muy persuasivo con su ataque mágico de chispas incendiarias, pero cuerpo a cuerpo se desenvuelve igual de bien con su bastón como garrote.

FUE	70	ENE	51	INVarm Bastón mágico	21+2 10 5+1 8	N3PERsim	DÑfis2d10+2+P
CON	64	MOR	51	INVmis Camisa común	0 2 0 0		
DES	62	MOV	43	INVmis Pantalón común	0 2 0 0		
INT	106	VAN	60	INVmis Trusa común	0 1 0 0		
SAB	99	LIV	89	INVmis Bota de cuero común	0 1 0 0		
CAR	61	ACE	83	INVmis Bolso	0 0 0 0		
				INVmis Capa militar	0 3 0 0		

REDfis: 149	BENapt Chispas mágicas
REDdiv: 56	TRU Ataque menor
REDmen: 131	
REDmag: 124	
REDmas: 57	

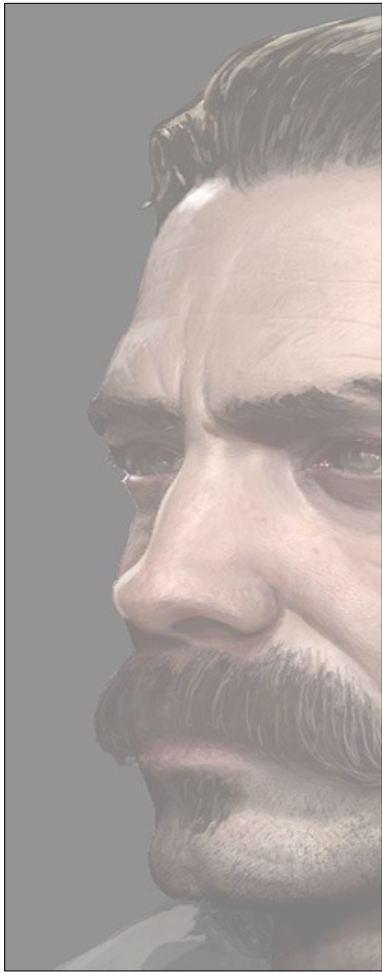
ADPC Base corporal total	34 9 40 36
ADPC Con el bastón	101 30 81 36
ADPC Con el bastón lanzando chispas mágicas	96 28 90 40

AS Abrir	53	AS Conectar	50	AS Meditar	51
AS Acampar	59	AS Conversar	48	AS Memorizar	56
AS Acicalarse	48	AS Coquetear	36	AS Montar	50
AS Afanar	44	AS Curar	48	AS Patrullar	46
AS Agilidad	33	AS Dañar	40	AS Percibir	68
AS Agredir	53	AS Descifrar	62	AS Pilotar	50
AS Agudizar	57	AS Describir	62	AS Preparar	48
AS Alertar	57	AS Desdénar	62	AS Recargar	64
AS Alertismo	46	AS Desplazarse	39	AS Recoger	46
AS Alinearse	42	AS Disfrazarse	48	AS Reconocer	70
AS Alistarse	55	AS Elocuencia	50	AS Recordar	70
AS Analizar	57	AS Empujar	31	AS Recuperarse	55
AS Anudar	58	AS Engañar	36	AS Reflejos	40
AS Apresurar	57	AS Engullir	46	AS Relajarse	59
AS Aproximar	62	AS Escabullirse	59	AS Representar	62
AS Arrebatrar	53	AS Esconderse	55	AS Retozar	46
AS Arrojar	55	AS Escudriñar	76	AS Rezar	34
AS Aturdir	53	AS Esculcar	31	AS Soportar	42
AS Auxiliar	38	AS Esquivar	42	AS Sujetar	29
AS Balancearse	38	AS Estimar	61	AS Sujetarse	46
AS Bloquear	54	AS Explicar	62	AS Supervivencia	62
AS Brincar	42	AS Fingir	36	AS Teorizar	58
AS Buscar	52	AS Fortaleza	49	AS Tino	54
AS Calcular	57	AS Forzar	31	AS Tocar	67
AS Captar	67	AS Inmovilizar	29	AS Tregar	34
AS Centrar	57	AS Inspeccionar	62	AS Usar	69
AS Cocinar	48	AS Intimidar	33	AS Valuar	62
AS Comparar	55	AS Intuir	68	AS Vigilar	37
AS Complicar	38	AS Jalar	31	AS Voluntad	50
AS Concentrarse	51	AS Manipular	58	AS Zafarse	60

Lurak

DP191R5N1HEC
XP140

G: GO Mediano
INIs SC IN107 / SB IN143
Edad: 35u
SEX: Macho
MVMbas: 1HEX
MVMmed: 3HEX
MVMcom: 6HEX



Un creativo amvisi exmilitar y veterano, de porte no tan llamativo, pero de clara brillantez. SC: No suele llamar la atención ni ser muy conversador, pero cuando se manifiesta es preciso y elocuente. SB: Es muy creativo para el combate, suele usar el intelecto y la astucia para rehuir a sus rivales, anularlos, esquivarlos, pero cuando nada funciona, saca su siempre eficaz ballesta personalizada y una o más saetas pueden terminar la escaramuza.

FUE	94	ENE	58	INVarm Ballesta cientista (AS Recargar)	80+8 0 64+6 2	NPERsim	DÑfis2d12+2+P
CON	84	MOR	50	INVmis Camisa común	0 2 0 0		
DES	79	MOV	47	INVmis Pantalón común	0 2 0 0		
INT	82	VAN	47	INVmis Trusa común	0 1 0 0		
SAB	68	LIV	45	INVmis Bota de cuero común	0 1 0 0		
CAR	68	ACE	44	INVmis Bolso	0 0 0 0		
				INVmis Capa militar	0 3 0 0		
				INVmis Carcaj de 20# saetas medianas	0 2 0 0		

REDfis: 121	BENapt Pensar rápido
REDdiv: 63	TRU Ataque menor
REDmen: 111	
REDmag: 63	
REDmas: 71	

ADPC Base corporal total	20 13 22 16
ADPC Con la ballesta	124 13 100 25

AS Abrir	69	AS Conectar	48	AS Meditar	50
AS Acampar	38	AS Conversar	41	AS Memorizar	34
AS Acicalarse	35	AS Coquetear	35	AS Montar	48
AS Afanar	37	AS Curar	44	AS Patrullar	39
AS Agilidad	41	AS Dañar	52	AS Percibir	53
AS Agredir	69	AS Descifrar	45	AS Pilotar	48
AS Agudizar	38	AS Describir	45	AS Preparar	44
AS Alertar	55	AS Desdeñar	45	AS Recargar	59
AS Alertismo	39	AS Desplazarse	47	AS Recoger	50
AS Alinearse	50	AS Disfrazarse	41	AS Reconocer	49
AS Alistarse	41	AS Elocuencia	45	AS Recordar	49
AS Analizar	38	AS Empujar	40	AS Recuperarse	43
AS Anudar	49	AS Engañar	35	AS Reflejos	42
AS Apresurar	38	AS Engullir	57	AS Relajarse	38
AS Aproximar	45	AS Escabullirse	57	AS Representar	50
AS Arrebatrar	69	AS Esconderse	57	AS Retozar	39
AS Arrojar	66	AS Escudriñar	50	AS Rezar	35
AS Aturdir	61	AS Esculcar	32	AS Soportar	52
AS Auxiliar	37	AS Esquivar	46	AS Sujetar	34
AS Balancearse	46	AS Estimar	44	AS Sujetarse	60
AS Bloquear	38	AS Explicar	45	AS Supervivencia	45
AS Brincar	50	AS Fingir	35	AS Teorizar	40
AS Buscar	38	AS Fortaleza	58	AS Timo	48
AS Calcular	38	AS Forzar	40	AS Tocar	64
AS Captar	45	AS Inmovilizar	34	AS Tregar	42
AS Centrar	38	AS Inspeccionar	45	AS Usar	61
AS Cocinar	44	AS Intimidar	29	AS Valuar	45
AS Comparar	34	AS Intuir	50	AS Vigilar	34
AS Complicar	28	AS Jalar	40	AS Voluntad	40
AS Concentrarse	50	AS Manipular	49	AS Zafarse	57

Tark

DP192R5N1CIE
XP145

G: GO Mediano
INIs SC INI83 / SB INI44
Edad: 34u
SEX: Macho
MVMbas: 1HEX
MVMmed: 3HEX
MVMcom: 6HEX



ANARKIKA Inc

Todos los Derechos Reservados
Propiedad de INFINITY industries



ANARKIKA Inc

Todos los Derechos Reservados
Propiedad de INFINITY industries

A

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.

Amvisi. (*Lheidonhan, pronunciación: “Ambisi”*) (Socionomía) (Sustantivo, plural “Amvisin”) **1.** Especie de mamífero antropoide similar a los humanos en morfología, una de las ocho especies civilizadas que pueblan Akinov.

B

Bárbol. (*Adición al castellano, pronunciación: “Bárbol”*) (Botanonomía) (Sustantivo) **1.** Recurso idiomático para determinar a árboles colosalmente más grandes que los árboles normales, son muy comunes en Akinov.

F

Faraz. (*Lheidonhan, pronunciación: “Faraz”*) (Geonomía) (Sustantivo) **1.** El sentido, dirección o viento cardinal, la dirección que podría considerarse “Norte” o hacia el norte geográfico o magnético.

Fhorko. (*Lheidonhan, pronunciación: “Forco”*) (Astronomía) (Sustantivo propio) **1.** La estrella que provee de luz diurna a Akinov, principal componente del sistema estelar binario de Akinov. **2.** Deidad principal o patrona de varias religiones en Jinvanados y otras culturas.

G

Grak. (*Lheidonhan, pronunciación: “Jrac”*) (Zoonomía) (Sustantivo, plural “Grakn”) **1.** Animal salvaje reptil similar a los lagartos o cocodrilos.

J

Jinvanados. (*Lheidonhan, pronunciación: “Jhinbanados”*) (Geonomía, gentilicio: “Jinvanadosareh”) (Sustantivo) **1.** Nombre del reino de Jinvanados en el continente de Runkaria, uno de los reinos más influyentes de la era imperial, bajo el gobierno de las dinastías de las reinas doradas. **2.** Nombre de la ciudad capitolio Jinvanados del reino de Jinvanados, famosa por su clima tropical de actividad costera y pesquera en todas sus formas, de tradiciones solhuknianas profundas y de gran importancia política, económica y cultural.

H

Hahm. (*Lheidonhan, pronunciación: “A~m”*) (Fisiconomía, abreviación “h”) (Sustantivo, plural “Hahmn”) **1.** Unidad irregular que nombra un día completo del planeta, la suma diurna y nocturna del día, equivale a doce vlimhn.

Hal. (*Lheidonhan, pronunciación: “Al”*) (Fisiconomía, abreviación “hal”) (Sustantivo, plural “Haln”) **1.** Unidad irregular que nombra un grupo de tres thoken o treinta y seis hahamn, un concepto que junta la idea de estación y mes, cada uno de los ocho haln representan cada una de las ocho temporadas o estaciones de clima distinguido de Akinov.

I

Iqkaraghenghem, Iqka. (*Lheidonhan, pronunciación: “Ishcarajjem”*) conocido coloquialmente como “Ishca”) (Zoonomía) (Sustantivo, plural “Iqkan”) **1.** Animal doméstico reptil, bestia de tiro y ganado cárnico, bípedo, fuerte y grande, posee una poderosa cola, lomo y patas fuertes y es herbívoro.

K

Kiriq. (*Lheidonhan, pronunciación: “Quirish”*) (Gastronomía) (Sustantivo, plural “Kiriqn”) **1.** Bebida alcohólica espirituosa de tono dulzón similar al vino, hecha de kirup un fruto algo ácido.

Kirop. (*Lheidonhan, pronunciación: “Quirop”*) (Botanonomía) (Sustantivo, plural “Kiropn”) **1.** Planta tipo arbusto pequeño de climas templados. **2.** Fruto algo ácido de planta del mismo nombre.

L

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

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

Louto. (*Lheidonhan, pronunciación: “Louto”*) (Zoonomía) (Sustantivo, plural “Louton”) **1.** Animal salvaje mamífero cánido similar a los lobos.

M

Markarote. (*Lheidonhan, pronunciación: “Marcarote”*) (Zoonomía) (Sustantivo, plural “Markaroten”) **1.** Sabandija molusco similar a las sanguijuelas.

Mokorto. (*Lheidonhan, pronunciación: “Mocorto”*) (Zoonomía) (Sustantivo, plural “Mokorton”) **1.** Animal mamífero equino de atributo de bestia de tiro, cuadrúpedo, similar a los jumentos.

Muermo. (*Adición al castellano, pronunciación: “Muermo”*) (Zoonomía) (Sustantivo) **1.** Recurso idiomático para determinar a los seres que no están vivos, pero tampoco muertos, una casta completa de seres que no llegan completamente a la muerte, pero carecen de las virtudes y atributos de la vida.

P

Phudule. (*Lheidonhan, pronunciación: “Pudule”*) (Agronomía) (Sustantivo propio, plural “Phudulen”) **1.** Cereal muy popular y versátil que sirve para producir, harina y bebidas espirituosas entre otros tantos productos.

Phudulenertare. (*Lheidonhan, pronunciación: “Pudulenertare”*) (Agronomía, relativo a phudule) (Sustantivo propio, plural “Phudulenertaren”) **1.** Sembradío especializado o compuesto únicamente de “Phudule”.

Q

Qestor. (*Adición al castellano, pronunciación: “Qestor”*) (Socionomía) (Sustantivo) **1.** Cargo burocrático de reyes y monarcas, que tenían como propósito cobrar impuestos o realizar transacciones en nombre de la corona.

S

Solhuk. (*Lheidonhan, pronunciación: “Soluc”*) (Socionomía) (Sustantivo, plural “Solhukn”) **1.** Especie de reptil antropoide similar a los humanos en morfología, una de las ocho especies civilizadas que pueblan Akinov.

T

Tha. (*Lheidonhan, pronunciación: “Ta”*) (Socionomía) (Sustantivo, plural “Than”) **1.** Denominativo para determinar hombre (No como especie) o persona, con características civilizadas o para hacer notar su preponderancia como persona sobre alguna no persona. **2.** Se suele usar como idea denominativa a toda forma de contenido de este universo, llamado Universo Tha (Anárkika®™).

Thoke. (*Lheidonhan, pronunciación: “T~oque”*) (Fisiconomía, abreviación “t”) (Sustantivo, plural “Thoken”) **1.** Unidad irregular que nombra a un grupo de doce hahamn, similar a la semana que coincide con el ciclo lunar de Likhun.

Tulo. (*Lheidonhan, pronunciación: “Tulo”*) (Botanonomía) (Sustantivo, plural “Tulon”) **1.** Planta tipo arbusto mediano de climas templados. **2.** Fruto dulce y carnoso de planta del mismo nombre. **3.** Flor roja y naranja de pétalos carnosos de planta del mismo nombre.

U

Urmak. (*Lheidonhan, pronunciación: “Urmac”*) (Fisiconomía, abreviación “u”) (Sustantivo, plural “Urmakn”) **1.** Unidad irregular que nombra ciclo completo del planeta alrededor de su sistema estelar, equivale a doscientos ochenta y nueve hahamn, veinticuatro thoken u ocho haln, suele tener una forma irregular cada seis urmakn con un hahm extra.

V

Vanimo. (*Lheidonhan, pronunciación: “Banimo”*) (Zoonomía) (Sustantivo, plural “Vanimon”) **1.** Animal mamífero equino de atributo de bestia de monta y de tiro, cuadrúpedo, similar a los caballos.

Vetian. (*Lheidonhan, pronunciación: “Betian”*) (Socionomía) (Sustantivo, plural “Vetiann”) **1.** Especie de mamífero felino antropoide similar a los humanos en morfología, cuerpo cubierto de pelaje con cola prensil, una de las ocho especies civilizadas que pueblan Akinov.

Vlimh. (*Lheidonhan, pronunciación: “Vlim~m”*) (Fisiconomía, abreviación “v”) (Sustantivo propio, plural “Vlimhn”) **1.** Unidad irregular que nombra a una doceava fracción del día completo, seis de ellos son diurnos propiamente y seis son nocturnos, de ahí que doce vlimhn forman un día íntegro o una jornada completa.

Z

Zemoni. (*Lheidonhan, pronunciación: “Zemoni”*) (Socionomía) (Sustantivo, plural “Zemonin”) **1.** Especie de anfibio antropoide similar a los humanos en morfología, cuerpo molusco en mecanismos y de hábitos anfibios, ovíparo y hermafrodita, una de las ocho especies civilizadas que pueblan Akinov.