

CAPÍTULO 2

“LA MECÁNICA”



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

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 él 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 descuido 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 aturrido 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 PE's 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 PE's 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 sirviente 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 sorprendido 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 solhukhan, 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 placentas 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

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.

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

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.

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.

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 ACCfis, 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 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 subiéndole 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 describirlas, 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 DÑ de un arma o el efecto de un TRU, por ejemplo, si se usa un cuchillo que causa DÑfis1d4+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