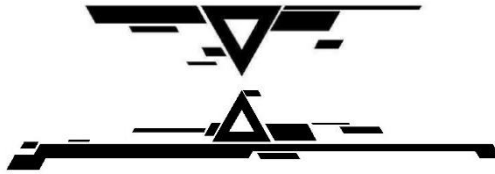




CAPÍTULO 1

“LA PARTIDA”



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



Generalidades

LIPIC1E1



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

“Obtén la espada antes de buscarle vaina”

Aforismo – Jerga kikera

manual con mucha atención y a cabalidad. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Modalidades de juego

Modo prueba	Recomendado para jugadores novicios
Modo libre	Recomendado para entretenimiento casero
Modo competencia	Modalidad usada en eventos oficiales

Antes de empezar

LIPIC1E2



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

“Algo muy brillante debe ser interesante”

Aforismo – Jerga kikera

En una galaxia remota llamada Akinovnhhv, de tamaño regular y forma de triple espiral, perdida en las inmensidades del universo como una partícula de polvo insignificante, se encuentra dentro de ella, un pequeño sistema estelar binario llamado Fhorkonhev.

Este sistema está formado por dos estrellas, Fhorkonhev y Jhorkonhev, una mediana blanca y una pequeña amarilla, que se acompañan mutuamente en su viaje interminable por la galaxia. Mientras pasean por el universo repleto de oscuridad y vacío, entregan su luz a un grupo de planetas a los que pueden llamar hijos. Uno de ellos, Akinovnhhv o Akinov que significa “Hogar”, es el lugar de origen de las primeras historias. Es uno de los hijos medianos, ubicado en el medio del sistema, y es conocido por todos como el mundo, el hogar o simplemente el todo.

En este pequeño planeta, bajo la luz de sus dos satélites naturales o lunas, Likhumnhv y Dhakumnhv, y el calor de sus dos estrellas o soles, que desde Akinov se ven como una sola estrella poderosa y cambiante, se desarrollan un sinnúmero de aventuras.

El sistema binario es tan compacto y la diferencia de tamaño entre ambas estrellas es tan grande que, desde el planeta, se percibe como una sola estrella. A lo largo de muchas eras, este mundo ha evolucionado para convertirse en un lugar muy especial. Es tan especial que podría ser comprensible el por qué este universo (El universo de los Than®™) inicia las historias, las infinitas historias que contiene, la sapiencia para entender Anárkika®™, en este pequeño planeta llamado Akinovnhhv.

Anárkika®™, es un sistema universal para jugar cualquier aventura de rol. Este manual tiene por objetivo enseñar la mecánica general de su funcionamiento a los novicios del rol en sí y del propio sistema Anárkika®™ de una forma muy simple y rápida sin entrar en las profundidades de las leyes universales y las reglas estándares. Si bien el sistema de Anárkika®™ es mucho más complejo que lo se muestra en este manual, la modalidad “Prueba” o “Modo prueba” simplifica lo esencial para mostrar a los aspirantes a jugadores y narradores, como funciona y que tipo de administración requiere. Es muy importante entender que este manual no tiene utilidad para usarse en una partida convencional de juego (En modo libre o modo competencia) puesto que solo muestra cómo funciona el juego y no posee la estructura de una partida y no usa acrónimos estándares para definirla o especificarla como partida propiamente dicha, sin embargo, puede servir como una guía muy básica para componer una partida corta y personalizada en modo prueba, sin problema, para iniciar en el entretenimiento del rol. Se recomienda que aquellos jugadores y narradores que desean incursionar en Anárkika®™, lean este

En “Akinov o Akinovnhhv”, un planeta asolado por “Fhorko o Fhorkonhev” “Señor de la luz y el calor” su estrella, una pequeña estrella a distancia mediana del núcleo en la galaxia, y su oscuro compañero “Jhorko o Jhorkonhev” “Señor de la justicia” una diminuta estrella que gira alrededor de la primera y que generalmente es invisible a primera vista.

Este planeta tiene dos satélites naturales que giran en torno a él, el primero “Dhakum o Dhakumnhv”, “Señor de la sombra” que gira en torno a él en doce jornadas (Origen de la semana akinoviana) y el segundo y más grande “Likhum o Likhumnhv” “Señora de la noche” que gira en torno a él en treinta y seis días (Origen de las temporadas o estaciones del año o “Urmak” y del periodo de envejecimiento de las personas o volución).

Akinov es un planeta mediano de climas heterogéneos (Ocho temporadas o estaciones claramente definidas), lleno de sustancias variadas, rebosante de vida y de confrontación, de una densidad baja y una gravedad correspondiente, lo que produce singulares formaciones de panoramas geográfico y fauna, pero tal vez lo más sorprendente de este solitario planeta flanqueado por sus señores, es la extraña presencia de los personajes especiales y trascendentales (Algo que se puede resumir con la palabra “Rokar”) que sorprenden a sus deidades mientras caminan entre las personas normales (Algo que se puede resumir con la palabra “Arkar”) de este mundo creando infinitas historias fantásticas y emocionantes.

Este planeta está dominado en sus primeras edades por el caos (Un conflicto de conceptos, pero aplicable al fin) y luego por la fauna (Entiéndase como fauna y flora) en la historia antes de la historia (Prehistoria), para posteriormente, estar dominado por dos especies diametralmente opuestas pero equilibradas en potencialidad, los “Amvisin o Amvisithan” y los “Solhukn o Solhukthan”, después de disputas y muchas confrontaciones estas dos especies lograron coexistir y en los inicios de la era divina aparecieron seis nuevas especies engendradas por fuerzas incomprensibles, los “Vetian o Vétianthan”, los “Fhovosn o Fhóvosthan”, los “Daknesn o Dáknesthan”, los “Dhimenn o Dhímenthan”, los “Zemonin o Zemónithan” y los “Whajtsn o Whajsthan”, poco a poco estas ocho especies muy distintas empezaron a coexistir en un planeta que parecía infinito en sus inicios pero que cada día se hacía más pequeño y valioso.

Mucho después aparecieron los “Vivisin o Vivísithan” que simplemente eran una bifurcación evolutiva de los amvisin. El sufijo “Tha” ó “Than” en amsohhnhan (El idioma común) y en otros idiomas familiares, significa “Persona” o “Ser civilizado” es por eso que es muy común escuchar que la gente en Akinov aumente este sufijo para referirse a las especies civilizadas, por ejemplo: “Amvisithan” que literalmente significa “La gente amvisi” o simplemente tha o than entendiendo eso como gente o personas.

No se debe olvidar que Anárkika®™ es solo un sistema para jugar cualquier forma de juego de rol, las leyes universales descritas en este manual son solo consistentes cuando se usa este sistema para jugar aventuras o partidas con facilidad, prontitud y consistencia, en ningún caso tratan de explicar nada real; por ello las aventuras vividas en el juego son imaginarias y deben ser tomadas como tales, los personajes creados por los jugadores solo existen en la imaginación de los mismos 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 uso y desarrollo normal y convencional de este producto en gente certificadamente hábil psicológicamente y físicamente sana, no produce ningún tipo de perjuicio, es por otro sentido un incentivo intelectual para el normal desarrollo y crecimiento de la creatividad, el pensamiento lateral, la competitividad laboral, el trabajo en equipo, la noción de responsabilidad de las decisiones personales, la agilidad mental, la robustez emocional, el crecimiento lingüístico, el incentivo a la lectura y el rendimiento académico, en forma de entretenimiento sano, sencillo y barato. Los conceptos, eventos, acciones, personajes, objetos y circunstancias descritos en este libro son imaginarios, componen la “Sapiencia de Anárkika®™” y son propiedad de INFINITY industries®™. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015) **Observaciones:** Ø.

Uso de este libro

LIPIC1E3



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

“La parte punzante va dentro del enemigo”

Aforismo – Jerga kíkera

Akinov, un mundo de infinitas aventuras y rokarn, ha vivido una gran historia a lo largo de su existencia. La primera parte de su historia, la prehistoria, está llena de grandes cataclismos y muy pocos rokarn. La segunda parte, la historia propiamente dicha, está repleta de aventuras y rokarn, y comienza con la aparición de los than.

En este universo de infinitos lugares, es necesario decidir dónde empezar el relato de la historia de Akinov. Es una tarea difícil, sin razón aparente más que una arbitraria decisión, se empezará por la tercera era de la historia de los than, la era mediana o la era medieval, también conocida como la era media.

De todos los lugares, el continente del noble Runkar es el más adecuado para comenzar este relato. El continente runkariano, o el continente rojo, como lo conocen todos, por su característica y omnipresente flor de tulo de pétalos rojos carmesí.

Este es un lugar de gran herencia y magnificencia. Algunos lo llaman el primer rokar, y de ahí se deriva la deformación de la palabra Runkar históricamente hablando, que se utiliza para denominar a alguien muy especial después de su desaparición.

El mundo, el universo, todo lo conocido o la creación, se reduce a esto: el viejo continente de Runkar y su legado. Es aquí donde comienza nuestra historia, en un lugar de gran importancia y significado en el mundo de Akinov, en la sapiencia de los than (Than®™) y en el sistema de juego.

Para un mejor uso de este libro se explican algunas premisas de cómo se debe usar. Inicialmente no se debe leer este libro tipo “Manual” de principio a fin, es lectura tabulada y de continuidad no rigurosa, diseñada para entendimiento específico, por lo que este manual es de consulta y no requiere ser conocido de principio a fin por los jugadores. Si, por el contrario, planeas narrar, o asistir a la narración, es aconsejable que se le dé un profundo análisis y se lean los códigos que se consideren más importantes o al menos los más llamativos, eventualmente se conocerán todos los códigos (De una u otra manera) contenidos en este manual. Este manual está organizado en partes (Dentro de ellas se agrupan capítulos a fines entre sí), capítulos (Dentro de ellos se agrupan códigos o episodios a fines entre sí) y códigos o episodios. Cada código o episodio concentra información de un solo tópico específico descrito lo más distintivamente posible en su título como el código “LIPIC1E3 Uso de este libro” que explica lo que sugiere el título: “Cómo se debe usar este libro”, el título suele tener debajo un acrónimo o varios para aclarar información extra del título para poder eliminar confusiones (Si posee acrónimo específico para cada caso), luego debajo del título (Y el acrónimo si hubiese) se tiene un código numérico (O el código del código o código para resumir) como “(LIPIC1E3)” que describe el número de libro de la saga (L1 es el primer libro de la saga primordial correspondiente a las “Modo prueba” por ejemplo), la parte (P1), el capítulo (C1) y el código (E3) en sí. Con este código se podrá encontrar cualquier código o episodio específico con más facilidad o interactuar con los compañeros JUs con más soltura y precisión. El Juego requiere el uso, manejo y conocimiento de acrónimos (Como los usados en este código) los cuáles se detallan muy específicamente más adelante, en otros manuales o herramientas, consúlteselos a la medida de la aparición de ellos. En los códigos pueden aparecer otras formas de información complementaria para asistir a la comprensión del tópico central, este tipo de complemento puede ser de lo más variado, a continuación, se describen algunos de ellos: Imágenes, fórmulas, tablas, citas, esquemas, mapas, matrices, diagramas, Etc. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015) **Observaciones:** Ø.

Contenido en un código o episodio

Imagen:	Imagen inspirada en el código
Cita o similares:	Cita o forma similar de aforismo inspirado en el código
Tabla:	Información tabulada
Ecuación:	Explicación matemática o lógica
Mapa:	Mapa o plano o formas similares
Esquema:	Esquema o formas similares
Información especial:	Otra forma de contenido adjunto
Autor y evento:	Autor y evento del contenido
Fragmento narrativo:	Fragmento narrativo que contextualiza el código
Descripción:	Descripción del código

Referencia en un código o episodio

Subtítulo:	Subdivisión del código
Sub-denominaciones:	Variables interiores del contenido
Nota al pie ¹² :	Información de rol coloquial
Nota al pie ¹² :	Descripción detallada de un concepto nuevo o renovado
(Pronunciación):	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
(Tecnicismo):	Información técnica complementaria
(Rolerismo):	Información específica de la jugada
(Anécdota):	Anécdota complementaria al tema

Los juegos LIPIC1E4



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

“No doc, no drugs”

Cita – Ryan: 12001 Final Fantasy: The Spirits Within

Juegos de rol LIPIC1E5



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

“Los dados fingen al universo”

Aforismo – Jerga kikera

Este mundo, estas tierras, la gran tierra roja o las tierras de Runkar, como se la conoce coloquialmente, es un lugar de gran riqueza cultural y geográfica. Rodeada por tierras lejanas como las tierras del sur, las tierras de Jok o las tierras amarillas por sus desiertos terracotas, y otros territorios lejanos, las tierras rojas ofrecen una diversidad de paisajes y experiencias.

En las costas del sur, se encuentra el páramo tropical del reino de Jinvanados, también conocido como el reino dorado. Este reino es gobernado por la reina dorada, o la madre dorada, y es sede de la afamada orden dorada, o la orden de los paladines dorados.

La ciudad de Jinvanados es inmensa y cosmopolita, con una gran actividad portuaria, pesquera y comercial. Barcos de todos orígenes llegan a la ciudad, enriqueciendo su cultura y confirmando la joya dorada de las convulsionantes tierras rojas. Jinvanados es una ciudad que reluce en sus detalles exquisitos, elaborados y dorados. El mármol, el pan de oro, los productos duros del mar, la madera, el vidrio, los metales vulgares y la roca se combinan para crear un estilo de ciudad muy exquisito y reluciente, lleno de luces y reflejos. La cultura de Jinvanados es un delicioso resultado de muchas influencias, mayormente amvisin y la persistente presencia ancestral solhuk de los adoradores del gran dios sol llamado Fhorko.

Esta rica herencia cultural se refleja en la arquitectura, el arte, la música y la gastronomía de la ciudad, haciendo de Jinvanados un lugar verdaderamente único y fascinante.

El entretenimiento está clasificado de muchas formas y tomando en cuenta muchas variables para ello, es así que los juegos de rol en general se consideran un tipo de juego de mesa como cualquier otro que seguramente ya se ha conocido. Dentro de esta categoría de los juegos de mesa, sin embargo, los juegos de rol abarcan un tremendo y complejo espectro de variedades, estilos e intensidades, dentro de esa categoría, Anárkika®™ es uno de estos juegos de rol, que permite jugar cualquier aventura que se pueda imaginar, a este tipo de juegos de rol carentes de temas específicos de juego se les llama sistemas de juegos de rol. Vale decir que permiten jugar cualquier aventura, Anárkika®™ va un poco más allá puesto que permite personalizar todos los aspectos sin distinción, usando un nuevo concepto en el rol, una estructura indeformable de leyes universales para poder funcionar en cualquier partida o competir de forma legítima en igualdad de términos, imaginable, liberando el veredicto del narrador y la insistencia del jugador. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015v1).

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

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

Un juego de rol no es muy fácil de describir, pero sin embargo es muy fácil de jugar, puesto que siempre se ha hecho alguna vez de alguna forma, desde que hay memoria. Los niños usan el mecanismo fundamental de un juego de rol de forma muy instintiva y natural. Un juego de rol es simplemente una aventura fantástica en la que uno imagina ser un personaje algo diferente a uno mismo, solitario o combinado con aliados de juego. La aventura solo requiere algo más de imaginación y podrá percibirse entre todos como un emocionante episodio que cause risas, pasión, sorpresas y muchas más emociones en los participantes. Siguiendo esa estructura, los juegos de rol purifican el método infantil de un juego de roles y le asignan algunos parámetros y limitaciones como por ejemplo limitarlos a una mesa y no tener que actuar somáticamente la aventura, limitar algunos eventos a descripciones verbales o a resultados aleatorios para definir el curso de la aventura que al fin de cuentas sigue siendo guiada por los integrantes del juego imaginando los eventos que le dan forma, quienes narran, describen y sortean el progreso de ella. En la mayoría de los juegos convencionales hay un principio y un fin, un ganador y un perdedor, pero en un juego de rol estas variables pueden no existir, puede no tener fin, puede no tener un ganador, puede ser cooperativo o competitivo, dependerá del curso que los jugadores quieran tomar, como se verá más adelante. Es una amena conversación entre jugadores que toman apuntes, charlan y viven emocionantes aventuras. Este manual es un ejemplo de cómo se confecciona una partida en el sistema universal de rol Anárkika®™. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Reunir a los amigos

LIPIC1E6



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Meta.ai - Copyright reserved)
 “Remember... all I'm offering is the truth nothing more”
 Cita – Morpheus: 11999 The matrix

Los jugadores

LIPIC1E7



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Meta.ai - Copyright reserved)
 “Una verdadera historia requiere rokarn”
 Aforismo – Jerga kikera

En los coliseos de gladiadores, el rugido de la multitud llena el aire mientras los mejores guerreros del mundo se reúnen para demostrar su valía en el campo de batalla. Soldados veteranos, endurecidos por años de combate, se enfrentan a mercenas experimentadas, grupos de mercenarios que han luchado en innumerables batallas y han sobrevivido para contarlo.

Entre estas mercenas se encuentran los “Jabatn de oro”, un grupo de guerreros legendarios que han luchado en las batallas más sangrientas del imperio. Su líder, el temible guerrero Kael, es conocido por su habilidad con la espada y su falta de misericordia en el campo de batalla. Cazadores furtivos y asesinos silenciosos también se unen a la lucha, utilizando sus habilidades letales para intentar derrotar a sus oponentes.

Cada uno de ellos tiene un objetivo claro: Hacerse con premios, tesoros, fama, gloria o, simplemente, libertad. La emoción es palpable mientras los gladiadores se preparan para la batalla. El sonido de las espadas siendo afiladas, el crujir de la armadura y el rugido de los animales salvajes que serán lanzados al campo de batalla, todo contribuye a crear un ambiente eléctrico.

Los espectadores, ansiosos por ver la sangre y la acción, se apretujan en los asientos del coliseo, listos para presenciar el espectáculo más emocionante de su vida. Los jueces, vestidos con togas y coronas de laurel, se sientan en sus tronos, listos para declarar al vencedor. La batalla está a punto de comenzar. Los gladiadores se enfrentan en el centro del coliseo, sus ojos brillando con determinación y ambición. Solo uno de ellos saldrá victorioso. ¿Quién será el luchador más poderoso de todos los tiempos? La multitud contiene el aliento mientras la batalla comienza.

Para empezar este emocionante viaje en los juegos de rol usando el sistema de Anárkika®™, se debe reunir algunos amigos, por lo general se recomienda un grupo no mayor a seis personas, lógicamente podrán ser más personas y solo será cuestión de organización para aumentar el número de participantes a lo que se decida, el mínimo requerido es recomendable mantenerlo en tres personas ya que dos de los tres jugadores integrantes serán propiamente personajes jugadores y el tercero deberá fungir como narrador o árbitro, estos cargos pueden ser transitorios y todos son divertidos, pero se detallarán individualmente cada uno de ellos con más profundidad más adelante, el grupo de jugadores se debe reunir y posiblemente se deba reunir con regularidad en caso de que la aventura requiera más de una sesión para jugarse. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

En los torneos de gladiadores, la emoción y la adrenalina llenan el aire mientras los luchadores más habilidosos y feroces del mundo se enfrentan en un combate sin cuartel. Estos guerreros, provenientes de todos los rincones del mundo, perciben el olor de la sangre y se preparan para darlo todo en la arena. Son grandes y fuertes, o pequeños y ágiles, cada uno con su propio estilo y técnica de lucha. Algunos están armados con equipo exótico, como espadas curvas y escudos ornamentados, mientras que otros llevan fabulosas piezas de guerra, como armaduras brillantes y lanzas pesadas.

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

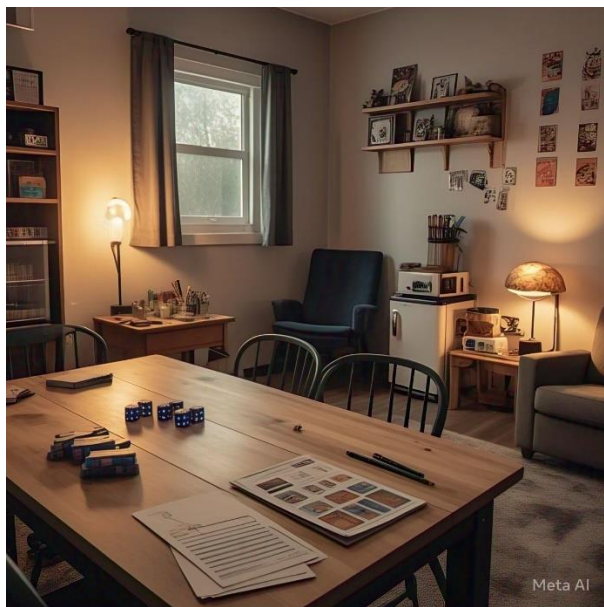
Pero hay algo más. Algunos de estos gladiadores no son humanos. Son criaturas de leyenda, con habilidades sobrenaturales y fuerzas sobrehumanas. Son los más temidos y respetados de todos, y su presencia en la arena es un espectáculo en sí mismo. La multitud se apretuja en los asientos, ansiosa por ver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

Todos los que asisten al juego son llamados jugadores (Aunque suene obvio, es necesario entender que todos son definitivamente jugadores con cargos especiales posibles), por lo general un jugador puede ser un personaje jugador (Los más serán estos personajes jugadores y se concentrarán en llevar la administración leve o profunda de un solo personaje), puede ser también el desh maestro (Nombre que recibe el narrador o árbitro, también reducido al acrónimo DM, que suele ser uno solo pero no es una condicionante ya que en ciertas partidas pueden ser más de un DM, la palabra desh significa “El todo” o “Todo lo que está alrededor”), puede también ser desh asistente (Ayuda al narrador asistiendo con detalles cruciales del juego), puede también ser un desh escriba (Alguien que ayuda a apuntar detalles de la partida), o también un personaje asistente (Un jugador invitado para asistir con alguno o algunos personajes cruciales y por último puede ser alguien que solo desea observar a ver si le interesa unirse luego al grupo convencional del juego). Si bien son varios cargos, no todos ellos son relevantes o necesarios, los verdaderamente importantes son los personajes jugadores y el desh maestro, los demás pueden no existir, de hecho, es posible que algunas partidas tengan combinaciones muy peculiares de todos estos cargos. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Jugadores	
Personaje jugador	Jugador que administrará exclusivamente su propio personaje.
Desh maestro	Narrador que arbitrará el buen curso del juego.
Desh asistente	Asistente del narrador y de los demás jugadores.
Desh escriba	Lleva nota de la partida.
Personaje asistente	Lleva ocasionalmente alguno o algunos personajes especiales.
Invitado	Observador del juego

Los insumos

LIPIC1E8



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

“Una antorcha y algunas raciones secas”

Cita – Runkar antes de salir a la gran batalla de Morfos

imaginación. Lógicamente existen muchas adiciones muy útiles que se pueden implementar a la mesa de juego, desde el mobiliario, los accesorios o la comida, pero para ello ya no existe una lista formal, sin embargo, se enlistan algunas buenas ideas a continuación. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Insumos	
Lugar de juego	Con mediana comodidad y tolerancia al bullicio y alimentos.
Dados	Un par de dados de diez caras.
Manuales	Al menos este manual.
Fichas	Hojas de papel u hojas personalizadas o las hojas oficiales.
Lápiz y complementos	Lápices, tajadores o sacapuntas y gomas para borrar o borradores.
Alimentos	Algo para morder y beber.
Entusiasmo	Mucho pero mucho entusiasmo e imaginación.

Insumos especiales	
Hoja específica	Hojas diseñadas para administraciones específicas.
Dado específico	Dados de cantidades variables de caras.
Computadora personal	Cualquier forma de dispositivo electrónico computarizado.
Tablero	Tableros o tableros digitales.
Miniatura	Miniaturas de cualquier estilo.
Ficha específica	Fichas que asistan a las miniaturas.
Otros accesorios	Cualquier otro recurso para entender mejor el escenario.
Ambientación musical	Algo de música adecuada siempre ayuda.
Ambientación luminosa	Las luces adecuadas cuando se narra o cuando se combate.
Tentempiés elaborados	Servicios especiales de comida y bebida.
Experto en Anárkika®™	Alguien que ya sepa el juego profundamente siempre ayuda.

Designar al narrador

LIPIC1E9



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

“Alguien narra y alguien escucha, alguien actúa y alguien arbitra”

Aforismo – Jerga kikerá

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

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

Este es un juego esencialmente sencillo de equipar, sin embargo, mientras más insumos se acomoden en la sesión de juego, más fácil o pintoresco puede resultar, pero es muy importante entender que el juego en sí no exige nada más que lo siguiente: Un lugar donde llevar las sesiones, que tolere el posible bullicio y sea relativamente cómodo para las sesiones largas o las sesiones con algunos alimentos. Un juego de dados (Puede ser uno solo para todos los jugadores, el set más elemental es un dado de diez caras, incluso hay formas de usar un simple dado convencional de seis caras, pero eso se requiere más práctica en el juego, ese método se describe más adelante). Se debe tener en algún formato este manual (Este manual permite componer por sí solo, partidas en el modo prueba sin problema). Hojas de papel, las hojas o formularios de personajes. Lápices, sacapuntas o tajadores y borradores o gomas para borrar (Se recomienda no usar tinta). Una calculadora en la mesa puede ayudar, pero también es una posibilidad usar algún dispositivo electrónico como tabletas, computadoras portátiles o celulares inteligentes para evitar papel y lápiz. Comida para picar y algunas bebidas para la larga sesión (Algunas sesiones se tornan muy largas, pero la diversión hace imperceptible esto). Por último, se requiere entusiasmo, e

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

De entre todos los jugadores debe designarse a un narrador (Posiblemente él ya este designado y haya sido él que haya juntado a todos los demás), el desh maestro, director de juego o narrador debe haber leído al menos este manual completamente y conocer de primera mano todas las variables, además debe ser capaz de improvisar con facilidad los giros impredecibles de los personajes jugadores, pero más que todo debe tener el entusiasmo y la voluntad, suficientes para narrar la aventura pues ella requiere algo de creatividad. El narrador por lo general tiene más tareas que el resto de los jugadores así que es una decisión muy importante, sin embargo, los demás jugadores deben estar dispuestos a tenderle una mano siempre, con objetividad y cordialidad en las tareas necesarias antes, durante y después de la sesión de juego. A partir de este momento el desh maestro se distingue de los demás jugadores en casi todos los aspectos del juego. El desh maestro describe los eventos del entorno, las reacciones de las acciones de los personajes jugadores, interpreta a todos los demás personajes que no son jugadores y vela por que las leyes universales y las reglas no se rompan (Normalmente en la modalidad libre, Anárkika®™ está fundamentada en leyes universales que son irrompibles e ineludibles, pero en el modo prueba no se usan de forma directa, para evitar complicar a los novicios). En esta modalidad se puede asumir que tanto las reglas como las leyes están fusionadas de forma muy sutil y empática para poder tener un juego más liviano de entender. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Deberes del narrador

Velar por el cumplimiento de las reglas: El Dsh Maestro debe asegurarse de que las reglas del manual se cumplan estrictamente, sin permitir excepciones y modificaciones caseras muy juiciosas.

Narrar la historia: Mientras los personajes jugadores se adentran en el mundo de fantasía, el Dsh Maestro describe con detalle todo lo que es coherente y relevante para su experiencia.

Asistir a los jugadores: Cuando los personajes jugadores tienen dudas técnicas sobre el juego, el Dsh Maestro está allí para asistirlos con paciencia y claridad.

Lanzar veredictos oficiales: En caso de conflictos o malentendidos sobre las reglas del juego, el Dsh Maestro tiene la autoridad para lanzar un veredicto oficial que ponga fin al conflicto.

Mantener la integridad del juego: El Dsh Maestro se esfuerza por mantener la integridad del juego, garantizando que todos los jugadores tengan una experiencia justa y emocionante.

Crear un mundo de fantasía rico y envolvente: El Dsh Maestro utiliza su dedicación y experiencia para crear un mundo de fantasía rico y envolvente, donde los jugadores puedan sumergirse y disfrutar de la aventura.

Derechos del narrador

Solicitar información: El narrador puede solicitar cualquier dato relevante dentro o fuera de la aventura, sin restricciones, para mantener la coherencia y la lógica de la historia.

Asistencia y respeto: Los jugadores deben asistir al narrador con prestancia, voluntad y cortesía, especialmente cuando se cometen errores o se olvidan detalles importantes de la aventura.

Cancelar acciones incoherentes: Si el narrador considera que una acción de un personaje jugador es incoherente o ilícita, puede cancelarla para mantener la integridad de la historia.

Revisar datos y relanzar dados: Ante la duda de comportamientos sospechosos, el narrador puede solicitar revisar datos o relanzar los dados para garantizar la justicia y la equidad en el juego.

Al ejercer estos derechos, el narrador crea un entorno de juego respetuoso, emocionante y justo, donde todos los jugadores pueden disfrutar de la aventura.

Definir la partida

LIPIC1E10



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

“El universo está compuesto de experiencia, ella forma cúmulos llamados historias, algunas deben ser contadas”

Máxima – Hades



La ciudad de Jinvanados es un destino legendario, conocido en todos los rincones del mundo por sus emocionantes torneos en las arenas de sus majestuosos coliseos. Por eso, viajeros de todas partes acuden a esta ciudad, ansiosos por presenciar o participar en estos eventos espectaculares. Monturas de todas las razas y especies, desde los majestuosos vanimon de guerra hasta los rápidos y ágiles rodan, llegan a la ciudad con sus jinetes, listos para competir en las arenas. Embarcaciones de todos los tamaños y tipos, desde pequeñas barcas de pesca hasta grandes navíos de guerra, atracan en los muelles de Jinvanados, trayendo consigo a aventureros y espectadores de todos los confines del mundo.

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



Dispuesto todo lo anterior, el grupo reunido, cargos definidos, algunos insumos preparados, mucho entusiasmo por comenzar, entonces la partida puede iniciar. Lo siguiente es la creación de los personajes jugadores. Para entender mejor que es una partida de rol (Básicamente todo este manual tratará de explicarlo) y como se la lleva adelante usando el sistema de Anárkika®™. Lo primero que se debe hacer es decidir que aventura se desea jugar, Anárkika®™ como sistema permite jugar cualquier aventura imaginable. Es así que los jugadores sostienen una inicial discusión, en ésta se decide la naturaleza del contexto descrito por el narrador asignado, también se decide los detalles del entorno inmediato, los detalles de la sociedad o las características fundamentales de la civilización, es bueno aclarar detalles como es el aspecto de la cultura, las especies involucradas, el clima campeante, el estilo arquitectónico, la geografía, la fauna, la forma de gobierno, la organización política, la estructura económica, las formas culturales de interrelaciones sociales entre especies, razas, sexos o clases, las vestimentas, las interacciones de forasteros, el idioma, los últimos eventos más trascendentales, Etc. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Historia base

LIPIC1E11



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

“El lugar es el lienzo”

Aforismo – Jerga kikera

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

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

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

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

Habrán muchos buscavidas, soldados, mercenarios, esclavos, forasteros, artistas del combate, de todo, los detalles son muy conocidos pero lo importante es el premio, Auntar está muy curioso de ello, las monedas de oro son considerables, pero lo más importante es poder tener audiencia con los legendarios paladines. Ahora deberá buscar como inscribirse al torneo. Según entiende debe conseguir dos monedas de cobre para inscribirse, nada grave, son para su funeral y tributo a la gran dama de oro hija del gran Fhorko.

El desh maestro luego de explicar con detalle el contexto de la partida, describe la historia que será la base de la aventura a los demás personajes jugadores, todo lo que precede al momento exacto antes de empezar la aventura, se debe describir con mucho detalle del momento actual en la ciudad, en función a los aspectos y funcionamiento inmediato, se debe describir con calma la forma y tinte del entorno como sociedad y como percepción, se debe mencionar los pormenores que se rumorean actualmente en el lugar del inicio de la aventura y se debe describir con mucho cuidado y de forma muy elocuente lo que sucede antes de empezar el juego y salvar todas las dudas que el desh maestro considere que los jugadores deban saber cómo conocimiento popular, este es un importante momento puesto que hasta este punto los personajes existieron sin que los jugadores guíen sus riendas, después de este punto, los personajes recién creados serán administrados por los jugadores. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).

Crear personajes

LIPIC1E12



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

“*Toda historia que vale la pena oír, tiene al menos un rokar*”

Aforismo – Jerga kikerá

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

Hasta este momento se ha formado la base de la aventura entendiendo el tipo de escenario en rasgos generales, seguramente el desh maestro guarda para sí el argumento o los argumentos que flotarán por ahí (Aunque los jugadores por lo general guiarán el curso final). Pero antes de continuar, la partida ahora requiere a sus protagonistas, los jugadores deberán crear los personajes jugadores, este es un proceso muy divertido, interesante, lleno de decisiones y lanzamientos. Durante todo este proceso de creación de personajes el desh maestro estará asistiendo a los jugadores para que todo se desarrolle con mucho cuidado y legalidad. Recuerda apuntar todos los detalles que decidas u obtengas, usa una hoja de papel o cualquier ficha para este objetivo, puedes descargar las hojas o formularios oficiales de Anárkika®™ en infinityinds.com o puedes usar copias fotostáticas del ejemplo de hoja o formulario de personaje que viene al final de este manual. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015).