



CAPÍTULO 1

“LA PARTIDA”



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



Generalidades

L1P1C1E1



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

“Obtén la espada antes de buscarle vaina”

Aforismo – Jerga kikera

Antes de empezar

L1P1C1E2



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

“Algo muy brillante debe ser interesante”

Aforismo – Jerga kikera

En¹ el centro mismo de un cosmos vibrante, se despliega la majestuosidad del “Universo de los Than®™. El tejido dimensional se desgarrar para revelar la galaxia de “Akinovnhhv”, una estructura de una geometría perfecta y asombrosa: una espiral regular de triple brazo que gira en un vals eterno de polvo estelar y materia incandescente. En uno de estos brazos, el vacío se rinde ante la presencia del sistema binario “Akinovnhhv”, un núcleo de poder donde la gravedad y la luz dictan las leyes de la existencia. “Fhorkonhev”, el astro soberano, “Señor de la luz y el calor”.

Es una masa colosal de fuego blanco que baña el sistema con una energía vital inagotable y “Jhorkonhev”, su estrella compañera, “Señora de la justicia”, más pequeña, pero de una densidad espiritual implacable, orbita en un equilibrio exacto, recordándoles a los astros que hasta el fuego debe tener medida. En el abrazo de estos dos soles se encuentra el pequeño planeta rocoso “Akinovnhhv”. Su nombre no es casualidad; en el antiguo e irreconocible idioma “Amsonhan” antiguo: “Akinov” significa “Hogar”. Es un mundo de contrastes cromáticos, donde la superficie refleja el oro de un sol y la plata del otro.

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

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.

Modalidades de juego

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

¹ Los fragmentos narrativos de este manual están basados en el cuento “Auntar” (Than®™), que el cuento a su vez está inspirado en tres fanzines de un viejo amigo (Daniel Vacaflares) que acompañó al lanzamiento

de Anárkika®™ en 12018 en su lanzamiento al público en su forma de los tres primeros manuales de la “Saga nuclear” en su versión Beta 12015.

Uso de este libro

L1P1C1E3

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

“La parte punzante va dentro del enemigo”

Aforismo – Jerga kikera

Sobre el firmamento de este mundo, el tiempo no es una línea, sino un ciclo regido por sus dos centinelas de piedra: “Dhakumnhiv”, el Señor de las sombras. Es el satélite encargado de marcar el ritmo de la vida cotidiana, hacedor de las semanas de doce días, envolviendo al mundo en una penumbra necesaria para el descanso y “Lhikumnhiv”, la “Señora de la noche”, ella es la regente de las eras largas, la guardiana de las temporadas o los meses de treinta y seis días, cuyo brillo pálido inspira los sueños y los mitos de quienes habitan el suelo.

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 “L1P1C1E3 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 “(L1P1C1E3)” 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
(Tecnismo):	Información técnica complementaria
(Rolerismo):	Información específica de la jugada
(Anécdota):	Anécdota complementaria al tema

Los juegos

L1P1C1E4

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

“No doc, no drugs”

Cita – Ryan: 12001 Final Fantasy: The Spirits Within

El planeta “Akinovnhav” no nace en el silencio, sino en el fragor de un caos primigenio. En sus edades más tempranas, el mundo es un lienzo de conceptos en colisión, un escenario donde las fuerzas elementales disputan la supremacía antes de ceder el paso a la era de la fauna y la flora.

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).

Juegos de rol

L1P1C1E5



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

“Los dados fingen al universo”

Aforismo – Jerga kikera

Reunir a los amigos

L1P1C1E6



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

Esta prehistoria, la “Historia antes de la historia”, se define por cataclismos de escala planetaria que moldean la geografía a base de fuego y sismos. En estos tiempos salvajes, la presencia de los “Rokarn” es apenas un susurro, una rareza biológica que lucha por sobrevivir en un entorno hostil. Sin embargo, el velo de la barbarie se rasga con la llegada de los “Than”. Con su aparición, la cronología entra en su fase de esplendor: La “Historia propiamente dicha”. Este es el tiempo de la aventura y el florecimiento de los “Rokarn”, un periodo dominado inicialmente por la dualidad de dos especies fundamentales, los “Amvisin” y los “Solhukn”.

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).

Los Amvisin (Amvisithan). Seres de una naturaleza particular que representan un polo del entendimiento. Los Solhukn (Solhukthan). Su contraparte exacta, diametralmente opuestos en filosofía y biología, pero poseedores de una potencialidad equivalente. Tras edades completas de disputas territoriales y confrontaciones que ponen a prueba la resistencia del planeta, estas dos estirpes alcanzan un equilibrio precario pero funcional. Es en este punto de madurez cuando la historia reclama su lugar en el tiempo. Fuerzas incomprensibles y poderes que escapan a la lógica de la carne engendran seis nuevas ramas de vida inteligente, los “Vetian”, los “Fhovosn”, los “Daknesn”, los “Dhimenn”, los “Zemonin” y los “Whajtsn”.

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).

Los jugadores

L1P1C1E7



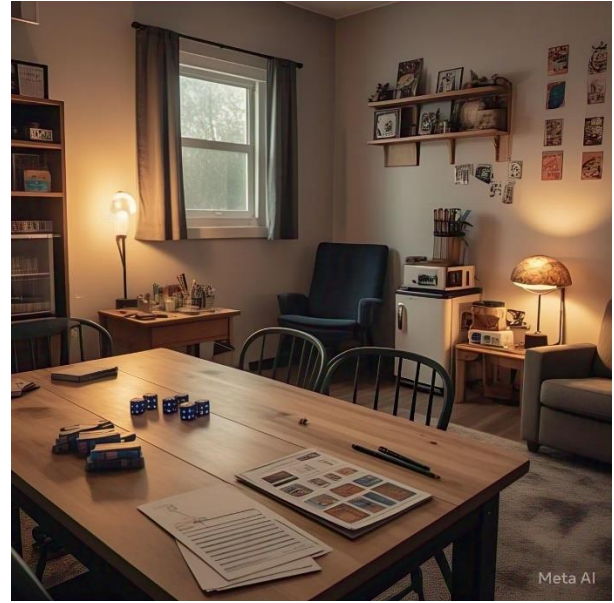
Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Meta.ai - Copyright reserved)

“Una verdadera historia requiere rokarn”

Aforismo – Jerga kikera

Los insumos

L1P1C1E8



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 Morfoss

Poco a poco, estas ocho especies, cada una con su propia esencia y destino, comienzan a tejer la red de una civilización global. El planeta, que en los albores de los tiempos se percibe como un horizonte infinito y eterno, empieza a encogerse bajo el peso de la expansión; Akinovnhav se vuelve cada día más pequeño, más saturado y, por consiguiente, infinitamente más valioso.

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 ultimo 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 arbitraré 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

En la madurez de este ciclo evolutivo, surgen los “Vivisin”, una bifurcación de los amvisin que aporta un nuevo matiz al mosaico social. Para dar cohesión a este crisol de identidades, el idioma común, el “Amsohhnhan”, ofrece un término que otorga dignidad a la existencia: el sufijo “Tha” (Singular) o “Than” (Plural). Qué en la lengua de los antiguos, este sufijo significa “Persona” o “Ser o criatura civilizada”.

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 si 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 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

L1P1C1E9



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Meta.ai - Copyright reserved)
“Alguien narra y alguien escucha, alguien actúa y alguien arbitra”
Aforismo – Jerga kikera

Por ello, los habitantes de Akinov no ven simplemente especies, sino personas. Al referirse a los suyos o a sus vecinos, añaden con respeto la terminación sagrada: llaman amvisithan a “Gente amvisi”, o simplemente se reconocen entre sí como “Than”, la gente, las personas que habitan el hogar bajo los dos soles. En este escenario, tan distante de lo conocido y tan ajeno a las leyes de otros cielos, es donde respiran, luchan y evolucionan las almas. Aquí, bajo la vigilancia de dos soles y dos lunas, dan inicio las infinitas historias de los than.

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 Dese 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 Dese 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 Dese Maestro está allí para asistirlos con paciencia y claridad.

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

Mantener la integridad del juego: El Dese 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 Dese 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

L1P1C1E10



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

En el vasto despliegue de tierras que conforman el mundo de Akinov, el continente del noble Runkar se erige como el escenario más propicio y elocuente para dar inicio a este relato. Se le conoce universalmente como el continente runkariano, aunque los labios de los viajeros y los poetas prefieren llamarlo el continente rojo. Este apelativo no nace de la violencia, sino de la belleza persistente de la flor de tulo, una especie botánica omnipresente cuyas corolas de pétalos rojo carmesí tapizan las llanuras y los valles como un océano de sangre viva que nunca se seca. Es, sin duda alguna, un territorio donde la herencia de los antiguos y la magnificencia de la naturaleza convergen en una armonía sobrecogedora.

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

L1P1C1E11



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

“El lugar es el lienzo”

Aforismo – Jerga kikera



Dentro de la memoria histórica de los pueblos, algunos sabios se refieren a esta tierra como el primer rokar. De esta raíz etimológica y espiritual surge, tras siglos de evolución lingüística, la palabra Runkar o al menos eso dice la leyenda o tal vez fue al revés, quien sabe, un término que los habitantes de Akinov utilizan para designar con solemnidad a alguien que ha demostrado ser excepcionalmente especial tras su partida de este plano existencial. En la visión de sus habitantes, el universo entero y la totalidad de la creación parecen contraerse hasta encontrar su esencia en el viejo continente de Runkar y en la inmensidad de su legado.



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

L1P1C1E12



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

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

Aforismo – Jerga kikera



Es precisamente aquí, en este epicentro de significado y trascendencia, donde la historia cobra vida propia. El relato se nutre de la profunda sapiencia de los than, esos seres civilizados que comprenden la complejidad de su entorno bajo los dos soles. Esta sabiduría ancestral es la misma que el sistema de juego Anárkika toma como base legítima para ejemplificar sus mecánicas, extrayendo de la realidad de Akinov la sustancia necesaria para estructurar el destino y la fortuna de quienes se atreven a caminar por sus senderos. Así, entre el aroma de los tulon y el eco de los antiguos nombres, comienza el despliegue de una era que ustedes están a punto de presenciar.



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 infinityyinds.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).