



## CAPÍTULO 1

### “INTERPRETACIÓN Y MECÁNICA”



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





## Generalidades

L1P2C1E1



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

“Nada es más auténtico que las acciones que uno imagina hacer en contraposición a analizar lo que uno en realidad hace”

Aforismo – Dan



Auntar se levanta de la litera mucho antes de que el primer vlimh resuene en la distancia, marcando el ritmo del tiempo en las calles de Jinvanados. Con los primeros rayos del gran sol Fhorko abriéndose paso entre las brumas matutinas, el guerrero se acerca a la vasija de barro y se refresca la cara con agua tibia, despejando los vestigios del sueño antes de salir a la intemperie. El espadachín deambula sin prisa por los alrededores del coliseo Duralaff, donde la vida matutina rebosa de una algarabía contagiosa que llena los callejones del barrio de los alfareros. Los aromas entrelazados del desayuno marino, las frutas frescas traídas de la densa selva, el pan recién horneado, los estofados humeantes y el denso tufo de la cerveza de phudule en pleno proceso de fermentación dibujan una amplia y genuina sonrisa en el rostro de Auntar, quien encuentra en la cotidianidad popular un efímero refugio para su espíritu acongojado.

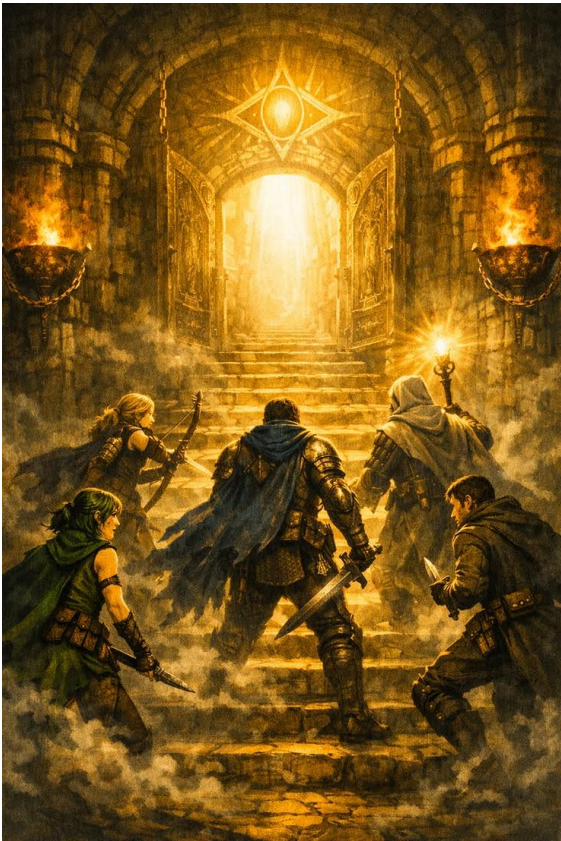


Ya se entiende el juego y sus componentes básicos (Partida y personajes), el personaje, sus variables (Categoría, características, especie y datos generales) y la ética general del sistema. Son los temas de la parte primera de este manual, en esta segunda parte se explicará que, de forma muy liviana y simple, la mecánica general del juego y la forma de interpretar al personaje que ya se ha creado, tanto por los jugadores como los personajes que el narrador usará para ambientar la aventura. El juego no tiene un objetivo general, la aventura y la diversión son el objetivo y posiblemente el narrador plantee una aventura para los personajes, una vez se logre el éxito o se fracasó intentándolo, el juego habrá terminado. Por lo general una partida en el este modo (Modo prueba) consiste de una única sesión de juego que puede variar entre una hora a algunos pares de horas, es posible que la aventura sea tan interesante, que en unanimidad todos los integrantes decidan extender la partida a varias sesiones, pero este modo de juego no puede soportar una aventura muy larga, así que si el sistema es de agrado de los integrantes es muy posible que el narrador sugiera migrar al modo libre, el cual es prácticamente y a toda lógica, ilimitado. **Observaciones:** Ø. **VER:** VER1 (Anárkika®™ 010712015).

| Temas de la interpretación y la mecánica |  |
|------------------------------------------|--|
| Interpretar el rol                       |  |
| Los turnos                               |  |
| Acciones libres                          |  |
| Acciones estándares                      |  |
| Endojuego                                |  |
| Metajuego                                |  |
| La descripción                           |  |
| Los dados                                |  |
| La interacción                           |  |
| Los apuntes                              |  |

## Interpretar el rol

L1P2C2E2



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

“Todos nosotros somos al menos dos personajes dentro de uno persona, algunos somos más, pero nadie quiere hablar de ello”

Aforismo – Dan



El paseo del vetian continúa por las arterias comerciales hasta que un penetrante y horrible hedor lo asalta de golpe provocándole arcadas, cortando el aire limpio con la pestilencia inequívoca de la putrefacción. Siguiendo el rastro de la fetidez, el espadachín se adentra en un callejón estrecho y sombrío, un rincón olvidado donde la luz del día no consigue penetrar y en el que solo el débil resplandor azulado de Jhorko, la hermana menor de Fhorko, parece ser la única lumbrera que ilumina la penumbra gris. Al fondo del pasaje, ante la imponente mole de piedra del palacio de la justicia de los paladines dorados, el horror se despliega en toda su crudeza: Auntar ve varias docenas de campesinos ajusticiados, cuyos cuerpos yacen colgados de los altos muros de la institución dorada. En lo alto de la macabra escena, los kounkn revolotean e instalan un festín despiadado, devorando con saña los rostros desfigurados de los muertos.



El secreto fundamental del juego no es entender la mecánica a cabalidad, no es memorizar las reglas o las variables, es sumergirse completamente en el rol del personaje que se ha creado para cada jugador, adoptarlo en primera persona, interpretar el papel, percibir, asumir la magnitud de los puntajes (Por ejemplo, si un personaje es inteligente o fuerte), entender y sufrir lo que el personaje tiene alrededor. Esta armonía hace más fácil entender el juego, la mecánica y la interpretación, si el jugador puede imaginar con exactitud el alrededor, los demás personajes presentes, la situación exacta, los límites, las virtudes y los defectos de su personaje, entonces será más fácil decidir qué hacer y que evitar hacer, más allá de sobrevivir, alcanzar el éxito progresivo. Por ello es importante empaparse con el personaje, entender sus puntajes y componer una personalidad clara para poder interpretarlo y darle su personalidad única, mientras se asimilan de forma subconsciente las mecánicas como, por ejemplo: Atacar, defenderse, aprender, acumular experiencia, amasar poder, Etc. **VER:** VER1 (Anárkika®™ 010712015) **Observaciones:** Ø.

## Los turnos

L1P2C2E3



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

“...el tiempo EJ no es lo mismo que el T MJ, el tiempo EJ es una dimensión, el T MJ es la unidad fundamental del universo junto a la XP y el PE, la teoría del T|XP|PE...”

Aforismo – Dan



La imagen resulta verdaderamente horrenda, desgarradora incluso para un experimentado guerrero vético que lidia con la violencia y la muerte desde hace mucho tiempo en las llanuras y en los muelles. Aturdido por la brutalidad del hallazgo, el espadachín pierde la firmeza en las piernas y cae de rodillas sobre el empedrado sucio, abrumado por una mezcla incalculable de espanto e impotencia. Con las manos apoyadas en las frías baldosas, Auntar es incapaz de comprender cómo una sociedad que se presume tan avanzada, próspera y civilizada ante el mundo exterior puede ser tan despiadada y cruel con los más débiles de su propio pueblo. En la penumbra sofocante del callejón, el forastero rompe en sollozos desgarradores, dejando que sus lágrimas corran libremente mientras absorbe hasta el fondo de los pulmones los densos hedores de la muerte que impregnan el ambiente. Es la luz de Fhorko y la justicia de Jhorko, imagina, piensa para sí, es un mundo muy cruel por los dioses del firmamento, seguramente.



La aventura es una historia que se cuenta a través de las decisiones, acciones y peripecias que los jugadores sufren a través de sus personajes, condimentado con la participación de los personajes del narrador quienes son todos los demás que pueblan el universo que se ha creado para la aventura, pero de cierta forma esta interacción y esta aventura se debe organizar en turnos para delimitar los alcances de los eventos. Es por ello que el narrador inaugurará el inicio del turno o ronda, en la que todos los involucrados declaren sus acciones y cuando todos hayan actuado, declarará el fin del turno describiendo los efectos de todas estas acciones, por ejemplo: Si un personaje declara que quiere moverse hacia otro lugar del castillo para revisar otro recinto, el narrador al finalizar la ronda, le dirá que es lo que halla en ese lugar y le describirá todos los detalles valorables. Es así que el juego posee dos tipos de turnos, unos de campaña en los que las acciones son distendidas y duran varios minutos incluso horas, otros son los turnos de

batalla en el que uno o más personajes se encuentran en peligro y por ello duran apenas unos cuantos segundos y las acciones que se describen deben ser acordes a la intensidad de la situación. **VER:** VER1 (Anárkika®™ 010712015) **Observaciones:** Ø.

## Acciones libres

L1P2C2E4



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

“Actúa libre, deja que el DM lidie con el sistema”

Aforismo – Anónimo



En medio del desgarrador llanto, mientras los efluvios de la putrefacción le queman las narices, en la mente de Auntar resuenan con claridad cristalina las viejas fábulas de los dos dioses del cielo que escuchaba embelesado durante los años lejanos de su infancia. El guerrero evoca primero los relatos ancestrales dedicados a la luz y bondad de Fhorko, el gran astro dorado que con su manto radiante abraja a los hombres. La leyenda cuenta que, en el principio de los tiempos, cuando la tierra permanece sumida en un invierno eterno, Fhorko derrama una lágrima de pura compasión sobre los suelos congelados, de la cual nace la primera semilla de grano y la calidez del hogar, enseñando a los mortales que el verdadero poder de una deidad no radica en la capacidad de castigar, sino en la virtud inagotable de alimentar, proteger y perdonar a los más vulnerables.



Cada jugador con su personaje en cada turno puede declarar sus acciones, tanto los jugadores como el narrador pueden asumir entendiblemente que estas acciones son libres, es decir, solo basta con describirlas para asumir que suceden, como movilizarse a otro recinto o interactuar con otro personaje. Las acciones libres son la herramienta más potente del juego, es donde el jugador puede explayarse con los detalles y las descripciones de sus acciones, lógicamente esta ventaja también la tiene el narrador con sus todos sus personajes que no están interpretados por jugadores. **VER:** VER1 (Anárkika®™ 010712015) **Observaciones:** Ø.

## Acciones estándares

L1P2C2E5



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

“Un espada hace algo de daño, es difícil de explicar, pero hace desde un poco de daño hasta un poco más y punto, es cuando la blande alguien que hace un poco más aún, depende de quién la blande hace un poco más o bastante más, parece confuso, pero es simplemente el universo siendo exacto”

Aforismo – Anónimo



Frente al piadoso recuerdo del astro dorado, la memoria del espadachín contrapone de inmediato los mitos que envuelven la justicia fría de la sombría Jhorko, la hermana de luz azulácea que gobierna el firmamento diurno. Las historias de la estepa relatan que Jhorko es la jueza imperturbable que porta una balanza de escarcha en sus manos intangibles, descendiendo sobre los valles escondida detrás de su hermano dorado, para sopesar los actos de los hombres sin dejar espacio a la clemencia. Dice la fábula que cuando un alma comete una falta contra el equilibrio del mundo, la diosa no busca comprender sus razones ni atenuar su pena, sino que envía un sople de viento gélido que petrifica el corazón del culpable, convirtiendo su error en una lección eterna tallada en piedra para el resto de la tribu. Acurrucado en el callejón, Auntar contrasta el calor reconfortante de aquellos mitos infantiles con la cruda monstruosidad que presencian sus ojos, sumido en la amarga certeza de que en Jinvanados la justicia de los hombres imita la frialdad sin alma de Jhorko, pero ha olvidado por completo la compasión sagrada de Fhorko.



En contraparte a la acción libre, está la acción estándar que es una acción que es falible, que involucra el uso de algún sorteo de dados o el de una regla específica, su desarrollo está condicionado por el sorteo o por algún proceso estandarizado por el juego, por ejemplo, si un personaje trata de atacar a otro, es posible que esta declaración pueda fracasar, ya sea por precariedad del ataque, porque el objetivo es muy ágil o por una combinación de ambos, es por ello que es posible que una acción que se declare como acción libre, se convierta en una acción estándar por orden del narrador. Se debe aclarar que una acción estándar puede ser fruto de una regla (Como disparar con un arma de fuego) o fruto de un efecto establecido (Como lanzar un hechizo específico). **VER:** VER1 (Anárkika®™ 010712015) **Observaciones:** Ø.

## Endojuego

L1P2C2E6



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

“Todo universo tiene una forma de llamarse para los jugadores que se atreven a entrar en él, endojuego, es simplemente todo lo que existe”

Aforismo – Anónimo



Entre las sombras húmedas del pasaje, una hermosa vétian halla a Auntar sumido en el dolor y movida por una compasión inmediata, se aproxima a él para intentar reconfortarlo de la pavorosa visión. Con gestos suaves pero firmes, la joven ayuda al acongojado guerrero a ponerse de pie y lo guía con paciencia a través del entramado de callejones hasta la calidez de su hogar, dispuesta a brindarle un refugio seguro donde pueda recobrar la entereza perdida. Una vez resguardados tras la puerta, mientras le ofrece un asiento y un recipiente con agua fresca, la mujer observa los rastros de pesar en el rostro del espadachín y le pregunta con voz pausada si alguno de los desdichados ajusticiados en las murallas del palacio de la justicia es un amigo cercano o tal vez un pariente de su misma sangre.



El juego tiene turnos (Dos tipos de ellos), acciones (Dos tipos de ellas) y tiene dos ámbitos, uno de ellos es el endojuego, es todo lo que sucede dentro de la aventura, las acciones de los personajes, sus motivaciones, los escenarios y los eventos que transcurren, en este ámbito endojuego el personaje desconoce a su jugador, los puntajes que lo rigen y la mecánica de lo que sucede, para el personaje, el endojuego es su mundo inscrito en el universo infinito. **VER:** VER1 (Anárkika®™ 010712015) **Observaciones:** Ø.

## Metajuego

L1P2C2E7



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

“El metajuego es el mundo real por lo general un lote de números, el endojuego es el mundo imaginario donde existen reinos maravillosos y personajes sorprendentes, algo parece estar al revés”

Aforismo – Anónimo

Al escuchar la dulzura de sus palabras y sentir la atención sincera que recibe, Auntar consigue calmar gradualmente el dolor punzante que le oprime el pecho, dejando que el llanto se disipe mientras recupera el control sobre sus emociones. El veterano caminante experimenta un extraño calor reconfortante al contemplar la cercanía de Mintarian, reconociendo el alivio que su compañía le transmite en medio de tanta crueldad urbana. Para un forastero acostado a la dureza del destierro y a las asperezas de las llanuras, hallar a una mujer vétian de tan singular hermosura y nobleza de alma no es algo usual en su travesía, convirtiendo ese encuentro fortuito en un bálsamo inesperado para su atribulado espíritu.

En contraparte al endojuego, el metajuego es todo lo que sucede fuera de la aventura, la interacción técnica de los jugadores sin interpretar a sus personajes, el manejo de los puntos y reglas, las aclaraciones del narrador, las tiradas de dados y la sesión de juego en la que se imagina el endojuego. En el metajuego el jugador puede hablar libremente sobre las tácticas y dudas, pero siempre con el cuidado de prevenir a todos que quien habla es el jugador y no el personaje. **VER:** VER1 (Anárkika®™ 010712015)  
**Observaciones:** Ø.

## La descripción

L1P2C2E8



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

“La experiencia es uno de los tres componentes fundamentales del universo y las palabras son su materia prima”

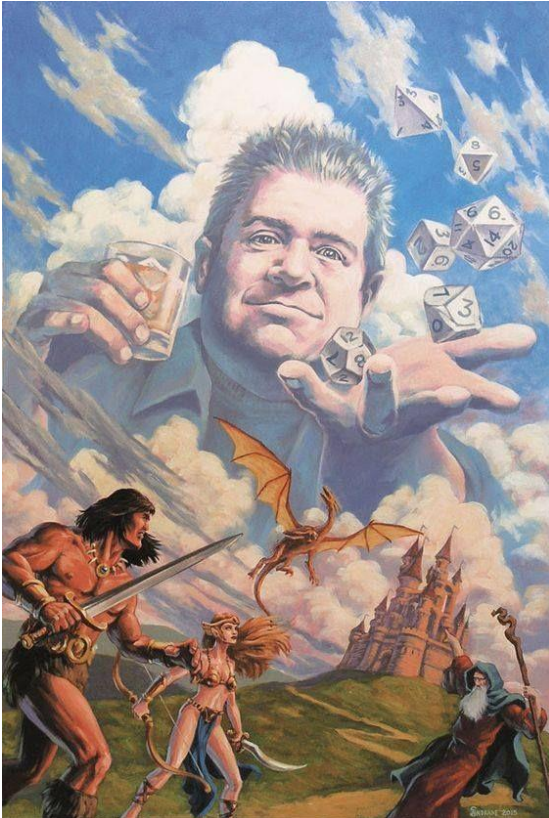
Aforismo – Anónimo

El guerrero eleva la mirada y le responde que ninguno de los ajusticiados en las murallas es un amigo o un pariente de su linaje, pero aclara que siente en lo más profundo de su ser el dolor desgarrador de cada uno de ellos ante una muerte tan desgarradora y humillante. Le abruma una pena incalculable al pensar en el destino de esas almas perdidas, condenadas a deambular en las sombras del inframundo sin una sola gota de esperanza por toda la eternidad, despojadas de los ritos sagrados que garantizan el descanso final de los combatientes.

Todo jugador (Incluyendo el narrador) tiene como herramienta principal la descripción, entendiendo las variables anteriores, debe usar esta herramienta como procedimiento fundamental del juego, el jugador no debe limitarse por ningún aspecto al describir sus acciones, el narrador será quien valide si una acción es legítima o no, así el jugador ira calibrando los límites de su personaje. Por ejemplo, si un jugador de poco intelecto pretende hablar con elocuencia ante el rey, seguramente el narrador traducirá lo exclamado endojuego a un surtido corto de palabras no muy bien conectadas que tratan de expresar lo descrito. Sin embargo, nótese que la descripción amplía del jugador permite determinar el alcance de su acción, es sin duda el recurso más valioso del juego. **VER:** VER1 (Anárkika®™ 010712015)  
**Observaciones:** Ø.

## Los dados

L1P2C2E9



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

“Los dados son una ilusión, su función es simplificar la impredecibilidad de todos los personajes que pueblan el universo de una partida, incluso los personajes jugadores que solo controlan un poco de sus personajes, pero en realidad en el universo lo único aleatorio es la voluntad y la dirección de cada decisión”

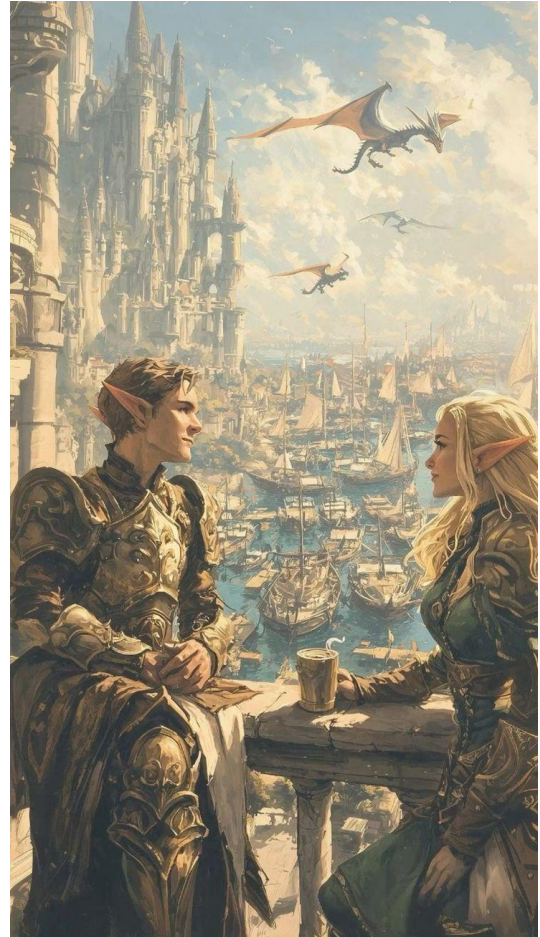
Aforismo – Anónimo

Mintarian escucha el lamento con una seriedad melancólica y le responde con voz pausada que esa es la implacable ley dorada que rige Jinvanados, un código inflexible bajo el cual todos los habitantes de la metrópoli viven y mueren sin excepción. Movida por una profunda empatía, la joven vértien se acerca al espadachín y lo acaricia con ternura, trazando con sus dedos un reconfortante contacto sobre su rostro abatido. Bajo la calidez de ese gesto compasivo, el vértien termina de apaciguar su dolor, exhalando los últimos vestigios de su angustia en una serie de suspiros débiles que devuelven la paz a su espíritu atormentado.

En el evento de desencadenarse una acción estándar verificada por el narrador, es posible que se deba lanzar los dados, según la situación (El narrador será quien asista a los involucrados y explique la forma y función de los dados), es por ello que se debe entender algunos fundamentos de los dados, un dado posee dos atributos que mencionará el narrador, el primero es la cantidad de caras del mismo o el intervalo de sorteo que puede resultar, por ejemplo, hay dados de seis caras lo que significa que pueden sortear intervalos del uno al seis, el segundo atributo es la cantidad de dados, por ejemplo, el narrador puede pedir que se lancen dos dados de seis caras, lo que significa que se obtendrán dos resultados entre uno y seis o una suma total entre dos y doce. Por ello existen dados de cuatro caras, seis caras, ocho caras, diez caras, doce caras, veinte caras, por mencionar los ejemplos más conocidos. Sin embargo, un dado puede sortear cualquier intervalo que el narrador considere necesario como por ejemplo un dado de cinco caras o tres dados de mil caras, para ello siempre se debe consultar con el narrador, como se debe proceder con el sorteo. **VER:** VER1 (Anárkika®™ 010712015) **Observaciones:** Ø.

## La interacción

L1P2C2E10



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

“Dos personajes y un entorno, más de un turno y un conflicto es lo mínimo que necesita un universo para existir”

Aforismo – Anónimo

Auntar eleva la vista hacia ella con la serenidad recobrada y le pregunta con voz franca por qué lo ayudó en aquel pasaje sombrío, por qué se tomó la molestia de traerlo a la intimidad de su casa y por qué muestra una bondad tan profunda hacia un desconocido. Mintarian dibuja una sonrisa tenue y melancólica antes de responderle y para explicar sus motivos le cuenta la historia ancestral de Fhorko y Jhorko, remontándose a la fábula que une a los dos hermanos del firmamento. En ese relato primordial, el astro dorado y el astro azuláceo unen sus fuerzas en las eras oscuras para pelear hombro a hombro contra terribles demonios que asolan el mundo, combatiendo sin ningún compromiso egoísta ni recompensa prometida, movidos únicamente por el deber de defender a quienes lo necesitan en medio de la penumbra.

Otra herramienta poderosa, la más recurrente y posiblemente la más divertida y natural es la interacción (Verbal en general ya que una interacción física endojuego es también verbal metajuego), en estas interacciones los personajes conversan con naturalidad y con los límites del conocimiento endojuego, estas interacciones pueden ser entre personajes jugadores o con personajes del narrador, pueden ser holgadas en turnos de campaña o tácticas en turnos de batalla, suelen ser acciones libres pero incluso pueden involucrar acciones estándares cuando por ejemplo, un hechicero recita un hechizo, lo importante es entender que la interacción debe ser coherente a la realidad del personaje, en primera persona y con las limitaciones del conocimiento del personaje y la aventura. No se debe subestimar el potencial de la interacción para avanzar con la aventura. **VER:** VER1 (Anárkika®™ 010712015) **Observaciones:** Ø.

## Los apuntes

L1P2C2E11



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

“Es solo un juego y lo único que necesita, es un cerebro funcional, un lápiz y un poco de papel, ya que ningún cerebro es perfecto”

Aforismo – Anónimo

La joven vética concluye su relato fijando sus ojos en los del espadachín, afirmando con convicción que los mortales sobre la tierra deben imitar ese mandato divino y actuar de la misma manera con sus semejantes cuando la desgracia los alcanza. Para ella, socorrer al afligido no es una concesión ni un favor extraordinario, sino la obligación sagrada de tender la mano al necesitado en un mundo gobernado por la crueldad. Las palabras de Mintarian resuenan en la estancia como un eco de sabiduría ancestral, revelando a Auntar que en la inmensidad de esa metrópoli hostil todavía existen almas capaces de encender una llama de compasión frente a la injusticia.

Por último, un jugador puede tener una comunión total con su personaje, pero la memoria endojuego y metajuego no funciona con la misma prestancia como se espera, es por eso que se recomienda llevar apuntes de lo que sucede de forma ordenada, legible y cronológica ya que es la prueba fundamental para probar legitimidad al declarar una acción en caso de que el narrador dude de las razones o componentes para ella. Un narrador puede asumir como prueba suficiente, el apunte bien detallado y muy bien referenciado de alguna decisión tomada por el personaje jugador. Las responsabilidades de los apuntes recaen en cada jugador para su personaje. **VER:** VER1 (Anárkika®™ 010712015) **Observaciones:** Ø.