

NÚMERO
1

ABRIL 2011



El gran libro de las leyes universales

(El escriba del emperador)



Fachada del Magisterio Legislativo de Ciudad Imperial, en el continente rojo Runkaria.
(Fristh y Loit investigando)

Se trata del libro fundamental para entender el fantástico mundo del rol, esbozado por Anárkika®™, aunque es una lectura muy pesada (Tal vez la más pesada de todo el universo kikero) es el último paso para comprender completamente el funcionamiento de las partidas, es un relato frío y en prosa de cada una de las leyes universales que componen la estructura del juego, dividido en

partes y capítulos, dentro de los cuales, se encuentran cada una de las leyes descritas con sumo detalle y mostrando todo el funcionamiento y aplicación individual. Cada ley universal tiene una precisa explicación semántica filosófica y contiene su funcionamiento endojuego y metajuego, además de mostrar las leyes universales que están más próximas o más relacionadas.

¿Leyes universales?

Una ley universal es un parámetro o norma que tanto endojuego o metajuego es inquebrantable, la diferencia fundamental entre las leyes y las reglas tradicionales de juego, es que estas leyes no tienen excepciones y su aplicación es universal.

Existe un malentendido generalizado entre los jugadores y las leyes universales, se suele pensar en las leyes universales como simples reglas técnicas o tablas y adaptaciones numéricas, las leyes universales son completamente abstractas e ideales pero se ven reflejadas en los fundamentos de las reglas del reto de los libros, aunque no se aplican directamente al juego, le proporcionan a la partida la coherencia que es tan necesaria, pero hagamos un ejemplo un tanto más práctico para entender las leyes por sobre las reglas, imaginemos que nuestro personaje está inmerso en una situación tradicional en la partida, dos PJs se encuentran bebiendo en una taberna,

ansiosos por enfrascarse en una misión que involucre refriegas, XP, armas, tesoros, fama positiva, Etc. Uno de ellos se acerca al tabernero para extirparle la información añorada mientras que el otro pasea por el lugar tratando de encontrar a alguien que se vea interesante, adinerado o experimentado, o mejor todo ello. El lugar está lleno de ebrios y forasteros, siguiendo una ley universal que modela el sistema de juego, el DM puede asumir que ningún personaje es igual a otro (Individualidad universal (LU)), cada ebrio tendrá una historia interesante que contar, variaciones en su actual configuración en general, en resumen no es igual uno con otro aunque las diferencias sean mínimas, pero sería muy laborioso para el DM preparar cada partida pero apoyándose en otra ley puede resumir que en las puntuaciones en general todo los ebrios son lo mismo hablando numéricamente, desde un primer y rápido vistazo (Personajes comunes (LU)), así podrá hacerse más dinámica la partida y los jugadores no se aburrirán esperando su turno. Aunque fueron dos leyes universales que esbozaron el escenario de los jugadores, es común que ellos confundan con tecnicismos menores como una confrontación fallida de Escudriñar (AS) o una deficiencia en las tiradas estándares de Encuentro (SC). Es deber del DM explicar cuando una situación gira en dramáticamente alrededor de una ley universal (Aunque siempre lo hacen, a veces es evidente).

El exótico kikero (Del líder escribano)

Dentro de la nueva especie de los Homo Ludens (Hominidos frikis que solo piensan en jugar y son sexualmente incompatibles con los comunes Homo Sapiens) esta la raza de los Homo Luden Fictios (Raza de frikis especializados en juegos de rol) y como una cepa especial están los kikeros. Este tipo exótico de frikis, se encuentran en estado salvaje principalmente alrededor de seres simbióticos llamados desh maestros (DMs) de los cuales absorben sus nutrientes durante largos periodos al día, durante algunos días a la semana, su dieta es bastante liviana, un pequeño juego de dados básicos les sirve durante muchos meses (Depende de lo cuidadosa de la manada) combinan esta dieta con bastante papel (Más papel de lo que requieren las otras cepas de esta raza) en los demás componentes alimenticios están los comunes de la raza y de la especie en sí, como juegos de mesa, juegos de guerra, juegos de video en todas sus

formas, algunos juegos extremos (No es muy común en todos los miembros de la manada) películas y demás frikerios comunes.

Aunque las hembras son muy escasas (Por no decir nulas) esta cepa especial puede mutar durante largas temporadas en seres versátiles que tienen actividades no afines a su propia raza para lograr aparearse con otras razas e inclusive con otras especies (Aunque en este caso el proceso de mutación es irreversible) actividades como fiestas sociales o discotecas, pero la mutación no garantiza que el individuo vaya a aparearse en lo más mínimo puesto que su desempeño con miembros ajenos es deficiente, la capacidad de mutar no le otorga mejoría en sus protocolos básicos.

Sus actividades normales son muy comunes en las demás cepas, lo impresionante es su actividad primordial de caza cuando

mejoran sus sentidos y características (Superior a las demás cepas de esta raza) para atacar a sus víctimas (Generalmente PNJs) con mucha fiereza, lo que causa desconcierto en otras cepas roleras, extendiendo técnicas de acedio y caza muy superiores y complejas para el aspecto simple que demuestran estos exóticos y extraños miembros de esta cepa, incluso algunos científicos afirman que los peculiares seres no están conscientes de sus propias capacidades, es posible que ni siquiera de su propia existencia, dado que fuera de su ritual principal de caza, al que llaman "La partida" parecen ser seres subnormales.

Es por eso que este magazine tiene por primordial función estudiar las actividades variadas de esta cepa especial en sí misma e interactuando con el resto del universo (A lo que los eruditos vídicos han llamado "Kiking").

En esta edición:

- ◆ El exótico kikero
- ◆ Oráculo del podio
- ◆ Emisarios imperiales
- ◆ El gitano recién llegado
- ◆ Mercader Kamlhiano
- ◆ El nuevo emperador
- ◆ La plaga de los bribones
- ◆ El bazar de Koliit
- ◆ El módulo del mes
- ◆ Coliseo Vil'lanio
- ◆ El cazador y el asesino
- ◆ La cosecha Lanidana
- ◆ El nómada forastero
- ◆ El salón y la galería
- ◆ Biblioteca imperial
- ◆ La forja del sur
- ◆ El místico dado
- ◆ La tétrica tabla de encuentros

La mercena al servicio

Dan Flores Castro
Dirección

Deltar 3º Kisik Molo
Edición y apoyo técnico

Jimai Tolok
Investigación histórica

Ladasre 2º Nomita Jatita
Investigación científica

Fristh Nikala Desp
Reportajes

Loit 4º Zazza
Fotografía

Garas Garados
Diseño gráfico

Klatuz 2º Merdanak
Administración y asesoría

María Jerzy Murillo Quintanilla
Comercialización

Mathsital Frenedo
Dojol 3º Kalastor Deph
Pertas 2º Li Lop
Tasiji Jokol Tololop
Periodistas y jugadores de prueba

Veinte ejemplares
Tiraje

Todos los derechos reservados RR005463-TR18420002, todos los personajes y conceptos contenidos en este boletín son propiedad de INFINITI industries®™. Los comentarios vertidos solo representan a INFINITI industries®™ y sus afiliados.



Escribenos a:
dan@anarkika.com
morio@anarkika.com

SERVICIO DE
EXTERMINIO
DE PLAGAS



DEMONIACO
GAMES



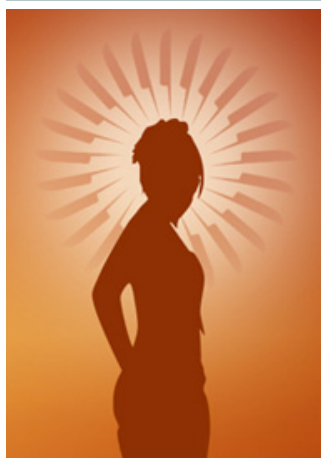
SAIKLING
Algun Paciente
ENFERMO!!!



Busca Consuelo
con la seña
OXIANA

ARMAMENTO PARA MERCENARIOS
Armando a buenos
mercenarios a sueldo
desde la era ciudadina
Pedidos a: 001-001-124562-033 Ciudad Imperial





Deltar la gran adivina

Oráculo del podio (Preguntas kikeras)

¿Hay forma de obtener puntos académicos (PAs) de otra forma que no sea con la ganancia académica de las proficiencias ni el ascenso de rango? (El gran Soltir el nómada)

Típico cuatachos, la forma más rápida y satisfactoria es ganar los PAs con el o los maestros mientras dura el entrenamiento para los torneos de ascenso de rango, más lento y penoso es ganarlos con el excesivo uso de proficiencias, de otra forma es imposible pues así se especifica en Maestros fuentes de academia (LU) y Retroalimentación proficiencia (LU), o sea que no queda más que esforzarse bastante antes de la especialidad y no dejar de usar proficiencias en todo.

¿Se pueden crear personajes rokarn con otros dados que no sean 12d100 y como son los talentosos? (Kikit el zemoni)

Aunque es muy raro (Casi como la pregunta), pero es posible que el DM (Puesto que no esta restringido por las LUs) decida que las doce características se vayan a definir por otro tipo de lanzamientos, por ejemplo 5d20 o 1d80, Etc. Porque simplemente quiere cambiar las expectativas, es lícito. Otro caso especial es con ciertas especies en las que su origen generatriz de tiradas iniciales no son los típicos 12d100, sino otros más exóticos como 12d175 o 12d210 por ejemplo con un Barret nacido de Barretn.

¿De una buena vez, podría saber como puede un solhuk mejorar el nivel de su olfato? (Ihan Ther el santo)

Y dale con la impaciencia y los sentidos, a diferencia del resto del personaje rokariano al que estamos todos acostumbrados, es decir, mientras más lo apaleas, más rudo y poderoso se pone (Con la excepción de que

muera en el intento), pues los sentidos no funcionan así, son las zonas más delicadas y sofisticadas del personaje, deben recibir buen trato y cuidado para evolucionar en sí mismas, no mejorarán porque ganaste XP dándole de madrazos a una horda de indigentes migrin, mejorarán si tu alimentación es cuidadosa y sana, si los proteges de exposición a percepciones peligrosas o porque los ejercitas con paciencia y cuidado. El olfato de un solhuk debe practicarse (Irónico pero los sentidos son una ventaja rokariana muy notable, pero su forma de ascender se basa en la XP arkariana según Prueba y error (LU)), sentarse frente a un buen grupo de aromas variados, analizarlos y estudiarlos, hacer distintas pruebas y con mucha paciencia, llevarán al olfato a nuevos niveles.

¿Es cierto que un arkar puede llegar al ultramundo, por ejemplo un CAM-GUE? (Soulh the ripper)

En primer lugar querido amigo, un CAM-GUE no es un arkar, cualquier multiCAT que lleva un rokar entre sus CATs se considera rokar.

Al respecto de la pregunta, es completamente falso ningún arkarn ha pisado ni en el mejor de sus sueños el ultramundo (Ni ningún DM que se digne de narrar lo permitiría), según el Ascenso al ultramundo (LU) el primer requisito para entrar a este, es el ser rokar ni mencionar Día del ascenso (CAP). Además el máximo rango al que aspira un arkarn es el R8 (Experto), que es un rango demasiado bajo para ser aceptado en el ultramundo (Generalmente rangos de dos cifras son mejores vistos, por lo general Aspirantes o superiores). En el inframundo sin embargo los arkarn son muy bien recibidos, je je je.

PARA ENVIAR LA CORRESPONDENCIA, ESPECIFICAR EN QUE PARTE DEL BOLETÍN DESEA QUE SE PUBLIQUE, LOS ENVÍOS A LA SIGUIENTE DIRECCIÓN: EDIF. CAREAGA B1-7C.

Emisarios imperiales (Correspondencia & Respondencia)

Felicitaciones, ya era hora que se acuerden de los abandonados kikeros, oh magna casta real de roleros. (Señor de los Fhovasn)

Muy agradecidos todos acá por el incentivo, claro que ya era hora de darle bola a los frikis de Anárkika®™ (Claro que a un verdadero kikerero disfruta cualquier tipo de rol o actividades afines).

Todo muy bonito, sí, pero de esperar la gran publicación del tercer libro básico de Anárkika®™. ¿Para cuando? (Desgraciadamente ansiosa)

Es verdad, tras mucha espera, INFINITI industries®™, se ha retrasado severamente con la publicación de los libros, puesto que por lo que



Por: Klatus el impecable Qestor de civiles

sabemos, han surgido muchísimos problemas en la edición y juegos de prueba, pero esperamos que el Libro III, manual del jugador Ver. 1.0 salga a la venta pronto. De todas formas las versiones beta (Versiones inferiores a la Ver. 1.0) ya son completamente aceptables.

Aunque muy interesante, aún le veo más versatilidad al d20 system. (Deidesero)

Lo fascinante del rol es que todos tienen la libertad de jugar lo que le agrada más, sin duda que todos los juegos vigentes y extintos del rol tienen lo suyo, es cuestión de agarrarle a lo que verdaderamente importa, "El rol".

Quisiera pedirles muy afanosamente, con-

centrar la atención de la revista, en aspectos que más le interesa al estrato kikerero, publicar cientos de proficiencias, beneficios en general (En especial los de R6 o superiores), bichos, armamento, monturas y vehículos. (Renegado mercenario)

Bueno cientos como tal, no da el espacio en la revista o el tamaño de fuente, pero sin duda dedicaremos mucho tiempo a ello, sin duda tenemos planeado hacer publicaciones mayoritarias de lo que mencionaste, esto en coordinación con la presentación pública de "Academia" La serie animada basada en Anárkika®™.

El gitano recién llegado (Interacción kikerera)

SI DESEAS PUBLICAR ALGUNA INVITACIÓN QUE INVOLUCRE A CUALQUIER CASTA DE FRIKI, ESTE ES EL LUGAR

Ya que las versiones beta de Anárkika®™ ya están jugables, quisiera formar una buena mercena (Alineación preferente, malvados), para lo cual necesite a la mercena (Ja, ja, ja) y algún DM dispuesto a narrar.

Sacerdote desesperado.

Vengo jugando Anárkika®™ hace buen tiempo, Nuestro grupo es una mercena muy experimentada pero nuestro gran dilema es la escasez de un líder (Preferentemente politista con aspiraciones de especialidad a líder) para que pueda consolidar la eficiencia de nuestro equipo.

Inmortales runkarianos.

Quisiera consultar a todos los lectores aficionados a Anárkika®™, la posibilidad de formar un buen club de jugadores, en el cual podamos compartir, experiencias, tertulias, información y lo más importante,

podamos compartir proficiencias y recetas, miren que pocas son las recetas que realmente he visto funcionar pero se de buena fuente que algunas recetas se han hecho muy famosas y a sus hacedores.

Dirigente del futuro club.

Grupo de pensadores profesionales (Sacerdotes, politistas, hechiceros y cientistas) requieren con urgencia, una buena dotación de guerreros carne de cañón, para cumplir misiones realmente suicidas, se ofrece buen armamento y buena remuneración en XP, además de apoyo boosteador. No nos molestaría también algunos briboncillos, bien armados y algo encachufados de armaduras y con toneladas de armamento solo por si acaso.

Pensadores desesperados.



Aquellos que quieran participar con reportajes, notas o lo que sea en este magazine (No hay compromiso de responsabilidad ni intensidad en su participación), quedan cordialmente invitados a ser parte de nuestro selecto equipo de megakikeros trikis.

Administrador Klatus de vacantes.





El nuevo rey El juego endojuego

Usando las cartas de "Mercena", compuesta por dos barajas, cada una con dos arakarn y seis rokarn R5 de N1 al N8, de R6, R7 y R8, cuatro monturas terrestres y dos voladoras, se puede jugar un popular juego de la era divina.

Sus orígenes se remontan a la Edad zoidiana dorada en la Era divina, se comenta que los gitanos que llegaban a los tres reinos de Ask, deleitaban a los curiosos con malabares y piruetas exóticas del oeste del viejo continente rojo, pero las leyes hadesianas de las antiguas ciudades se tornaban más y más estrictas con los viajeros que pertenecían a religiones antiguas, esto convertía la vida de los nómadas gitanos en largos períodos de aburrimiento en los vlimhn que no estaba permitidas las actividades mundanas, mucho menos de estos herejes que creían en religiones olvidadas y paganas.

Los ciudadanos que paseaban por las calles en estos peculiares horarios cuentan que observaban a los gitanos solitarios matando el tiempo con un mazo de las peculiares cartas,



algunos avezados se acercaban a preguntar de que se trataba tan notorio pasatiempo, a lo que los misteriosos forasteros respondían, "Simplemente veo quien será el siguiente monarca de tu reino, buen súbdito". La gente atónita y sorprendida veía estos actos místicos muy sorprendida y algo temerosa ahora te explicamos el juego.

Es un juego para solitarios, despliega tres cartas al azar (De una baraja si eres novato, de dos si eres experto) sobre la mesa, luego del mazo saca tres cartas y deposítalas en un nuevo montón, solo pon atención en la carta de encima, verifica que esta carta

puede encajar sobre alguna de las tres en la mesa (Aspirantes a reyes) en orden ascendente, por ejemplo si existe un bribón N3 entonces encima podría venir un bribón N4, repite la operación, con nuevas tres cartas tomando solo en cuenta la de arriba, mientras mejoras a los aspirantes, también asignas monturas terrestres y luego aéreas, el juego termina si alguno de los aspirantes alcanza el R8 de señor y tiene su montura voladora, el es el futuro nuevo rey que profetizan los gitanos, si esto no sucede y se agota el mazo, mezcla las cartas del mazo de nuevo y pon en la mesa un nuevo aspirante a lado de los anteriores, repite este paso cada vez que el mazo se agote, si dos aspirantes pueden complementarse, junta ambas historias y transfórmalos en un nuevo aspirante más poderoso. Por ejemplo, un aspirante es un guerrero N7 y el otro aspirante es un guerrero R7 jefe menor que casualmente empieza en N8 entonces el segundo aspirante puede mudarse al primero para transformarse en un guerrero R7 y dejar libre un espacio y posiblemente una montura si hubiera.

Mercader kamlhiano Ofertas frikis

Cambio de sistema:

Deseo cambiar muchos Xd20s por Xd100s, en perfecto estado, cualquier fanático del d20 SYSTEM no podrá rechazar esta oferta, intermediarios abstenerse.

Mercenario desarmado:

Quiero comprar los manuales beta de armas o armamento, para mejorar el repertorio de mis partidas, no me interesa demasiado el estado, pero claro cambios, necesito que estén todas las páginas, bueno muchas gracias por la atención y espero me den respuesta.

Miniaturas casi regaladas:

Por cuestiones ajenas a mi voluntad necesito vender la caja básica de miniaturas de los "Legionarios solhuk de la edad dorada" y la caja de "Los tres cachorros jabatn", los interesados comunicarse conmigo.

Fanático de rol antiguo:

Me encanta hacer adaptaciones de juegos de rol antiguos como Traveller a las reglas de Anárkika[®], para eso necesito adquirir manuales antiguos de cualquier juego de rol a precios accesibles y que sus estados aún sean apreciables por favor, esto me ayuda a darle color a mis partidas.

Anarkicalculator:

El dado electrónico oficial de Anárkika[®] será vendido por los creadores a un precio regalado, puede emular cualquier dado entero, positivo y real.

Kikero incomprendido:

Mi tonta madre cree que los juegos de rol son satánicos, es por eso que por un precio increíble vendo mi PJ hechicero mago, a dos niveles de R7 y adquirir su segunda especialidad, fue creado en una partida con 1|1|1|1|1|1 o sea que puede ser usado en cualquier partida, claro exceptuando que el DM no lo permita, cuenta con un surtido abastecimiento de hechizos, incluyendo los más básicos y un selecto compendio de hechizos juveniles de aire, los demás hechizos son de mago (Pero debo admitir que no son demasiados) tiene todo en un buen libro de hechizos azuriano y por si acaso llevo dos báculos de acero N4 comprados en el círculo de Oelón en Kamlhi. Tiene buenas pericias en armamento muy común y mi favorita, tiene pericia N6 en la esfera de aire, en la última sesión pude llenar mis seis fuentes elementales para tornarlo más atractivo, interesados favor cuidarlo mucho, ¡Snif!.

PD: No le gusta la esfera del fuego ni del caos, el resto de las esferas le gustan de forma equivalente.

Si deseas comprar o vender algo muy friki, este es el lugar en el que puedes poner tu aviso para que los interesados se enteren.
¡Buena suerte!

La plaga de los bribones Canciones del trovador

Extendidos por todas las civilizaciones, reinos, continentes, planetas y universos, los bribones son la más fundamental piezas rokarianas, en los dichos populares y las leyendas urbanas ocupan interesantes lugares, temibles criminales y eficientes aliados, letales soldados y escurridizos enemigos, los bribones no son populares como personajes endojuego solamente, sino también una elección favorita entre los jugadores a la hora de crear personajes.

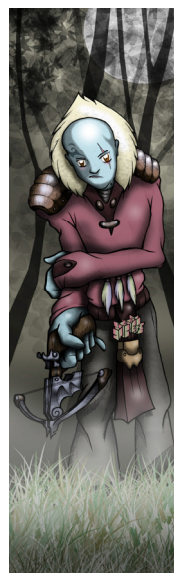
Un versículo hadesiano de la era divina (E2) reza: "De diez mil almas campesinas que pisan el mundo de los mortales, cien tienen el corazón de artista y una tiene la agilidad bribona" parece un número desalentador pero si se ponen a pensar en una ciudad como México DF, existirían alrededor de diez mil de estos peculiares rokarn, eso mis queridos kikeros es una mortal cantidad de poderosos rokarn, se suele creer que la proporción abundante de los bribones puede ser una molestia o un desfase no muy lógico, pero es muy sencillo darse cuenta que su cantidad se mitiga con sus capacidades para coexistir muy discretamente entre los arkarn sin llamar la atención mientras aprovechan al máximo sus peculiares talentos.

Son tan necesarios para el equilibrio social como lo son en

estado salvaje, en la naturaleza representan a la mayoría de los depredadores (Personajes criaturas) como a la mayoría como a la mayoría de los criminales o policías encargados de detenerlos. Aunque ser criminal o policía son facetas atractivas para los bribones la mayoría de las variedades de mercenarios tienen cabida para estos necesarios rokarn.

Grupos de mercenario de PJs y PNJs a lo largo de la historia han coexistido con la necesidad básica de tener miembros bribones, ellos se encargan de conseguir armamento, regatear los costos de la misión, hurtar objetos interesantes, conseguir información, infiltrarse en las bases enemigas explorar e inspeccionar los campos desconocidos, dejar y anular trampas, aniquilar enemigos importantes con premeditación, alevosía y ventaja franquear obstáculos complejos, llegar y rescatar tesoros inalcanzables, realizar ataques acrobáticos espectaculares en combate o simplemente hacer los mandados.

Sin duda los bribones (Los politistas lo saben es por eso que se sienten mas cómodos cuando un bribón los asisten) siempre serán necesarios.



El popular rokar

CUPON DE SUSCRIPCION

NOMBRE: _____

DIRECCIÓN: _____

E-MAIL: _____

TELÉFONOS: _____

**SI QUIERES RECIBIR KIKING MAGAZINE TODOS LOS MESES
LLENA TUS DATOS Y ENVIA ESTO A LA SIGUIENTE DIRECCIÓN
EDIFICIO CAREAGA BLOQUE 1 DEPARTAMENTO 7C
TELÉFONO (591)46457824**

EL BAZAR DE KOLIT PERGAMINOS Y OTRAS RAREZAS

DANZA DE DEFENSA PROGRESIVA (PRONOR-MAÑ-N1R5)

Cuando el bribón siente el temor del combate, inicia una graciosa danza con los pies, que desconcierta y distrae a sus enemigos mientras incrementa su defensa corporal, mientras más dure el combate. **N Req:** N1. **R Req:** R5(-). **ADPC:** A+10|D+0|P+11|C+0 **Lanzamiento:** Confrontación. **Era:** Oscura (E1). **Regencia:** Ahorro. **Gasto:** 3. **Clase:** Danzónica. **GA:** T Q + 2 . **Requisitos:** DES21|MOV21|DEScor25|MOVasa25. **Precisión:** Imprecisa. **Grupo:** Personal. **Acción:** ACCnor. **Duración:** Todo el combate. **Alcance:** Personal. **Efecto:** D+1d4+1 p/c 10P. **Preámbulo:** No. **Componentes:** Extremidades inferiores habilitadas y libres. **Aclaraciones:** Acumulable. **Observaciones:** Solo una vez por ronda. **Costo estándar:** \$6.32000 (O sus equivalentes). **XP:** 20. **Uso:** P+7. **Especificaciones:** No admite Contención de mañas (AC). **PARpod:** N1. **Estilo:** Perceptible/Noletal. **Notas para la aventura:** La danza llama la atención de los enemigos, cuando estos son muy vanidosos. **Notas para el DM:** Algunos rivales si son muy poderosos pueden sucumbir ante divertida Distracción (SB). **Rareza:** N1. **Volumen:** Anárkika™ 1.0

Kolit recomienda esta maña en la aventura de "Las ruinas de Caluths", puesto que los kovoldn son seres gruperos, ante un ataque agobiante de muchos de ellos, lo más importante es una buena defensa, recordemos además que la reducción física de un bribón no es muy buena, entonces depende importantemente de su defensa más que cualquier otra cosa.

DOBLE PATADA ASCENDENTE (PRONOR-TEC-N1R5)

Una agresiva patada asestada al enemigo con el empuje, seguida de una segunda patada más corta pero igual de poderosa, un poco más arriba del primer impacto casi simultáneamente, mientras se mantiene una postura equilibrada sobre la otra pierna. **N Req:** N1. **R Req:** R5(-). **ADPC:** A+28|D+0|P+5|C+0 **Lanzamiento:** Normal. **Era:** Oscura (E1). **Regencia:** Pelea. **Gasto:** 4. **Clase:** Taekwandismo. **GA:** PC+2. **Requisitos:** FUE22|CON22|FUEpot27|CONres27. **Precisión:** Imprecisa. **Grupo:** Individual. **Acción:** ACCnor. **Duración:** Instantánea. **Alcance:** Meleé*2. **Efecto:** Dñ=(Arma natural (Pie)+P)*2. **Preámbulo:** No. **Componentes:** Extremidades inferiores habilitadas y libres. **Aclaraciones:** No. **Observaciones:** Anula modificadores de ADPC por tener brazos inmovilizados o similares. **Costo estándar:** \$9.43000 (O sus equivalentes). **XP:** 27. **Uso:** P+9. **Especificaciones:** No. **PARpod:** N1. **Estilo:** Perceptible/Desarmada. **Notas para la aventura:** Muy útil cuando solo las piernas están libres. **Notas para el DM:** El personaje no tiene modificadores de ADPC si sus piernas están libres, puede aplicar movimiento y ACCbat normalmente. **Rareza:** N1. **Volumen:** Anárkika™ 1.0

Kolit recomienda esta maña en la aventura de "Las ruinas de Caluths", puesto que los kovoldn son seres gruperos, ante un ataque agobiante de muchos de ellos, lo más importante es una buena defensa, recordemos además que la reducción física de un bribón no es muy buena, entonces depende importantemente de su defensa más que cualquier otra cosa.

RETENER CRIATURA (PRONOR-CON-N1R5)

El objetivo se rodea de brillantes hilos parecidos al humo, con un color cyan intenso que evita sus movimientos y lo deja físicamente inútil en combate para bienestar de los aliados. **N Req:** N1. **R Req:** R5(-). **ADPC:** A+24|D+0|P+10|C+0 **Lanzamiento:** Normal. **Era:** Oscura (E1). **Regencia:** Solemnidad. **Gasto:** 5. **Clase:** Soficaminus. **GA:** PQ+2. **Requisitos:** SAB23|CAR23|SABmil29|CARcau29. **Precisión:** Imprecisa. **Grupo:** Individual. **Acción:** ACCpro. **Duración:** 1d4T. **Alcance:** Visual (AA). **Efecto:** Inmoviliza una criatura G(SAC)-2+1 p/c 100P. **Preámbulo:** No. **Componentes:** Extremidades superiores habilitadas y libres. **Aclaraciones:** Solo criaturas no personas. **Observaciones:** No. **Costo estándar:** \$9.79000 (O sus equivalentes). **XP:** 28. **Uso:** P+9. **Especificaciones:** No. **PARpod:** N1. **Estilo:** Perceptible/Protectiva. **Notas para la aventura:** Puede usarse para mejorar las posibilidades de victoria del equipo ante seres muy eficientes. **Notas para el DM:** Otorga los modificadores de ADPC a los enemigos de Inmovilizado (SB). **Rareza:** N1. **Volumen:** Anárkika™ 1.0

Ojala el sacerdote o los sacerdotes del grupo, posean este conjuro, bendecidos por sus dioses, Kolit así exclama pues los kovoldn no dudarán en rodear a los desafortunados aliados, asediarlos con múltiples estocadas, cansarlos, malherirlos y una vez exhaustos y en el piso mutilarlos para alimentarse de sus pobres carnes, los dioses mantienen benditos a los sacerdotes, tal vez sepan la razón.



Envíanos tus dibujos y tiras cómicas

MIRADA AFILADA (PRONOR-MET-N1R5)

La mente del Politista es tan poderosa, que puede aislar la distracción de los ojos para potenciar su poder de percepción. **N Req:** N1. **R Req:** R5(-). **ADPC:** A+5|D+0|P+12|C+0 **Lanzamiento:** Confrontación. **Era:** Oscura (E1). **Regencia:** Qi. **Gasto:** 4. **Clase:** Perceptopatía. **GA:** TC+2. **Requisitos:** INT21|CAR21|INTaph25|CARest25. **Precisión:** Imprecisa. **Grupo:** Personal. **Acción:** ACCpro. **Duración:** 1d4T. **Alcance:** Personal. **Efecto:** Vista (SEN) +1d10+1 p/c 10P. **Preámbulo:** No. **Componentes:** Vista habilitada. **Aclaraciones:** No. **Observaciones:** Se puede usar ATRs y AMPs (SEN). **Costo estándar:** \$5.37000 (O sus equivalentes). **XP:** 18. **Uso:** P+6. **Especificaciones:** No. **PARpod:** N1. **Estilo:** Imperceptible/Innata. **Notas para la aventura:** Puede hacer mucho más fácil un combate, mejorando el alcance de muchos métodos. **Notas para el DM:** Seguramente la forma de actuar del Politista en el combate cambiará con los ATRs y AMPs (SEN) además de poder mejorar sus acciones si es que este es el líder y estrategia de la mercena, puesto que los enemigos ya no se escabullirán muy fácilmente. **Rareza:** N1. **Volumen:** Anárkika™ 1.0

Kolit comenta al respecto de este método que los politistas son los rokarn más tranquilos del combate, es muy posible si todos ellos usan proficiencias como esta para mejorar sus posibilidades en combate, es decir, que Politista se sentiría inseguro si es que puede ver más allá de lo que incluso un vetiantha puede hacerlo, ya que recordemos que a los kovoldn les encantan los lugares oscuros.

RAYO MÁGICO (PRONOR-HEC-N1R5)

Un brillante rayo de luz blanquecina, se forma más allá del rostro del hechicero, de forma rectilínea sale disparado y golpea al enemigo más cercano para causarle daño mágico. **N Req:** N1. **R Req:** R5(-). **ADPC:** A+2|D+0|P+1|C+0 **Lanzamiento:** Normal. **Era:** Oscura (E1). **Regencia:** Cualquiera. **Gasto:** 2. **Clase:** Esomancia. **GA:** PQ+2. **Requisitos:** INT20|SAB20|INTest24|SABmag24. **Precisión:** Precisa. **Grupo:** Individual. **Acción:** ACCnor. **Duración:** Instantánea. **Alcance:** 10t(G5). **Efecto:** Causa daño mágico Dñ=1d4+P. **Preámbulo:** No. **Componentes:** No. **Aclaraciones:** No. **Observaciones:** Se escoge la esfera regente para el gasto y el dominio. **Costo estándar:** \$1.73000 (O sus equivalentes). **XP:** 11. **Uso:** P+4. **Especificaciones:** No. **PARpod:** N1. **Estilo:** Perceptible/Luz u oscuridad. **Notas para la aventura:** Este hechizo se puede realizar en condiciones muy desfavorables ya que no tiene mayores requerimientos y es muy fácil de lograr. **Notas para el DM:** Ya que se puede escoger la esfera regente, se puede usar este hechizo para modelar el dominio escolar a gusto y placer, además puede ser visto como hechizo de la luz o de la oscuridad, es indistinto. **Rareza:** N1. **Volumen:** Anárkika™ 1.0

Kolit considera que un hechicero que deambula por estos bosques, sin este hechizo, es simplemente un charlatán que cree dominar la magia, su uso es tan versátil con intimidante, este hechizo simplemente es inagotable.

ALIADO DE LA LUZ (PRONOR-FEN-N1R5)

Un cientista conoce como funciona la luz y sus efectos en los seres sensibles a ella, puede usar este conocimiento para abatirlos, cada vez que va a atacar hace que la luz primero los distraiga e inclusive dañe para luego atacarlos sin mayor dificultad. **N Req:** N1. **R Req:** R5(-). **ADPC:** A+30|D+0|P+6|C+0 **Lanzamiento:** Normal. **Era:** Oscura (E1). **Regencia:** Idea. **Gasto:** 10. **Clase:** Opticología. **GA:** PQ+2. **Requisitos:** INT25|DES25|INTest32|DEScom32. **Precisión:** Imprecisa. **Grupo:** Individual. **Acción:** ACCnor. **Duración:** Instantánea. **Alcance:** Meleé. **Efecto:** D/2 del enemigo, si falla Reflejos (AS) Dñ (SEN). **Preámbulo:** No. **Componentes:** Enemigo con Vista (SEN) habilitada. **Aclaraciones:** No. **Observaciones:** Se escoge la esfera regente para el gasto y el dominio. **Costo estándar:** \$10.64000 (O sus equivalentes). **XP:** 30. **Uso:** P+10. **Especificaciones:** No. **PARpod:** N1. **Estilo:** Perceptible/Práctica. **Notas para la aventura:** Este fenómeno pone en seria desventaja a cualquiera que subestime a un Cientista y su capacidad de usar el universo a su favor. **Notas para el DM:** Puede usarse interminablemente en un combate mientras el rival use la Vista (SEN). **Rareza:** N1. **Volumen:** Anárkika™ 1.0

Las carcajadas de Kolit retumban en su bazar cuando el cientista le pregunta si esta proficiencia le ayudará en el bosque, la luz por ínfima que sea es muy poderosa le responde, no importa que tan grande sea tu enemigo, mi querido escolar.



LAS RUINAS DE CALUTHS

EL MÓDULO DEL MES

Un grupo de mercenarios que buscan fortuna, pretenden llegar a la siguiente gran ciudad, pero en el camino a través del bosque, encuentran las ruinas de un viejo monasterio, algunos destellos en el tímpano insinúan que no ha sido saqueado lo suficientes.

Una aventura modular muy divertida, pensada para introducirse en cualquier partida, en un momento en que todos los PJs o un grupo de ellos, atraviesan algún tipo de bosque húmedo, en el que encuentran las ruinas de un gran monasterio de épocas antiguas, algunas joyerillas serán suficientes para atraer la atención de los bolsillos de los PJs.

Partida: 1|1|1|1|1|1

CATs: Todas.

ESPs: Todas.

Era: Imperial (E4).

Lugar: Valle de Firi en el gran bosque de Tasataer.

N y R de PJs: N1 de R5.

Cantidad de PJs: De 3 de 8.

DP total: 40% a 45%.

De alguna forma los PJs llegan a cierta parte muy oscura del bosque, (Refiriéndonos al DM local) este bosque cualquiera transformalo o delimitalo como el Gran bosque de Tasater, tal vez un letrero que lo indique o una confrontación en Recordar (AS) o mejor aún Cultura general (AC), de todas formas, su camino lamentablemente cruza este valle en este bosque, puedes distraerlos en el trayecto con pequeños encuentros descritos a continuación:

Encuentro 1: 24%

R(1): 3d12 weisnomn comunes del bosque más 1d4 weisnomn guerreras del bosque.

R(2-12): 2d12 weisnomn comunes del bosque.

R(13-14): 1d12 weisnomn comunes del bosque.

Encuentro 2: 12%

R(1): 4d4 lasn comunes vampíricos.

R(2-4): 3d4 lasn comunes vampíricos.

R(5-8): 2d4 lasn comunes vampíricos.

R(9-12): 1d4 lasn comunes vampíricos.

Encuentro 3: 10%

R(1): 3d4 qatiun calvos hambrientos.

R(2-5): 2d4 qatiun comunes del bosque.

R(6-10): 1d2 qatiun comunes del bosque.

En algún momento en medio de un combate selecciona a uno de ellos solamente (1dX) para que intente Percibir (AS) (El resto de los PJs deberán intentar Percibir (AS)-50%) si es que lo logra, podrá ver el ligero destello de una piedra preciosa a través de los árboles y la luz de forkho filtrándose borrosamente por los costados en una tarde boscosa y húmeda, aunque el combate continua, perturba al jugador con el mencionado brillo, el resto de la batalla, al finalizar el combate (Si es que el PJ sigue vivo, pues si muere, este módulo finaliza acá) el PJ comentará lo sucedido, (Si no lo hace, un nuevo destello será suficiente) es posible que envíen a uno o un grupo a investigar el misterioso destello, tras unas grandes hojas thaolianas encontrarán las ruinas de un viejo monasterio casi devorado por el bosque húmedo y la maleza, (Todos deben intentar una tirada de Fortaleza (AS)-210% o ACs afines) en ese momento descubrirán que en las caras internas de los ruinosos muros, se dejan ver tímidos los reflejos de gemas preciosas que alguna vez adornaron esos altares, tendrás dos tipos de reacciones, los unos se lanzarán a la cosecha de dicha fortuna (Para un PJs lo valioso se ve mejor anotado en el inventario) mientras que los otros sospecharán de una trampa y el hecho de que estas gemas no hayan sido saqueadas ya (Es inevita-

ble creer para un jugador, que el DM complota contra su personaje), de todas formas todos acabarán entrando a las ruinas que aún conserva parte de su colorido y cerámico piso, todos intentarán alcanzar las gemas pero descubrirán que están mucho más alto de lo esperado, (5t a 6t del piso) si alguno lo alcanzase de todas formas no podrían arrancarlos, (Tregar (AS)-22%, Brincar (AS)-19% y Forzar (AS)-64%) cuando descubran que no es tan fácil llegar a ellas y menos aún arrancarlas, se calmarán un poco y analizarán la situación, entre medio de su planeamiento les harás notar (Captar (AS)+5%) que los destellos de hecho tiene varios colores, siete para ser exactos, ¡Raro!, puesto que son siete colores y siete gemas solamente. Si es que alguno de ellos logra valuarlos o analizarlos, puedes inferir que se ven costosos (\$3.5) o que pueden servir como componentes divinos o mágicos, logra algo de suspenso y luego que con ciertas estrategias (De las más precisas a las más ridículas) lograrán obtener su primera gema, emocionados con halagos acerca de esta, tamaño, brillo, costo, Etc. Suficiente para lograr que obtengan las demás. Cuando finalmente hayan obtenido la última gema, haz una pausa (Lanzamiento de encuentro 90) suficientemente larga como para asustarlos, si es que obtuvieran R=91-100 solo dales una nueva ronda y vuelve a intentar el encuentro hasta que suceda, cuando lo haga oscurece el escenario y llénalo de una tétrica niebla, arranca las gemas de sus manos o bolsos (Si se rehúsan deben confrontar Sujetar (AS)-300%) y forma una silueta thaoida con las siete gemas, tratarán de atacarle tal vez pero esta figura es incorpórea, mientras ellos intentan hacer algo, la figura hablará: "Mi nombre es Caluths ¿Intentaban acaso robarme mis gemas?" a lo que respondan, preguntará con bastante indiferencia "¿Tu! ¿Deseas esta gema?" Le muestra una de las gemas a uno de los PJs (1dX) A lo que responda, el le dirá "¿Es tuya... y te dará la habilidad que deseas?" Seguramente vendrán preguntas inquisitivas, como: ¿Qué tipo de habilidades? ó ¿La que quiera? ó ¿Pueden ser técnicas? ó quien sabe, el asunto es que el extraño ser afirmará: ¡Haremos una prueba, mi incrédulo cofrade!, agitará las manos (Complementación mayor Con-PRONor-N3R6) y le otorgará 20 puntos naturales en la CRC que el DM considere prudente para mantener la atención de ese PJ, cuando la atención este dada y el PJ le haga el pedido, el extraño ser le dirá: "¡Excelente mi joven amigo, pero primero debes demostrar que eres digno del reto, gana este pelea, sin la ayuda de tus compañeros y tu pedido será concedido!" El PJ elegido tratará de indagar la magnitud de la pelea pero puedes tranquilizarlo con frases como: "Nada fuera de tu alcance... ..Espero!". De repente 1d4 kovoldn ingresan furiosos a las ruinas en pos de acabar con el PJ elegido, si alguno aliado trata de ayudar, el extraño ser (Confronta Alistarse (AS) mientras dialogas) lanzará, Desintegración mayor Con-PRONor-N3R6, si logra derrotarlos, pronuncia ¡Bien hecho ahijado mío! Le concede el pedido mientras desaparece la gema de su mano (Falso deseo Con-PRONor-N3R6) y le advierte que ahora debe irse, hace un rato de silencio en una lenta retirada, si nadie hace otro pedido, entonces el espectro dirá: ¿Nadie más desea nada?! Si alguien murmulla o menciona otro pedido, rápidamente responderá. ¡Entonces que así sea! A cualquier atrocidad que el PJ haya consultado o peor

aun pedido, a lo que sobrevendrán 2d4 kovoldn, así sucesivamente ira concediendo deseos hasta que las siete gemas desaparezcan, ya todos los PJs tengan su pedido o simplemente no quede nadie más que el espectro, como habrás notado, cada nuevo PJ con un nuevo pedido (Seguramente más elaborado y estudiado que el anterior) deberá enfrentar a un dado de cuatro extra de kovoldn para obtenerlo, al fin y cuando todos estén felices, el espectro desaparecerá dejando las ruinas sin ningún brillo ni interés, los PJs notarán (Captar (AS)+8%) que las gemas empiezan a aparecer poco a poco (Muy lentamente) otra vez entre las rocas, en ese momento se dan cuenta que el pedido y su efecto se han desvanecido. Si alguno trata de tener una idea de cuanto tiempo falta para que las gemas recobren su tamaño original, permíteles confrontar Calcular (AS)+5% dándoles un aproximado de veinte hahamn (Jornadas o días) o lo suficiente para disuadirlos de esperar a que las gemas vuelvan y tratar de invocar al espectro nuevamente. Abúrrelos un momento decepcionando sus ideas hasta que retomen el camino que habían olvidado y cuando lleguen a este, pídeles que confronten Fortaleza (AS), a los que tengan éxito descríbeles muy lentamente las ruinas en el interior una vez más, cuando logres despertar su desconcierto, descríbeles que están rodeados de unas flores muy aromáticas (Recordar (AS)+10%) que provocan delirios muy peculiares en las personas que están cerca. Motívalos ahora sí, a continuar con su viaje ya que las ruinas solo hicieron les perder el tiempo (Lee las notas a continuación para complementar el módulo)

Notas: Lo primordial es que les debes decir que deben conservar la XP pues de todas formas el delirio fue muy real. Después debes aclararles que nadie esta libre de una buena e inofensiva intoxicación y por último y debes ser muy claro en esto, es que debes hacerles notar que los coloridos destellos en las ruinas no son más que pequeñas gotas de humedad, atrapadas entre las rocas.

Aclaraciones para el DM: La mayoría de las notas de esta revista te ayudarán a complementar este pequeño modulo, proficiencias de Kolut, sugerencias del Coliseo Vil'lanio, el corazón de la revista y el bestiario, los detalles técnicos del "Señor espectro de kovoldn" o las gemas que posee, el mapa del lugar al reverso del bestiario, armas de la forja del sur, consejos del nómada, secretos alimentarios o simplemente un buen libro y los demás pequeños pormenores están a cargo tuyo, recuerda además que los módulos son una unidad de medida muy peculiar, pues su tamaño varia demasiado, pueden ser tan pequeños que caben en una fracción de sesión o tan grandes que pueden ser el tema completo de un episodio. Las demás dudas pueden ser aclaradas en los libros: Leyes universales — Libro I, Manual del maestro — Libro II y el Manual del jugador — Libro III o similares.

Módulo propiedad de kiking magazine—Craft—INFINITI industries con el permiso de Anárkika—INFINITI industries 001.01.09.2009.30

COLISEO VIL'LANIO

UN BUEN LUGAR PARA ENTRENAR

Es la primera vez que visitas este lugar, debe ser así, nadie entra a este lugar sin una decente pericia en espada militar, el guardia del coliseo suelta una carcajada algo forzada al ver como sujetas la espada militar.

El coliseo Vil'lanio es famoso por albergar en sus salones a los más finos y experimentados combatientes de todos los rincones del mundo conocido, ellos por algo de retorno, te enseñarán los más excelentes secretos del éxito rokariano, pero aguarda todo a su debido momento, empecemos con algunas lecciones básicas:

Nunca salgas a una misión sin una pericia decente en espada militar, créanme forasteros si las cosas están color hormiga, llegarás a desenvainarla.

Cuando estés en combate y realmente el daño de tu miserable arma y tu poder físico, sean tan minúsculos que no hagan mella en tu adversario, entonces aléjate un poco de el y encomendándote a los dioses, inicia una carrera furiosa contra él, enarbolando tu arma principal (Importa un verdadero rábano cual sea, todos son físicas en un principio) a esto se le llama Embestida (SB), el DM te otorgará A+5 y P+50 que cambiarán en algo la figura, y si esto no es suficiente, para transgredir su reducción física, aséstale un ataque

de apéndice (Esta permitido como ataque extra aún en condiciones de embestida (SB)) a ver si ahora el maldito te considera un endeble alfeñique.

Recuerda que las pericias corporales te ayudan con la D|P|C todo el tiempo (Puesto que son corporales) no te olvides entrenar en ellas para ser mejor. Algunos ejemplos de ellas son: Puño, pie, toro, cabeza, codo, rodilla, garra, cola, hombro, cadera, nuca, dedo, antebrazo, antepierna, frente, nuca, brazo, pierna, fauces, lomo, Etc.

Una buena forma de mitigar penalizadores para Recuperarse (AS) al dormir a campo traviesa e inclusive en zonas urbanas muy confortables (Para ganar bonificaciones) es invertir el último turno antes de dormir usando Acampar (AS) para acomodar todas las pertenencias en su debido lugar, acomodar la vestimenta adecuada para dormir, nada que incomode en la cama, dejar todo cerca por si acaso y además acomodar la cantidad adecuada de cobijas.

Nunca olvides guardar los elementos (Hampa, marcia, eclesia, control, maná o coeficiente) que te han sobrado del día o jornada antes de irte a dormir (Es una acción simultánea) para guardarlo en las fuentes elementales (Si es que te queda espacio claro) es importante que guardes ya que si no guardas lo sobran, estos elementos se perderán sin remedio, las fuentes elementales son depósitos metajuego de

elementos que pueden sacarte de apuros e inclusive salvarte la vida.

Al despertar invierte algo de tiempo en Acicalarte (AS) esta acción simple garantiza tu aseo personal básico y acomoda tu armamento y demás pertenencias de forma que las cargues sin problemas, quitarse las lagañas, acomodarse el cabello, ajustar bien la ropa y mochila, acomodar el contenido de estas y quitar la mugre de las armas, ampliará el tiempo de vida de las cosas y cuidará tu salud.

Una buena sugerencia para las aventuras en las que sabes de enemigos muy peligrosos es portar un buen escudo y si las cosas se ponen muy feas puedes intentar lo siguiente Apresurar (AS) con Agilidad (AS) y luego Bloquearse (AS) para obtener la máxima cobertura que este puede otorgar, generalmente estar bloqueado significa no poder moverse, pero describiendo un movimiento súbito y desesperado (Con Agilidad (AS)) mientras se mantiene una postura cubierta, apresurándola para que no consuma acciones, y luego bloqueándose para interponer el escudo lo más posible ante el ataque de los enemigos, puede ayudar. Si las cosas son insostenibles, se puede intentar Bloquearse (AS) simplemente para no arriesgar el pellejo.

El espectro señor de los koboldn El cazador y el asesino

Cuando alguien es abatido por la sed de sangre de los viciosos y facinerosos kovoldn (Como dice el bestiario) sus víctimas se transforman en agresivos y tramposos espectros que engañan y torturan a las pobres víctimas que se adentran en sus territorios, pero el espectro señor de los kovoldn tomo al toro por las astas, decidió especializarse en invocación, más irónicamente especificado, en invocar kovoldn para convertir la injusticia del universo en una sarcástica venganza, ha logrado esclavizar tan bien a sus antiguos verdugos al punto de humillarlos al nivel de una simple mascota o herramienta.

Los PJs seguramente intentarán acabar el problema en el que se han enfrascado, atacando al espectro, el cual por cierto es inmune a cualquier daño físico, con su excesiva sabiduría e inteligencia es inmune a hechizos y métodos de

N1, dada su etereidad es inmune a técnicas, mañas o fenómenos, su dominio de la esfera de agua es N5, lo que garantiza sofocar a cualquiera que se mantenga mucho tiempo cerca de él.

El espectro siempre mantendrá una fuerte barrera de kovoldn para garantizar su inexpugnabilidad, sus hechizos favoritos son Invocar kovoldn menor (HEC-N1R5), Invocar kovoldn (HEC-N2R5) e Invocar Kovoldn mayor (HEC-N1R6), tiene pericia en Manos mágicas N5, ya se mencionó su dominio escolar y además de todos los aspectos de su casta de Fantasmal | Atrapada.

El espectro es un personaje obsesionado con invocar kovoldn para que sean masacrados por los viajeros o llamar la atención de los viajeros para ser masacrados por los kovoldn, quien podría entender su mente retorcida y su voluntad incansable

de sed de venganza, lo importante es ver muertes para poder apaciguar la tristeza que le embarga por haber sido arrancado del mundo de los vivos por seres tan sádicos y patéticos como los kovoldn, quien sabe como fue su vida pero ahora su actividad es obsesiva y repetitiva.

Los mercenarios no tienen oportunidad contra el espectro pero una buena forma de esquivarlo es cumplir sus pruebas y humildemente alejarse de él, sus ideas retorcidas y sus graves lagunas lo convierten en un ser intratable o por lo menos alguien con el que no se puede negociar. Su sentido del humor tan bizarro puede confundir gravemente a los PJs y sus actuales premisas.

Volver en el futuro con más poder y más ases bajo la manga podría librar a las ruinas del problema de la región.

LA COSECHA LANIDANA "EL GRAN GUIISO DE PHUDULE"

Este es uno de los platos más fáciles de preparar a campo traviesa, sus ingredientes son sencillos de conseguir, muy baratos y livianos, si bien los dhimenthan y los fhovosthan no lo aprecian demasiado, lo toleran y es muy efectivo para corregir desfases digestivos (Capacidad y estado) además que combinados con una dieta balanceada pueden incentivar el desarrollo del mismo.

Ingredientes: (Para dos personas)

Cuatro granos de phudule, un manojo de carne fresca (Iqkaraghenghem o similares) un racimo de verto, un manojo de kalita, agua limpia y sal a gusto.

Preparación:

Debes moler el phudule de forma muy improvisada (Los grumos no molestarán) mientras pones a hervir el agua limpia, una vez que el agua esta hirviendo vierte la carne

picada en pequeñas tiras junto con las hojas de verto, deja un momento que el verto haga infusión en el agua hirviendo junto con la carne, luego vierte el phudule molido junto con la sal y la kalita bien molida, remueve durante un momento, cuando el phudule adquiera un color marrón oscuro, cúbrelo y déjalo unos minutos más, luego que el agua se haya evaporado, esta listo para servir.

Metajuego:

Cocinar (AS) +5% si tienes todos los ingredientes más una decente fogata, una olla en buen estado. Si este plato se lo sigue con cierta regularidad (No exagerar ni olvidarlo) corrige defectos digestivos del crecimiento. Se puede intentar esta dieta intercalándola cada día entre desayuno, almuerzo y cena, con otro tipo de alimentos, no es muy aconsejable alimentarse solo de esta sin embargo, ni mezclarla con alimento de animales porcinos.



Ya salió a la venta
A solo 60.00Bs

Pídesela a tu agente de ventas
CRAFT®™ autorizado



FRUTAS SILVESTRES EL NÓMADA FORASTERO

Existe un enorme espacio entre las poblaciones de las aventuras de rol, estos grandes páramos a los que los PJs no le dan mucha importancia, son los cruciales lugares en los que la preparación y el equipo realmente se lucen, pero admitámoslo quien como PJ le da importancia a la ruralidad de las partidas, tomamos por sentado que unas cuantas raciones secas y unas cuantas antorchas serán suficientes para sobrevivir, el resto esta en manos de nuestras siempre bien ponderadas proficiencias, que hermosa y predecible es la forma de pensar de nuestros queridos personajes.

Cada vez que el nómada da un consejo, los más sabios se agolpan a sus susurros.

Existen muchas cosas que se pueden intentar prever con ciertos objetos, pero lo cierto es que en la natural ruralidad de estos páramos encontramos la solución a la mayoría de los problemas, sin duda son muchos, pero empezemos por la comida, seguramente todos concuerdan que agua, raciones secas, queso de sangre y las típicas provisiones podrán mantenernos vivos (Vivos si pero luego vienen las quejas de que el crecimiento se mantiene inmutable o peor aún, no mejo-

ra) suculentos banquetes salados y en estado precario que damos por sentado son saludables o por lo menos suficientes, ¡lak! Que asco, les aseguro que solo soportarían estos manjares unos cuantos días, luego simplemente soñarían con la posada de una alegre y rolliza ceceima en los tibios páramos del sur.

Aunque es común creer que las frutas son para los vetianthan o tal vez para amvisithan y solhukthan, el nómada con mucha firmeza afirma que existe un fruto para quien sea en el bosque, solo se debe abrir bien los ojos, por ejemplo (Los más destacables):

Gajim, fruto muy carnoso y salado que los alquimistan lo usan como componente cuando necesitan carne fresca, sus macetas lo mantienen como una presa recién derribada, impresionantemente parecido a la carne, los fovhosthan lo adorarían.

Jugo de Drita, la Drita es un junco muy popular en el bosque, pero lo que no todos saben es que cuando lo cortas al atardecer, muy cerca de su base, libera una sabia tan negra y nutritiva como la sangre de un solhukthan, no es necesario decir quienes lo disfrutarían.

Es así que muchos frutos ofrecen un sinfín de posibilidades que a veces los aventureros descartan por defecto.

El nómada recomienda esta habilidad:

Frugieridad rural (HAB-N1C3): Conocimiento, reconocimiento, uso y aplicaciones variadas de los frutos de naturaleza vegetal, Clase peatonal (C3), aconsejable en campaña, en entorno de abundancia de dicha naturaleza, se debe habilitar confrontando SAB su estilo es perceptible/supervivencia, suele costar \$0.03, otorga XP3, y su rareza es N1. Como en la mayoría de las habilidades, se requiere estar consciente.



FRUTAS SILVESTRES COMO EL GRAN PROCEDIMIENTO DE SUPER-

Celebres kikeros

"¿Aún esta vivo el inmortal?"
Cerouno
 "¿Es un Bustaf? ¡Ahhhh es alemán!"
Arthor
 "¡¡¡Dónde están mis alcahuetes de guerra!!!"
Arthor
 "Por mis propios medios eh llegado a quien sabe donde..."
Arthor
 "Somos buenos pero no burros"
Arthor
 "Seis menos tres? ...cuatro"
Tadius
 "...Unos asientitos al bawabawa hay que ponerle..."
Dry
 "El líder pregunta: ¿Órdenes?"
Cerouno
 "¿Sí dice de la faz del mundo, correr es inútil verdad?"
CeroUno
 "Vuélvame cucaracha"
Tadius
 "Vine a buscar a mi antiguo personaje acá al inframundo"
Sharn
 "¿Nivel dos? ¿Que es pues eso?"
Kai
 ".....¡!....."
Krom

EL GRAN HADES Biblioteca imperial

Que bello es perder el tiempo endojuogo con una buena selección de libros, uno de estos libros que no debe faltar en dicha colección, es el gran libro del Hades, que no solo es útil para los SACs de la mercena, sino también para todos los integrantes con un decente puntaje en SAB, en el habla sobre la historia de los dioses (No solo los del podio por cierto) habla también sobre la historia de los profetas y favoritos del mundo, habla sobre los mandamientos individuales y generales, esta dividido en tres partes: Ziodekoniviododosz (Parte primera) Karioteniviosorosoz (Segunda parte) y Baotorokilolosz (Tercera parte), el Ziodekoniviododosz explica el origen de todo y la razón de la adoración a las deidades, el Baotorokilolosz explica la vida mundana y trivial, el origen del pecado y la redención, alerta sobre como se debe vivir y como no, el Ziodekoniviododosz es la explicación del fin de las cosas el inframundo infernal y celestial, el trance de viajar al inframundo o al ultramundo y los tiempos finales. El hades es una estupenda guía ligera de bestias y zoología mitológica de criaturas de origen o naturaleza divina, sobra decir que también es una estupenda guía de sectas, religiones y deidades (O sus subalternos).

El Hades fue entregado a las personas para librarlos de la obscuridad espiritual detener las sórdidas pugnas entre los civilizados y unirlos en una única causa, la búsqueda de la perfección (Máxima visión proyectada por este libro) detener la usanza de pecados bajos y ruines del mundo mundano, llenar el vacío de los espíritus y unificar las minúsculas y desenfundadas religiones, se cuenta que cuando

los amvisin y solhukn pelean una gran batalla sin son ni ton (Como siempre) el mismísimo Zoid bajo del ultramundo y les ordenó que detengan esta tonta pugna, ilumino sus corazones mostrándoles la brillante luz divina del hades para que juntos la aprovecharan, se dice que esta gran versión original del Hades aún descansa en las más recónditas bóvedas de la ciudad Imperial, pero los escribas de la era divina se encargaron de hacer cientos de copias para iluminar a sus hermanos clérigos y sacerdotes, ahora el Hades se puede encontrar en versiones desde respetables hasta las menos simpáticas de bolsillo (Dignas de SACs herejes como los PJs a cargo) inclusive se tienen pequeñas ampliaciones de sus cuentos y grandes estudios de sus versos y moralejas.

Bibliografía afín:

El análisis de la luz
 El día de la luz oscura
 Iluminados por el miedo
 Luz creadora
 Justicia y castigo

Ganancias estándares:

XP+180
 FAMpos+1
 SAB+1
 Conocimiento sectario (FAC-N1)
 Conocimiento késico (FAC-N1)
 Mandamientos generales (FAC-N1)
 Zoología divina (FAC-N1)
 Inframundo celestial (FAC-N1)
 Inframundo infernal (FAC-N1)
 Mundo terrenal (FAC-N1)
 Ultramundo prohibido (FAC-N1)

Una fiesta y un Kikero El salón y la galería

Muy sencillo, como siempre el DM trata de unirme con mis lejanos aliados y el equipo cotidiano, por muy buenos sus intentos, pude resistirme a las muy tentadoras opciones frikis que me propusieron los de mi mercena, cuando ya todo estaba listo para mi aventura individual, procedí a toda una ronda de campaña de Acicalarse (AS) en mi propia guarida, habiendo tenido un rotundo éxito en dicha acción (Creo) me dirigí al lugar de reunión (Al cual por cierto fui invitado por un excelente combo entre Escabullirse (AS) Escondarse (AS) y Afanar (AS) de las cosas de mi hermana) justo como indicaba la hora por si había alguien de estirpe decente para que no se ofenda, cuando llegue al lugar parecía que todos los invitados se habían puesto de acuerdo para ofender a la dueña de la fiesta, pues no era más que una princesa, al verme entrar como el primero de sus súbditos invitados rápidamente me puso en el lugar que merecía como noble puntual, mando a dos de sus chambelanes a que me dieran la bienvenida, claro que no lo tomaron muy bien pues no fue muy convincente mi sentencia al afirmar que mi nombre no era Marisol como decía mi invitación, que seguramente había sido un error de imprenta pero que en el apellido estaba todo correcto. La princesa obviamente no me hablo en ese momento, luego lo haría para que todos los invitados notasen que la había impactado con mi puntualidad, poco a poco la fiesta se llenó de PNJs que iban y venían como en cualquier narración, ella se paseaba mirando a todos, en especial a las pobres cortesanas que inclusive duplicando su CARapa no podían ni acercarse al primer tercio de la anfitrióna, luego de una serie de confrontaciones exitosas de Captar (AS) descubrí el momento adecuado, el DM me recontra bonificó Voluntad (AS) (Creo que fue por los chuflycitos además) y partí a hablarle directamente de PJ a PNJ especial, fue cuando un tremendo gorila, un grado más que yo se cruzo en mi camino, había empezado a Embestir (SB) una ronda atrás y yo no lo pude Percibir (AS) o sea que no pude resistir el tamaño daño más poder del gorila, o sea que caí y como dictan las reglas estuve una ronda inconsciente (Por mucho que me queje contra el DM resulta que si fue solamente una ronda) al despertar con dos ACs simultáneas pude darme cuenta que toda la muchedumbre me observaba sonriente (Incluida la princesa, debo afirmar) la FAMneg era innegable, solo esperaba mantenerme en el lado positivo del espectro, trate de reincorporarme, la anfitrióna se acerco y teniendo éxito en Ganar amistades (AC) aunque creo que fue Enamoramiento fugaz (AC) me pregunto si estaba bien, yo falle en Elocuencia (AS) y solo pude tartamudear que si, lanzo una reprimenda al idiota que me embistió, aunque más adelante me dirían que ese idiota tuvo un relacionamiento mutuo con ella de MOR50, pero ya no más, trate de hacer conversación confrontando (AS) y creo que tuve éxito pues le charle de un tema que no podía fallar "Jabath" ella me sonrió mientras escuchaba mi Jabatnomi-com (FAC-N1) bien ejecutado aunque por su hermoso rostro (Espero un gran éxito en Captar (AS) por primera vez) en completa ignorancia de mi facultad, puedo afirmar que me quiere o por lo menos admira por mis fabulosos puntajes, ahora me acompaña con los kikeros en las emocionantes sesiones, jejeje.

EDIFICIO CAREAGA 81-70
J. PRUDENCIA BUSTILLOS 206
46457824 - 46460896
75459598 - 72860590
TIRAJE 001.01.04.2011.30
SUCRE - BOLIVIA

Dudas, correspondencia y envíos:

dan@anarkika.com

maria@anarkika.com

Pedidos:

dan@anarkika.com

**Exige esta edición
gratuita por introducción**
(Valida para el primer tiraje)

**Encuentros triviales en el
bosque de Tasater**

Encuentro 1: 24%

Weisnon común del bosque.

Avispas salvajes

BRI, N4, R5, G3, C3.

ADPC: 95|124|42|18

Patas Dñ=1d4+1/2+P

Mandíbulas Dñ=1d6+1+P

Aguijón Dñ=1d8+1+P

DP19% XP38

Weisnon guerrera del bosque.

Avispas guerreras salvajes

GUE, N4, R5, G3, C3.

ADPC: 95|124|42|18

Patas Dñ=1d4+1/2+P

Mandíbulas Dñ=1d6+1+P

Aguijón Dñ=1d8+1+P

DP21% XP61

Encuentro 2: 12%

Las común vampírico.

Murciélagos hemofílicos

BRI, N3, R5, G3, C3.

ADPC: 112|90|65|23

Mordida Dñ=2d4+1+P

DP20% XP43

Encuentro 3: 10%

Qatun calvo hambriento.

Gato sin pelaje

BRI, N5, R5, G3, C3.

ADPC: 121|111|53|45

Mordida Dñ=1d6+1+P

Zarpazo Dñ=1d8+1+P

DP23% XP93

Qatun común del bosque.

Gato sin pelaje

CAM, N4, R5, G3, C3.

ADPC: 84|83|37|32

Mordida Dñ=1d4+1+P

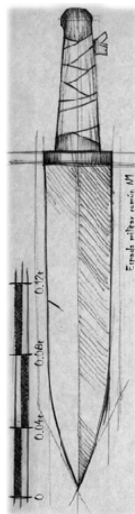
Zarpazo Dñ=1d8+1+P

DP21% XP55

LOS EXTRAÑOS DADOS LIMITADOS El místico dado.

El dado de cien, más conocido como el dado porcentual (Por los herederos de TSR, Wizards of the Coast y el d20system básicamente) es como ya se sabe, uno de los dados más versátiles (Obviando su capacidad de poder emular cualquier otro dado entero, decimal, positivo o negativo) pero una de sus facetas más extrañas, es su posibilidad de ser un dado limitado (XLDX), su uso más convencional es en acciones simples (ASs) aunque algunas proficiencias usan este sistema para medir sus efectos, es regla estándar que el lanzamiento para acciones simples, sea nLd50%, es decir, ene dados limitados de 50%, el funcionamiento de este dado es muy elemental, limitado significa que solo tomará como exitoso un lanzamiento entre el valor mínimo posible (1%) al límite propuesto (50%), siempre en un dado de cien o porcentual (Los dados limitados solo se aplican en d100) cualquier valor superior (51% a 100%) será tomado como falla, la diferencia con una dado de intervalo (Id100(I-50)) es que en este solo se tiene una única oportunidad de lanzamiento, mientras que en un dado limitado existen ene lanzamientos, por ejemplo suponemos los siguientes casos, PJ1 AS=23%, PJ2=78% y PJ3=115%, entonces los dados limitados serán los siguientes: PJ1 tendrá un único lanzamiento que se considerará exitoso solo entre 1% y 23% de 24% a 100% será una falla (Ya que es menor al límite). El PJ2 sin embargo tendrá un primer lanzamiento que será exitoso entre 1% a 50% (Límite) y una segunda oportunidad (Si la primera falla) entre 1% a 28%. El PJ3 sin embargo (El mejor en oportunidades de éxito) tendrá éxito en un primer lanzamiento de 1% a 50%, si fallase tendrá un segundo lanzamiento entre 1% a 50% también, si fallase tendrá un último lanzamiento entre 1% a 15%. Es posible que algún DM cambien el límite estándar de las ASs a más o menos de 50% (Puede variar de 1% a 99%) pero estos son casos muy raros, la función general de los dados limitados es poder dar la posibilidad de optimizar una acción estándar de forma progresiva e ilimitada para que el jugador no se frustre con una acción inmutable y sin posibilidades de mejora (Garantiza que la acción será más posible pero no inminente)

LA BUENA ESPADA MILITAR La forja del sur



**La clásica espada
militar N1**

Es algo lastimoso y patético pero todo jugador sabe que debe contar con una buena pericia y de un nivel decente en la espada militar, no porque sea una magnífica arma, no porque sea un requisito técnico para algo, no porque sea un distintivo endojuego ni mucho menos, sino porque es una espada versátil, comercial, muy difundida (No existe una civilización en el universo que de una u otra forma no haya desarrollado los preceptos básicos de su diseño, la mayoría de los PJs considera a esta arma un sobreprecio innecesario, pero lo cierto es que después de una trágica (Trágica nos referimos a algunos aliados heridos, tal vez uno muerto, pérdidas considerables en monturas e inventario y tal vez más considerables en armamento) incursión a través del bosque, lo único que encontremos como PJs sea una triste y precaria villa típica de bosque templado, en la que por todos los dioses del podio, es inútil pensar que el herrero local va a tener una armadura completa de placas N3 o un diapasón bélico de acero, si usan el verdadero sentido común de sus personajes endojuego, entenderán que los herreros dedican el 90% de su trabajo a herramientas de agricultura y solo el 10% a armas elaboradas y posiblemente las armas más desarrolladas por ellos (No por sus habilidades sino porque no es común venderle a un campesino una katar-defhenor doble de acero N2, sino una espada militar para que defienda su caserío y familia de cuatreritos inmundos que vagan por ahí o de louton furibundos, PJs o PNJs).

Bueno muy a parte del hecho de que se pueda encontrar una espada militar hasta en el más miserable de los tosigueros, esta también el hecho de su versatilidad como componente material para hechizos y conjuros muy variadas, no olviden la típica frase del DM: "Pero necesitas una espada cualquiera para lograrlo" o también no olvidemos la otra típica respuesta del mercader negociante "¡No!, no te alcanza para comprar este anillo mágico, pero si tuvieras algo para transar, mmm... no se una espada tal vez" o peor aun, no nos olvidemos siempre del momento en el que tenemos una sola ronda para liberar a un aliado maniático por viciosos rauhnh, y llega el momento de describir la acción, a lo que el DM consulta: "Si tienes algo cortante, no se un cuchillo o una espada, no tienes penalizador en tu tirada". Muchas de las técnicas y mañas, requieren armas punzocortantes para las cuales la espada militar se ajusta muy bien, destazar una presa en el bosque, palanquear la entrada a una alcantarilla, averiar un mecanismo, atascar unos pesados engranajes, sobrecargar el reactor de una nave lanzando algo imprudentemente en el flujo de energía o simplemente para poder comer un par de frutos encontrados en el viaje. Como verán la espada militar es inventario del tipo armamento eso es innegable, pero su uso va más allá que de simple ADPC o pericias, puede volcar completamente la balanza de los modificadores a favor del PJ. Acerca de su diseño, la espada militar cumple con los conceptos básicos de una espada, es más los fundamenta, tiene para empezar, dos filos (Ya es hora de consolidar esto por el amor a Vort, armas como las katanas japonesas o los alfanjes no son espadas por que solo tienen un filo en la hoja, eso los convierte en sables, ¿Es muy difícil de entender? Desde Hollywood hasta el más básico de los frikis puede entenderlo, un filo sable, dos espada) a ambos flancos delgados de la hoja, una estría central abultada a ambos lados producto de los filos que le otorga rigidez, en el extremo lejano termina en una convergente y muy afilada punta, tanto filos como estrías terminan en esta punta, mientras que el extremo cercano es el mango, los filos y las estrías convergen pacíficamente en un redondeado mango que no es más que el metal abollado para

hacerlo manejable. Un placa de madera o metal suele dividir la hoja ambiafilada del primitivo mango, esta placa esta perforada en el centro y es perpendicular a la espada misma, sirve para proteger la mano de los embates y las estocadas, el mango también se cubre con tela o cuero para ablandar las acciones empuñadas, el peso humilde de la espada militar hace que cualquier recluta o no discapacitado personaje pueda cargarla, su forma lanceolada con una ligera curvatura hace que cualquier persona con habilidades básicas pueda blandirla, los cortes son profundos por esta condición curva, pero no requieren mucha fuerza para penetrar la carne de los adversarios, la punta es diminuta pero esta seguida de un hoja relativamente ancha, si se clava en el enemigo, la herida será enorme, es muy resistente para detener estocadas ajenas, en combate se tiene un alcance cuerpo a cuerpo muy cómodo aunque su misma condición de longitud hace que no se pueda hacer gala de mucha capacidad ofensiva, de una u otra forma, la espada militar en todas sus formas es un arma que no se puede dejar de tomar en cuenta.

Nota final: Las espadas militares se pueden encontrar en todas las variedades de nivel (Consulta los manuales o con tu DM de que se trata "Variedades de nivel" en las armas ofensivas, defensivas, cognoscientes, potentes o misceláneos)

En el siguiente número:

Calcular el misterioso DP

Frenar proficiencias

Amvisin elfos

La gran contienda

Combos de ASS

Los báculos mágicos

Más proficiencias y pericias

Los tres reinos

Las especies

Y muchas otras sorpresas...

INFINITI industries

