

5.00Bs

KIKING MAGAZINE

TODO LO QUE UN KIKERO DEBE SABER

Núm. 1

INFINITY industries | ANARKIKA Inc | FACTIKA Inc.

El Número 1

Edición terrana

Publicada por

INFINITY industries (R)TM

FACTIKA Inc

Editor

Daniel Flores

Asistente de edición

Mojo

Redactores

Daniel Flores

Kikeros

Artistas

Daniel Flores

Ilex Flores

Colaboradores

Ilex Flores

Mojo HHH

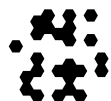
Kim

Raziel

Kikeros

RONALDIRIKA

Para ANARKIKA Inc.



Periodico
Creado por Daniel Flores Castro
"Kikero con Valores"
Propiedad e Impresión de ANARKIKA (R)TM



Escribenos a: infinityindsandprod@gmail.com | Sigue la tendencia: [anarkika](https://www.instagram.com/anarkika) | Contactamos: (+591) 71014480

Edición de coleccionista

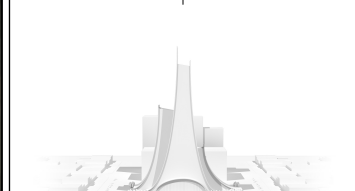
Primera edad



© 2021 INFINITY INDUSTRIES (R)TM
"Tulush" es un personaje de ANÁRKIKA (R)TM
Propiedad e imagen de INFINITY industries (R)TM

EN ESTA EDICIÓN

- * No te lances tan rápido a la brujería **Pág. 1**
- * La taberna del jabot rojo **Pág. 2**
- * Los vestales de los laberos **Pág. 3**
- * Movimientos en combate **Pág. 4**
- * Si no quieres poner vergüenza con los debilitados **Pág. 5**
- * La armería de Minotari **Pág. 6**
- * Información importante para equipar personajes **Pág. 7**
- * Templo de los sacerdotes **Pág. 8**
- * Deidades, devotos y dogmas **Pág. 9**
- * La casa del pueblo **Pág. 10**
- * Antos de interés general **Pág. 11**
- * El gran bazar **Pág. 12**
- * Guía de espadas temáticas **Pág. 13**
- * El gran coliseo **Pág. 14**
- * Entrenamiento de espadachines **Pág. 15**
- * El salón de los políticos **Pág. 16**
- * El misterioso adorno **Pág. 17**

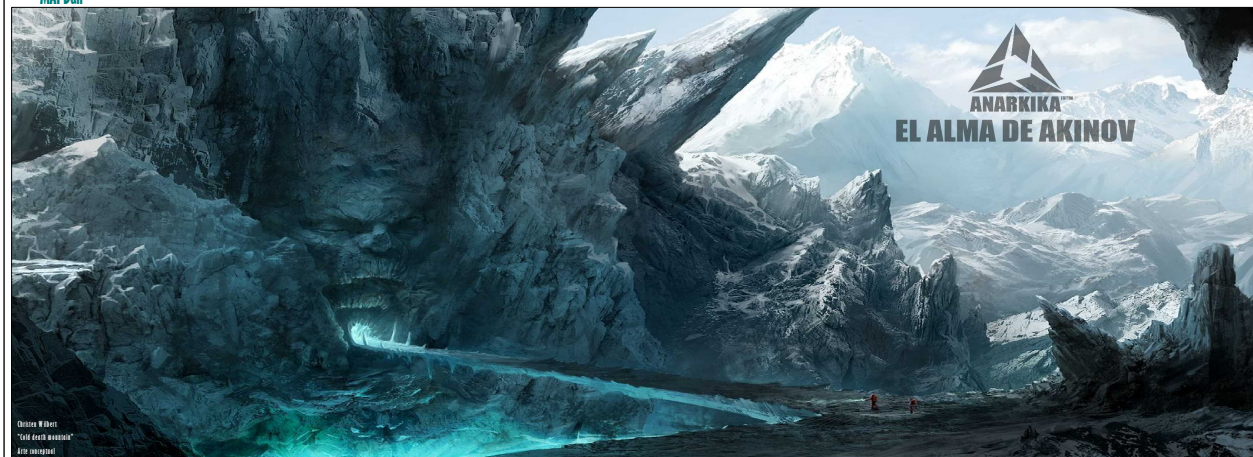


© 2021 INFINITY INDUSTRIES (R)TM
"Tulush" es un personaje de ANÁRKIKA (R)TM
Propiedad e imagen de INFINITY industries (R)TM



Conversaciones de PARs

*** MAI Dan ***



Tulfash el kikero empedernido
El alma de Akinov es una PAR tipo saga, de hecho, es la primera de las sagas oficiales del universo de los Than y la saga que describe de forma inicial el basto panorama en el que los than han escrito su historia (O sus historias) a lo largo de 6Es, está compuesta por varios libros o módulos (Aplicándola como PAR) y es una buena opción para jugar en cualquiera de los Ns de JU. A continuación, se los resume de forma sinóptica.

La gema roja, es la primera parte y se desarrolla en Rhunkarhia, moviéndose entre los principales reinos de ella, contando las tragedias desde la E1 hasta la E3, en el reino de plata de Khamli, el reino de acero de Lanida, el reino de oro de Jinvanados, el reino de khila Vil'l, el reino de azul de la Torre azul y el reino de brank de los paikn del norte. Este relato acompaña a la tortuosa travesía de la formación del imperio y termina con el ascenso del primer emperador. Los PJs tienen amplio escenario para desarrollarse, durante esta travesía en el tiempo y el continente rojo, alcanzar muchos Ns y se estima que al menos el R9.

El mundo verde, esta segunda parte inicia con la fundación de ciudad imperial, y la consolidación del primer emperador, la expansión del imperio, y el inicio de la E4, la conquista del mundo nuevo o el mundo verde, Felonirhia y Rhunkarhia ahora son los protagonistas de la aventura y permitirán a los PJs deambular por los mares y en los dos mundos, incluyendo los dos nuevos reinos, el indómito y exótico Kidgan y sus bestias y el reino de Kugian y sus infinitas riquezas, sin contar con los tres subcontinentes o como les llaman, los tres infiernos del sur. En caso de continuar la aventura, los PJs con facilidad alcanzarán el R10 en este módulo.

La lejana joya amarilla, la aventura continua en la lejana tierra de Dammerhia o el continente amarillo y su legendario reino de Jok, estas exóticas tierras, exóticas culturas y exóticos tesoros, son la nueva anexión al imperio si logran quebrantar a las provincias complicadas de Jok, o al menos eso se intentará, los PJs se enfrentarán a nuevas aventuras en las que conocerán nuevos retos, nuevos talentos y nuevos RIVs, esperando que sus Ns y Rs acumulados sean suficientes. La E continúa

siendo la E4, pero ya se remarcen las últimas edades de ella, los PJs deberían alcanzar el R11 en este módulo.

El reino naranja, la aventura continua en el belicoso reino naranja y su descubrimiento es el periodo final de las últimas eras de la E4, los PJs ampliarán su escenario a los cuatro continentes y los mares entre ellos, serán parte de la fundación de la legendaria Ledertu en Elonhirhia o el continente naranja, en ella descubrirán los dos grandes y poderosos reinos que han estado peleado su tenencia y la propiedad del gran monte que le otorga su poder, un tremendo volcán que es el origen de mucho poder, infinito e indómito poder, algo nunca visto por los rojos. Los PJs seguramente alcanzarán el R12 en este módulo.

El infinito azul, paralelamente la aventura puede continuar en la conquista del recién descubierto continente azul o Liotashria, los PJs podrán aventurarse a la terrible tarea de asentar la futura gran Jestez en medio de la jungla del mundo nuevo, este paradisíaco e indómito lugar apenas poblado por tribus primitivas, posee los peligros más terribles incluso para unos experimentados PJs. Si complementan este módulo con el anterior, con seguridad alcanzarán el R12.

El cristal violeta, el descubrimiento de Kastashria o el continente violeta es el inicio de la E5, la opulencia del imperio y el descubrimiento de la gran ciudad de Rom, está lejana tierra es tan exótica y poderosa que representa el mejor escenario para las aventuras de los PJs y su tremendo poder al tener R12, subestimar las tierras de Rom será el peor error, pues en ellas habitan los más legendarios rokam que el mundo ha visto, la fama de asilo del mundo que tiene Rom está justificada al albergar a los más poderosos rokam del mundo conocido. Los PJs deberían poder alcanzar el R13 en este módulo (Para asegurarse el R13 deberá complementarse con el módulo siguiente posiblemente).

El infierno negro, la E5 continua, parece la cúspide de la civilización hasta que se descubren las tierras de Dinnoirhia, el mundo negro o el continente negro es lo que todo el mundo temía, un infierno indómito con criaturas invencibles, con colmenas de ejércitos naturales inexpugnables y gobernados por reinas más poderosas que cualquier rokam de la historia, la

aventura en este lugar es tan peligrosa como corta, si los PJs encuentran la forma de sobrevivir hasta la fundación de la legendaria Demisi, entonces posiblemente alcancen el R13 (Para asegurarse el R13 deberá complementarse con el módulo anterior posiblemente).

El ancestral mundo gris, el imperio alcanza la E6 y con ella atraviesa una decadencia como estructura de poder, se descubre el lejano continente gris, conocido como Iludarhia y se descubre la legendaria ciudad de Linomop, este descubrimiento esta entrelazado con el aumento del poder de los rebeldes. Imperio como rebelión empiezan una carrera de acopio de poder moviéndose en todos los continentes y peleando en todos los frentes, el continente gris juega el papel más importante pues posee los objetos ancestrales más poderosos que los dioses han dejado en la tierra, los PJs podrán tratar de obtenerlos para volcar la balanza a uno u otro lado. Seguramente alcanzarán el R14 o morirán intentándolo ya que no son los únicos rokam que buscan tales poderes.

El desierto blanco, es el último escenario de conflicto entre el imperio y los rebeldes, uno de ellos desaparece y el otro es el victorioso, las últimas guerras se libran en este infierno de hielo y vacuidad, los rokam enfrentan el último gran poder que el mundo ha visto, la naturaleza indómita en sí misma, ambas facciones bélicas traerán a sus mejores representantes y entre medio del conflicto descubren un tremendo e infinito poder cubierto por la eterna nieve, Treslio al final brilla como el oasis en este infinito desierto blanco, el mundo nunca estuvo en un conflicto de esta escala, dependerá de los rokam destruirlo todo o salvar a los tan, es el fin de la E6. Los PJs sin duda alcanzarán el R15.

Esta saga es una intensa y larga aventura digna de jugarse y vivirse, los módulos se pueden usar individualmente sin problemas e incluso las partes y capítulos dentro de ellos, sin duda, "El alma de Akinov" es una saga que vale la pena estudiar para narrarla o jugarla, animate a revisarla o pedirla a tu DM. Les garantizo que no se decepcionarán, al mismo tiempo que podrán asimilar tanto el universo de los than como la mecánica de Anárkika®™.

Tulfash

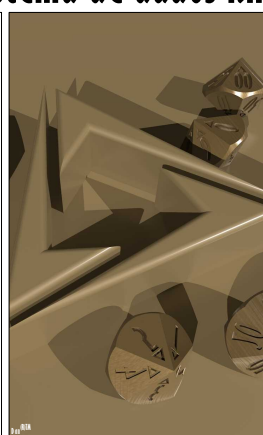
La nota seria

*** MAI Dan ***

Un juego de rol es un juego de mesa en el que un grupo de amigos pasan un buen rato compartiendo una aventura que ocurre en la imaginación, en esta aventura cada uno de los participantes asume y relata el papel de un personaje que ha creado o adoptado con mucha soltura. La aventura y los alcances de ella están limitados solo por la imaginación de los jugadores, es un entretenimiento muy completo y sencillo en el que no hay límite de edad, tiempo de juego, propósitos o recursos, no se necesita grandes preparaciones o gastos, simplemente entusiasmo.

Anárkika™ es un juego de rol constituido por un sistema de reglas que se adecuan a cualquier aventura sin limitación, se pueden aplicar a cualquier tipo de personajes de cualquier tipo de especie y/o raza, el sistema puede aplicarse a cualquier entorno o civilización en cualquier tiempo o desarrollo, se pueden modular a cualquier dificultad para poder jugarse sin problema, de forma individual o general, de forma temporal o permanente, las tablas de acciones, objetos, personajes, módulos, Etc., son totalmente personalizables y totalmente aplicables de forma estándar, es un juego en el que no se necesita saber todas las reglas o si se desea puede profundizarse en ellas cuanto requieran (Posee tres modos de juego), ya sea como grupo de juego o de forma personal, es un sistema para un juego de rol que si bien no tiene un tema central puede adoptar el tema que los jugadores decidan. Anárkika®™ es un sistema de reglas para jugar rol que no poseen limitación alguna dentro ni fuera de juego y se adapta a los narradores y jugadores con la naturalidad y fluidez que ellos decidan o necesiten.

Un sistema de dados ilimitados



© 2021 INFINITY INDUSTRIES (R)TM
"Tulush" es un personaje de ANÁRKIKA (R)TM
Propiedad e imagen de INFINITY industries (R)TM

Anárkika®™ es un sistema muy balanceado en el que ningún personaje jugador podrá sentirse limitado por el entorno o el potencial o confinado por las aventuras, los enemigos o misiones, solo representa un reto para el mismo jugador y su imaginación. Lo interesante de la mecánica general del sistema es que está basada en dados de tantas caras sean necesarios para las situaciones, teniendo tablas basadas en los dados convencionales (Tanto los usuales d4, d6, d8, Etc.), así como los dados ilimitados de tantas caras o tantos dados sean necesarios (xdx), esto permite tanto al jugador como al narrador alcanzar la precisión necesaria o la obvedidad necesaria, balanceando la aleatoriedad con la interpretación o como se suele entender, el talante del juego entre galante y rodante. En este sistema de dados ilimitados, se combina también el atributo de que un PJ nunca se puede repetir exactamente por la cantidad de variables.

Anárkika®™ está conformado por manuales completamente libres de obtener en el sitio oficial (www.infinityindustries.online), entre ellos están: el manual de leyes universales, el manual del narrador y el manual del jugador, entre otros, en estos manuales se condensa todo lo básico que el aspirante a narrador debe saber pero el juego consta de mucha más información que si bien no es necesario adquirirla, en algún momento se requerirá estudiarla, además cuenta con una comunidad de jugadores y narradores que asistidos por ANARKIKA Inc. y ROKAERIKA Inc., pueden asistir en cualquier necesidad menor, foros de consultas, ideas geniales para enriquecer tu partida, documentos y accesorios, manuales específicos o simplemente productos complementarios.

Consejos del viejo Kifrijix

*** MAI Dan ***

No te lances tan rápido a la bribonería

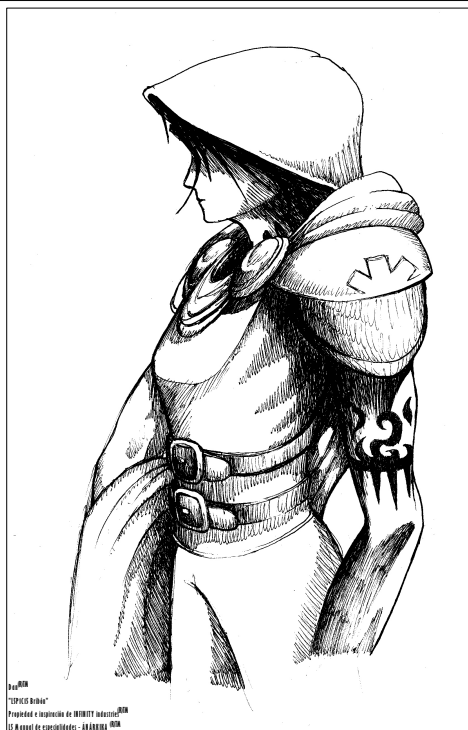
Kifrijix el zemoni

Es una de las seis CATs (Categoría) rokarianas ciertamente, una de las seis CATs juveniles (Referida al rango juvenil o R5) y sin duda una de las bases del juego, pero antes de decidirte por ella, debes saber algunos detalles de los afamados y amados BRIs (Acrónimo que acorta a los bribones), luego estarás listo para interpretar cualquier variedad de BRI.

Un BRI siempre debe estar atento a cualquier oportunidad de aumentar su potencia económica, el dinero puede ser ruin y poco honorable, pero puede comprar armas, favores, oportunidades y respeto, un buen BRI nunca puede desaprovechar la oportunidad de tener un poderoso estamento de dinero para dejar claras las cosas de quien manda y quien es el que está más preparado para la situación, a nadie le gusta padecer las tempestades de la pobreza.

El talento de ver oportunidad en el dinero es el talento de ver oportunidades en cualquier otra forma de recursos, como el tiempo, los aliados, los sirvientes, los materiales, el armamento, las propiedades, los favores o cualquier forma conceptual de recursos que el BRI pueda aprovechar para incrementar su potencia económica. Además de no solo obtenerla, sino tenerla y retenerla para saber cuándo usarla, con quien usarla y como guardarla de forma segura. Un BRI es la solvencia de los recursos, nunca debe quedarse corto de ellos.

Ahora hablemos del buen estado físico, del entrenamiento del cuerpo, la agilidad y la velocidad, un BRI no puede tener solo potencia económica, también debe contar con un poderoso y ágil cuerpo capaz de proezas físicas y de extenuantes esfuerzos físicos, cultivados con el entrenamiento y el juicioso cuidado de la salud. La musculatura es tan importante en potencia como en flexibilidad, esto debe ser el fruto del entrenamiento de distintas actividades físicas y formas de combate, ya sea con armas o sin ellas, ya sea



para la pelea o simplemente para lograr acrobáticas proezas.

Todo lo comentado nos lleva a la obvia conclusión, un BRI debe ser más allá de oportuno ante los recursos y ágil corporalmente, listo más que todo. Elegir las oportunidades para destacar recolectando o usando sus recursos, astuto con las situaciones y contra los enemigos, astuto con los tesoros y las inversiones, astuto con la lengua y las manos y por sobretodo astuto

para sobrevivir y adaptarse, siempre habrá un nuevo día para lograr la victoria.

Combinando todo esto o usándolo en cualquier forma de balance, se puede interpretar cualquier forma de BRI que se pueda imaginar, por ejemplo un BRI que use su talento con el robo para ayudar a los pobres, su agilidad con las armas para derrotar a los guardianes del orden, su astucia con las trampas para poder robar el tesoro mejor protegido, su ágil manejo y letal desempeño con las armas para poder llevar a cabo las misiones más furtivas y peligrosas, su don para las acrobacias para poder perseguir a los malandrines y atraparlos, su talento para los negocios para amasar un imperio de recursos, sus mañas en oratoria para poder engañar a sus víctimas, su buena salud para poder viajar y explorar lugares misteriosos, Etc.

Una vez se obtiene los beneficios de las oportunidades, es importante no olvidar extralimitar el uso de los atributos para fortalecerlos en la ardua forja rigurosa de la práctica para alcanzar la perfección de las acciones y participaciones. No hay nada más reconfortante que ser un BRI que haga lo suyo de forma tan brillante, que deje a los demás boquiabiertos y extraiga halagos y admiración de los demás. Aquellos rokam que no son BRIs nunca entenderán la armonía de la buena salud, la agilidad mental y corporal, además del talento para salir siempre airoso e intacto de las aventuras. El sigilo ante el peligro, el recato ante la abundancia, la solvencia ante la carencia, la letalidad ante un enemigo inexpugnable, la flexibilidad ante el escenario imposible, la buena salud ante la crisis y la astucia ante la impunidad del enemigo.

Saludos a todos ustedes mis jóvenes amigos zemonin y otros aspirantes a la bribonería, espero que estas breves palabras sean lo suficientemente clarificantes para que puedan desempeñarse como ávidos BRIs y convertirse en leyendas.

Las tertulias de los kikeros

*** MAI Dan ***

La taberna del jabat rengo

En la vieja ciudad de Khamli, en la milenaria calle "La alianza", en el fondo del centro viejo de la ciudad, en el subsuelo del edificio "Jothr", está la vieja y legendaria taberna de "El jabat rengo" del viejo y legionario "Maslort", un daknes muy longevo y muy hospitalario. Nadie sabe, pero se cuenta que es muy viejo y que ha estado con la taberna desde que se sabe existe la ciudad, se cuenta también que su vida antinatural se debe a que era un soldado sirviendo a la orden Laria y una vez fue elegido para ascender al ultramundo, pero lo rechazo y ahora está condenado a vagar en el mundo de los mortales.

Todos visitan alguna vez esta taberna en algún momento de sus vidas, entran para escuchar historias de rokam y tiempos legendarios, para contar historias de rokam, para contar historias míticas imaginarias o reales o simplemente para sentirse parte de ellas. Si no es Maslort en persona, seguramente alguno de los bebedores estará contando alguna de las infinitas anécdotas; siempre hay algo interesante para escuchar o informarse, rokar o no. Si deseas contar tu historia, compartirla con los demás o que simplemente quede inmortalizada, déjala en la taberna de El Jabat rengo, en la pizarra de los rokam, en los oídos de Maslort, en la mesa con algunos compañeros de mercena, o en la memoria de algún arkar curioso y atento.

Rescatado de:

"Crónicas de Sigfrido, el inicio de la edad de la desesperación"

...Hace muchos días que caminábamos en este mundo pos apocalíptico, sin rastro de otros seres vivos...en nuestro precario grupo iban Metapod el fhovos guerrero callado, pero muy fuerte, un vethian bastante ágil pero corto de inteligencia, llamado Kham, un pequeño zemoni (Un milagro como sobrevivió hasta ahora), que se hace llamar Dante, un mendigo que recogimos en el camino, llamado Twik, al parecer no es útil en nada, no sé porque seguimos cargando con él y yo, Sigfrido un cientista que intenta sobrevivir. Por fin vimos señales de lo que parecía una antigua ciudad derruida, no hemos visto otras personas en días, decidimos acercarnos a ver si podíamos aprovisionarnos de algún despojo que haya podido sobrevivir, llegamos a la ciudad, parecía desierta, la decadencia del tiempo se nota en todo lo que aún queda en pie, pero eso no nos preparó para el horror que presenciáramos luego, mientras nos acercábamos a un cruce de calles, divisamos un hombre que caminaba en la distancia, notamos algo raro en su caminar, enviamos a nuestro vethian Kham a explorar el área pensando que podría ser un vigía de algún grupo de bandidos, al acercarnos más notamos otros detalles extraños, el individuo se movía como si estuviese aturrido, deambulaba errático en la misma área, más de cerca pudimos ver que le faltaban pedazos en sus extremidades y su ropa estaba totalmente raída por el tiempo, al parecer le faltaba media mandíbula, pero seguía moviéndose como si nada en un ritmo cadencioso y lento, intentamos alertar a nuestro explorador, pero fallamos, era demasiado tarde, nuestro obtuso Kham se acercó por detrás de la criatura e intento taparle la boca (Extrañamente la falta de media mandíbula no le pareció extraño), recién entonces se dio cuenta que esta criatura antinatural, ya no era un ser vivo, pero sin embargo seguía moviéndose, inmediatamente la criatura lanzo un gruñido seco y áspero. El llamamiento alerta a estos seres que se acercaban de todo lado, huimos como pudimos, por suerte eran muy lentas, corrimos desesperados hasta alejarnos de ellas, por suerte aprendimos una valiosa lección: Los vethianh no reconocen a los zombis. MM15 Fede

Frases célebres de kikeros célebres

(Después de haber cometido varios actos herejes) Me acerco al arkamar y le digo: (Después de una larga y dramática pausa misteriosa) ...¡Uy!...

El gran guerrero elocuente Krom - Kulai

(Antes de empezar la gran batalla) Llamo a mis alcahuetes de guerra

El gran paladín poeta Arthorn - Oso

¡Que no se puede romper! (Lamentablemente no ayuda a su causa y perdió la discusión con el DM)

El gran políista psiónico Arthorn - Oso

Pateo el corazón obscuro del gran liche que acabamos de matar (Muere el PJ naturalmente) ¿Pero lo mande lejos?

El gran bribón Roderix - Roderix

(Enviando y ordenando a un mandadero) ¡Busca el libro en la "E" de: Escuela de caos!

El gran hechicero Oli - Oli

MAI Dan

Si no quieres pasar vergüenza con los debiluchos

*** MAI Dm ***

Siul el legendario guerrero de ciudad imperial

El movimiento en el combate o como un buen kikero lo escribe, el MVM de SB es muy poco usado o aprovechado, siendo que puede ser la diferencia entre la victoria o la derrota, para empezar, se debe entender que los 5 tipos de MVMs en SB no son una limitación más por el contrario, si uno entiende las REs que los gobiernan, es fácil abusar de su potencial. Veamos primero como funcionan, entendiendo que 1HEX es oficialmente un hexágono inscrito en un círculo de 1t de radio: Empecemos por hablar del tímido MVMbas y su fabulosa función de moverse a 1HEX adyacente (Para G0,G-1y G-2=1HEX; para G1=2HEXs, para Gs superiores debes consultar con el DM) como ACClib/ACCsim, si bien solo lo puedes usar 1 vez por T y te inhibe de usar otras formas de MVMs, es infalible y puedes aprovechar de atacar a tus RIVs alejados mientras te mueves entre ellos aun si estas AM de forma letal, elegante y sin causar RE Ataque de oportunidad. Luego tenemos el útil MVMmed (MVMmed=((((MOV/20)*ALT)+ACs)*(% de carga))) que permite moverte bastante y de forma sinuosa para desplazarte por el escenario de SB si es necesario, no importando cuantas ACCs se tenga en el T, este MVM permite dejar una ACC cualesquiera pendiente al llegar al HEX final. Es importante entender que no se debe haber usado ninguna ACC del T para poder usar este MVMmed, tampoco el MVMbas. Luego tenemos el poderoso MVMcom (MVMmed*2), que permite moverse bastante, de forma rectilínea y dejar una acción de ataque AM en el HEX final (RE Embestida), si bien esta ACCsta es una ACCpro y necesita todas las ACCs del T, es muy útil usarla para moverse bastante y llegar con violencia, esto puede ser muy útil además con RIVs muy fuertes, ya que mejora el P, y si no se usa el ataque en el HEX final y se continua usando el MVMcom el siguiente T (Corriendo sin para, importante declarar que no se está parando), puede mejorar aún más el P (Por cada T de MVMcom se multiplica el P, en el T1 será P+P, en el T2 será P+2Ps), esto convierte al MVMcom en una herramienta muy peligrosa. Continuando tenemos al excelente y útil RE Salto, es falible pero solo requiere una ACC y puede alcanzar bastante distancia, con EX en AS Brincar se logra saltar desde una distancia base dada por la subSPC hasta una distancia máxima que esta aumentada por la AC Distancia salto, en este tipo de

Movimientos en combate



MVM se puede también usar la AC Pirueta ilimitada en vez de usar la AS Brincar (Incluye un bono extra de FAMpos seguramente). La ventaja de esta forma de MVM es además que no le afecta el % de carga actual (Excepto que este al 100% o más en cuyo caso el RE Salto esta negado). Otra de las ventajas es que permite llegar al HEX de destino evitando obstáculos.

Por último, está el impredecible RE Movimiento involuntario que, si bien es muy difícil de aplicar, una vez se entiende su potencial, es el más práctico e infalible de todos, este se puede usar con la asistencia de alguna PRO, INV o ALI. Al principio este movimiento es impredecible, pero con algo de práctica se puede llegar a controlar, por ejemplo, el potente disparo de un arma, la potente explosión de una bola de fuego mágica o un fuerte compañero de armas que haga un lanzamiento con uno.

Como se podrá ver hay muchas opciones de MVM en la SB, a continuación, les daré algunas útiles sugerencias para sacarles un poco el jugo, obviamente estas solo son algunas de las incontables formas que tienen los kikeros de aprovecharlas, por ejemplo:

Usando el MVMbas se puede salir de la proximidad de un RIV y ya no estar AM, para poder hacer un ataque AR o varias, sin provocar un RE Ataque de oportunidad.

Usando el MVMmed se puede avanzar bastante para ponerse a salvo de los RIVs y al llegar al HEX de destino se puede lanzar el primer de varios ataques AR desde una posición segura.

Usando el MVMmed se puede combinar con AS Recoger Como ACCsim) para moverse por el escenario al mismo tiempo que se recoge INV suelto o perdido, también es válido

con el MVMcom, pero posiblemente los MODs sean más elevados.

Teniendo EX en AS Agilidad (Recuerda que el DM puede usar RE Modificadores involucrados) y habiendo declarado MVMmed puedes tener tu ACC sobrante como una ACC de ataque en medio de la trayectoria declarada, que puede no ser lineal.

Usando el MVMcom (Si bien es ACCpro) se puede combinar con AS Bloquearse para embestir con alguna RE Cobertura dada por la armadura o el escudo.

Usando el MVMcom (Si bien es ACCpro) se puede combinar con AS Alertar o AS Intimidar para embestir mientras se da instrucciones o se instiga miedo en el enemigo.

Usando el MVMcom se puede usar una ACC final de ataque con un RE Salto, para incrementar la distancia, sortear algunos obstáculos y tener el ataque de RE Embestida desde arriba. Usando varias ACCs del T se pueden usar consecutivos EXs en AS Brincar para desplazarse poligonalmente en el escenario, sorteando RIVs y situaciones complicadas.

Usando la AC Pirueta ilimitada de forma dual como RE Cuantía de jornada puede se puede lograr un movimiento infalible, elegante y generoso de forma efectiva.

Cualquiera sea el RE Movimiento involuntario, es necesario saber que se puede mitigar el DÑmas causado por tal movimiento. Una forma divertida de moverse en el contexto de la SB es que un fuerte ALI lance a uno como un proyectil, recuerda que con EX en Agilidad se puede mitigar el DÑmas al llegar y además llegar con RE Embestida o simplemente moverse bastante.

Recuerden que no solo se necesita un arma, sino que también se trata de tener ligereza de combate y voluntad proactiva en el combate para terminar siendo la estrella de la escaramuza.

Atte.

Siul

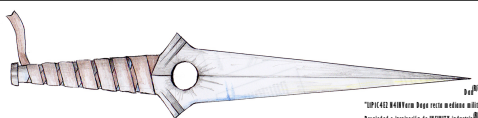


Información importante para equipar personajes

*** MAI Dm ***

La armería de Minataril

N4INV Daga recta mediana militar



A partir de la E1, se puede contar con la eficiente compañía de la buena daga recta mediana militar N4, de confección muy popular por cualquier herrero de cualquier ejército del continente colorado, se puede encontrar en cualquier armería decente, se cuenta que fue perfeccionada en las costas del sur del continente rojo pero que su técnica de producción fue difundida por los seis vientos y se la puede encontrar en cualquier armería sin problema y sin mayores variaciones. Es muy común que los ejércitos la usen como armamento básico y los mercenarios cuenten con ella como arma letal y como útil herramienta. Posee un útil ADPCfis de 13+1|13+1|4/4, es de RAR4, de RES35, mide 0.178t y pesa 0.098p, causa un DÑfis1d20+2 del tipo punzante y cortante (Dependerá de la descripción del ataque), es un arma AM, precisa y exclusiva, no es permitida para los SACs (Pero a quien le importa, ellos tienen a los

dioses para salvarles el pellejo), requieren DES56|CON56|DESman56|DEScom56. Su costo técnico es \$10.22425, requiere PER Daga recta mediana. Las dagas son armas muy versátiles, ya sea que se maneje una sola, en la mano diestra (RE Mano diestra) puede ser un arma letal, es liviana, es corta y fácil de blandir, no muy exigente, sin embargo, puede permitir todo tipo de ataques, puede usarse para detener embates de otras armas, puede usarse como arma arrojadiza, puede usarse para penetrar armaduras, punzar adversarios, perforar duros pellejos, además de ser una excelente herramienta. Duplicar su uso a una daga en cada mano es mucho más ambicioso y aprovechable, pero sin duda requiere más talento (Talento con el que los BRIs nacen, CAP de hecho), un par de dagas en un par de manos y el PE es un poderoso y peligroso adversario.

La mayoría de los ejércitos desde muy tempranas Es eligen esta INVarm como un componente vital de sus armadas por su peso despreciable, RES elevada complementada por su diseño duradero y simple, al mismo tiempo que es fácil y barata de elaborar, al mismo tiempo que puede ser difundida en las unidades con relativa prontitud y bajos costos, proveyendo a cada unidad una excelente arma de combate AM y munición AR en caso de ser necesario.

Puede complementarse con vainas de cuero o simplemente llevarse en el cinturón, el filo no es muy fácil de cuidar, pero es muy fácil de recuperar (AS Preparar con algún esmeril).

La esencia de esta INVarm es por lo general: NIHAB Metalistería, NIHAB Herrería, NIHAB Armería y NIHAB Ergonomía. Esto puede adaptarse a FAEs y FENS, no es conveniente aplicar DOTs u otras formas de ACCsta para no perder la esencia de su durabilidad y atributos tan bien logrados con la experiencia de urmak tras urnak de producción, generación y generación de transferencia de la tradición de confeccionarlas y probarlas, perfeccionando su diseño, al máximo.

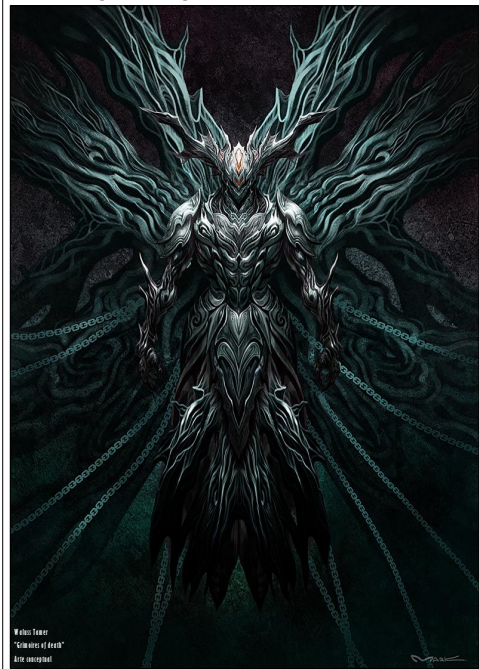
Kurandari 7º Murlandfhes - Herrero artesano



Cardenal imperial de la orden Iariana

*** MAI Dan ***

Desde el inicio de los tiempos, si ellos permiten ver hacia atrás, los mortales han sido amparados por la benevolente y temible mirada de los habitantes del ultramundo, los dioses. Desde los olvidados hasta los dioses de ahora, siempre han estado de alguna forma a la cabeza o como emblema de las oraciones de los mortales, son y siempre fueron la inspiración de las creencias. Toda religión tiene siempre a la cabeza un ser idealizado e idolatrado, un representante excelso y puro salido de la misma concepción de su religión, este dios es por lo general único y perfecto, si bien puede estar acompañado por otros dioses en una religión politeísta, la religión en realidad es la estrecha adoración de un solo ser perfecto y mono-conceptual o simplemente único.



Walter Tinner
"Sacerdotes del Eternidad"
Arte conceptual

Deidades, devotos y dogmas

Claro, una religión no solo es la personificación divina, excelsa, perfecta de la deidad o símbolo de adoración, sino que también es el humilde devoto, el pequeño feligrés, el adorador acólito, aquel que ama y teme, adora y reza. Toda religión es grandiosa no solo por lo grandiosa (En algún aspecto sin duda) forma de deidad o su descrita perfección, sino también por la cantidad de sus seguidores, por el entusiasmo de sus rituales, por la devoción de sus rezos, por el amor a su divinidad y por el temor a su ira. Persiguen su atención al mismo tiempo que esperan sus milagros.

De vez en cuando y no siempre son bendecidos por la aparición de un profeta que les cuenta lo que sucedió con su deidad, sus crónicas y parábolas. De vez en cuando y no siempre son bendecidos por la aparición de un mesías quien hace milagros y personifica como un mortal, parte de la perfección de la deidad. Los devotos son guiados por estos eventos, los clérigos recolectan estas crónicas y aprenden de los regalos de los dioses y de entre ellos surgen los sacerdotes quienes lideran los grupos de devotos para evitar que se disgreguen en los pecados y la herejía.

La existencia de un devoto (En todas sus formas, desde el simple y humilde creyente hasta el poderoso y elevado mesías), está determinado por una existencia entregada a la adoración y al temor de su deidad, al amor y fe de su divinidad, al odio de los pecadores y herejes, a la persecución del pecado, al perfeccionamiento de la virtud, al castigo de la herejía y al temor de lo prohibido.

Sea cual fuere el concepto de la deidad, no se confunda el lector, no importa el clamor de la omnipotencia de la deidad, su jurisdicción siempre es única, el infinito amor, la pulcra bondad, la eterna muerte, la grandiosa guerra, Etc.



Walter Tinner
"Sacerdotes del Eternidad"
Arte conceptual

Todo lo anteriormente expuesto compone a simple vista una religión, el fuerte enamoramiento del devoto y su deidad, el fuerte paternalismo de la deidad y el devoto, pero nada de esto funciona sin el tercer apoyo de la triangular estabilidad, el fundamento de esta relación de adoración y miedo se completa en una santa trinidad con la existencia del dogma, la palabra sagrada, el comando, el dogma, el mandamiento, el libro fundamental. Una deidad tiene ordenes que dar, parábolas que contar, explicaciones que impartir, entendibles o inentendibles ellas deben ser adoradas de alguna forma, pero ante todo ellas deben existir para completar la relación religiosa entre el devoto y su deidad, una deidad por lo general ausente o silenciosa pero majestuosa, excelsa y perfecta, contraria al devoto, presente, numeroso, ruidoso, imperfecto, falible y pedigrüeño. Esta relación de alguien que no para de pedir y alguien que nunca responde, no funciona si no se une con algo tan sagrado que es digno de la deidad y al mismo tiempo tan real que es perceptible por el simple devoto. El dogma, verbal, escrito, esculpido o simplemente representado. Es así estimado creyente y lector, que el alma de una religión, es la santísima trinidad de la perfecta deidad, el humilde devoto y el sagrado dogma. Algo que todo SAC debe entender para entender su religión y su lugar como representante de esos tres pilares.



Walter Tinner
"Sacerdotes del Eternidad"
Arte conceptual

Avisos de interes general de los kikeros

*** MAI Dan ***

La casa del pueblo

Envíanos tu aviso para toda la comunidad kiker de la orden Rokaérika, recuerda que siempre hay alguien con una solución y una respuesta para tus inquietudes. Estamos felices de ayudarte.

KIKING magazine - Producción

Amigos KM, busco desesperadamente grupo clásico de kikeros, E3 style, kicking the door style, amantes de las misiones con mercena clásica y matar al monstruo, sin muchas preguntas y muchos misterios, ya saben, nada más sutil que un buen ADPC y buen INV, soy un buen GUE y tengo toda la prestancia de morir por la causa, soy muy hábil poniendo en aprietos al DM con las REs. Ya saben, todos para un PJ y un PJ para todos. Gracias

José Carlos Mendoza – Montería – Colombia

Señores KM necesito con mucha urgencia armar una mercena de 4PJs experimentados para un módulo de 3SEs en la E5, uso de mosquetes y preparación para un Mercena vs Mercena contra otro grupo similar, los interesados deben tener N3 de JU o superior y experiencia en la E5 en cualquiera de sus variedades, posiblemente experiencia en el módulo PAR Desembarco en ciudad imperial.

Manuel Trujillo – La Paz – Bolivia

Quiero intercambiar información, más que todo tablas personalizadas, de cualquier forma, de E6 o E7 de HCHs para organizar una PAR de Harry Potter (Hasta esperar que salga la versión oficial de la adaptación de INFINITY industriesTM, tengo entendido que se esta trabajando en la saga de manuales de Harry Potter, esperemos que salgan pronto), a cambio puedo ofrecerles un montón de tablas muy útiles de la E3 del continente rojo y amarillo (PROs, INV y toda clase de bichos). También tengo bastante información del cernicalario de la E2 y E3 por si gustan. Me vendría muy bien también una guía de CATs y ESPs de los personajes principales de los libros de Harry Potter. Me despido agradecido.

Luis Matabenitez – Copiapó – Chile

Vendo juego de dados (Set completos de las 7 piezas), a medio uso. Están en buen estado y han visto suficientes batallas como para ser una sabia compra. Han asesinado a muchos enemigos y han demostrado su valía. Los vendo por que encontré mi set añorado y no creo necesitar otro set de dados (Ya saben, un set de dados con celopatía épica), escucho ofertas de precios razonables. Mandare fotografías a los interesados.

Andrés Coronas – Madrid – España

De ocasión permuto PJs de toda categoría por otros similares. En oferta está: R5N34GUE Lorakus el grande, con el R5ARQ Peleador callejero, creado para la E4, pelea con los puños y con un par de puñeteras mágicas, tiene en su haber muchas victorias entre ellas el someter a golpes al líder de una poderosa secta. R6N2HEC Mago, Magnerot manipulador del caos, con el R5ARQ Aprendiz de globulomante, R5ARQ Hechicero de corte y R6 Aspirante de globulomante, creado para la E6, usa sus hechizos para crear ilusiones muy potentes en el combate y para crear todo tipo de mascotas y armamento que hace tareas por él, su armamento es primordialmente un vademécum de 41HCHs, 29HCHs de R5 y 12HCHs. R6N12POL Psíquico, Maunut mente maestra, con el R5ARQ Mente maestra y R5ARQ Artesano de cristales, creado para la E4, un poderoso mentalista que usa el poder de su mente potenciado por cristales confeccionados por el mismo, sus METs más relevantes son R5N3PROnorMET Pesadilla de cuchillas, R5N3PROnorMET Mente poderosa, R5N1PROnorMET Magnificar método, R5N2PROantMET Escudo etéreo menor, R5N2PROantMET Mente inmensa y R6N2PROnorMET Tormenta de cuchillas. Carlos Sujo – Cochamba - Bolivia

Armería real

*** MAI Dan ***

Guía de espadas lanidanas

El mercader lanidano

Vengo de lejanas tierras acerinas, de la maravillosa y majestuosa ciudad de Lanida, en el reino del mismo nombre. A continuación les muestro y comento lo que he traído desde lejanas tierras acerinas:

1. N10INVarm Espada mediana recta de las colinas de jade
* Fino acero con incrustaciones de jade
2. N8INVarm Sable mediano sagitado de acero y madera
* Hoja liviana con incrustaciones de oro y taol
3. N6INVarm Espada corta lanceolada atlante
* Espada labrada en una sola pieza de acero
4. N10INVarm Sable mediano lanceolado dhiqnarano
* Acero con doble empuñadura y hoja robusta
5. N12INVarm Espada larga recta del corazón negro
* Espada recuperada del clan del corazón negro
6. N11INVarm Alfange mediano recto surshuriana
* Alfange de fino acero y confección exclusiva de surshur
7. N12INVarm Espada larga recta de la decadencia
* Espada con efecto de decadencia
8. N8INVarm Espada larga bastarda de la orden real
* Arma de la guardia real de Lanida
9. N12INVarm Espada mediana recta kilana de thura
* Arma rauqhñ mejorada en la herrería
10. N8INVarm Sable largo recto de la orden dhiq
* Hermoso, liviano y esbelto sable de la orden perdida
11. N10INVarm Espadón corto recto del clan mir
* Arma emblema del clan mir
12. N12INVarm Espada corta lanceolada de los acerinos
* Estandarte de los mercenarios lanidanos
13. N7INVarm Sable mediano bastardo turuk
* Arma de las tribus turuk con mejoras lanidanas
14. N8INVarm Espada mediana astada dhiqan
* Pieza capturada de la tribu dhiqan
15. N11INVarm Sable mediano bastardo rauqhñ
* Sable de los guardias rauqhñ
16. N7INVarm Sable mediano bastardo acerino
* Sable popular entre los mercenarios
17. N9INVarm Sable mediano aserrado de los tres fhorkon
* Sable con contrafilo aserrado romo
18. N12INVarm Sable mediano bastardo de alma hueca
* Sable liviano y auténticamente balanceado
19. N11INVarm Sable mediano recto jokiano
* Sable forjado en las lejanas tierras de Jok
20. N11INVarm Espada mediana flameante del rubí real
* Espada de hoja flameante para mas violencia
21. N8INVarm Espada mediana perfilada acerina
* Espada de gran resistencia y buen filo
22. N11INVarm Espada mediana hendida ventisca
* Espada para disciplina defensiva
23. N7INVarm Espada mediana ancha del rubí real
* Con rubí muy importante y de potencial místico
24. N8INVarm Espada mediana hoz acerina
* Arma popular de antigosmercenarios
25. N12INVarm Espada larga recta de sol naciente
* Acero auténtico de las montañas del este
26. N7INVarm Espada larga recta de los asesinos del norte
* Espada liviana, fila y letal
27. N11INVarm Espadón liviano hendido de la montaña
* Arma contra armaduras
28. N10INVarm Espada mediana arakh de tula
* Espada para movimientos ágiles y gran daño
29. N7INVarm Espada mediana guja de Qon
* Espada con guja y gran filo
30. N6INVarm Espada mediana cornamentada del fuego ktul
* Espada sectaria de gran poder
31. N9INVarm Espada larga perfilada acerina
* Hoja especialmente forjada para perforar armaduras

Espero que su dinero sea suficiente, estas maravillosas armas harán que su tierra prospere, su gente se sienta protegida y sus enemigos tiemblen y huyan. Si eso no es suficiente y llevan estas hermosuras al combate, lograrán una asombrosa y rápida victoria. Los trovadores cantarán la violencia de tal victoria por muchos urmakn mientras el tiempos debora sus espíritus. Cualquiera de estas obras de arte de la herrería, de los mejores herreros de la gran ciudad de Lanida, garantiza la inmortalidad y gloria para el dueño.





Entrenamiento con el maestro

*** MAI Dm ***

Entrenamiento de espadachines

Karbot el maestro del florete

Es para mí un placer contarle los fundamentos del aspirante a espadachín del gran reino del acero, el gran reino de Lanida. Desde muy niños los futuros espadachines, se familiarizan con el acero y su hermosa templanza, aprenden sus afectos y comprenden sus defectos, para poder ser, si es que Larios los bendijo con el talento, ser espadachines de alguna facción importante. Cualquier herramienta es buena mientras tenga un extremo puntiagudo y un lado filo al menos.

Para el calentamiento del cuerpo, previo a la confrontación, es siempre muy recomendado un breve periodo de R5N2PROgloTEC Meditación de combate y luego estirar los músculos con una buena R5N1PROgloTEC Calistenia de espadachín, siempre asegurarse que la pieza bélica haya tenido un buen trabajo en el R5N1PROgloTEC Filo mejorado, con ese básico preámbulo se puede empezar la escaramuza con la seguridad de que todo está en su lugar.

Mantener los pies en movimiento durante el combate es importante, esto ayuda para tener buen trabajo de posición y una buena R5N2PROnorTEC Postura defensiva, hablando de posturas, es recomendable manejar un juego de R5N2PROnorTEC Posición de ataque muy fuerte y bien colocada y complementarla con un R5N2PROnorTEC Posición de defensa muy equilibrada y lista para recibir ataques.

Hay una infinidad de formas de atacar con el acero, partiendo de los ataques livianos con una mano siempre es bueno tener un R5N2PROnorTEC Ataque mejorado para estocadas simples, al visualizar un punto débil en el enemigo se puede lanzar una R5N2PROnorTEC Estocada larga seguida de una R5N2PROnorTEC Estocada ágil si el primer intento falla. Es bueno también agobiar al enemigo con alguna R5N2PROnorTEC Estocada doble o R5N2PROnorTEC Estocada triple, esta combinación siempre acabará acabando con la energía del contrincante. Es necesario hacer algún súbito R5N2PROnorTEC Movimiento ágil para desconcertar al enemigo o acomodar un eventual R5N2PROnorTEC Corte rápido si al menos se puede herir las extremidades del rival y debilitarlo. Si el combate está muy ajustado o desfavorable, se puede intentar usar un R5N2PROnorTEC Ataque máximo y un R5N2PROnorTEC Corte poderoso, siempre cuidando de no quedar vulnerable.

En caso de que todo se complicara, se debe usar R5N2PROantTEC Posición de bloqueo y R5N2PROantTEC Bloqueo rápido para detener los embates del enemigo, en caso de que el ataque sea de punta y potencia, se debe usar R5N2PROantTEC Estocada desviante, o si la cosa es muy complicada se puede usar R5N2PROantTEC Movimiento ágil y R5N2PROantTEC Movimiento estratégico. Ya con más experiencia se puede usar R5N2PROantTEC Movimiento acrobático o R5N2PROantTEC Estocada rompedora de espada. Cuando la configuración de pelea ya es pesada o contra enemigos muy fuertes, se debe empuñar el acero con ambas manos para tener más poder y dominio. En esta postura se puede lanzar R5N3PROnorTEC Estocada larga o R5N3PROnorTEC Estocada poderosa, con todo el peso y la furia posible, para poder lograr disminuir al enemigo o arrebatarle la integridad. También se puede combinar R5N3PROnorTEC Estocada máxima con R5N3PROnorTEC Estocada doble, este ataque acabara con la dureza aparente del enemigo o su armadura. Es muy útil la práctica de R5N3PROnorTEC Armadura perjudicial para dañar la armadura del enemigo y convertirla en daño continuo para él cuando no se puede rebasar su defensa. Por lo general un rival sometido al maltrato de un acero empuñado con dos manos, termina postrado de rodillas y es el momento de usar R5N4PROnorTEC Decapitar enemigo para terminar el combate de una manera civilizada y sin dolor.

En caso de tener a un rival en postura pesada se debe mantener siempre un semblante de R5N2PROantTEC Dureza mejorada y R5N2PROantTEC Reducción mejorada, además de poder actuar rápido ante un temible ataque pesado y usar un R5N2PROantTEC Bloqueo resistente. Es posible que el acero del arma y armadura sufran terrible daño contra un enemigo en postura pesada, es por ello que se debe contar con la desesperada acción de R5N2PROantTEC Liberar armadura dañada y R5N2PROantTEC Enderezar espada.

Heraldo de los mentalistas del rey

*** MAI Dan ***

La entrevista o más que todo, la conversación con el mentalista se ha extendido demasiado, como reportero de ciudad imperial estoy muy intimidado con el poder que describe ostentar este extraño rokar, lo que clama suena exuberante, fantástico, poco creíble, pero por alguna razón, consistente. Lo que más me asusta es como describe el origen de su mente, el poder de donde surge, el lugar donde habita. Al principio creí entenderlo de un solo plumazo, pero conforme avanzo con sus historias, me di cuenta que no podía entender o imaginar siquiera a lo que se refería.

Él le llama el adimento, una especie de centro de todo, pero en su concepción él es ese centro de todo, pero no es que ese adimento esté o sea el centro de todo, sino que es totalmente adimensional, carente de dimensiones o ser indiferente a cualquier forma de posición, se podría coloquialmente entender a ese estado como centro de todo, él lo menciona altaneramente como estar en todo lugar o ser todo a lo que se entiende por contenido en el universo. Este adimento no posee forma o dimensiones descriptibles, lo que permite al mentalista transportarse de un lugar a otro, crear o destruir, sentir sin decaer en la distancia o el tiempo, es donde su consciencia o su mente existen y por ello no está dominado por las leyes naturales del mundo de los mortales.

Salí totalmente confundido con la entrevista, pero de alguna forma más iluminado y entendido de cómo es que estos misteriosos POLs logran sus proezas de misticismo mental de una forma tan natural y libre, tan elevada y hermosa, al mismo tiempo temible y fantástica. Creo que estoy listo para escribir el reportaje del mentalista y contar sus aventuras, pero no puedo evitar sentir que ese adimento del que me habla, ese punto sin forma donde está su mente, me persigue omnipresente y percibe lo que hago mientras oye lo que pienso. Extraños sujetos los POLs.

¡Diablos!

El misterioso adimento



Consultas de los kikeros a INFINITY industries (R)TM

*** MAI Dan ***

La palacio del rey

Estimados KM, estoy ansioso por obtener respuesta de una renuente pregunta de los kikeros de mi grupo de rol, soy el DM, pero siempre acabo en alguna tertulia fuera de SESs en las que los JUs me preguntan si alguno de los PNJs que conocieron era LYC, mi pregunta es la siguiente: ¿Es posible tener un PNJ LYC?, gracias y espero tener respuesta.

Mauricio Muñoz – Montaraz, el grande
Córdoba – Argentina

Estimado Montaraz el grande, estamos muy felices de recibir tu consulta y publicarla al mismo tiempo que responderla. Es muy sabido que el LYC es la primera de las 9CATs de R5 y con él surgen un montón de mitos y leyendas al respecto de su inefable existencia. Lo cierto es que esta CAT más allá de no poderse usar para un PJ (Sería infinitamente injugable), es una CAT que solo existe para solidificar la filosofía de las otras 8CATs, es la nulidad de las demás y por ello su atributo primordial es que no puede ser comprobable pues es indiferente a la comprobación. Por ello es dudoso que un PNJ tenga esta CAT pues al hacer esta afirmación se niega la esencia misma de la CAT. Ella no puede ser confirmada.

KIKING magazine - Producción

Gente de Kiking magazine, ¿Por qué no se juega tanto en la E12? y ¿Cuál es el EVE que la desencadena?

Kal'el El héroe
Tarija Bolivia

Estimado kriptoniano, la E12 es una E muy simple de jugar, pero poco comprendida ya que es el ámbito o el contexto el que no se suele entender, es una E en la que el PE no está limitado a las usuales restricciones dimensionales de las Es anteriores pero además tampoco está limitado a los recursos existentes, como la energía (Y por ello básicamente todo recurso) en general. Por ello el EVE que oficialmente inaugura la E12 es la capacidad de destilar casi el 100% de toda la energía contenida en una partícula atómica o cualesquiera que fuere su equivalente. Es por ello que para los DMs y PJs no es tan fácil comprender la E11, en la que los conflictos son más circunstanciales, individuales y éticos. Los PJs no se enfrentan a la falta de algo o a la existencia de algo que deben destruir, se enfrentan a la voluntad de algo o alguien y a la posibilidad de ser eliminados, pero sin las limitaciones de las dimensiones o las restricciones naturales usuales. Por ello el nombre de la "Era etérea"

KIKING magazine - Producción

KM, tuve una discusión con mi DM al respecto de que un INVarm debe tener siempre un "+" en al menos, uno de los 4 puntajes, para considerarse INVarm, ¿Es eso correcto?

Lilix El dios zemoni
Arequipa Perú

Querido zemonitha, lamentamos dar la razón a tu DM pues un INVarm puede no tener el "+" y aun así seguir siendo un INVarm, la única diferencia es que este objeto de combate no requiere PERsim o PERcom alguna para ser blandido con toda utilidad. Sin embargo, puede ganar PERexo, pero ese es otro tema. Así que es totalmente legítimo que el DM asigne INVarm sin el acostumbrado puntaje de PER. Lo que si no puede suceder es que tu INVarm tenga los cuatro puntajes en cero, esta CAP es propia solamente del INVmis, una INVarm debe tener al menos algún valor distinto a cero en ataque, defensa, poder o conocimiento para considerarse INVarm. (Incluso valores negativos o decimales, no es ilegal pero no se recomienda según la RE Valores complicados). Así que deberás llevar una buena pizza a tu siguiente SES para disculparte con tu narrador, sin embargo, es una duda muy razonable.

KIKING magazine - Producción

La botica del extraño hechizador

*** MAI Dm ***

El mismo hechicero de siempre

El maná es el único agente de la trinidad del misticismo que es de hecho inerte, impersonal o simplemente sin voluntad, esto lo hace muy práctico para fines de juego, pero lo convierte en un concepto muy extraño de entender tanto EJ como MJ.

El gran problema de todo HEC o aspirante a HEC es entender ¿Qué es el maná? O ¿Cómo es que aparece?, generalmente los usuarios lo imaginan como un líquido o gas brillante (No es un error), otros lo imaginan como alguna forma de plasma o energía brillante o invisible (Tampoco es un error) y por último están los más inefables avezados, que lo imaginan como "Todo" (Esto si es descabellado, pero sin embargo hay algo que aclarar).

El maná es ciertamente una sustancia ajena a cualquier PE, como se declaró al inicio de esta nota, un concepto independiente que existe y actúa sin la necesidad de un origen nerte como tal, esta sustancia se encuentra en el universo (Sea cual fuere) aún si es que este universo negara el uso de la CAT HEC según la LU Magia persistente, el maná estaría presente como sustancia. Pero volvamos a la cuestión, si el maná siempre está por ahí, en que forma está presente; Para ello se debe entender que el maná realmente es muy abundante y omnipresente (Salvo en lugares en los que la magia esta inhibida, pero aun así en esos lugares no es que no haya maná sino que este no puede ser objeto de interacción), esta condición de presencia cuasi omnipresente es la que nos da una idea de su forma original, es el trecho entre lo que existe de forma normal o perceptible, es el relleno "Vacío" e imperceptible entre lo perceptible que a veces se hace perceptible de formas interesantes pero solo porque interactúa con la realidad, moldeándola. Por ejemplo: cuando se usa un hechizo para acumular maná puro en alguna forma de contenedor, a esta forma de maná se lo conoce como maná líquido. También se puede crear flujos gaseosos y luminiscentes de maná para mover grandes cantidades, a esta forma se la conoce como maná etéreo. Una forma residual o espontánea muy popular es cuando el maná forma brillantes y coloridas formas de anagramas de una dureza efímera, conocidos como anagrama de maná. A veces el maná forma erupciones residuales más caóticas y brillantes de forma gaseosa y desordenada, a esta forma se la llama maná gaseoso o maná vaporoso. El maná puede causar también espontáneos, localizados o residuales efectos de brillo en todos los colores

Las formas del maná



incluyendo colores exóticos como el exótico brillo negro, a esta forma se le llama brillo de maná. El maná también puede ser almacenado o concentrado en forma de polvo (Aunque los alquimistas aseguran que el polvo de maná es solo alguna forma de polvo o sustancia pulverizada, imbuida con cantidades muy potentes de maná), esta forma de maná se conoce como polvo de maná o simplemente maná (La forma clásica del maná). Por último, está la manifestación y transformación pura del maná de su forma desconocida hacia algo corpóreo y real, es básicamente la mayoría de las manifestaciones de maná, como al crear objetos de la nada, esta forma de manifestación no tiene límites en aspecto o apariencia, excepto que se trate de los anteriores casos, a esta forma se la conoce como maná corpóreo o maná transmutado o manifestación de maná (Esta última es la más convencional). Todas estas apariciones pueden no ser solamente construcciones del maná, sino que también pueden estar acompañadas (O inclusive transmutadas) de objetos reales o normales (U objetos reales alterados por la misma magia).

En resumen, si bien el maná como tal es un concepto que no puede ser perceptible en el mundo normal, su interacción con él puede apreciarse de múltiples formas, ya que en el mundo normal no es más que la ausencia de "Algo" del universo apreciable.

Maná líquido: Las clásicas pociones y pócimas de maná, suelen ser mana universal (Las 6ESCs), maná de cada ESC o pociones con sortilegios y HCHs específicos. También se puede aplicar a brebajes y multijugos, pero solo en jerga mi arcana.

Maná etéreo: Esta forma es muy fácil reconocerla por su vistosidad, pero es más el efecto de muchos HCHs y artefactos mágicos rebosantes de maná que algo en sí controlado, como los flujos de maná que alimentan los portales.

Anagrama de maná: La mayoría de los HCHs perceptibles, forman coloridos anagramas hechos casi puramente de maná, algunos incorpóreos y otros sólidos de RES relativa o apreciable.

Maná gaseoso: Esta forma de maná suele ser un resultado no buscado, un efecto fuera de control como el maná que genera un objeto o un HEC y no puede retenerlo, o simplemente una defectuosa combustión de maná en un HCH o efecto arcano.

Brillo de maná: Esta forma oscila entre lo controlado como efectos de HCHs que marcan o resaltan y lo incontrolado de un HCH cuando el P resultante del efecto, es considerablemente abrumante, el poder del HEC es notable o el efecto mágico está impulsado por efectos ajenos al resultado estándar. Es un síntoma muy evidente de que alguien ostenta poder.

Polvo de maná: Esta forma es una variación muy popular de la poción o pócima que varia al ser polvo con maná imbuido y es de alguna forma más portable y estable, al menos en función a la calidad del polvo, posee muchas variedades de aparición. Algunos seres incluso lo manifiestan naturalmente. Es una forma muy mercantil de comerciar con la magia o con los usuarios de ella.

Manifestación de maná: En esta forma están todas las manifestaciones en las que no se puede aplicar las anteriores categorías de formas de maná, por ejemplo, la forma mística en la que crece un plano manifestando más mundillo, es una manifestación pura del maná. Esta forma es por lo general la más difícil de identificar, un objeto creado por la magia puede ser a todas luces, un objeto normal, se requiere mucha experiencia para notar su naturaleza real.

Arte de la comunidad de kikeros

*** MAI Dm ***

La galería de arte de Los pinceles dorados de Jinvanados

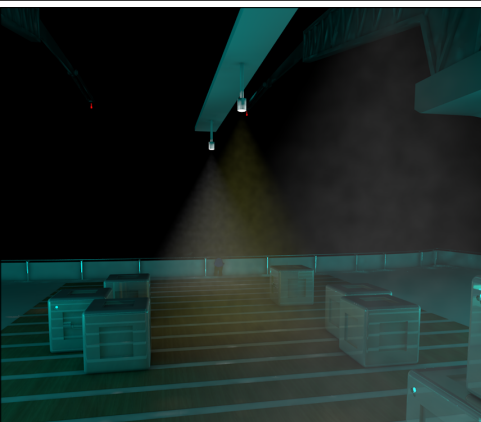


Imagen enviada por: ÁRTIKA Inc., desde la producción de "Academia", una miniserie que relata las aventuras de un grupo de jóvenes de todo el mundo que experimentan con un nuevo sistema de interpretar PEs, acompaña a estos talentosos muchachos a crear sus PJs y desarrollar sus aventuras, no sé si estas sean EJ o MJ o como exactamente es la forma en que interpretan sus PJs, pero imagino que pronto lo sabremos. Esta escena es un fragmento del inicio del primero episodio que será publicado próximamente.

ACADEMIA



Imagen enviada por: MM14 Lex, llamada: "Discord fuera de control", ordario de ROKAÉRIKA (R)TM. Nadie quiere que esto suceda pero a veces Discord (R)TM enloquece y los comandos de audio se salen de control y convierten la PAR en un completo caos de gritos y quejas. Qué DM no ha pasado por este embarazoso momento. Saludos KIKING MAGAZINE (R)TM.



Imagen enviada por: ÁRTIKA Inc., desde la producción de "Academia", el original concepto artístico de "Facundo" el protagonista de la serie. (Si deseas que se publique algo tuyo, solo envíanoslo)



ÁRTIKA Inc.

El baúl hallado en las profundidades del mar del sur

*** MAI Dan ***

La importancia del prototipo

Lider del equipo de búsqueda.

En las profundidades del mar del sur entre el reino de Jinvanados y la isla imperial, al fin se pudo hallar los restos del barco imperial hundido hace poco con los restos de la información militar que se considera muy preciada, el líder del equipo científico de la búsqueda y reconstrucción de la información, comenta que esta recuperación era muy importante pues se tenían todos los prototipos obtenidos y aprobados por el ejército de la alianza, estos prototipos estaban cuidadosamente documentados y revisados y eran las únicas fuentes de tales progresos, por ello la importancia de hallarlos. Es muy importante que los procesos científicos sean delicadamente documentados en cada uno de sus sucesivos prototipos para que se pueda evaluar y evolucionar tales descubrimientos tanto como CIEs y como científicos. Declaro el líder del equipo.

La búsqueda del barco llevo más de tres temporadas y requirió el trabajo conjunto de más de tres equipos distintos de la alianza, en los que se encuentran la fuerza naval de la alianza, la agencia federal de la alianza y el comité imperial de ciencia, entre otros. Se comenta que se usaron más de 5 600 000.00\$ para lograr la hazaña. El triunvirato declaró que era de vital importancia recuperar estos prototipos ya que era el trabajo de varios urmakn de un grupo de CIEs y científicos, que pondrán fin a la ola de terrorismo de las fuerzas rebeldes de Linomop y otros conflictos bélicos de ultramar.

Se revelarán oficialmente los diseños imperiales ahora que ya estan en producción masiva y están oficialmente desclasificados.

HEAVY SENTRY SKETCHES



Don't know
"The creator"
Don't know

Novedades para la comunidad de kikeros

*** MAI Dan ***

El puerto del reino

En www.infinityindustries.online ya puedes encontrar la herramienta que te permite calcular la XP particular que requieres, en función a la CAT, ESP, SPC, ARQ, R y N. Es muy fácil de usar y puede alivianarte la SES de juego, búscala en el bazar.

KIKING magazine - Producción

En www.infinityindustries.online ya puedes encontrar la herramienta que te permite calcular la XP que asignas como DM, después de una SB, tomando en cuenta el ADPC y DP de los participantes en ella, la forma en la que vencieron y el tipo de SB. Es muy fácil de usar y puede alivianarte la SES de juego, búscala en el bazar.

KIKING magazine - Producción

En www.infinityindustries.online ya puedes encontrar la herramienta que te permite analizar y revisar los datos del INVarm, Contiene una interesante y creciente base de datos. Es muy fácil de usar y puede alivianarte la SES de juego, búscala en el bazar.

KIKING magazine - Producción



Don't know
"The creator"
Don't know



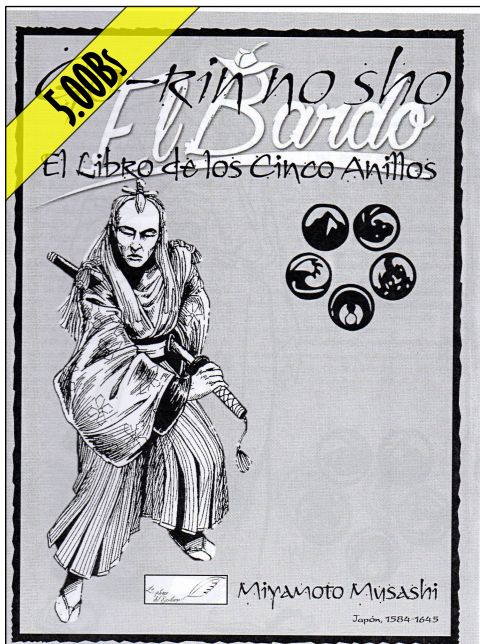
Don't know
"The creator"
Don't know



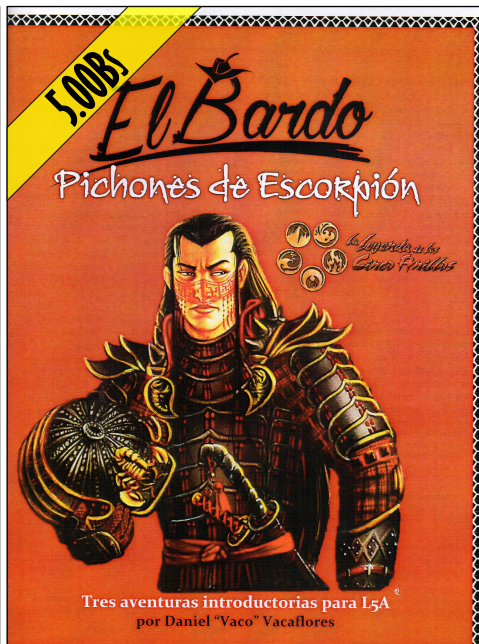
Don't know
"The creator"
Don't know

Don't know
"The creator"
Don't know

Con este número puedes pedir cualquiera de los tres números de la afamada revista "El Bardo", a solo 5.00Bs cada una



Una excelente publicación que si bien esta enfocada mucho más para los GÜEs, sirve para cualquier CAT y provee de valiosa información para lograr desempeñar e interpretar rohani con mucha más solidez, dando valiosas ideas para recetas y PROs, manejando un excelente y ancestral concepto de desenvolvimiento de SC o SB basado en ideologías elementales de tierra, aire, agua, fuego y vacío. Información que no te puedes perder como hikero y que seguramente no solo disfrutarás sino que te dará formidables ideas.



Si lo anterior te gusta, éste número te encantará, en él se describen PEs y varias formas de PARs que te encantarán, muchas ideas para PARs similares o para tu propia PAR en curso, además si eres DM obtendrás un montón de buenas ideas para PARs modulares o episodios de tu PAR en curso. Estamos seguros que te encantará.



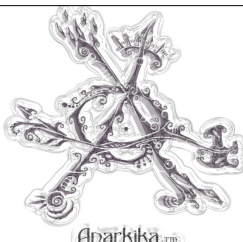
Como conclusión, te ofrecemos éste número en el que se complementa bastante y exquisita información para los números anteriores, además de nuevos EVEs y nuevas formas de ampliar las aventuras que posiblemente estes viviendo inspirado en los números anteriores, la forma inspiradora con que estas sugerencias vienen dadas están garantizadas que aportarán con buenas ideas.

Estos números especiales de "El bardo" continenen mucha información interesante para JUs y DMs, además de muchos interesantes conceptos para las seis CATs, disfrutarás mucho la lectura mientras se te ocurren nuevas ideas para tus PJs, formas de entender la disciplina de la ganancia de poder y PROs espontáneas además de valiosas directrices para hacer de tu PJ un personaje compacto, coherente y con un objetivo claro, tambien hay bastantes ideas para narrar el funcionamiento de clanes y otras agrupaciones rokarianan, disfrútalas.

Esperamos que te hayas divertido leyendo un poco de Anárkika(R)TM, si quieres ser parte de esta revista, contáctanos

EL SIGUIENTE NÚMERO

La historia de las PARs piloto
Un relato de la vida de Khalev
Proficiencias iniciales sugeridas
Los encuentros más populares
Emular dados



El Bardo



Facebook: Anarkika inc.
Instagram: Anarkika_inc
Twitter: Anarkika_inc
YouTube: ANARKIKA Inc.

INFINITY industries (R)TM, ANARKIKA Inc, FACTIKA Inc, Santa Cruz de la Sierra - Bolivia, Calle 3 S/N - Teléfono (+591) 71014480
Correo electrónico: infinityindsandprods@gmail.com

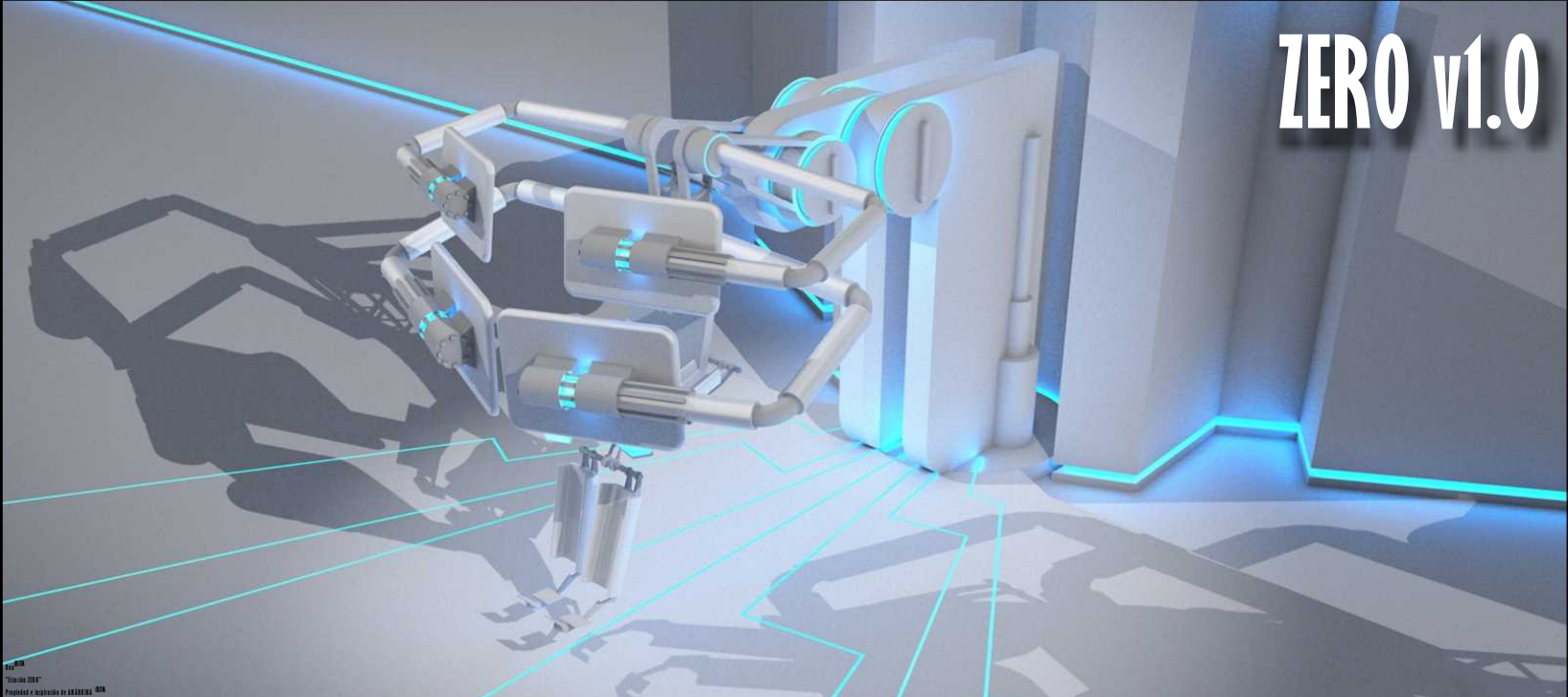
INFINITY industries
Anárkika(R)TM y Fáctika(R)TM
Todos los derechos reservados
E2SILI

CUPÓN DE INSCRIPCIÓN

Nombre: _____
Dirección: _____
Correo electrónico: _____
Teléfono: _____

Si quieres recibir Kiking Magazine en su forma impresa (5.00Bs), llena tus datos y envíanos este cupón

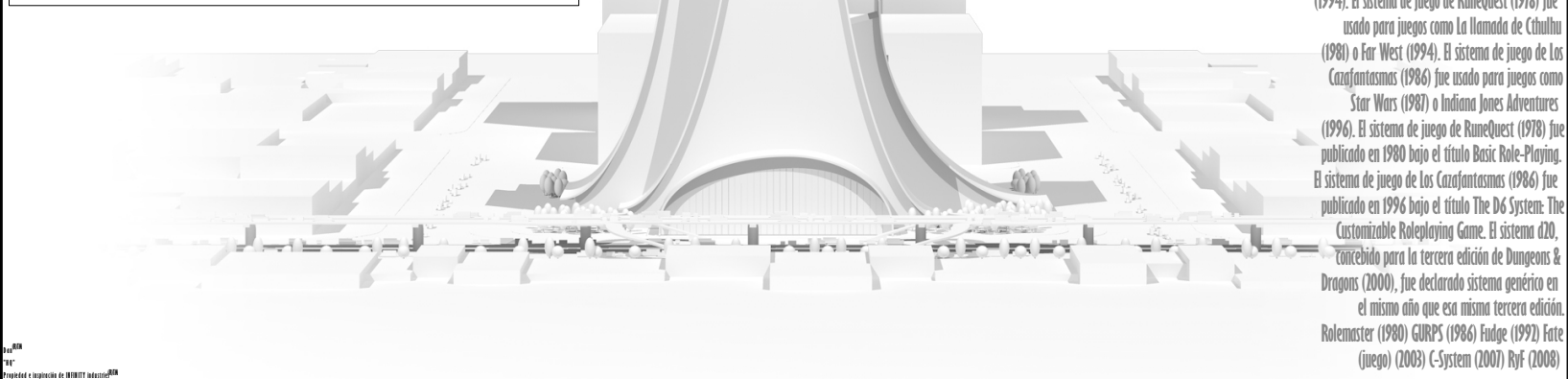
ZERO v1.0



ZERO V1 ya esta disponible en www.infinityindustries.online descárgalo de forma gratuita y disfrútalo. Es una útil herramienta para administrar completamente tu PJ alivianandote los cálculos y agilizando el juego, te permite desarrollar tu PJ a un nivel profundo y con microadministración en la hoja ADM, tener un reporte resumido y muy práctico en PDF o impreso en la hoja Vhapphak y confeccionar tus propias tablas de INVs, PROs, BENs, HABs, CAPs, EXVs, notas, Etc. Esta actualizado a las LUs y REs vigentes de ANÁRKIKA (R)TM en sus tres modalidades de juego, Modo prueba, Modo libre y Modo competencia. Tambien esta estandarizado con todas las tablas oficiales de ANÁRKIKA Inc. para que puedas cargar información oficial de forma rápida y práctica. ¡Diviértete! Siguenos con la tendencia [#anarkika](https://twitter.com/anarkika)

90.00Bs.

El manual LI Modo prueba (El modo amarillo) de la saga SI Primordial, ya esta disponible en www.infinityindustries.online descárgalo de forma gratuita y disfrútalo o pídelo en su formato impreso de tapa dura por 90.00Bs. ¡Diviértete! Siguenos con la tendencia [#anarkika](https://twitter.com/anarkika)



KIKING magazine (R)TM es publicada por INFINITY industries (R)TM de forma impresa y en el sitio web www.infinityindustries.online. PO BOX La colonia, calle 3 S/N, Santa Cruz de la Sierra Bolivia. Inspirada en Anárkika (R)TM de ANARKIKA Inc. del grupo corporativo de INFINITY industries (R)TM, preparada y producida por Fáctika (R)TM de FACTIKA Inc. Según el código de producción de EIP3C4G2D4E3S1L1 Número uno. Todos los derechos reservados (R)TM Santa Cruz de la Sierra Bolivia 12021. Todos los conceptos tratados en esta revista son propiedad de INFINITY industries (R)TM, excepto aquellos específicamente detallados con sus autores como propietarios intelectuales. Anárkika (R)TM esta basada en los siguientes sistemas de juegos de rol: Dungeons & Dragons (1974), James Bond 007 (1983), Paranoia (1984), Pendragón (1985), ¡Piratas! (1994). El sistema de juego de RuneQuest (1978) fue usado para juegos como La llamada de Chulhu (1981) o Far West (1994). El sistema de juego de Los Cazafantasmas (1986) fue usado para juegos como Star Wars (1987) o Indiana Jones Adventures (1996). El sistema de juego de RuneQuest (1978) fue publicado en 1980 bajo el título Basic Role-Playing. El sistema de juego de Los Cazafantasmas (1986) fue publicado en 1996 bajo el título The D6 System: The Customizable Roleplaying Game. El sistema d20, concebido para la tercera edición de Dungeons & Dragons (2000), fue declarado sistema genérico en el mismo año que esa misma tercera edición. Rolemaster (1980) GURPS (1986) Fudge (1992) Fate (juego) (2003) C-System (2007) Rpf (2008)

61.00Bs.	17.00Bs.	38.00Bs.	64.00Bs.	17.00Bs.
------------------------	------------------------	------------------------	------------------------	------------------------