

5.000Bs

KIKING MAGAZINE

TODO LO QUE UN KIKERO DEBE SABER

Núm. 2

INFINITY industries | ANARKIKA Inc | FACTIKA Inc.

El Número 2

Edición terrana

Publicada por

INFINITY industries (R)TM

DAN (R)TM

Editor

Dan

Asistente de edición

Majo

Redactores

Dan

Kiheros

Artistas

Dan

Iex

Colaboradores

Kiheros

Notas especiales

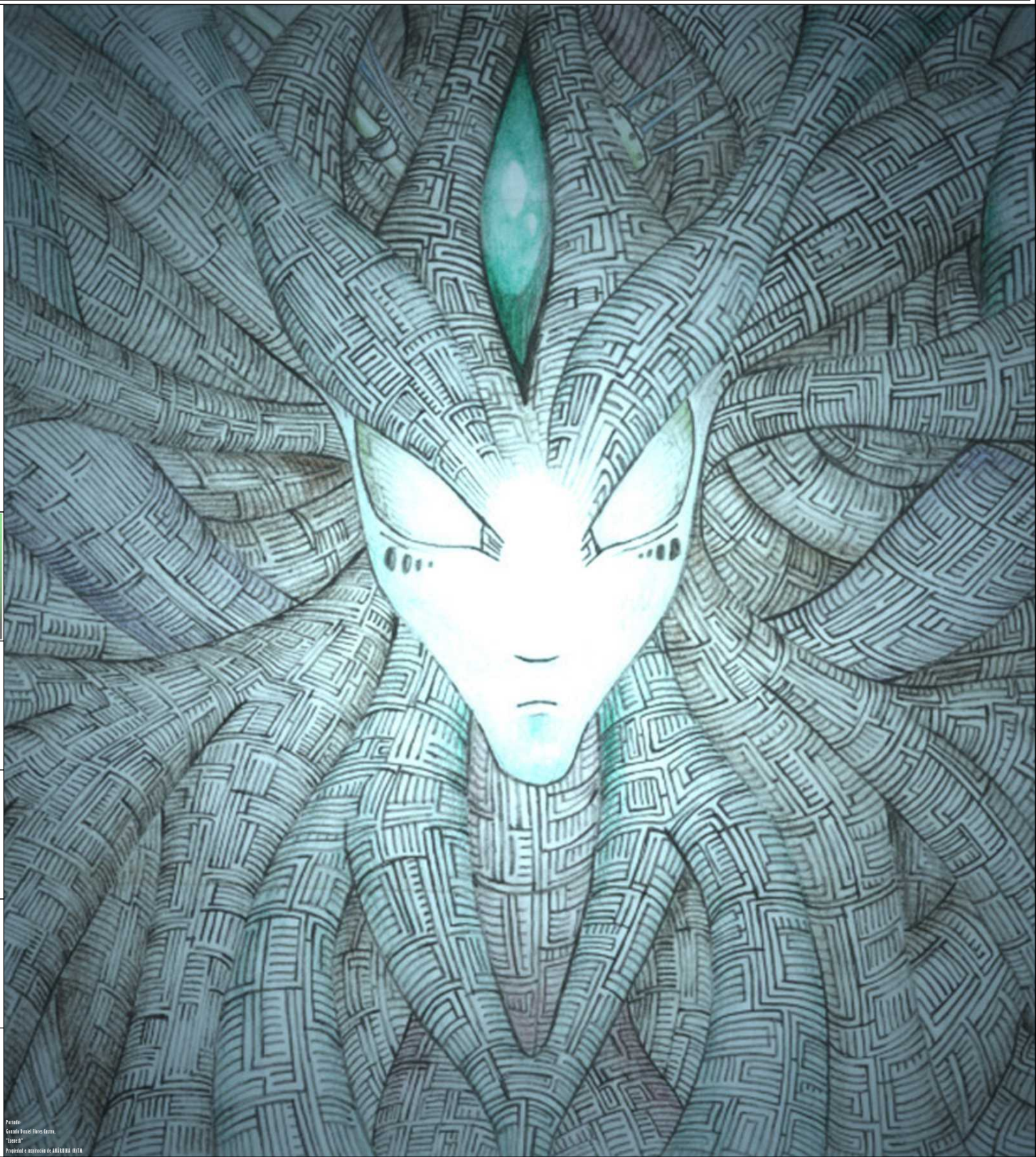
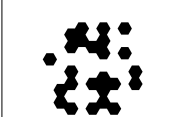
Patrick Pavšič

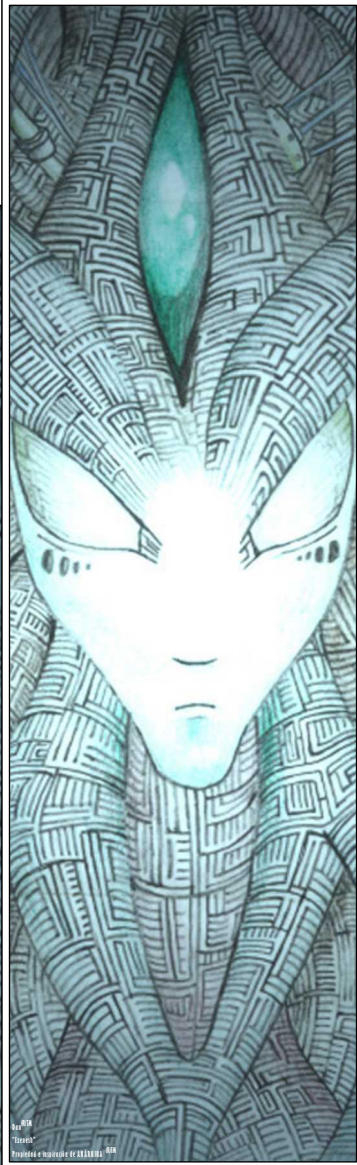
Pablo Vidaurrre

ROKARIKA (R)TM

ANARKIKA (R)TM

FACTIKA (R)TM





Nota principal

*** MAI Dan ***



Archivos de INFInd

Se realizaron muchas PARs piloto mientras se creaba Anárkika®TM, durante diecisiete años (Desde 11998 hasta 12015 aproximadamente) de PARs y pruebas de LUs y REs se determinaron las condiciones modernas del juego, pero mientras esto se experimentaba, era inevitable divertirse en un sinfín de PARs.

La prisión en el desierto

La primera PAR jugada con este sistema (Bueno con una versión muy primitiva del sistema llamada "Anarquía", era una aventura que iniciaba en la famosa prisión de "Prodtlem" en medio del desierto de Munakaris en el continente rojo, los PJs invirtieron muchas SESs tratando de salir de ahí, en el desarrollo liberaron circunstancialmente al príncipe de la región, quien yacía secuestrado e incognito en el lugar, los PJs ascendieron rápidamente en reputación por tal proeza, lo que llevo como siempre a una desmedida confianza y a la aceptación de una descomunal misión suicida. Se enfrentaron a un poderoso gusano en el desierto de los rauqhñ, el cual termino engulléndolos a todos después de una corta carrera rokariana. Ese sería el final de esta prototípica mercena.

Los soldados del imperio

Una de las PARs más largas que se han jugado, esta aventura lo tenía todo, empezó en los albores de la formación del imperio than, los PJs acabaron enlistándose a las filas de una joven alianza, marchando por mucho tiempo en las filas protoimperiales, mientras incrementaban poder, saqueaban a placer y aprendían más del mundo y de sus especialidades, con renovaciones frecuentes de PJs tras trágicas y esporádicas muertes, los PJs llegaron a participar de numerosas batallas canónicas como "La batalla de la planicie de Munk" en la que los números en ambos bandos eran abrumantes, "La batalla de los jinetes de escarabajos" en las que la desventaja y el horror era predominante, "La batalla de gigantes" en las montañas y otras tantas. Esta beligerante mercena llevo a su fin en la legendaria batalla de la conquista de la isla dorada, la que luego sería la ciudad imperial, allí decubrieron que los paladines dorados de la reina del mar de Fhorko, no son RIVs fáciles de derrotar.

Mercenarios exploradores

Esta PAR era más una reducida y emocionante aventura de exploración con PJs más experimentados en la mecánica. La aventura inicio en el pacifico reino de Loisl pero se extendió de tal forma que los PJs viajaron por todo el continente rojo, visitando lugares legendarios como la ciudad imperial, el desierto de los rauqhñ, las heladas tierras fronderon, las costas del este, el continente negro y los elemokn, las tierras lejanas de los jokn, las ciudades caminantes de U, Etc., se enfrentaron a muchas criaturas fantásticas bajo tierra, en plena luz del día, en la obscuridad de los mundos inferiores, en las ciudades mágicas de las nubes, en las ciudades zodiacales e incluso en las heladas tierras del norte. Los PJs alcanzaron Rs muy altos y con ello encontraron el motivo de su perdición, una máquina abandonada y diabólica que podía duplicarlos, todo iba bien hasta que descubrieron que, al matar a sus copias arrancadas de otras sendas temporales, les permitían absorber sus atributos, esto llevo a un escalafón de conflictos que termino en masacres terribles y en eventuales PJs originales muertos. La mercena pudo sobrevivir de alguna forma y con algunos miembros un tiempo, pero los supervivientes debilitados sucumbieron poco tiempo después. Presas de la reputación de su mercena.

La nave del tiempo

Una divertida PAR fue aquella en la que los PJs robaron una patrulla de federales del tiempo, con ella viajaron a muchos momentos en el tiempo para dedicarse al pillaje mientras los federales del tiempo les pisaban los talones, por mucho tiempo lograron evadir a los federales y hacerse muy amigos del PE artificial que era la nave. Lograron alcanzar Rs muy altos (El R más alto que se sabe que alcanzo un JU iniciado en R5N0 fue en esta PAR, llegando a ser R10N22POL) y lograron robar un montón de artefactos famosos y tesoros legendarios, llegando incluso a visitar la antigua prisión de Prodtlem para robar objetos como el orbe de inhibición. Derrotaron a poderosos enemigos por todo el tiempo hasta que fueron asesinados por los federales en una colosal trampa desplegada en combinación con el ejercito para detenerlos, fue una batalla memorable.

La guerra del norte

Esta colosal PAR mezclaba muchos aspectos de anteriores PARs, escalofrantes y emocionantes exploraciones furtivas como mercena compacta, descomunales batallas a campo abierto y la visita de lugares fantásticos. Todo esto llevo a los PJs a embarcarse en las filas de dos bandos enfrentados entre sí, la mitad de ellos enlistados en la descomunal fuerza imperial que marchaba al norte para terminar con la inexpugnabilidad de los Fronderon y la otra mitad de ellos afiliados a las filas del experto y experimentado ejercito de los azurianos. Las filas del imperio contaban con ingentes cantidades de infantería, arquería y caballería, enormes quelonios de los rauqhñ que a estas alturas ya eran aliados del imperio, colosales embarcaciones voladoras, bandadas de livdanan y jinetes arqueros del lejano continente de los cristales, las ciudades de cientistas se unieron a la escaramuza con sus poderosos carruseles de cristal, cientos de bestias traídas de los bosques del sur, varios círculos de HECs y ligas de POLs, la orden dorada de los paladines del sur, los gigantes de las montañas de Kamlihi y Lanida, el titán avatar del gran dios de la guerra y prácticamente todo súbdito que tuviera algún talento para el combate. Mientras que, en el bando de los azurianos, los números eran más estrechos, ellos contaban con la torre azul y todo su poder, el libro de la luz o libro azul como se lo conoce, la orden azuriana de legendarios implacables, arqueros formidables, jinetes de mentaliscos, los zelotes azules y el gran jabat blanco del norte con su manada de indestructibles jabat de cristal. La batalla duró muchas SESs, las bajas se apilaban conforme avanzaba esa funesta tarde en las planicies de la lejana ciudad azuriana, los PJs esquivaban estoicamente el terror del combate y el frío aliento del gran Ox, pero las cosas se ponían cada vez más complicadas conforme el caos del combate se reducía y las tropas mermaban. Los últimos momentos de la guerra y con pocos PJs supervivientes, fueron definidos por los jabatn y la súbita llegada de las reinas elemokn y sus huestes para asistir al imperio, las últimas escaramuzas eran descomunales desastrosas, los PJs que quedaban ya no podían escabullirse a al muerte. Nadie saldría vivo de esa batalla.

EN ESTA EDICIÓN

- * ¿Cómo proteger un bazar? **Pág. 7**
- * Los golems **Pág. 8**
- * Una faceta interesante del brabón **Pág. 9**
- * La caberna del jabat rengo **Pág. 10**
- * Combate desarmado **Pág. 11**
- * La armería de Minotauri **Pág. 12**
- * Conjuros caídos del cielo **Pág. 13**
- * La casa del pueblo **Pág. 14**
- * Los clásicos encuentros **Pág. 15**
- * Proficiencias iniciales sugeridas **Pág. 16**
- * Un político detrás de todo **Pág. 17**
- * El palacio del rey **Pág. 18**
- * La magia luminosa y la magia oscura **Pág. 19**
- * Los pañetes dorados de Jivanados **Pág. 20**
- * Metodología del poder **Pág. 21**
- * Emular los dados **Pág. 22**
- * El ombligo único de poder **Pág. 23**
- * La batalla de la torre azul **Pág. 24**

Nota complementaria

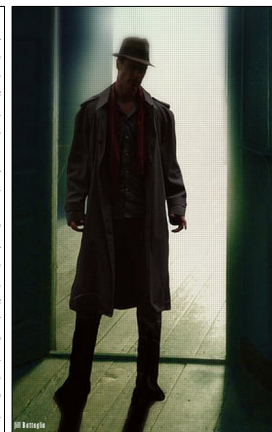
*** MAI Dan ***

Documentos clasificados

Después de que la Alianza imperial de naciones, a través de la Agencia federal imperial, decretará que los archivos imperiales fueran declarados como libres para el público, un intrépido periodista llamado Fhirts fhes Durthas madh Jiilka, decidió investigar la misteriosa existencia de Khalev, para determinar si este personaje era al final de cuentas un personaje real o solo delirios conspirativos de las facciones independientes o como el imperio las llama, rebeldes y separatistas. Después de muchas investigaciones y muchos obstáculos en la burocrática ciudad imperial, logro reconstruir lo que parece ser una historia tan fantástica como trágica.

Por mucho tiempo se rumoreo que el primer emperador tenía un extraño personaje que le susurraba al oído y le aconsejaba sobre cualquier tema que tenga que ver con conservar el poder, en los viejos documentos imperiales se menciona a un furtivo asesor llamado de muchas formas, pero atando muchos hilos se logra avanzar hasta un extraño personaje llamado Khalev, que vivió en la era imperial de forma muy reservada y acaudalada, no hay muchos registros de sus actividades, procedencia o deceso. Luego de que el primer emperador fuera asesinado, se creía que el misterioso asesor también había desaparecido, pero sin embargo Fhirts descubrió que este misterioso Khalev reaparecería en la era citadina, luego en la era industrial y así hasta la era moderna. Es increíble creer que el tipo siga con vida, pero al parecer hay pruebas de su existencia hasta estos días y no hay pruebas de su deceso. ¿Quién es este extraño personaje?

El misterioso Khalev



Muchas agencias involucradas y nuevas investigaciones han develado más pruebas de este extraño y furtivo personaje. Estas pruebas demuestran no solo que Khalev ha estado a lado del primer emperador desde el inicio del imperio, sino que ha aconsejado a sucesivos emperadores y se ha movido impune por el mundo por numerosos urmakn sin dar cuenta a nadie de su existencia. Se le atribuyen muchos crímenes y delitos, pero ninguno ha prosperado en investigación ya que las pruebas carecen de consistencia, varias naciones se han unido a la tarea de perseguirlo, pero al final de cuentas siempre se llega a la misma delucación, este personaje parece ser en realidad más un mito que algo real, tal vez una confusión colectiva de ver su patrón en personajes inconexos a través del tiempo.

Otro historiador muy famoso de la Agencia histórica de Linomop, afirma que Khalev ha estado involucrado en muchos de los desastres históricamente más famosos, pero no como perpetrador sino como salvador, estas investigaciones muy bien respaldadas han alzado la teoría de que tal vez Khalev sea un rokar que pone a raya a los emperadores y ayuda desde la clandestinidad a los desvalidos, pero hasta la fecha todo se resume a historias rokaerikas, historias que alimentan las peores dudas de las agencias, alientan a un continuo silencio y burla de parte del círculo imperial y simplemente a inspirado a novelas fantásticas en el gremio de los escritores así como innumerables ediciones de nvelas gráficas y videojuegos con este extraño personaje, que más parece existir en la mitología imperial que en la historia real. Sin embargo esperemos que algún día se revele su verdadera identidad.

Consejos para los DMs

*** MAI Dm ***

Manhti el dueño del bazar

Un bazar es un concepto muy trivial en los oídos de cualquier persona con la que te cruzas en la calle, excepto para un kikero experimentado. Este concepto tan sencillo de bazar es para los oídos de un PJ: "Oro sólido". Un bazar es especial porque representa el lugar donde llegan todo lo que los malandrines que roban cosas interesantes de PEs poderosos, de lugares sagrados o de otros bazares, para ganar algún dinero rápido que no llega a estar ni cerca de lo que valen. Personalidades del exmundo o el inmundo que necesitan dinero usan a los bazares como último recurso para intercambiar objetos muy interesantes y solventar sus causas. Pero lo más importante, un bazar es el lugar donde eventualmente acaba todo objeto interesante y que alguien halla muy poderoso (Porque no lo entiende o soporta) o muy poco poderoso (Porque ya es simplemente muy poderoso y no lo necesita). Pero como llegan los objetos interesantes a un bazar no es problema, siempre llegarán y siempre habrá alguien que monte una peculiar y discreta tienda con estos objetos (Mundanos o místicos, arcanos o tecnónómico), sin embargo, los bazares además de tener cosas interesantes, proveedores peculiares y compradores ansiosos, tienen un pequeño dilema, todo el mundo quiere echarles el guante a sus magníficas colecciones. De cualquier forma.

Es por ello que todos los dueños de bazares, clandestinos o legales, mundanos o místicos, elegantes o escondidos, siempre están trabajando en protegerlos en todas las formas posibles, es por ello que un bazar es un lugar muy extraño para robar, un lugar muy interesante para robar, un lugar muy hostigado por ladronzuelos. En las tabernas de rokarn, las historias de atracos a bazares, siempre son las más populares, las más trágicas y con el tiempo, las más graciosas, extremadamente graciosas.

¿Cómo proteger un bazar?

Empecemos con los conceptos básicos, un bazar siempre está compuesto por un mostrador trivial para los curiosos compradores hambrientos de poder, pero sin un solo centavo (Como los clásicos mercenarios R5) y una trastienda más protegida con los verdaderos objetos relevantes para los compradores más experimentados y moderados. Un bazar siempre debe ser solo una muestra de lo que realmente es, los novatos lo presienten y los veteranos lo afirman. Para ello siempre debe estar localizado en un recinto que se ve robusto, impenetrable e inexpugnable. Debe tener una imagen reconocible pero no muy memorable, no se debe llamar la atención de todos los malandrines.

Las protecciones mundanas nunca están demás, muros de piedra, concreto, acero, siempre alejan a los más atrevidos y menos acaudalados con planes osados y poco iluminados como estrellar un camión en el costado o usar explosivos baratos. Puertas robustas, que se vean robustas o más robustas de lo que son, madera y hierro en puertas y ventanas siempre ayuda, muebles pesados y robustos, rejas y rejones para evitar ladronzuelos de poca monta. Una o varias bóvedas de tamaño y solidez contundente, pisos de piedra o concreto, de elegancia relativa pero que se vean lo suficientemente intimidantes como para no alentar alocadas ideas subterráneas. Además de toda idea que la tecnonomía pueda alentar, como armas de fuego debajo del mostrador. Es necesario mostrar en todas las esquinas y límites del bazar que algo lo protege (Sea o no cierto) para ello se usa misticismo más evidente que efectivo, anagramas, marcas, glifos, runas o componentes de aspecto claramente místico como velas, cráneos, símbolos religiosos, estatuas pequeñas, bustos, Etc. Se debe tener joyería rimbombante, armamento antiguo y moderno, maniqués con todo tipo de equipamiento, brebajes, pocimas y sustancias interesantes.

Los bazares se ponen interesantes con los artificios místicos de protección, lo primero es lo primero, un imponente golem, varios o una estatua de piedra que insinúe que cobrará vida ante el peligro, tapetes con misticismo de protección que desencadene ataduras, fuego o paralice completamente a cualquier listillo. Cuadros vigilantes, tal vez ojos en salmuera de criaturas enormes o simplemente terribles, objetos colgados del techo con cristales o gemas que puedan tener misticismo de vigilancia como visión verdadera, que puedan detectar disfraces o ilusiones en los perpetradores. Se debe rellenar el lugar con libros y pergaminos, vitrinas llenas de objetos que se vean interesantes y que causen curiosidad o ganas de inspeccionarlo todo, pero no sean tan interesantes como lo de la trastienda, un posible comprador siempre querrá algo mejor, se debe tener siempre algo mejor.

Misticismo activo y notorio siempre es importante como puertas que se cierran y aseguran solas, vidrios indestructibles en ventanas y vitrinas. Criaturas sirvientes deambulando por el lugar y vigilando a los clientes de forma intimidante. Ilusiones visibles e inofensivas para alentar la idea de misticismo abundante y protectorio. Cuadros animados, bajorrelieves vivientes, estatuas enormes o esculturas escalofriantes.

Por último, un bazar debe tener los mejores efectos del misticismo imbuidos en todo ello, que sirven simplemente para asustar a los acalorados y valientes perpetradores con malos planes y mucha motivación, efectos como petrificación, misiles místicos, anillos de retención, ataques mentales, Etc. Estos automatismos místicos deben provenir de objetos que puedan ser notables como protección, estatuas o adornos que sean visibles y tengan aspecto protectorio como armaduras o adornos de cristal.



"How to a bazar"
Art: [illegible]
https://www.pinterest.com/pin/1000000000000000000/

Un poco de litomancia

*** MAI Dm ***

Zerath el escultor de magia

El gólem es la realización más sublime de la magia convertida en protección, sentimientos extraídos directamente de las notas del gran Zerath, hechicero del círculo de los litomantes excelsos, en sus pasajes describe con gran elocuencia el placer que le significó dedicar su vida de alquimia a la construcción y perfeccionamiento del arte de crear gólems.

Cita exacta de Zerath: "En el sublime remolino del mundo, la alfombra de piedra bajo nuestros pies, es la carne y los huesos de los más fieles y humildes amigos de la magia, los sublimes bolemn" (Bolem y bolemn, plural, extraído en composición de fonemas del arqanoni). Este afamado y apasionado alquimista dedicó su vida a la creación de los más legendarios y famosos gólems de la historia.

La materia prima es muy importante, las distintas rocas otorgan distintos atributos muy interesantes a los productos finales. Por ello es que, al momento de iniciar la elección de materiales, se debe elegir con cuidado según el propósito del golem.

Granito: Mejor defensa e interesantes manifestaciones de inteligencia

Basalto: Energía mejorada y extrañas propiedades de resistencia mental

Obsidiana: Increíble resistencia mental

Pómez: Atributos especiales y agilidad elevada

Arenisca: Talento para blandir armas aplastantes

Caliza: Tolerancia elevada a imbuir magia apilada

Conglomerado: Agilidad superior y movimiento superior

Mármol: Defensa y resistencia muy elevadas

Cuarcita: Extraños atributos mágicos de reflexión y resistencia de la magia

Pizarra: Capacidades rúnicas complementarias

No importando el tipo de roca que se elija, los gólems tienen un grupo de capacidades inherentes a su forma o mecanismo de construcción, estas capacidades parecen ser inevitables y completamente naturales a la propia existencia del golem.

Por ejemplo, la fuerza de un gólem incrementa progresivamente mientras más tiempo está en la batalla.

Suelen disminuir la defensa de los enemigos no importando el origen de ella ni el tipo de defensa que posean, este decremento es inmediato.

Tienen reducción natural a los efectos místicos, esta reducción varía según el tipo de piedra y la calidad de la magia usada para animarlos.

En caso de no usarse gemas incrustadas en el gólem, alguna de sus piezas es naturalmente realizada por la magia para convertirse en la pieza central del constructo.

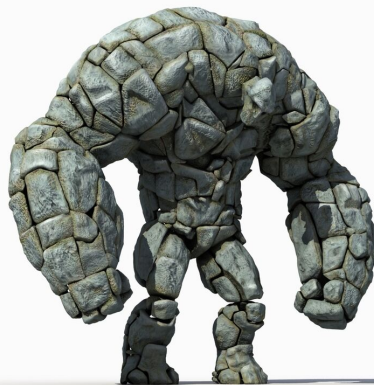
La mente de un gólem es muy simple, cuesta mucho esfuerzo, magia y talento poder elevarla apenas, pero sin embargo son muy eficientes respondiendo a órdenes muy simples y a tareas muy básicas.

Sus evidentes limitaciones de movimiento y agilidad se compensan con su tremenda resistencia a los daños físicos y masivos, su resistencia es proporcional a la fuente de la magia que lo anima y a la calidad de los hechizos usados.

Su voluntad es inquebrantable y su convicción es incuestionable, solo escucharán a su creador, para romper este vínculo se necesita mucho poder mágico, más aún si se trata de otros misticismos.

Por otro lado, es importante mencionar que es muy práctico potenciar a un gólem con runas o gemas incrustadas para evitar sus naturales reducciones a los efectos de magia.

Los gólems



"Stone golem"
Concept art
Rogier van der Woude



"Stone golem"
Concept art
Rogier van der Woude

Mientras más grande y pesado sea el gólem, más magia necesitará para animarse por lo general este proceso de construcción es a través de esculturas y montaje cuidadoso, es mucho menos exigente animar un gólem que se ha esculpido con cuidado, que animarlo de rocas en estado natural, o peor aún, invocarlos de la nada (Lo que requiere mucho maná y su duración es muy reducida).



"Stone golem"
Concept art
Alexander Milne - ARTSTUDIO

Gólem esculpido en un bloque o varios bloques de roca sólida

HCH Animar bólem

HCH Animar bólem pequeño

HCH Animar bólem mediano

HCH Animar bólem grande

HCH Animar bólem gigante

HCH Animar bólem de roca

HCH Animar bólem de roca pequeño

HCH Animar bólem de roca mediano

HCH Animar bólem de roca grande

HCH Animar bólem de roca gigante

Gólem tallado en la faz de una roca grande o en un muro

HCH Arrancar bólem

HCH Arrancar bólem pequeño

HCH Arrancar bólem mediano

HCH Arrancar bólem grande

HCH Arrancar bólem gigante

HCH Arrancar bólem de roca

HCH Arrancar bólem de roca pequeño

HCH Arrancar bólem de roca mediano

HCH Arrancar bólem de roca grande

HCH Arrancar bólem de roca gigante

Gólem levantado de un montón de rocas o de un bloque rocoso

HCH Levantar bólem

HCH Levantar bólem pequeño

HCH Levantar bólem mediano

HCH Levantar bólem grande

HCH Levantar bólem gigante

HCH Levantar bólem de roca

HCH Levantar bólem de roca pequeño

HCH Levantar bólem de roca mediano

HCH Levantar bólem de roca grande

HCH Levantar bólem de roca gigante

Gólem invocado sin materia prima (Por algún tiempo), evocado sin materia prima (Con una única tarea), convocado (Hasta ser destruido) pero sin tener materia prima

HCH Invocar bólem

HCH Invocar bólem pequeño

HCH Invocar bólem mediano

HCH Invocar bólem grande

HCH Invocar bólem gigante

HCH Invocar bólem de roca

HCH Invocar bólem de roca pequeño

HCH Invocar bólem de roca mediano

HCH Invocar bólem de roca grande

HCH Invocar bólem de roca gigante

HCH Evocar bólem

HCH Evocar bólem pequeño

HCH Evocar bólem mediano

HCH Evocar bólem grande

HCH Evocar bólem gigante

HCH Evocar bólem de roca

HCH Evocar bólem de roca pequeño

HCH Evocar bólem de roca mediano

HCH Evocar bólem de roca grande

HCH Evocar bólem de roca gigante

HCH Convocar bólem

HCH Convocar bólem pequeño

HCH Convocar bólem mediano

HCH Convocar bólem grande

HCH Convocar bólem gigante

HCH Convocar bólem de roca

HCH Convocar bólem de roca pequeño

HCH Convocar bólem de roca mediano

HCH Convocar bólem de roca grande

HCH Convocar bólem de roca gigante

Reminiscencias de un viejo jugador

*** MAI Dm ***

Van un bribón ancestral

Un bribón es más complejo de lo que se suele creer, se suele ver a la primera categoría de los rokarn, como la más simple de operar, ¿Y por qué no?, tiene la constante categórica más baja de las seis categorías, ello lleva a que requiera los lotes de experiencia más breves, se considera la categoría más abundante en cualquier contexto, era o partida, es muy raro que este grupo de condiciones cambien en las manos de cualquier DM. Sin embargo, un jugador experimentado ve todos estos atributos como ventajas muy interesantes.

Empecemos por lo básico, la experiencia es tan valiosa para un bribón como lo es para cualquier otra categoría, pero es más fácil recolectarla de forma efectiva y eficiente, por ejemplo, no es necesario arriesgar la vida necesariamente en una situación de batalla, un bribón puede observar el conflicto desde la seguridad de la distancia, sombras o imperceptibilidad, recolectando así los frutos mínimos de la experiencia sin ponerse en riesgo. Es necesario aclarar también que no es necesario abatir o destruir a los rivales necesariamente, se los puede someter e inutilizar sin matarlos, con trampas o extorsiones, recolectar la experiencia (Que para fines prácticos es similar a la del abatimiento regular), un buen desempeño en el combate, permite someter a los enemigos sin arriesgar la vida ni aniquilarlos, esto permite futuros encuentros y futuros nuevos lotes de experiencia y quien sabe, fama.

La abundancia de los bribones en cualquier contexto, no es un factor necesariamente malo (Como lo afirmaría sin duda alguna un politista que depende de su exclusividad y rareza), ya que su número ayuda a la formación de cofradías y la obtención de cubiles, aparecen naturalmente interesantes estructuras de hampa y bribonería, sin contar que esto permite un fuerte gremio armado en comercio y tráfico del hampa,

Una faceta interesante del bribón



bribas, mañillas y mañas. Lógicamente no es tan fácil pertenecer a una cofradía (Más aun sin el rango elevado, el nivel decente o el talento natural), pero la existencia de muchos bribones lleva a la existencia de muchas opciones de cofradías, desde las más exclusivas hasta las más populares. Es más fácil acumular poder y riqueza siendo cofrade en un cubil. Sin contar que es más fácil encontrar algún veterano dispuesto a proveer entrenamiento por el precio o el favor respectivo, los veteranos son expertos en su especialidad pero no dejan de tener un precio.

Para ser un bribón eficaz y eficiente se debe tener siempre a mano, algo con lo que se pueda inmovilizar las extremidades de más de un enemigo, alguna fuente discreta de luz para deambular en las sombras, alguna forma de crear fuego para tirar abajo alguna estructura grande o simplemente distraer la atención de los demás, algo que explote siempre es bienvenido en especial cuando la misión involucra bóvedas o muchos guardias, trampas para colocar de forma rápida y que no sean muy pesadas, accesorios para escalar como cuerdas y ganchos de escalada, una mochila o un bolso para recolectar todo lo hallado, ropa resistente para arrastrarse y pelear pero liviana, oscura y silenciosa para no agotar o ser un obstáculo en la furtividad. Zapatos resistentes y silenciosos, cobertura en el rostro o simplemente caminar de forma furtiva y ocultando los rasgos del rostro de forma sigilosa, un buen compendio pequeño de primeros auxilios o formas de curarse de heridas estorbosas o improvisar salvataje, por último y no menos importante, alguna forma de juego de herramientas muy livianas, discretas, esbeltas y cortantes, para poder sortear ciertos obstáculos.

En el caso de armamento, es una decisión muy personal, todo bribón tiene su rúbrica de estilo de armas, pericias y combate. Sin embargo, hay ciertas formas de entender el combate, un bribón precavido ve la posibilidad de ser despojado de sus armas y para ello debe ser muy hábil para usando sus puños u otras armas naturales. Luego estan las dagas o armamento muy similar a las dagas, como puñales, cortaplumas, navajas o cuchillos. Se debe escalar a armas más pesadas como sables, espadas o cualquier arma grande con filo o punta, incluso armas pesadas varas, sin embargo, el compendio de armamento finaliza al entrenar el talento del combate con armas a distancia como el arco y la flecha, ballestas, rifles o similares, este último surtido de armas será el gran potencial de ventaja del bribón experimentado.

Las tertulias de los kikeros

*** MAI Dm ***

Adrián Coronado – Temuco – Chile

Miembro de "Juegos de Rol" desde el 28 de abril de 2021

¿Cómo lidiarían ustedes con un JU que quiere hacer "Speedrun"?

Tengo una pequeña mesa de juego, antes de iniciar la PAR les dije a mis JUs que haríamos un pequeño arco de introducción en un pueblo pequeño darles tiempo de aprender las REs básicas y así perderle el miedo a kikear y cosas así.

Todos estaban de acuerdo menos el BRI, él quería ir a hacer "Lo que importaba" primero y no quería perder su tiempo con el "Relleno" así que se salió de la SES de creación y dijo que le avisáramos cuando empezáramos "De verdad"

El resto pasamos tres meses en ese pueblo "Tutorial" donde todos nos divertimos mucho y fue un arco de aprendizaje. Ya habiendo terminado ese arco yo hice un aviso en nuestro Discord para ver si querían todos los sábados, pero SESs de 3h o sábado por medio, pero SESs de 4h a 5h (Obviamente avisándoles a todos) y cuando comenta el BRI que no estuvo en todo el arco pasado, dice que quiere todos los sábados, aunque sea menos tiempo porque "Avanzaran más rápido de esa forma".

La taberna del jabat rengo

La verdad es que me siento mal porque aun ni empezamos y el ya dejó en claro que quiere avanzar lo más rápido posible y parece no entender que la aventura está en el viaje y no en la meta. Si yo planeo una PAR de 6 meses (O más), no le voy a dejar ir a pelear contra jefe final la primera semana.

Todos los demás ven la PAR como "Una aventura" pero el pareciera ver solo los "Objetivos", nada de tabernas, nada de hablar con la gente, nada de ayudar a los enfermos, nada de pelear contra bandidos, para el solo importa estar en el castillo frente al "Señor demonio".

Entonces les vengo a pedir su consejo.

¿Qué puedo hacer como DM?

¿Cómo lidió con él y que quiera disfrutar el viaje y no solo de la meta?

¿Realmente la única opción es sacarlo?



Como DM con algo de experiencia y como parte de varios grupos de juego con JUs problemáticos, te puedo dar el consejo más práctico que se me ocurre. Primero que nada, no trates de lidiar con el tema en conversaciones directas, solo dile que todo ya está resuelto para que no piense que estas o a favor o en contra, luego EJ, déjalo tomar un camino apresurado el cual seguramente lo tomara de forma solitaria.

Como narrador de la aventura deja que la dificultad del camino hacia el objetivo final, se tome pedagógicamente complicada, más aún sin una versátil mercena que le asista, cuando llegue, si llega al recinto del objetivo final y sin un equipo que lo asista, deja que el gran RIV le demuestre un poco de su poder, lo doblegue (O incluso muera en el intento), así es posible que vuelva a por su equipo en aras de asistencia o simplemente cree un nuevo PJ que sea más cooperativo y precavido.

Esto permitirá que entienda más la ventaja de crecer, trabajar en equipo y planificar la misión con calma y cautela, recolectar herramientas, armamento, aliados, poderes, Etc.

Removerlo de la mercena como JU nunca es buena solución, un DM no debe hacer eso nunca puesto que convertirá su cargo de árbitro en algo autoritario, excepto que el JU comprometa su salud o integridad.

¿Debe ser una broma?

*** MAI Dan ***

Kidas el guerrero

Desde los más intensos entrenamientos de las barracas de Kidas y su clan, surgen estas enseñanzas para todos los GUEs que disfrutan, tienen o deben pelear desarmados. El combate desarmado es un estilo muy potente en el mundo de los deportes de los guerreros. A continuación, Kidas describe los mejores consejos para ser un peligroso GUE desarmado.

Aunque no siempre es posible, lo ideal es meditar antes del combate, esto ayuda a mejorar el ADPC activo para el combate, PROglo Meditación de combate mejora el A y la D, PROglo Concentración de combate mejora el P y el C. También se puede aplicar algunos turnos a PROglo Katas de calentamiento que ayuda a mejorar el A y el P con las extremidades, PROglo Katas de puños que mejora el A y el P con las extremidades superiores y PROglo Katas de patadas que mejora el A y el P con las extremidades inferiores. Esta combinación de preparación básica puede elevar la peligrosidad del GUE incluso encima de cualquier RIV armado en el momento de iniciarse la SB.

Una vez iniciado el combate, es importante mantener el ritmo de los movimientos y el calentamiento previo para evitar daños musculares, óseos o daños similares por el esfuerzo del cuerpo, para ello es recomendable usar PRONor Baile defensivo que mantiene el cuerpo en movimiento rítmico y leve para mantener los músculos flexibles mientras mejora la defensa progresivamente, se puede combinar con PRONor Baile ofensivo que mantiene el cuerpo en movimiento rítmico y leve para mantener los músculos flexibles mientras mejora el ataque progresivamente, estas acciones se mantienen simultáneamente cada T para no afectar a las acciones específicas de ataque.

Es muy importante iniciar el combate para ganar ciertas ventajas, para ello se pueden lanzar unos ataques de estudio para analizar a forma de pelear y defenderse del RIV, por ejemplo, un buen juego de ataques con los puños puede servir, PRONor Puñete doble, PRONor Golpe doble, PRONor Puñete rápido, PRONor Golpe rápido, PRONor Puñete largo, PRONor Golpe largo, un buen juego de ataques con las patadas también pueden servir, PRONor Patada doble, PRONor Golpe doble, PRONor Patada rápida, PRONor Golpe rápido, PRONor Patada larga, PRONor Golpe largo, con el propósito de además medir la REDfis o incluso la ENE. Estas TECs son ACCnor, pero se pueden sincronizar por una CAP de GUE, esto es muy útil.

Combate desarmado



Ilustración
"Minaril art"
Copyright

Si el RIV es lo suficientemente robusto y evidentemente fuerte para resistir esta tanda de golpes, entonces se debe proceder a incrementar la violencia de los ataques con las siguientes TECs. PRONor Puñete corto, PRONor Puñete mediano y PROglo Puñete largo, que aumentan crecientemente y respectivamente el DÑ y el P. También se pueden aplicar en las patadas con PRONor Patada corta, PRONor Patada mediana y PROglo Patada larga, que aumentan crecientemente y respectivamente el DÑ y el P. Estas TECs sincronizadas con las anteriores pueden causar mucho más DÑ en el RIV. A estas alturas es posible recibir ataques AM del RIV, la forma de evitarlos, sin afectar el consumo de ELs es la siguiente:

PROAnt Bloqueo erguido, que permite mejorar la D y forzar al relanzamiento del ataque (No cubre ataques bajos), PROAnt Bloqueo postrado, que permite mejorar aún más la D y forzar al relanzamiento del ataque (No cubre ataques desde arriba), PROAnt Romper brazo y PROAnt Romper pierna, para deshabilitar esos miembros, PROAnt Reducción mejorada, PROAnt Defensa mejorada y obviamente el gran potenciador de las formas de bloqueo, PROAnt Bloqueo mejorado.

Si el rival se mantiene inexpugnable, se puede sincronizar una nueva forma de mejorar el DÑ aumentando las siguientes TECs al grupo de ACCnor sincronizadas: PRONor Puñete volador y PRONor Patada voladora, que permite empeorar la D del RIV por ser un ataque aéreo, al mismo tiempo que permite rebasar defensas automáticas como escudos o incluso escudos místicos. Como potenciadores extremos de las distintas formas de sincronizaciones mencionadas, se pueden cambiar los puñetes dobles (O patadas) por los puñetes triples, cuádruples o danzas de los puñetes (Que son seis puñetazos en una sola ACC), pero esto repercute en GASs elevados y desgaste físico, también se pueden usar otro potenciadores costosos como PRONor Amplificar técnica o PRONor Potenciar técnica, y sus complementarias PRONor Amplificar proficiencia o PRO Potenciar proficiencia, pero esto puede agotar el volumen de ELs drásticamente, así que se debe usar en casos extremos.

Es importante aclarar que no es muy saludable agotar el uso de cuantías de ACs en el combate, siempre que se pueda, las TECs son más controlables y estables en GAS, mientras se pueda usar un combo útil y barato de TECs para evitar el consumo de ACs, siempre es mejor.

También se puede complementar con el uso de TECs complementarias como: PRONor Resistencia mejorada, para bajar la necesidad de descanso y PRONor Pericia mejorada, para mejorar el uso de puños o patadas. Otras formas de combate son el uso no sincronizado de apéndices: PRONor Cabeza, PRONor Rodillazo, PRONor Codazo. Así como también se pueden aplicar distintas formas de agarres para malograr la D del RIV, por ejemplo, PRONor Agarre de giro, PRONor Agarre asfixiante, PRONor Agarre constrictor y PRONor Agarre con golpiza, entre otros. Los agarres tienen la ventaja de anular el uso de armas exclusivas mientras se está envuelto en la inmovilización, lo que reduce al enemigo, pudiendo en esta circunstancia, ser sometido de alguna forma (Quedando inconsciente, ser intimidado o hasta morir).

Información importante para equipar personajes

*** MAI Dan ***

La armería de Minaril

Nf2INVarm Ballesta vaporina grande prototipo

Esta fabulosa arma "Prototipo" es una forma muy rara de ballesta pesada, desarrollada por el gran CIE "Garfan Thersil", como obsequio para el gran barón de la provincia de "Jarik", de alguna forma esta tremenda y poderosa ballesta ahora está libre por ahí para que el DM de tu PAR pueda tomarlo y posiblemente usarlo en la aventura.

La ballesta a vapor grande prototipo es una ballesta construida por un CIE hábil con el mejor talento del trabajo y corte del hierro y el vapor con sus propiedades dinámicas, su excesivo peso se compensa en gran medida con su poder de fuego, su cadencia y poder de fuego en modalidad de ráfaga es formidable, pero lo más importante es la facilidad con que se recuperan los flechines muy resistentes al impacto, como se recargan las cacerolas con los flechines, como se recarga la cantimplora con vapor a gran presión, y la potencia de disparo en general. Esta formidable arma permite pelear combates muy pesados sin dejar vulnerable al usuario. Es también importante aclarar que es muy fácil cambiar la cacerola o la cantimplora en medio de la acción.

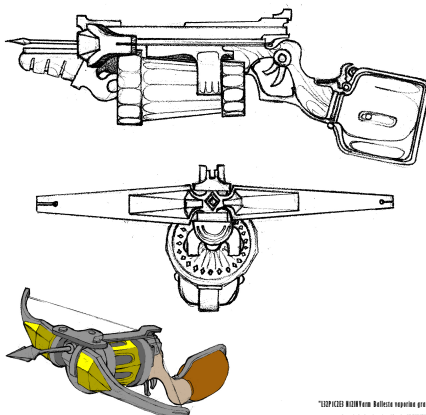


Ilustración
"Minaril art"
Copyright

Esta arma tiene un formidable ADPC de 82+8|12|63+6|12 y un temible DÑfis de 2d12+2, pero lo temible de esta arma, es que este DÑ+P puede ser multiplicado por 24 disparos que se pueden lanzar en 1T por su tremenda cadencia, logrando aniquilar completamente a cualquier rival. Sin embargo también posee la opción de tiro simple para cada ACC del T (Máxima cantidad de tiros simples de 24 p/c T).

Esta tremenda pieza de armamento es muy pesada, 0.183p similar al peso de una silla de monta para un vanimo, tiene 0.412t de largo de extremo a extremo de los arcos de impulso, su material predominante es el hierro, pero también posee latón, madera, cuero y otros menores como agua en forma líquida y de vapor y cuerda fina y resistente de tulo. Por lo general es un arma permitida para CAMs, BRIs, GUEs, POLs y HECs. Disponible para cualquier PAR en la E3 o superiores, requiere que el usuario posea una DES104, ACE104, DESlar104 y ACEarr104, si deseas tenerla desde la creación de tu PJ, se necesita una PARinv2 y debes invertir un costo de \$20780.9693, se trata de un arma precisa y exclusiva.

El manejo de esta arma es muy simple pero no deja de ser muy delicado, las cacerolas deben cargarse con anticipación y de forma manual, los flechines pueden recuperarse pero no siempre en estado usable, la cantimplora debe llenarse con agua limpia hasta la mitad de forma manual y con anticipación, luego se debe calentar de forma directa con la flama hasta que el medidor marque la presión interna correcta, la cantimplora almacena la energía durante 3h si es un clima cálido y 1h si el clima es frío, la cacerola emite muy poco calor hacia el exterior, incluso al salir de la flama, por lo general queda sin energía después de usar 3 cacerolas o 216 disparos, los flechines se pueden confeccionar con algo de experiencia en herrería o metalistería, la ballesta es resistente a los golpes pero no tanto en los brazos, la cuerda o la cantimplora, los brazos se pueden plegar pero en general la ballesta es grande y pesada, se tiene un gatillo para disparos individuales y un gatillo subsiguiente para ráfaga. No se necesita EX en AS Recargar después de cada tiro, pero si para el cambio de cacerola o cantimplora. Consulta con el DM, cuantas cantimploras y cacerolas puedes adquirir, puesto que no son excesivamente raras. Los INVmis involucrados con esta INVarm son los siguientes: La fuente de potencia es INVmis Cantimplora térmica prototipo, la munición es INVmis Flechín largo común y el contenedor de municiones es INVmis Cacerola para ballesta común.

Sacerdote en misión

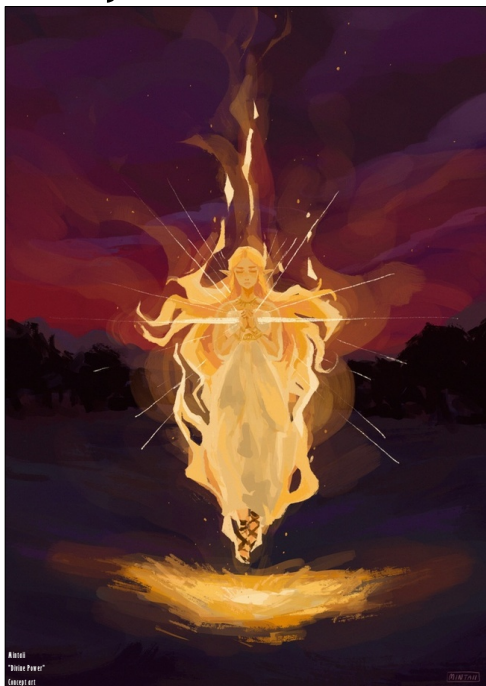
*** MAI Dm ***

¿Cómo es que se puede sobrevivir sin la bendición de recibir las PROs desde el ultramundo?, es muy común que los SACs se pregunten como le hacen las demás CATs para poder soportar la presión de buscar sus CNJs, quise decir PROs, ¡Pobres infelices!

Resulta que los SACs lidian con otro tipo de embrollos para conseguir sus PROs, quise decir CNJs, ellos llegan en función a una extraña combinación de la deidad o deidades que están atentas a sus acciones en ese peculiar momento y la situación en sí misma, que puede ser ese exacto instante de la sagrada misión o eventos por venir en la misión. Sin embargo, esta interpretación de la voluntad de las deidades combinadas con su apoyo específico en los eventos, no es algo muy fácil de entender por parte de los SACs que acaban a veces muy confundidos con el efecto primordial del CNJ que a todas luces debería ser un milagro aplicable a la situación, pero esto a veces es algo muy difuso o confuso.

Es muy difícil establecer la voluntad de la deidad o deidades, incluso entendiendo muy bien su misión y su jurisdicción, los CNJs (U otras ACCsta) para contactar a las deidades, suelen ser muy útiles para estos casos y así lograr comprender el propósito de los CNJs recién llegados pero no siempre es posible tener acceso a estos exóticos efectos de comunicación, o aun con ellos, recibir una respuesta de la deidad (Seamos sinceros, una deidad puede no considerar de gran importancia, los predicamentos actuales del afligido SAC), por ello se pueden usar ciertos artilugios, la SIM es una forma muy rápida y automática de recibir respuesta de los dioses, MJ es muy directa y EJ es lo suficientemente notable como para darse cuenta que un SAC está en el camino correcto. Por ejemplo, en el caso de que un SAC este en una sagrada misión para exterminar a una criatura maligna en el desierto y no cuente con ningún ALI para la misión, más que dos PJs completamente herejes, motivados simplemente

Conjuros caídos del cielo



por alguna mundana recompensa. De repente recibe de los dioses un desconcertante CNJ de PROnor Invocar armadura divina. Claramente este CNJ servirá para enfrentarse a la maligna criatura, pero es evidentemente inferior a la armadura que ya lleva el SAC, los dos ALIs posiblemente no deseen usarla tampoco, cada uno de ellos parece estar muy cómodo con lo que llevan y por último son demasiado herejes con la religión del SAC como para ser congraciados con un milagro tal por parte de su deidad, entonces, cuál el propósito de este extraño efecto milagroso,

¿Tal vez más adelante aparecen o se unen más ALIs?, se puede probar lanzando el CNJ con alguno de los ALIs herejes y ver si esto repercute en SIM negativa, por ejemplo, tal vez probar el efecto en uno mismo y ver si de alguna forma se puede combinar con la armadura existente, tal vez guardar el efecto hasta encontrar algún nuevo ALI, tal vez analizar los CNJs existentes a ver si es complemento de alguno de ellos o simplemente postrarse a rezar para pedir señales a la deidad, pues la devoción no es necesariamente garantía de astucia. Pero lo que no se debe hacer es avanzar alegremente por la misión sin saber con algo de certeza, el propósito del nuevo CNJ.

Es muy importante también recordar que un CNJ no necesariamente puede estar enfocado en la operatividad de uno mismo o de la mercena (En caso de ser protector) o enfocado como herramienta necesaria de ataque (En caso de ser punitivo), por ejemplo, esta armadura claramente protectora podría ser una herramienta para atrapar al enemigo en ella o de alguna forma anular sus capacidades, siempre es útil pensar fuera del efecto primordial del CNJ (Fuera de la caja básicamente).

Finalmente, la forma más efectiva de analizar el CNJ recientemente obtenido, es analizar la creencia o creencias en las que se basa, las deidades suelen concentrarse en enviar CNJs en las creencias que consideran ser el fuerte del SAC, en cuyo caso el efecto primordial suele ser la pista más fuerte del apropiado objetivo del CNJ, pero en algunos casos especiales, las creencias patronas del CNJ simplemente no son muy cómodas y esto es posible que se deba a que ese es básicamente el objetivo, por ejemplo, que el RIV final sea susceptible a estas creencias, o simplemente sea inmune a las otras que no aplican en el CNJ. Disemir el propósito del CNJ enviado puede ser una forma de compensar la forma sencilla de obtener PROs por parte de los SACs.

La despedida a dos grandes kikeros

*** MAI Dm ***

La casa del pueblo

Melvin claros, "Cachicho" para sus amigos nació el 19 de enero de 1980, fue una persona muy apegada a la fe católica, lo que influía en su manera de ser y actuar tanto en su vida cotidiana como en su vida como rolero, la mayoría de las partidas las realizo como DM, siempre apegado a las reglas e imparcial, siempre lanzaba sus dados a la vista de todos, para que no haya duda del resultado, gran defensor y fan de D&D, jugo varias de sus versiones desde 2ª hasta la 5ª edición. Siempre preocupado por contar una buena historia y que los JUs se sientan valorados y únicos en ella, siempre planeando con mucha antelación las PARs y analizando los posibles sucesos de esta, para ello tomaba en cuenta la personalidad y características de cada personaje, lastimosamente las PARs no terminaban como el las planeaba, ya que aunque tomaba en cuenta una gran variedad de posibilidades, las decisiones y acciones del grupo o de algún jugador desembocaban en una nueva aventura o en un curso completamente diferente de que él había imaginado inicialmente, pero como buen DM esto no lo desmotivaba en su misión de narrar una gran historia y hacer que sea memorable para cada uno de sus participantes. La PAR mas larga que narró, fue de casi un año, en la cual llevo a un grupo de JUs en una partida de D&D de N1 a N20, para enfrentarse en una épica batalla final contra un tarrasco, el cual tenía como objetivos matar a los héroes para evitar que estos impidan la invasión a Faerûn por el reino de los demonios, pero al final el tarrasco ganó y aunque el reino fue invadido este pudo detener la invasión. Las siguientes PARs que jugamos, estaban situada a 100 años después del aquel suceso, y pudimos compartir aventura con varios personajes amigos y enemigos sobrevivientes de aquella época, el DM siempre mantuvo coherencia en sus historias, ya que llevaba anotaciones de todo lo ocurrido, aunque fue para todos incluyendo a nuestro DM una desilusión haber perdido aquella batalla final, sigue siendo una gran historia para recordar. "Cachicho" fue un gran amigo y un gran JU de rol, su PAR nos dolió a todos los que lo conocimos. Cuántas aventuras te esperan. Cuánto por narrar aún. Cuántas historias nos dejas. ¡Cuántos caminos de luz! ¡Estarás en cada risa de todas las anécdotas de todas las vidas vividas, en cada PAR a tu lado querido amigo! ¡Mismas que viví aún sin estar, porque las historias fluyen sin parar en cada encuentro con toda la mercena! Tu corazón puro te abrirá los caminos que aún te quedan por recorrer. ¡Dios te reciba en su Reino que te fue prometido! "Eadem mutata resurgo".

Patrick Pavisich – Santa Cruz de la Sierra – Bolivia



Raul Lima Arandia, AKA "Chuchitos", fue un personaje único EJ y MJ, el tipo más tranquilo y buen amigo dentro de los entrañables kikeros. Tenía una afición por crear GUEs especialistas en aguantar mucho DN y ser huesos duros de pelar, el clásico "Diehard mode". Jamás pudo jugar un personaje AL Malvado pues no tenía la capacidad ni de fingir ser AL Malvado, demasiado buen tipo para ello, era nuestra teoría. Numerosas hazañas se contarían de sus PJs como cuando fue uno de los hermanos "Guarnite" (Nunca supimos cómo se escribía siquiera su nombre), un par de hermanos GUEs excesivamente resistentes muy bien acompañados de su a veces falta de lucidez intelectual juntos fueron los tanques de una mercena muy bien elaborada y legendaria. Sus PJs eran espectaculares pero el JU era mejor aún, siempre fue una persona muy querida por su entorno cercano siempre intentaba ayudar a cualquiera que lo necesitara, ingeniero de profesión un maestro para la cocina, además amaba hacer la comida picante y tenía la increíble capacidad de dormirse en cualquier tipo de situación, incluso en plena SB en videojuegos tipo "Shooter", en las PARs en las SC por lo general, a veces se quedaba dormido mientras estaba de pie. Amante de los animales, JU de AD&D (Amante de la versión clásica), Anárkika®™, entre otros tantos juegos de rol, fanático de los videojuegos para PC como "Heroes of might and magic III – The shadow of death", "Medal of honor", "Battlefield", Etc. Empezo siendo muy malo en cada juego de rol y videojuego que amaba para convertirse con el tiempo y la práctica en el mejor, derrotando a los que ostentaban los mejores puestos en las distintas formas. Detalles como ese siempre hicieron de él alguien imposible de olvidar, un entrañable amigo, compañero de armas en los juegos y la vida real, inolvidable por su forma de amar y mostrar su amor pues no entendía la diferencia entre el afecto y la fuerza bruta, incontables anécdotas se contarán de él, es por eso que, hasta el día de hoy, después de varios años de su súbita y triste desaparición aún se alzan las copas en las mercenas, para brindar por su recuerdo y saludarle en el lugar donde están los buenos amigos.

Pablo Vidaurte – Sucre – Bolivia

El anillo de los peligros

*** MAI Dan ***

Los clásicos encuentros

El mercader lanidano

En las calles más escondidas de la bella ciudad dorada de Jinvanados, se encuentran los bazares más exóticos e interesantes para visitar. Uno de ellos es el gran bazar de Mointihli, escondido entre las calles de Lodaz y Ejército imperial, en el tercer callejón y tras una interesante ilusión de trastos y basura, se puede hallar la entrada. En una breve visita y con mucho entusiasmo de analizar todo lo que hay allá, encontramos un interesante objeto, que puede pasar desapercibido para los alborotados ojos de un joven rokar, pero nunca para el experimentado y curioso ojo de un fanático de las reliquias. Después de algunas preguntas triviales con Mointihli tercero de su nombre, vaya que sabe de su negocio, encontramos una peculiar maravilla, el talismán del buen viaje. Había leído sobre este objeto creado en las últimas edades de la tercera era. Esta hermosa pieza de oro, labrada finamente con adornos aviarios, permite a su usuario tener el conocimiento de los más triviales y terribles encuentros. Este conocimiento se puede usar para evitar estos encuentros que pueden ser conflictivos o en todo caso encontrar algo que se está buscando. Según la bitácora del último usuario, estos son los encuentros arquetípicos según las comunidades o entornos.

Entorno desértico (Aricolas)

- [1%] Omuh, gusano gigante de kila
- [2%] Elemental de arena y kila, thaoid elemental
- [4%] Scorpiox, arácnido gigante venenoso y de metal
- [7%] Merriak bestia desplazante, felino con poderes de teletransportación
- [8%] Vuleta, tremendo tiburón de tierra con garras y fauces endurecidas
- [10%] Monstruo de óxido, escarabajo que consume metal
- [12%] Emrah grandioso, mastodonte furioso con cornamenta
- [20%] Grupo de kitkasn de arena, roedores con control elemental de la arena y el viento
- [26%] Azote de marahn de fuego, salamandras de fuego
- [30%] Bárbaros rauqhn, panda de moradores del desierto

Entorno subterráneo (Cavernícolas)

- [1%] Jabat negro, jabat maligno subterráneo
- [2%] Dragón fantasma, dragón subterráneo y rastrero
- [3%] Hidra, reptil inmortal de varias cabezas
- [6%] Caminante del inframundo, elemental de muerte y maldad
- [8%] Manticora, felino alado y venenoso
- [10%] Minotauro furioso, mestizo con cornamenta, hábil en armas pesadas
- [12%] Alma penante, fantasma errabundo
- [20%] Ouzz, elemental geloide ácido
- [26%] Aberración que se arrastra, gusano excavador y poderoso
- [30%] Ojo espectador, aberración cerebro repleto de ojos y magia
- [32%] Panda de medusas, mestizos serpientes petrificantes
- [35%] Elfos oscuros, mestizos poderosos con magia negra
- [40%] Trogloditas, mestizos deformes y mineros

Entorno de estepas y tundras (Estepícolas)

- [1%] Rakshasa elevado, felino sacerdote
- [12%] Behemoth, bestia fuerte y enorme
- [15%] Manada de kontuln, mestizos mitad than mitad vanimon
- [20%] Jinete livdana, arquero en montura ave gigante
- [32%] Experto arquero, recluta entrenado en arco y flechas

Entornos de bosques (Forestícolas)

- [1%] Jabat real, jabat neutral del bosque
- [10%] Dragones mosca, bandada de reptiles mágicos voladores
- [15%] Wivern, reptil venenoso y volador
- [18%] Hokarn salvaje, criatura de roca y divinidad
- [25%] Arqueros francotiradores, bandidos embusteros y experto en arco y flecha
- [30%] Manada de louton, cánidos salvajes y hambrientos

Entornos de montañas y glaciares (Frigorícolas)

- [1%] Jabat blanco, jabat bondadoso de las montañas
- [8%] Titán, gigante elemental
- [14%] Naga guerrera, mestizo de varios brazos
- [20%] Panda de gigantes, gigantes de la montaña
- [30%] Mosntruos de onix, criaturas aladas de piedra
- [35%] Brenlimhn, sabandijas reptilianas con ingenio avanzado y creatividad



From the "Jabat" series by the artist



Entrenamiento con el maestro

*** MAI Dan ***

Proficiencias iniciales sugeridas

Luzzianus el maestro de las arenas

Crear un rokar no es tarea sencilla, tampoco es algo que se debe tomar a la ligera, si seguimos las instrucciones del gran maestro de las arenas, el gran Luzzianus recomienda buscar dominar estas proficiencias básicas desde el primer nivel del rango juvenil.

Jóvenes bribones

- R5N1PRONorMAÑ Ataque certero
- R5N1PRONorMAÑ Ataque preciso
- R5N1PRONorMAÑ Ataque justo
- R5N1PRONorMAÑ Herida sangrante
- R5N1PRONorMAÑ Defensa mejorada
- R5N1PROgloMAÑ Ladrón cantando
- R5N1PROgloMAÑ Ladrón actuando
- R5N1PROgloMAÑ Ladrón disfrazado
- R5N1PROgloMAÑ Ladrón falsificando
- R5N1PROantMAÑ Esquive natural
- R5N1PROantMAÑ Esquive sobrenatural
- R5N1PROantMAÑ Reincorporación ágil

Jóvenes guerreros

- R5N1PRONorTEC Estocada larga
- R5N1PRONorTEC Ataque doble
- R5N1PRONorTEC Pericia mejorada
- R5N1PRONorTEC Embestida mejorada
- R5N1PRONorTEC Ataque mejorado
- R5N1PROgloTEC Mantenimiento de armamento
- R5N1PROgloTEC Meditación de guerra
- R5N1PROgloTEC Meditación de reducción
- R5N1PROgloTEC Presea mejorada
- R5N1PROantTEC Romper brazo
- R5N1PROantTEC Reducción mejorada
- R5N1PROantTEC Voluntad férrea

Jóvenes sacerdotes

- R5N1PRONorCNJ Martillo espiritual
- R5N1PRONorCNJ Curación menor
- R5N1PRONorCNJ Alma de madera
- R5N1PRONorCNJ Espantar muertos
- R5N1PRONorCNJ Arma divina
- R5N1PROgloCNJ Ritual improvisado
- R5N1PROgloCNJ Espantar fantasmas
- R5N1PROgloCNJ Sabandijas aliadas
- R5N1PROgloCNJ Armadura sagrada
- R5N1PROantCNJ Escudo divino
- R5N1PROantCNJ Piel de madera
- R5N1PROantCNJ Ámpulo de subyugación

Jóvenes politistas

- R5N1PRONorMET Golpe mental
- R5N1PRONorMET Torrente de energía
- R5N1PRONorMET Cuchilla del alma
- R5N1PRONorMET Poder del alma
- R5N1PRONorMET Poder mejorado
- R5N1PROgloMET Concentración continua
- R5N1PROgloMET Capullo de meditación
- R5N1PROgloMET Escudo mental
- R5N1PROgloMET Capullo psicocinético
- R5N1PROantMET Politista de aire
- R5N1PROantMET Telekinesis refleja
- R5N1PROantMET Desvanecimiento

Jóvenes hechiceros

- R5N1PRONorHCH Flecha mágica
- R5N1PRONorHCH Sangre hirviente
- R5N1PRONorHCH Bola de fuego
- R5N1PRONorHCH Precisión
- R5N1PRONorHCH Escudo mágico
- R5N1PROgloHCH Hechicero inspirado
- R5N1PROgloHCH Ahorro de maná
- R5N1PROgloHCH Animar herramienta
- R5N1PROgloHCH Prisa
- R5N1PROantHCH Esfera de hielo
- R5N1PROantHCH Anillo de fuego
- R5N1PROantHCH Hechicero de arena

Jóvenes científicos

- R5N1PRONorFEN Ataque pensado
- R5N1PRONorFEN Daño vital
- R5N1PRONorFEN Ataque matemático
- R5N1PRONorFEN Defensa matemática
- R5N1PRONorFEN Diseño favorable
- R5N1PROgloFEN Matemática básica
- R5N1PROgloFEN Física básica
- R5N1PROgloFEN Geometría básica
- R5N1PROgloFEN Medicina básica
- R5N1PROantFEN Luz aliada
- R5N1PROantFEN Física aliada
- R5N1PROantFEN Movimiento premeditado

Kurial el cruel

*** MAI Dan ***

Un politista detrás de todo



Es una noción muy popular creer que toda civilización que no es frontal y francamente dirigida por un POL, está misteriosamente dirigida de forma encubierta por un POL y no hay nada más CIERTO que esto, la forma natural de escalar de un POL por lo general es acumular todas las formas de poder a través del mandato y la manipulación, no importando su tendencia o ESP, un POL tiende a aglutinar todas las formas de poder. Suele iniciarse con el sistemático exterminio de otros RIVs rokarianos que atenten contra el mandato de su yugo o su simple presencia, luego está la agrupación de los demás rokarn que están dispuestos a a seguirle, esta concentración de poder lleva a ganar enormes cantidades de poder económico y recursos, asistidos por los BRIs del contexto, que a su vez lleva a lograr acumular gran poder social a través de la aparición de las otras 4CATs, esto finalmente lleva a obtener el poder político de la región (Por lo general el dominio del poder de los otros dos misticismos es un control muy subyacente y discreto entre el POL y sus aliados de otros misticismos), al final todo enorme poder termina cayendo por causalidad en las garras del POL, esto podría verse como una ventaja pero acumular gran poder solo llama la atención de otros seres poderosos, por ejemplo, otro POL poderoso con una mercena (O una organización) tan poderosa como la de el mismo, otra civilización libre de su yugo, un ejército, una criatura, varias criaturas, entidades extrañas, o simplemente combinaciones de todos esos casos.

Consultas de los hikeros a INFINITY industries (R)TM

*** MAI Dan ***

La palacio del rey

Estimados KM, me gustaría saber ¿Si puedo sugerirle al DM de mi grupo, si podemos iniciar una PAR en la que acordemos todos como RE casera, ser talentosos en algún N?

Marcelo Mendez – Enlil el gigante

Santa Cruz de la Sierra – Bolivia

Estimado Enlil el gigante, es una consulta muy interesante y con certeza merece ser publicada, pero lamentablemente debemos aclararte que acordar una RE casera para ser talentosos incluso de N1 en tu PAR esta simplemente negado por las LUs, ya que el objetivo de los TALS es ser fruto de ser talentoso, que es a su vez, fruto del aleatorismo puro y objetivo, eso es justamente lo que hace especial al talentoso y sus TALS, para no ser cualquier otra ACCsta vulgar y silvestre. Así que tu DM esta, atado de manos para poder aplicar esa RE casera, puesto que, si acordaran ser talentosos de algún N, transgrediendo esas LUs, convertirían a los TALS en vulgares efectos extras de claro extremo poderío que los desbalancearía con todos los RIVs PNJs y por último estarían jugando cualquier cosa menos Anárkika®™. Sin embargo, no todo es malas noticias, si se pueden acordar otras cosas interesantes como la CAS inicial o la NAT inicial (O incluso algún subSPC especial no muy convencional), consulta con el DM si puede permitir estas opciones que son excelentes variaciones.

KIKING Magazine - Producción

Estimados KM, soy DM y por lo general tengo algunas consultas internas al organizar mis PARs, una muy recurrente es la siguiente: ¿Qué sucede cuando un SAC alcanza el R y poder suficiente para derrocar a su deidad del cargo en el que estaba y al que el SAC seguía respectivamente?, me refiero a que: ¿A quién adora en ese momento de desbancar a su deidad?, ¿Si es que esto sucede realmente?

Eduardo Sandoval – DM

Santa Cruz de la Sierra – Bolivia

Estimado Eduardo, la situación que planteas es astronómicamente rara pero no por ello es imposible. En ciertas condiciones especiales es posible que SAC haya avanzado lo suficientemente en Rs y poder como para tener chance de enfrentarse a su deidad (Enfrentarse posiblemente entendiendo que se considere digno de reemplazarla o de que discrepancias de ideología sobre la jurisdicción, lleven a una natural confrontación que desencadene en la derrota de la deidad y el cargo sea asumido por el SAC), en este caso es posible que el SAC asumiendo el cargo (O tal vez ya conocía antes esto) asuma la devoción de la deidad hacia alguna entidad superior (Solo en los casos que la deidad era también SAC), pero lo más probable es que la deidad desbancada no era SAC y la nueva devoción del SAC como nueva deidad, se concentre simplemente en la jurisdicción como una entidad no personal o no personaje.

Sin embargo, el caso más probable de la caída de una deidad es cuando un PE que no es SAC la desbanca. Todo esto nos lleva a pensar que posiblemente un SAC muy poderoso llegue a alcanzar a su deidad cuando ella ya está en decadencia o derrotada, por lo que la sucesión por lo general no será violenta o incluso voluntaria. Esto no afecta al funcionamiento en general del SAC como o SAC al mismo tiempo de ser deidad. Otra entidad superior o la misma jurisdicción reemplazan su devoción.

KIKING Magazine - Producción

Estimados KM, me encanta el arco y las flechas como arma recurrente en mis PJs, no importando si soy BRI, CIE o lo que sea, pero quisiera saber ¿Si es posible tener PERSim no solo en el arco sino también en las flechas?

Vania Jiménez – Arquera de profesión

Cochabamba – Bolivia

Estimada Arquera, es posible pero primero debes adquirir la PERexo en el tipo de flecha que usas, esto por lo general se logra tratando de atacar con las flechas no obstante sean INVmis, recuerda al DM tu perseverancia de usarlas, por ejemplo, como puñales o armas arrojadas, lo que te llevará eventualmente a tener la PERexo, con ello usas la PERSim, puesto que la PERexo convierte a la flecha mediana en INVarm.

KIKING Magazine - Producción

Marnak el grande
*** MAI Dan ***

La magia luminosa y la magia oscura

El mismo hechicero de siempre

No importando que tan poderoso sea el HEC (O muy experimentado el JU), es muy complicado determinar a ciencia cierta si un HCH no descifrado es de la luz (Magia de la luz o magia blanca) o es de la oscuridad (Magia de la oscuridad o magia negra), algunos HECs no se complican y clasifican a estos HCHs complejos en magia de otros colores como magia roja o magia azul pero la verdad es que solo existe ambos extremos de la magia (Luz y oscuridad) a veces manifestada en un HCH con más tendencia a un extremo que al otro y con diferentes dosis de esos extremos pero solo con ellos.

Algunos alquimistas inclusive han teorizado que existe magia ambigua, es decir que simplemente está en perfecto balance entre la magia de la luz y la oscuridad, o simplemente es neutral ante el efecto de estos extremos pero MJ se sabe que por LU Imposible punto de equilibrio, nada en el universo puede localizarse en el punto exacto del equilibrio anulando todas las fuerzas involucradas, es la misma LU que niega la existencia de un objeto inamovible en el mismo universo que un objeto incontinente o simplemente la omnipotencia. Es por ello que la magia siempre estará oscilante entre el extremo luminoso de su espectro y el extremo oscuro.

¿Pero como es la magia de la luz y la magia de la oscuridad? No hay un gran tamiz de atributos para distinguirlas (Puesto que la magia es justamente el conocimiento inocuo de lo desconocido, los CIEs llaman a la magia simplemente ignorancia de lo que no se entiende, los místicos no HECs, la llaman el misticismo sin alma o el misticismo sin mente, o el misticismo indómito), pero se tienen varias nociones muy efectivas para determinarlas. Por ejemplo, el grado de percepción de la magia la sitúa en el extremo de la luz, pero no siempre, el grado de construcción de la magia la sitúa en el extremo de la luz, pero no siempre, el atributo de la belleza de la manifestación de la magia la sitúa en el extremo de la luz, pero no siempre, la forma ética o pasiva de actuar de la magia la sitúa en el extremo de la luz, pero no siempre, la forma compasiva de asistir o atacar de la magia la sitúa en el extremo de la luz, pero no siempre. Si se combina astutamente y sabiamente estos atributos y estas sencillas nociones de análisis, es más sencillo determinar (No siempre funciona y seguramente el DM tendrá la última palabra) si un efecto (Sea académico o arcano) es de la luz (Magia blanca o magia iluminada) o de la oscuridad (Magia negra o magia oscura).



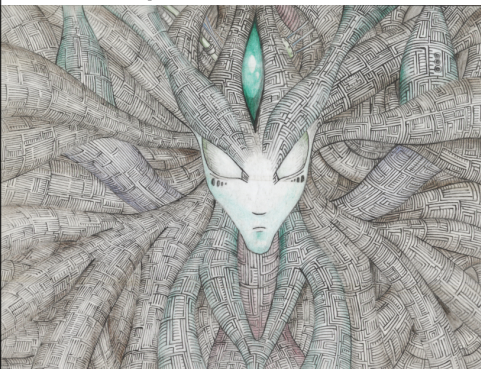
La magia está compuesta de maná que puede manifestarse en forma de hechizos como magia académica, pero todo lo demás (El resto del universo que no son hechizos académicos funcionales), es magia arcana que algunos logran descifrar como sortilegios. Toda esta estructura completamente mágica del universo, actúa en dos espectros eternamente confrontados, la magia de la luz y la magia de la oscuridad.

Arte de la comunidad de kikeros

*** MAI Dan ***

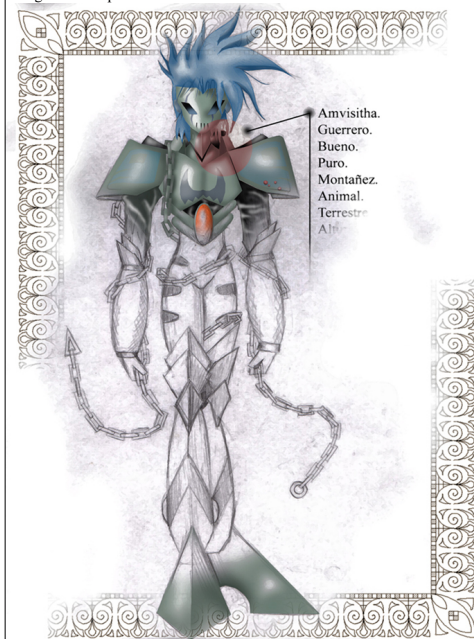
Los pinceles dorados de Jinvanados

Imagen enviada por: ANÁRKIKA Inc., es el dibujo original (Sin edición) de la portada de este número, creado por Daniel Flores. Se trata de la manifestación física de EXENESH, el sistema operativo que emerge en la E8 en la mayoría de las sendas de los Than[®]™, se consagra como una deidad del ultramundo muy rápidamente, para la E10 ya existe simultáneamente en el mundo de los mortales, en el inframundo y en el ultramundo. En muchas sendas fracasa intentando derrocar a los dioses del podio y a los dioses padres, pero nunca deja de ser un peligroso personaje. Aparece como némesis en muchas aventuras de Anárkika[®]™. Es un extraño personaje de muchas facetas y muy complejo, muy interesante como RIV para las PARs de la E8 en adelante.



Entre muchos aspectos interesantes esta sus abundantes cambios y transformaciones, originalmente es NAT6 y CAS8, se cree que originalmente surgió como R5GUE, pero perfeccionando una táctica de copiarse a sí mismo logro fusionarse en un hereje con el tiempo.

Imagen creada por: Patrick Pavisich.



Amvisitha.
Guerrero.
Bueno.
Puro.
Montañés.
Animal.
Terrestre.
Atr

Grupo de imágenes creadas por: MM3 Eduardo Sandoval Gamarra (Miembro de la comunidad Rokaerika[®]™), concepto artístico en formato de GIF animado de todas las nueve subespecies estándares del universo de los Than[®]™ (Amvisitha vulgar, solhuktha vulgar, vétiantha vulgar, fhóvoshta vulgar, whajstha vulgar, dhimentha vulgar, dákneshta vulgar, zemónitha vulgar y vivisitha vulgar).

En esta composición artística se muestran las proporciones correctas de las subespecies estándares, así como sus atributos más remarcables como especies en general.



Kirt el gran ingeniero

*** MAI Dan ***

Metodología del poder del asedio

Consejos de asedio.

Asediar una fortificación (Por lo general en cualquier E), tiene la gran peculiaridad de requerir de alguna forma, interesantes artefactos similares en proporción del poder defensivo de la fortaleza y el poder ofensivo del artefacto. Esto significa que posiblemente un CIE deba involucrarse en su diseño o ya se haya involucrado en el diseño de este artefacto. Para ello se debe comprender que la responsabilidad del CIE en el diseño de estos artefactos, recae en comprender los distintos casos de asedio.

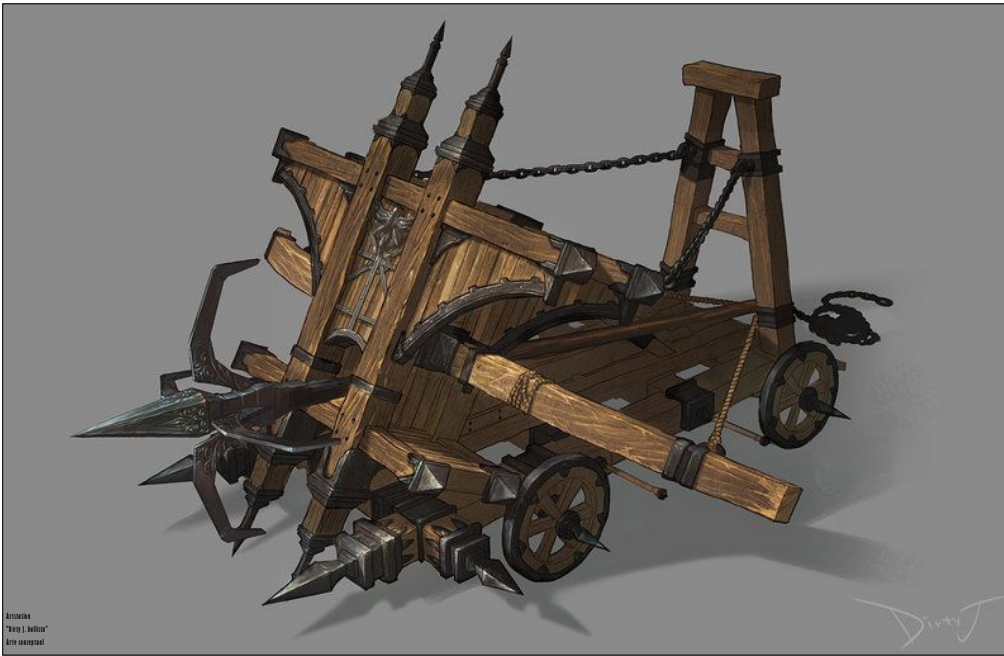
Remontar. A veces el punto débil de una fortaleza es simplemente remontar sus murallas, para lo que es necesario plantear la opción de escalar (Cuerdas, ganchos de escalada, arpones, jabalinas, escaleras de cuerda, escaleras rígidas o torretas rodantes, suelen ser muy útiles, por lo general la función de remontar está presente o es necesaria solo hasta la E6), sobrevolar (Catapultas, trabucos, aeroplanos, monturas voladoras, dirigibles, aviones o naves, para esquivar con facilidad el efecto de obstáculo de los cerramientos, esto por lo general es práctico en todas las E), nivelar o destruir tales cerramientos (Para ello se requiere artefactos de alto

poder de fuego como catapultas, trabucos, arietes, cañones o similares que puedan descargar tremendas cantidades de energía destructiva para tirar abajo o destruir los muros o cerramientos, este caso es común en todas las Es).

Penetrar. Una fortificación puede estar protegida por un cerramiento que no se puede remontar, como una coraza o una esfera, para estos casos por lo general se debe planear un ataque con algún artefacto capaz de tanto poder que pueda perforar o penetrar esta coraza, otra opción es buscar un punto débil específico de la coraza, como una abertura o un tipo de daño y diseñar el artefacto exacto para ello. Esta forma de asedio es universal, en todas las Es.

Irrumpir. Otro tipo de fortificaciones son formas impenetrables que no están necesariamente delimitadas o demarcadas, no son perceptibles pero evidentemente existen o actúan haciendo inexpugnables a sus habitantes o contenido, para ello el CIE debe ingeniar un artefacto para causar una irrupción en su funcionamiento o mecanismo, esta forma de irrupción puede ser muy breve o puede permitir un debilitamiento temporal para usar el sistema de penetrar o remontar.

Agotar. Por último y ante el fracaso de todo lo anterior, está el infalible sistema de agotar la fortaleza en todas sus formas de recursos (Energía, alimentos, paciencia, cordura, información, misticismo o lo que sea que la nutra y sostenga), este mecanismo es básicamente levantar una fortaleza alrededor de la fortaleza y evitar que nada entre o salga. En el caso ideal localizar las entradas o salidas y usarlas con los anteriores sistemas como remontar, penetrar o irrumpir, pero por lo general la fortaleza no se arriesgara a debilitarse y preferirá tratar de soportar el agotamiento.



Novedades para la comunidad de kikeros

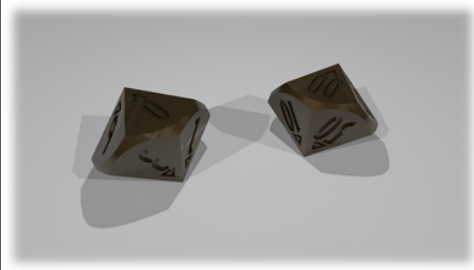
*** MAI Dan ***

Emular dados

En www.infinityindustries.online ya puedes encontrar el par de dados de diez caras que forman el dado estándar de cien caras (1d100), para imprimir en tres dimensiones (Un dado real o físico es por mucho, más especial para el juego que un dado virtual gobernado por las reglas informáticas RNG en su forma PRNG o TRNG para el aleatorismo, por ello es que es más cómodo contar con este amigable complemento), que es el complemento básico para jugar Anárkika[®]™, búscalo en Fákika[®]™/Entretenimiento.

Con este par de dados que juntos forman un solo dado muy especial llamado el "d100" (Dado de cien), se puede jugar cualquier PAR usando el sistema universal de Anárkika[®]™ en el "Modo libre" o el "Modo competencia" (Y lógicamente el modo prueba), es bien sabido que en el transcurso del juego se necesitan dados de muchas cantidades de caras, justamente por ello el d100 es especial puesto que puede emular cualquiera de estos otros dados y es en realidad el único dado (Y de hecho el único complemento de hecho, junto con una hoja de papel y un lápiz) que se necesita realmente, a continuación, se explica cómo.

**Se debe aclarar que todos estos mecanismos, deben ser previamente conversados, acordados y aprobados por el DM de la PAR.*



Los dados más recurrentes (Después del d100 propiamente), son el d4, d6, d8, d10, d12 y d20 que pueden encontrarse en cualquier juego de siete dados estándares de rol, pero en caso de no tenerse, se emulan con el resultado de 1d100, por ejemplo:

1d4=1d100[1-25]=1;[26-50]=2;[51-75]=3;[76-100]=4
1d6=1d100[1-17]=1;[18-34]=2;[35-50]=3;[51-67]=4;[68-83]=5;[84-100]=6

1d8=1d100[1-13]=1;[14-25]=2;[26-38]=3;[39-50]=4;[51-63]=5;[64-75]=6;[76-88]=7;[89-100]=8

1d10=(Se usa cualquiera de los dos componentes del d100)

1d12=1d100[1-8]=1;[9-16]=2;[17-25]=3;[26-33]=4;[34-41]=5;[42-50]=6;[51-58]=7;[59-66]=8;[67-75]=9;[76-83]=10;[84-91]=11;[92-100]=12

1d20=1d100[1-5]=1;[6-10]=2;[11-15]=3;[16-20]=4;[21-25]=5;[26-30]=6;[31-35]=7;[36-40]=8;[41-45]=9;[46-50]=10;[51-55]=11;[56-60]=12;1d100[61-65]=13;[66-70]=14;[71-75]=15;[76-80]=16;[81-85]=17;[86-90]=18;[91-95]=19;[96-100]=20

1d100=1d100(1d10 dado funciona como unidades y el otro d10 como decenas, generalmente representados por "0" y "00", en caso de tener 2d10 sin diferenciación, se designa oficialmente 1d10, del par, como unidad y 1d10 como decena)

Pero los dados estándares (Es decir los dados pitagóricos más el d10 y el d100) no son los únicos que suelen aparecer en el juego, algunos dados más exóticos de cantidades variables de caras y que no pueden ser resueltos en específicos dados físicos (Por ejemplo, 1d27 caras resulta en una imposibilidad geométrica de resultado balanceado para poder ser encontrado como dado físico), es por ello que se usa el siguiente sistema para lanzar este tipo de dados:

1dX=1d100/X ó 1d100*(1/X) (Redondeo según REs)
Además de los casos mencionados anteriormente, se pueden hallar estos casos de frecuencia mediana:

1d2=1d100[1-50]=1;[51-100]=2

1d3=1d100[1-33]=1;[34-66]=2;[67-100]=3

1d5=1d100[1-20]=1;[21-40]=2;[41-60]=3;[61-80]=4;[81-100]=5

Recuerdos del "Pony pisador"

*** MAI Dm ***

De las letras del gran Tolkien

"Un anillo para gobernarlos a todos, un anillo para encontrarlos, un anillo para traerlos a todos y atarlos en la oscuridad" La inscripción del anillo, traducida de la lengua de Mordor. El anillo único (N23INVmis Anillo mediano divino), también conocido como el anillo gobernante, el anillo maestro, el anillo de poder y la perdición de Isildur, fue uno de los artefactos más poderosos jamás creados en la Tierra Media y con mucho, el más peligroso. Fue elaborado por el Señor Oscuro Sauron en el fuego de Orodruin, también conocido como Monte del destino, durante la segunda edad. La intención de Saurón era aumentar su propio poder y ejercer control sobre los otros Anillos de Poder, que habían sido creados por Celebrimbor y su gente con la ayuda de Sauron. De esta manera, Sauron esperaba ganar el señorío sobre los Elfos y todos los demás pueblos de la Tierra Media.

El poder principal del anillo era el control sobre los otros anillos (R6N1PROgloCNJ Múltiple vínculo poderoso, R6N1PROgloCNJ Alcance cognoscente macabro, R6N4PROgloCNJ Amplificar conjuro y R6N1PROgloCNJ Vínculo masivo de iglesia), incluido el dominio sobre los poderes de los otros anillos (R6N1PROgloCNJ Líder de las reliquias) y la dominación de las voluntades de sus usuarios (R6N1PROgloCNJ Esclavizador de almas). Sin embargo, su eficacia de esta manera resultó limitada, ya que los elfos portadores de los tres anillos nunca los usaron mientras Sauron tenía el anillo único y los Enanos a los que se les habían dado los siete anillos resultaron demasiado resistentes para que la influencia mística de Sauron se afanzara. Por extensión, el anillo también confería el poder de dominar las voluntades de otros seres, tanto si llevaban anillos como si no (R6N1PROgloCNJ Portación inclusiva). Sin embargo, este es su poder menos accesible, ya que otorgaba esta habilidad en proporción a la capacidad natural del usuario (R6N1PROgloCNJ Gatillo divino). Quizás lo más útil es que el anillo único es capaz de aumentar las características naturales de cualquier portador (R6N1PROgloCNJ Portador poderoso). Sin embargo, el portador del anillo único solo gana ciertos poderes, el anillo otorga todo su poder solo a Sauron (R6N1PROgloCNJ Único propietario misterioso, R6N1PROgloCNJ Percepción verdadera). Solo Sauron o alguien similar en poder (Para confundir la sensibilidad del anillo) y experiencia con el anillo podría ejercer todo su poder. Los poderes adicionales para cualquier portador son variados depende la CAT del usuario, Por ejemplo, cuando Samwise Gamgee (R5GUE) sostenía el Anillo (R6N1PROgloCNJ Sentido agudo mejorado), podía escuchar mucho mejor y con mayor precisión mientras intentaba escabullirse de Cirith

El anillo único de poder

Ungol para evadir a los orcos y salvar a Frodo. Frodo (R5BRI) podía ver por millas cuando lo usaba.

En todos los casos, un mortal (CAS1) que usaba el anillo se volvía invisible (R6N1PROnorCNJ Invisibilidad divina), excepto para cualquiera capaz de percibir el mundo no físico (NAT3|NAT4|NAT5), con solo una sombra delgada y temblorosa discernible a la luz del sol. Se desconoce si los inmortales (CAS12) se volverían invisibles, ya que el único ser inmortal que usó el anillo fue Tom Bombadil, sobre quien el anillo no tenía absolutamente ningún poder (CAR>500). Sin embargo, Bombadil parecía haber sido único en ese sentido, ya que tanto Gandalf como Saruman eran susceptibles a la influencia del Anillo y Bombadil era anómalo en muchos otros aspectos. El poder del anillo tampoco podía influir en seres cuyo poder igualaba o excedía al de Sauron (CAR>500), ya que no tenía poder sobre Shelob, la araña gigante demoníaca que vivía en Mordor y era hija de Ungoliant, el espíritu primordial de la oscuridad. Sauron no tenía poder sobre Shelob y ni siquiera intentó obligarla a hacer su voluntad, ya que no estaba seguro de que fuera lo suficientemente fuerte como para hacerlo.

Otro poder del anillo era la capacidad de proyectar una visión falsa de su portador a los observadores (R6N1PROgloCNJ Ocultación ilusoria). Cuando Sam se encontró con un orco en la torre de Cirith Ungol mientras sostenía el anillo, se le apareció al orco como un poderoso guerrero envuelto en sombras. El orco estaba tan aterrizado por esta ilusión que huyó de Sam, que por lo demás no intimidaba. De manera similar, en el Monte del destino, cuando Frodo y Sam fueron atacados por Gollum, Frodo agarró el anillo y apareció como una figura vestida de blanco sosteniendo una rueda de fuego. En esta escena, Frodo (O quizás el propio anillo) habló con voz de mando prediciendo la destrucción de Gollum.

Sin embargo, el anillo no ofrece al portador protección contra DÑfis. Mientras usaba el Anillo, Frodo todavía resultó gravemente herido por el Rey brujo y su espada de Morgul y perdió un dedo cuando Gollum se lo mordió. El mismo Sauron sufrió la destrucción de su cuerpo físico a manos de Gil-galad y Elendil mientras usaba el Anillo. Como contenía la mayor parte del poder nativo de Sauron (R6N1PROgloCNJ Contenedor de alma), parecía exhibir una forma de conciencia malévola, pero limitada. Mientras estaba separado de Sauron, el Anillo se esforzaba por regresar a él (R6N1PROgloCNJ Voluntad maligna obsesiva), ya sea impulsando a su portador a ceder ante Sauron o sus sirvientes, o abandonando a su poseedor en momentos clave. El anillo tenía la capacidad de cambiar de tamaño (R6N1PROgloCNJ Grado dinámico).

Además de adaptarse a dedos de diferentes tamaños, desde los de Sauron hasta los de Frodo, a veces se expandía repentinamente para escapar de su portador. Por ejemplo, se resbaló del dedo de Gollum cuando llegó el momento adecuado para que volviera al mundo en general. Sauron también era capaz de detectar la ubicación del Anillo si alguien lo colocaba durante un período prolongado de tiempo, incluso si esa persona estaba a cientos de millas de distancia de él.

Para dominar por completo todas las habilidades del Anillo, un portador del anillo necesitaría una mente extremadamente disciplinada y bien entrenada, una voluntad fuerte y un alto grado de desarrollo espiritual (CAR>500). Incluso para aquellos con los requisitos previos necesarios, habría llevado tiempo dominar los poderes del anillo hasta el punto en que serían lo suficientemente fuertes como para derrocar a Sauron e hipotéticamente, traer la paz. Si bien esta es una perspectiva tentadora para algunos, al final, la corrupción inherente del anillo convertiría a su portador en otro señor oscuro tan malvado como lo fue Sauron, o peor, independientemente de sus intenciones desde el principio. Este resultado era aparentemente inevitable sin importar cuán bien intencionado fuera el portador, ya que incluso Maiar como Gandalf temían poseer el anillo para que su poder no comenzara a afianzarse (R6N1PROgloCNJ Longevidad innatural, R6N1PROgloCNJ Alineación maligna y R6N1PROgloCNJ Transformación innatural).

A pesar de sus poderosas cualidades, ni el poder innato del anillo ni su poder sobre los demás era absoluto. Sauron sufrió tres derrotas militares con él en su poder, primero por Tar-Minastir en el 1700 SE, y nuevamente por Ar-Pharazôn en el 3262 SE cuando el poder de los Númenóreanos intimidó tanto a sus ejércitos que lo abandonaron. Fue derrotado militarmente una vez más al final de la Segunda Edad por la última alianza de elfos y hombres, que culminó en su derrota personal a manos de Gil-galad, Elendil e Isildur.

N23INVmis Anillo mediano divino

E2 (Concepto: "The lord of the rings")

ADPCdiv 10|10|32|16

DÑdiv1d2

ALT0.009|PES0.001p

RAR33

\$1244.34551

RES61

Impreciso/Inclusivo

PARinv4

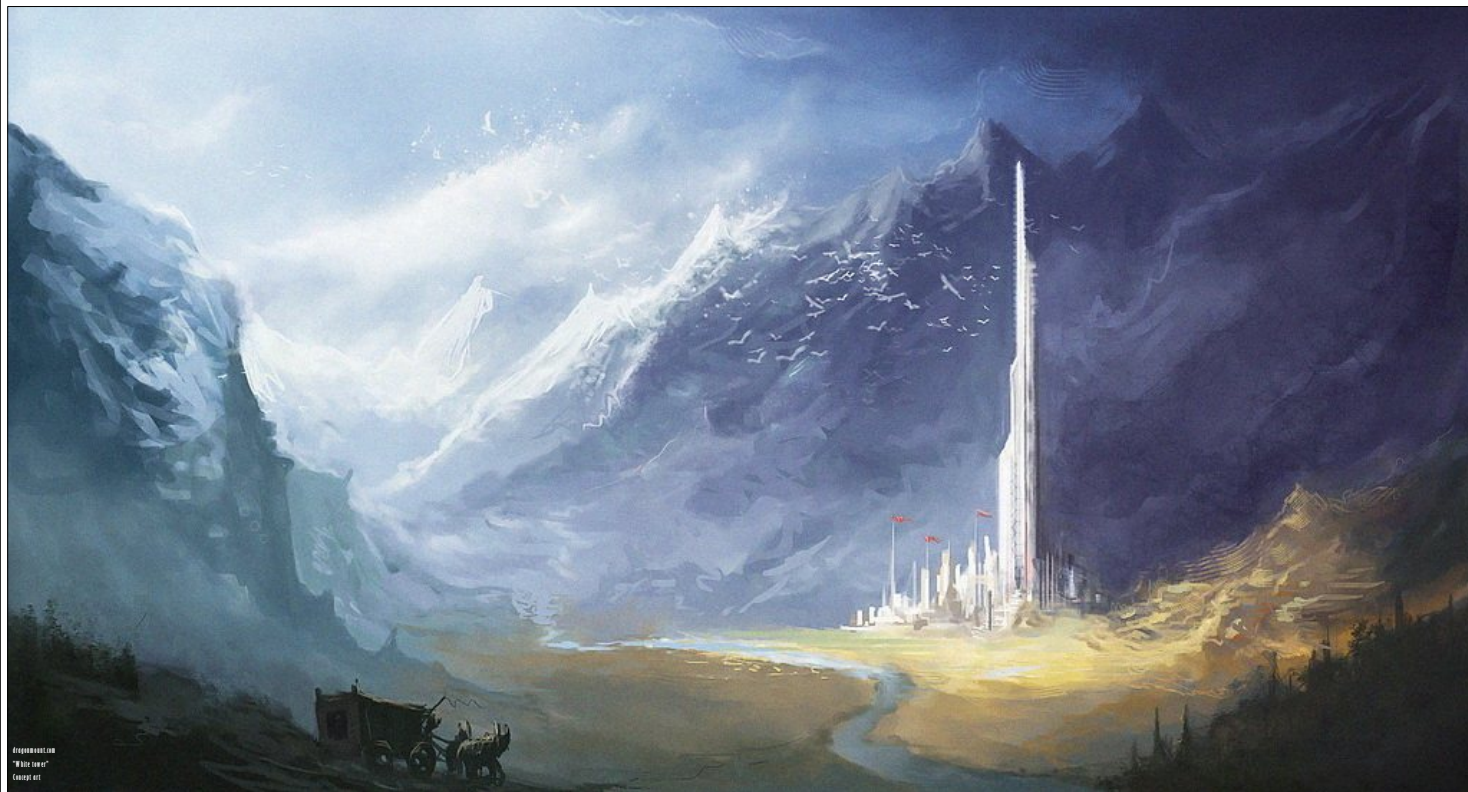


Subscritores
"The Ring of Power"
Propiedad de New Line Cinema. ®

Biblioteca imperial

*** MAI Dan ***

La batalla de la torre azul



De los escribas de la Torre azul

La legendaria ciudad de la Torre azul con sus atractivos y sus reliquias, con sus hermosas calles y su clima exótico, su apacible gente y el Libro azul, no siempre fue un lugar tranquilo, hubo un momento en el que fue el escenario para una de las más terribles batallas de la historia de los than, cuando la emergente alianza de los reinos encontró colisión con la antigua civilización de los honorables fronderonianos.

Aun los historiadores no logran precisar los eventos decisivos que llevaron a la Alianza de los reinos a avanzar hacia las tierras heladas de los azurianos, pero algo es seguro, los pequeños eventos específicos solo eran un pretexto para poder atacar al pueblo de Fronderon, su simple presencia y su aparente inexpugnabilidad hacia que la Alianza se viera inestable. Pero veamos los últimos momentos en ambos bandos que llevaron a la inevitable confrontación.

La alianza de los reinos, antes de ser la alianza como tal se conocía como la alianza de los tres reinos, ellos eran: Armauk, Suria y Kamlihi, esta alianza surgió inicialmente como un frente militar para enfrentarse a los reinos de Loisl y Mangraul que llevaban mucho tiempo operando como reinos saqueadores y casi exentos de leyes (Casi en anarquía tribal), su única actividad real era el pillaje organizado a los reinos vecinos, entre ellos los tres reinos mencionados. Cansados de lidiar con este problema, los tres reinos se reunieron y firmaron el tratado de ASK o como se conocería, el tratado de la "Alianza de los tres reinos", en rápidos movimientos militares aplastaron a los reinos de Loisl, Mangraul y otros grupos conflictivos menores. El próspero reino de Lanida rápidamente pidió ser parte de esta alianza, con dos motivos primordiales, asegurar y vender su acero a semejante mercado de ejércitos y recibir ayuda ante cualquier invasión de sus vecinos los rauqhn. Ya sea por tratados o por enemistad con los cada vez más numerosos miembros de la Alianza de los reinos, fue que el sur del continente de Runkar, se fue unificando bajo un mismo objetivo militar, los tres últimos reinos que se anexaron (Por uno u otro motivo) fueron: Los rauqhn (Que no eran propiamente un reino pero fueron sometidos con múltiples promesas de prosperidad, ya que llevaban bastante tiempo sumidos en la austeridad alentada por el poderoso reino de Lanida quien llevaba mucho tiempo menoscabando la estabilidad de los bárbaros del desierto), el reino dorado de Jinvanados que no tuvo más remedio que unirse después de perder su ejército dorado en la gran batalla de la isla sagrada, por último el reino de Tumsis que sucumbió en la batalla de los seis vientos en la que sería sometido a rendición y a la forzosa anexión. Esta progresiva y abrumante avanzada de la alianza rápidamente empezó a asustar un reino tras otro, pero poco podían hacer para evitar ser absorbidos por el descomunal ejército de la alianza.

Poco a poco el ejército se convirtió en el sinónimo de la unificación y el autoritarismo del consejo de los reyes, en el que los tres reyes de ASK llevaban la batuta. Cuando no quedaba un solo reino en el sur del continente rojo, la mirada de la alianza se volcó a las tierras más allá de las montañas del norte, donde los forjadores de azul y otros reinos menores, llevaban toda la eternidad viviendo en paz. Amparados en el tratado de las montañas que estipulaba que los azurianos no se alzarían en armas ante ningún ejército rojo si es que no se violaba la santidad de las tierras del lado norte de la gran cordillera de Furomh.

Por otro lado, los azurianos llevaban mucho tiempo viviendo en paz, coexistiendo con pequeños reinos del norte, pero no todo era paz y armonía, el consejo azuriano tenía muchos problemas internos desde hace mucho tiempo atrás, la paz y la equidad aparente costaban mucho dinero y sangre para mantenerse, en todo lado surgían disidentes de lo que se llamaba la clase azuriana que llevaba muchos urmahn gobernando sin objeción, dejando a las clases bajas apenas lo necesario para subsistir. El consejo fundó una orden llamada la orden azul, que se encargaba de perseguir a todos los disidentes que cuestionaban la autoridad del consejo de altos fronderonianos. Poco a poco estos grupos rebeldes se fueron organizando y empezaron a apoderarse de vastas regiones para poder secuestrar sus propias producciones, pues la ley de los azurianos prohibía tener propiedades privadas. En las últimas temporadas del reino azuriano, en su aparente estabilidad se relataban terribles historias de opresión y pobreza.

Los reyes de ASK complotaron sigilosamente con disidentes azurianos para provocar que el ejército del norte se alce contra la alianza, pero no fue tarea fácil, varios traidores azurianos encabezados por Auntar un exmilitar fronderoniano, fueron los que protagonizaron el ataque a la prisión de Minhnt en tierras azurianas, según historiadores azurianos, ese ataque fue alentado por la alianza, lo que los llevo a movilizarse hacia el sur, hacia el punto más álgido y tenso de la alianza y los azurianos, al histórico puente de Minhnt que unía la tierra azuriana con la tierra plateada de Kamlihi, la frontera de la alianza y los azurianos, el puente de Minhnt se elevaba sobre el gran río y el gran cañón de Murianda, el límite natural y ancestral de ambos mundos, al norte del puente se levantaban las imponentes montañas de Furomh. Más allá del puente en el norte estaba la prisión que en poco tiempo se vio hacinada de tropas azurianas, la alianza uso esta movilización como pretexto de que los fronderonianos tenían oscuras intenciones contra los reinos miembros, en complicadas asambleas se llegó a la decisión de que la alianza debía proteger el puente, es ahí que la chispa de la guerra entre estas dos fuerzas, se inició.

Corroborando relatos de ambos bandos y las notas de Auntar, fue que se llegó a la conclusión de que los ejércitos se enfrentaron en el

punto, por un malentendido al intercambiar prisioneros de ambos bandos, pero aún existen muchos detalles confusos de esa corta y terrible batalla en la que no solo murieron muchos hombres de cada lado, sino que también murió la paz entre ambos bandos. Así se declaró la guerra final, la guerra que unificaría a todo el continente rojo bajo una sola bandera y terminaría con el ancestral reino azuriano.

El ejército inmenso de la alianza avanzó sin piedad ni rival desde el puente hacia el norte, los azurianos se replegaron hacia la ciudad de la torre azul, el bastión más poderoso que se había visto, consideraron que no era estratégico enfrentar a la alianza en campos abiertos en el sur, en pocas semanas la alianza había tomado el control de las tierras de los azurianos que estaban más al sur. Mientras se reagrupaban en la magnífica ciudad de la torre, ellos sabían que el ejército de la alianza tenía que tomar la ciudad del libro azul si quería someter a los azurianos, lo demás no importaba, pues no podían otorgar manutención para las tierras tomadas, no tenían la logística para sobrevivir en esas tierras heladas, solo los azurianos sabían cómo. Ambos bandos sabían que la batalla decisiva estaba en la torre azul, el ejército de la alianza nunca podría reclamar el norte sin tomar esa ciudad, así es como en un largo concilio, los reyes de la alianza decidieron finalmente volcar todo su poder contra la torre azul, no había sorpresa ni gran estrategia, ambos bandos sabían que día se verían frente a frente, la cuenta regresiva comenzó y ambos bandos sellaron su destino.

La mejor estimación es que la batalla duró tres días, pero es difícil saber, los historiadores están todos de acuerdo que fue muy rápida teniendo en cuenta la magnitud de ambos bandos, miles de soldados en ambos bandos, las más grandes cantidades de arqueros, jinetes, infantería, artillería, círculos de hechiceros, sectas religiosas, ligas de mentalistas, criaturas de todos los confines, merlonon gigantes de las tribus rauqhn, barcos flotantes de los reinos costeros, livdanhon con jinetes del boque, elementales de los volcanes de Turli, incluyendo una manada de jabatn del norte, las reinas elemokn, el titán de las montañas de Furomh, los ejércitos de más de treinta reinos y claro el ejército más poderoso hasta ese momento, el ejército de azul. Cuando la batalla terminó, la ciudad quedó en ruinas, un mar de cadáveres prometía el más inmenso festín para los frudn, las hermosas calles de la ciudad que hace unos días atrás refulgía en el azul metálico del azul ahora yacía en ruinas y escombros que apagaban su brillo, la cultura de los azurianos cayó para siempre, ocultando en el polvo, la corrupción que lo corroía en sus últimos días, su mayor tesoro, el libro azul se trasladó a la isla dorada que luego se transformaría en ciudad imperial. El ejército azul perdió la guerra en esa terrible batalla, pero la alianza perdió el alma de benefactora para siempre, su estigma sería eterno.

61.00Bs.



17.00Bs.



38.00Bs.



64.00Bs.



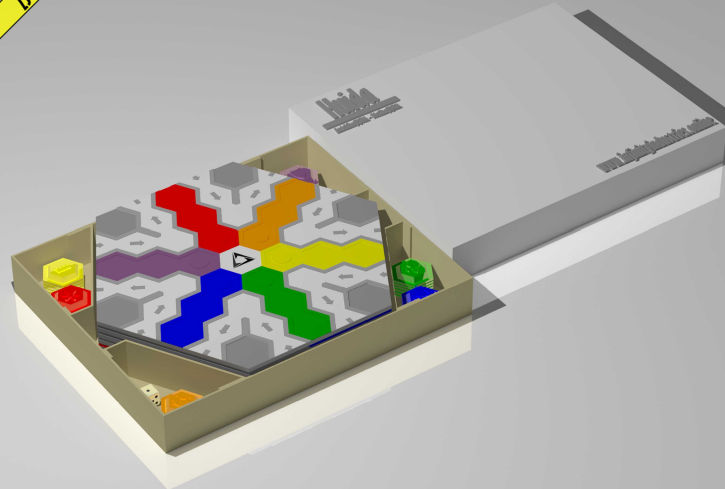
12.00Bs.



90.00Bs.



230.00Bs.



El manual L1 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.

#anarkika

El juego más violento y emocionante, de mesa "Huida" en su forma estándar, ya esta disponible en www.infinityindustries.online descárgalo de forma gratuita y disfrútalo o pídelo en su formato físico en caja con fichas de plástico por 230.00Bs.

#anarkika

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

EL SIGUIENTE NÚMERO

Estructura de las ASs
El drama de Vort y Zoid
Las doce espadas luinianas
Desdeñando: 12002 Treasure Planet
Trivias de la orden



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

CUPÓN DE INSCRIPCIÓN

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

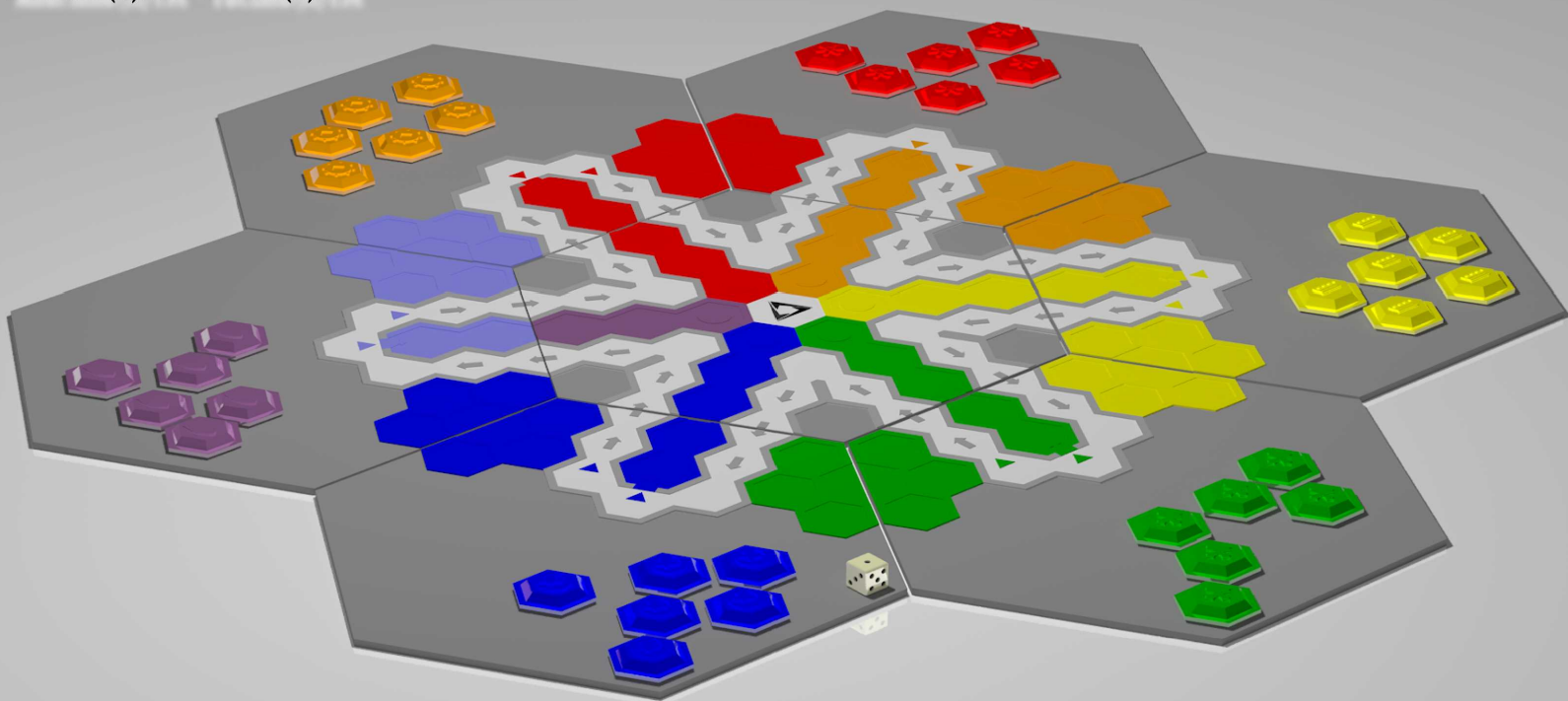
Si quieres recibir Kiking Magazine en su forma impresa (5.00Bs), llena tus datos y envíanos este cupón

INFINITY industries

Anarkika(R)TM y Fáctica(R)TM
Todos los derechos reservados
E2S11

Huida

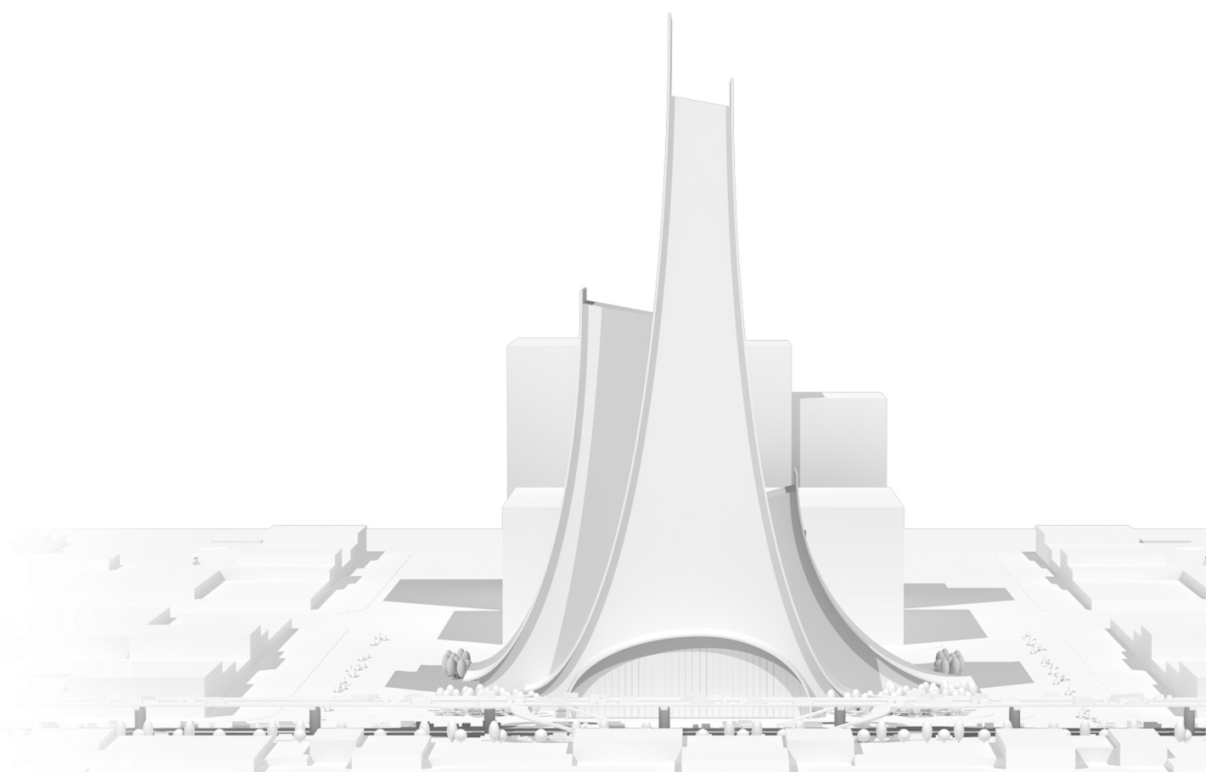
Anárkika(R)TM - Fáctika(R)TM



www.infinityindustries.online

Infinity
Industries
Propiedad e Imagenes de INFINITY Industries

"Huida" ya esta disponible en www.infinityindustries.online descárgalo de forma gratuita y disfrútalo. Tambien puedes comprarlo de forma física desde el mismo sitio web ¡Diviértete! Síguenos con la tendencia #anarkika



KINING 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 FÁCTIKA Inc. Según el código de producción de EIP3C4G2D4E5I1I 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 Cthulhu (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)

Infinity
Industries
Propiedad e Imagenes de INFINITY Industries