

CAPÍTULO 1

“MAÑAS NORMALES”



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



Generalidades

L6P3C1E1

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

“Nunca parpadees con un bribón acechándote”

Aforismo – Anónimo



El viento gélido aúlla sin tregua entre los troncos petrificados por la escarcha mientras Kaintar avanza con paso lento y vacilante a través del interminable bosque nevado. Lleva ya un tiempo incuantificable recorriendo aquel desierto blanco con el único propósito de hallar al legendario maestro de arqueros, pero la inclemencia del entorno no da tregua. El frío punzante le entumece los músculos, el hambre le devora las entrañas y la fatiga termina por consumir hasta el último vestigio de su resistencia. Sin más fuerzas para sostenerse, cae de rodillas y se desploma sobre la nieve profunda, sintiendo cómo la calidez ilusoria de la hipotermia lo envuelve suavemente mientras su aliento se apaga y su alma se desliza hacia la frontera del inframundo. Sin embargo, justo cuando la oscuridad parece definitiva, un contacto firme quebranta el sopor y lo arrastra de vuelta a la conciencia. Kaintar abre los ojos pesadamente para encontrarse a salvo del gélido vendaval, tendido sobre pieles secas en el interior de una choza modesta, tibia y profundamente reconfortante, donde el chisporroteo de la madera en el hogar y la presencia tranquila del maestro le devuelven la vida.



Las mañas normales disponibles para R5BRI, estándares para cualquier PAR básica, están descritos a continuación. Es posible que el DM tenga PROs adicionales o exclusivas para su PAR (LU Veredicto involucrado), se debe consultar si estas PROs están disponibles para la creación del PJ, también se pueden usar estas en caso de que se hayan obtenido durante el juego y con la autorización del DM (LU Veredicto involucrado), en este manual solo se encuentran las PROs desde N0 (TRUs) hasta N6. Para PROs de más alto N se debe consultar otros manuales especializados o se deben consultar los cambios con el DM. Estas PROs no se pueden usar en el “Modo prueba”. **Observaciones:** Ø. **Versión:** VER1 (Anárkika®™ 010712015)

Funcionamiento de código de la PRO

Título	Denominación titular del código
Código	Número taxonómico
Imagen	Ilustración conceptual
Alusión	Frase alusiva al respecto
Autor y situación	Al respecto de la alusión
Fragmento narrativo	Pequeño fragmento narrativo del concepto
Descripción	Explicación de la proficiencia
Nombre estándar:	Nombre estándar oficial
N requerido:	Nivel mínimo requerido del rango mínimo
CAT & ESP:	Categoría y especialidad requerida
N:	Nivel de la proficiencia
R:	Rango de la proficiencia
ADPC:	Puntaje modificador para el ADPC
Lanzamiento:	Forma de lanzamiento
E:	Era mínima requerida
ESCs:	Escuela o escuelas involucradas
Clase:	Clase en la que se agrupa la proficiencia
GA:	Puntaje de ganancia académica
Precisión:	Tipo de precisión

Objetivo: Tipo de objetivo**ACC:** Tipo de acción estándar**Duración:** Duración de la acción o el efecto**Alcance:** Descripción del alcance**Efecto:** Descripción del efecto**Preámbulo:** Descripción del preámbulo**Componentes:** Descripción del componente material necesario**Componente recursivo:** Descripción del componente recursivo necesario**Componente verbal:** Descripción del componente verbal necesario**Componente exótico:** Descripción del componente exótico necesario**Componente somático:** Descripción del componente somático necesario**Componente circunstancial:** Descripción del componente circunstancial necesario**Descripción:** Descripción para interpretación**Aclaraciones:** Aclaraciones importantes**Especificaciones:** Especificaciones importantes**Tipo:** Tipo de proficiencia**CRCs:** Características requeridas**PARpod:** Puntaje de poderío de la partida**EJ:** Descripción endojuego**MJ:** Descripción metajuego**Estilo:** Tipo de proficiencia**RAR:** Nivel de la facultad**Esencia:** Nivel de la facultad**PAR:** Partida original de aparición**Colección:** Origen de propiedad o creación**Concepto:** Propiedad intelectual**Historia:** Historia de la proficiencia**Nombre original:** Nombre e idiomática original**Contención:** Utilidad directa**XP:** Ganancia por obtenerla**Precio:** Costo estándar**Versión:** Versión de Anárkika®™ que aplica**Observaciones:** Cualquier nota final**Cambios para TRU** Descripción para aplicar como TRU**Cambios para N2** Descripción para N2**Cambios para N3** Descripción para N3**Cambios para N4** Descripción para N4**Cambios para N5** Descripción para N5**Cambios para N6** Descripción para N6

Listado de MAÑS

R5N1PRONorMAÑ Corte doble

R5N1PRONorMAÑ Corte sangrante

Corte doble

R5N1PRONorMAÑ**L6P4C1E2**

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

“Un corte, basta para matar, pero por que arriesgarse”

Aforismo – Anónimo



Avanzando en un completo siglo que desafía a la noche y con el alma profundamente debilitada por el peso de la depresión, el mercenario logra finalmente hasta la posición exacta de su objetivo. Mientras observa la sombra de su presa, una breve vacilación recorre sus pensamientos y hace dudar por un instante de su determinación, pero la fría necesidad de cumplir la misión se impone sobre la bruma de su mente. Armado únicamente con un afilado, pero precario kukri, cuya hoja de metal

gastado refleja de forma opaca la escasa luz del entorno, el acechador se yergue con lentitud sobre el hombre al que odia con cada fibra de su ser. Sabe muy bien que ha cruzado un auténtico infierno de dolor y aislamiento solo para alcanzar este instante supremo, alimentado por un deseo ardiente que exige su venganza por encima de cualquier consecuencia.

Antes de que su objetivo perciba la amenaza o alcance a reaccionar, el mercenario asesta dos cortes con la curva de su arma, ejecutados con una rapidez tan portentosa que ambos movimientos se confunden en una sola ráfaga de acero. El amvisi se desploma sobre el suelo, herido de muerte y soltando un último aliento inútil mientras la sangre se derrama sobre la tierra. En medio del silencio posterior a la ejecución, el mercenario llena sus pulmones y por primera vez en mucho tiempo, respira con una tranquilidad profunda y desconocida. Con el filo cumpliendo su trágico propósito y la deuda de sangre saldada, los voraces demonios que atormentaban su cabeza se aquietan, otorgándole un instante de absoluta y ansiada paz. Respira y el aire parece real, deja caer el acero y con el todo el peso de su amargura, se aleja caminando dejando atrás al rokar, dejando atrás a los demonios, dejando atrás el pasado, ahora puede vivir y morir en paz.



Usando un arma con alguna forma de filo o atributo cortante se logran lanzar dos ataques cortantes en una sola ACC a un enemigo que se encuentre dentro del alcance del ataque y por consiguiente del arma. **Nombre estándar:** R5N1PRONorMAÑ Corte doble. **N requerido:** R5N2. **CAT & ESP:** R5BRI. **N:** N1. **R:** R5. **ADPC:** 20|0|18|0. **Lanzamiento:** A completo | D completa. **E:** E1. **GAS:** 8ELs | ESC Envidia. **Clase:** Combática. **GA:** pP1. **Precisión:** Precisa. **Objetivo:** Individual. **ACC:** ACCnor. **Duración:** Instantánea. **Alcance:** AM. **Efecto:** 2 cortes en 1ACC, RE Poder involucrado en el daño, en caso de EX, cada corte obtiene su propio DÑ independiente y su propia influencia del P. **Preámbulo:** Ø. **Componente material:** Arma cortante. **Componente recursivo:** Ø. **Componente verbal:** Ø. **Componente exótico:** Ø. **Componente somático:** Ø. **Componente circunstancial:** Ø. **Descripción:** Se lanzan dos cortes violentos y ágiles en el tiempo de una sola acción. **Aclaraciones:** Ø. **Tipo:** Maña normal. **Especificaciones:** Ø. **Requerimientos:** DES81|MOV81|DEScm81|MOVasa81. **PARpod:** PARpod1. **EJ:** Casi sin ninguna diferencia de tiempo, los dos cortes si bien son sucesivos parecen unos solo. **MJ:** Ø. **Estilo:** Perceptible/Letal. **RAR:** RAR2. **Esencia:** Ø. **PAR:** Ø. **Colección:** Ø. **Concepto:** Estándar. **Historia:** Ø. **Nombre original:** Ø. **Contención:** Contención. **XP:** XP14. **P por USO:** P9. **Costo:** \$4.70000 **Observaciones:** Ø. **VER:** VER1 (Anárkika®™ 010712015)

Cambios para TRU	
GAS:	ESC Envidia 2ELs
RAR:	RAR1
Anulación:	AS Esquivar, LU Veredicto involucrado
Modo prueba:	DES PEN10

Cambios para N2	
N requerido:	R5N4
ADPC:	28 0 26 0
GAS:	14ELs ESC Codicia
GA:	pP2
CRCs:	DES113 MOV113 DEScm113 MOVasa113
PARinv:	PARinv2
RAR:	RAR3
XP:	XP25
P por uso:	P16
Costo:	\$8.20000

Cambios para N3	
N requerido:	R5N6
ADPC:	36 0 34 0
GAS:	20ELs ESC Codicia
GA:	pP3
CRCs:	DES145 MOV145 DEScm145 MOVasa145
PARinv:	PARinv2
RAR:	RAR4
XP:	XP38
P por uso:	P25
Costo:	\$12.70000

Cambios para N4	
N requerido:	R5N8
ADPC:	44 0 42 0
GAS:	26ELs ESC Codicia
GA:	pP4
CRCs:	DES177 MOV177 DEScm177 MOVasa177
PARinv:	PARinv2
RAR:	RAR5
XP:	XP55
P por uso:	P36
Costo:	\$18.20000

Cambios para N5	
N requerido:	R5N10
ADPC:	52 0 50 0
GAS:	32ELs ESC Codicia
GA:	pP5
CRCs:	DES209 MOV209 DEScm209 MOVasa209
PARinv:	PARinv3
RAR:	RAR6
XP:	XP74
P por uso:	P49
Costo:	\$24.70000

Cambios para N6	
N requerido:	R5N12
ADPC:	60 0 45 0
GAS:	38ELs ESC Codicia
GA:	pP6
CRCs:	DES241 MOV241 DEScm241 MOVasa241
PARinv:	PARinv3
RAR:	RAR7
XP:	XP97
P por uso:	P64
Costo:	\$32.20000

Corte sangrante

R5N1PRONorMAÑ
L6P4C1E3



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

“¡Sangra, sangra, maldito!”

Aforismo – Anónimo



El mercenario persigue incansablemente a su presa durante jornadas interminables a través de senderos hostiles, impulsado únicamente por el rastro firme de su objetivo. Cuando por fin los dos contendientes se cruzan en el mismo camino, entablan un combate feroz y prolongado donde el choque del acero y la tensión de los cuerpos marcan cada segundo. Tras un prolongado intercambio de golpes y maniobras mortales, el cazador asesta un impacto devastador que inflige una herida espantosa en el cuerpo de su víctima. Incapaz de contener el brote incesante de sangre que consume sus últimas fuerzas, el perseguido se desploma al suelo mientras la hemorragia continua le arrebatada de forma irreversible toda capacidad de resistencia.



Usando un arma con alguna forma de filo o atributo cortante se logran causar un corte profundo y retorcido en una sola ACC, que no deja de sangrar por un buen rato, a un enemigo que se encuentre dentro del alcance del ataque y por consiguiente del arma. **Nombre estándar:** R5N1PRONorMAÑ Corte sangrante. **N requerido:** R5N4. **CAT & ESP:** R5BRI. **N:** N1. **R:** R5. **ADPC:** 25|0|12|0. **Lanzamiento:** A completo | D completa. **E:** E1. **GAS:** 9ELs | ESC Avaricia. **Clase:** Combática. **GA:** pTQ2. **Precisión:** Precisa. **Objetivo:** Individual. **ACC:** ACCnor. **Duración:** 1d4Ts. **Alcance:** AM. **Efecto:** El DÑ total se replica cada T como ACCaut, es afectado normalmente por la RED y se suma a los DÑs causados en la misma ronda

como si hubiera sido causado normalmente en la ronda correspondiente, RE Daño continuo, RE Poder involucrado en el daño. **Preámbulo:** Ø. **Componente material:** Arma cortante. **Componente recursivo:** Ø. **Componente verbal:** Ø. **Componente exótico:** Ø. **Componente somático:** Ø. **Componente circunstancial:** Ø. **Descripción:** Se logra un corte que no deja de sangrar profusamente por un tiempo y causa daño todo el tiempo. **Aclaraciones:** Ø. **Tipo:** Maña normal. **Especificaciones:** Ø. **Requerimientos:** DES84|MOV84|DESman84|MORagr84. **PARpod:** PARpod1. **EJ:** La herida es notoriamente profunda. **MJ:** Puede no aplicar en RIVs que no poseen anatomía apropiada, LU Veredicto involucrado. **Estilo:** Perceptible/Letal. **RAR:** RAR3. **Esencia:** Ø. **PAR:** Ø. **Colección:** Ø. **Concepto:** Estándar. **Historia:** Ø. **Nombre original:** Ø. **Contención:** Contención. **XP:** XP14. **P por USO:** P9. **Costo:** \$4.70000. **Observaciones:** Ø. **VER:** VER1 (Anárkika®™ 010712015)

GA:	pTQ12
Duración:	1d4T+5T
CRCs:	DES264 MOV264 DESman264 MORagr264
PARinv:	PARinv2
RAR:	RAR8
XP:	XP107
P por uso:	P71
Costo:	\$35.72000

Cambios para TRU	
GAS:	2ELs ESC Avaricia
RAR:	RAR2
Duración:	1T
Anulación:	AS Esquivar, LU Veredicto involucrado
Modo prueba:	DES

Cambios para N2	
N requerido:	R5N8
ADPC:	29 0 15 0
GAS:	16ELs ESC Avaricia
GA:	pTQ4
Duración:	1d4T+1T
CRCs:	DES120 MOV120 DESman120 MORagr120
PARinv:	PARinv2
RAR:	RAR4
XP:	XP28
P por uso:	P19
Costo:	\$9.40000

Cambios para N3	
N requerido:	R5N12
ADPC:	33 0 18 0
GAS:	23ELs ESC Avaricia
GA:	pTQ6
Duración:	1d4T+2T
CRCs:	DES156 MOV156 DESman156 MORagr156
PARinv:	PARinv2
RAR:	RAR5
XP:	XP43
P por uso:	P29
Costo:	\$14.48000

Cambios para N4	
N requerido:	R5N16
ADPC:	37 0 21 0
GAS:	30ELs ESC Avaricia
GA:	pTQ8
Duración:	1d4T+3T
CRCs:	DES192 MOV192 DESman192 MORagr192
PARinv:	PARinv2
RAR:	RAR6
XP:	XP62
P por uso:	P41
Costo:	\$20.56000

Cambios para N5	
N requerido:	R5N20
ADPC:	41 0 24 0
GAS:	37ELs ESC Avaricia
GA:	pTQ10
Duración:	1d4T+4T
CRCs:	DES228 MOV228 DESman228 MORagr228
PARinv:	PARinv2
RAR:	RAR7
XP:	XP83
P por uso:	P55
Costo:	\$27.64000

Cambios para N6	
N requerido:	R5N24
ADPC:	45 0 27 0
GAS:	44ELs ESC Avaricia