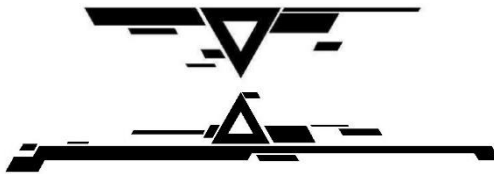




CAPÍTULO 2

“CONJUROS GLOBALES”



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



Generalidades

L6P3C1E1



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

“Nada es más contundente que un ceremonioso, adomado, multitudinario y contundente conjuro llevado a cabo con paciencia, miedo y devoción, ninguna otra proficiencia puede demostrar tanto poder”

Discurso en Jinvanados – Runkar



El vasto e imponente salón, cuyo silencio perpetuo custodia celosamente la memoria durante miles de urmakn en el que miles de sectarios que habitaron sus dominios en épocas ya olvidadas, retumba súbitamente cuando las monumentales puertas de bronce y piedra tallada se azotan de golpe contra los muros ancestrales. El violento impacto sacude los cimientos mismos de la estructura, levantando una densa, intrincada y sofocante nube de polvo centenario que permanece suspendida en la penumbra. Desde el mundo exterior, la intensa luz penetra a raudales a través de la enorme abertura, fracturando en mil pedazos las sombras acumuladas durante siglos y dibujando largas columnas doradas que atraviesan el aire resquebrajado del recinto.

A través de ese umbral recién profanado se adentra una tenebrosa y devota secta de sacerdotes, cuyos integrantes avanzan ceremoniosamente con una marcha lenta, acompasada y perfectamente uniforme. Cubiertos por túnicas pesadas que arrastran sutilmente sobre el suelo de losas desgastadas y ostentando oscuros emblemas sagrados en sus pechos, los clérigos caminan con la mirada fija hacia el altar central mientras sus cánticos guturales en lenguas muertas comienzan a resonar con eco bajo los altísimos techos abovedados.

Los religiosos se despliegan de manera metódica en torno al espacio sagrado, encendiendo pebeteros y trazando símbolos con ceniza para dar inicio a la fase decisiva de un rito ancestral. Se trata de una liturgia prohibida, concebida en tiempos remotos para rasgar el tejido de la realidad, quebrantar los sellos de contención y arrancar de las profundidades de la más densa e insondable oscuridad a la milenaria criatura demoníaca que allí aguarda encadenada. Tras incontables eras de meticulosa preparación, conspiraciones en la sombra y una paciente espera que desafía a la propia historia, el profético ritual encuentra al fin el momento y el lugar precisos para consumir su tan ansiada como inevitable conclusión.



Los conjuros normales disponibles para R5SAC, 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

This material is property of Dan®™ & INFINITY industries®™ – E1P3C1G5D2E1S2L6 Proficiencias VER1 - ANARKIKA Inc. ®™ All rights reserved

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 CNJs

R5N1PROgloCNJ Pesadilla

R5N1PROgloCNJ Cubierta de oscuridad

Pesadilla

R5N1PROgloCNJ
L6P6C2E2



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

“Mis soldados siempre caminan conmigo, en sus pesadillas los encuentro y en ese lugar los dioses me hablan”

Declaración al iniciar el juicio ante el juez imperial, luego de los eventos de la guerra en Lanida y la batalla de los gemelos Mirkam – Tila'niana



Tila'niana avanza con paso pausado y solemne hacia el antiguo altar de piedra, el cual permanece erigido en el centro de aquel templo olvidado del pequeño y apacible pueblo. Detrás de ella avanzan con sigilo dos de sus más fieles y oscuros esbirros, quienes observan a su alrededor con mirada vigilante mientras cargan los utensilios necesarios para la profanación. Sin perder un solo instante, los sirvientes comienzan a preparar la deteriorada nave sagrada, limpiando el polvo centenario y trazando con pigmentos oscuros sobre las paredes desgastadas los ancestrales e inconfundibles símbolos dedicados al implacable dios de la guerra.

Al aproximarse a la mesa ceremonial, Tila'niana siente una fuerza abrumadora que le oprime el pecho y sin poder sostenerse en pie, se desploma de rodillas sobre las frías baldosas del suelo. Con la frente inclinada hacia la roca helada y la voz quebrada por una devoción aterradora, susurra entre dientes una promesa atroz que resuena sutilmente en la penumbra del recinto, una sentencia maldita que sella de manera irreversible el trágico destino de incontables inocentes. Tan pronto como las últimas palabras escapan de sus labios, la energía que la sostiene se extingue por completo y la mujer cae desmayada cuan larga es, sumiéndose en un sopor profundo e insondable.

Al perder la conciencia, la percepción de Tila'niana se traslada de inmediato a otro lugar, encontrándose de pronto a sí misma deambulando por un paisaje enteramente desolado y desprovisto de toda vida. Se trata de un tiradero interminable que se extiende hasta perderse en el horizonte, una vasta planicie cubierta de punta a punta por los cuerpos inertes de miles de soldados caídos en combate. El hedor a muerte y la desolación reinan en el ambiente, mientras el cielo plomizo observa el espectáculo dantesco de una masacre olvidada por el tiempo.

Aquella tierra yerma se ha convertido en el banquete perfecto para las despiadadas tropas de frudn de rapiña, aves desalmadas que se abalanzan con voracidad sobre los cadáveres para alimentarse de los restos y raspar la carne adherida a las osamentas expuestas. En ese rincón del olvido no existen cantos de victoria ni banderas alzadas con orgullo; la noción misma del triunfo resulta inexistente ante la inmensidad de la tragedia. Tan solo prevalecen la ruina absoluta, el silencio de los caídos y la certeza de que la guerra únicamente deja tras de sí la devastación total de la existencia.

Tremenda pesadilla vívida conectada con una deidad. **Nombre estándar:** R5N1PROgloCNJ Pesadilla. **N requerido:** R5N7. **CAT & ESP:** R5SAC. **N:** N1. **R:** R5. **ADPC:** 0|0|94|15. **Lanzamiento:** C completo. **E:** E1. **GAS:** 152ELs | ESC Cósmica. **Clase:** Somníóminus. **GA:** pA16. **Precisión:** Imprecisa. **Objetivo:** Grupal (Solo ALIs, requiere REL positivo, LU Veredicto involucrado). **ACC:** ACCpro. **Duración:** Relativa. **Alcance:** Cognoscente (No se requiere memorizar a los ALIs involucrados, siempre se involucra al SAC hacedor del CNJ). **Efecto:** Se crea una pesadilla conjunta y muy vívida en la que un grupo de 1d6ALIs con al menos REL1, el DP más alto del ALI involucrado debe ser igual o menor de DP100+P, el contexto y objetivo de la pesadilla es la voluntad de una (O más de una) deidad, por lo

general para comunicar a una mercena (O simplemente al SAC asistido por su mercena) alguna forma de augurio o profecía. **Preámbulo:** Teniendo EX en AS Rezar, LU Veredicto involucrado, se lanza una promesa a una deidad (O más de una según lo que decida el SAC), LU Declaración oficial, LU Veredicto involucrado, los Ts que dura el preámbulo pueden variar según lo que el SAC tarde en preparar el ritual y hacer la promesa. **Componente material:** Ritual con un escenario físico temático referido o asociado a la deidad a la que se dedica el CNJ. **Componente recursivo:** Puede haber público o feligreses en el ritual, pero es opcional. **Componente verbal:** Promesa murmurada en el preámbulo teniendo EX en AS Rezar, LU Modificadores involucrados, al lanzar el CNJ no hay componente verbal. **Componente exótico:** Un ALI dormido y todos los ALIs involucrados con al menos REL1. **Componente somático:** Posición postrada y reverente durante el preámbulo, un ALI al menos durmiendo. **Componente circunstancial:** Ø. **Descripción:** Se crea un sueño vívido en el que todos los ALIs involucrados aparecen de forma consciente (Aunque los cuerpos quedan vulnerables e inconscientes en realidad), el entorno que suele aparecer ante los involucrados es una composición conveniente, en un tono terrorífico, para que una deidad (O más de una) transmita un augurio. **Aclaraciones:** Los ALIs que no estén dormidos, caen dormidos, inconscientes y sus cuerpos quedan vulnerables (No se pueden usar ASs tipo ACCref para evitar caer dormidos, LU Acción específica para ello). **Tipo:** Conjuro global. **Especificaciones:** No se requiere AS Memorizar a los ALIs para alcanzarlos, el tiempo en el sueño y fuera del sueño puede ser distinto, puede incluso suceder de forma instantánea luego del preámbulo, aunque el sueño haya sido muy largo, LU Veredicto involucrado. **Requerimientos:** SAB110|MOR110|MORgru110|MORind110. **PARpod:** PARpod2. **EJ:** El contexto de la pesadilla es ilimitado y por lo general en función a la deidad, su personalidad, su jurisdicción y su intención de comunicar un mensaje específico. **MJ:** Se gana XP, REL, FAM o cualquier otro atributo estándar de forma convencional, no afecta a AS Recuperarse, deja inconscientes y vulnerables a los cuerpos de los involucrados, es posible que aun así puedan realizar ciertas ACCsta como AS Percibir, LU Veredicto involucrado, el INV es el inmediato en el momento de lanzar el efecto, pero el DM puede negar la presencia de cierto INV, LU Veredicto involucrado. **Estilo:** Perceptible/Protectivo. **RAR:** RAR15. **Esencia:** Ø. **PAR:** Ø. **Colección:** Ø. **Concepto:** Estándar. **Historia:** Ø. **Nombre original:** Ø. **Contención:** Contención. **XP:** XP66. **P por USO:** P44. **Costo:** \$22.11000 **Observaciones:** Ø. **VER:** VER1 (Anárkika®™ 010712015)

Cambios para TRU	
GAS:	102ELs ESC Cósmica
RAR:	RAR14
Anulación:	AS Fortaleza, LU Modificadores involucrados
Modo prueba:	SAB

Cambios para N2	
N requerido:	R5N14
ADPC:	0 0 112 21
GAS:	199ELs ESC Cósmica
Efecto:	DP200+P
GA:	pA21
CRCs:	SAB148 MOR148 MORgru148 MORind148
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR16
XP:	XP106
P por uso:	P70
Costo:	\$35.19000

Cambios para N3	
N requerido:	R5N21
ADPC:	0 0 130 27
GAS:	246ELs ESC Cósmica
Efecto:	DP300+P
GA:	pA26
CRCs:	SAB186 MOR186 MORgru186 MORind186
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR17
XP:	XP148
P por uso:	P99
Costo:	\$49.27000

Cambios para N4	
N requerido:	R5N28
ADPC:	0 0 148 33
GAS:	293ELs ESC Cósmica
Efecto:	DP400+P
GA:	pA31

CRCs:	SAB224 MOR224 MORgru224 MORind224
PARpod:	PARpod3
RAR:	RAR17
XP:	XP193
P por uso:	P129
Costo:	\$64.35000

Cambios para N5	
N requerido:	R5N35
ADPC:	0 0 166 39
GAS:	340ELs ESC Cósmica
Efecto:	DP500+P
GA:	pA36
CRCs:	SAB262 MOR262 MORgru262 MORind262
PARpod:	PARpod3
RAR:	RAR18
XP:	XP241
P por uso:	P161
Costo:	\$80.43000

Cambios para N6	
N requerido:	R5N42
ADPC:	0 0 184 45
GAS:	387ELs ESC Cósmica
Efecto:	DP600+P
GA:	pA41
CRCs:	SAB300 MOR300 MORgru300 MORind300
PARpod:	PARpod4
RAR:	RAR19
XP:	XP293
P por uso:	P195
Costo:	\$97.51000

Cubierta de obscuridad

R5N1PROgloCNJ
L6P6C2E3



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

“Obscuridad y furtividad, los dioses esconden mi espíritu para sorprender a los impíos y castigarlos”
Aforismo – Anónimo



La prodigiosa y respetada politista dedica interminables jornadas y muchos vlimhn a la extenuante labor de rastrear el tejido psíquico del plano espiritual. Su objetivo primordial consiste en localizar la esquiwa conciencia del joven elegido por el poderoso clan de los guerreros, aquel muchacho predestinado desde su nacimiento a convertirse en la guía espiritual de su pueblo y en el faro moral que habrá de conducirlos a través de las eras de conflicto.

Sin embargo, a pesar de concentrar toda su disciplina y desplegar sus más depuradas artes de percepción, la erudita simplemente no logra hallar rastro alguno de la esencia del joven. Por más que extiende sus sentidos a través de las corrientes invisibles del pensamiento y explora los rincones más profundos del entramado mental, solo tropieza con un vacío impenetrable que desafía constantemente toda su experiencia y maestría.

Ante semejante y desconcertante ausencia, una marea de hipótesis acosa la mente de la investigadora, obligándola a considerar escenarios cada vez más complejos. Sabe perfectamente que el joven guerrero pudo haber descubierto por cuenta propia un método ancestral o un artificio desconocido para nublar su mente, tejiendo un velo impenetrable que lo mantiene oculto de la vista de cualquier rastreador espiritual que intente escudriñar sus verdaderos pensamientos.

Por otra parte, existe también la palpable posibilidad de que la fuerza mental del muchacho posea una magnitud tan abrumadora e incommensurable que se vuelva indescifrable para los métodos de la politista, disolviendo cualquier intento de contacto en un murmullo incomprensible. No obstante, en

lo más profundo del análisis se insinúa una alternativa mucho más sombría y definitiva: la helada posibilidad de que el elegido haya sucumbido finalmente ante los peligros del mundo y que su mente se haya apagado para siempre, permaneciendo trágicamente muerto en el silencio de lo desconocido.



Se crea una imperceptible y confusa obscuridad mística protege al SAC de todo efecto que tenga alcance cognoscente hacia él. **Nombre estándar:** R5N1PROgloCNJ Cubierta de obscuridad. **N requerido:** R5N3. **CAT & ESP:** RSSAC. **N:** N1. **R:** R5. **ADPC:** 0|0|29|5. **Lanzamiento:** C completo. **E:** E1. **GAS:** 24ELs | ESC Templanza. **Clase:** Muruminus. **GA:** pT2. **Precisión:** Imprecisa. **Objetivo:** Personal. **ACC:** ACCnor. **Duración:** 1d4J BON1 p/c P100. **Alcance:** Área personal con un radio 1d6t alrededor. **Efecto:** Anula el alcance cognoscente de cualquier EE u otras PROs que traten de tener alcance cognoscente con el SAC o su alrededor. **Preámbulo:** 1T. **Componente material:** La osamenta completa de una sabandija vertebrada, el componente se consume completamente después de usar este CNJ con EX. **Componente recursivo:** Ø. **Componente verbal:** Ø. **Componente exótico:** Ø. **Componente somático:** Ø. **Componente circunstancial:** Ø. **Descripción:** Los dioses protegen a sus elegidos para que no sean alcanzados por misticismo cobarde y traidor. **Aclaraciones:** El hacedor puede entender el FR como contención o inexistencia del objetivo. **Tipo:** Conjuro global. **Especificaciones:** Ø. **Requerimientos:** SAB81|MOR81|MORrep81|INTest81. **PARpod:** PARpod2. **EJ:** Ø. **MJ:** Ø. **Estilo:** Imperceptible/Protectivo. **RAR:** RAR3. **Esencia:** Ø. **PAR:** Ø. **Colección:** Ø. **Concepto:** Estándar. **Historia:** Ø. **Nombre original:** Ø. **Contención:** Contención. **XP:** XP16. **P por USO:** P11. **Costo:** \$5.32000 **Observaciones:** Ø. **VER:** VER1 (Anárkika®™ 010712015)

Cambios para TRU	
GAS:	19ELs ESC Templanza
RAR:	RAR2
Anulación:	AS Recordar, LU Modificadores involucrados
Modo prueba:	SAB

Cambios para N2	
N requerido:	R5N6
ADPC:	0 0 35 9
GAS:	35ELs ESC Templanza
Alcance:	Personal Radio 2d6t
GA:	pT4
CRCs:	SAB95 MOR95 MORrep95 INTest95
PARpod:	PARpod1
RAR:	RAR4
XP:	XP26
P por uso:	P17
Costo:	\$8.59000

Cambios para N3	
N requerido:	R5N9
ADPC:	0 0 41 13
GAS:	46ELs ESC Templanza
Alcance:	Personal Radio 3d6t
GA:	pT6
CRCs:	SAB109 MOR109 MORrep109 INTest109
PARpod:	PARpod6
RAR:	RAR5
XP:	XP39
P por uso:	P26
Costo:	\$12.86000

Cambios para N4	
N requerido:	R5N12
ADPC:	0 0 47 17
GAS:	57ELs ESC Templanza
Alcance:	Personal Radio 4d6t
GA:	pT8
CRCs:	SAB123 MOR123 MORrep123 INTest123
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR6
XP:	XP54
P por uso:	P36
Costo:	\$8.59000

Cambios para N5	
N requerido:	R5N15
ADPC:	0 0 53 21
GAS:	68ELs ESC Templanza
Alcance:	Personal Radio 5d6t

GA:	pT10
CRCs:	SAB137 MOR137 MORrep137 INTest137
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR7
XP:	XP73
P por uso:	P49
Costo:	\$24.40000

Cambios para N6	
N requerido:	R5N18
ADPC:	0 0 59 25
GAS:	79ELs ESC Templanza
Alcance:	Personal Radio 6d6t
GA:	pT12
CRCs:	SAB151 MOR151 MORrep151 INTest151
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR8
XP:	XP95
P por uso:	P63
Costo:	\$31.67000