



CAPÍTULO 1

“TÉCNICAS NORMALES”



Daniel Cristi Menhr – Concept art (Copyright reserved)

(Si se desea compartir una ilustración creada por uno mismo para que se publique en este código como su ilustración oficial, puede visitar a la orden Rokaérিকা®™ en infinityvinds.com)



Generalidades

L6P4C1E1



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

“Nuestra mejor arma es la siguiente: Soy un guerrero y planeo ganar, no existe mayor arma que esa”
Batalla de Ciudad Imperial – Kitt Murr



Es el último de los soldados que aún se mantiene en pie dentro del poblado, la única y definitiva esperanza a la que se aferran desesperadamente los angustiados habitantes de la pequeña aldea. Las noticias de la caída de las fortificaciones fronterizas resuenan con eco trágico en el ambiente, dejando al humilde asentamiento totalmente desprotegido ante la inminente llegada de la barbarie. A lo lejos, el temible ejército enemigo avanza sin tregua hacia este rincón del mundo, levantando una densa polvareda que oscurece el horizonte y haciendo retumbar el suelo con la marcha sincronizada de miles de botas. El estruendo de los tambores de guerra y el brillo amenazante de las lanzas presagian una masacre absoluta si nadie interpone su pecho entre los invasores y la población indefensa.

Consciente de que la responsabilidad de toda la comunidad recae de manera exclusiva sobre sus hombros, el combatiente asume su trágico destino con una entereza inquebrantable. Sabe muy bien que se convierte en la última y solitaria línea de defensa, el único bastión que separa a las familias del exterminio total a manos del implacable conquistador. Con manos firmes y movimientos pausados, ajusta cuidadosamente cada correa de su desgastada armadura de cuero y metal, asegurándose de que las placas queden perfectamente alineadas para soportar el embate definitivo. Acto seguido, desenfunda su vieja espada y limpia la hoja con esmero, eliminando cualquier muesca o mancha de óxido para devolverle el filo mortífero que requiere la contienda. Una vez preparado, el solitario guerrero no espera el sitio dentro de las murallas de madera ni busca refugio tras las casas de barro. Con el rostro sereno y la mirada fija en la marea enemiga que se aproxima, marcha decididamente hacia el frente de batalla, caminando con paso firme al encuentro de su destino.

Se adentra en el campo abierto con la firme y sangrienta convicción de vender cara su vida, dispuesto a luchar hasta el último aliento y segar la mayor cantidad posible de vidas enemigas antes de sucumbir inevitablemente en el intento. Su sacrificio final busca sembrar el caos en las filas enemigas y ganar unos valiosos minutos para que los ancianos, mujeres y niños de la aldea puedan escapar internándose en las profundidades del bosque sagrado.



Las técnicas normales disponibles para R6GUE, 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. **VER:** 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 TECs

R5N1PROnorTEC Artillería en curso

R5N1PROnorTEC Corte doble

Artillería en curso

R5N1PROnorTEC

L6P4C1E2



Daniel Graffenberger – Concept tank art (Copyright reserved)

“La comunión del guerrero y la máquina de guerra, se completa con la primera carga desenfrenada”

Aforismo – Anónimo



La división de tanques OmuHN49 se despliega en una línea formidable de hierro y fuego que alcanza a sumar varias docenas de unidades acorazadas marchando al unísono. Con un estruendo ensordecedor que hace vibrar la tierra firme, las pesadas orugas avanzan implacablemente sobre el terreno, arrollando sin contemplaciones a las criaturas enemigas que intentan frenar su paso en el campo de batalla. La carne y el metal se confunden en un avance sangriento donde la infantería rival resulta aplastada bajo el peso abrumador de la maquinaria bélica. En el centro de la vasta planicie, un colosal gigante de metal se yergue como una fortaleza viviente, intentando sostener la defensa ante la embestida enemiga. Sin embargo, los tanques concentran todo su poder destructivo en ese objetivo prioritario, masacrando de manera metódica y despiadada a la enorme entidad con descargas continuas de sus cañones principales. Los proyectiles de alto calibre impactan de lleno en las placas blindadas del coloso, generando explosiones fulgurantes que reverberan a través de todo el valle y resquebrajan la imponente estructura de la criatura.

Con cada impacto certero que asestan los acorazados, la atmósfera vibrante que envuelve al coloso comienza a debilitarse a un ritmo vertiginoso. La magia ancestral y los encantamientos oscuros que animan los engranajes del gigante se agotan a pasos agigantados ante la abrumadora superioridad del fuego de artillería. Las runas luminosas grabadas en su pecho pierden intensidad de forma progresiva, revelando cómo el poder místico que lo sostiene se evapora sin remedio bajo la lluvia incesante de proyectiles. El gigante de metal tambalea sobre sus rodillas de acero, incapaz de responder con eficacia ante el castigo sistemático de la división acorazada. Las grietas se multiplican por todo su torso, dejando escapar chispas de energía moribunda mientras el engranaje interno cruje con angustia. La victoria de la maquinaria moderna sobre la fuerza arcaica se vuelve inminente en la planicie, condenando a la criatura a un colapso inevitable a medida que el último aliento de magia se extingue definitivamente en su interior.



Uso de artillería de cualquier tipo durante MVMcom del EXVveh o EXVmon que porta la artillería. **Nombre estándar:** R5N1PROnorTEC Artillería en curso. **N requerido:** R5N3. **CAT & ESP:** R5GUE. **N:** N1. **R:** R5. **ADPC:** 1|0|9|0. **Lanzamiento:** A completo. **E:** E4. **GAS:** ESC Disciplina 9ELs. **Clase:** Artillerismo. **GA:** pP2. **Precisión:** Precisa. **Objetivo:** Relativo. **ACC:** ACCpro. **Duración:** Instantánea. **Alcance:** Relativo. **Efecto:** Se puede usar artillería (Armamento que es EXV, RE Arma no portable) de cualquier tipo, montada en alguna forma de transporte al usar MVMcom con EXVmon o EXVveh de cualquier tipo, que posea tal armamento. Esta función habilita no solo al usuario de la TEC sino a lo que se considere su tripulación siempre y cuando tenga RE Alcance verbal para asistir en las alertas estratégicas asumidas EJ. El hacedor de la TEC debe estar en el transporte y ser parte de la tripulación, puede no estar en uso de la artillería, pero sí debe estar involucrado de alguna forma en la tripulación, LU Veredicto involucrado. **Preámbulo:** Ø. **Componente material:** Ø. **Componente recursivo:** Ø. **Componente verbal:** Ø. **Componente exótico:** Ø. **Componente somático:** Ø. **Componente circunstancial:** Reconfrontar AS Pilotar BON1d4 y 1 p/c P10. **Descripción:** Se ataca con toda la artillería disponible, usando la tripulación si es necesario, mientras se mueve o deambula a toda marcha al máximo de las capacidades de movimiento del transporte involucrado. **Aclaraciones:** Ø. **Tipo:** Técnica normal. **Especificaciones:** Ø. **Requerimientos:** DES60|MOR60|INTest60|MORagr60. **PARpod:** PARpod1. **EJ:** Ø. **MJ:** Ø. **Estilo:** Perceptible / Armada. **RAR:** RAR3. **Esencia:** Ø. **PAR:** Ø. **Colección:** Ø. **Concepto:** Estándar. **Historia:** Ø. **Nombre original:** Ø. **Contención:** Pseudoautocontención MOR. **XP:** 12XP. **P por USO:** P8. **Costo:** \$4.09000 **Observaciones:** Ø. **VER:** VER1 (Anárkika®™ 010712015)

Cambios para TRU	
GAS:	ESC Disciplina 5ELs
Componente circunstancial:	Reconfrontar AS Pilotar
RAR:	RAR2
Anulación:	AS Captar
Modo prueba:	MOR

Cambios para N2	
N requerido:	R5N7
ADPC:	2 0 22 0
GAS:	ESC Disciplina 13ELs
GA:	pP4
Componente circunstancial:	Reconfrontar AS Pilotar BON2d4 y 1 p/c P10
CRCs:	DES81 MOR81 INTest81 MORagr81
PARpod:	PARpod1
RAR:	RAR4
XP:	23XP
P por uso:	P15
Costo:	\$7.61000

Cambios para N3	
N requerido:	R5N11

ADPC:	3 0 35 0
GAS:	ESC Disciplina 17ELs
GA:	pP6
Componente circunstancial:	Reconfrontar AS Pilotar BON3d4 y 1 p/c P10
CRCs:	DES102 MOR102 INTest102 MORagr102
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR4
XP:	23XP
P por uso:	P15
Costo:	\$7.61000

Cambios para N4	
N requerido:	R5N15
ADPC:	4 0 48 0
GAS:	ESC Disciplina 21ELs
GA:	pP8
Componente circunstancial:	Reconfrontar AS Pilotar BON4d4 y 1 p/c P10
CRCs:	DES123 MOR123 INTest123 MORagr123
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR4
XP:	23XP
P por uso:	P15
Costo:	\$7.61000

Cambios para N5	
N requerido:	R5N19
ADPC:	5 0 61 0
GAS:	ESC Disciplina 25ELs
GA:	pP10
Componente circunstancial:	Reconfrontar AS Pilotar BON5d4 y 1 p/c P10
CRCs:	DES144 MOR144 INTest144 MORagr144
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR4
XP:	23XP
P por uso:	P15
Costo:	\$7.61000

Cambios para N6	
N requerido:	R5N23
ADPC:	6 0 74 0
GAS:	ESC Disciplina 29ELs
GA:	pP12
Componente circunstancial:	Reconfrontar AS Pilotar BON6d4 y 1 p/c P10
CRCs:	DES165 MOR165 INTest165 MORagr165
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR4
XP:	23XP
P por uso:	P15
Costo:	\$7.61000

Corte doble

R5N1PROnorTEC
L6P5C1E3



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 sigilo que desafía a la noche y con el alma profundamente debilitada por el peso de la depresión, el mercenario logra llegar 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:** R5N1PRONorTEC Corte doble. **N requerido:** R5N2. **CAT & ESP:** R5GUE. **N:** N1. **R:** R5. **ADPC:** 20|0|18|0. **Lanzamiento:** A completo | D completa. **E:** E1. **GAS:** 9ELs | ESC Pelea. **Clase:** Esgrimismo. **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:** FUE81|CON81|DEScm81|FUEpot81. **PARpod:** PARpod1. **EJ:** Casi sin ninguna diferencia de tiempo, los dos cortes si bien son sucesivos parecen unos solo. **MJ:** Ø. **Estilo:** Perceptible/Armada. **RAR:** RAR2. **Esencia:** Ø. **PAR:** Ø. **Colección:** Ø. **Concepto:** Estándar. **Historia:** Ø. **Nombre original:** Ø. **Contención:** Contención. **XP:** XP14. **P por USO:** P9. **Costo:** \$4.71000 **Observaciones:** Ø. **VER:** VER1 (Anárkika®™ 010712015)

Cambios para TRU	
GAS:	3ELs ESC Pelea
RAR:	RAR1
Anulación:	AS Esquivar, LU Veredicto involucrado
Modo prueba:	MOR PEN10

Cambios para N2	
N requerido:	R5N4
ADPC:	28 0 26 0
GAS:	15ELs ESC Pelea
GA:	pP2
CRCs:	FUE113 CON113 DEScm113 FUEpot113
PARinv:	PARinv2
RAR:	RAR3
XP:	XP25
P por uso:	P16
Costo:	\$8.21000

Cambios para N3	
N requerido:	R5N6
ADPC:	36 0 34 0
GAS:	20ELs ESC Pelea
GA:	pP3
CRCs:	FUE145 CON145 DEScm145 FUEpot145
PARinv:	PARinv2
RAR:	RAR4
XP:	XP38
P por uso:	P25
Costo:	\$12.71000

Cambios para N4	
N requerido:	R5N8
ADPC:	44 0 42 0
GAS:	27ELs ESC Pelea
GA:	pP4
CRCs:	FUE177 CON177 DEScm177 FUEpot177
PARinv:	PARinv2

RAR:	RAR5
XP:	XP55
P por uso:	P36
Costo:	\$18.21000

Cambios para N5	
N requerido:	R5N10
ADPC:	52 0 50 0
GAS:	33ELs ESC Pelea
GA:	pP5
CRCs:	FUE209 CON209 DEScm209 FUEpot209
PARinv:	PARinv3
RAR:	RAR6
XP:	XP74
P por uso:	P49
Costo:	\$24.71000

Cambios para N6	
N requerido:	R5N12
ADPC:	60 0 45 0
GAS:	39ELs ESC Pelea
GA:	pP6
CRCs:	FUE241 CON241 DEScm241 FUEpot241
PARinv:	PARinv3
RAR:	RAR7
XP:	XP97
P por uso:	P64
Costo:	\$32.21000