



CAPÍTULO 1

“MÉTODOS NORMALES”



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



Generalidades

L6P7C1E1



INFINITY industries®™ (Copyright reserved)

“La mente es un arma más poderosa que cualquier espada, porque puede cortar a través de la realidad misma”

Anónimo – Aforismo



El sol ardiente del mediodía ilumina el Coliseo de la Toks, un lugar de muerte y gloria donde los más poderosos combatientes con habilidades mentales se enfrentan en un torneo a muerte. La multitud rugiente llena los asientos del coliseo, ansiosa por presenciar la batalla más épica de la historia. En el centro del coliseo, un amplio espacio circular de arena se extiende bajo el cielo abierto. La arena está cubierta de un fino polvo blanco que se levanta con cada paso de los combatientes. Alrededor de la arena, una serie de columnas de mármol se alzan hacia el cielo, sosteniendo la estructura del coliseo. Los combatientes, cinco en total, se alinean en el borde de la arena. Cada uno de ellos posee habilidades mentales únicas y letales. Hay un telequinético capaz de mover objetos con su mente, un psíquico que puede leer y controlar los pensamientos de los demás, un clarividente que puede predecir los movimientos de sus oponentes, un empático que puede sentir y manipular las emociones de los demás, y un ilusionista que puede crear ilusiones tan reales que pueden engañar incluso a los más fuertes. El árbitro del torneo, un anciano sabio con ojos penetrantes, se coloca en el centro de la arena y levanta las manos para silenciar a la multitud. “¡Comienza el Torneo!”, grita, y la multitud estalla en aplausos y gritos. Los combatientes se miran entre sí, evaluando sus oponentes y planeando sus estrategias. La batalla está a punto de comenzar, y solo uno de ellos saldrá vivo. La multitud se inclina hacia adelante, ansiosa por presenciar la carnicería que está a punto de desatarse.



Los métodos normales disponibles para R5POL, 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
VER:	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 METs

R5N1PRONorMET Dominar tontos
R5N1PRONorMET Escudo de cristal
R5N1PRONorMET Espada de ki
R5N1PRONorMET Mirada afilada
R5N1PRONorMET Saeta de ki
R5N1PRONorMET Telequinesis bélica

Dominar tontos

R5N1PRONorMET

L6P7C1E2



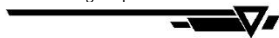
Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Gemini.ai - Copyright reserved)

“Todos son insectos”

Lui Mirkham – Apotegma



En el seno del noble abolengo Mirkham, un linaje de sangre pura y tradición ancestral, se desarrolla un drama de proporciones trágicas. Lui Mirkham, un joven de tez blanquecina y cabellos plateados casi blancos, ha demostrado una aptitud excepcional para el politismo, el arte de blandir poderes mentales. Sin embargo, su dominio de esta disciplina ha trascendido los límites de la ética y la moral. En un torneo de esgrima, Lui Mirkham se enfrenta a su rival, un joven noble llamado Arin Vexar. La tensión es palpable, y el aire está cargado de expectación. Sin embargo, lo que sucede a continuación es algo que nadie podría haber previsto. Lui Mirkham, con una mirada glacial y una sonrisa enigmática, comienza a ejercer su influencia mental sobre Arin Vexar. La mente de Arin se nubla, y su cuerpo comienza a moverse de manera errática. Sus movimientos se vuelven lentos y torpes, y su espada cae al suelo con un ruido metálico. Lui Mirkham, con una voz suave y persuasiva, comienza a susurrar órdenes en el oído de Arin. El joven noble, ahora completamente bajo el control de Lui, comienza a caminar hacia la muerte, sin siquiera darse cuenta de lo que está sucediendo. La multitud, horrorizada por lo que está viendo, comienza a gritar y a pedir que se detenga el combate. Sin embargo, Lui Mirkham sigue adelante, implacable y sin remordimientos. Arin Vexar, ahora completamente bajo su control, se arroja al vacío, cayendo desde una gran altura hasta su muerte. El abolengo Mirkham, horrorizado por la atrocidad cometida por Lui, decide desterrarlo de su seno. Su nombre es borrado de los registros familiares, y se le prohíbe regresar a la propiedad familiar. Lui Mirkham, ahora un paria, se ve obligado a vagar por el mundo, solo y sin rumbo, llevando consigo el peso de su crimen.



El método conocido como "Dominar tontos" es una técnica sutil y peligrosa que permite influir en la mente de varios individuos simultáneamente. Con una concentración intensa y una voluntad férrea, logra establecer una conexión mental con sus objetivos, infiltrándose en sus pensamientos y emociones más profundas. A medida que se concentra en cada individuo, se puede percibir sus miedos, deseos y debilidades, lo que le permite adaptar su influencia mental a las necesidades específicas de cada persona. Con una suave sugestión, se puede doblegar la voluntad de sus objetivos, llevándolos a actuar de manera contraria a sus instintos y valores más profundos. es especialmente efectiva cuando se aplica a personas con una fuerza de voluntad débil o con una gran cantidad de estrés y ansiedad. En estos casos, se puede aprovecharse de la vulnerabilidad de sus objetivos para implantar sugestiones y órdenes que son seguidas sin cuestionamiento. A medida que se continúa ejerciendo su influencia mental, sus objetivos comienzan a perder su sentido de identidad y autonomía, convirtiéndose en meros títeres bajo su control. La conexión mental establecida se vuelve cada vez más fuerte, permitiéndole manipular a sus objetivos con una precisión y eficacia aterradora. **Nombre estándar:** R5N1PRONorMET Dominar tontos. **N requerido:** N6. **CAT & ESP:** R5POL. **N:** N1. **R:** R5. **ADPC:** 1|0|5|0. **Lanzamiento:** A completo | D corporal más alta. **E:** E1. **GAS:** 32ELs ESC Sciene. **Clase:** Psicopatía. **GA:** pTQ3. **Precisión:** Imprecisa. **Objetivo:** Grupal. **ACC:** ACCpro. **Duración:** Relativa. **Alcance:** SEN Vista. **Efecto:** Se logra dominio total de la voluntad de 1d6PEs tipo persona, se debe englobar el DP100+P del objetivo con el DP más alto. **Preámbulo:** Ø. **Componente material:** Ø. **Componente recursivo:** Ø. **Componente verbal:** Ø. **Componente exótico:** Ø. **Componente somático:** Ø. **Componente circunstancial:** Ø. **Descripción:** Un POL puede doblegar la voluntad de cualquier mente inferior y darle instrucciones extremas si es necesario. **Aclaraciones:** Una vez dominada la mente, el objetivo puede salir del alcance alto del SEN Vista sin perder el efecto. **Especificaciones:** Se da órdenes con las limitaciones de FODAfor Líder telepata, fuera de este alcance el objetivo se libera con la dificultad que el DM vea conveniente (LU Veredicto involucrado). **Tipo:** Método normal. **Requerimientos:** INT62|VAN62|INTpsi62|CARlid62. **PARpod:** PARpod1. **EJ:** Ø. **MJ:** Ø.

Estilo: Perceptible / Innato. **RAR:** RAR4. **Esencia:** Ø. **PAR:** Ø. **Colección:** Ø. **Concepto:** Estándar. **Historia:** Ø. **Nombre original:** Ø. **Contención:** Contención. **XP:** XP15. **P por USO:** P10. **Costo:** \$4.86000 **Observaciones:** Ø. **VER:** VER1 (Anárkika®™ 010712015).

Cambios para TRU

GAS:	16ELs ESC Sciene
Efecto:	DP50+1d6
RAR:	RAR3
Anulación:	AS Voluntad, LU Modificadores involucrados
Modo prueba:	INT

Cambios para N2

N requerido:	R5N6
ADPC:	2 0 11 0
GAS:	45ELs ESC Ki
GA:	pTQ6
Efecto:	DP200+P
CRCs:	INT85 VAN85 INTpsi85 CARlid85
PARpod:	PARpod1
RAR:	RAR5
XP:	XP45
P por uso:	P18
Costo:	\$8.98000

Cambios para N3

N requerido:	R5N22
ADPC:	3 0 17 0
GAS:	58ELs ESC Ki
GA:	pTQ9
Efecto:	DP300+P
CRCs:	INT108 VAN108 INTpsi108 CARlid108
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR6
XP:	XP42
P por uso:	P28
Costo:	\$14.10000

Cambios para N4

N requerido:	R5N30
ADPC:	4 0 23 0
GAS:	71ELs ESC Ki
GA:	pTQ12
Efecto:	DP400+P
CRCs:	INT131 VAN131 INTpsi131 CARlid131
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR7
XP:	XP61
P por uso:	P40
Costo:	\$20.22000

Cambios para N5

N requerido:	R5N38
ADPC:	5 0 29 0
GAS:	84ELs ESC Ki
GA:	pTQ15
Efecto:	DP500+P
CRCs:	INT154 VAN154 INTpsi154 CARlid154
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR8
XP:	XP82
P por uso:	P55
Costo:	\$27.34000

Cambios para N6

N requerido:	R5N46
ADPC:	6 0 35 0
GAS:	97ELs ESC Ki
GA:	pTQ18
Efecto:	DP600+P
CRCs:	INT177 VAN177 INTpsi177 CARlid177
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR9
XP:	XP106
P por uso:	P71
Costo:	\$35.46000

Escudo de cristal

R5N1PROnorMET
L6P7C1E3



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

“El universo me protege”

Anónimo – Aforismo



El pequeño y aislado pueblo queda marcado de forma irreversible como objetivo de aniquilación en los mapas tácticos del satélite de combate que orbita en lo alto de la atmósfera. Qadh lo sabe con absoluta certeza y sin el menor margen de duda, pues logra descubrir la inminente sentencia de muerte tras penetrar con audacia y destreza los complejos esquemas de seguridad de la computadora central enemiga. A través de la pantalla parpadeante, el joven observa con horror cómo los algoritmos de fijación de blanco terminan de calcular las coordenadas exactas de la comunidad, comprendiendo de inmediato que en cuestión de segundos el cielo sobre sus cabezas se transformará en un infierno incandescente. Sabiendo perfectamente que en muy poco tiempo todo el territorio circundante estará irremediamente inundado de devastadoras descargas de láser de alta frecuencia disparadas desde la fría oscuridad del espacio exterior, una ola de pánico primario recorre cada fibra del cuerpo de Qadh. Sin perder un solo instante en lamentaciones y con el corazón latiéndole desbocado contra el pecho, el joven abandona precipitadamente su puesto de mando, irrumpe en las calles de tierra del poblado y alza los brazos hacia las alturas en un gesto desesperado de salvación.

Concentrando hasta el último aliento de su energía espiritual y canalizando las corrientes místicas que fluyen por sus venas, Qadh invoca una fuerza elemental de proporciones colosales para contrarrestar la amenaza cósmica. Con un crujido ensordecedor que retumba en las entrañas de la tierra y hace temblar los cimientos de las humildes viviendas, un enorme, deslumbrante e impenetrable cristal de estructura geodésica se forma sobre el pueblo, elevándose en el aire hasta envolver a la totalidad del cielo abierto de la aldea bajo un domo protector de facetas irregulares y relucientes. La mole cristalina se consolida justo a tiempo, erigiéndose como un escudo majestuoso e inexpugnable pocos milisegundos antes de que los primeros haces de energía concentrada impacten contra la atmósfera. Mientras el firmamento se enciende con el fuego mortífero de las armas orbitales, las ráfagas térmicas chocan violentamente contra la superficie refractaria de la barrera creada por Qadh, disipando la fuerza destructiva en miles de destellos multicolores que iluminan el valle y evitando milagrosamente la aniquilación total de los habitantes del pueblo.



Se crea una masa de cristal duro como cobertura, que persiste mientras tenga ENE residual. **Nombre estándar:** R5N1PROnorMET Escudo de cristal. **N requerido:** R5N6. **CAT & ESP:** R5POL. **N:** N1. **R:** R5. **ADPC:** 2|0|21|0. **Lanzamiento:** A corporal. **E:** E1. **GAS:** 16ELs | ESC Qi y ESC Onde. **Clase:** Vitropatía. **GA:** pQ2. **Precisión:** Imprecisa. **Objetivo:** HEX. **ACC:** ACCnor. **Duración:** Relativa, hasta que sea completamente destruido o el POL que lo creo caiga inconsciente o muerto. **Alcance:** AR 5t. **Efecto:** Se crea una masa de cristal muy resistente de RES52, el escudo es G del POL PEN1, ENE1d100+P, el POL le da la forma que desee, pero esta forma debe ser siempre robusta, facetada, monolítica, no puede ser muy elaborada (LU Veredicto involucrado), en caso de no haber descripción por parte del usuario, toma la forma de un escudo a la altura del torso del lanzador, por defecto, este bloque es inamovible para cualquier propósito, es ingrávito y esta fija en 1HEX determinado por el POL. **Preámbulo:** Ø. **Componente material:** Fragmento cualquiera de cristal. **Componente recursivo:** Ø. **Componente verbal:** Ø. **Componente exótico:** Ø. **Componente somático:** Ø. **Componente circunstancial:** Ø. **Descripción:** La mente puede crear un poderoso cristal que esta fijo en el contexto, es resistente y bloquea. **Aclaraciones:** Forma libre y creativa, se puede apilar el efecto y seguir reforzando la forma del escudo. **Especificaciones:** Ø. **Tipo:** Método normal. **Requerimientos:** INT91|ACE91|ACEest91|ACEsim91. **PARpod:** PARpod1. **EJ:** El cristal persiste en el contexto mientras tenga ENE, luego se desvanece sin dejar rastro alguno. El componente material se consume rápidamente, dependiendo del tamaño del fragmento ira pulverizándose en forma de arena muy dura y perdiendo masa dependiendo de la cantidad de USO mientras más poderoso el efecto más se consume el componente, LU Veredicto involucrado. **MJ:** Ø. **Estilo:** Perceptible / Nato. **RAR:** RAR3. **Esencia:** Ø. **PAR:** Ø. **Colección:** Ø. **Concepto:** Estándar. **Historia:** Ø.

Nombre original: Ø. **Contención:** Contención. **XP:** XP17. **P por USO:** P11. **Costo:** \$5.69000 **Observaciones:** Ø. **VER:** VER1 (Anárkika®™ 010712015).

Cambios para TRU	
GAS:	8ELs ESC Qi y ESC Onde
Alcance:	AR 4t
Efecto:	G del POL PEN2, ENE1d20
RAR:	RAR2
Anulación:	AS Reflejos, LU Modificadores involucrados
Modo prueba:	INT

Cambios para N2	
N requerido:	R5N13
ADPC:	4 0 55 0
GAS:	25ELs ESC Qi y ESC Onde
GA:	pQ4
Alcance:	AR 6t
Efecto:	G del POL, ENE2d100+P
CRCs:	INT118 ACE118 ACEest118 ACEsim118
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR4
XP:	XP29
P por uso:	P20
Costo:	\$9.81000

Cambios para N3	
N requerido:	R5N20
ADPC:	6 0 89 0
GAS:	34ELs ESC Qi y ESC Onde
GA:	pQ6
Alcance:	AR 7t
Efecto:	G del POL, ENE3d100+P
CRCs:	INT145 ACE145 ACEest145 ACEsim145
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR5
XP:	XP45
P por uso:	P30
Costo:	\$14.93000

Cambios para N4	
N requerido:	R5N27
ADPC:	8 0 123 0
GAS:	43ELs ESC Qi y ESC Onde
GA:	pQ8
Alcance:	AR 8t
Efecto:	G del POL BON1, ENE4d100+P
CRCs:	INT172 ACE172 ACEest172 ACEsim172
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR6
XP:	XP63
P por uso:	P42
Costo:	\$21.05000

Cambios para N5	
N requerido:	R5N34
ADPC:	10 0 157 0
GAS:	52ELs ESC Qi y ESC Onde
GA:	pQ10
Alcance:	AR 9t
Efecto:	G del POL BON1, ENE5d100+P
CRCs:	INT199 ACE199 ACEest199 ACEsim199
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR7
XP:	XP85
P por uso:	P56
Costo:	\$28.17000

Cambios para N6	
N requerido:	R5N41
ADPC:	12 0 191 0
GAS:	61ELs ESC Qi y ESC Onde
GA:	pQ12
Alcance:	AR 10t
Efecto:	G del POL BON1, ENE6d100+P
CRCs:	INT226 ACE226 ACEest226 ACEsim226
PARpod:	PARpod3
RAR:	RAR8

XP:	XP109
P por uso:	P73
Costo:	\$36.29000

Espada de ki

R5N1PROnorMET
L6P7C1E4



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

“La mente es el origen del alma, el alma es el origen de la furia, la furia es mi alma, mi mente y mi arma”
Nilaktor el destructor – Blasón personal



Nilaktor el destructor, un guerrero legendario con poderes mentales sobrenaturales, se encuentra atrapado en las entrañas de una criatura monstruosa. El aire es denso y pesado, y el olor a muerte y descomposición llena sus pulmones. Pero Nilaktor no se rinde. En su mente resuena su frase favorita, su blasón personal: "La mente es el origen del alma, el alma es el origen de la furia, la furia es mi alma, mi mente y mi arma". Con una concentración férrea, Nilaktor canaliza su energía mental para crear su arma más poderosa: una espada de energía pura. La espada toma forma en la oscuridad, brillando con una luz intensa y azulada que ilumina las paredes de la criatura. Nilaktor siente su poder crecer, y con un grito de guerra, levanta su espada de energía y comienza a cortar su camino hacia la salida. La espada corta como el plasma incandescente, atravesando la carne y los tejidos de la criatura con facilidad. Nilaktor avanza con determinación, su espada cortando y destruyendo todo lo que se encuentra en su camino. El sonido de la batalla es ensordecedor: el rugido de la criatura, el chisporroteo de la espada de energía, y el golpe seco de la carne al ser cortada. De repente, la criatura se sacude y se retuerce en el exterior con dolor extremo, sus músculos convulsionándose en espasmos violentos. Pero la espada de energía de Nilaktor resiste la presión y los retorcimientos, como el acero, sin ceder ni un palmo. Nilaktor se mantiene firme, su espada brillando con una luz intensa mientras continúa su avance hacia la libertad. Con un último esfuerzo, Nilaktor logra abrirse camino hacia la salida, emergiendo de las entrañas de la criatura que yace muerta en el suelo. Nilaktor se levanta, cubierto de sangre y fluidos, pero victorioso. Su mente y su espada han sido su arma más poderosa, y han logrado liberarlo de las fauces de la muerte.



El poder mental de la espada de energía funciona mediante la canalización y concentración del ki, una forma de energía mental que se genera en la mente del usuario. A medida que el usuario se concentra y enfoca su mente, el ki comienza a fluir y a tomar forma en la realidad física. La espada de energía se crea cuando el ki se condensa y se solidifica en una forma tangible, adoptando la apariencia de una espada brillante y azulada. La espada es una manifestación directa de la energía mental del usuario, y su forma y estructura están determinadas por la voluntad y la concentración del usuario. La espada de energía puede cortar y penetrar materiales físicos con facilidad, ya que la energía mental que la compone puede interactuar directamente con la estructura molecular de los objetos. La espada también puede resistir impactos y fuerzas físicas extremas, ya que la energía mental que la sostiene puede absorber y redistribuir la energía cinética. La conexión entre el usuario y la espada de energía es bidireccional, lo que significa que el usuario puede sentir y controlar la espada mediante su mente, y la espada puede a su vez influir en la mente del usuario, proporcionándole información y sensaciones. Esta conexión permite al usuario utilizar la espada de energía de manera precisa y efectiva, y también le permite sentir y responder a los cambios en su entorno. **Nombre estándar:** R5N1PROnorMET Espada de ki. **N**

requerido: N8. **CAT & ESP:** R5POL. **N:** N1. **R:** R5. **ADPC:** 1|0|14|0. **Lanzamiento:** A completo. **E:** E2. **GAS:** ESC Ki 11ELs. **Clase:** Esgrimopatía. **GA:** pQ3. **Precisión:** Precisa. **Objetivo:** Personal. **ACC:** ACCsim. **Duración:** 1D4Ts+1T. **Alcance:** AM+1t. **Efecto:** Espada de energía pura del psión de ki en estado elemental, general un INVarm tipo espada (Cualquier PER de espada puede aplicarse, ya que la mente manifiesta las proporciones de la espada que es familiar para el combate, permite progresar con la PER como cualquier INVarm normal y no causa peligro alguno para la mano) de ADPCmen 20+2|20+2|20|20, DÑmen1d20[+2], la espada es similar al plasma incandescente RES1 atacando y similar al acero sólido RES40 defendiendo. **Preámbulo:** Ø. **Componente material:** Ø. **Componente recursivo:** Ø. **Componente verbal:** Ø. **Componente exótico:** Ø. **Componente somático:** Ø. **Componente circunstancial:** PER en algún tipo de espada. **Descripción:** Espada de energía mental en la mano diestra (LU Diestra y siniestra), actúa como plasma y resiste como acero. **Aclaraciones:** No es apilable, RE Poder involucrado en el daño. El ADPC del MET aplica al crearse la espada en una ACCsim, el ADPC de la espada creada es ADPCmen que potencia METs si esta operante como cualquier INVarm de tipo mental. Al ser la creación una ACCsim se puede relanzar al inicio del T justo después de haberse disipado el efecto de una anterior creación. **Especificaciones:** Ø. **Tipo:** Método normal. **Requerimientos:** INT85|VAN85|INTpsi85|MORagr85. **PARpod:** PARpod1. **EJ:** Ø. **MJ:** Ø. **Estilo:** Perceptible / Nato. **RAR:** RAR4. **Esencia:** Ø. **PAR:** Ø. **Colección:** Ø. **Concepto:** Estándar. **Historia:** Ø. **Nombre original:** Ø. **Contención:** Contención. **XP:** 17XP. **P por USO:** P11. **Costo:** \$5.66000 **Observaciones:** Ø. **VER:** VER1 (Anárkika®™ 010712015).

Cambios para TRU	
GAS:	8ELs ESC Ki
Duración:	1d2Ts
RAR:	RAR3
Anulación:	AS Esquivar, LU Modificadores involucrados
Modo prueba:	INT

Cambios para N2	
N requerido:	R5N13
ADPC:	2 0 19 0
GAS:	20ELs ESC Ki
GA:	pQ6
Duración:	1d4Ts+2T
Efecto:	ADPCmen 23+2 23+2 23 23 DÑmen2d20[+4]
CRCs:	INT99 VAN99 INTpsi99 MORagr99
PARpod:	PARpod1
RAR:	RAR5
XP:	20XP
P por uso:	P19
Costo:	\$9.37000

Cambios para N3	
N requerido:	R5N20
ADPC:	3 0 24 0
GAS:	29ELs ESC Ki
GA:	pQ9
Duración:	1d4Ts+3T
Efecto:	ADPCmen 26+2 26+2 26 26 DÑmen3d20[+6]
CRCs:	INT113 VAN113 INTpsi113 MORagr113
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR6
XP:	42XP
P por uso:	P28
Costo:	\$14.08000

Cambios para N4	
N requerido:	R5N27
ADPC:	4 0 29 0
GAS:	38ELs ESC Ki
GA:	pQ12
Duración:	1d4Ts+4T
Efecto:	ADPCmen 23+2 23+2 23 23 DÑmen2d20[+2]
CRCs:	INT127 VAN127 INTpsi127 MORagr127
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR7
XP:	59XP
P por uso:	P40
Costo:	\$19.79000

Cambios para N5	
N requerido:	R5N34

ADPC:	5 0 34 0
GAS:	47ELs ESC Ki
GA:	pQ15
Duración:	1d4Ts+5T
Efecto:	ADPCmen 23+2 23+2 23 23 DÑmen2d20[+2]
CRCs:	INT141 VAN141 INTpsi141 MORagr141
PARpod:	PARpod1
RAR:	RAR8
XP:	90XP
P por uso:	P53
Costo:	\$26.50000

Cambios para N6	
N requerido:	R5N41
ADPC:	6 0 39 0
GAS:	56ELs ESC Ki
GA:	pQ18
Duración:	1d4Ts+6T
Efecto:	ADPCmen 23+2 23+2 23 23 DÑmen2d20[+2]
CRCs:	INT155 VAN155 INTpsi155 MORagr155
PARpod:	PARpod1
RAR:	RAR9
XP:	103XP
P por uso:	P68
Costo:	\$34.21000

Mirada afilada

R5N1PROnorMET

L6P7C1E5



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

— Lewis: Good eye, Murphy.

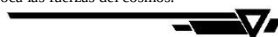
— Murphy: The best money can buy.”

ROBOCOP 2 – Lewis and Murphy



El polista experimenta con el transcurso de cada jornada un incremento formidable en sus capacidades místicas, volviéndose sensiblemente más poderoso y dominando corrientes de energía espiritual que tiempo atrás resultaban inalcanzables para su entendimiento. Con el paso continuo del tiempo, el dominio sobre su propia disciplina se refina hasta niveles prodigiosos, consolidando una autoridad mental que resuena con fuerza en el campo de batalla. Durante este agitado día de contienda, sumergido en medio del estruendo de las armas y la violencia del combate, el sabio consigue alcanzar un estado de concentración profunda y absoluta que aísla por completo el caos circundante. En ese instante de trance perfecto, canaliza su fuerza interior y la proyecta directamente hacia el arquero designado para brindarle protección, otorgándole una mejora verdaderamente prodigiosa e instantánea en la agudeza de su visión. Gracias a este prodigio perceptivo, los ojos del tirador adquieren la capacidad de escurrir distancias siderales con una claridad asombrosa, distinguiendo hasta el más mínimo detalle entre el humo, el polvo y el movimiento confuso de las tropas enemigas. La mirada del guardián se transforma en un instrumento de precisión letal, capaz de calcular trayectorias complejas y anticipar amenazas distantes mucho antes de que se aproximen a su objetivo.

Esta sintonía mística entre ambos combatientes no se limita al mejoramiento de los sentidos físicos, sino que establece un lazo inmediato que asegura la cobertura mutua durante el fragor del asedio. El polista aprovecha la apertura del canal espiritual para transmitirle a su protector una orden clara e inquebrantable de forma telepática, advirtiéndole en el silencio de su mente que sus ojos deben permanecer fijos y atentos sobre su figura durante todo el transcurso de la batalla, garantizando así que la defensa se mantenga impenetrable mientras él invoca las fuerzas del cosmos.



El poder de la mente del POL puede potenciar la mente de alguien más o su propia mente para mejorar la concentración en la SEN Vista y potenciarla

más allá de sus capacidades aparentes por un buen rato y así mejorar también su desempeño para la acción. **Nombre estándar:** R5N1PROnorMET Mirada afilada. **N requerido:** R5N4. **CAT & ESP:** R5POL. **N:** N1. **R:** R5. **ADPC:** 10|0|4|0. **Lanzamiento:** A completo | D corporal. **E:** E1. **GAS:** 5ELs | ESC Psique. **Clase:** Otorrinopatía. **GA:** pQ1. **Precisión:** Imprecisa. **Objetivo:** Individual. **ACC:** ACCsim. **Duración:** 1d4Ts+1T. **Alcance:** AR SEN Vista. **Efecto:** SEN Vista BON10 y P10 BON1 p/c P10. **Preámbulo:** Ø. **Componente material:** Ø. **Componente recursivo:** Ø. **Componente verbal:** Ø. **Componente exótico:** Ø. **Componente somático:** Ø. **Componente circunstancial:** SEN Vista. **Descripción:** Ø. **Aclaraciones:** Ø. **Tipo:** Método normal. **Especificaciones:** Ø. **Requerimientos:** INT58|VAN58|VANapa58|ACEcor58. **PARpod:** PARpod1. **EJ:** El aspecto de los ojos del objetivo cambia ligeramente pero el DM juzga si este cambio es perceptible o no, LU Veredicto involucrado. **MJ:** RE Efecto no apilable, pero lanzarlo sobre un objetivo con el efecto activo no cancela su efecto solo restablece su duración. **Estilo:** Imperceptible / Nato. **RAR:** RAR2. **Esencia:** Ø. **PAR:** Ø. **Colección:** Ø. **Concepto:** Estándar. **Historia:** Ø. **Nombre original:** Ø. **Contención:** Pseudocontención CON. **XP:** XP11. **P por USO:** P7. **Costo:** \$3.51000. **Observaciones:** Ø. **VER:** VER1 (Anárkika®™ 010712015)

Cambios para TRU	
GAS:	7ELs ESC Psique
Efecto:	SEN Vista BON1d6 y P corporal BON1d6
Duración:	1T
RAR:	RAR1
Anulación:	AS Fortaleza, LU Modificadores involucrados
Modo prueba:	INT

Cambios para N2	
N requerido:	R5N8
ADPC:	16 0 8 0
Duración:	1d4Ts+2Ts
GAS:	9ELs ESC Psique
GA:	pQ2
Efecto:	SEN Vista BON20, P corporal BON20 y BON1 p/c P10
CRCs:	INT79 VAN79 VANapa79 ACEcor79
PARpod:	PARpod1
RAR:	RAR3
XP:	XP19
P por uso:	P13
Costo:	\$6.49000

Cambios para N3	
N requerido:	R5N12
ADPC:	22 0 12 0
Duración:	1d4Ts+3Ts
GAS:	13ELs ESC Psique
GA:	pQ3
Efecto:	SEN Vista BON30, P corporal BON30 y BON1 p/c P10
CRCs:	INT100 VAN100 VANapa100 ACEcor100
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR4
XP:	XP31
P por uso:	P21
Costo:	\$10.47000

Cambios para N4	
N requerido:	R5N16
ADPC:	28 0 16 0
Duración:	1d4Ts+4Ts
GAS:	17ELs ESC Psique
GA:	pQ4
Efecto:	SEN Vista BON40, P corporal BON40 y BON1 p/c P10
CRCs:	INT121 VAN121 VANapa121 ACEcor121
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR5
XP:	XP46
P por uso:	P31
Costo:	\$15.45000

Cambios para N5	
N requerido:	R5N20
ADPC:	34 0 20 0
Duración:	1d4Ts+5Ts
GAS:	21ELs ESC Psique
GA:	pQ5
Efecto:	SEN Vista BON50, P corporal BON50 y BON1 p/c P10

CRCs:	INT142 VAN142 VANapa142 ACEcor142
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR6
XP:	XP64
P por uso:	P43
Costo:	\$21.43000

Cambios para N6	
N requerido:	R5N24
ADPC:	40 0 24 0
Duración:	1d4Ts+6Ts
GAS:	25ELs ESC Psique
GA:	pQ6
Efecto:	SEN Vista BON60, P corporal BON60 y BON1 p/c P10
CRCs:	INT163 VAN163 VANapa163 ACEcor163
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR7
XP:	XP85
P por uso:	P57
Costo:	\$28.41000

Saeta de ki

R5N1PROnorMET

L6P7C1E6



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

“La mente es un arco y la energía es la saeta que puede matar sin dejar rastro”

Anónimo – Aforismo



La taberna medieval, con sus paredes de piedra y su techo de madera, está sumida en la penumbra y el olor a cerveza rancia y sudor. El bardo, sentado en un rincón, toca una melodía desafinada en su lira, mientras los clientes beben y ríen. La jornada de beбendurria y música es larga y monótona, y todos están acostumbrados a la rutina. Pero de repente, la puerta de la taberna se abre y un desconocido entra en el local. Es un vetian, el thaoide felinoide mestizo que todos conocen de las historias, con ojos profundos y felinos, una melena de pelo oscuro y despeinado. Lleva una regía ballesta larga de madera de taol en la espalda, y su ropa, aunque elegante, está sucia y desgastada.

El vetian se sienta en la barra y pide un jarro de cerveza. El tabernero, un hombre gordo y de mal humor, se lo sirve con una mirada desconfiada. "Phudule", susurra el tabernero, "Bebe tu cerveza y lárgate cuanto antes. Los vetiann no son bienvenidos aquí". El vetian lo mira con sus ojos profundos y felinos, y susurra: "Si me voy, ¿quién te ayudará con el espectro?". En ese momento, un diabólico espectro emerge del hogar de la chimenea, con ojos rojos y una boca llena de dientes afilados. El vetian no se inmuta. Empuña su ballesta y con ella lanza una tras otra, saetas de energía pura y brillante hacia el espectro. Las saetas iluminan la taberna con un resplandor azulado, y el espectro aúlla de dolor mientras se desvanece en la nada. La taberna queda en silencio, con todos los ojos puestos en el vetian. El tabernero se inclina hacia él y susurra: "Gracias, forastero. Puedes quedarte aquí tanto tiempo como quieras". El vetian sonríe y toma un sorbo de su cerveza, mientras la taberna vuelve a la normalidad.



El poder mental en cuestión permite la creación y concentración de energía pura en forma de flecha o saeta. Esta energía se puede generar y manipular mediante la mente mientras se crea para darle la forma necesaria ágilmente, lo que permite al usuario lanzarla con o sin la ayuda de un arco o ballesta que posea, conozca o domine en uso. Cuando se utiliza un arco o similares, el diseño ofensivo de este puede ser involucrado de forma mental temporal para potenciar la efectividad del proyectil (Puede ser dardo, flechín de cerbatana, saeta de ballesta, flecha de arco, virote de escorpión o jabalina de balista) de energía. En este caso, no es necesario utilizar flechas reales, ya que la energía pura se convierte en el proyectil que se lanza hacia el objetivo

como si fuera real. La flecha de energía puede ser lanzada con precisión y fuerza y su trayectoria puede ser controlada por el usuario según su PERSim de forma regular. La energía pura que compone la flecha puede ser ajustada en términos de intensidad y forma según el arma o la ausencia de ella lanzándola solo con la mente como el caso del dardo, lo que permite al usuario adaptarse a diferentes situaciones y objetivos. En resumen, el poder mental en cuestión permite la creación y lanzamiento de flechas o similares de energía pura, que pueden ser utilizadas con o sin un arma y que ofrecen una gran versatilidad y precisión en su uso. **Nombre estándar:** R5N1PROnorMET Saeta de ki. **N requerido:** N2. **CAT & ESP:** R5POL. **N:** N1. **R:** R5. **ADPC:** 22|0|15|0. **Lanzamiento:** A completo | D completa. **E:** E1. **GAS:** ESC Ki 19ELs. **Clase:** Apostopatía. **GA:** pT2. **Precisión:** Precisa. **Objetivo:** Personal. **ACC:** ACCnor. **Duración:** Instantánea. **Alcance:** Relativo. **Efecto:** Se crea una flecha o similares de energía de RES1, que por lo general usada esta RES como arma causa mucha destrucción y casi nada opone resistencia al impacto, que hace DÑmen1d20+P y puede involucrar el ADPC del arma involucrada si hubiere (LU Veredicto involucrado), aunque no es indispensable. **Preámbulo:** Ø. **Componente material:** Ø. **Componente recursivo:** Ø. **Componente verbal:** Ø. **Componente exótico:** Ø. **Componente somático:** Ø. **Componente circunstancial:** Ø. **Descripción:** El POL lanza potentes y peligrosas saetas hechas de energía pura, que pueden o no usar un arma. **Aclaraciones:** El ADPC del arma se convierte en ADPCmen temporalmente por la ACC, se aplica PERSim de forma regular. **Especificaciones:** La saeta es brillante, y de energía con RES1 de alta destructividad. **Tipo:** Método normal. **Requerimientos:** INT85|ACE85|INTest85|ACEarr85. **PARpod:** PARpod1. **EJ:** Ø. **MJ:** Ø. **Estilo:** Perceptible / Nato. **RAR:** RAR3. **Esencia:** Ø. **PAR:** Ø. **Colección:** Ø. **Concepto:** Estándar. **Historia:** Ø. **Nombre original:** Ø. **Contención:** Contención. **XP:** 16XP. **P por USO:** P11. **Costo:** \$5.46000 **Observaciones:** **Observaciones:** Ø. **VER:** VER1 (Anárkika®™ 010712015).

Cambios para TRU	
GAS:	10ELs ESC Ki
Efecto:	DÑmen1d6+P
RAR:	RAR2
Anulación:	AS Esquivar, LU Modificadores involucrados
Modo prueba:	INT

Cambios para N2	
N requerido:	R5N7
ADPC:	24 0 18 0
GAS:	28ELs ESC Ki
GA:	pTC4
Efecto:	DÑmen2d20+P
CRCs:	INT98 ACE98 INTest98 ACEarr98
PARpod:	PARpod1
RAR:	RAR4
XP:	26XP
P por uso:	P17
Costo:	\$8.62000

Cambios para N3	
N requerido:	R5N12
ADPC:	26 0 21 0
GAS:	37ELs ESC Ki
GA:	pTC6
Efecto:	DÑmen3d20+P
CRCs:	INT111 ACE111 INTest111 ACEarr111
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR5
XP:	38XP
P por uso:	P26
Costo:	\$12.78000

Cambios para N4	
N requerido:	R5N17
ADPC:	28 0 24 0
GAS:	46ELs ESC Ki
GA:	pTC8
Efecto:	DÑmen4d20+P
CRCs:	INT124 ACE124 INTest124 ACEarr124
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR6
XP:	54XP
P por uso:	P36
Costo:	\$17.94000

Cambios para N5	
N requerido:	R5N22
ADPC:	30 0 27 0
GAS:	55ELs ESC Ki
GA:	pTC10
Efecto:	DÑmen5d20+P
CRCs:	INT137 ACE137 INTTest137 ACEarr137
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR7
XP:	72XP
P por uso:	P48
Costo:	\$24.10000

Cambios para N6	
N requerido:	R5N27
ADPC:	32 0 30 0
GAS:	64ELs xESC Ki
GA:	pTC12
Efecto:	DÑmen6d20+P
CRCs:	INT150 ACE150 INTTest150 ACEarr150
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR8
XP:	94XP
P por uso:	P63
Costo:	\$31.26000

Telequinesis bélica

R5N1PROnorMET

L6P7C1E7



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

“Cuando mi furia inicie, todo alrededor cobrará vida”

Aforismo – Anónimo



Bajo el cielo plomizo de la moderna metrópoli de Lanida, el horizonte urbano se desdibuja en una atmósfera opresiva que presagia un futuro oscuro y desolador. En sus avenidas de asfalto mojado y en los callejones sumidos en la penumbra, las bandas de gánsteres y los hampones locales imponen su ley de hierro, extorsionando sin piedad a los pequeños comerciantes y cobrando tributos de sangre a los negocios que luchan por sobrevivir. El miedo se respira en cada esquina, convirtiéndose en el pan de cada día para los ciudadanos que caminan con la mirada baja ante la impunidad de los criminales.

Sin embargo, entre las sombras de esta ciudad corrompida se yergue la figura imponente de Turner, un whajits dotado de facultades extraordinarias que trascienden la fuerza bruta de las armas de fuego. Dueño de una mente prodigiosa y sumamente adiestrada, este poderoso mentalista recorre las calles como una fuerza invisible de justicia. Con tan solo fijar su mirada penetrante en los abusivos y los matones de poca monta, Turner proyecta la inmensidad de su poder psíquico directamente sus agresores, las pistolas que maneja como si estuvieran en las manos y el alrededor como un arma misma, sometiendo la integridad de los criminales, usando cuanto objeto tenga alrededor para anular y someter a los criminales, evitar daño colateral y salvar a los inocentes.



El poder de la mente permite al POL usar sus capacidades telequinéticas para usar los objetos o los personajes con fines bélicos en el fragor del combate, para iniciar uno o para finalizar el peligro, puede lanzarse cosas o usarlas como obstáculos, lanzar enemigos lejos o arrancarles cosas, las posibilidades son infinitas y el POL seguro usará estas posibilidades para librarse del peligro. **Nombre estándar:** R5N1PROnorMET Telequinesis bélica. **N requerido:** R5N5. **CAT & ESP:** R5POL. **N:** N1. **R:** R5. **ADPC:** 12|0|14|2.

Lanzamiento: C corporal. **E:** E1. **GAS:** 11ELs | ESC Nesce. **Clase:** Quinesopatía. **GA:** pP4. **Precisión:** Imprecisa. **Objetivo:** Relativo. **ACC:** ACCsim. **Duración:** Ronda. **Alcance:** Personal (El efecto tiene alcance personal pero su uso durante la ronda puede estar limitado a la SEN Vista, LU Veredicto involucrado). **Efecto:** Se usa telequinesis con fines bélicos, objetos, armas o PEs de G-2 pueden ser manipulados (El G puede mejorarse con P, ver tabla de “Efecto y P” a continuación), solo se puede manejar 1 objeto a la vez o p/c ACC, en caso de usarse en INVarm en la que se tiene PER, se la blande telequinéticamente con la naturalidad de siempre, en caso de RE Pericia en armas idénticas, RE Pericia en armas similares o RE Pericia en armas distintas, todas las INVarm involucradas se consideran un solo objeto por el efecto de la PER, LU Naturalidad de la pericia. Su naturaleza es violenta pero no necesariamente genera SB. Los objetos se blanden con tremendo impulso cinético similar a la FUE100. **Preámbulo:** Ø. **Componente material:** Ø. **Componente recursivo:** Ø. **Componente verbal:** Ø. **Componente exótico:** Ø. **Componente somático:** Ø. **Componente circunstancial:** Ø. **Descripción:** Se manipula objetos con la mente para lograr propósitos bélicos, un DÑ causado con una ACC de ataque usando este MET se considera DÑmen. **Aclaraciones:** Si una PER se involucra, unifica objetos en uno, manifiesta FUE100. **Tipo:** Método normal. **Especificaciones:** Este uso telequinético no tiene limitaciones con nertes (Personas o criaturas) o INV que está siendo portado. **Requerimientos:** INT95|ACE95|ACEcom95|INTpsi95. **PARpod:** PARpod1. **EJ:** Ø. **MJ:** Ø. **Estilo:** Imperceptible / Nato. **RAR:** RAR4. **Esencia:** Ø. **PAR:** Ø. **Colección:** Ø. **Concepto:** Estándar - Anárkika®™. **Historia:** Ø. **Nombre original:** Ø. **Contención:** Contención. **XP:** XP19. **P por USO:** P12. **Costo:** \$6.17000. **Observaciones:** Ø. **VER:** VER1 (Anárkika®™ 010712015)

Efecto y P	
P100:	G-1
P200:	G0
P400:	G1
P800:	G2
P1600:	G3

Asi sucesivamente e indefinidamente...

Cambios para TRU	
GAS:	7ELs ESC Nesce
Efecto:	G-3, 1 solo objeto a la vez
RAR:	RAR3
Anulación:	AS Soportar, LU Modificadores involucrados
Modo prueba:	INT

Cambios para N2	
N requerido:	R5N10
ADPC:	21 0 25 0
GAS:	23ELs ESC Nesce
GA:	pP9
Efecto:	2 objetos a la vez
CRCs:	INT119 ACE119 ACEcom119 INTpsi119
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR5
XP:	XP31
P por uso:	P21
Costo:	\$10.45000

Cambios para N3	
N requerido:	R5N15
ADPC:	30 0 36 0
GAS:	35ELs ESC Nesce
GA:	pP14
Efecto:	3 objetos a la vez
CRCs:	INT143 ACE143 ACEcom143 INTpsi143
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR6
XP:	XP47
P por uso:	P31
Costo:	\$15.73000

Cambios para N4	
N requerido:	R5N20
ADPC:	39 0 47 0
GAS:	47ELs ESC Nesce
GA:	pP19
Efecto:	4 objetos a la vez
CRCs:	INT167 ACE167 ACEcom167 INTpsi167
PARpod:	PARpod2

RAR:	RAR7
XP:	XP66
P por uso:	P44
Costo:	\$22.01000

Cambios para N5

N requerido:	R5N25
ADPC:	48 0 58 0
GAS:	59ELs ESC Nesce
GA:	pP24
Efecto:	5 objetos a la vez
CRCs:	INT191 ACE191 ACEcom191 INTpsi191
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR8
XP:	XP88
P por uso:	P59
Costo:	\$29.29000

Cambios para N6

N requerido:	R5N30
ADPC:	57 0 69 0
GAS:	71ELs ESC Nesce
GA:	pP29
Efecto:	6 objetos a la vez
CRCs:	INT215 ACE215 ACEcom215 INTpsi215
PARpod:	PARpod3
RAR:	RAR9
XP:	XP113
P por uso:	P75
Costo:	\$37.57000