



CAPÍTULO 2

“MÉTODOS GLOBALES”



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



Generalidades

L6P7C2E1



INFINITY industries®™ (Copyright reserved)

“Los dioses ignoran, la magia se agota, pero la mente solo muerta se detiene”

Anónimo – Aforismo



La soberana ostenta una autoridad absoluta y sostiene las riendas del poder durante periodos de tiempo inconcebibles, gobernando su vasto dominio sin que ninguno de sus numerosos enemigos declarados consiga asestarle jamás el más mínimo golpe o rozar la majestuosidad de su figura. A lo largo de generaciones, los intentos de conspiración y las amenazas de rebelión se disuelven de manera invariable antes de florecer, chocando contra una barrera invisible e inexpugnable que protege la vida del monarca y preserva la estabilidad de la corte. Entre los pasillos de palacio y los rincones más oscuros del reino circula con insistencia un murmullo constante sobre la naturaleza insondable de su soberanía. Muchos aseguran en voz baja que, mientras permanece erguida o descansando plácidamente en la altura de su trono ceremonial, la reina despliega una red invisible de extraños y prodigiosos poderes mentales que se extienden a través de los confines del imperio como una niebla imperceptible y omnipresente. Mediante esta facultad sutil y misteriosa, la gobernante penetra en las conciencias lejanas de los traidores y conspiradores, pacificando los espíritus belicosos y disolviendo los pensamientos de odio que germinan en la penumbra. Aquietar la rabia de sus adversarios resulta para ella tan natural como respirar; con solo fijar su atención abstracta en la mente de un opositor, logra adormecer sus ansias de rebelión, transformando la furia en un letargo de sumisión y apatía que invalida cualquier levantamiento armado antes de que se alce la primera espada. Del mismo modo, la soberana canaliza esa fuerza mental prodigiosa para velar por el bienestar general de sus dominios, utilizando sus dones para reconfortar la existencia cotidiana de sus súbditos. A través de la red psíquica que teje desde la tranquilidad de su asiento real, infunde consuelo en los corazones afligidos, alivia el pesar de los desesperados y proyecta destellos de serenidad sobre la población en momentos de crisis, consolidando un reinado eterno fundamentado tanto en la contención invisible de sus detractores como en la protección silenciosa de su pueblo.



Los métodos globales 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

R5N1PROgloMET Relámpago de miedo

Relámpago de miedo

R5N1PROnorMET

L6P7C2E2



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

“La mente llena de odio puede destruir el valor de sus enemigos”

Anónimo – Aforismo



Costo: \$13.07000

El implacable jinete goza de una reputación legendaria en todos los rincones del reino, donde amigos y enemigos por igual lo consideran un ser prácticamente indestructible. Con una postura erguida que inspira un respeto reverencial y vistiendo una armadura de placas oscuras que jamás ha sido perforada en combate, avanza con paso majestuoso a la vanguardia de su temible ejército, marcando el ritmo de una marea de acero que se desplaza dispuesta a devorar todo a su paso.

Sin embargo, justo cuando la distancia entre las dos fuerzas enfrentadas se reduce y la colisión resulta inminente, una violenta y repentina avalancha de imágenes cruentas asalta el centro mismo de su conciencia. De la nada, sin aviso alguno, el guerrero se ve completamente abrumado por visiones vivísimas y desgarradoras de su familia trágicamente muerta, reviviendo con un realismo espantoso cada detalle de la masacre de sus seres queridos, sintiendo la helada presencia de la tragedia como si estuviera sucediendo en ese preciso instante. La solidez de su espíritu se resquebraja en cuestión de milisegundos bajo el peso irreal pero insoportable de semejante tortura psíquica. Totalmente rendido ante el dolor incontrolable y con la mente inundada por un terror primario que jamás había experimentado en su vida de conquistas, el comandante pierde la noción del entorno y afloja el agarre de las riendas. Incapaz de mantenerse erguido, su cuerpo colapsa y se precipita torpemente al suelo desértico, cayendo de la montura ante la atónita e incrédula mirada de sus tropas, quienes jamás imaginaron ver a su invencible líder tendido en la polvareda. Semejante colapso no responde a una debilidad propia del cuerpo ni a una enfermedad repentina, sino al ataque certero y despiadado del mentalista oscuro que custodia la figura del rey enemigo. Desde una posición elevada y oculta tras el escudo de la guardia real, el hechicero manipula las corrientes invisibles del pensamiento con una maestría perversa, tejiendo ilusiones aberrantes y desenterrando los traumas más profundos de sus rivales para doblegar la voluntad de los campeones más fieros antes de que sus espadas logren siquiera rozar el acero del monarca.



Tomando un buen rato de meditación previa, el POL usando el reflejo de su propio rostro puede concentrarse en un recuerdo de algún objetivo y causarle una súbita avalancha de sensaciones, miedo, recuerdos horribles e imágenes que solo al objetivo podrían afectar, causándole terrible daño a su valor y motivación. **Nombre estándar:** R5N1PROgloMET Relámpago de miedo. **N requerido:** R5N5. **CAT & ESP:** R5POL. **N:** N1. **R:** R5. **ADPC:** 0|0|14|8. **Lanzamiento:** C corporal. **E:** E1. **GAS:** 19ELs | ESC Sciene. **Clase:** Fobopatía. **GA:** pTQ2. **Precisión:** Imprecisa. **Objetivo:** Individual. **ACC:** ACCpro. **Duración:** Instantánea. **Alcance:** AR Cognoscente. **Efecto:** Miedo que causa DÑmen(MOR)1d100+P en un objetivo que queda lleno de miedo. **Preámbulo:** Ø. **Componente material:** Ø. **Componente recursivo:** Ø. **Componente verbal:** Ø. **Componente exótico:** Ø. **Componente somático:** Ø. **Componente circunstancial:** Se debe haber tenido EX en AS Memorizar, al objetivo, LU Modificadores involucrados, RE Objetivo memorizado, se debe tener un reflejo claro del rostro de uno mismo durante todo el proceso de lanzamiento del método. **Descripción:** Se proyecta una avalancha de sensaciones, imágenes y recuerdos que producen un tremendo y profundo miedo. **Aclaraciones:** Ø. **Tipo:** Método global. **Especificaciones:** Ø. **Requerimientos:** VAN72|ACE72|VANlid72|ACEcom72. **PARpod:** PARpod1. **EJ:** Ø. **MJ:** Ø. **Estilo:** Imperceptible / Innato. **RAR:** RAR3. **Esencia:** Ø. **PAR:** Ø. **Colección:** Ø. **Concepto:** Estándar. **Historia:** Ø. **Nombre original:** Ø. **Contención:** Contención. **XP:** XP14. **P por USO:** P10. **Costo:** \$4.79000. **Observaciones:** Ø. **VER:** VER1 (Anárkika®™ 010712015)

Cambios para TRU	
GAS:	12ELs ESC Sciene
Efecto:	DÑmen(MOR)1d20
RAR:	RAR2
Anulación:	AS Soportar, LU Modificadores involucrados
Modo prueba:	INT

Cambios para N2	
N requerido:	R5N9
ADPC:	0 0 22 11
GAS:	26ELs ESC Sciene
GA:	pTQ4
Efecto:	DÑmen(MOR)2d100
CRCs:	VAN96 ACE96 VANlid96 ACEcom96
PARpod:	PARpod1
RAR:	RAR4
XP:	XP25
P por uso:	P17
Costo:	\$8.43000

Cambios para N3	
N requerido:	R5N13
ADPC:	0 0 30 14
GAS:	33ELs ESC Sciene
GA:	pTQ6
Efecto:	DÑmen(MOR)3d100
CRCs:	VAN120 ACE120 VANlid120 ACEcom120
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR5
XP:	XP39
P por uso:	P26

Cambios para N4	
N requerido:	R5N17
ADPC:	0 0 38 17
GAS:	40ELs ESC Sciene
GA:	pTQ8
Efecto:	DÑmen(MOR)4d100
CRCs:	VAN144 ACE144 VANlid144 ACEcom144
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR6
XP:	XP56
P por uso:	P37
Costo:	\$18.71000

Cambios para N5	
N requerido:	R5N21
ADPC:	0 0 38 17
GAS:	47ELs ESC Sciene
GA:	pTQ10
Efecto:	DÑmen(MOR)5d100
CRCs:	VAN168 ACE168 VANlid168 ACEcom168
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR7
XP:	XP76
P por uso:	P51
Costo:	\$25.35000

Cambios para N6	
N requerido:	R5N25
ADPC:	0 0 54 23
GAS:	54ELs ESC Sciene
GA:	pTQ12
Efecto:	DÑmen(MOR)6d100
CRCs:	VAN192 ACE192 VANlid192 ACEcom192
PARpod:	PARpod2
RAR:	RAR8
XP:	XP99
P por uso:	P66
Costo:	\$32.99000