



CAPÍTULO 5

“PODERES ESPECIALES DE CARACTERÍSTICAS”



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



Generalidades

L3P29C5E1

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

“Fuerza para la transformación y fuerza para la conservación”

Anónimo – Cita célebre



En la pequeña villa del gran bárbol, rodeada de colinas verdes y ríos cristalinos, Dinaras es un joven que ha sido bendecido con una fuerza sobrehumana. Con estatura imponente y músculos definidos, Dinaras ha sido una figura respetada en la villa desde su infancia. Sin embargo, su verdadera naturaleza se revela en momentos de necesidad, hoy es uno de esos momentos. Un grupo de bandidos, conocidos por su crueldad y falta de piedad, ha aparecido de repente en la villa. Armados hasta los dientes y con una mirada hambrienta en sus ojos, los bandidos han comenzado a saquear las casas y comercios del gran bárbol. Los aldeanos, asustados y desprotegidos, corren para esconderse en sus hogares o en los bosques cercanos. Dinaras, sin embargo, no se esconde. Con una determinación en su rostro y una furia en su corazón, el joven poderoso sale a enfrentar a los bandidos. Su fuerza es tan grande que puede levantar rocas enormes y lanzarlas con facilidad. Con un rugido que hace temblar la tierra, Dinaras carga hacia los bandidos, listo para defender a su villa. El primer bandido que se enfrenta a Dinaras es el líder del grupo, un hombre grande y musculoso con una cicatriz en la mejilla. El bandido lanza un golpe poderoso hacia Dinaras, pero el joven lo detiene con una sola mano, como si fuera un insecto molesto. Con un movimiento rápido y preciso, Dinaras lanza al bandido contra el suelo, dejándolo sin aliento. Los demás bandidos, asustados por la fuerza de Dinaras, comienzan a retroceder. Pero Dinaras no les da cuartel. Con una serie de golpes y lanzamientos, el joven poderoso dispersa a los bandidos, persiguiéndolos hasta los límites de la villa. Los aldeanos, que habían estado escondidos, comienzan a salir de sus hogares, aplaudiendo y gritando de alegría mientras ven a Dinaras triunfar sobre los bandidos. Con los bandidos derrotados y huyendo, Dinaras se detiene en el centro de la villa, jadeando ligeramente después de la batalla. Los aldeanos se acercan a él, agradecidos y admirados. El anciano del pueblo, un hombre sabio y respetado, coloca una mano en el hombro de Dinaras y le dice: "Eres un verdadero defensor del gran bárbol, Dinaras. Tu fuerza y coraje nos protegen a todos". Dinaras sonríe, sintiendo una sensación de orgullo y propósito. Sabe que su fuerza es un don, y que está dispuesto a usarla para defender a su villa y a sus habitantes de cualquier amenaza que se les presente. La villa del gran bárbol es un lugar seguro gracias a Dinaras y el joven poderoso seguirá vigilando y protegiendo a su gente con toda su fuerza y determinación. La villa del bárbol se llama Runkar, Dinaras se hace reconocido por toda la región por su tremenda bondad y fuerza, se lo conoce como Runkar.



En este capítulo se describen con detalle todos los PDEs del tipo “Características” de RAR2 como base en N1, es posible que el DM permita el uso de PDEs especiales, personalizados por los JUs, por el mismo para la PAR vigente o algún otro caso similar. Se recomienda precaución al usar PDEs personalizados. **Observaciones:** Ø. **Versión:** V1 (Anárkika®™ 010712015)

Funcionamiento de código del concepto

Título	Denominación titular del código
Acrónimo	Si hubiere
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 del concepto
Nombre estándar:	Nombre oficial del juego
Estructura:	Estructura de elección del poder especial
Apilable:	Modo opcional apilable
Efecto:	Efecto primario
CRC:	Requerimiento que se debe cumplir para tener
N:	Nivel actual

ACC: Tipo de acción estándar**Anulación:** Causas que reducen o anulan el efecto**RAR:** Rareza respecto al entorno**Estilo:** Estilo de percepción**Nocividad:** Efecto indómito o residual**Observaciones:** Cualquier nota final**Versión:** Versión de Anárkika®™ que aplica**Tabla complementaria:** Si hubiere**Progreso:** Mejoras de N por práctica de uso**Incentivo a PROs espontáneas:** Incentivo a la aparición de PROs**Apariciones especiales:** Apariciones de otras ACCsta

Tipo de PDEs

RAR2 Característica gran característica [Fugaz][CON]

RAR3 Característica gran característica [Jornal][CON]

RAR2 Característica gran subcaracterística [Fugaz][CON]

RAR3 Característica gran subcaracterística [Jornal][CON]

RAR3 Característica super característica [Fugaz][CON]

RAR4 Característica super característica [Jornal][CON]

RAR3 Característica super subcaracterística [Fugaz][CON]

RAR4 Característica super subcaracterística [Jornal][CON]

RAR4 Característica ultra característica [Fugaz][CON]

RAR5 Característica ultra característica [Jornal][CON]

RAR4 Característica ultra subcaracterística [Fugaz][CON]

RAR5 Característica ultra subcaracterística [Jornal][CON]

RAR5 Característica drenar característica [Perceptiva][CON]

RAR6 Característica drenar característica [Bizarra][CON]

RAR5 Característica drenar subcaracterística [Perceptiva][CON]

RAR6 Característica drenar subcaracterística [Bizarra][CON]

Característica super característica

N1RAR4PDE [Jornal][CON]**L3P29C5E7**

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

“With a great power comes a great responsibility”

Spider-man – Cita célebre



En medio de las sombras espectrales que custodian las ruinas ancestrales del valle, el pequeño Karik camina con cautela, escuchando el lejano murmullo de la noche que parece advertir un peligro inminente. Como la gran mayoría de los amvisin, su textura es frágil y delicada; posee extremidades delgadas que se estremecen ante el más leve soplo de viento helado y una estatura modesta que apenas supera la vegetación silvestre del camino. Mientras avanza con pasos breves en busca de refugio, un crujido estruendoso retumba a sus espaldas, rompiendo la paz del bosque y congelándole la sangre. Desde las penumbras emerge la silueta imponente de un voraz depredador de las montañas, una bestia escamosa cuyos ojos fulgurantes con la promesa de una cacería fácil al acorralar al indefenso viajero contra una pared de roca sólida.

Ante la inminencia del ataque, el miedo de Karik opera un cambio químico y milagroso en la profundidad de su ser. Un fulgor dorado y cálido comienza a pulsar bajo su piel pálida, extendiéndose a través de sus venas como un torrente de energía ancestral que reescribe la arquitectura de su cuerpo. A medida que la bestia se lanza en embestida abierta con sus garras afiladas en alto, la figura de Karik se expande a un ritmo vertiginoso: sus hombros se ensanchan con músculos densos y monumentales, su huesuda columna se yergue como la columna de un templo olvidado y su piel se transforma en una coraza impenetrable, gruesa y áspera como la corteza de un roble milenario. En cuestión de segundos, el endeble joven desaparece para dar paso a un titán descomunal cuya sola presencia parece alterar la gravedad del entorno.

El impacto del monstruo resulta colosal y genera una onda de choque que sacude el follaje aledaño, pero Karik ni siquiera se tambalea. Las garras que debieron atravesarlo sin piedad solo logran rebotar torpemente contra su nuevo torso que es duro como la piedra y músculo, dejando apenas unos chispazos efímeros sobre su piel endurecida. Karik contempla al atacante desde las alturas con una

mirada serena y una respiración profunda que retumba como un trueno distante en el valle. El depredador, confundido y sobrecogido por la abrumadora resistencia de aquella criatura que antes parecía una presa insignificante, emite un gimoteo sordo y retrocede lentamente hacia la penumbra, reconociendo la imponente fuerza de un guerrero que acaba de despertar en la quietud de la noche.



Este PDE proporciona un tremendo BON natural fijo a una CRC específica elegida MJ por el JU, que persiste toda la J. **Nombre estándar:** N1RAR4 Característica super característica [Jornal][CON]. **Estructura:** RAR2 Característica | RAR1 Super | RAR0 Característica | RAR1 Jornal. **Apilable:** RAR1 Mejorada (+BON40). **Efecto:** Se obtiene BON200 natural a una CRC (Una de las 12CRCs) elegida por el JU al tomar este PDE (LU Declaración oficial), este BON actúa permanentemente, pero se verifica su presencia cada vez que el PE lanza AS Recuperarse, esta ACCsta debe AS Recuperarse (LU Modificadores involucrados), el EX de la AS cuenta como USO, en caso de usarse la opción apilable, se gana un BON40 apilable. **CRC:** CON (PEN40/DE(CON)4), se debe confrontar como ACCaut al tener EX en AS Recuperarse, en caso de FR (AS y/o PDE) el BON no actúa hasta el siguiente intento de AS Recuperarse. **N:** N1. **ACC:** ACCaut. **Anulación:** ACCsta específica y LU Anulación del poder especial, dada por el DM (Veredicto involucrado). **RAR:** RAR4. **Estilo:** Perceptible. **Nocividad:** El uso continuo puede causar que el FR se manifieste con más violencia en las ACCs, debido al hábito causado por su presencia, además de atrofiar las demás CRCs que no poseen super BONs, su FR al confrontar CON causa el efecto inverso del normal desempeño de la CRC (LU Veredicto involucrado). **Observaciones:** Ø. **Versión:** V1 (Anárkika®™ 010712015)

Progreso

RAR4N2	BON300
RAR5N3	BON400
RAR6N4	BON500
RAR7N5	BON600
RAR7N6	BON700

Y así sucesivamente...

Incentivo a PROs espontáneas

PRO Característica básica
PRO Característica mejorada
PRO Gran característica
PRO Super característica
PRO Ultra característica
PRO Mega característica

Apariciones especiales (CRE)

CAP Hipertrofia natural
CAP Hipertrofia general
CAP Hipertrofia descomunal
CAP Anomalía general
CAP Anomalía extrema

Característica ultra característica

N1RAR5PDE [Jornal][CON]

L3P29C5E11



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

"It's a bird! It's a plane! It's Superman!"

Superman – Cita célebre



Runkar, el rey de Lhinos, ha gobernado su reino con justicia y bondad durante décadas de urmakn. Su fuerza descomunal, que una vez lo convirtió en un defensor de su villa, ahora es legendaria en todo el continente. Los pueblos vecinos lo respetan y admiran, y su nombre es sinónimo de protección y seguridad. Un día, mientras Runkar está paseando por los jardines de su palacio, un mensajero llega corriendo con noticias alarmantes. Un titán de roca, una criatura colosal y poderosa, ha sido visto acercándose al reino. El titán, conocido como "El Devorador de Montañas", ha estado destruyendo pueblos y ciudades en su camino y ahora se dirige hacia Lhinos. Runkar no duda en tomar acción. Con una determinación en su rostro, el rey sale a enfrentar al titán, dejando atrás su palacio y su corte. La gente del reino lo sigue con la mirada, sabiendo que su rey es el único que puede detener al monstruo. Cuando Runkar llega al lugar donde se encuentra el titán, se da cuenta de que la criatura es incluso más grande de lo que había imaginado. El titán de roca mide cientos de tokheihion de altura, y su cuerpo es una masa sólida de granito y basalto. Sus ojos, dos puntos de fuego que arden en su rostro, parecen ver a través de Runkar. La batalla es intensa y brutal. Runkar usa toda su fuerza para golpear al titán, pero la criatura es demasiado poderosa. El titán lanza un golpe que hace temblar la tierra, y Runkar se ve obligado a usar toda su agilidad para evitar ser aplastado. A pesar de su fuerza descomunal, Runkar comienza a sentir el peso de la batalla. Sin embargo, el rey no se rinde. Con un rugido de determinación, Runkar lanza un golpe que hace que el titán se tambalee. La criatura intenta aplastar a Runkar con su peso, pero el rey logra esquivar y contraatacar. La batalla continúa durante horas, con ambos combatientes intercambiando golpes y mostrando una fuerza y resistencia increíbles. Finalmente, después de lo que parece una eternidad, Runkar logra encontrar un punto débil en la armadura de roca del titán. Con un golpe final y decisivo, el rey logra derrotar al monstruo, que se derrumba en una nube de polvo y rocas. Pero la victoria tiene un precio. Runkar queda malherido, su cuerpo cubierto de heridas y moretones. Su fuerza descomunal ha sido puesta a prueba hasta el límite, y ahora necesita descansar y recuperarse. Los habitantes del reino, que habían estado observando la batalla desde una distancia segura, corren hacia Runkar para ayudarlo y cuidarlo. El rey sonríe débilmente, sabiendo que ha protegido a su reino una vez más. Pero mientras se apoya en sus súbidos, se da cuenta de que su fuerza no es infinita, y que incluso él necesita descansar y recuperarse. La gente del reino lo lleva de regreso al palacio, donde lo esperan los mejores médicos y curanderos para atender sus heridas. Runkar sabe que ha ganado una batalla, pero también sabe que su reino siempre estará en peligro y que él debe estar listo para defenderlo de nuevo.



Este PDE proporciona un enorme BON natural fijo a una CRC específica elegida MJ por el JU, que persiste toda la J. **Nombre estándar:** N1RAR5 Característica ultra característica [Jornal][CON]. **Estructura:** RAR2 Característica | RAR2 Ultra | RAR0 Característica | RAR1 Jornal. **Apilable:** RAR1 Mejorada (+BON50). **Efecto:** Se obtiene BON300 natural a una CRC (Una de las 12CRCs) elegida por el JU al tomar este PDE (LU Declaración oficial), este BON actúa permanentemente, pero se verifica su presencia cada vez que el PE lanza AS Recuperarse, esta ACCsta debe AS Recuperarse (LU Modificadores involucrados), el EX de la AS cuenta como USO, en caso de usarse la opción apilable, se gana un BON50 apilable. **CRC:** CON (PEN50/DE(CON)5), se debe confrontar como ACCaut al tener EX en AS Recuperarse, en caso de FR (AS y/o PDE) el BON no actúa hasta el siguiente intento de AS Recuperarse. **N:** N1. **ACC:** ACCaut. **Anulación:** ACCsta específica y LU Anulación del poder especial, dada por el DM

(Veredicto involucrado). **RAR:** RAR5. **Estilo:** Perceptible. **Nocividad:** El uso continuo puede causar que el FR se manifieste con más violencia en las ACCs, debido al hábito causado por su presencia, además de atrofiar las demás CRCs que no poseen ultra BONs, su FR al confrontar CON causa el efecto inverso del normal desempeño de la CRC (LU Veredicto involucrado). **Observaciones:** Ø. **Versión:** V1 (*Anárkika*®™ 010712015)

Progreso

RAR4N2 BON400

RAR5N3 BON500

RAR6N4 BON600

RAR7N5 BON700

RAR7N6 BON800

Y así sucesivamente...

Incentivo a PROs espontáneas

PRO Característica básica

PRO Característica mejorada

PRO Gran característica

PRO Super característica

PRO Ultra característica

PRO Mega característica

Apariciones especiales (CRE)

CAP Hipertrofia natural

CAP Hipertrofia general

CAP Hipertrofia descomunal

CAP Anomalía general

CAP Anomalía extrema