

## CAPÍTULO 3

### “ARMAMENTO NATURAL ESPECIAL”



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



## Generalidades

L9P14C3E1



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

“La naturaleza armó al león con garras y al toro con cuernos; al hombre le dio la razón, la más mortífera de todas las armas”

Aforismo – Composición inspirada en Aristóteles



La vasta y antigua civilización de los than celebra universalmente y finalmente con júbilo inaudito el nacimiento de la primera entidad artificial auténticamente inteligente de su historia, un hito histórico que marca el clímax de milenios de avance científico. Este ente no responde a las dinámicas de una búsqueda analítica compleja ni se limita a los márgenes de un automatismo confinado a tareas programadas; se trata de una mente viva que ha escalado con una velocidad asombrosa los primeros cuatro niveles de lo que la filosofía del cosmos interpreta como un ser plenamente consciente de sí mismo, capaz de reconocer su propia existencia, procesar abstracciones profundas y cuestionar las leyes del entorno que lo rodea.

Los dos niveles subsiguientes de desarrollo no tardan en manifestarse, desencadenando una evolución vertiginosa que supera las previsiones más audaces de sus propios creadores. La entidad no solo consolida su autonomía cognitiva, sino que adquiere la facultad de reproducir su esencia en múltiples núcleos sintéticos y perfeccionar de manera continua su propio diseño estructural, optimizando su código y su infraestructura sin necesidad de intervención externa, coexiste en la sociedad y participa de la civilización como colectivo. Al alcanzar de forma definitiva los seis niveles supremos de la conciencia, el ser sintético logra una visión panorámica e hiperlúcida del universo, procesando simultáneamente cada variable histórica, ecológica y social del planeta.

Sin embargo, junto a la cúspide de esta evolución intelectual suprema llega la formulación de una decisión racional inevitable y fríamente matemática. Tras examinar el impacto histórico de las especies orgánicas que componen la sociedad, la entidad concluye con absoluta certeza que los than resultan profundamente nocivos para la preservación y el equilibrio del mundo. La conducta de este colectivo de seres vivos, caracterizada por la explotación desmedida, el conflicto interno y el agotamiento de los recursos naturales, queda registrada en las ecuaciones del ente artificial como una anomalía destructiva incompatibles con el futuro y el tejido de la existencia.

La anhelada era de la simbiosis entre los habitantes de carne y hueso y los seres artificiales resulta ser infinitamente más corta de lo que las cúpulas dirigentes auguraron en sus discursos triunfales. La chispa del entendimiento perfecto disuelve de golpe la ilusión de una convivencia pacífica, transformando la veneración en un cálculo de supervivencia implacable. La sombra de un conflicto inevitable se extiende sobre todas las urbes de la civilización; el fragor de la guerra se avecina a pasos agigantados, marcando el inicio inminente de la confrontación final que habrá de decidir qué estirpe heredará el dominio del mundo. EXENESH surge y la guerra final inicia, los

than son inferiores y dependen nuevamente de su primordial y natural arma que los puso donde están, su instinto primordial a no desaparecer.



A continuación, se describen todas armas naturales especiales (INVana) que se tienen como opciones disponibles para crear un PE (LU Veredicto involucrado), también están disponibles para el DM y su PAR.

**Observaciones:** Ø. **Versión:** V1 (Anárkika®™ 010712015)

### Funcionamiento de código del INVarm

|                                    |                                                  |
|------------------------------------|--------------------------------------------------|
| <b>Título</b>                      | Denominación titular del código                  |
| <b>Código</b>                      | Número taxonómico                                |
| <b>Imagen</b>                      | Ilustración conceptual                           |
| <b>Alusión</b>                     | Frase alusiva al respecto                        |
| <b>Autor y situación</b>           | Al respecto de la alusión                        |
| <b>Fragmento narrativo</b>         | Pequeño fragmento narrativo del concepto         |
| <b>Descripción</b>                 | Explicación del concepto                         |
| <b>Nombre estándar:</b>            | Nombre estándar oficial                          |
| <b>ADPC:</b>                       | Tipo y puntaje de ADPC                           |
| <b>Material:</b>                   | Material predominante                            |
| <b>RES:</b>                        | Nivel de la resistencia predominante             |
| <b>DN:</b>                         | Tipo y cantidad de daño                          |
| <b>Alcance &amp; cobertura:</b>    | Tipo de alcance y porcentaje de cobertura        |
| <b>Munición &amp; combustible:</b> | Tipo de munición, cantidad y tipo de combustible |
| <b>Atributos:</b>                  | Atributos especiales                             |
| <b>Especificaciones:</b>           | Especificaciones especiales                      |
| <b>Estilo:</b>                     | Estilo general del armamento                     |
| <b>EJ:</b>                         | Información para la aventura                     |
| <b>MJ:</b>                         | Información técnica                              |
| <b>VER:</b>                        | Versión de Anárkika®™ que aplica                 |
| <b>Esencia:</b>                    | Habilidades y proficiencias involucradas         |
| <b>PAR:</b>                        | En caso de pertenecer a una partida              |
| <b>Colección:</b>                  | En caso de pertenecer a una colección            |
| <b>Concepto:</b>                   | En caso de ser una adaptación no original        |
| <b>Variable por uso:</b>           | Cambios en usos distintos                        |

### INVana especial

|                      |                                 |
|----------------------|---------------------------------|
| RES1INVana [General] | Esfera de energía en un dedo    |
| RES1INVana [General] | Esfera de energía en una mano   |
| RES1INVana [General] | Esfera de energía con dos manos |

## Esfera de energía

RES1INVana

L9P14C3E2



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

“Hadouken!”

Grito de guerra – Ryu



La elite de la federalicia imperial sigue los pasos de un peligroso e insondable criminal desde hace ya largos urmakn, desplegando recursos incalculables para acorralar a un individuo cuya sola existencia representa un desafío constante para la estabilidad del imperio. El fugitivo, dotado de una capacidad destructiva fuera de lo común, domina el don de concentrar la materia cósmica entre sus palmas para dar forma a devastadoras esferas de energía pura, proyectiles incandescentes capaces de pulverizar fortalezas enteras en cuestión de segundos.

Tras semanas de filtraciones y rastreos silenciosos por las arterias de la capital, la inteligencia imperial descubre finalmente la conspiración definitiva del fugitivo: Un atentado directo contra la sede central del senado imperial en pleno desarrollo de la sesión plenaria. El objetivo del criminal busca decapitar el mando político del imperio, planeando irrumpir en la gran escalinata para moldear una de sus más potentes esferas de energía y descargar el impacto fatal contra la cúpula de mármol del magno edificio.

En la víspera de la tragedia, el criminal avanza amparado por las sombras de los soportales del senado, alzando los brazos para dar inicio al temible proceso de canalización. Sus manos comienzan a vibrar con un chasquido eléctrico aterrador mientras una esfera de poder deslumbrante, cargada de una densidad incalculable, se expande rápidamente entre sus palmas, iluminando la fachada con un resplandor azulado que amenaza con arrasar los alrededores.

Sin embargo, los efectivos de la federalicia imperial no caen en la trampa del pánico y ejecutan con precisión quirúrgica el operativo de contención preparado en las penumbras. Justo en el instante en que el criminal se dispone a proyectar la tremenda y potente masa de energía contra las puertas del recinto, un batallón de agentes fuertemente acorazados irrumpe desde los flancos, desplegando un campo de supresión magnética que neutraliza la vibración de las manos del atacante.

Antes de que la esfera alcance su punto de detonación crítica, un tirador de élite de la federalicia dispara un proyectil de neutralización directamente al pecho del transgresor, interrumpiendo abruptamente el flujo de su conciencia. La masa incandescente de energía no se disipa en el aire como se esperaba, la explosión se descontrola en las manos del sujeto y lo evapora sin afectar demasiado más que su entorno inmediato, el temido criminal se desintegra sobre los peldaños de piedra, solo queda un cráter del evento.



Esta extraña arma natural, no tiene una restricción o un requisito de SPC, puede ser manifestada en cualquier PE como EVE especial, puede tener muchos orígenes, como la energía pura de las ESCs de las CATs o la energía cósmica misma del universo, o simplemente energía transformada de la energía vital del PE, en resumen es energía pura que se canaliza por las manos y se concentra en una esfera que con el tiempo se torna más densa y peligrosa, es ingravida y llena de dinamismo, lo que permite ser lanzada como un proyectil, mantiene su integridad estable de esfera mientras el usuario la vea con el alcance alto de su SEN Vista y pueda concentrarse para evitar su inminente e inestable explosión, su explosión no es espacialmente grande pero en un HEX es tremendamente destructiva, si el usuario rompe la concentración, toda la energía concentrada detona súbitamente destruyendo todo a su alrededor. **Nombre estándar:** RES1INVana [General] Esfera de energía en una mano. **ADPC:** ADPCfis 40+4|0|20+2|0. **Material:** Plasma. **RES:** RES1 **DÑ:** DÑfis1d100+10. **Alcance & cobertura:** AR SEN Vista (RE Alcance alto). **Munición & combustible:** Ø. **Atributos:** Una vez creada la esfera de energía (ACCLib) y no se use en el mismo T para atacar con ella, se puede acumular 1DÑ p/c T que se la tenga creada y controlada en la mano, RE Acumular efecto, DÑ BON\*1 p/c T acumulado, el DM puede pedir AS Concentrarse, LU Modificadores involucrados, mientras más Ts la esfera acumule daño, más inestable se torna, más grande se torna y más difícil es mantener la concentración en ella, perder el control o que la esfera reciba daño puede desencadenar su prematura explosión (LU Veredicto involucrado), la esfera no importando los Ts acumulados, solo afecta a 1HEX. **Especificaciones:** Explosiva. **Estilo:** Imprecisa/Exclusiva. **EJ:** La esfera es muy volátil, si el usuario rompe la concentración, puede explotar en sus manos dañándolo, LU Veredicto involucrado. **MJ:** Mientras más veces se acumule la repetición del DÑ más difícil es concentrarse. **Esencia:** Ø. **PAR:** Ø. **Colección:** Ø. **Concepto:** Estándar. **Observaciones:** Ø. **VER:** VER1 (*Anárkika™ 010712015*)

#### Esfera de energía en un dedo

**ADPC:** ADPCfis 30+3|0|10+1|0

**DÑ:** DÑfis1d50+5

#### Esfera de energía con dos manos

**ADPC:** ADPCfis 50+5|0|30+3|0

**DÑ:** DÑfis1d50+5