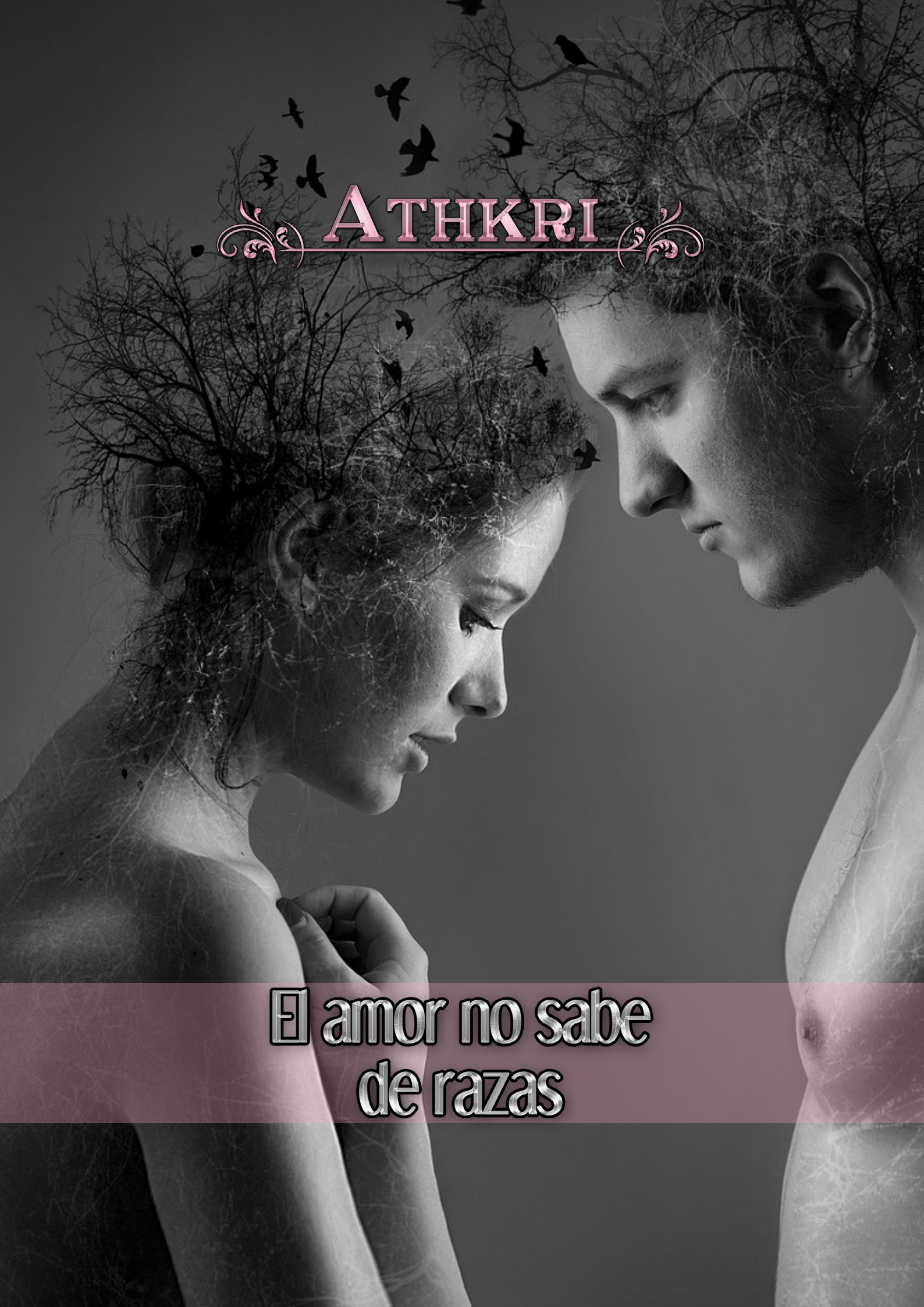




ATHKRI

El amor no sabe
de razas

El **Sistema Athkri** es una obra de Adrián Diego “*Maurick Starkvind*” y Cristina Borrego “*Amy An’ei*”.

» **Redacción y maquetación:** Adrián Diego “*Maurick Starkvind*”.

» **Corrección:** Adrián Diego “*Maurick Starkvind*” y Cristina Borrego “*Amy An’ei*”.

Registro en Safe Creative

» <http://www.safecreative.org/work/1807227787078-athkri-el-amor-no-sabe-de-razas>

» **Portada y fondo**

◇ <https://pixabay.com/es/retrato-personas-oscuridad-arte-3113651/>

◇ <https://pixabay.com/es/blanco-azul-textura-fondo-papel-934556/>

» **Cenefas decorativas**

◇ https://www.freepik.es/vector-gratis/vectores-de-adornos-florales_715293.htm

◇ <https://wolfgrrlone.deviantart.com/>

◇ https://www.freepik.es/vector-gratis/pinceladas-negras-pintadas-a-mano_1258885.htm

» **Imágenes**

◇ <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Vector-illustration-of-old-man-smoking-pipe-in-living-room/25372.html>

◇ <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Cloaked-goblin/56298.html>

◇ <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Grumpy-cat/38336.html>

◇ <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Vector-image-of-man-falling-off-a-wooden-bridge/25325.html>

» **Iconos**

◇ <http://game-icons.net/delapouite/originals/sinking-ship.html>

◇ <http://game-icons.net/skoll/originals/d10.html>

» **Fuentes**

◇ <https://www.dafont.com/es/postamt.font>

◇ <https://www.dafont.com/es/dream-orphans.font>

◇ <https://fonts.google.com/specimen/Noto+Serif>

Rápido y Fácil es una obra de **Trúkulo y Theck**.

Este suplemento va dedicado a nuestros tres gatones, **Kael**, **Sheol** y **Selina**, que si bien no tienen ni pajolera idea de por qué nos sentamos horas y horas frente a un ordenador, están encantados con tumbarse encima de nuestros teclados.

ÍNDICE

<i>El amor no sabe de razas</i>	4
Presentación	4
Lo básico del mestizaje	4
Envejecimiento	5
Mestizos y vejez.....	5
Rasgos	5
Mestizos y tamaño.....	5
Rasgos de los Humanos.....	6
Razas	6
Trol	6
Detalles	6
Rasgos.....	6
Gatónido	7
Detalles	7
Rasgos.....	7
Daño por caídas	8
Límite de velocidad.....	8
Licencia	9
Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0).....	9

EL AMOR NO SABE DE RAZAS

Las fábulas de antaño y en menor medida, el resto de fantasías literarias nos hacen creer que el conflicto entre naciones es el motor necesario para contar cualquier historia. Pero entre bastidores ocurre algo más, algo que requiere a dos almas necesitadas de compañía y comprensión: refugiados de guerra, exiliados políticos y príncipes intentando encontrarse a sí mismos en otros territorios son caldo de cultivo para que el roce haga el cariño y vengan al mundo mestizos de todos los colores y sabores.

Diversas mitologías nos presentan a los semidioses, el fruto de una relación entre un dios y un mortal; su condición les lleva a protagonizar diversas aventuras en las que se levantan como héroes ante sus iguales o son condenados por la sangre divina que llevan en sus venas. Por parte de los juegos de rol, los mestizos han estado presentes como una opción racial aparte, diferenciada de sus progenitoras y haciendo hincapié en que, aunque sus dos padres sean de distintas especies, el resultado hace una raza distinta, que obtiene lo mejor y peor de ambas partes. Los semielfos y los semiorcos son arquetipos comunes, pero podemos encontrar híbridos entre enanos y humanos, o los hijos de gigantes y mortales, más cerca de la divinidad que de la gente común.

Las relaciones interracialas dan lugar a situaciones interesantes, en las que se pone en juego los prejuicios o el rechazo social. ¿Cómo aceptarán los trabajadores de la fábrica que el jefe se haya casado con una orca? ¿Le parecerá bien al monarca elfico que su hijo esté tonteando con un poblado de medianos libertinos? El nuevo jefe de **BlackFalcon Inc** es un corpulento semigigante, que se ha ganado su posición a base de demostrar sus conocimientos financieros y superar a rivales mucho más privilegiados que él. ¿Cómo le irá la vida ahora?

Aunque el término “raza” no sea adecuado a la hora de describir las opciones de estos juegos, vamos a emplearlo porque es un concepto tan arraigado que cambiarlo a estas horas va a traer más quebraderos de cabeza que soluciones.

Presentación

El documento que tienes entre manos es el noveno suplemento para el juego de rol **Athkri**, un sistema multiambiental basado en **Rápido y Fácil** de libre descarga en <https://naufragio.net>.

En las siguientes páginas mostraremos como crear híbridos entre dos razas, sin entrar en de-

masiados detalles escabrosos, como si ese trol será lo suficientemente “pequeño” para esa elfa enamorada o si el gnomorco aprecia a sus padres por igual. No vamos tratar temas de genética o biología en profundidad: no somos expertos y nuestra única intención es presentar unas opciones divertidas y accesibles.

Estas reglas incluyen nuevos **Rasgos** y opciones raciales para los jugadores; han sido elegidas por nuestra comunidad en julio de 2018 como “**Una nueva Raza**”, y en la segunda votación para seleccionar dicha **Raza** han salido ganadoras las “**Reglas para Mestizos**” con 3 votos en total. Muchas gracias de corazón a nuestros seguidores por participar.

Lo básico del mestizaje

Entendemos como un mestizo a la progenie de dos individuos adultos, que pertenecen a distintas especies de la fantasía, y que presenta cualidades de ambos padres. Por ejemplo, un semielfo presentará unas orejas parcialmente empinadas, un rostro más suave y envejecerá con mayor lentitud que su progenitor humano, pero si tapa sus orejas parecerá otro hombre más.

En términos de juego, un mestizo tiene Rasgos de cada una de las razas progenitoras, pero no todos. Cuando el Director de juego decide crear un mestizo, debe tener en cuenta que las Razas elegidas sean compatibles; presentamos la siguiente lista como guía, al fin y al cabo es él quien tiene la última palabra.

- ¿Cómo se reproducen las **Razas** elegidas? Si ambas son mamíferas, no debería haber problema. Si una es ovípara y la otra vivípara, ¿tiene que intervenir algún hechizo, maldición divina? ¿O es perfectamente viable la reproducción entre ambos?
- ¿Su **Tamaño** es compatible? La diferencia de **Tamaño** debería ser, como máximo, de un rango entre ambas. Así pues, una criatura *Pequeña* y una *Normal* no tendrían problema, mientras que una criatura *Normal* y otra *Enorme* sí.
- La alimentación es un punto importante: si una de las **Razas** elegidas come desechos nucleares o bebe lava, sus órganos estarán preparados para soportar tales alimentos. El fruto de su relación será consumido antes de nacer o no podrá sobrevivir una vez llegue al mundo si no desarrolla por completo estos órganos.

Envejecimiento

Todas las **Razas** tienen una esperanza de vida, especificada en la siguiente tabla. No obstante, para especificar qué clase de achaques les afectan a medida que envejecen, los personajes tendrán que realizar una **Tirada porcentual** cada vez que cumplan años y superen la esperanza media. Por cada año adicional, añaden un 1% más a la **Tirada**.

Raza	Esperanza	Vejez
Humano	50 años	40%
Elfo	500 años	35%
Enano	150 años	45%
Mediano	60 años	40%
Gnomo	250 años	50%
Orco	40 años	55%

Si no la superan, sufrirán -1 permanente a uno de sus **Atributos** elegido al azar. Cuando un **Atributo** de un personaje llega a 1 o menos de forma permanente, muerte de forma natural. Un personaje puede escoger perder 1d6 puntos de **Habilidad** en lugar de perder el punto de **Atributo**: de este modo alarga su vida un año más a costa de perder sus conocimientos o técnicas.

d6	Atributo
1	Físico
2	Agilidad
3	Mente
4	Intuición
5	Presencia
6	Ninguno

Esta regla es opcional, puede ser descartada si el **Director de juego** considera que no encaja con su crónica o los jugadores no se sienten cómodos con el envejecimiento reglado de sus personajes.

Mestizos y vejez

La progenie de dos **Razas** distintas hereda la esperanza de vida media de ambas: el hijo de un elfo y una humana tendría una esperanza de vida de 275 años $(50 + 500 / 2)$.

Para calcular el % de vejez se utiliza la misma operación: el **semielfo** resultante comenzaría con un 38% de vejez $(40 + 35 / 2)$, redondeamos hacia arriba).

Rasgos

El mestizo hereda los **Rasgos** raciales de sus padres, pero como no puede quedarse con todos (los genes se mezclan y daría demasiada ventaja a los personajes resultantes), debe comprarlos utilizando una serie de puntos.

Un mestizo comienza con 5 puntos raciales, que puede gastar para obtener **Rasgos** de las razas progenitoras.

Con respecto a los idiomas, se recomienda al jugador pensar qué educación ha recibido el mestizo: lo normal es que sepa el idioma *común* y el de uno de sus progenitores. En esos casos en los que la unión sea por amor y no por otros motivos, puede recibir la enseñanza de ambos.

Si el **Director de juego** lo ve adecuado, puede otorgar unos puntos más: tras una **Tirada** de 1d6, si el resultado es 3 o 4, obtiene 1 punto adicional; por otra parte obtendrá 2 si el valor del dado es 5 o 6.

Mestizos y tamaño

Los personajes mestizos heredan el **Tamaño** de su progenitora: esto quiere decir que, si la hembra tiene un **Rasgo** que reduce su **Tamaño** (por ejemplo, *Baja estatura*), el mestizo ha de obtenerlo de forma obligatoria (y pagar el coste en puntos si se requiere).

De nuevo, si el **Director de juego** lo ve bien, el personaje mestizo puede elegir su **Tamaño** mediante una **Tirada porcentual** al 50%.



Rasgos de los Humanos

Los personajes de la raza humana poseen unos **Rasgos** muy significativos que representan el potencial de desarrollo de tal especie: esta determinación no se traslada demasiado bien a las **Reglas para mestizos**, por lo que proponemos nuevos **Rasgos** para aquellos híbridos entre humanos y otras especies.

Perspicacia

- **Coste:** 2 Puntos.
- **Efecto:** +2 a las **Pruebas de habilidad** de **Atención**, **Compostura**, **Empatía** y **Subterfugio** en entornos o situaciones sociales.

Inspiración

- **Coste:** 3 Puntos.
- **Efecto:** Una vez por **Sesión**, puedes usar una **Acción Menor** para otorgarte a ti, o a un aliado en un radio de 10m (5 **Casillas**), una bonificación +1 a la siguiente **Tirada**.

Mentor

- **Coste:** 5 Puntos.
- **Efecto:** Al finalizar la **Sesión** y después de que el **Director de juego** haya repartido los **Puntos de Experiencia**, puedes perder 1 de esos PX y dárselo a otro personaje.

Tienes que anunciar que usas este beneficio a todos los jugadores. No puedes dar PX a un mismo personaje continuamente, debes cambiar en cada **Sesión**.

Razas

Estas opciones raciales no habían aparecido en la encuesta de **El Naufragio**, pero las añadimos para darle algo de variedad al elenco de **Athkri**.



Trol

Estos seres nauseabundos moran alejados de la civilización, viviendo en soledad como salvajes depredadores. Su origen se remonta a lo más antiguo de la existencia, cuando por la tierra ardiente caminaban monstruos innombrables. Su supervivencia se debe a su implacable ferocidad, su capacidad regenerativa y su odio por cualquier ser vivo que no sean ellos.

Son tan violentos que no pueden convivir demasiado tiempo entre ellos antes de comenzar a matarse.

Suelen ser individuos altos, delgados y cheposos, con una larga cabellera de pelo ralo y graso, mal cuidado, y sus facciones son de pesadilla: largas narices llenas de granos y pústulas, unas bocas enormes con dientes amarillentos y afilados, y unas orejas en punta con colgajos de cartílago verdoso.

Sus extremidades son enormes, tanto que tienen que llevarlas dobladas para no tropezarse con ellas. Los trols más pequeños miden unos dos metros diez, y los más corpulentos llegan a alcanzar los tres.

Los estudiosos que se han atrevido a indagar en los detalles vitales de los trols han acabado convirtiéndose en la comida de éstos, pero los papales que no han sido digeridos sugieren que pueden a llegar a vivir tanto como un elfo. Todo esto son suposiciones, claro. Algunos trols encuentran su lugar en la civilización, intentando ser ciudadanos normales.

Detalles

- **Coste:** 8
- **Idiomas:** gramarán (trol)

Rasgos

Olor repugnante

- **Coste:** 1
- **Efecto:** Tu piel exuda un sudor apestoso, que hace insoportable estar a tu lado sin tener arcadas: todos los que estén en un radio de 4m (2 **Casillas**) de ti sufren una penalización -1 a su **Defensa**.

Además, guardas el **Dado objetivo** menor en todas las **Pruebas de Habilidad** de **Etiqueta**, **Compostura**, **Empatía** y **Subterfugio**.

Regeneración de trol

- **Coste:** 5
- **Efecto:** Cuando tus **Puntos de Salud** actuales estén por debajo de la mitad de tus **Puntos de Salud** máximos, recuperarás cada **Turno** tantos **Puntos de Salud** como tu puntuación en **Físico**. No puedes disfrutar de este efecto si en el último **Turno** has recibido daño por **Fuego** y/o **Ácido**.

Sed de sangre

- **Coste:** 2
- **Efecto:** Antes de realizar un **Ataque cuerpo a cuerpo**, puedes escoger sufrir una penalización -2 a tu **Característica Ataque cuerpo a cuerpo** para recibir una bonificación +2 a tu **Tirada de Daño**.

Gatónido

Los gatónidos son pequeños humanoides procedentes de los bosques y valles allá donde la presencia del hombre no ha llegado. Suelen ser afables protectores de la naturaleza, aunque los más urbanitas se convierten en bribones pilluelos que disfrutan correteando por los tejados de las ciudades.

Su aspecto se asemeja a un infante con rasgos felinos, con orejas en punta y flexibles, y un hocico achatado. El pelaje varía de un gatónido a otro, debido a que hay infinitudes de especies distintas, pero la coloración típica es aquella que se puede encontrar en gatos domésticos. La longitud del manto varía según el clima en el que se haya criado: los lugares más fríos proveen de pelo más largo, y en los más cálidos el pelo se reduce hasta casi desaparecer.

Forman colonias de su propia especie para protegerse los unos a los otros: su número es muy reducido en comparación con otras razas, y su adaptación a la vida urbana es complicada. La mayoría de gatónidos que acaban en ciudades se dedican al latrocinio o al crimen organizado, debido a que no se les toma en serio. Sus capacidades físicas para escurrirse y entrar en zonas complicadas o altas les harían unos infiltradores geniales, sino fuese por su disposición alegre y juguetona.

Detalles

- **Coste:** 7
- **Idiomas:** infracomún y purrense

Rasgos

Caída suave

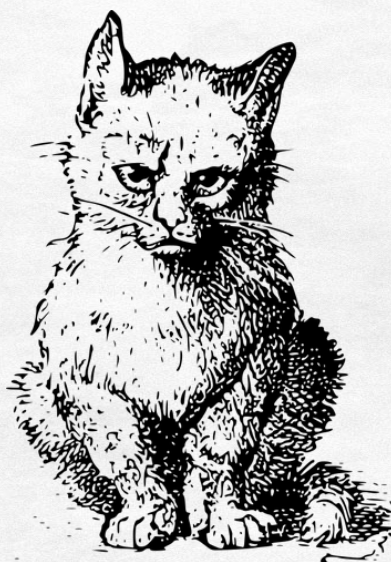
- **Coste:** 3
- **Efecto:** Puedes caer desde una altura de 20m (10 **Casillas**) y aterrizar con ambos pies, sin sufrir daño. A partir de 22m (11 **Casillas**), cuentas el daño por caída de forma normal.

Escurridizo

- **Coste:** 2
- **Efecto**
 - +1 a **Movimiento**.
 - Tu tamaño es **Pequeño** en lugar de **Normal**.

Rapidez

- **Coste:** 2
- **Efecto:** +1 a **Iniciativa**.



Si quieres jugar con un gatónido, puedes elegir su pelaje mediante esta **Tabla**. Entre paréntesis hallarás un ejemplo de la longitud del pelaje.

d6	Pelaje	Longitud
1	Uniforme	Sin pelo (sphynx)
2	Bicolor	Muy corto (oriental)
3	Tortuga	Corto (bombay)
4	Moteado	Medio (angora)
5	Manchas	Largo (bosque de noruega)
6	Arlequín	Muy largo (persa)

Daño por caídas

Cuando un personaje se precipite hacia el vacío, se tropiece o sufra cualquier percance que le provoque caer desde una gran altura, sufre 1d6 de daño contundente por cada 2 metros de caída (sin contar los 2 primeros: un personaje que se caiga desde una altura de 2 metros o menos no sufre daño en sus **Puntos de Salud**). La siguiente **Tabla** ilustra estas reglas.

Distancia (m)	Daño
0-2	0
2-4	1d6
4-6	2d6
6-8	3d6
8-10	4d6
18-20	9d6
28-30	14d6
48-50	24d6
98-100	49d6

El personaje que esté preparado para la caída sufre la mitad de daño total (un aventurero que salta al vacío huyendo de una horda de enemigos, por ejemplo). Las criaturas que, de forma natural, puedan flotar o volar no sufren daño por caídas, salvo en ocasiones en las que su capacidad sea neutralizada de algún modo. Si una criatura que pueda flotar o volar de forma natural sufre daño por caída, el total ha de dividirse entre 4 (redondeando hacia abajo).

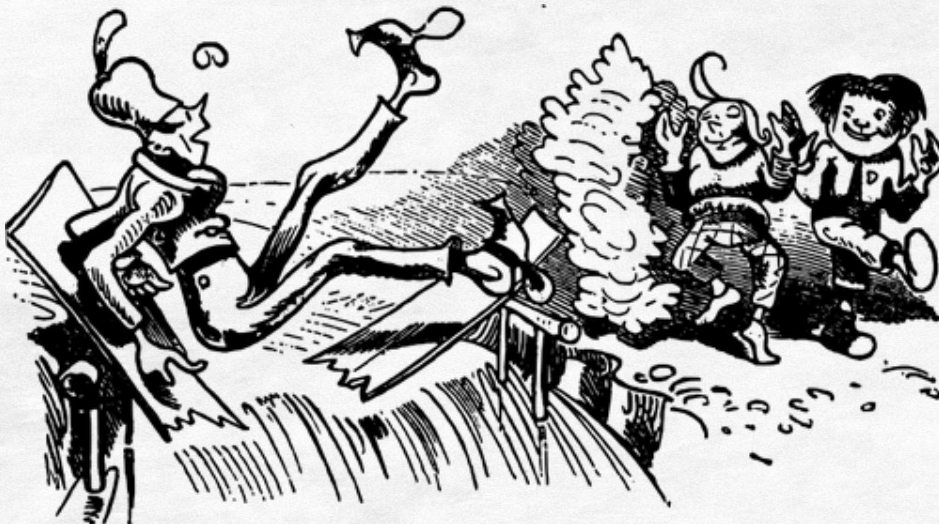
Límite de velocidad

No es lo mismo que un gnomorco se arroje al vacío desde una torre de seis pisos, con la vacua esperanza de caer en el río que pasa por el valle, que el dirigente de una población bélica pateee al emisario y lo deje caer a un pozo de varios metros de profundidad.

Dependiendo del **Tamaño** del individuo, la velocidad de caída y sus consecuencias llegan a ser muy diferentes. La siguiente **Tabla** indica cuantos metros por **Turno** cae una criatura: son reglas simplificadas, sin tener en cuenta velocidad límite, ni lo que hace el ser al caer.

Tamaño	Metros / Turno	Daño máximo
Minúsculo	4	8d6
Pequeño	6	16d6
Normal	8	22d6
Grande	24	30d6
Enorme	48	60d6
Gigante	96	120d6

El **Director de juego** puede reducir o aumentar el daño si la superficie sobre la que se estrella la criatura es de un material u otro: caer al agua es menos dañino que aterrizar sobre un terreno repleto de piedras afiladas.



Licencia

Rápido y Fácil y Athkri están registrados bajo una licencia **Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International** (CC BY-SA 4.0).

Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0)

This is a human-readable summary of (and not a substitute for) the license. Advertencia.

Usted es libre de

- **Compartir** — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato
- **Adaptar** — remezclar, transformar y construir a partir del material para cualquier propósito, incluso comercialmente.
- La licenciente no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia

Bajo los siguientes términos

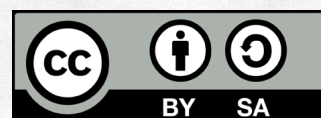
- **Atribución** — Usted debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciente.
- **CompartirIgual** — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original.
- **No hay restricciones adicionales** — No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

Avisos

- No tiene que cumplir con la licencia para elementos del material en el dominio público o cuando su uso esté permitido por una excepción o limitación aplicable.
- No se dan garantías. La licencia podría no darle todos los permisos que necesita para el uso que tenga previsto. Por ejemplo, otros derechos como publicidad, privacidad, o derechos morales pueden limitar la forma en que utilice el material.

Enlaces

- **Sistema Athkri** por Adrián Diego “Maurick Starkvind” y Cristina Borrego “Amy Denebia An’ei”; publicado en <https://naufragio.net/>
- **Rápido y Fácil** por Trukulo y Theck: <http://www.rapidoyfacil.es/>



Reglas para mestizos

En este suplemento para el juego de rol multiambiental **Athkri** encontrarás un reglamento para crear personajes mestizos en tus aventuras de rol.

Que el amor entre dos razas no limite su fertilidad: se cuentan historias de doncellas enanas enamoradas de guardabosques elfos y de aldeas pobladas únicamente por la prole de un fuerte humano y su fiel esposa orca.

Encontrarás más suplementos y el manual básico en la bitácora de **El Naufragio**, disponibles en PDF para su descarga gratuita.



EL NAUFRAGIO

