ENTRE EL BIEN Y EL MAL

Suplemento para el Sistema Athkri

EL NAUFRAGIO
https://naufragio.net/

Índice de contenido

Entre el bien y el mal 3
Características 3
Esencia 3
Karma 4
Aplicación 4
Límite de las Características 4
Licencia 5

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**".
- **Portada**: https://publicdomainvectors.org/es/vectoriales-gratuitas/Soldados-y-pobres-local/69360.html
- **Iconos**
  - **Esencia**: http://game-icons.net/sbed/originals/overmind.html
  - **Karma**: http://game-icons.net/sbed/originals/doubled.html

Registrado en Safe Creative: http://www.safecreative.org/work/1801215511720-athkri-entre-el-bien-y-el-mal

Rápido y Fácil es una obra de Trúkulo y Theck. Sin ellos, este suplemento no podría haber sido creado.

Este suplemento está dedicado a todos aquellos que compartieron horas de juego a Ultima Online conmigo y, por esto, ayudaron a crear ya en el futuro el prototipo de **Athkri**.

Entre el bien y el mal

En los juegos de rol es común que existan ciertas reglas para delimitar las decisiones criminales o inmorales de los personajes jugadores, como puntuaciones de humanidad o su ubicación en un eje ley-bondad. En el **Sistema Athkri** hemos considerado que puede ser interesante redactar un reglamento que permita al **Director de juego** penalizar –o recompensar- a los jugadores que interpreten personajes que no respeten el tono y el ambiente de la partida.

Las siguientes reglas son completamente opcionales y no intentan ser un estudio sobre la psique humana, la moralidad u otros conceptos de campos más amplios y/o especializados. Tampoco pretende promover ni reglar los comportamientos descritos, siendo únicamente una herramienta opcional y narrativa para el grupo.

Características

Este suplemento asigna a los personajes del **Sistema Athkri** dos nuevas **Características**: la **Esencia** y el **Karma**. El mínimo de cada uno es -10 y el máximo 10, siendo 5 la media en criaturas civilizadas. Para calcular el valor inicial, el personaje tira 1d6+3 por cada una, sin aplicar ninguna bonificación o penalización.

Esencia

La **Esencia** representa la conexión del personaje con su especie, midiendo su moralidad, sus capacidades para relacionarse con otros individuos y su propensión a comportarse como un miembro más de su raza. Los personajes humanos suelen llamar a esta **Característica** *Humanidad*.

A medida que un personaje va perdiendo **Esencia**, sus actos se van volviendo más salvajes e impredecibles, hasta convertirse en una criatura que únicamente satisface sus instintos más primitivos.

Un valor de **Esencia** que esté por debajo de 0 hace que el personaje desprenda un aura inquietante. Los **demás** saben que hay algo que está muy mal con él, y esto provoca una penalización -2 a todas las Tiradas que impliquen relacionarse de manera positiva con otros seres inteligentes, como puede ser una negociación; las **Habilidades** afectadas pueden ser **Compostura**, **Empatía**, **Etiqueta** y **Subterfugio**. Sin embargo, otorga una bonificación +2 a todas las **Pruebas de Habilidad** con **Amenazar** e **Interrogar** y otras acciones que requieran atemorizar a otros.

Las pérdidas suceden por diversos motivos, que no tienen que –pero pueden– estar relacionados con realizar actos malvados. Un personaje al que su **Esencia** desciende por debajo de -10 se convierte en un personaje no jugador y pasa a estar bajo el control del **Director de juego**, con probabilidades de volverse una amenaza a largo plazo para los demás personajes jugadores.

Para que un individuo pueda recuperar **Esencia**, debe poner solución al acto que le ha hecho perder en un principio. Mostrar interés en volver a conectar consigo mismo, recapitular lo hecho o arrepentirse de actos violentos puede ser un buen comienzo. Bajo supervisión del **Director de juego**, un personaje que no cometa ninguna transgresión en 30 días tiene derecho a restaurar 1d6 de **Esencia**.

Karma

El **Karma** es la brújula moral del personaje respecto a las leyes civilizadas y de comportamiento en sociedad, y su propensión a cometer actos delictivos. Un personaje disfruta más del hurto y el crimen a medida que va perdiendo puntos de **Karma**, siendo más complicado resistirse a la tentación.

Un personaje pierde **Karma** cuando roba, extorsiona, estafa, engaña, o se aprovecha de algún modo de otro individuo con el único fin de obtener un beneficio. La cantidad perdida depende del **Director de juego**, o se puede utilizar la siguiente *Tabla* como guía. La columna central indica cuántos puntos de **Karma** se pierden al instante, y la derecha indica cuántos se pueden recuperar si el transgresor decide arrepentirse del acto. Insistimos en que este texto no pretende reglar los delitos para utilizarlos en la ficción narrativa.

Delito	Esencia	Karma	Contrición
Hurto	–	-1	+1
Robo	–	-2	+2
Extorsión	–	-2	+1
Estafa	–	-1	+0
Tortura / Sadismo	-1d6	-3	+0/+1
Asesinato	-1d6+1	-1d6+1	+2/+2

Otras formas de recuperación o pérdida de **Karma** quedan bajo el escrutinio del **Director de juego**. Un personaje que pase al menos 30 días sin cometer un delito puede tener derecho a recuperar 1d6-2 puntos (mínimo 1).

Un valor de **Karma** que esté por debajo de 0 provoca que el personaje lo tenga más complicado a la hora de resistirse a sus vicios. Si el **Director de juego** lo considera necesario, puede exigir una **Tirada de salvación** de **Mente** a **Dificultad** 6 + cada punto de **Karma** por debajo de 0 que tenga el personaje para evitar aprovecharse de la situación o cualquier otra villanía similar.

En caso de que el **Karma** de un personaje baje por debajo de -10, en su lugar comenzará a perder **Esencia**; la inmoralidad de sus actos se cobrará su propia ser mientras cae en una espiral de corrupción y vicio.

Aplicación

Este reglamento, por sí mismo, no tiene ninguna aplicación práctica más allá de las mecánicas que albergan la **Esencia** y el **Karma**. Se tiene que tener en cuenta que otras especies ficticias pueden tener unos valores muy distintos a los humanos, y lo descrito aquí está basado en una mecánica que intenta emular el comportamiento de una persona normal. El **Director de juego** puede usar este reglamento a su gusto según el tipo de seres que pueblen sus crónicas.

No obstante, en futuras publicaciones del **Sistema Athkri** existirán ciertos **Rasgos**, **Poderes** o **Clases** que dependan de estas **Características**.

Límite de las Características

Al ser **Características** de personaje, tanto la **Esencia** como el **Karma** poseen unos valores máximos y mínimos, según lo indicado en la siguiente tabla.

Característica	Valor mínimo	Valor máximo	Máximo con equipo
Esencia	-10	10	10
Karma	-10	10	10

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 licenciante 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 licenciante.
- **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 materiale 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/