



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
Open Game License Version 1.0a	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

Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

- Definitions:** (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
- The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
- Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
- Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
- Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
- Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
- Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
- Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
- Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
- Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
- Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
- Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
- Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
- Reformation:** If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

- **Sistema Athrki** registrado en **SafeCreative** por Adrián Diego "Maurick Starkvind", y publicado en <https://naufugio.net/>.
- **Rápido y Fácil** por Trukulo y Theck: <http://www.rapidoyfacil.es/>
- Rápido y Fácil, Athkri, Slat-Deanaich y todo lo derivado está registrado bajo una licencia Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0).

END OF LICENSE

Se permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

