



ATHKRI

La oscuridad que mora
en nuestras mentes

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/1806187435012-athkri-la-oscuridad-que-mora-en-nuestras-mentes>

» **Portada y fondo**

◇ <https://pixabay.com/en/halloween-horror-scary-creepy-2410864/>

◇ <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/Half-man/36565.html>

» **Iconos**

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

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

◇ <https://game-icons.net/lorc/originals/paranoia.html>

◇ <https://game-icons.net/lorc/originals/terror.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**.

“*The Darkness that lurks in Our minds*” es una de las pistas de la banda sonora de **Silent Hill 2**, uno de los videojuegos que más me han marcado. Este suplemento va dedicado a David “*DeathRoll*”, que con su perseverancia he vuelto a poder disfrutar de la maravilla de **Konami**.

ÍNDICE

<i>La oscuridad que mora en nuestras mentes</i>	4
Presentación	4
Características	4
Cordura.....	4
Demencia.....	4
Tiradas	5
Tiradas de Cordura.....	5
Condiciones	5
Enloquecido.....	5
Salud mental	6
Taras mentales.....	6
Licencia	7
Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0).....	7

LA OSCURIDAD QUE MORA EN NUESTRAS MENTES

En los relatos o aventuras de la fantasía épica, los protagonistas se enfrentan a terribles peligros sin pestañear, lanzándose a un abismo insondable o al fuego de un monstruoso dragón sin titubear. Sin embargo, existen amenazas que pueden consumir su mente, ya sea en forma de eventos inexplicables o seres que van más allá de la lógica mortal. No todos los héroes poseen igual entereza a la hora de plantar cara a diablos alienígenas, o procesan el asesinato de inocentes con facilidad. Quizás un descuido que acaba en tragedia pone fin a la prometedora carrera de un aventurero tras tomar una mala decisión.

Incluso en historias ambientadas en épocas modernas, en el espacio sideral a bordo de un navío trans-galáctico o en las intrigas de una corte victoriana, la presencia de lo desconocido, de sucesos carentes de explicación y de cosas que no pueden estar ahí –pero están– puede dar mucho juego. La oscuridad que mora en nuestras mentes es un elemento que sirve para dar forma a tramas, y por lo tanto requiere un reglamento que nos permita reglar dichas situaciones. ¿Cómo reaccionará un soldado a seres que le recuerdan su estrés post-traumático? ¿Y ese individuo que guarda un horrible secreto en lo más profundo de su corazón pero intenta racionalizar las sombras que lo acechan cada noche?

Gracias a las obras de **H.P. Lovecraft** y sus conocidos **Mitos**, ciertos juegos de rol han adquirido un gusto por la “fantasía extraña” o el “horror sobrenatural”. Mediante unas sencillas reglas el **Director de juego** será capaz de utilizar la **Cordura** para representar el horror cósmico u otras situaciones en las que la psique de los protagonistas se ponga en peligro. Ser el objetivo de un abominable sabueso dimensional, o presenciar como un cuerpo sin vida se eleva como si fuese arrastrado por una fuerza invisible, son situaciones en las que la salud mental de un personaje puede verse reducida.

Presentación

El documento que tienes entre manos es el octavo suplemento para el juego de rol **Athkri**, un sistema multiambiental basado en **Rápido y Fácil** de libre descarga en <https://naufugio.net>. Esta ampliación añade una nueva **Característica** de Recurso, la **Cordura**, y el reglamento para tratar elementos típicos de los **Mitos de Cthulhu**, seres que no deberían existir o situaciones de estrés.

Hemos intentado ofrecer un reglamento sencillo que respete la filosofía de **Athkri**: es rápido, pero quizás puede parecer ambiguo o poco específico para aquellos más exigentes. Sin embargo, creemos que el resultado merece la pena y puede ofrecer situaciones muy interesantes.

Este suplemento se utiliza mejor en partidas o campañas en las que los personajes sean personas comunes, aunque sus efectos se pueden extrapolar a individuos heroicos. Se puede utilizar con **Rápido y Fácil** sin demasiada modificación.

Bajo ningún concepto intentamos representar de una forma médicamente exacta las enfermedades mentales. Esto es una obra de ficción y no pretende hacer análisis o proponer soluciones a aflicciones **REALES**; si crees que necesitas atención médica o psicológica, consulta a un profesional.

Características



Cordura

La **Cordura** de un personaje representa su estabilidad mental, lo conectado que está a la realidad. Unos valores bajos en esta **Característica** provocan que el personaje adquiera **Taras mentales** con mayor facilidad: aflicciones que afectan negativamente a su cuerpo y a su convivencia con los demás.

Cada vez que el personaje se ve expuesto a horrores incomprensibles o situaciones que no deberían ocurrir, puede perder **Cordura**. Si los **Puntos de Cordura** llegan a 0, el personaje queda **Enloquecido** de forma permanente y pasa a ser controlado por el **Director de juego**.

La fórmula para calcular el máximo de **Puntos de Cordura** es la siguiente:

- (Valor del Atributo Mente + valor del Atributo Presencia) x2.



Demencia

La **Demencia** es una **Característica** que comienza a 0, pero que va aumentando según el personaje se enfrenta a horrores inefables. Cada vez que pierda **Puntos de Cordura**, el PJ obtiene 1 punto de **Demencia**; al alcanzar 5 puntos de **Demencia**, desarrolla a corto plazo algún tipo de **Tara mental**, obtenida al azar o por decisión del **Director de juego**.

Después de haber desarrollado una **Tara mental** por acumulación de **Demencia**, el valor de esta **Característica** se reduce en 5 puntos por **Tara** sufrida.

Tiradas

Tiradas de Cordura

Cuando la **Cordura** del personaje se ve amenazada, primero debe realizar una **Tirada de Salvación de Mente o Presencia** (el valor más alto) a una **Dificultad** que varía según lo horripilante de la situación. El personaje debe restar a la **Dificultad** cada punto que tenga en **Demencia**, representando el descenso al abismo de la locura: a medida que se enfrenta a horrores inefables, se volverá más resistente a la pérdida de **Cordura**.

En caso de que falle la **Salvación**, el personaje pierde una cantidad de **Puntos de Cordura**, indicados en la siguiente tabla.

Situación	Dificultad	Cordura
Anormal	11-14	-1d6
Perturbadora	15-18	-1d6 +2
Enloquecedora	19-22	-2d6 +1

Si el personaje pierde más de 10 **Puntos de Cordura** de golpe, deberá realizar, inmediatamente, una **Tirada de Salvación de Mente a Dificultad 12** + cada punto que tenga en **Demencia**. Si no la supera, sufre una crisis nerviosa y queda **Enloquecido** durante tantos minutos como su puntuación en **Demencia** x2.

A continuación describimos, de forma resumida, las distintas situaciones de terror a las que se pueden ver expuestos los personajes.

Anormal

Algo *anormal* puede ser presenciar un poltergeist, encontrar un cuerpo mutilado ritualmente, leer un documento clasificado de algún gobierno nacional o descubrir una habitación secreta en tu hogar que ha sido usada por un extraño.

Perturbadora

Las experiencias perturbadoras tienen que ver con seres o sucesos claramente sobrenaturales. Ser testigo de la creación de un muerto viviente, sufrir una trepanación psíquica en directo o participar en una invocación blasfema –con consecuencias directas para la realidad– son ejemplos de situaciones *perturbadoras*.

Enloquecedora

Una situación *enloquecedora* provoca una clara fisura en la realidad del personaje, corrompiendo su subconsciente de forma descarada. Presenciar el nacimiento de una entidad cósmica, tener

experiencias preternaturales a través de aparatos alienígenas o leer –y comprender– los misterios de la creación pueden ser experiencias *enloquecedoras*.

Condiciones

Enloquecido

Tras haber sufrido una importante pérdida de **Cordura**, el personaje se encuentra en un estado de hundimiento mental que le obliga a comportarse de forma irracional. Mientras esté afectado por la crisis nerviosa, el personaje sufre una penalización -5 a **Defensa** y a **Voluntad**, y guarda el **Dado objetivo** bajo en cualquier **Tirada**; además, ha de emplear todas sus acciones en hacer lo siguiente.

D6	Reacción
1	Te acurrucas en una esquina mientras babeas y balbuceas palabras sin sentido.
2	La ropa te pica como si fuese una medusa, así que te desnudas por completo y te alejas de ella, sin importarte el decoro.
3	Todo te parece peligroso, incluso tu propia existencia. Tienes un 25% de posibilidades de atacar a la persona más cercana, y otros 25% de atacarte a ti mismo.
4	Huyes del lugar de forma instantánea, atravesando cada obstáculo sin prestar atención a tu integridad.
5	Te das cuenta de que hay algo entre las sombras que es el causante de todo. Intentarás convencer a los presentes de dicho conspirador, aunque estés en peligro.
6	Comienzas a gritar y a llorar escandalosamente, incluso llegando a hacer tus necesidades encima.



Salud mental

La exposición del personaje a horrores cósmicos insondables daña su psique, pero hay esperanza para aquellos que sobrevivan. Por cada 30 días que el personaje pase sin tener que realizar **Tiradas de Cordura**, puede recuperar 1d6 **Puntos de Cordura**. Si recibe atención especializada, como puede ser el seguimiento mediante un médico especializado y la ingesta de psicofármacos adecuados, la cantidad recuperada aumenta a 2d6.

Sin embargo, los personajes que experimenten los efectos de la **Demencia** de forma constante necesitarán una solución a corto plazo. Lamentablemente, no la hay, aunque ciertos **Consumibles** pueden proveer un parche temporal, como pueden ser píldoras antidepresivas o ansiolíticas.

Si el **Director de juego** considera adecuado permitir a sus personajes recuperar Cordura de esta forma, un medicamento puede otorgar 1d6 **Puntos de Cordura** tras tomarlo, pero su efecto solo se puede disfrutar una única vez; cuando se alcance el máximo de **Puntos de Cordura**, el paciente podrá volver a consumir píldoras para restaurar su **Cordura**.

Taras mentales

Cuando el personaje acumula demasiados puntos de **Demencia**, desarrolla ciertas **Taras mentales** que dificultarán su vida y la de sus compañeros. Estos trastornos temporales no duran más de un día, aunque si durante la partida adquiere más de una vez la misma, el personaje tiene un 50% de posibilidades de que se convierta en algo permanente.

El siguiente listado contiene varias **Taras mentales** de ejemplo.

Otras **Taras mentales** no descritas aquí pueden ser **Amnesia**, **Bloqueos sensoriales**, **Brotos psicóticos**, etc. Animamos al **Director de juego** a reglar sus propias **Taras** o adaptar las indicadas a sus personajes jugadores.

D6	Tara mental	Efecto
1	Tics nerviosos	El individuo se ve afectado por guiños involuntarios, sorbidos desagradables e insultos o gritos repentinos. Sufre una penalización -4 a Presencia y a sus Habilidades derivadas.
2	Trastorno del descanso	El afligido es incapaz de dormir, atormentado por terrores nocturnos o una paranoia constante. Sufre una penalización -4 a Físico y a sus Habilidades derivadas.
3	Adicción	Necesita consumir una sustancia concreta para mantenerse lúcido. Pasar más de 24 horas sin tomar la dosis provoca que el personaje guarde el Dado objetivo bajo en todas sus Tiradas .
4	Perversión	Adquiere una parafilia desagradable y/o vergonzosa. Cuando sea tentado o esté bajo presión, debe superar una Tirada de Salvación de Presencia a Dificultad 14. Si no lo logra, sufrirá una penalización -2 a todas las Tiradas hasta que se sacie.
5	Delirios	Ha asimilado ciertas creencias erróneas y desquiciadas que le impiden ver la realidad. Cada 24 horas ha de realizar una Tirada de Salvación de Intuición a Dificultad 14 o se verá sumergido en una paranoia delirante continua.
6	Fobia	Ha desarrollado una fobia irracional: puede ser tan ambiguo o específico como indique el Director de juego . Cuando el PJ se encuentra con el motivo de su fobia, debe superar una Tirada de Salvación de Mente a Dificultad 14. Si no la supera, reaccionará de manera violenta o intentará escapar.

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

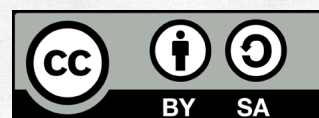
- **Atribución** — Usted debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciente.
- **CompartirIgual** — Si remezcla, 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://naufugio.net/>
- **Rápido y Fácil** por Trukulo y Theck: <http://www.rapidoyfacil.es/>



Nuestros horrores...

En este suplemento para el juego de rol multiambiental **Athkri** encontrarás un reglamento detallado para añadir un toque de horror personal a tus aventuras de rol.

Dos nuevas **Características**, que representan la **Cordura** y la **Demencia**, servirán como baremo para conocer cuanto se han hundido los protagonistas en el oscuro reino de la locura. ¿Quieres dirigir una historia ambientada en los **Mitos de Cthulhu**? Con estas reglas podrás hacerlo.

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



EL NAUFRAGIO

