ATHKRI

Maurick Starkvind & Amy An'ei

EL NAUFRAGIO

2ª EDICIÓN

Sistema Athkri segunda edición (2018).

- **Autores**: Adrián Diego "**Maurick Starkvind**" y Cristina Borrego "**Amy An'ei**".
- **Redacción y maquetación**: Adrián Diego "**Maurick Starkvind**".
- **Corrección**: Cristina Borrego "**Amy An'ei**".
- **Pruebas de juego**: Alberto Méndez "**Shadow Dancer**", Antonio José Domínguez "**Lady Midnight**", Borja Garrido "**Kaze**", Cristina Borrego "**Amy An'ei**", Eduardo José Aguilar "**icestorm**", Juan María Medina y Rebeca Díez "**Weladora**".

Registrado en Safe Creative: http://www.safecreative.org/work/1802205838285-athkri-reglas-basicas

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

Dungeons & Dragons, Mundo de Tinieblas, Cyberpunk 2020, Ultima Online, The Legend of Zelda, Final Fantasy y los demás productos nombrados a lo largo de este documento pertenecen a sus respectivos autores, siendo referidos como inspiraciones para dar forma a este juego de rol.

Este juego está dedicado a aquellos que han compartido mi afición al rol durante todos estos años y se lo han pasado tan bien como yo en mis partidas, –o yo en las suyas– a pesar de mis errores como Director de juego –o jugador–.

Vosotros sabéis quiénes sois.

Introducción

Hace ya muchos años que me inicié en el mundo del rol y he probado varios juegos que, de un modo u otro, han acabado cansándome. El caso más evidente es mi reciente rechazo a cualquier cosa basada en **Mundo de Tinieblas**, pese a que ha sido el sistema que más he utilizado a lo largo de mi carrera como rolero. Los derivados del d20 (e incluso los originales) me gustan, de verdad, pero sus interminables -y aburridas- reglas para todo me agotan. Otros sistemas, como **FATE** o **FAE**, no me llaman lo más mínimo, y no les he cogido el gusto. Todo esto me ha llevado a decidir lanzarme a *crear* el **Sistema Athkri**.

Dejé de arbitrar en mesa hace casi dos años, y desde entonces he intentado buscar el sistema perfecto, puesto que a pesar de haber abandonado la toga de máster, no he dejado de crear cosas, anotando ideas para partidas y manteniendo mis universos, ya fuese solo o con ayuda de mis jugadores, subidos en la red para que no cayesen en el olvido.

Como ya comenté a principios de año con **Truñotónico**, he seguido arbitrando por web. En los inicios de esta partida de superhéroes adolescentes murcianos víctimas de la ESO, creé (bueno, quien dice *crear*…) un sistema híbrido entre **Hitos**, de *Nosolorol*, y **Mundo de Tinieblas**. Uno de mis objetivos fue prescindir de las tiradas para facilitar la narración pero el resultado fue bastante penoso. Meses después, con la partida a medio acabar, descubrí **Rápido y Fácil** y la sencillez que prometía me atrajo bastante. También, al ser un sistema publicado bajo Creative Commons, podía publicar hojas de personaje o expansiones de contenido sin preocuparme por si la editorial se enfadaba y me tiraba el chiringuito (como podría haber ocurrido con mi sección de 4ª Edición, pero ahí sigue, aguantando tras la muerte de la campaña).

Después de haber acumulado suficiente información, haber hecho una prueba o dos en mesa del sistema, e incluso haber transferido la matemática a un videojuego, creo que estoy preparado para dar el siguiente paso y sacar un "manual oficial" de un juego de rol, que puede ser más o menos idóneo, listo para mis creaciones. El **Sistema Athkri** toma su nombre de un concepto abstracto que alguien me sugirió hace un tiempo, pero no es más que una revisión de **Rápido y Fácil**.

Si eres alguien que busca un sistema de juego innovador, que dé una vuelta de tuerca a lo que llevamos viendo todos estos años, esto no es para ti. Si buscas un sistema con el que ponerte a jugar tras hacer unos pocos cálculos y que sea sencillo a la hora de resolver entuertos, que contemple la posibilidad de resolver las situaciones mediante la interpretación y que sea gratuito, este es para ti.

Comenzando

Voy a dar por hecho que el lector es un iniciado en los juegos de rol y ya sabe por dónde van los tiros; para aquellos que desconozcan ciertos términos, recomiendo consultar otras fuentes antes de continuar.

Este sistema de rol está basado en **Rápido y Fácil**, por lo tanto se puede usar en cualquier ambientación posible. ¿Quieres jugar una partida inspirada en los **Mitos de Cthulhu** en los años 20? ¿O rememorar una batalla clásica? Podrás hacer ambas cosas con unas reglas sencillas y raudas.

Para utilizar el **Sistema Athkri**, se necesitan los siguientes objetos. Todos ellos son de fácil adquisición en cualquier núcleo urbano, por lo que no debería presentar ningún problema.

- ✓ Un set de 3 dados de 10 caras para cada jugador. Otros tantos para el **Director de juego**.
- ✓ Una buena cantidad de dados de 6 caras para todo el grupo. Quien quiera compartirlos bien; si no, pues un set de 5 dados de 6 caras por participante bastará.
- ✓ Papel, bolígrafos, lápices, etc.
- ✓ Una copia impresa o digital del **Sistema Athkri**.
- ✓ Miniaturas y plantillas si se desea utilizar este tipo de parafernalia en los combates.

Una vez que tengas todo esto preparado, es necesario asignar unas tareas a cada jugador. También es importante decidir quién será el **Director de juego**; esta figura es muy importante, ya que es quien va a definir el tema de la campaña, su dificultad y la trama de la misma.

Maurick Starkvind, 16 de abril de 2017

Control de cambios

Con el fin de mantener coherencia en las publicaciones, este documento aplica las actualizaciones "Athkri 2.0", "Gente con Clase" y "Tréboles, dados y augurios", ya publicadas en la bitácora de El Naufragio.

- **20 de febrero de 2018**: Completamos el documento final del Sistema **Athkri** 2.0.
- **21 de febrero de 2018**: Correcciones mínimas. Se cambia el color de los cuadros de texto de **Joe el Chungo**. Se añade la **Tabla de Idiomas**. Se añade el artículo sobre el **Atributo Suerte** y el artículo sobre **Creación de Poderes**.
- **16 de marzo de 2018**: Se añade la sección **Objetos mágicos** al Capítulo 17: **Equipamiento**, que se encontraba misteriosamente ausente.
- **19 de marzo de 2018**: La Segunda Edición del Manual se hace oficial. Retocamos el título de portada y la decoración de la contraportada.
- **12 de abril de 2018**: El daño de la Honda era incorrecto: causaba 1 punto más de lo que debería.

Índice de Contenido

LIBRO 1: PERSONAJE 4

Capítulo 1: Atributos 5
Capítulo 2: Habilidades 7
Capítulo 3: Características 13
Capítulo 4: Rasgos 16
Capítulo 5: Razas 20
Capítulo 6: Clases 23

LIBRO 2: REGLAMENTO 31

Capítulo 7: Tiradas 32
Capítulo 8: Combate 36
Capítulo 9: Acciones 41
Capítulo 10: Condiciones 44
Capítulo 11: Poderes 47
Capítulo 12: Listado de Técnicas 51
Capítulo 13: Listado de Conjuros 53
Capítulo 14: Listado de Poderes de Clase 63

LIBRO 3: TOQUES FINALES 65

Capítulo 15: Experiencia 66
Capítulo 16: Equipamiento 68
Capítulo 17: Bestiario 79
Capítulo 18: Reglas adicionales 96
Capítulo 19: Glosario 103
Capítulo 20: Créditos y licencia 107

Libro 1: Personaje

CAPÍTULO 1: ATRIBUTOS

Los Atributos son una serie de valores numéricos que definen las capacidades innatas de un personaje. Suelen permanecer inamovibles al paso del tiempo; sin embargo, ciertas experiencias o desgracias vividas por el personaje pueden llevar a su modificación.

LISTA DE ATRIBUTOS

Existen seis Atributos diferentes, que agrupan a grandes rasgos ciertas capacidades del ser humano.

FÍSICO

El concepto de **Físico** aúna en un mismo puntaje la resistencia física y la fuerza bruta, definiendo la capacidad para cargar, empujar y aguantar esfuerzos físicos demoledores. Un personaje con un valor alto en este **Atributo** suele gozar de musculatura marcada.

Influye en las siguientes **Características**:

- Ataque cuerpo a cuerpo
- Puntos de Esfuerzo
- Puntos de Salud

AGILIDAD

Define cuan suelto es el personaje, su coordinación mano-ojo, la destreza que muestra a la hora de manejar herramientas o armas y la gracilidad con la que se mueve. Un personaje con alto valor en este **Atributo** suele ser esbelto y de dedos rápidos.

Influye en las siguientes **Características**:

- Ataque a distancia
- Defensa

MENTE

Esta puntuación detalla el raciocinio del personaje, así como su nivel de inteligencia, su capacidad de comprensión y resolución de problemas de diversa índole, y la facilidad que tiene para entender nuevos conceptos. Un personaje con alto valor en este **Atributo** suele ser metódico, inquisitivo y cerebral.

Influye en las siguientes **Características**:

- Ataque mágico
- Puntos de Maná

INTUICIÓN

Delimita el umbral de los sentidos físicos, la capacidad de atención y el talento artístico natural. Un personaje con un alto valor en este **Atributo** suele demostrar habilidades artísticas, musicales o expresarse con exquisitez.

Influye en las siguientes **Características**:

- Iniciativa

PRESENCIA

Conjunto de diversos factores sociales que definen la aptitud para desenvolverse con otros individuos. Viene a aunar tanto la apariencia física, el arte para la manipulación y la capacidad para caer bien. Un personaje con un alto valor en este **Atributo** es el alma de la fiesta, al que todo el mundo quiere o un empresario cruel y mezquino que logra siempre lo que se propone.

Influye en las siguientes **Características**:

- Atractivo
- Voluntad

SUERTE

El valor de la **Suerte** cuantifica cuánto –y con qué potencia– el personaje es capaz de influenciar en su destino. Es una medida numérica que se emplea para alterar resultados de **Tiradas** o la propia partida; su uso y utilidad queda en manos del Director de juego.

Un personaje comienza con 1d6+2 de **Suerte**.

LÍMITES

El mínimo que un personaje jugador puede tener en un **Atributo** es 4, mientras que el máximo es 10. En términos generales, la media humana se encuentra entre el 4 y el 5 en un **Atributo**. Valores inferiores denotan algún tipo de minusvalía o tara, mientras que valores superiores pertenecerán a genios o a personas especialmente bien preparadas.

ASIGNACIÓN DE PUNTOS

Cada personaje comienza con 4 puntos en cada **Atributo**, excepto **Suerte**, y después puede repartir puntos adicionales dependiendo del nivel de realismo que quiera dar el **Director de juego** a la campaña.

- **Realista**: 8 puntos a repartir. Máximo 7 en un **Atributo**.
- **Heroica**: 12 puntos a repartir. Máximo 8 en un **Atributo**.
  Cósmica: 16 puntos a repartir. Máximo 10 en un **Atributo**.

CAPÍTULO 2: HABILIDADES

Las **Habilidades** de un personaje muestran de un modo numérico las capacidades y destrezas que ha aprendido a lo largo de su vida. Cualquier materia que pueda ser entrenada, como la biología o el salto con pértiga, es susceptible de convertirse en una **Habilidad** del **Sistema Athkri**.

Por lo general, cada **Habilidad** estará asignada a un **Atributo**. Aunque esto no implica que estén enlazadas a perpetuidad. Un golpe bien dado puede hacer funcionar una vieja televisión (Físico + Tecnología) o alguien con ojo analítico se puede dar cuenta de que hay un anacronismo en los pergaminos secretos (Intuición + Historia).

HABILIDADES NÚCLEO

Al contrario que los **Atributos**, la lista de **Habilidades** no tiene un número limitado de opciones. Sin embargo, ciertas **Características** requieren la existencia de las llamadas **Habilidades núcleo**, que son las siguientes.

- Aguante
- Atletismo
- Combate a distancia
- Combate cuerpo a cuerpo
- Compostura
- Esquivar
- Reflejos

Estas **Habilidades** no forman un grupo separado del resto, simplemente su valor se suma al de ciertas **Características**.

LISTA DE HABILIDADES

Las **Habilidades núcleo** no son las únicas que uno se puede encontrar en el **Sistema Athkri**. Como cualquier otro sistema narrativo, cada personaje puede tener cualquier **Habilidad** que se le ocurra, siempre bajo la autorización del Director de juego. No obstante, a continuación ofrecemos un listado bastante amplio.

FÍSICO

Las habilidades descritas a continuación dependen, por lo general, del **Atributo** Físico. Suelen estar relacionadas con proezas de fuerza o acciones que basen su éxito en la forma física del usuario.

AGUANTE

Disposición del personaje para soportar desafíos que desafíen su constitución corporal; resistir los efectos del veneno, de la deshidratación, del hambre y del agotamiento son situaciones en las que se pone a prueba el **Aguante** del personaje.

Esta **Habilidad** es poseída por militares, deportistas de riesgo o trabajadores en zonas peligrosas.

Influye en las siguientes **Características**:

- Puntos de Salud

ATLETISMO

Capacidad atlética para realizar tareas de esfuerzo físico y aguantar un tiempo determinado llevándolas a cabo.

Esta **Habilidad** es poseída por atletas, deportistas o artistas marciales.

Influye en las siguientes **Características**:

- Puntos de Esfuerzo

COMBATE CUERPO A CUERPO

Representa el conocimiento y la destreza sobre como desenvolverse en combates físicos, tanto desarmado como con armas.

Esta **Habilidad** es poseída por artistas marciales, fuerzas de seguridad, soldados o matones de discoteca.

Influye en las siguientes **Características**:

- Ataque cuerpo a cuerpo

ESCALAR

Una combinación de destreza y conocimiento de la orografía que permite saber trepar por paredes empinadas o carentes de rugosidades.

Esta **Habilidad** es poseída por aficionados a los deportes extremos, miembros de equipos de asalto o ladrones.

LEVANTAR

Capacidad muscular del personaje para levantar pesos en punto muerto o haciendo esfuerzo.

Esta **Habilidad** es poseída por forzudos, repartidores o reponedores de centros comerciales.

NADAR

Determina lo hábil que es uno a la hora de nadar en aguas profundas y la profundidad máxima que se puede alcanzar buceando. Sin embargo, para aguantar la respiración es necesario tener un buen puntaje en Atletismo.

Esta **Habilidad** es poseída por atletas olímpicos, buzos del ejército, vigilantes de la playa y pescadores.

AGILIDAD

Las habilidades descritas a continuación se basan en el **Atributo** Agilidad y suelen estar relacionadas con la habilidad manual y la coordinación mano-ojo del usuario.

CABALGAR

Destreza a la hora de maniobrar una montura viva, como un caballo o un camello, y realizar acrobacias, trucos y otras acciones.

Esta **Habilidad** es poseída por jinetes, granjeros o miembros del circo.

COMBATE A DISTANCIA

Aúna el bagaje sobre cómo impactar en un blanco a varios metros de distancia, ya sea con un arco o una ballesta, como con armas de fuego, piedras u objetos improvisados –como un gnomo de jardín-.

Esta **Habilidad** es poseída por cazadores, miembros del cuerpo de policía, artistas olímpicos o criminales.

Influye en las siguientes **Características**:

- Ataque a distancia

CONDUCCIÓN

Competencia del personaje para pilotar un tipo de vehículo específico. Cuando se obtiene esta **Habilidad**, se ha de especificar el grupo de vehículos que sabe usar el personaje. También se puede llamar ***Pilotar*** o ***Navegar***, eso a decisión del personaje y/o Director de juego.

Ejemplos: *Coches automáticos, camiones, motocicletas, aviones, embarcaciones de recreo, buques militares.*

Esta **Habilidad** es poseída por militares, pilotos de fórmula 1, ciudadanos o taxistas.

ESQUIVAR

Aptitud para eludir ataques de un agresor, para apartarse de un desprendimiento de rocas a tiempo o para bloquear un impacto directo. Cualquier persona despierta debe tener un puntaje destacable en **Esquivar**, o correrá el peligro de tropezarse con cualquier obstáculo, por muy evidente que sea éste.

Esta **Habilidad** es poseída por artistas marciales, boxeadores, luchadores de muai-thay y combatientes de todo tipo.

Influye en las siguientes **Características**:

- Defensa

LATROCINIO

También conocida como juego de manos, esta **Habilidad** es la capacidad para sustraer objetos de valor de un individuo sin que éste se entere, ya sea gracias al típico encontronazo "casual" o al birlar la cartera de un transeúnte al caminar.

Esta **Habilidad** es poseída por trileros, sinvergüenzas, magos de la calle y ladrones de baja estofa.

MANIPULAR MECANISMOS

Aptitud para operar y manejar mecanismos de seguridad, como pueden ser cerraduras o trampas.

Esta **Habilidad** es poseída por ladrones, terroristas o agentes secretos.

SIGILO

Capacidad para saber moverse en silencio, aprovechándose de las luces y las sombras, con el fin de no ser detectado. Por lo general, un uso de esta **Habilidad** provocará una prueba enfrentada contra la puntuación en Atención de los objetivos.

Esta **Habilidad** es poseída por ladrones, ninjas, asesinos y miembros de las fuerzas especiales.

MENTE

Las habilidades enumeradas a continuación dependen del **Atributo** Mente y por lo tanto definen conocimientos aprendidos a través del estudio o la enseñanza.

COMERCIO

Define un amplio conocimiento sobre el valor de los objetos, qué decisiones son las más adecuadas para sacar provecho de una inversión y cómo llevar la contabilidad de un negocio.

Esta **Habilidad** es poseída por contables, gerentes, empresarios y corredores de bolsa.

FAUNA

Conocimientos de los animales, saber cómo tratarlos, sus costumbres, y para domarlos o domesticarlos. Esto incluye también animales salvajes, e incluso animales extraordinarios de leyenda.

Esta **Habilidad** es poseída por granjeros, biólogos o señores de las bestias.

HISTORIA

Conocimiento sobre los hechos históricos pasados y acontecimientos importantes de una cultura. Esta sabiduría abarca biografías, geografía, política e incluso leyendas.

Cuando se obtiene esta **Habilidad**, se ha de definir los conocimientos que abarca. Por ejemplo, ***Historia de Roma*** no contendrá los mismos datos que ***Historia del Tercer Reich***.

Esta **Habilidad** es poseída por académicos, profesores y políticos.

LEYES

Cuan de instruido se encuentra el personaje en procedimientos jurídicos, códigos legales y demás datos burocráticos. Por lo general no es necesario definir qué tipo de **Leyes** conoce el usuario; sin embargo, en caso de que la crónica vaya a llevar al grupo de juego por lugares dispares entre sí, sería necesario definir **Leyes**, puesto que el sistema jurídico norteamericano no funciona de igual modo que el europeo.

Esta **Habilidad** es poseída por abogados, detectives de policía, fiscales y jueces.

MEDICINA

Permite saber cómo funciona el cuerpo humano, qué síntomas muestra cuando se tiene una determinada enfermedad o herida, y qué remedios aplicar para solucionarlo.

Esta **Habilidad** puede ser tan general o específica como el jugador quiera, pero permite realizar Primeros auxilios sobre un objetivo herido. Consulta **Acciones** para más información.

Esta **Habilidad** es poseída por enfermeros, celadores, médicos y soldados.

OCULTISMO

Bagaje sobre el mundo sobrenatural, ya sea conocimientos sobre ciencias ocultas, criaturas de otros planos, leyendas, y rituales. En crónicas en las que exista la magia, esta **Habilidad** se puede utilizar para definir el grado de sabiduría del personaje respecto a los asuntos arcanos.

Esta **Habilidad** es poseída por curanderos, charlatanes, profetas y tarotistas.

Puede influir en las siguientes **Características**:

- Ataque mágico

RELIGIÓN

Conocimiento ceremonial, cultural, geográfico y antropológico de una religión en concreto. El personaje ha de escoger la fe de la que quiera especializarse; aunque si desea tener varios conocimientos sobre distintas religiones, puede obtener esta **Habilidad** varias veces.

Esta **Habilidad** es poseída por sacerdotes, obispos y fanáticos de lo religioso.

SUPERVIVENCIA

Esta **Habilidad** detalla las posibilidades de sobrevivir en un entorno salvaje sin ningún tipo de herramienta humana. Reúne varios talentos necesarios para mantenerse con vida en lugares hostiles, como saber hacer un fuego, identificar setas o bayas venenosas o crear trampas improvisadas.

Esta **Habilidad** es poseída por guardias forestales, locos de la naturaleza y ermitaños.

TECNOLOGÍA

Aptitud para entender, manejar y reparar cualquier tipo de tecnología de la época en la que se juegue la crónica. En esta **Habilidad** puede abarcar muchos campos, por lo que es interesante que el jugador defina qué clase de **Tecnología** conoce su personaje.

Ejemplos: *Informática, Electrónica, Explosivos, Ingeniería, Armería.*

Esta **Habilidad** es poseída por ingenieros, trabajadores o constructores.

INTUICIÓN

Las habilidades enumeradas a continuación dependen del **Atributo** Intuición, y suelen estar relacionadas con la expresión artística, con la capacidad de atención y cómo el personaje interactúa con el entorno utilizando sus sentidos.

ATENCIÓN

Cuan atento está el personaje a la hora de utilizar sus sentidos para detectar peligros o cosas fuera de lugar. Sabes que alguien se está escondiendo en una habitación, escuchar el ruido de hojas al partirse por una pisada, relacionar un grafiti con un mensaje oculto, etc.

Esta **Habilidad** se enfrenta contra el valor de Sigilo de otros objetivos.

Esta **Habilidad** es poseída por detectives privados, peritos del seguro, policías y marujas.

BUSCAR

Capacidad para enfocar los sentidos en buscar algo, o a alguien, y encontrarlo aunque no esté a simple vista. Se suele utilizar en conjunción con Atención para darse cuenta de que algo no está y localizarlo después.

Esta **Habilidad** es poseída por detectives privados o madres.

CALLEJEO

Define cuan avispado es el personaje a la hora de moverse entre los bajos fondos, encontrar traficantes de droga o saber a quién dirigirse en caso de tener que vender o comprar objetos robados. También implica un conocimiento de la estructura de la ciudad, para saber qué sitios son seguros para esconderse en una persecución.

Esta **Habilidad** es poseída por policías, rateros, vagabundos y criminales.

ETIQUETA

Talento para "*estar en la onda*" de la moda y las costumbres de los lugares por los que se mueve el personaje. Esta **Habilidad** no sólo implica respetar ciertas normas de protocolo o vestimenta, sino un amplio conocimiento de las mismas. Se ha de asumir que un personaje sin ningún punto en **Etiqueta** parecerá hosco y extranjero a ojos de los locales.

Esta **Habilidad** es poseída por aristócratas, burócratas, miembros de la realeza, caballeros y estrellas del cine.

MÚSICA

Aptitud para desenvolverse en el uso de instrumentos musicales o para cantar. Abarca todos los conocimientos necesarios, desde el solfeo y la lectura de partituras hasta la armonía de las notas.

Esta **Habilidad** es poseída por artistas, cantantes, productores musicales, bardos y trovadores errantes.

REFLEJOS

Capacidad de reacción rápida ante cualquier peligro inminente, como tomar una decisión en milisegundos, elegir el camino adecuado en un cruce de direcciones o actuar en previsión que otros.

Esta **Habilidad** es poseída por miembros del ejército, ejecutivos ladinos y cualquier otro cargo de responsabilidad.

Influye en las siguientes **Características**:

- Iniciativa

PRESENCIA

Las habilidades enumeradas a continuación dependen del **Atributo** Presencia, por lo que dependen de las aptitudes sociales del personaje, como caer bien a otros, saber exponer su punto de vista y demostrar empatía con los demás.

AMENAZAR

Talento para hacer saber al interlocutor que, si no hace lo que el personaje quiere, le va a pasar algo muy malo. No se limita a las amenazas a gritos, sino también a sutiles sugerencias ocultas tras un velo de cordialidad.

Esta **Habilidad** es poseída por policías, guardias, mercenarios, reyes y líderes.

COMPOSTURA

Define la capacidad de una persona para mantener la calma y la sangre fría en una discusión acalorada, o cuándo callar en conversaciones comprometidas.

Esta **Habilidad** es poseída por cualquiera con dos dedos de frente. Los bocazas y los aficionados a la prensa del corazón son famosos por carecer por completo de **Compostura**.

Influye en las siguientes **Características**:

- Voluntad

EMPATÍA

Competencia para identificar emociones y sentimientos de otras personas. Esta **Habilidad** tiene varios usos, como puede ser fingir algún tipo de sentimiento para aprovecharse de otro o entender por lo que está pasando.

Por lo general, cuando alguien intenta mentir, suelen enfrentarse su valor de Subterfugio contra el valor de **Empatía** de quien recibe la mentira.

Esta **Habilidad** es poseída por psicólogos, trabajadores sociales, caraduras y sociópatas.

INTERROGAR

Capacidad para sacar la verdad de un sujeto mediante una serie de preguntas incriminatorias que obligan al objetivo en caer en una contradicción. Si no está diciendo la verdad, el proceso la sacará a la luz. Aunque el proceso sólo requiere una habitación cerrada y muchas horas, es posible utilizar otros métodos más físicos y sangrientos…

Esta **Habilidad** es poseída por policías, verdugos, inquisidores y espías.

LIDERAZGO

Aptitud para persuadir a un grupo de personas a seguir órdenes o ideas bajo el estandarte de una idea o de una posición social. Esta **Habilidad** se aplica tanto a grupos pequeños como a comunidades grandes, sectas o batallones militares.

Esta **Habilidad** es poseída por caciques, dictadores, generales del ejército, jefes de policía, capitanes de la guardia, reyes, emperadores y aristócratas.

SUBTERFUGIO

Indica lo bien que se le da al personaje hacer que otros hagan lo que él desea: ya sea seducir a una secretaria para obtener unos documentos, lograr que el guardia obvie la espada oculta antes de entrar a la fortaleza o hacer creer un punto de vista o idea aunque el concepto esté lejos de la verdad.

Esta **Habilidad** es poseída por truhanes, periodistas, fulleros y vendedores de enciclopedias.

ASIGNACIÓN DE PUNTOS

Cada personaje comienza sin ningún punto en sus **Habilidades**. Durante su creación, tiene una cantidad de puntos a repartir dependiente del nivel de realismo de la crónica.

- **Realista**: 25 puntos a repartir. Máximo 6 en 2 **Habilidades** en la creación.
- **Heroica**: 35 puntos a repartir. Máximo 7 en 2 **Habilidades** en la creación.
- **Cósmica**: 50 puntos a repartir. Máximo 8 en 2 **Habilidades** en la creación.

Una vez que el personaje comience a ganar puntos de **Experiencia** y a mejorar, el límite de puntuación en la creación no se aplica; un personaje en nivel de realismo **Realista** es capaz de alcanzar una puntuación de 10 en una **Habilidad**.

PUNTAJE Y LÍMITES

El valor de las **Habilidades** va desde 0 hasta 10. Un profesional cualificado suele tener entre 4 y 5 puntos en la **Habilidad** que represente su campo, mientras que un auténtico artista o un experto sin parangón pueden llegar a los 8 o los 9 puntos. Una **Habilidad** al 10 representa la perfección pura, y sólo es alcanzable por alguien muy dedicado.

Un personaje del **Sistema Athkri** tiene un tope de puntaje en sus **Habilidades**. Esto se calcula sumando todos los valores de las **Habilidades** y comparándolo con el límite definido por el nivel de realismo. Si un personaje quiere mejorar una **Habilidad** por encima del límite total, tendrá que perder puntuación en otra de su elección, sin derecho a reclamar el valor perdido.

- **Realista**: 50 puntos en total.
- **Heroica**: 75 puntos en total.
- **Cósmica**: 100 puntos en total.

Los puntos de **Idiomas** o **Poderes** no cuentan para calcular el límite de **Habilidades**.

IDIOMAS

Esta puntuación, que se encuentra separada de la lista de **Habilidades**, especifica la soltura con un idioma concreto. Si un personaje quiere ser políglota, ha de comprar tantos **Idiomas** como desee; a la hora de mejorarlos, se ha de tratar como si fuese una **Habilidad** más.

No vamos a proporcionar un listado de **Idiomas** para que los jugadores elijan, ya que creemos que es tarea del **Director de juego** definir las opciones disponibles. Los lenguajes de programación, como *Javascript, PHP o Ruby*, pueden ser añadidos a la lista de **Idiomas** de un personaje. También otras formas de comunicación secretas, como el *Código Morse*, la *Lengua de los Druidas* o las señales que dejan los vagabundos para que otros de su gremio sepan información referente a la zona.

DURANTE LA CREACIÓN

Cada personaje puede recibir, de manera gratuita, varios **Idiomas** -a diferentes puntuaciones- a la hora de su creación. No obstante, para definir un puntaje básico en el **Sistema Athkri**, cada personaje recibe 4 puntos -de manera gratuita- en su **Idioma** nativo a la hora de crear el personaje.

Alguien nativo sin ningún conocimiento sobre la gramática de su lengua materna, se asume que tiene 4 puntos. Por ejemplo, ***Joe el Chungo*** tiene **Inglés** a 4 y **Español** a 1. Podremos asumir que se comunicará sin ningún problema en inglés, pero tendrá dificultades para expresarse en español.

PERFECCIONAR EL IDIOMA

A la hora de mejorar la puntuación en un **Idioma** en concreto, ha de tratarse como si fuese una **Habilidad** adicional. Queda en manos del Director de juego si va a considerar que los puntos en Idiomas influyen en el límite de **Puntos de Habilidad**.

El proceso de aprendizaje de un **Idioma** es algo arduo y que da resultados a largo plazo, por lo que es aconsejable que el Director de juego tenga prudencia a la hora de permitir que un personaje mejore sus puntuaciones.

TABLA DE IDIOMAS

La siguiente tabla reúne varios idiomas de ejemplo, empleados en la ambientación de fantasía heroica Ylat. El Director de juego es libre de crear los propios y asignarles reglas variadas.

Lengua	Alfabeto	Hablantes	Variaciones
Común	Común	Todas las razas civilizadas.	Esserino, guroaltense.
Silvano	Rúnico	Elfos agrestes y celestiales.	Arboleda, qelastaví.
Lítico	Ideno	Enanos y gnomos.	Lengua de la montaña, lengua de la jungla, gnómico.
Gramarán	Ideno	Orcos, trols, gigantes.	-
Goblínico	Común	Hobgoblins y goblins.	Demasiadas.
Purrense	Ninguno	Gatónidos y espíritus felinos.	Miauser.
Sérpido	Glifos	Dragones, prole dragontina y arcanistas.	Palabra inferior, palabra real.
Rasmálico	Glifos	Iblisios, elfos blancos, demonios y brujos.	Nérico.
Kaélico	Rúnico	Clero, ángeles y celestiales.	Voz de dios, Mantras.

CAPÍTULO 3: CARACTERÍSTICAS

Al igual que los **Atributos** o las **Habilidades**, las **Características** son valores numéricos que definen ciertos aspectos del personaje, aunque suelen ser resultado de operaciones matemáticas entre los dos bloques de valores anteriores.

RECURSOS

Las siguientes **Características** son puntuaciones mutables, que variarán según el personaje vaya realizando acciones o sufriendo daño.

PUNTOS DE SALUD

Cantidad de daño que puede sufrir un individuo. Un personaje que ha sufrido daño y sus **Puntos de Salud** actuales son iguales o menores a su puntuación en Físico, está Malherido y su Dado objetivo baja 1 nivel.

Si los **Puntos de Salud** llegan a 0, pasa a estar Inconsciente. Un personaje muere cuando el total de puntos de daño que ha recibido es igual a su Físico x6.

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

- Valor del **Atributo** Físico * 4 + valor de la **Habilidad** Aguante.
- Ciertas piezas de **Equipo** o **Rasgos** de personaje pueden alterar esta fórmula.

PUNTOS DE ESFUERZO

Representación numérica del cansancio que puede llegar a soportar un personaje. Este valor se utiliza en ciertos **Poderes** de tipo marcial, como las Técnicas, y para realizar maniobras de combate.

Esta **Característica** es prescindible en caso de que el Director de juego lo vea necesario.

La fórmula para calcular los **Puntos de Esfuerzo** es la siguiente:

- Valor del **Atributo** Físico + valor de la **Habilidad** Atletismo.
- Ciertas piezas de **Equipo** o **Rasgos** de personaje pueden alterar esta fórmula.

PUNTOS DE MANÁ

La fuerza espiritual del personaje. Los **Puntos de Maná** actúan como recurso para los **Poderes** relacionados con las artes arcanas, como los Conjuros.

Esta **Característica** es prescindible en caso de que el Director de juego lo vea necesario.

La fórmula para calcular los **Puntos de Maná** es la siguiente:

- Valor del **Atributo** Mente * 3.
- Ciertas piezas de **Equipo** o **Rasgos** de personaje pueden alterar esta fórmula.

COMBATE

Los siguientes valores definen las capacidades de combate del personaje.

ATAQUE A DISTANCIA

Precisión de un individuo a la hora de acertar con un ataque con armas a distancia, ya sean improvisadas o diseñadas para ello.

La fórmula para calcular el **Ataque a distancia** es la siguiente:

- Valor del **Atributo** Agilidad + valor de la **Habilidad** Combate a distancia.

ATAQUE CUERPO A CUERPO

Destreza del personaje a la hora de impactar con una agresión cuerpo a cuerpo, ya sea con las manos desnudas o con un arma.

La fórmula para calcular el **Ataque cuerpo a cuerpo** es la siguiente:

- Valor del **Atributo** Físico + valor de la **Habilidad** Combate cuerpo a cuerpo.

ATAQUE MÁGICO

Capacidad mística del personaje para extraer energías mágicas y moldearlas en forma de hechizos o sortilegios. Esta **Característica** sólo se ha de calcular en caso de que el personaje sea capaz de utilizar Conjuros, careciendo de utilidad en individuos no duchos en las artes arcanas.

La fórmula para calcular el **Ataque mágico** es la siguiente:

- Valor del **Atributo** Mente + valor de la **Habilidad** Ocultismo.

Defensa

Este valor define cuan complicado es alcanzar al personaje con ataques cuerpo a cuerpo. **Defensa** implica tanto esquivas como bloqueos y desvíos de ataques.

Todo personaje suma 5, el 50% del tipo de dado que utilizamos para las **Tiradas** (d10) debido a que es un valor estático (al contrario que los **Ataques**, que implican una tirada y un valor variable entre 4 y 20).

La fórmula para calcular la **Defensa** es la siguiente:

- Valor del **Atributo** Agilidad + valor de la **Habilidad** Esquivar + 5.

Voluntad

Define la fuerza de voluntad y el resuello del personaje a la hora de enfrentarse a situaciones sociales de mucha presión. También se emplea a la hora de resistir los efectos de hechizos enajenadores, de control mental o tácticas de combate basadas en el subterfugio.

Todo personaje suma 5, el 50% del tipo de dado que utilizamos para las **Tiradas** (d10) debido a que es un valor estático (al contrario que los **Ataques**, que implican una tirada y un valor variable entre 4 y 20).

La fórmula para calcular la **Voluntad** es la siguiente:

- Valor del **Atributo** Presencia + valor de la **Habilidad** Compostura + 5.

Iniciativa

Capacidad de reacción del personaje en situaciones de tensión. Un puntaje alto en esta **Característica** permite obtener varias veces por turno.

La fórmula para calcular el **Iniciativa** es la siguiente:

- Valor del **Atributo** Intuición + valor de la **Habilidad** Reflejos – valor de la **Característica** Estorbo.

Movimiento

Indica cuánto se puede mover el personaje utilizando una acción en **Combate**. Cada punto en **Movimiento** equivale a 2m que puede recorrer gastando una Acción Mayor y 1m usando una Acción Menor. Si se emplea un tablero, un personaje no puede mover una Casilla si no tiene por lo menos 1 punto de **Movimiento** entero.

El valor de **Movimiento** es especificado por la **Raza** del personaje. Si no se usa las reglas sobre **Razas**, el **Movimiento** estándar por Turno equivale a 8m (4 Casillas) y puede recorrer hasta un total de 12m (6 Casillas) por Turno.

Equipamiento

Las siguientes **Características** dependen de los objetos de **Equipamiento** que el personaje lleve, aunque pueden ser modificados también por ciertos **Rasgos**.

Atractivo

Este valor específica cuan bello es el personaje para los miembros de su especie y el sex-appeal que puede despertar en otros seres. Es un puntaje estático, que puede ser modificado por piezas de **Equipamiento**, ciertos **Poderes** u operaciones de cirugía estética. El valor inicial depende del **Atributo** Presencia.

La fórmula para calcular el **Atractivo** es la siguiente:

- Valor del **Atributo** Presencia / 2 (redondear hacia abajo).

Blindaje

La puntuación de **Blindaje** se resta al total de daño sufrido por un personaje. Por lo general, será dado por las piezas de armadura que lleve.

Cobertura

Cuan complicado es alcanzar al personaje con Ataques a distancia. Su valor varía según la posición del individuo respecto a su agresor. Para más información, consultar **Combate**.

Estorbo

El valor de **Estorbo** indica cuan embutido e incómodo se encuentra el personaje. Afecta a todas las **Tiradas** de Agilidad fuera de **Combate**, sin importar la naturaleza de las mismas. Durante el **Combate**, sólo se resta a las **Tiradas** de Iniciativa y a aquellas dentro de la lógica, como escalar un muro, nadar con una armadura de placas o dar volteretas.

LÍMITE DE LAS CARACTERÍSTICAS

Debido a que la mayoría de las **Características** son sumas de otros valores numéricos del personaje, indicamos a continuación las puntuaciones mínimas y máximas que pueden tener los personajes del **Sistema Athkri** utilizando únicamente sus valores básicos, sin utilizar **Equipo**.

Característica	Valor mínimo	Valor máximo	Máximo con equipo
Puntos de Salud	16	50	60
Puntos de Esfuerzo	4	20	30
Puntos de Maná	12	30	50
Ataque cuerpo a cuerpo	4	20	30
Ataque a distancia	4	20	30
Ataque mágico	4	20	30
Defensa	9	25	35
Voluntad	9	25	35
Iniciativa	4	20	30
Movimiento	3	6	7
Atractivo	2	5	10
Blindaje	0	0	10
Cobertura	10	25	35
Estorbo	0	0	10

CAPÍTULO 4: RASGOS

Los **Rasgos** son "*variaciones de las reglas*" que pueden tener los personajes, ya sea dando un beneficio o provocando un perjuicio, y su efecto está en funcionamiento continuo. En ciertos casos, el **Rasgo** puede quedar agotado, bien porque su uso está limitado a una sesión, o tendrá que ser activado por el jugador -en el caso de Puñalada, por ejemplo-, mediante Acciones gratuitas, a no ser que la descripción del **Rasgo** indique lo contrario.

El método para asignar **Rasgos** a un personaje es mediante la asignación de **Razas** o **Clases**. Estas proporcionan una lista de **Rasgos** con propiedades variables que dependen de la elección del jugador.

PODERES

Si un **Rasgo** del personaje le permite adquirir **Poderes**, ha de tratarlos si fuesen **Habilidades** adicionales.

Un **Rasgo** puede otorgar uno o varios **Poderes** adicionales en el momento de su obtención. Si no se especifica, el personaje puede elegir tantos **Poderes** diferentes como los que están indicados (a Nivel 1 cada uno) o repartir esos puntos para adquirir un **Poder** a un nivel más alto.

Joe el Chungo ha decidido volverse un **Guerrero** porque está de moda llevar armaduras pesadas y aparatosas, así que recibe los **Rasgos** Competencia con armaduras y Entrenamiento marcial. Este último le permite adquirir hasta 3 Técnicas a Nivel 1, pero **Joe** considera que el es un tipo muy fuerte y necesita tener **Impacto poderoso** a Nivel 3. Tras consultarlo con su Director de juego, **el Chungo** comienza la partida siendo un Guerrero que tiene una única Técnica a Nivel 3.

LISTA DE RASGOS

El número entre paréntesis indica el coste del **Rasgo** para calcular el coste total de la **Raza** o **Clase**.

RACIALES

Los siguientes **Rasgos** pertenecen a las opciones raciales de **Athkri**.

APRENDIZAJE RÁPIDO

- **Coste**: 5 **Puntos**.
- **Efecto**: +1 PX adicional por Sesión.

BAJA ESTATURA

- **Coste**: 0 **Puntos**.
- **Efecto**
  - +1 Defensa.
  - -1 Movimiento.
  - Tu tamaño es Pequeño en lugar de Normal.

BUENA SUERTE

- **Coste**: 5 **Puntos**.
- **Efecto**: Una vez por Sesión, puedes descartar el resultado de cualquier **Tirada** que hayas hecho y repetirla. Debes quedarte con el segundo resultado.

BUEN DESARROLLO

- **Coste**: 5 **Puntos**.
- **Efecto**: Tienes 1 punto adicional para repartir en tus **Atributos** durante la Creación de personaje.

COMBATIENTE

- **Coste**: 2 **Puntos**.
- **Efecto**: +1 a Ataque cuerpo a cuerpo.

CORPULENCIA

- **Coste**: 3 **Puntos**.
- **Efecto**
  - Tus Puntos de Salud máximos se calculan con Físico *5 en lugar de Físico *4.
  - -1 Movimiento.

DESPIADADO

- **Coste**: 5 **Puntos**.
- **Efecto**: Una vez por **Combate**, puedes repetir una Tirada de Ataque cuerpo a cuerpo antes de resolver el Daño. Debes quedarte con el segundo resultado.

DETERMINACIÓN

- **Coste**: 5 **Puntos**.
- **Efecto**: Tu límite total de **Puntos** de **Habilidad** aumenta en 5.

FUENTE DE MANÁ

- **Coste**: 5 **Puntos**.
- **Efecto**: Tus Puntos de Maná máximos se calculan con Mente *4 en lugar de Mente *3.

HOMBROS RESISTENTES

- **Coste**: 2 **Puntos**.
- **Efecto**: -1 Estorbo.

INFRAVISIÓN

- **Coste**: 1 **Punto**.
- **Efecto**: Eres capaz de distinguir formas, pero no colores, en completa oscuridad. Sufres una penalización -2 a las Pruebas de Intuición que empleen el sentido de la vista en entornos a oscuras, en lugar de no ver nada.

LINAJE FEÉRICO

- **Coste**: 2 **Puntos**.
- **Efecto**: +2 a las Tiradas de salvación contra efectos de control mental y dormir.

PASO LIGERO

- **Coste**: 2 **Puntos**.
- **Efecto**: +1 Movimiento.

PUNTERÍA ÉLFICA

- **Coste**: 3 **Puntos**.
- **Efecto**
  - +1 Ataque a distancia.
  - +1 a las Tiradas de Daño con arcos.

CLÁSEOS

Los siguientes **Rasgos** pertenecen a las distintas **Clases** disponibles del **Sistema Athkri**.

ACTITUD DESVERGONZADA

- **Coste**: 4 **Puntos**.
- **Efecto**:
  - +1 a las Pruebas de Subterfugio.
  - Una vez al día, puedes elegir el Dado objetivo mayor de una Prueba de Atributo o Habilidad que emplee tu Atributo Presencia.

ALTA ALCURNIA

- **Coste**: 4 **Puntos**.
- **Efecto**
  - +1 a las Pruebas de Etiqueta.
  - Proporciona bienes materiales, objetos valiosos, títulos nobiliarios, contactos en la corte o propiedades en posesión. Queda en mano del Director de juego poner límites a esta ventaja.

ANIMAL SOCIAL

- **Coste**: 3 **Puntos**.
- **Efecto**: Cuando realices una Prueba de Habilidad que dependa del Atributo Presencia, puedes gastar, antes de realizar la **Tirada**, 1 Punto de Esfuerzo para obtener una bonificación +3 al resultado.

ARTES ARCANAS

- **Coste**: 1 **Punto**.
- **Efecto**
  - Permite aprender y utilizar Conjuros.
  - El personaje puede comprar Conjuros durante la Creación de personaje como si fuesen **Habilidades** adicionales, siempre y cuando cumpla los requisitos del **Poder**.

ARTIMAÑAS DE RUFIÁN

- **Coste**: 3 **Puntos**.
- **Efecto**
  - +1 a las Pruebas de Latrocinio.
  - Permite aprender y utilizar Técnicas.
  - Otorga 1 punto para comprar Técnicas en el momento de la Creación del personaje. Se aconseja elegir Técnicas relacionadas con el juego sucio y la destreza.

BUENA PERCHA

- **Coste**: 2 **Puntos**.
- **Efecto**: +1 Atractivo.

COMPETENCIA CON ARMADURAS

- **Coste**: 2 **Puntos**.
- **Efecto**: Reduce en 2 puntos el requisito de Físico de las Armaduras.

DEFENSOR

- **Coste**: 2 **Puntos**.
- **Efecto**: Mientras lleves puesta una armadura que proporcione, al menos, 2 puntos de Blindaje, obtienes una bonificación +1 a tu Defensa.

ENTRENAMIENTO MARCIAL

- **Coste**: 4 **Puntos**.
- **Efecto**
    - Permite aprender y utilizar Técnicas.
    - Otorga 3 puntos para comprar Técnicas en el momento de la Creación del personaje.

EXPRESIÓN

- **Coste**: 5 **Puntos**.
- **Efecto**
    - Otorga el talento necesario para destacar en un campo artístico (*Músico, Escritor, Escultor, Pintor, etc.*)
    - Una vez por Sesión, permite elegir (antes o después de tirar) el Dado objetivo mayor de una Prueba de Habilidad, relacionada con el campo elegido por el personaje.

FEROCIDAD

- **Coste**: 3 **Puntos**.
- **Efecto**: Si sacas un 1 en una Tirada de Daño cuerpo a cuerpo con un arma a dos manos, descartas ese valor y tiras el Daño de nuevo. Debes quedarte con el nuevo resultado, aunque sea 1 otra vez.

INSTRUCCIÓN DE COMBATE

- **Coste**: 1 **Punto**.
- **Efecto**
    - Permite aprender y utilizar Técnicas.
    - El personaje puede comprar Técnicas durante la Creación de personaje como si fuesen **Habilidades**, siempre y cuando cumpla los requisitos del **Poder**.

LIBRO DE CONJUROS

- **Coste**: 5 **Puntos**.
- **Efecto**
    - Permite aprender y utilizar Conjuros.
    - Otorga 3 puntos para comprar Conjuros de *Primer Círculo* y 1 punto para comprar Conjuros de *Segundo Círculo* en el momento de la Creación del personaje.
    - El personaje conserva sus sortilegios en un tomo de magia que ha de llevar consigo en todo momento. Perder el **Libro de conjuros** le impediría utilizar sus hechizos, pero podría recuperarlo tras invertir 5d10 Monedas por cada Conjuro y un total de 3d6 días de trabajo continuo.

LUCHA ENÉRGICA

- **Coste**: 3 **Puntos**.
- **Efecto**: Una vez al día, puedes realizar un Ataque básico como Acción menor en lugar de Acción mayor.

MAESTRO DE NADA

- **Coste**: 5 **Puntos**.
- **Efecto**: El jugador puede elegir **Rasgos** de clase a su elección hasta un total de 5 puntos.

MANITAS IMPROVISADOR

- **Coste**: 4 **Puntos**.
- **Efecto**
  - +1 a las Pruebas de Manipular mecanismos.
  - +1 a las Pruebas de Tecnología.
  - Puedes realizar reparaciones parciales a máquinas o artefactos que estén estropeados, activándolos efectivamente durante tantos Turnos como el valor de tu **Atributo** Intuición. El alcance de este **Rasgo** queda en manos del Director de juego.

OFICIO

- **Coste**: 5 **Puntos**.
- **Efecto**
  - Otorga los conocimientos y talentos necesarios para llevar a cabo un oficio (*Herrería, Armería, Carpintería, Cocinero, Mercadería, Gerencia, etc.*)
  - Una vez por Sesión, permite obtener (antes o después de tirar) una bonificación +5 a una Prueba de Habilidad, relacionada con el campo elegido por el personaje.

PUÑALADA

- **Coste**: 3 **Puntos**.
- **Efecto**: Una vez por Turno, permite al personaje realizar, como Acción Menor, un Ataque básico cuerpo a cuerpo sorpresa contra un enemigo adyacente. Este ataque no puede ser Crítico, y causa 1d6 de Daño si impacta.

REACCIÓN RAUDA

- **Coste**: 4 **Puntos**.
- **Efecto**: Una vez por Turno, puedes realizar una Prueba de Habilidad de Agilidad + Reflejos a Dificultad 16 como Acción gratuita. Si tienes éxito, obtienes una Acción menor adicional.

SABER MÉDICO

- **Coste**: 5 **Puntos**.
- **Efecto**
  - +1 a las Pruebas de Medicina.
  - Las curaciones realizadas, sean naturales o mágicas, sanan 1d6 Puntos de Salud adicionales.

TALENTOS DE MERCADERÍA

- **Coste**: 4 **Puntos**.
- **Efecto**:
  - +1 a las Pruebas de Comercio.
  - Una vez al día, puedes elegir el Dado objetivo mayor de una Prueba de Habilidad relacionada con la compraventa de bienes materiales, la tasación de un objeto o la negociación de precios. El Director de juego tiene la última palabra para especificar en qué ocasiones se puede usar este **Rasgo**.

TÍTULO NOBILIARIO

- **Coste**: 3 **Puntos**.
- **Efecto**: Proporciona bienes materiales, objetos valiosos, títulos nobiliarios, contactos en la corte o propiedades en posesión. Queda en mano del Director de juego poner límites a esta ventaja.

CAPÍTULO 5: RAZAS

Como el **Sistema Athkri** está orientado a aquellos que ya saben lo que es un juego de rol y cómo funcionan, no vamos a extendernos en explicar qué es una **Raza** o una **Clase**. Un personaje puede ser de una **Raza**, pero carecer de **Clase**, o al contrario.

Para elegir una **Raza**, hay que cumplir ciertos requisitos, que son indicados en la sección de detalles. En ciertas ocasiones, el jugador podrá elegir entre varias opciones de **Rasgos**; esto estará señalizado cuando corresponda.

BÁSICAS

Estas opciones de **Raza** se publicaron originalmente en la primera edición del **Sistema Athkri**. Abarcan especies muy comunes en la fantasía épica.

HUMANO

Los humanos son muy comunes, y se les puede encontrar en cualquier rincón del mundo. Sus reinos son vastos y están en constante aumento, sus gobiernos ambiciosos y en busca de todo tipo de alianzas para perpetuar su existencia. Su diversidad hace que existan humanos de una gran variedad de colores de cabello, piel y ojos.

Su esperanza vital ronda los setenta u ochenta años para aquellos que pueden disfrutar de una vida en condiciones dignas. Esta situación provoca que el ansia por aprovechar el poco tiempo que se les da les lleve mucho más lejos que sus vecinos humanoides. La incansable determinación que mueve a los humanos a llegar tan lejos como puedan sorprender y repugna a otras razas. Sin embargo, otros lo consideran algo admirable y excitante.

DETALLES

- **Coste**: 5
- **Idiomas**: común e infracomún

RASGOS

El **Humano** ha de elegir 1 **Rasgo** de la lista.

- Aprendizaje rápido
- Buen desarrollo
- Determinación

ELFO

Considerados los ancestros vivientes de las tierras, los elfos son unos individuos envueltos en misterios que moran en ciudadelas marmóreas de ensueño y en profundos bosques llenos de secretos. Altos, delgados y gráciles, los elfos son el testimonio viviente de los poderes místicos de la urdimbre arcana, pero debido a su aislamiento están empezando a desaparecer.

Son conocidos por sus orejas en punta, sus melenas lacias de colores variados y sus facciones afiladas, que evocan una enigmática atracción por parte de otras razas, principalmente los humanos. Muchos llegan a superar el milenio de existencia, aunque la decadencia que están experimentando desde hace siglos empieza a cobrarse la vida de elfos cada vez más jóvenes.

DETALLES

- **Coste**: 7
- **Requisitos**: para crear un personaje **Elfo**, su puntuación en Agilidad ha de ser superior a su puntuación en Físico.
- **Idiomas**: común y silvano

RASGOS

- Linaje feérico
- Paso ligero
- Puntería élfica

ENANO

Taciturnos moradores de salones chapados en oro, de cuevas ignotas y de sistemas cavernarios peligrosamente complejos, los enanos afirman haber nacido de rocas arcaicas, y así viven sus vidas. De pensamiento cerrado, avaros y poco dados a aceptar a los extranjeros, estos humanoides forman sus ciudades estado y sus leyes lejos del resto de los mortales, pero cuando han tenido la necesidad de relacionarse con otros seres, han aceptado a regañadientes.

No llegan a superar el metro cincuenta de estatura, pero son de robusta constitución. También son peludos, y lucen con orgullo sus rizadas barbas y cabelleras, de colores ocres y oscuros como la tierra que les vio nacer. A pesar de que pueden llegar a vivir más de tres siglos, la vida en las minas es muy peligrosa.

DETALLES

- **Coste**: 6
- **Requisitos**: para crear un personaje **Enano**, tanto su puntuación en Agilidad como su puntuación en Presencia no pueden ser superiores a su puntuación de Físico.
- **Idiomas**: común y lítico

RASGOS

- Corpulencia
- Hombros resistentes
- Infravisión

MEDIANO

Tratados como una especie inferior por el resto de razas, los medianos son un pueblo afable, bonachón y aficionado al buen comer que puebla las riveras y las colinas intentando no molestar a nadie –aunque tengan claras dificultades a la hora de lograrlo-. Se cree que sus antepasados fueron humanos que vivieron en una provincia muy pacífica, y que tanto tiempo de paz hizo que menguasen hasta convertirse en la mitad de lo que eran –de ahí su nombre–. Pero la desgracia llegó a esas tierras y tuvieron que exiliarse a lo largo y ancho del mundo. Les ha sido complicado adaptarse a la vida en otras regiones más hostiles, pero hay quien dice que su existencia está protegida por algún tipo de espíritu guardián, pues se sabe de medianos que han sobrevivido situaciones mortales con tan sólo unos rasguños.

No tienen ningún lugar al que llamar hogar, aunque se adaptan allá donde haya un buen desayuno y se pueda disfrutar de la tranquilidad de un amanecer, aprovechándose sin dudar de su buena suerte. Un mediano es un humano en miniatura, que no llega a superar los noventa centímetros de altura ni los quince kilos de peso, pero que está sorprendentemente bien formado. Comparten aspecto y esperanza de vida con sus primos humanos; hay ciertas tribus de medianos que tienen pelo en la palma de sus pies, y por ello los llevan al aire.

DETALLES

- **Coste**: 5
- **Requisitos**: para crear un personaje **Mediano**, su puntuación en Físico no puede ser más de 6.
- **Idiomas**: común

RASGOS

- Baja estatura
- Buena suerte

Gnomo

Estos pequeños seres tienen un origen común con los enanos, pero su excéntrica forma de ser dista mucho de la actitud hosca de sus primos. Dotados con el don de la excesiva creatividad, los gnomos pasan sus vidas en busca del invento perfecto. Y siempre que logran construir tal insólito artefacto, no se conforman con el resultado y pasan a buscar, de nuevo, el invento perfecto. Su sociedad valora el intelecto por encima de todo, y aquellos que no logran hacerse valer son exiliados sin dudarlo.

Son humanoides bajitos, que no llegan a superar el metro quince de altura, y su peso oscila entre los quince y los veinte kilos. El color de su pelo puede ser de cualquier color, aunque cuanto más viejo es el gnomo, más blanco se vuelve. Son especialmente ágiles con las manos, pues uno de los pilares de su existencia es la manipulación de artefactos e instrumento para construir las singulares máquinas que los representan.

Detalles

- **Coste**: 6
- **Requisitos**: para crear un personaje **Gnomo**, su puntuación en Físico no puede ser más de 7.
- **Idiomas**: común y lítico (*gnómico*)

Rasgos

- Baja estatura
- Fuente de maná
- Infravisión

Orco

Estos toscos humanoides atravesaron un espantoso yermo lleno de peligros huyendo de un mal primordial en busca de tierras fértiles. Cuando comenzaron a asentarse en las tierras de los hombres, sus costumbres barbáricas y primitivas chocaron con los habitantes, y en seguida fueron tachados de monstruos asesinos. Su desconocimiento y falta de intelecto les llevó a intentar aprovecharse de estas etiquetas, pero sus números empezaron a menguar.

Con el paso de los años, ciertas comunidades orcas han logrado habituarse a la vida entre humanos; pero aun así, su presencia sigue siendo non-grata en la mayoría de poblaciones civilizadas. Un orco es un humanoide, de piel marrón-verdosa, que ronda el metro noventa o los dos metros de altura, con una musculatura considerable incluso en los individuos más rollizos. Su cabello suele ser duro y falto de brillo al igual que su vello corporal. Su esperanza de vida es similar a la de un humano, aunque la brutalidad de su día a día hace que sea mucho más baja.

Detalles

- **Coste**: 7
- **Requisitos**: para crear un personaje **Orco**, su puntuación en Físico ha de ser superior a su puntuación en Mente.
- **Idiomas**: común y gramarán (*orco*)

Rasgos

- Combatiente
- Despiadado

CAPÍTULO 6: CLASES

Una **Clase** resume, de manera genérica, la ocupación y cómo se gana el pan el personaje. Se supone que en el **Sistema Athkri**, los protagonistas son gente excepcional, personas con madera de héroe que soportan calamidades para cumplir con sus objetivos; o al menos eso es lo que intentamos transmitir.

El campo de **Roles** es para que el jugador se haga una idea de lo que se espera de su personaje en el campo de batalla; esto no obliga a que lo cumpla, solo es una sugerencia.

Como habrás podido ver, los **Rasgos** de personaje se aplican a "*plantillas*" o "*estereotipos*", por lo que no tendrás demasiada dificultad a la hora de crear tus propias **Razas** o **Clases**.

ROLES DE CLASE

En el **Sistema Athkri** utilizamos una serie de etiquetas denominadas roles que especifican, de manera breve, las tareas que se espera que desempeñe un individuo en combate. No se han de tomar como algo grabado en piedra, sino que es una ayuda para definir cómo se ha de jugar la **Clase**.

AGRESOR

Las **Clases** afines a este rol se centran en causar mucho daño al enemigo, aunque suelen carecer de opciones para ofrecer apoyo a sus compañeros.

APOYO

Aquellos que pertenecen a este rol mantienen a sus compañeros de aventuras en buena forma, ya sea sanando venenos, recuperando **Puntos de Salud** o aumentando sus capacidades de combate. Para ello poseen talentos especiales, hechizos místicos o fórmulas secretas que les permiten realizar su trabajo con facilidad.

DEFENSOR

Un **Defensor** protege a sus aliados de embistes enemigos mediante tácticas de batalla, armaduras pesadas o puro ingenio.

ESTRATEGA

La función del **Estratega** es tener al grupo enemigo bajo control, ralentizando a los individuos más rápidos, poniendo trabas a los rivales peligrosos y analizando en todo momento la evolución de la batalla y del terreno.

BÁSICAS

Las opciones de **Clase** mostradas a continuación se publicaron en la primera versión del **Sistema Athkri**. Representan las ocupaciones más clásicas de la fantasía épica.

GUERRERO

Un guerrero es un combatiente entrenado en el arte de la guerra, capaz de aplastar el cráneo de su oponente como en clavarle una flecha en la cuenca del ojo a metros de distancia. Son el núcleo de las legiones, la fuerza de hierro de los ejércitos, los mercenarios que ofrecen sus servicios en tabernas de mala muerte y los que forman la guardia de la ciudad. Cada guerrero afronta una serie de desafíos a lo largo de su vida que forjan su temperamento y su estoicismo para llegar a ser tipos duros y taciturnos.

Comparados con otros caballeros o soldados juramentados, los guerreros son personas más cercanas a la gente común que a la nobleza. Sin importar de dónde provenga, un guerrero podrá manejar multitud de variedades de armas, tanto a distancia como cuerpo a cuerpo y será capaz de embutirse hasta en la armadura más pesada.

DETALLES

- **Coste**: 6-7
- **Roles**:
- **Armaduras**: tela, ligeras, intermedias y placas
- **Poderes**: Técnicas

COMO JUGAR

El estilo de juego de un guerrero puede ser tan variado como desee el jugador; la versatilidad que tiene le permite cubrir muchos papeles en la aventura. Gracias a su capacidad de aprender manio-

bras de combate cuerpo a cuerpo puede mantener a los enemigos cerca mientras les impacta con proezas de fuerza bruta, o puede armarse con una ballesta pesada para debilitar a los adversarios desde la distancia o también blandir un arma en cada mano para pelear como si fuese un aguerrido gladiador. El estilo de lucha que un guerrero emplee en combate no debería afectar a su letalidad.

Un personaje puede centrarse en un tipo de arma específico o utilizar una gran variedad con el fin de ser lo más versátil posible en batalla. La selección de armaduras del guerrero es mucho más extensa que la de otros combatientes cuerpo a cuerpo, así que no tiene dificultad para equipar una coraza de placas y absorber grandes cantidades de daño. De ese modo, podría convertirse en un protector o defensor del grupo sin llegar a sacrificar sus habilidades de combate.

Un guerrero no tiene por qué estar obsesionado con el enfrentamiento y la guerra, también puede desarrollar tácticas de batalla, habilidades de interrogación o dotes de liderazgo. Cualquier conocimiento que se use a la hora de derrotar una amenaza enemiga es útil para el guerrero. E idiota será aquel que no lo tenga en cuenta.

ATRIBUTOS

Físico es el **Atributo** más importante de un guerrero, mientras que los otros **Atributos** tienen una importancia variable según el tipo de combatiente que quiera ser. Un arquero o ballestero querrá tener una Agilidad alta, mientras que un hábil comandante estará más interesado en mejorar su Mente y su Presencia.

HABILIDADES

Un guerrero necesita al menos de Combate cuerpo a cuerpo o Combate a distancia para poder cumplir con su función de soldado o mercenario. Otras **Habilidades** como Atletismo, Escalar, Nadar o Atención le permiten mantenerse alerta y en plena forma, cualidades necesarias para mantenerse con vida en el día a día. Igual de importantes son Esquivar y Reflejos para desenvolverse en el combate. Los guerreros que quieran interpretar a un general o a un verdugo siniestro tienen a su disposición Amenazar, Interrogar y Liderazgo para mostrarse implacables.

RASGOS

Durante la Creación de personaje, el guerrero recibe los siguientes **Rasgos** de personaje.

BÁSICOS

- Competencia con armaduras
- Entrenamiento marcial

GENTE CON CLASE

El guerrero puede descartar el **Rasgo** Competencia con armaduras a cambio de escoger uno de los siguientes **Rasgos**.

- Defensor
- Ferocidad
- Lucha enérgica

EQUIPO INICIAL

El guerrero obtiene los objetos indicados en cada punto. En caso de que haya varias opciones, tendrá que elegir una.

- Una espada larga, un hacha de batalla, un martillo de guerra o un arco corto.
- Un cuchillo.
- Una rodela o un carcaj con 20 flechas.
- Un atuendo de aventurero.
- Una armadura acolchada o una armadura de pieles.
- Una poción de curación menor o una poción de esfuerzo menor.
- 3d10 x5 Monedas.

INSPIRACIONES

Esta clase es de las más clásicas en la fantasía heroica. En D&D es uno de los cuatro pilares junto con el **Ladrón**, el **Mago** y el **Clérigo**, y muchos de los personajes que participan en esta ambientación pertenecen a esta clase.

MAGO

Un mago es un tejedor de conjuros arcanos que controla fuerzas místicas para dar lugar a proezas sobrenaturales o experimentar lo que tales efectos mágicos le ofrecen. Se considera un diletante de la magia arcana, ya que para él es una ventaja poder estudiar cualquier conjuro con total libertad. Esto le otorga una versatilidad que otros lanzadores de conjuros, centrados en otros ritos, no tienen; no se encorseta en una única escuela de magia, emplea sus conocimientos para lanzar hechizos de cualquier tipo, desde milagros sagrados hasta rituales nigrománticos.

Pero esto no significa que un mago sea menos poderoso que otro lanzador de conjuros, ya que su método de estudios arcanos se centra en el proceso de lanzamiento más que en la comprensión del mismo. Para un mago, es más importante la versatilidad que conocer al dedillo una única escuela de magia. Muchos magos forman parte de academias o círculos con el objetivo de incrementar sus conocimientos y engordar sus libros de conjuros.

DETALLES

- **Coste**: 5
- **Roles**:
- **Armaduras**: tela
- **Poderes**: Conjuros

COMO JUGAR

Aunque la vida de aventurero les permite viajar y descubrir nuevos conjuros o rituales para su colección de conjuros, la reclusión en una academia de magia arcana o el estudio solitario en una cabaña de madera suele ser una preferencia bastante común entre los magos. La personalidad de un mago se ve influenciada por los hechizos que conoce, practica y utiliza en su día a día. Al que guste utilizar hechizos de fuego suele ser más atrevido y lanzado que otro especializado en conjuros de ilusión.

La función de un mago en una sociedad civilizada oscila entre el sabio consejero del rey hasta el déspota que mantiene a una población esclavizada mediante sus artes mágicas y sus esbirros invocados. Las posibilidades están limitadas por la cantidad de páginas de su libro de conjuros y lo bien que conozca sus conjuros.

En el ámbito de un grupo de aventureros, el mago cubre mediante sus habilidades arcanas los huecos creados por sus compañeros, ya sea como combatiente a distancia o como agitador de las fuerzas enemigas. La flexibilidad que le proporciona su libro de conjuros le permite adaptarse a casi cualquier situación.

ATRIBUTOS

Ya que los Conjuros son **Poderes** que funcionan mediante el **Atributo** Mente, este es el más importante para un mago, ya que su recurso de Maná se genera a partir de él, y sus hechizos serán más poderosos y efectivos. Un mago querrá tener una Intuición adecuada para no dejar pasar por alto detalles que podrían poner en peligro su vida.

Por último, la Agilidad mejora el valor de Defensa, por lo que también es un punto importante a tener en cuenta.

HABILIDADES

El conjunto de **Habilidades** de un mago abarca un abanico de conocimientos compuesto -pero no limitado- por Ocultismo, Religión y Buscar. Los magos no son grandes atletas, por lo que se recomienda que las **Habilidades** relacionadas con Físico o con Agilidad no tengan puntuaciones demasiado altas, aunque un valor alto en Esquivar puede incrementar sus posibilidades de supervivencia si se ve envuelto en una refriega cuerpo a cuerpo.

RASGOS

- Libro de conjuros

EQUIPO INICIAL

El mago obtiene los objetos indicados en cada punto. En caso de que haya varias opciones, tendrá que elegir una.

- Un bastón, una vara o una varita.
- Una muda de ropa.
- Una poción de curación menor o una poción de maná menor.
- 2d10 x10 Monedas.

INSPIRACIONES

Esta clase es de las más clásicas en la fantasía heroica. En D&D es uno de los cuatro pilares junto con el **Ladrón**, el **Guerrero** y el **Clérigo**, y muchos de los personajes que participan en esta ambientación pertenecen a esta clase.

Canalla

El típico rufián de barrios bajos que se escabulle entre la muchedumbre mientras la guardia intenta darle caza es un cliché de las historias de fantasía. El canalla es un fuera de la ley experto en la agilidad, el engaño y el latrocinio, que es capaz de escapar de situaciones comprometidas y esquivar trampas mortales sin derramar una gota de sudor. Cualquier sinvergüenza que sea capaz de cachear una bolsa sin levantar sospechas o tenga el valor suficiente como para robar sin pestañear forma parte de esta clase.

La mayoría de canallas aventureros deciden convertirse en exploradores o en cazadores de tesoros, más interesados en el saqueo de ruinas o en el descubrimiento de salas a rebosar de oro que del simple latrocinio. Otros eligen redimirse al ofrecer sus habilidades de infiltración a la corona o al imperio para actuar como espías o asesinos a sueldo. Un canalla llegará a dónde su corazón quiera llegar, sin importar si el bien, el mal, la riqueza, la pobreza o la justicia le han llevado hasta ahí.

DETALLES

- **Coste**: 6-7
- **Roles**:
- **Armaduras**: tela y ligeras
- **Poderes**: Técnicas

COMO JUGAR

Las destrezas innatas de un canalla le permiten adaptarse a las situaciones, siempre que tenga control sobre ellas. Un rufián que haya vivido en una gran ciudad suele ser hábil con puñales y el robo descuidado, mientras que un viajero inmoral se gana unas monedas gracias al arte de la seducción y muy pocos escrúpulos. Los canallas prefieren el uso de armas pequeñas y letales, como pueden ser cuchillos o dagas. En la mayoría de casos, el canalla no estará interesado en la muerte de su víctima en caso de que sea un objetivo potencial -y aprovechable en el futuro-.

Que un canalla se dedique al robo, extorsión y otras actividades ilegales no quiere decir que las tenga que practicar en todo momento; aunque es bueno en ello, no le interesa ser capturado o que se asocie su rostro a sus delitos. La templanza es una virtud que hasta el mejor canalla ha de tener, pues el descontrol le llevaría, sin duda alguna, a acabar con sus huesos en una celda o colgado en un cadalso. Esto no implica que un canalla pueda tener buen corazón y principios que le guíen a la hora de llevar a cabo sus fechorías; sus objetivos pueden limitarse a nobles adinerados o repartir su botín entre los más necesitados. En contraparte, la crueldad de un canalla malvado puede no conocer límites y hallar gozo en el desuello de inocentes tras haberles arrebatado sus pertenencias.

A la hora de pertenecer a un grupo de aventureros, un canalla puede tomar el papel de explorador que revela el camino a sus compañeros o el del ágil combatiente que incapacita y enerva a sus adversarios.

ATRIBUTOS

Para un canalla, el **Atributo** Agilidad es vital a la hora de orquestar sus villanías. Ha de estar preparado en todo momento para que no le descubran y ha de tener una reacción rápida para escabullirse de sus enemigos.

Presencia potencia la faceta seductora y sinvergüenza del personaje, mientras que Intuición le permite reaccionar rápidamente ante cualquier peligro o bofetada.

HABILIDADES

Todo canalla que se precie ha de tener unas puntuaciones altas en Callejeo, Latrocinio, Sigilo y Subterfugio. Con estas cuatro **Habilidades** puede cumplir con las expectativas que se esperan de su clase. Otras opciones que encajan con las actividades criminales (o que pueden facilitar la ejecución de las mismas) pueden ser Atletismo, Buscar, Escalar o Atención.

RASGOS

Durante la Creación de personaje, el canalla recibe los siguientes **Rasgos** de personaje.

BÁSICOS

- Artimañas de rufián
- Puñalada

GENTE CON CLASE

El canalla puede descartar el **Rasgo** Artimañas de rufián a cambio de escoger uno de los siguientes **Rasgos**.

- Actitud desvergonzada
- Manitas improvisador
- Reacción rauda

EQUIPO INICIAL

El canalla obtiene los objetos indicados en cada punto. En caso de que haya varias opciones, tendrá que elegir una.

- Una espada corta, una cimitarra o dos dagas.
- Una ballesta de mano o una ballesta ligera.
- Dos cargadores de ballesta de mano o un carcaj con 10 virotes.
- Un atuendo de aventurero.
- Una armadura acolchada.
- 1d10 x20 Monedas.

INSPIRACIONES

Esta clase es de las más clásicas en la fantasía heroica. En D&D es uno de los cuatro pilares junto con el **Guerrero**, el **Mago** y el **Clérigo**, y muchos de los personajes que participan en esta ambientación pertenecen a esta clase. A continuación se enumeran varios ladrones famosos de relatos fantásticos, películas, series o de la propia historia.

ARISTÓCRATA

Los nobles son privilegiados que han tenido la suerte de nacer en un entorno rodeado de riquezas y comodidades, en contraste con vagabundos, campesinos, esclavos, trabajadores y demás calaña. Pasan sus vidas entre intrigas de la corte, artículos de lujo y banquetes copiosos sin que les preocupe demasiado lo que ocurre más allá de sus mansiones. Esta posición de poder les da a los aristócratas la autoridad para decidir el rumbo de la sociedad en la que viven.

La definición de aristocracia (o nobleza) difiere entre cada tierra y cada raza, aunque es común que la posición sea hereditaria. Sin embargo, entre dos familias nobles de títulos distintos, llegan a existir diferencias abismales de tierras y posesiones. Mientras que un marqués puede poseer varias mansiones, negocios y millas de tierras, un barón puede tener sólo una pequeña mansión y un par de campos. Un miembro de una familia aristócrata que no es el actual portador del título suele ser llamado lord o lady.

DETALLES

- **Coste**: 5-8
- **Roles**:
- **Armaduras**: tela y ligeras
- **Poderes**: Técnicas

COMO JUGAR

Un personaje jugador aristócrata suele ser miembro de una familia noble de poco poder, como un barón o un terrateniente; esto puede ser suficiente motivo para lanzarse a la aventura o bien para alejarse de la comodidad de su vida.

A pesar de no ser capaces de exhibir proezas como un caballero entrenado o un mercenario veterano, la mayoría de aristócratas aventureros saben desenvolverse en combate. También pueden exhibir conocimientos fruto de su educación privilegiada; este bagaje puede servirle para justificar su presencia en compañías de aventureros o de espadas de alquiler.

La mayor ventaja de la que puede disfrutar un aristócrata es el uso de su destacable riqueza para ampliar sus horizontes. Es muy común entre los adinerados encontrar pasatiempos extraños y bizarros, como desentrañar los misterios de un artefacto arcano o descubrir las ruinas de una antigua civilización.

Cualquier motivo que lleve a un aristócrata a acumular fama, méritos o nuevas tierras es suficiente para que se lance a una vida repleta de aventuras y peligros.

ATRIBUTOS

Las puntuaciones que mejor encajan en el perfil de un aristócrata son Presencia y Mente. La Intuición es importante para aquellos interesados en el subterfugio y las intrigas de la corte.

Es habitual que un noble esté alejado del trabajo físico, pero no es raro que se aficione a practicar esgrima o algún arte marcial para tonificar su cuerpo. Es común que un aristócrata legue uno de sus hijos a otra familia noble para que ejerza de escudero

durante unos años; esta práctica se lleva a cabo con el fin de que el niño aprenda a desenvolverse entre otros nobles y desarrolle aptitudes para la guerra.

HABILIDADES

Las capacidades de un aristócrata varían según sus intereses y su educación. Es común, al menos, que tenga puntuaciones altas en Etiqueta e Historia, para reflejar sus conocimientos y su comportamiento. Para aquellos más sociales, encontrarán muy útil Atención, Liderazgo y Subterfugio.

RASGOS

Durante la Creación de personaje, el aristócrata recibe los siguientes **Rasgos** de personaje.

BÁSICOS

- Alta alcurnia
- Instrucción de combate

GENTE CON CLASE

El aristócrata puede descartar el **Rasgo** Alta alcurnia a cambio de obtener el **Rasgo** Título nobiliario y uno de los siguientes **Rasgos**.

- Animal social
- Buena percha
- Talentos de mercadería

EQUIPO INICIAL

El aristócrata obtiene los objetos indicados en cada punto. En caso de que haya varias opciones, tendrá que elegir una.

- Un arma cuerpo a cuerpo a elegir.
- Una armadura de cuero.
- Una muda de noble.
- Una poción de curación menor.
- 6d10 x5 Monedas.

INSPIRACIÓN

A pesar de que un aristócrata no es una clase común en las opciones de los imaginarios para aventureros, la presencia de hombres acaudalados en la mayoría de historias me ha inspirado para su creación.

El concepto ha sido adaptado de la clase de PNJ "Noble" de D&D 3.5 y Pathfinder, y del tema de personaje "Noble" de D&D 4.0.

TRABAJADOR

La sociedad, ya sea moderna o medieval, necesita personas que se encarguen de las tareas menos agradecidas y mecánicas. Estos empleos forman parte de unos intricados mecanismos sociales y son cruciales para que el sistema funcione; mientras que un noble y los miembros de su séquito disfrutan de una posición de poder, no pueden llegar a sobrevivir sin el apoyo de los sirvientes, mercaderes y artesanos.

Un personaje trabajador forma parte de una clase social en la que ha de desempeñar una función para ganarse la vida. Puede ser un barbero que hace las veces de dentista o médico improvisado, o ser un mercader ambulante que viaja de pueblo en pueblo para vender productos que no son autóctonos. Los músicos, actores de teatro o artistas en general también pertenecen a esta clase, ya que sus servicios son requeridos por la mayoría de la sociedad.

Aquellos que pertenezcan a esta clase forman parte del colectivo más importante en una sociedad civilizada: los que ofrecen servicios como la ropa, los artículos de primera necesidad o los que alegran los días grises con sus canciones y sus bailes.

DETALLES

- **Coste**: 5
- **Roles**:
- **Armaduras**: tela y ligeras

COMO JUGAR

El trabajador ha de elegir en qué se va a especializar su personaje en el momento de elegir esta clase. También no está de más especificar por qué ha decidido lanzarse a la aventura y cuál es su objetivo, ya que un trabajador suele preferir la rutina en un mismo lugar más que la incertidumbre de viajar a lugares desconocidos. Un trovador ambulante o el dueño de una caravana encajan en el estereotipo de trabajador aventurero, pues su nicho de mercado se encuentra entre las carreteras, las posadas en cruces de camino y las aldeas ignotas.

Un personaje que posea conocimientos médicos, de herrería, de armería o de tasación puede ser muy útil para el grupo, ya que estos talentos son muy apreciados por compañías de aventureros o mercenarios. Un médico siempre es bienvenido en cualquier ejército, un escriba puede llevar los registros de misiones o escribir las memorias del líder y un contable puede asegurar el futuro económico de la compañía. Cualquier aventurero que no quiera destacar en combate ni en habilidades mágicas si no en conocimientos útiles, encontrará adecuada esta clase.

ATRIBUTOS

Un trabajador necesita buenas puntuaciones en Intuición para ser competente en lo que hace. Otros **Atributos** le facilitan la especialización en su empleo: un médico o sanador querrá tener una puntuación alta en Mente mientras que un herrero se beneficiará de tener un Físico elevado. Presencia es muy importante para comerciantes, artistas de vodevil y demás personalidades interesadas en ganarse la vida con sus encantos.

HABILIDADES

El tipo de empleo de un trabajador dicta su selección de **Habilidades**, ya que su función tiende a ser más especialista que la de otros aventureros. Se ha de consultar con el **Director de juego** para definir qué clase de profesión realiza el personaje y qué **Habilidades** ha desarrollado gracias a ella.

RASGOS

El trabajador ha de elegir uno de los siguientes **Rasgos** durante la Creación de personaje. Las **Habilidades** adecuadas para el desempeño de su labor variarán según lo que haya seleccionado.

- Expresión
- Oficio
- Saber médico

EQUIPO INICIAL

El trabajador obtiene los objetos indicados en cada punto. En caso de que haya varias opciones, tendrá que elegir una.

- Un garrote, una vara o un cuchillo.
- Un paquete de herramientas relacionadas con el oficio.
- Una muda de ropa.
- Una armadura acolchada.
- Una mochila.
- 4d10 x5 Monedas.

INSPIRACIÓN

A pesar de que un trabajador no es una opción común en los aventureros, se consideró la necesidad de permitir a los jugadores ser mercaderes o curanderos sin especializaciones en combate.

En un principio se crearon las clases *Sanador*, *Comerciante* y *Artista*; después, se decidió unificarlas en una misma. Al fin y al cabo, las tres son profesiones que ofrecen ciertos servicios a cambio de dinero. El concepto ha sido adaptado de la clase de PNJ "Experto" de **D&D 3.5** y **Pathfinder**.

DILETANTE

No todos los individuos de una sociedad se estancan en una única ocupación, al igual que unos pocos dedican su vida a viajar de un lado para otro, sin saber muy bien qué les deparará el mañana. La mayoría acaba encontrando su lugar, pero hay otros que esa insoportable inquietud les lleva a experimentar con todo: comienzan proyectos que son cancelados a la mañana siguiente, cambian de empleo más de tres veces por semana. Y aunque tengan que luchar por sobrevivir mucho más que los que escogen el camino de la comodidad, estos seres se encuentran a gusto aprendiendo nuevas cosas todos los días.

Un personaje diletante ha tomado la decisión de no especializarse en nada, y aun así es alguien excepcional. El diletante no planta raíces en ningún sitio, lo que le permite conocer diversas culturas, conocimientos y hacer gala de un amplio abanico de talentos que, de otro modo, no podría haber conseguido.

DETALLES

- **Coste**: 5
- **Roles**:
- **Armaduras**: dependientes de su elección de **Rasgos**
- **Poderes**: dependientes de su elección de **Rasgos**

COMO JUGAR

Un diletante es un individuo que se ha hecho a sí mismo, por lo que dos personajes de esta clase pueden ser tan distintos como el día y la noche. En el momento de su creación, el jugador elige los **Rasgos** que quiere que tenga, y esto le da un montón de versatilidad; pero también hace que sea menos poderoso que otras clases más especializadas. Sin embargo, esto es el punto fuerte del diletante: ser capaz de desempeñar papeles que no están cubiertos por las otras clases, como un lanzador de conjuros híbrido, o un médico de batalla.

Debido a esta volubilidad, el diletante puede ser una inclusión muy interesante para un grupo de juego. El personaje puede obtener **Rasgos** que complementen a sus compañeros, o simplemente puede dejarse llevar por la imaginación y crear una clase peculiar, extraña o divertida.

ATRIBUTOS

El diletante ha de potenciar los **Atributos** que requiera su elección de **Rasgos**. Uno especializado en el combate cuerpo a cuerpo querrá Físico, mientras que un lanzador de **Conjuros** agradecerá tener un puntaje alto en Mente. Consulta los **Rasgos** y los **Poderes** derivados de ellos para saber qué **Atributos** necesita el personaje.

HABILIDADES

Al igual que con los **Atributos**, el diletante depende de los **Rasgos** escogidos para establecer la lista de **Habilidades** que necesita. Ten en cuenta que una vez creado el personaje, no podrás cambiar los **Rasgos**, por lo que es una decisión muy importante que influirá en el resultado final.

RASGOS

- Maestro de nada

EQUIPO INICIAL

El diletante obtiene los objetos indicados en cada punto. En caso de que haya varias opciones, tendrá que elegir una.

- Un arma cuerpo a cuerpo a elegir por valor inferior a 50 Monedas o un arma a distancia a elegir por valor inferior a 30 Monedas.
- Una rodela o una bolsa de cuero con 5 unidades de munición del arma a distancia elegida.
- Un atuendo de aventurero o una muda de ropa
- Una armadura acolchada o una poción de curación menor.
- Una mochila.
- 1d20 x10 Monedas.

INSPIRACIÓN

El diletante surge como una necesidad de permitir a los jugadores crear una **Clase** que combine aspectos de varias sin entrar en complicadas reglas sobre *Multiclase*.

Toma su inspiración del concepto de personaje de Ultima Online y de la clase Factótum, de D&D 3.5. El hecho de ser una opción básica bebe de la idea inicial de Rápido y Fácil, en la que se es capaz de hacer un personaje que no esté limitado por una clase.

Libro 2: Reglamento

CAPÍTULO 7: TIRADAS

Las **Tiradas** se utilizan para resolver conflictos mediante la suma de un número al azar y el valor específico de un personaje (o personajes) contra una Dificultad definida por el Director de juego.

Para resolver esto, en el **Sistema Athkri** usamos tres dados de diez caras y, tras tirarlos, nos quedamos con el Dado objetivo (1o3d10, 1 objetivo en 3 dados de 10, a partir de ahora).

Por lo general, el Dado objetivo es el valor medio; es decir, ni el valor más bajo ni el valor más alto, aunque ciertas condiciones pueden modificar el Dado objetivo de un personaje.

Una **Tirada** tiene éxito cuando se iguala o supera la Dificultad establecida.

PRUEBAS DE ATRIBUTO

Cuando un personaje necesite utilizar únicamente su **Atributo** para hacer una acción que no implique utilizar una **Habilidad** (por ejemplo, empujar un objeto pesado con su Físico o dar una buena impresión con su Presencia), realiza una **Tirada** de 1o3d10 + el valor que tenga en ese **Atributo**.

Las Dificultades para este tipo de **Tiradas** son las siguientes.

Tarea	Dificultad	Variación
Fácil	9	8-10
Normal	12	11-13
Difícil	15	14-16
Muy difícil	18	17-19
Casi imposible	21	20-22

Joe el Chungo, que tiene Físico 7, se ha dejado las llaves dentro de su casa y no se le ocurre otra cosa mejor que tirar abajo la puerta para poder recuperarlas.

El Director de juego le exige una **Prueba** de Físico a Dificultad 12 (Normal) para que la puerta caiga y pueda entrar de nuevo en su domicilio. **Joe** tendría que sacar al menos un 5 en su Dado objetivo (5 + 7 = 12) para tener éxito en su descerebrado cometido.

PRUEBAS DE HABILIDAD

Este tipo de **Tiradas** serán las más comunes. Un personaje ha de realizar una **Tirada** de 1o3d10 + el valor de **Atributo** asignado a la **Habilidad** + el valor de la propia **Habilidad**.

Si el personaje no tiene ningún punto en la **Habilidad**, el Dado objetivo pasa a ser el dado menor en lugar del dado medio.

Las Dificultades para este tipo de **Tiradas** son las siguientes.

Tarea	Dificultad	Variación
Fácil	10	8-12
Normal	15	13-17
Difícil	20	18-22
Muy difícil	25	23-27
Casi imposible	30	28-32

ATRIBUTOS Y HABILIDADES

Joe el Chungo se ha dado cuenta de que quizás haber tirado la puerta de su hogar no ha sido una buena idea. Ahora tiene que colocarla de nuevo y reparar el golpe que ha hecho con su poderosa bota, así que el Director de juego le pide que realice una **Prueba** de Tecnología (+Mente, 5) a Dificultad 15 (*Normal*) para que **Joe** de rienda suelta a su talento como manitas y arregle el desaguisado en el que él mismo se ha metido.

Joe tendrá que sacar al menos un 8 en su Dado objetivo (5 + 2 + 8 = 15) para reparar la tontería que ha hecho…

A pesar de que cada **Habilidad** está asociada a un **Atributo** por defecto, nada impide al Director de juego mezclar según considere. Esto quiere decir que, a la hora de disparar un arma de fuego, el jugador tire Agilidad + Combate a distancia, mientras que a la hora de repararla o limpiarla, tire Mente + Combate a distancia. Incluso se puede pedir que, para encontrar cual es la pieza que falla en un rifle, se tire Intuición + Combate a distancia.

Ayudar en la Tirada

Si un personaje tiene que realizar una prueba de **Habilidad** y recibe ayuda por parte de un aliado, su Dado objetivo aumenta un nivel si el Director de juego lo considera necesario. Para poder ayudar a un compañero, el personaje que ofrece la ayuda ha de tener al menos 1 punto en la **Habilidad** necesaria. Un personaje no puede ayudar a otro en una **Tirada de Ataque**.

Tiradas de Ataque

Durante el **Combate**, varios individuos intentarán golpearse entre sí. Cuando un personaje intenta atacar a otro ha de realizar una **Tirada de Ataque**, que viene a ser una **Prueba de Habilidad** contra una Dificultad estática establecida por la Defensa o Voluntad del objetivo.

TIRADAS ENFRENTADAS

En determinadas ocasiones, dos personajes querrán lograr algo que va en contra de lo que quiere el otro. Esto se conoce como una **Tirada enfrentada**, y se resuelve del siguiente modo.

Cada personaje realiza la prueba, ya sea de **Atributo** o de **Habilidad**, y se comparan resultados. Quien haya sacado un número mayor, gana. Esto se puede aplicar a persecuciones, competiciones, carreras, etc.

En caso de que haya un empate, queda en manos del Director de juego resolverlo; nosotros recomendamos tirar de nuevo hasta que se rompa el empate, pero no es obligatorio.

Johnny el Largo se encuentra con su colegón **Joe el Chungo** y deciden competir por ver quién nada más rápido. Se van hacia la piscina municipal y se lanzan al agua, listos para enfrentarse.

Para que **Joe el Chungo** barra el suelo con la dignidad de su amigo, tendrá que sacar más puntuación en una **Tirada enfrentada** de Físico + Nadar + 1o3d10 que **Johnny el Largo**.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Ciertos efectos, condiciones o Poderes provocan que el personaje sufra un estado en el que ha de realizar una **Tirada de salvación** cada vez que actúe. Dicho estado puede ser que el personaje se haya quedado atrapado en una habitación llena de gas venenoso, esté sufriendo inanición, se esté ahogando o se encuentre cerca de un volcán.

El estado provoca un perjuicio al personaje, y seguirá causándoselo hasta que supere la **Tirada de salvación**; ésta estará asociada a un **Atributo**, por ejemplo Físico o Agilidad, y tendrá que ser superada como si fuese una Prueba de Atributo para anular sus efectos.

Si el estado es causado por un elemento permanente, como puede ser el susodicho volcán o la inanición, superar la **Tirada** anulará los efectos durante el Turno actual. En cambio, si el estado es algún tipo de envenenamiento o quemadura, superarla anulará el perjuicio.

Joe el Chungo se ha pasado de vueltas durante la competición con su colegón y ha terminado atravesando en barrena el muro de la piscina.

Este desagradable suceso le ha llevado hasta unas cloacas abandonadas y anegadas. No tiene aire, así que tendrá que buscar un modo de escapar antes de que muera por asfixia.

Al comienzo de cada Turno, el Director de juego le pide que realice una **Tirada de salvación** de Físico a Dificultad 10 para que **Joe** pueda sobrevivir unos segundos más. No le queda mucho tiempo, pues cada Turno la Dificultad aumenta en 1…

TIRADAS PORCENTUALES

En determinadas ocasiones, un efecto tendrá un % de posibilidades de darse. Esto se conoce como **Tirada porcentual** o **Tirada d100**. Para resolverla, se han de tomar 2 dados de 10 caras y designar uno de ellos como las decenas y otro como las unidades; se realiza la **Tirada** y se comprueba el resultado.

Si el número resultante es:

- Igual o inferior a la Dificultad indicada, la **Tirada** tiene éxito.
- 99, la **Tirada** es un Crítico.
- 00, la **Tirada** es una Pifia.

TIRADAS DE DAÑO

Cuando un objetivo golpea a otro u ocurre algún tipo de efecto, se evalúa mediante tiradas de dados de seis caras (d6); la progresión de **Daño** se calcula del siguiente modo.

- 1b2d6 - Se tiran 2 dados de 6 caras y se guarda el resultado más bajo.
- 1d6 - Daño básico. Personajes desarmados, armas improvisadas, etc
- 1d6+1
- 1d6+2
- 1d6+3
- 2d6 - Al alcanzar un +4 en la escala de **Daño**, en lugar de sumar se añade un dado adicional.
- 2d6+1
- 2d6+2
- 2d6+3
- 3d6, etc.

Para calcular la media de daño, se considera que cada d6 viene a ser 4.2 de **Daño**. Por ejemplo, 3d6 + 3 = 4.2 + 4.2 + 4.2 + 3 = 15.6 de daño medio.

EXPLOTAR EL DADO

Cuando se saque el valor máximo en un dado, se considera que éste "explota". Esto quiere decir que se guarda ese valor y se vuelve a tirar, sumando el siguiente resultado; si vuelve a salir otra vez el valor máximo, se vuelve a tirar y así hasta que salga otro valor.

Después de pasar un mal rato, **Joe el Chungo** ha deducido cómo va a salir de las cloacas anegadas: se le ocurre golpear con fuerza las paredes para que la estancia se derrumbe y así el agua se cuele entre las grietas. Algo… arriesgado.

El Director de juego le pide que realice una Prueba de Físico a Dificultad 21 (*Casi imposible*), cosa que hace encantado y tira sus 3d10. La fortuna sonríe a **Joe**, que saca un 4, 10 y 10, por lo que repite el Dado objetivo; el resultado es un 8, sacando un total de 18 (10 + 8) + 7 de Físico, total 25. **Joe el Chungo** logra su objetivo y destruye las malvadas paredes de la alcantarilla.

En las **Tiradas** de **Atributo**, **Habilidad** o enfrentadas, sólo puede explotar el Dado objetivo. Esto quiere decir que si sale un 10 en otro dado de los 3d10, no contaría si no es el Dado objetivo.

Con los dados de **Daño** ocurre lo mismo; si se saca un 6 en uno de los dados, se vuelve a tirar y se suma todo el resultado. Las armas son letales y un cuchillo oxidado puede ser mortal si se clava en una zona delicada.

DESAFÍOS DE HABILIDAD

Durante el desarrollo de la partida, van a haber situaciones en las que una simple Prueba de Habilidad no va a ser suficiente para resolver la situación. Imagínate que el grupo de jugadores ha de romper la cerradura de una puerta blindada, hackear el ordenador de un peligroso criminal para averiguar cuál será su próximo objetivo o perseguir al ladrón que se está escapando por la azotea. Para esto, utilizamos los **Desafíos de habilidad**.

Joe el Chungo está a punto de asfixiarse tras haberse quedado encerrado en las cloacas debajo de la piscina municipal.

El Director de juego le da un ultimátum: tiene 3 Turnos para superar una Dificultad objetivo de 26 utilizando su Físico + Atletismo, o morirá aplastado por litros de aguas fecales.

Joe se prepara para intentar luchar por su vida y realiza las 3 **Tiradas** pertinentes, sacando un 8, un 13 y un 11.

Tras haber logrado un total de 32, supera el **Desafío de habilidad** y **Joe el Chungo** encuentra una pequeña abertura en el techo de la sala, por la cual puede sacar su enorme y estúpida cabeza para sopesar un plan que le saque de ahí.

Un **Desafío de habilidad** consiste en realizar varias **Tiradas** durante un determinado número de Turnos para superar una Dificultad objetivo definida por el Director de juego.

El resultado de cada **Tirada** se suma al cómputo total, y si supera el objetivo establecido antes de que se acaben el tiempo, el **Desafío** tiene éxito; si no, bueno, pues los jugadores van a pasar un mal rato con total seguridad.

CRÍTICOS

De vez en cuando, existe la posibilidad de un personaje lo haga excepcionalmente bien, logrando lo que se conoce como un éxito **Crítico**.

Si el resultado de una **Tirada** supera en 10 puntos la Dificultad, se considera que ha sido un éxito **Crítico**. El personaje no sólo logra hacer lo que quería, sino que lo hace con una perfección digna de los grandes maestros o realiza un ataque espléndido que deja sin aliento a sus enemigos. Como siempre, queda en manos del Director de juego definir los efectos del **Crítico**.

Si la **Tirada** está relacionada con algún **Poder** o efecto especial, cada aumento de 10 añade 1 Turno de duración, 1 objetivo adicional u otra condición que defina el Director de juego; en el caso de que fuese una Tirada de Daño, cada aumento de 10 añade 1d6 adicional a la Tirada de Daño.

Tras causar daños catastróficos a las instalaciones de la piscina, **Joe el Chungo** ha de enfrentarse al malvado mánager del centro deportivo, así que le pega un buen puñetazo en la cara.

El resultado de su **Tirada** de ataque es 30, mientras que la Dificultad para impactar a tal abominable ser es 10; **Joe** ha obtenido 2 aumentos de 10 por encima de la Dificultad (30 – 10 = 20 / 10 = 2), por lo que obtiene 2d6 adicionales a la hora de hacer daño al terrible y deleznable mánager.

PIFIAS

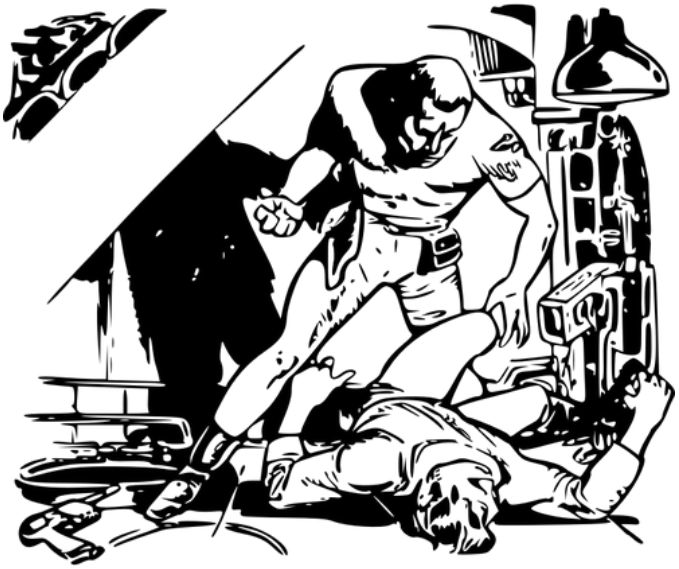
Al igual que uno puede hacer las cosas de manera estupenda, también puede cometer fallos catastróficos con consecuencias funestas y horrendas. Una **Pifia** es cuando el Dado objetivo tiene como resultado un 1 y el próximo valor más alto es igual o menor que 5; el triple 1 es **Pifia** absoluta, nefasta y apocalíptica.

Que el Director de juego se frote las manos y prepare algo muy divertido.

El épico enfrentamiento entre **Joe el Chungo** y el mánager le ha dejado agotado por completo, pero aún debe huir de un grupo de culturistas enfurecidos que quieren acabar con él por haber roto las máquinas de hacer pesas.

Joe tiene que trepar un muro divertido antes de poder parapetarse, por lo que el Director de juego le pide que haga una **Tirada** de Físico + Escalar a Dificultad 18 (*Difícil*). Joe tira los dados y el resultado de su **Tirada** es 1, 1 y 3; una horrenda **Pifia**.

El Director de juego sonríe ante tanta acumulación de belleza y comienza a describirle las consecuencias de la terrible **Pifia** que acaba de cometer **Joe el Chungo**.



CAPÍTULO 8: COMBATE

En ciertas ocasiones la situación llegará a un punto en el que ni las **Tiradas** ni la interpretación puedan dar una solución, requiriendo que los jugadores y el Director de juego se involucren en un simulado conflicto violento. El **Combate** del **Sistema Athkri** no pretende ser realista, por lo que sus reglas intentan ser sencillas y accesibles.

CASILLAS

El **Combate** del **Sistema Athkri** está pensado para representarse con tablero y miniaturas, tokens u otro tipo de representación visual. Si no tienes interés en utilizar ninguno de estos objetos, no pasa nada; se puede obviar sin ningún problema si eres capaz de visualizar dónde están los combatientes.

Cada **Casilla** representa un espacio en el campo de batalla, y ocupa una superficie (aproximada) de 2m por 2m.

TAMAÑO

No todos los personajes ocupan el mismo espacio durante el **Combate**: habrá unos más corpulentos que otros, y es necesario definir ciertos **Tamaños**. Si no se indica lo contrario, cada combatiente tiene un **Tamaño** *Normal*; criaturas como perros, gatos, gnomos tendrán un **Tamaño** *Pequeño*, mientras que bestias grandes y temibles como un oso, un ogro o un corpulento visitante de la *Galaxia X* tendrán un **Tamaño** *Grande*.

La columna de **Espacio** indica cuantas **Casillas** ocupa la criatura; el valor de **Alcance** se aplica a las Tiradas de Ataque cuerpo a cuerpo.

Tamaño	Espacio	Alcance	Altura máxima	Ejemplos
Minúsculo	0,5	-1	0,75m	Ratón, ardilla
Pequeño	1	0	1,5m	Niño, perro
Normal	1	0	3m	Ser humano
Grande	2×2	1	6m	Oso, tigre, león
Enorme	3×3	2	9m	Elefante, hipopótamo
Gigante	4×4	3	12m	Helicóptero, mamut

FASES DEL COMBATE

El **Combate** se divide en dos fases: **Preparación**, en la que los contendientes utilizan su característica de **Iniciativa** para decidir quién actuará antes o después y **Desarrollo**, dónde se llevan a cabo **Acciones** para neutralizar o derrotar al rival.

PREPARACIÓN

Al inicio de cada **Combate**, todos los participantes realizan una Tirada de Iniciativa y actuarán en orden de mayor a menor según la **Tirada**. Los empates se resuelven mediante comparación de la **Característica** de Iniciativa (el que más tiene actúa antes) o según considere el Director de juego si esto no desempata.

Cada personaje dispone de una Acción Mayor y una Acción Menor por turno; cada participante que saque 20 o más en la Tirada de Iniciativa, obtendrá una Acción Mayor adicional por cada 10 puntos por encima de 20 (2 acciones por 20, 3 acciones por 30, 4 acciones por 40, etc.).

DESARROLLO

Siguiendo el orden de Iniciativa, los contendientes hacen uso de sus capacidades en **Combate**.

- Un **Turno** es cuando un personaje actúa y lleva a cabo **Acciones**.
- Cada **Fase de Desarrollo** finalizada (todo participante ha actuado), se denomina **Ronda**.

Un **Turno** dura 3 segundos, y durante ese tiempo cada participante tiene, como mínimo, una Acción Mayor, una Acción Menor y tantas Acciones Gratuitas como el Director de juego considere. Si el resultado de Iniciativa es superior a 20, obtiene Acción Mayor adicionales.

Conclusión

El **Combate** finaliza cuando queda únicamente un bando con miembros activos, los combatientes de un bando deciden rendirse o huir u ocurren otras condiciones que llevan a los participantes a parar su enfrentamiento.

ALCANCE Y DISTANCIA

Cuando un personaje realiza un ataque a distancia contra un objetivo, utiliza como Dificultad la característica de Cobertura de este último.

Este valor es variable que depende de la distancia que separa al objetivo del agresor; con el fin de simplificar esta puntuación, tenemos en cuenta cuatro distancias, cada cual con un valor distinto.

Distancia	Cobertura
Bocajarro	10
Corta	15
Media	20
Larga	25

Cada arma a distancia dispone de un valor denominado **Alcance**, en el que se definen las distancias **Corta**, **Media** y **Larga** en metros.

Estas puntuaciones sirven para especificar la Cobertura que tiene un objetivo dependiendo del arma que use el agresor.

Un arco largo tiene **Alcance** 25/50/100. Esto quiere decir que un objetivo a 25 metros tendría una Cobertura de 15, mientras que otro a 100 metros (o más) tendría una Cobertura de 25.

Armas a distancia en Cuerpo a Cuerpo

Si el objetivo está adyacente -o a **Bocajarro**- al personaje y éste no posee ningún **Rasgo** o **Poder** que le permitan atacar a distancia desde tan cerca, el personaje reduce su Dado objetivo un nivel.

Si ya guarda el dado bajo por cualquier otro efecto, sufrirá en su lugar una penalización -2 a la Tirada de Ataque.

Cobertura

Además de la **Distancia** del objetivo, lo que esté haciendo también influye en la característica de Cobertura.

La tabla a continuación especifica ciertas situaciones en las que la Dificultad de impactar al objetivo se verá incrementada por el valor indicado.

El objetivo está…	Cobertura
Entre otros objetivos adyacentes	+2
En movimiento	+3
Tumbado	+5
Tras un obstáculo ligero (un árbol)	+2
Tras un obstáculo medio (un carruaje)	+4
Tras un obstáculo grande (una trinchera)	+6

Esta tabla sugiere ciertas modificaciones genéricas, pero el Director de juego puede dar o quitar puntos de Cobertura según la situación lo requiera.

SALUD Y MUERTE

La **Característica** de Puntos de Salud es lo que define si un contendiente puede actuar o si está fuera de combate. Es una puntuación abstracta para poder delimitar el estado de los participantes; cuando un personaje reciba puntos de daño, no significa que sufra heridas graves, si no que va perdiendo poco a poco su resistencia física y cuando se consumen por completo, significa que no puede aguantar más y cae rendido. En ese momento es cuando se puede considerar que ha recibido heridas.

Niveles de estado

A medida que los personajes sufren daño, van acumulando lesiones y molestias que les provocan distintos niveles de **Heridas**. Cuando un personaje está herido, padece distintas penurias que afectan a sus **Tiradas** y a su funcionamiento en **Combate**.

ESTABLE

El personaje se considera Estable si tiene más Puntos de Salud que su valor de Físico.

MALHERIDO

El Dado objetivo del personaje se reduce un nivel. Un individuo queda **Malherido** cuando sus Puntos de Salud son igual o menos que su valor en Físico.

En caso de personajes no jugadores, se considera que está **Malherido** si sus Puntos de Salud son menos que sus Puntos de Salud máximos / 4 (redondeando hacia abajo).

INCONSCIENTE

Un personaje pierde el conocimiento si sus Puntos de Salud equivalen a 0 -o menos-. Al comienzo de

cada Turno, ha de realizar una Tirada de salvación de Físico a Dificultad 12. Un personaje **Inconsciente** también está Indefenso.

Si tiene éxito, se estabiliza y sus Puntos de Salud se ajustan a 1; si falla, recibe tantos puntos de daño automáticos como su valor en Físico, que no se pueden reducir. Si vuelve a fallar una segunda vez, recibirá tanto daño como su Físico x2, y así sucesivamente hasta que muera. Este daño puede ser una hemorragia interna, un desangramiento o algún tipo de fallo biológico.

Un personaje que se estabilice por sí mismo recobrará el conocimiento en 1d6 minutos, aunque si vuelve a sufrir daño quedará **Inconsciente** de nuevo, y no podrá volver a estabilizarse sin ayuda externa.

Si un personaje recibe cualquier tipo de curación mientras está **Inconsciente**, sus Puntos de Salud se ajustan a 0 y después recibe el valor de curación obtenido.

MUERTO

El individuo que acumula tantos puntos de daño -o más- como su valor en Físico x6 muere definitivamente.

Curación natural

La curación natural se realiza al descansar de manera adecuada. Por cada 6-8 horas de descanso se recuperan tantos Puntos de Salud como el valor del **Atributo** Físico del personaje. En caso de que el lugar esté resguardado, limpio y no se interrumpa el sueño, la recuperación aumenta a Físico x2.

Los Puntos de Esfuerzo se recuperan al completo tras descansar, mientras que los Puntos de Maná se regeneran tras meditar en tranquilidad durante 10 minutos por punto a recuperar.

Para poder meditar, el personaje ha de superar una Prueba de Mente a Dificultad 12. Sólo puede meditar una vez al día y si la meditación es interrumpida, no recobrará Maná.

Recuperar el aliento

Tras un **Combate**, los personajes pueden recobrar el aliento si han recibido daños; esto les permite regenerar 1d6 Puntos de Salud mientras cubren sus heridas, alivian los moratones y suspiran.

Si el Director de juego es libre de prescindir de esta regla si así lo considera.

COMBATE AVANZADO

COMBATE CON DOS ARMAS

Un personaje puede luchar dos armas ligeras en cada mano; por ejemplo, puede estar armado con dos dagas, una espada corta y una daga, etc. Ha de llevar una armadura ligera (con un valor de Estorbo máximo de 1) o no llevar ninguna. El personaje sufre una penalización -4 a Ataque cuerpo a cuerpo, pero puede llevar a cabo dos ataques (uno con cada arma) utilizando una única Acción Mayor.

COMBATE MONTADO

Un personaje que esté subido a una montura y desee combatir con ella, tendrá que realizar, como Acción gratuita, una Prueba de Cabalgar a Dificultad 15 antes de actuar en su Turno; si la supera, obtiene una bonificación +2 a su Tirada de Ataque por estar en una posición con ventaja.

Si se ataca a la montura, su jinete ha de realizar una Prueba de Cabalgar a Dificultad 15 para que no le arroje al suelo; si falla, sufre 1d6+2 de Daño y pierde el control de la bestia, que huirá del lugar lo más rápido que pueda.

La montura puede estar entrenada para el **Combate** o puede gozar de algún vínculo especial con su jinete, permitiéndole actuar de forma diferente, según la lógica y bajo la supervisión del Director de juego.

DEFENSA ACTIVA

En lugar de emplear la **Característica** de Defensa como valor pasivo para defenderse de las agresiones, el personaje puede realizar una Tirada enfrentada contra su atacante. El agresor realiza una Prueba de Físico + Combate cuerpo a cuerpo y el defensor realiza una Prueba de Agilidad + Esquivar; en caso de que el defensor saque mayor puntuación, el ataque es un fallo.

Esta regla sólo se puede emplear en combate cuerpo a cuerpo, ya que los ataques a distancia emplean la **Característica** de Cobertura.

DIVIDIR ACCIONES

Si un personaje quiere hacer varias cosas durante su Turno, técnicamente no sería capaz debido al escaso lapso de tiempo que duran las Rondas. Sin embargo, si el Director de juego considera necesario permitir a sus jugadores que dividan acción, pueden emplear su Acción Mayor en hacer dos Acciones Mayores, pero guardando el valor más bajo en el Dado objetivo en cada una de ellas.

Si el personaje ya guarda el valor más bajo del Dado objetivo por cualquier motivo, no puede ***Dividir acciones***.

EMBOSCADAS

Un individuo, oculto o invisible, puede llevar a cabo una Tirada enfrentada de Sigilo contra la Atención del objetivo. Si se tiene éxito, el agresor puede realizar un Ataque básico gratuito contra el objetivo; el Director de juego puede aplicar bonificaciones para este ataque según su criterio.

El objetivo de una ***Emboscada*** no puede ser consciente de que su atacante pretende herirle.

FLANQUEOS Y ATAQUES SORPRESA

Dos o más personajes que rodeen a un mismo oponente reciben una bonificación +2 a la Tirada de ataque. Se aplica la misma bonificación si, al atacar a distancia, dos o más personajes disparan al mismo objetivo en el mismo Turno.

Un personaje que ataque por la espalda o a un objetivo que no sea consciente del peligro, recibe una bonificación +4 a su Tirada de ataque.

LOCALIZACIÓN DE DAÑO

Para especificar dónde se impacta al atacar, ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia, se puede emplear el valor del Dado objetivo de la Tirada de ataque; la siguiente tabla indica el resultado con la localización en el cuerpo del objetivo.

Dado objetivo	Localización
2, 4	Extremidades inferiores
5	Parte baja del cuerpo
6, 8	Pecho
3, 7	Extremidades superiores
9	Genitales
10	Cabeza

Los efectos adicionales que puedan surgir por impactar a alguien en sus partes nobles o en el pecho quedan en manos del Director de juego.

TIPOS DE DAÑO

En el mundo hay varios elementos que simbolizan las fuerzas de la naturaleza y la vida, al igual que la muerte y la corrupción. Las criaturas reaccionan de manera diferente cuando son afectadas por un **Elemento** u otro. Mientras que la humedad y el frío son ambientes vitales para unos, otros quizás puedan encontrar su perdición si entran en contacto con estos elementos.

LISTA DE ELEMENTOS

Elemento	Descripción
Fuego	Llamas, sur, purga.
Frío	Agua, norte, hielo, conservación.
Relámpago	Castigo divino, este, rayos.
Veneno	Ponzoña, oeste, naturaleza.
Ácido	Tecnología, polución.
Fuerza	Energía invisible, fuerza de voluntad.
Impío	Maldad, corrupción, muerte.
Radiante	Bondad, luz, esperanza.
Sónico	Ondas de sonido.
Psíquico	Dolor mental, psiónica.

DAÑO ELEMENTAL

Por sí solos, los **Elementos** son sólo palabras descriptivas; pero se pueden aplicar con las criaturas y los personajes, añadiéndoles una capa más de complejidad para definir sus debilidades o resistencias.

Por ejemplo, un hombre reptil de los pantanos puede ser resistente al **Frío** pero débil al **Ácido**, ya que está más acostumbrado a las frías aguas de su ciénaga que al mortal toque de una ***Salpicadura de ácido***.

Cuando un individuo sufre daño de un **Elemento** al que es débil, recibe el doble de Daño total; mientras que si es resistente al **Elemento**, recibe la mitad de Daño, redondeando hacia abajo.

OTROS ELEMENTOS

Si el Director de juego requiere añadir o quitar **Elementos** a esta lista, tiene total libertad de hacerlo. Por ejemplo, puede añadir el **Elemento *Explosión***, que simboliza el daño hecho por las deflagraciones y estallidos de armas pesadas; o puede quitar el **Elemento *Veneno*** y ***Ácido*** para unirlos en uno solo: ***Corrosión***.

CAPÍTULO 9: ACCIONES

Durante un **Combate**, un personaje puede realizar diversas **Acciones**, descritas a continuación. Cualquier personaje del **Sistema Athkri** será capaz de llevarlas a cabo, sin importar su trasfondo o su entrenamiento.

ACCIONES MAYORES

ATAQUE BÁSICO

El personaje emplea el arma equipada para intentar causar daño a uno o varios objetivos, según las especificaciones del arma. Para alcanzar a un objetivo, se debe superar una **Tirada** que varía si el arma es cuerpo a cuerpo o a distancia. Si no tiene ningún arma equipada, no puede atacar a distancia. Obviamente, si el ataque es cuerpo a cuerpo el personaje ha de estar adyacente al objetivo.

CUERPO A CUERPO

Prueba de Ataque cuerpo a cuerpo a Dificultad la Defensa del objetivo.

A DISTANCIA

Prueba de Ataque a distancia a Dificultad la Cobertura del objetivo.

Para ataques a distancia se ha de tener en cuenta el **Alcance** del arma, ya que la Dificultad varía según lo lejos que esté el objetivo.

Si la **Tirada** tiene éxito, el personaje tendrá que realizar una Tirada de Daño según el arma que tenga equipada. Hay que tener en cuenta también cualquier tipo de bonificación por **Poderes**, **Equipo** u otras condiciones.

Si el resultado de la **Tirada** supera por 10 puntos el valor de la Dificultad, ya sea Defensa o Cobertura, la Tirada de Daño obtiene 1d6 adicional por cada 10 puntos de más.

Si sacamos un 36 contra una Defensa de 15, eso haría 2d6 adicionales al daño normal al superar en 20 o más la Dificultad.

AYUDAR A UN ALIADO

El personaje ofrece su ayuda a un compañero si tiene al menos 1 punto en las **Habilidades** implicadas; gasta su **Acción** en aumentar el Dado objetivo de su aliado.

CAMBIAR DE ARMA

El personaje tira su arma al suelo y blande otra que tenga a mano. Es recomendable que cada jugador especifique dónde y cómo porta las diferentes armas su personaje.

DEFENDERSE

El usuario adopta una actitud defensiva para intentar evitar que le alcancen los impactos enemigos. Si el personaje se defiende, gana una bonificación temporal de +5 a su **Característica** de Defensa hasta el comienzo de su siguiente Turno.

MANIPULAR UN OBJETO

El personaje agarra o recoge un objeto a su alcance (en la misma Casilla o en una Casilla adyacente) siempre y cuando pueda usar sus manos -o apéndices similares-.

PRIMEROS AUXILIOS

Requiere 1 uso de Material de curandero. Realizas una Prueba de Medicina a Dificultad 14 mientras aplicas vendajes y/o ungüentos a un objetivo adyacente a ti (que puedas tocar); en caso de éxito, el objetivo recupera 1d6 Puntos de Salud.

Un paciente sólo puede beneficiarse de **Primeros auxilios** si está herido y una única vez al día. Ha de descansar al menos ocho horas para volver a recibir sanación de este tipo.

AGARRAR

Para apresar y mantener a un oponente, el personaje ha de realizar un Ataque cuerpo a cuerpo con una bonificación +2 a la Defensa del objetivo. Si tiene éxito, Agarra a su objetivo; éste no puede moverse durante su Turno, aunque puede intentar zafarse con una Tirada enfrentada de Físico, atacar con las extremidades que tenga libres, la cabeza o algún órgano adicional o no hacer nada. Si logra soltarse, podrá realizar un Ataque cuerpo a cuerpo de manera gratuita a su agresor.

Mientras el personaje tiene agarrado a un enemigo, puede moverse un máximo de 4 metros (2 Casillas), puede utilizar al objetivo como escudo humano (bonificación +6 a Defensa y Cobertura) o puede realizar un Ataque cuerpo a cuerpo contra él con un arma a una mano; recibe una bonificación +4 a

Ataque cuerpo a cuerpo si decide atacar a su objetivo mientras lo Agarra.

Obviamente, se recomienda utilizar la lógica a la hora de emplear esta **Acción**.

Empujar

Si un personaje quiere empujar con violencia a otro objetivo para desplazarlo o tirarlo al suelo, ha de realizar una Tirada enfrentada de Físico. Si tiene éxito, puede mover 1 Casilla (2m) al adversario en dirección contraria o derribarlo; si falla, quedará adyacente al enemigo y no podrá volver a intentar el ***empujón*** en el siguiente Turno.

Golpear con el escudo

Para emplear un escudo como un arma e impactar a un enemigo, ha de tratarse como un arma cuerpo a cuerpo y el Daño que causa es 1d6+1 contundente.

Es posible que existan otros escudos con encantamientos o propiedades especiales, pero esta regla se aplica a cualquier ***Escudo*** estándar no mágico.

Acciones menores

Apuntar

Sólo puede utilizarse si el usuario tiene un arma a distancia equipada. Permite apuntar a un objetivo para obtener una bonificación +2 al próximo Ataque a distancia realizado contra él.

Arrojar un objeto

El usuario tira un objeto, como una poción, una caja o un pergamino, a un aliado que está lejos de él. El receptor tendrá que hacer una Prueba de Agilidad + Reflejos a Dificultad 10 + 2 por cada Casilla (o por cada 2m) que separe del usuario para recogerlo.

Si se lanza un objeto con intenciones hostiles, se ha de tratar como un Ataque básico a distancia.

Manipular un mecanismo

Bajar una palanca, pulsar un botón o girar una manivela son **Acciones Menores**. Para otro tipo de mecanismos, como *hackear* una computadora o averiguar la combinación de una puerta, se requerirán varias **Acciones Mayores**.

Usar un consumible

Un objeto consumible, como una poción, un elixir o un talismán, se puede utilizar para obtener algún tipo de beneficio temporal y único.

Acciones gratuitas

Hay ciertas acciones dentro del combate que, debido a su trivialidad, no consumen ninguna **Acción Mayor** o **Menor**: estas son las denominadas **Acciones gratuitas**. Aunque no existe ningún límite, se recomienda tanto a los jugadores como al Director de juego utilizar la lógica para no excederse hablando.

Pronunciar unas palabras

Es normal que los personajes quieran comunicarse entre sí mientras combaten, ya sea para compartir información importante (*¡Yo llevo cinco muertos, pringado!*), dar órdenes o amenazar a un rival. Si alguien quiere hablar, no consume ninguna acción soltar un improperio o una instrucción.

Tirar el arma al suelo

El personaje tira el arma que tenga en las manos al suelo, quedando desarmado. No confundir con Cambiar de arma, que implica tirar una al suelo y blandir otra.

ACCIONES VARIABLES

Este tipo de **Acciones** pueden ser **Mayores** o **Menores**, dependiendo del efecto que se quiera lograr o de otras reglas.

MOVERSE

Durante el **Combate**, los contendientes querrán cambiar de posición, apartarse de baldosas llameantes o alejarse de pozos de ácido. Dependiendo de la **Acción** que gaste el personaje, moverá más o menos Casillas.

- **Acción Mayor**: el personaje se mueve su valor de Movimiento; generalmente, hasta 6 metros (4 Casillas).
- **Acción Menor**: el personaje se mueve la mitad de su valor de Movimiento, redondeando hacia arriba; generalmente, hasta 3 metros (2 Casillas).

TUMBARSE Y PONERSE DE PIE

Un combatiente puede agacharse y tumbarse como parte de su movimiento sin coste adicional, pero un individuo que esté tumbado o tirado en el suelo, ha de gastar una **Acción Menor** en ponerse de pie. Esto sólo puede ocurrir una vez por Turno.

DIVIDIR MOVIMIENTO Y LÍMITES

Si un personaje desea mover 1 Casilla, realizar otra **Acción** y después moverse el resto, puede hacerlo siempre y cuando no agote su valor de Movimiento durante la **Acción**.

Un personaje puede moverse como máximo 9 metros (6 Casillas) por Turno, no puede atravesar Casillas (o espacios) que estén ocupadas por enemigos y no puede finalizar su **Movimiento** en una Casillas ocupada por otro personaje, ya sea aliado o enemigo.

RECARGAR UN ARMA

Ciertas armas a distancia necesitan recargarse, ya sea cada disparo o después de haber agotado un cargador. Dependiendo del tipo de arma, se requiere un tipo de **Acción** u otra.

- Arco: 1 **Acción Menor**
- Ballesta o arma de fuego: 1 **Acción Mayor**

USAR UN PODER

Ya sea emplear una Técnica secreta de artes marciales o lanzar un poderoso Conjuro arcano, los **Poderes** consumen por lo general una **Acción Mayor**, aunque otros pueden gastar tan sólo una **Acción Menor**.

CAPÍTULO 10: CONDICIONES

Durante los **Combates**, los personajes sufrirán diversos cambios en su estado vital, alterando cómo reaccionan ante los sucesos. El peligroso veneno de un escorpión o un corte profundo harán que el afectado sufra Daño cada Turno, la mirada de un monstruo mitológico convertirá a sus víctimas en piedra, etc.

AGARRE

Un ser **Agarrado** ha sido inmovilizado por un adversario, una trampa u el efecto de un **Poder**; no puede Moverse, y cada Turno ha de realizar una Tirada enfrentada de Físico + Aguante contra el Ataque cuerpo a cuerpo (u otra Dificultad asignada por el Director de juego) del origen del **Agarre**.

Si intenta atacar o usar un **Poder**, sufrirá una penalización -4 a sus **Tiradas**, e incluso puede ser incapaz de llevar la **Acción** a cabo si el Director de juego lo considera así. Ciertas criaturas causan Daño si el afectado no logra liberarse del **Agarre**.

Si lo que provoca el **Agarre** es una criatura, podrá Moverse si mantiene el **Agarre**, pero empleando la mitad de su Movimiento. Otros seres, debido a su forma corporal o su naturaleza, no podrán moverse en estas condiciones.

CEGUERA

El afectado ha visto cómo sus órganos sensoriales de la vista han sido deshabilitados por el efecto de una fuerte luz o un **Poder**.

Su **Característica** Defensa se reduce a 5, cualquier tipo de **Tirada** relacionada con la vista falla (por lo general, de Intuición) sin derecho a prueba y, si se mueve, ha de realizar una Prueba de Agilidad + Atletismo a Dificultad 15 si va a caminar tanto como su valor de Movimiento; si falla esta prueba, tiene un 50% de posibilidades de caer Derribado.

CONFUSIÓN

Un ser que esté **Confundido**, ya sea por efectos naturales o mágicos, trata a todos los combatientes como enemigos y ha de realizar una Tirada d100 cada vez que actúa en su Turno para ver cómo reacciona ante la situación.

Resultado	Comportamiento
01-25	Actúa con normalidad.
26-50	No hace nada, sólo balbucear incoherencias.
51-75	Se golpea a sí mismo con el arma equipada.
76-99	Ataca a la criatura más próxima con lo que pueda.

Utilizar un **Poder** de Toque contra un aliado **Confundido** requiere que el personaje realice una Tirada de ataque contra la Defensa del afectado; si falla, el efecto falla.

DAÑO CONTINUO

Ciertas trampas, ataques o peligros causan algún tipo de infección o malestar al personaje, provocando pérdidas de Puntos de Salud al comienzo de su Turno. Cuando un personaje se ve afligido por **Daño continuo**, sufre una cantidad de Daño determinada por la naturaleza del peligro.

Para librarse de un **Daño continuo**, el personaje ha de superar una Tirada de Salvación de Físico establecida por la potencia del efecto; el Director de juego puede encontrar la Dificultad en la descripción del mismo.

DERRIBO

El afectado está en el suelo, ya sea porque se ha caído de bruces, ha sido arrollado por un enemigo corpulento o porque se ha tumbado. Sufre una penalización -4 a las Tiradas de Ataque cuerpo a cuerpo y a su Defensa, una bonificación +5 a su Cobertura y se ve incapaz de utilizar armas a distancia salvo ballestas o fusiles.

Ponerse en pie requiere utilizar una **Acción** de Moverse.

DOMINACIÓN

Un individuo **Dominado** está bajo el control de otro ser; el afectado sufre una penalización -2 a todas sus **Tiradas** mientras se encuentre bajo este efecto. Al comienzo de cada Turno del afectado, es el *controlador* quien decide las **Acciones** que va a tomar.

Si se obliga al afectado a realizar actos que pongan en peligro su vida, la de sus familiares o amigos, o atenten contra sus valores morales, podrá intentar librarse de la **Dominación** mediante una Tirada de salvación de Mente a una Dificultad establecida por el Director de juego, según lo transgresora que sea la orden.

ENFERMEDAD

Las causas por las que alguien puede enfermar son muy variadas, y los síntomas físicos se hacen presentes de formas insospechadas. Cuando un personaje se encuentra **Enfermo**, sufre una penalización -2 a todas sus **Tiradas**, más cualquier otro efecto derivado de la **Enfermedad**.

FASCINACIÓN

Un individuo embrujado por un hechizo mesmerizante ve nublado su raciocinio y su capacidad para tomar decisiones. Durante el embrujo, el afectado es incapaz de llevar a cabo acciones hostiles contra el origen de su **Fascinación**; aparte, sufre una penalización -4 a las Pruebas de Mente, Intuición y Presencia.

HERIDAS

A medida que los personajes sufren daño, van acumulando lesiones y molestias que les provocan distintos niveles de **Heridas**. Cuando un personaje está herido, padece distintas penurias que afectan a sus **Tiradas** y a su funcionamiento en **Combate**.

ESTABLE

El personaje se considera **Estable** si tiene más Puntos de Salud que su valor de Físico.

MALHERIDO

El Dado objetivo del personaje se reduce un nivel. Un individuo queda **Malherido** cuando sus Puntos de Salud son igual o menos que su valor en Físico.

En caso de personajes no jugadores, se considera que está **Malherido** si sus Puntos de Salud son menos que sus Puntos de Salud máximos / 4 (redondeando hacia abajo).

INCONSCIENTE

Un personaje pierde el conocimiento si sus Puntos de Salud equivalen a 0 -o menos-. Al comienzo de cada Turno, ha de realizar una Tirada de salvación de Físico a Dificultad 12. Un personaje **Inconsciente** también está Indefenso.

Si tiene éxito, se estabiliza y sus Puntos de Salud se ajustan a 1; si falla, recibe tantos puntos de daño automáticos como su valor en Físico, que no se pueden reducir. Si vuelve a fallar una segunda vez, recibirá tanto daño como su Físico x2, y así sucesivamente hasta que muera. Este daño puede ser una hemorragia interna, un desangramiento o algún tipo de fallo biológico.

Un personaje que se estabilice por sí mismo recobrará el conocimiento en 1d6 minutos, aunque si vuelve a sufrir daño quedará **Inconsciente** de nuevo, y no podrá volver a estabilizarse sin ayuda externa.

Si un personaje recibe cualquier tipo de curación mientras está **Inconsciente**, sus Puntos de Salud se ajustan a 0 y después recibe el valor de curación obtenido.

MUERTO

El individuo que acumula tantos puntos de daño -o más- como su valor en Físico x6 muere definitivamente.

INDEFENSIÓN

Algo impide al individuo actuar y lo deja a merced de todo tipo de agresiones. El afectado no puede defenderse de ningún ataque, por lo que sus Características de Defensa y Voluntad bajan a 0. Esta **Condición** no altera su Cobertura ni su Blindaje, en caso de que lo tuviese.

Si un personaje sufre daño estando **Indefenso**, y el resultado es igual o más que su valor de Físico x2, ha de superar una Tirada de salvación de Físico a Dificultad 13; si falla, muere sin remedio.

INVISIBILIDAD

Un individuo **Invisible** es incapaz de ser detectado mediante la vista. El afectado obtiene una bonificación +4 a sus Pruebas de Sigilo y a sus Tiradas de Ataque contra objetivos que no lo puedan ver.

MIEDO

El miedo se hace presente en los corazones de animales, humanoides y otros seres mortales, por lo que cualquier criatura que esté **Asustada** sufre una penalización -2 a todas sus **Tiradas** y ha de hacer lo posible para alejarse del origen de sus miedos. Aunque si el afectado ve que no hay por dónde escapar, es muy probable que use al máximo sus capacidades para destruir lo que le esté asustando.

PARÁLISIS

El individuo ha sido afectado por algún tipo de **Parálisis** biológica o mágica, impidiendo que su cuerpo se mueva con normalidad. Aunque la sustancia nociva y paralizante corra por su organismo, el afectado aún puede tomar **Acciones**; el personaje sufre un penalización -4 a su Cobertura y tiene un 50% de posibilidades de quedarse paralizado, cancelando la **Acción** que desearía tomar, cada vez que actúe en su Turno.

PETRIFICACIÓN

Una terrible maldición ha convertido la piel del afectado en dura roca, transformándolo en una estatua. No puede tomar ninguna **Acción**, sufre una penalización -10 a Defensa y a Cobertura, obtiene +20 a Blindaje, no envejece y cualquier **Condición** nociva se mantiene en suspensión hasta que se libre de la **Petrificación**.

Si el afectado pierde algún trozo mientras está convertido en piedra, no lo recuperará cuando se disipe el efecto, sufriendo algún tipo de penalización adicional definida por el Director de juego.

PROVOCACIÓN

El afectado ha sido enfurecido por las acciones burlonas, grotescas o idiotas de un adversario, y se ve en la necesidad imperiosa de golpearle inmediatamente, sin centrarse en otros objetivos.

Un individuo **Provocado** sufrirá alguna penalización si no elige como objetivo al origen de su provocación; consulta las peculiaridades de la **Provocación**.

SORDERA

El sistema auditivo del personaje ha sido anulado por un ruido fuerte, una lesión o algún efecto mágico. El afectado sufre una penalización -4 a Iniciativa y fallará cualquier tipo de Prueba relacionada con el oído (generalmente Intuición).

Cualquier **Poder** que requiera que el personaje hable, como un Conjuro, tendrá un 30% de posibilidades de fallar; si el personaje ya tiene % de fallo, debido a Estorbo por ejemplo, suma el 30% a su % total de fallo.

La **Sordera** hace que el personaje sea inmune a cualquier efecto que requiera escuchar u oír, como puede ser una canción, una maldición o el canto de una sirena.

CAPÍTULO 11: PODERES

Los **Poderes** son disciplinas que permiten a los personajes realizar proezas que el ciudadano común no es capaz de hacer. Utilizar una *Técnica secreta* para seccionar la carótida de tu enemigo con un rápido tajo o invocar llamas infernales mediante el lanzamiento de un *Conjuro arcano* son ejemplos de uso de un **Poder**.

OBTENCIÓN

Durante la Creación de personaje, se pueden obtener **Rasgos** que desbloquean la obtención de **Poderes**; comprueba qué tipo de **Poder** otorga y cuantos pone a disposición del jugador para elegir. Si no otorga ninguno, el jugador tendrá que comprar **Poderes** gastando sus puntos de **Habilidad** bajo la autorización del Director de juego.

Un **Poder** se trata como una **Habilidad** a efectos de juego. Suele estar asociado a un **Atributo**, que se sumará a su valor (oscila entre 1 y 10) en **Tiradas**, y mejorarlo cuesta puntos de **Experiencia**; la puntuación de un **Poder** no se tiene en cuenta a la hora de calcular el límite total de **Habilidades**.

Mediante puntos de **Experiencia**, el personaje puede comprar nuevos **Poderes** del listado si su **Rasgo** se lo permite; cada tipo tiene unas reglas específicas para el aprendizaje.

ETIQUETAS

Ciertos **Poderes** tienen etiquetas definitorias generales, que clasifican su uso y/o efecto.

CONVOCACIÓN

Crean o llaman a algún tipo de criatura que está a tus órdenes; este ser actuará tras de ti en la Iniciativa. Puedes gastar 1 Acción Menor durante tu Turno para darle alguna orden, que realizará cuando sea su Turno, o puedes dejar que actúe por su cuenta a discreción del Director de juego.

DIARIO

Sólo se pueden usar una vez al día; esto quiere decir que el personaje deberá descansar unas 8 horas antes de poder volver a utilizarlo. Ciertas **Razas** descansan a un ritmo distinto; consulta sus **Rasgos** para más información.

RITUAL

Su efecto no es instantáneo, si no que requieren cánticos, bailes o ceremonias para que el sortilegio tenga lugar. A efectos de juego, el personaje ha de emplear unos diez minutos realizando las preparaciones necesarias antes de que el **Poder** funcione.

TÉCNICAS

Saber dar un golpe certero en el punto débil del enemigo, realizar una finta e incapacitarle desde atrás o dejar caer todo el peso en el extremo del arma para partir un hueso son proezas que todo Guerrero o Bárbaro han logrado. Las **Técnicas** son una mezcla de conocimientos, talento innato y reflejos afilados que permiten llevar a cabo demostraciones físicas de poderío.

APRENDIZAJE

Un personaje ha de poseer, como mínimo, una puntuación en la **Habilidad** indicada, y explicar su aprendizaje de algún modo; el Director de juego puede exigir una justificación, como que el personaje ha llevado a cabo un entrenamiento exhaustivo o ha sido adoctrinado por un gran maestro.

Las **Técnicas** se encuentran clasificadas en **Categorías** que definen cuan complicado es aprenderlas. Aprender una **Técnica** tiene un coste en puntos de **Experiencia** igual al requisito mínimo de **Habilidad** multiplicado por 3.

Categoría	Coste en PX	Habilidad mínima
Básica	6	2
Avanzada	12	4
Experta	18	6
Maestra	24	8

Joe el Chungo quiere aprender la **Técnica** Ataque certero para utilizarla contra unos mandriles peligrosos. Esta **Técnica** es **Básica**, por lo que **Joe** tendrá que pagar 6 PX para poder aprenderla.

ACTIVACIÓN

Para utilizar una **Técnica**, el usuario ha de declararlo, pagar el coste de Puntos de Esfuerzo y realizar la **Tirada** indicada por la misma: en unas ocasiones tendrá que realizar un Ataque básico (con los efectos añadidos por el **Poder**), y en otras realizará una Prueba de **Atributo** + Nivel de la **Técnica**.

El coste en Puntos de Esfuerzo se calcula dividiendo el requisito mínimo de **Habilidad** de la **Técnica** entre

2; por ejemplo, una **Técnica básica** requiere 1 Punto de Esfuerzo. El Esfuerzo empleado al activar la **Técnica** se consume aunque el resultado sea un fallo; una **Técnica** suele considerarse una Acción Mayor, pero puede tener otro tipo.

Alcance

Como regla general, cada **Técnica** requiere el uso de un arma o grupo de armas específicos, por lo que emplea las reglas concretas de dichas armas. De otro modo, se define el alcance de la misma mediante metros y Casillas.

Mejora

En adición al efecto inicial, cada **Técnica** posee un apartado denominado **Mejora** que indica los beneficios obtenibles si se mejora de Nivel.

CONJUROS

Los **Conjuros** son fórmulas arcanas, combinaciones de palabras o demostraciones de pura fuerza de voluntad que alteran la realidad, crean lluvias de fuego o modifican el aspecto de un ser vivo. Los actos sobrenaturales de un Mago o las maldiciones infernales de un Brujo son **Conjuros**.

Los **Conjuros** se clasifican en ***Círculos*** que indican su potencia, su Dificultad y su coste de Maná, y en ***Escuelas de magia***, que definen sus efectos y elementos a los que afectan.

Aprendizaje

Para aprender un **Conjuro** es necesario, al menos, conocer un **Conjuro** del mismo ***Círculo*** ó un **Conjuro** de la misma ***Escuela***, pero de ***Círculo*** inferior.

Joe el Chungo se ha vuelto un mago lanzador de conjuros. Conoce un **Conjuro** de ***Primer Círculo*** de la ***Escuela Elemental*** y quiere aprender un **Conjuro** de ***Segundo Círculo*** de la ***Escuela Naturaleza***. Para poder aprender tal **Conjuro**, necesita conocer un **Conjuro** de ***Segundo Círculo*** de la ***Escuela Elemental*** o un **Conjuro** de ***Primer Círculo*** de la ***Escuela Naturaleza***.

El método puede variar a discreción del Director de juego. Se puede encontrar un pergamino que albergue la invocación del **Conjuro** o que alguien se lo enseñe al personaje. El coste de Puntos de Experiencia para aprender un **Conjuro** es igual a su Dificultad -6.

No todos los **Rasgos** que permiten aprender **Conjuros** otorgan acceso a todos los ***Círculos*** o ***Escuelas***; si no se hace referencia a ciertas ***Escuelas*** concretas o limitaciones de ***Círculo***, significa que el **Rasgo** permite aprender cualquier **Conjuro**. El Director de juego y el jugador tendrán que ser coherentes con los **Conjuros** que aprende el personaje.

Activación

Para poder lanzar un **Conjuro** con éxito, el personaje debe realizar una Prueba de Ataque mágico a la Dificultad indicada, y pagar el coste de Maná necesario; tanto el coste de Maná como la Dificultad son definidas por el ***Círculo*** del **Conjuro**.

Un personaje al que no le queden Puntos de Maná no puede lanzar **Conjuros** y, a no ser que se especifique lo contrario, lanzar un **Conjuro** se considera una Acción Mayor.

- **Dificultad**: se calcula multiplicando el ***Círculo*** por 2 y sumándole 8. Un **Conjuro** de ***Segundo Círculo*** tendrá Dificultad 12 (2 * 2 = 4 + 8 = 12).
- **Coste de Maná**: igual al ***Círculo*** del **Conjuro**. Un **Conjuro** de ***Segundo Círculo*** tiene un coste de Maná de 2 puntos.

Aunque la Dificultad base del **Conjuro** está especificada por su ***Círculo***, habrá ciertos **Conjuros** que utilicen valores distintos, como la Voluntad del objetivo o su Defensa. Consulta los detalles del **Conjuro**, y si no aparece ninguna referencia a la Dificultad, significa que utilizará el valor estándar del ***Círculo***.

Armas y Focos

Para que un personaje pueda lanzar un **Conjuro**, ha de tener las manos libres o canalizar la energía mágica a través de su arma. Ciertos tipos de armas tienen la propiedad Foco, que permiten lanzar el **Conjuro** con facilidad a través de ellas.

Si un personaje lanza el **Conjuro** con un arma que no tenga la propiedad Foco, sufre una penalización -2 a la Tirada de lanzamiento.

Conjuros y Estorbo

Si el personaje tiene algún punto de Estorbo, otorgado por portar armaduras, tiene una posibilidad de que el **Conjuro** no funcione debido a que los materiales protectores interfieren con las energías arcanas.

Para resolver si el **Conjuro** falla debido a la interferencia de las armaduras, consulta la siguiente **Tabla**. Tira 1d100 y si el resultado es igual o menor al % de fallo, el **Conjuro** falla consumiendo el Maná que el personaje haya invertido y haciéndole perder su Turno.

Estorbo	% de fallo
1	20%
2	30%
3	40%
4	50%
5	60%
6	70%
7	80%
8	90%
9+	99%

QUEMAR MANÁ

Un personaje puede consumir más Maná del que indica el **Conjuro** para aumentar las posibilidades de éxito al lanzarlo.

Por cada 2 Puntos de Maná adicionales gastados, el personaje obtiene una bonificación +1 a la Tirada de lanzamiento.

POTENCIAR

Ciertos **Conjuros** tienen una sección denominada *Potenciar*. Esto significa que, si el personaje tiene suficiente Maná, podrá aumentar el efecto del **Conjuro** gastando una cantidad adicional, indicada en dicha sección.

ALCANCE Y OBJETIVO

Los **Conjuros** poseen un ***Alcance*** efectivo que indica la distancia (en metros y Casillas) a la que pueden ser lanzados, mientras que el ***Objetivo*** específica a quién o qué se puede afectar.

LANZADOR

El **Conjuro** sólo puede afectar al lanzador.

TOQUE

El lanzador ha de entrar en contacto con el objetivo para que el sortilegio surja efecto.

Si el resultado es algo nocivo o dañino, es posible que el objetivo tenga derecho a una Tirada de salvación o que el lanzador realice una Tirada de ataque.

DISTANCIA

Afecta a uno o varios objetivos a tantos metros (Casillas) del lanzador como indique la descripción; éste ha de tener una línea de visión clara, a no ser que la descripción del **Conjuro** diga lo contrario.

Los **Conjuros** de ***Toque*** y ***Distancia*** pueden tener como objetivo al lanzador.

ESCUELAS DE MAGIA

Las ***Escuelas de magia*** son seis: **Arcana**, **Demonología**, **Divina**, **Elemental**, **Naturaleza** y **Nigromancia**. Cada una de ellas simboliza las fuerzas que forman la urdimbre arcana, una enrevesada malla de energía espiritual que envuelve el mundo y que los arcanistas, los usuarios de la magia, alteran, retuercen y recolocan para dar forma a los **Conjuros**.

ARCANA

Los **Conjuros** de la escuela **Arcana** son efectos mágicos que alteran la realidad manipulando las hebras cósmicas que la forman: escudos invisibles, haces de luz celeste o choques de fuerza energética son muestras de hechizos arcanos.

DEMONOLOGÍA

La **Demonología** consiste en extraer energías primigenias y peligrosas de planos de existencia infernal. Los demonólogos pueden controlar diablos, demonios, llamas maléficas, sombras mortíferas y lanzar funestas maldiciones.

DIVINA

Un siervo de los espíritus deíficos toma poder de la misma esencia de la creación; los **Conjuros** de la escuela **Divina** forman barreras protectoras, intervienen en los asuntos de los mortales o sanan el cuerpo y el espíritu.

ELEMENTAL

Los **Conjuros** de la escuela **Elemental** controlan fuerzas energéticas que evocan truenos, llamaradas, ventiscas, diluvios y otros fenómenos de los elementos.

NATURALEZA

Los sortilegios de la escuela de la **Naturaleza** manipulan las energías primordiales de la tierra y del clima, como el crecimiento salvaje de la espesura, lluvias torrenciales o el control de las plantas.

NIGROMANCIA

Un nigromante desvela los secretos de la tumba y de la muerte, arrastrando espíritus inquietos para cumplir sus deseos. La escuela de **Nigromancia** no se limita a entrometerse en los asuntos de los fallecidos, pero su práctica suele levantar sospechas y rechazo.

Coste y Dificultad

Con el objetivo de resumir los distintos **Costes** en **Experiencia** y **Dificultades** de los **Círculos de Conjuros**, la siguiente **Tabla** aúna toda la información relevante para la adquisición de nuevos **Conjuros**.

Círculo	Coste en PX	Dificultad
Primer	4	10
Segundo	6	12
Tercero	8	14
Cuarto	10	16
Quinto	12	18
Sexto	14	20
Séptimo	16	22
Octavo	18	24

PODERES DE CLASE

Las siguientes opciones son **Poderes** limitados a una **Clase** en concreto, sin entrar en la distinción de Técnicas o Conjuros, que proporcionan una capa adicional de personalización para las **Clases** del **Sistema Athkri**.

Aprendizaje

Para que un personaje obtenga **Poderes de Clase**, ha de pertenecer a la **Clase** indicada y pagar un coste de 5 PX, además de justificar su obtención mediante trasfondo o interpretación al Director de juego. Cada **Poder de Clase** tiene su coste en Puntos de Recurso y en tipo de **Acción**, especificado en su sección correspondiente.

En el caso del Diletante, podrá aprender cualquier **Poder de Clase** si ha adquirido un **Rasgo** de esa misma.

Un Diletante ha adquirido el **Rasgo** Puñalada, del Canalla, y Competencia con armaduras, del Guerrero, durante la Creación de personaje; es capaz de aprender los **Poderes** Postura desafiante, Piruetas y Precisión marcial.

Mejora

En adición al efecto inicial, cada **Poder de Clase** posee un apartado denominado **Mejora** que indica los beneficios obtenibles si se mejora de Nivel.

CAPÍTULO 12: LISTADO DE TÉCNICAS

BÁSICAS

ATAQUE CERTERO

- **Categoría**: Básica
- **Habilidad**: Cualquiera
- **Alcance**: Arma

Efecto: Realiza un Ataque básico contra el objetivo. Antes de realizar la Tirada de Ataque, puedes elegir sufrir una penalización -1 al Daño para obtener una bonificación +1 a la Tirada de Ataque.

Mejora: Puedes aumentar la penalización de Daño hasta el Nivel del Poder, obteniendo así el mismo valor como bonificación a la Tirada de Ataque; no puedes reducir tu Daño por debajo de 1d6.

DESJARRETAR

- **Categoría**: Básica
- **Habilidad**: Combate a distancia
- **Alcance**: Arma

Efecto: Realiza un Ataque básico a distancia contra el objetivo. Si logras causar daño, reduces a la mitad el Movimiento del objetivo durante 1 Turno, redondeando hacia abajo.

Mejora: A Nivel 5, el Movimiento del objetivo se reduce en un cuarto; a Nivel 10, provoca un sangrado que causa 1d6 de Daño al comienzo de cada Turno del objetivo. Esta **Condición** queda sanada si el objetivo supera una Tirada de salvación de Físico a Dificultad 13.

IMPACTO PODEROSO

- **Categoría**: Básica
- **Habilidad**: Combate cuerpo a cuerpo
- **Alcance**: Arma

Efecto: Realiza un Ataque básico contra el objetivo. Antes de resolver la Tirada de Ataque, puedes elegir sufrir una penalización -1 a la Tirada de Ataque para obtener una bonificación +1 al Daño.

Mejora: Puedes aumentar la penalización de la Tirada de Ataque hasta el Nivel del Poder, obteniendo así el mismo valor como bonificación al Daño; ten en cuenta que puedes reducir tu **Característica** de Ataque cuerpo a cuerpo por debajo de 0 mediante el uso de esta **Técnica**.

AVANZADAS

DOBLE GOLPE

- **Categoría**: Avanzada
- **Habilidad**: Cualquiera
- **Alcance**: Arma

Efecto: Realiza dos Ataques básicos -si llevas dos armas, puedes una en cada ataque o usar dos veces la misma- contra dos objetivos distintos o contra el mismo objetivo; sufres una penalización -2 en la segunda Tirada de Ataque.

Mejora: A Nivel 5, la penalización de la segunda Tirada de Ataque no se aplica; a Nivel 10, obtienes una bonificación +2 para las dos Tiradas de Ataque.

FINTA

- **Categoría**: Avanzada
- **Habilidad**: Combate cuerpo a cuerpo
- **Alcance**: 1 Casilla

Efecto: Te mueves 2m (1 Casilla) y realizas un Ataque básico cuerpo a cuerpo, con una bonificación de +2 a la Tirada de Ataque, contra un objetivo.

Mejora: A Nivel 5, te puedes mover hasta 3m (2 Casillas) antes de realizar el ataque; a Nivel 10, la bonificación a la Tirada de Ataque aumenta a +4.

IMPACTO DE SUPREMACÍA

- **Categoría**: Avanzada
- **Habilidad**: Cualquiera
- **Alcance**: Arma

Efecto: Realiza un Ataque básico contra el objetivo; si causas Daño, recuperas 1d6 Puntos de Salud, no puede explotar el dado.

Mejora: A Nivel 5, la **Tirada** d6 puede explotar; a Nivel 10, la cantidad de Puntos de Salud recuperados aumenta a 2d6.

MOFA

- **Categoría**: Avanzada
- **Habilidad**: Combate cuerpo a cuerpo
- **Alcance**: 2m (1 Casilla)
- **Acción**: Menor

Efecto:

- Hasta el inicio de tu próximo Turno, tú y el objetivo obtenéis una bonificación +4 a Defensa para los ataques que os hagáis entre vosotros.
- Realiza una Prueba de Presencia + Subterfugio con Dificultad el valor de Voluntad del objetivo; si tienes éxito, provocas que si el objetivo no te elige como objetivo de sus ataques durante su próximo Turno, sufrirá una penalización -2 a todas sus **Tiradas** durante ese Turno.

Mejora: A Nivel 5, la bonificación que recibe el objetivo pasa a ser +2 y la penalización por no elegirte como objetivo pasa a ser -4; a Nivel 10, el objetivo ya no recibe ninguna bonificación a Defensa y la penalización por no elegirte como objetivo pasa a ser -6.

EXPERTAS

DISPARO ATURDIDOR

- **Rango**: 6
    - **Aprendizaje**: 12 PX
    - **Coste**: 3 Esfuerzo
- **Habilidad**: Combate a distancia
- **Alcance**: Arma

Efecto: Realiza un Ataque básico a distancia contra el objetivo. Si logras causar daño, el objetivo no podrá Moverse durante su próximo Turno.

Mejora: A Nivel 5, la restricción de Moverse requiere que el objetivo supere una Tirada de salvación de Agilidad a Dificultad 12; a nivel 10, la Dificultad pasa a ser 16.

CAPÍTULO 13: LISTADO DE CONJUROS

En este listado se muestran todos los **Conjuros**, ordenados alfabéticamente por **Círculo**, de menor a mayor escala de poder.

PRIMER CÍRCULO

Los sortilegios del **Primer Círculo** son utilizados por aprendices de mago, gente de a pie y bribones que saben un truco o dos. Son artes mágicas de poca potencia.

CONVERTIR AGUA

- **Escuela**: Divina
- **Primer Círculo**
  - **Aprendizaje**: 4 PX
  - **Coste**: 1 Maná
  - **Dificultad**: 12
- **Alcance**: Toque 2m (1 Casilla)
- **Objetivo**: Un recipiente que contenga 1 litro o más de agua.

Efecto: Permite convertir 1 litro por Nivel de Poder de agua en vino, cerveza, aceite o hielo. Es aconsejable que el líquido a transmutar esté en un recipiente.

DETECTAR MAGIA

- **Escuela**: Arcana
- **Primer Círculo**
  - **Aprendizaje**: 4 PX
  - **Coste**: 1 Maná
  - **Dificultad**: 12
- **Alcance**: Distancia 10m (5 Casillas)

Efecto: Detecta rastros de magia en las cercanías. Permite identificar **Conjuros** empleados, barreras mágicas, cierres arcanos y objetos mágicos. El Director de juego puede incrementar la Dificultad si lo considera necesario.

DISIPAR MAGIA

- **Escuela**: Arcana
- **Primer Círculo**
  - **Aprendizaje**: 4 PX
  - **Coste**: Maná variable (según **Conjuro** objetivo)
  - **Dificultad**: Variable (según **Conjuro** objetivo)
- **Alcance**: Distancia 20m (10 Casillas)

Efecto: Cancela un hechizo o efecto mágico, que haya sido lanzado en el anterior Turno y aún esté en activo, a Dificultad del **Conjuro** +2 y pagando el mismo coste de Maná del **Conjuro** a disipar. No se puede emplear como ***Contrahechizo***.

LUZ

- **Escuela**: Divina
- **Primer Círculo**
  - **Aprendizaje**: 4 PX
  - **Coste**: 1 Maná
  - **Dificultad**: 12
- **Alcance**: Toque o Distancia 6m (3 Casillas)
- **Objetivo**: Un objeto inanimado que no esté vivo o una criatura.

Efecto: Elige uno cuando lances el **Conjuro**.

- Creas una luz brillante, que alumbra unos 4 metros (2 Casillas) a su alrededor, sobre un objeto, que sea inanimado y no esté vivo, durante 1 hora por Nivel de Poder.
- Evocas un rayo cegador que paraliza durante 1 Turno a un objetivo si no supera una Tirada de salvación de Intuición a Dificultad 10.

MANO DE MAGO

- **Escuela**: Arcana
- **Primer Círculo**
  - **Aprendizaje**: 2 PX
  - **Coste**: 1 Maná
  - **Dificultad**: 12
- **Alcance**: Distancia 20m (10 Casillas)
- **Objetivo**: Un objeto inanimado que no esté vivo.

Efecto: Mueves a voluntad un objeto inanimado que no esté vivo durante 1 Turno por Nivel de Poder. No puedes cargar con algo que pese más de 2kg por Nivel de Poder, ni lo puedes lanzar o utilizar como arma.

Mensaje lejano

- **Escuela**: Arcana
- **Primer Círculo**
  - **Aprendizaje**: 2 PX
  - **Coste**: 1 Maná
  - **Dificultad**: 12
- **Alcance**: Lanzador
- **Etiquetas**:

Efecto:

- Envías un mensaje lejano a una persona que conozcas y que sepa este mismo **Conjuro**; os permite comunicaros mediante mensajes telepáticos breves.
- El receptor recibe un aviso mental cuando se usa por primera vez este **Conjuro**, y ha de aceptar la llamada para abrir cualquier comunicación.
- Una vez que lo has lanzado, puedes mantener el efecto durante 10 minutos por Nivel de Poder.

Ofrenda vital

- **Escuela**: Nigromancia
- **Primer Círculo**
  - **Aprendizaje**: 4 PX
  - **Coste**: 2 Salud
  - **Dificultad**: -
- **Alcance**: Lanzador
- **Acción**: Menor

Efecto: Recuperas 1 Punto de Maná a cambio del coste del **Conjuro**. No necesitas realizar tirada de lanzamiento.

Potenciar: Por cada 2 Puntos de Salud consumidos, recuperas 1 Punto de Maná adicional.

Puedes potenciar la **Ofrenda vital** tantas veces como Nivel de Poder.

Segundo Círculo

Los practicantes místicos que perfeccionan el uso de hechizos del **Segundo Círculo** no dejan de ser novatos, pero se les empieza a tener en cuenta entre las cábalas arcanas.

Amistad animal

- **Escuela**: Naturaleza
- **Segundo Círculo**
  - **Aprendizaje**: 6 PX
  - **Coste**: 2 Maná
  - **Dificultad**: 14
- **Alcance**: Distancia 4m (2 Casillas)
- **Objetivo**: Un animal no inteligente.
- **Salvación**: 6 + Nivel de Poder

Efecto: Conviertes a un animal en tu amigo durante 1 minuto por Nivel de Poder.

Si la bestia era hostil en un principio, puede liberarse de este efecto mediante una Tirada de salvación de Mente, que puede efectuar cada Turno que comience bajo el influjo del lanzador.

Auxilio invisible

- **Escuela**: Divina
- **Segundo Círculo**
  - **Aprendizaje**: 6 PX
  - **Coste**: 2 Maná
  - **Dificultad**: 14
- **Alcance**: Lanzador
- **Etiquetas**:

Efecto: Hace saber, a una persona de nuestra elección y que la conozcamos, que necesitamos ayuda.

El receptor puede intuir nuestra localización mediante una presencia divina invisible, que interactúa entre él y el lanzador.

Afecta a un sólo objetivo que se encuentre en el mismo plano material que el lanzador.

Caída de pluma

- **Escuela**: Arcana
- **Segundo Círculo**
  - **Aprendizaje**: 6 PX
  - **Coste**: 2 Maná
  - **Dificultad**: 14
- **Alcance**: Distancia 20m (10 Casillas)

Efecto: El objetivo desciende lentamente, sin sufrir Daño por caída, hasta 10 metros (5 Casillas) por Nivel de Poder, o haya pasado 1 minuto por Nivel de Poder o sufra Daño de otra fuente.

Consagrar escudo

- **Escuela**: Divina
- **Segundo Círculo**
  - **Aprendizaje**: 6 PX
  - **Coste**: 2 Maná
  - **Dificultad**: 14
- **Alcance**: Toque 2m (1 Casilla)
- **Objetivo**: Un objeto de tipo escudo.

Efecto: Envuelve un escudo que tengas en tus manos de protección divina. Durante 1 Turno por Nivel de Poder, otorga al escudo una bonificación +1 a Defensa y a Cobertura.

Curación

- **Escuela**: Divina
- **Segundo Círculo**
  - **Aprendizaje**: 6 PX
  - **Coste**: 2 Maná
  - **Dificultad**: 14
- **Alcance**: Toque 2m (1 Casilla)

Efecto: Creas una tenue y cálida luz curativa que restaura 1d6 Puntos de Salud al objetivo.

Potenciar: Puedes gastar 2 Puntos de Maná adicionales para aumentar la **Curación** 1d6, hasta un máximo de 3d6 por **Potenciación**.

Pies de araña

- **Escuela**: Naturaleza
- **Segundo Círculo**
  - **Aprendizaje**: 6 PX
  - **Coste**: 2 Maná
  - **Dificultad**: 14
- **Alcance**: Lanzador

Efecto: Creas unas ventosas invisibles en tus manos y en tus pies que te permiten caminar o trepar por cualquier superficie, negando incluso la gravedad, durante 1 Turno por Nivel de Poder.

Toque eléctrico

- **Escuela**: Elemental
- **Segundo Círculo**
  - **Aprendizaje**: 6 PX
  - **Coste**: 2 Maná
  - **Dificultad**: Defensa del objetivo
- **Alcance**: Toque 2m (1 Casilla)

Efecto: Sobrecargas la palma de tu mano con energía chisporroteante, causando 2d6 de Daño de relámpago a un objetivo.

Tercer Círculo

El **Tercer Círculo** es la frontera entre los practicantes novicios y los arcanistas avanzados; los **Conjuros** comienzan a volverse peligrosos y sus aplicaciones pueden cambiar el curso de una batalla.

Arma elemental

- **Escuela**: Elemental
- **Tercer Círculo**
  - **Aprendizaje**: 8 PX
  - **Coste**: 3 Maná
  - **Dificultad**: 16
- **Alcance**: Toque 2m (1 Casilla)
- **Objetivo**: Un objeto de tipo Arma
- **Acción**: Menor

Efecto: Envuelve un arma que tengas en tus manos de energía de los elementos fuego, frío, relámpago o fuerza.

Durante 1 Turno por Nivel de Poder, ese arma causará 1d6 de Daño adicional del elemento elegido.

Atravesar

- **Escuela**: Arcano
- **Tercer Círculo**
  - **Aprendizaje**: 8 PX
  - **Coste**: 3 Maná
  - **Dificultad**: 16
- **Alcance**: Lanzador

Efecto: Atraviesas cualquier sólido como si fuese gelatina.

Puedes recorrer 1 metro de materia por Nivel de Poder; si no puedes atravesarlo por completo, lo sabrás antes de quedarte emparedado.

Cadena argéntea

- **Escuela**: Arcano
- **Tercer Círculo**
  - **Aprendizaje**: 8 PX
  - **Coste**: 3 Maná
  - **Dificultad**: 16
- **Alcance**: Toque 2m (1 Casilla)
- **Objetivo**: un objeto inanimado que no ocupe más de 4m2 o una criatura viva

Efecto: Toca al objetivo antes de lanzar este **Conjuro**; durante 1 hora por Nivel de Poder verás un fino hilo plateado que se encuentra unido a ti y al objetivo.

Invisibilidad

- **Escuela**: Arcano
- **Tercer Círculo**
  - **Aprendizaje**: 8 PX
  - **Coste**: 3 Maná
  - **Dificultad**: 16
- **Alcance**: Lanzador

Efecto: Te vuelves invisible durante 1 minuto por Nivel de Poder o hasta que realices una **Acción** que no sea moverte. Si utilizas este **Conjuro** en **Combate**, la duración se reduce a 1 Turno por Nivel de Poder.

Invocar lobo

- **Escuela**: Naturaleza
- **Tercer Círculo**
  - **Aprendizaje**: 8 PX
  - **Coste**: 3 Maná
  - **Dificultad**: 16
- **Alcance**: Distancia 2m (1 Casilla)
- **Etiquetas**:

Efecto: Convocas un lobo espectral, en una Casilla adyacente a ti, que está a tus órdenes durante 1 Turno por Nivel de Poder; sólo puedes tener un lobo que espectral activo a la vez.

Potenciar: Por 3 Puntos de Maná adicionales, puedes invocar otro lobo espectral o hacer que la **Convocación** dure hasta el final del **Combate**.

Palabra embaucadora

- **Escuela**: Demonología
- **Tercer Círculo**
  - **Aprendizaje**: 8 PX
  - **Coste**: 3 Maná
  - **Dificultad**: Voluntad del objetivo
- **Alcance**: Distancia 10m (5 Casillas)
- **Objetivo**: una criatura inteligente con la que compartas Idioma
- **Salvación**: 15

Efecto: El objetivo se convierte en tu amigo durante 1 Turno por Nivel de Poder. Al final de cada uno de sus Turnos, el objetivo ha de realizar una Tirada de salvación de Mente para librarse del hechizo. Si le pides que haga cosas que pongan en peligro su vida o la de sus seres queridos, el objetivo recibe una bonificación +5 a la Tirada de salvación.

Proyectil mágico

- **Escuela**: Arcano
- **Tercer Círculo**
  - **Aprendizaje**: 8 PX
  - **Coste**: 3 Maná
  - **Dificultad**: 16
- **Alcance**: Distancia 30m (15 Casillas)

Efecto: Dos haces de energía arcana salen disparados de tus dedos en dirección al objetivo, ignorando obstáculos u otros objetivos. Este **Conjuro** no puede errar una vez ha sido lanzado, y causa 2d6 de Daño por fuerza.

Potenciar: Gastando 5 Puntos de Maná adicionales, puedes lanzar otros dos haces de energía arcana hacia un objetivo diferente al primero.

Quemadura de maná

- **Escuela**: Elemental
- **Tercer Círculo**
  - **Aprendizaje**: 8 PX
  - **Coste**: 3 Maná
  - **Dificultad**: 16
- **Alcance**: Distancia 10m (5 Casillas)

Efecto: Te concentras en el aura espiritual de tu objetivo y haces arder su conexión con la urdimbre arcana, haciéndole perder 1d6 Puntos de Maná.

Efecto: Por cada 3 Puntos de Maná adicionales que gastes, aumentas 1d6 los Puntos de Maná que pierde el objetivo.

Respirar bajo el agua

- **Escuela**: Naturaleza
- **Tercer Círculo**
  - **Aprendizaje**: 8 PX
  - **Coste**: 3 Maná
  - **Dificultad**: 16
- **Alcance**: Toque 2m (1 Casilla)

Efecto: Del cuello del objetivo surgen unas agallas verdosas, que le permiten respirar sin dificultades bajo el agua durante 10 minutos por Nivel de Poder. Ten en cuenta que este **Conjuro** no protege de otros efectos adversos como el frío o la presión.

Silencio

- **Escuela**: Arcano
- **Tercer Círculo**
  - **Aprendizaje**: 8 PX
  - **Coste**: 3 Maná
  - **Dificultad**: 16
- **Alcance**: Distancia 4m (2 Casillas)

Efecto: Generas una cúpula invisible e intangible de energía arcana a tu alrededor, que impide durante 1 minuto por Nivel de Poder que cualquier sonido salga de su interior.

Potenciar: Gastando 3 Puntos de Maná adicionales, puedes aumentar el área de efecto de **Silencio** en 2m (1 Casilla).

Teletransporte

- **Escuela**: Arcano
- **Tercer Círculo**
  - **Aprendizaje**: 8 PX
  - **Coste**: 3 Maná
  - **Dificultad**: 16
- **Alcance**: Distancia 10m (5 Casillas)
- **Objetivo**: un espacio desocupado que puedas ver y esté dentro del **Alcance** del **Poder**.

Efecto: Tu cuerpo se deshace en partículas arcanas que viajan a toda velocidad a través de la urdimbre cósmica que rodea el mundo, reformándote a unos metros de tu posición original.

Potenciar: Por cada 1 Punto de Maná adicional, incrementas el **Alcance** del **Poder** en 2m (1 Casilla).

Cuarto Círculo

Llegados a este punto, quienes dominen los hechizos del **Cuarto Círculo** pasan a ser considerados arcanistas notables. El poder que albergan dichos **Conjuros** es enorme y peligroso.

Aura de espinas

- **Escuela**: Naturaleza
- **Cuarto Círculo**
  - **Aprendizaje**: 10 PX
  - **Coste**: 4 Maná
  - **Dificultad**: 18
- **Alcance**: Lanzador 6m (3 Casillas)

Efecto: Crea una capa de espinas dañinas alrededor de todos los aliados, lanzador inclusive, durante 1 Turno por Nivel de Poder. Estas espinas otorgan una bonificación +1 al Daño cuerpo a cuerpo y causan 2 Puntos de Daño (no reducibles por Blindaje ni efectos adicionales) a un objetivo que cause Daño cuerpo a cuerpo al usuario.

Baile de viento

- **Escuela**: Naturaleza
- **Cuarto Círculo**
  - **Aprendizaje**: 10 PX
  - **Coste**: 4 Maná
  - **Dificultad**: 18
- **Alcance**: Lanzador

Efecto: Levantas varias corrientes de viento a tu alrededor, que te otorgan una bonificación +2 a Defensa y a Cobertura durante 1 Turno por Nivel de Poder.

Potenciar: Puedes gastar 4 Puntos de Maná adicionales para cubrir con corrientes de aire en un radio de 6m (3 Casillas) de ti.

Camino onírico

- **Escuela**: Demonología
- **Cuarto Círculo**
  - **Aprendizaje**: 10 PX
  - **Coste**: 4 Maná
  - **Dificultad**: 18
- **Alcance**: Lanzador
- **Etiquetas**:
- **Objetivo**: Una criatura inteligente que conozcas, esté en el mismo mundo que tú y que esté dormida.
- **Salvación**: 16

Efecto: Te introduces psíquicamente en los sueños de otra persona conocida y vives, desde su punto de vista, lo que esté soñando. No puedes afectar el curso del sueño ni intervenir de ningún modo, aunque puedes cancelar el efecto del **Conjuro** cuando lo veas necesario.

Cada minuto que pases en el interior del sueño, hay un 20% de posibilidades de que llames la atención de la víctima. Si la víctima es consciente de tu presencia, tiene derecho a una Tirada de salvación de Mente para expulsarte de su sueño.

Espejo de sombras

- **Escuela**: Demonología
- **Cuarto Círculo**
  - **Aprendizaje**: 10 PX
  - **Coste**: 4 Maná
  - **Dificultad**: 18
- **Alcance**: Lanzador

Efecto: Creas varias imágenes falsas con tu aspecto a tu alrededor durante 1 Turno por Nivel de Poder. Estas ilusiones hacen que cada Ataque básico que recibas tenga un 50% de posibilidades de fallar.

Piel de piedra

- **Escuela**: Naturaleza
- **Cuarto Círculo**
  - **Aprendizaje**: 10 PX
  - **Coste**: 4 Maná
  - **Dificultad**: 18
- **Alcance**: Distancia 10m (5 Casillas)

Efecto: La piel del objetivo se endurece como si fuese la corteza de un árbol antiguo o una roca milenaria durante 1 Turno por Nivel de Poder; esto otorga una bonificación +2 al Blindaje.

Potenciar: Puedes consumir 2 Puntos de Maná adicionales para incrementar la bonificación de Blindaje a +3.

Prelación

- **Escuela**: Divina
- **Cuarto Círculo**
  - **Aprendizaje**: 10 PX
  - **Coste**: 4 Maná
  - **Dificultad**: 18
- **Alcance**: Lanzador

Efecto: Recibes un mensaje sagrado del espíritu deífico, del panteón al que adores o de cualquier otra fuente de fe en la que creas. Este aviso te permite prever los movimientos del objetivo y adelantarte a sus acciones, otorgándote una bonificación +2 a tu siguiente Tirada de Ataque básico y otra bonificación +2 a tu Defensa para el siguiente ataque que sufras. Estas bonificaciones desaparecen en tantos Turnos como Nivel de Poder si no atacas o eres atacado.

Potenciar: Puedes gastar 4 Puntos de Maná adicionales para extender el efecto a dos aliados de tu elección -han de compartir tu fe o al menos no seguir un dogma completamente opuesto al tuyo- en un radio de 6m (3 Casillas) de ti.

Reflejo mágico

- **Escuela**: Arcana
- **Cuarto Círculo**
  - **Aprendizaje**: 10 PX
  - **Coste**: 4 Maná
  - **Dificultad**: 18
- **Alcance**: Lanzador

Efecto: Rodeas tu aura de magia protectora que repele los sortilegios lanzados sobre ti. Elige un **Círculo** de **Conjuros** igual o menor al **Tercero**. Durante 1 hora por Nivel de Poder, cualquier **Conjuro** del **Círculo** seleccionado es reflejado de vuelta a su lanzador, inclusive curaciones, bendiciones o efectos positivos, si te tiene a ti como objetivo. El efecto finaliza una vez que ha reflejado un **Conjuro** o hasta que se disipa el efecto por el paso del tiempo.

Potenciar: Si conoces al menos un **Conjuro** de un **Círculo** superior al **Tercero**, puedes gastar tantos Puntos de Maná como el **Coste** de dicho **Círculo** para reflejar **Conjuros** de ese **Círculo**.

Relámpago

- **Escuela**: Naturaleza
- **Cuarto Círculo**
  - **Aprendizaje**: 10 PX
  - **Coste**: 4 Maná
  - **Dificultad**: 18
- **Alcance**: Distancia 20m (10 Casillas)

Efecto: Perturbas la atmósfera del lugar, creando un electrizante relámpago que cae sobre el objetivo. Causa 2d6 Puntos de Daño de relámpago e ignora el valor de Blindaje del objetivo.

Sentidos puros

- **Escuela**: Divina
- **Cuarto Círculo**
  - **Aprendizaje**: 10 PX
  - **Coste**: 4 Maná
  - **Dificultad**: 18
- **Alcance**: Distancia 10m (5 Casillas)

Efecto: Limpias de cualquier distracción la mente del objetivo, otorgándole una bonificación +2 a Intuición durante 1 Turno por Nivel de Poder.

Potenciar: Puedes gastar 4 Puntos de Maná adicionales para aumentar la bonificación de Intuición a +4.

VIGOR DE COLOSO

- **Escuela**: Divina
- **Cuarto Círculo**
  - **Aprendizaje**: 10 PX
  - **Coste**: 4 Maná
  - **Dificultad**: 18
- **Alcance**: Distancia 10m (5 Casillas)

Efecto: Tonificas el cuerpo del objetivo con plegarias divinas, otorgándole una bonificación +2 a Físico durante 1 Turno por Nivel de Poder.

Potenciar: Puedes gastar 4 Puntos de Maná adicionales para aumentar la bonificación de Físico a +4.

QUINTO CÍRCULO

El **Quinto Círculo** es el límite para ciertos lanzadores de **Conjuros** que han compartido su vida con otros talentos. Este **Círculo** alberga poderes capaces de resquebrajar una montaña o desbordar un río.

BOLA DE FUEGO

- **Escuela**: Elemental
- **Quinto Círculo**
  - **Aprendizaje**: 12 PX
  - **Coste**: 5 Maná
  - **Dificultad**: 20
- **Alcance**: Distancia 20m (10 Casillas)
- **Objetivo**: Una criatura o una Casilla dentro del **Alcance** del **Poder**.

Efecto: Creas una enorme esfera de llamas refulgentes entre tus manos y la lanzas hacia la Casilla objetivo. Una vez que llega a su destino, libera una terrible deflagración causando 3d6+3 Puntos de Daño por fuego a todas las criaturas en un radio de 6m (3 Casillas) alrededor del objetivo.

Efecto: Puedes gastar 2 Puntos de Maná adicionales para cambiar el elemento asociado a la **Bola de fuego**, pudiendo crear una ***Bola de escarcha***, una ***Bola eléctrica***, etc.

CAMPO ANTIMAGIA

- **Escuela**: Arcana
- **Quinto Círculo**
  - **Aprendizaje**: 12 PX
  - **Coste**: 5 Maná
  - **Dificultad**: 20
- **Alcance**: Lanzador

Efecto: Eriges una cúpula de energía invisible, en un radio de 6m (3 Casillas) a tu alrededor, durante 1 Turno por Nivel de Poder. Cualquier **Conjuro** lanzado en el interior del ***Campo antimagia*** es desintegrado en finas partículas arcanas.

NIEBLA

- **Escuela**: Naturaleza
- **Quinto Círculo**
  - **Aprendizaje**: 12 PX
  - **Coste**: 5 Maná
  - **Dificultad**: 20
- **Alcance**: Lanzador 10m (5 Casillas)

Efecto: Haces que surja una terrible y espesa niebla gris a tu alrededor durante 1 Turno por Nivel de Poder. Esta niebla provoca una penalización -4 a todas las Pruebas relacionadas con la Intuición (vista) y otorga una bonificación +10 a Cobertura para ataques a distancia realizados desde el exterior hacia el interior del área.

Potenciar: Puedes gastar 3 Puntos de Maná adicionales para hacer que tus aliados (o aquellos que designes al lanzar el **Conjuro**) sean inmunes al efecto de la **Niebla**.

SALVAGUARDA MENTAL

- **Escuela**: Divina
- **Quinto Círculo**
  - **Aprendizaje**: 12 PX
  - **Coste**: 5 Maná
  - **Dificultad**: 20
- **Alcance**: Distancia 6m (3 Casillas)

Efecto: Creas un escudo metafórico alrededor de la consciencia del objetivo durante 1 Turno por Nivel de Poder, otorgando una bonificación +4 a las Tiradas de salvación de los **Atributos** Mente, Intuición y Presencia.

TERREMOTO

- **Escuela**: Naturaleza
- **Quinto Círculo**
  - **Aprendizaje**: 12 PX
  - **Coste**: 5 Maná
  - **Dificultad**: 20
- **Alcance**: Lanzador 12m (6 Casillas)
- **Salvación**: Agilidad 16

Efecto: Resquebrajas la corteza terrestre, causando un terrible seísmo que afecta a los seres y las estructuras a tu alrededor. Cada criatura afectada por el **Terremoto** (excepto tú) sufre 2d6 de Daño por fuerza, 1d6 de Daño contundente y ha de superar

una Tirada de salvación para no caer derribado al suelo.

SEXTO CÍRCULO

La antesala a los grandes poderes y secretos de la urdimbre arcana, el **Sexto Círculo** es alcanzado por muy pocos. Aquellos que logran perfeccionar sus artes mágicas para controlar los inconmensurables poderes de este **Círculo** son arcanistas de renombre.

ACELERAR

- **Escuela**: Arcana
- **Sexto Círculo**
  - **Aprendizaje**: 14 PX
  - **Coste**: 6 Maná
  - **Dificultad**: 22
- **Alcance**: Distancia 8m (4 Casillas)

Efecto: Arrastras los finos hilos invisibles de la realidad para que entorpezcan menos al objetivo, otorgándole 1 Acción Mayor adicional durante su próximo Turno.

Un objetivo sólo se puede beneficiar de este efecto una vez por Ronda.

CADENA DE RELÁMPAGOS

- **Escuela**: Elemental
- **Sexto Círculo**
  - **Aprendizaje**: 14 PX
  - **Coste**: 6 Maná
  - **Dificultad**: 22
- **Alcance**: Distancia 12m (6 Casillas)

Efecto: El poder del trueno repta hacia tus brazos o tu foco, arremolinándose en una espiral de energía eléctrica. Arrojas el rayo hacia un objetivo, causándole 2d6 de Daño de relámpago.

Después, si hay un objetivo en un radio de 12m (6 Casillas) alrededor del primer objetivo, saltará hacia él, causándole 1d6+3 de Daño de relámpago. Este efecto se repetirá hasta dos veces adicionales, afectando a un total de cuatro objetivos.

DUPLICACIÓN

- **Escuela**: Arcana
- **Sexto Círculo**
  - **Aprendizaje**: 14 PX
  - **Coste**: 6 Maná
  - **Dificultad**: 22
- **Alcance**: Lanzador
- **Etiquetas**:

Efecto: Envías tu cuerpo a un vacío astral perdido en el flujo del tiempo, causando una paradoja que hace que existas dos veces en la línea temporal actual. Tu duplicado se materializará a 2m (1 Casilla) de ti, en un espacio que esté libre y pueda ocupar y podrá actuar como si fuese otro personaje más durante 1 Turno por Nivel de Poder.

Tus Puntos de Salud actuales se dividen entre 2 (redondeando hacia abajo), y los repartes entre tu yo auténtico y tu duplicado. Al acabarse la duración del **Conjuro**, uno de los dos (el que menos Puntos de Salud, o uno al azar si tenéis los mismos) os disiparéis en partículas arcanas mientras la realidad ajusta la paradoja.

Cuando uno de los dos muere -es indiferente cual- o el **Conjuro** se disipa, el efecto finaliza y el superviviente ajusta sus Puntos de Salud a la suma restante entre los valores de los dos individuos.

ESCUDO ANTIMAGIA

- **Escuela**: Arcana
- **Sexto Círculo**
  - **Aprendizaje**: 14 PX
  - **Coste**: 6 Maná
  - **Dificultad**: 22
- **Alcance**: Lanzador

Efecto: Tejes un poderoso escudo metafórico alrededor de tu existencia que dura 1 Turno por Nivel de Poder. El próximo **Conjuro** que te tenga como objetivo y te impacte, será absorbido por el escudo, anulando su efecto y haciendo que el agresor pierda 1d6 Puntos de Maná.

Ojo de Taiuhn

- **Escuela**: Arcana
- **Sexto Círculo**
  - **Aprendizaje**: 14 PX
  - **Coste**: 6 Maná
  - **Dificultad**: 22
- **Alcance**: Lanzador
- **Etiquetas**:

Efecto: Proyectas tu mente hacia la urdimbre arcana que rodea el mundo, absorbiendo conocimiento de las energías que usáis tanto tú como tus adversarios. Al finalizar el rito, podrás lanzar cualquier **Conjuro** que hayas visto y escuchado, al mismo Nivel que ha sido lanzado, pagando el **Coste** correspondiente durante 1 Turno por Nivel de Poder.

Ejemplo: Bob el Mago prepara el **Ojo de Taiuhn** para su enfrentamiento con Phil el Brujo. Durante el combate, como Phil no es un arcanista demasiado despierto, convoca una Cadena de Relámpagos de Nivel 6 para achicharrar a Bob; éste recibe varios impactos, pero en el siguiente Turno podrá lanzar la misma Cadena de Relámpagos a Nivel 6, puesto que ha visto a Phil hacerlo.

Rayo solar

- **Escuela**: Elemental
- **Sexto Círculo**
  - **Aprendizaje**: 14 PX
  - **Coste**: 6 Maná
  - **Dificultad**: 22
- **Alcance**: Distancia 8m (4 Casillas)

Efecto: Absorbes la energía lumínica de las proximidades, creando en un fiero círculo abrasador de llamas y luz brillante en un radio de 6m (3 Casillas) del objetivo. Cualquier ser que se encuentre dentro del **Rayo Solar** sufre 2d6 de Daño por fuego y 2d6 de Daño radiante.

Potenciar: Puedes gastar 6 Puntos de Maná adicionales para dejar fijo el **Rayo Solar** en la ubicación dónde lo lanzas durante 1 Turno por Nivel de Poder.

Séptimo círculo

Una meta tan complicada como peligrosa de alcanzar, los arcanistas que son capaces de desentrañar los secretos del **Séptimo Círculo** pueden plegar la realidad a voluntad e incluso viajar entre planos.

Lluvia de meteoritos

- **Escuela**: Elemental
- **Séptimo Círculo**
  - **Aprendizaje**: 16 PX
  - **Coste**: 7 Maná
  - **Dificultad**: 24
- **Alcance**: Distancia 20m (10 Casillas)

Efecto: Partes el firmamento en dos y haces caer una miríada de piedras ardientes sobre una Casilla objetivo. Todos los seres en un área de 16m (8 Casillas) alrededor de dicha Casilla sufren 1d6 de Daño contundente, 4d6 de Daño por fuego y quedan derribados.

Potenciar: Puedes gastar 6 Puntos de Maná adicionales para extender la duración de la **Lluvia de meteoritos** otro Turno adicional o ampliar el área de efecto a 32m (16 Casillas).

Sino del Segador

- **Escuela**: Demonología
- **Séptimo Círculo**
  - **Aprendizaje**: 16 PX
  - **Coste**: 7 Maná
  - **Dificultad**: 24
- **Alcance**: Distancia 10m (5 Casillas)
- **Etiquetas**:

Efecto: Arrancas de un plano umbral y olvidado a un poderoso espíritu maléfico, que atacará y perseguirá al objetivo durante 2 Turnos por Nivel de Poder. Si muere mientras dura la **Convocación**, sufres 3d6 de Daño impío.

Características:

- Puntos de Salud: 26
- Defensa y Voluntad: 15
- Movimiento: 6 (levita, atraviesa paredes y cualquier obstáculo)
- Inmune al Daño impío y a cualquier **Condición**.
- Supera cualquier Tirada de salvación automáticamente.

Ataques:

- **Guadaña del Segador**: Cuerpo a cuerpo. +15 contra Defensa del objetivo; 2d6+1 de Daño impío.

OCTAVO CÍRCULO

Entre los gremios más antiguos de lanzadores de conjuros, se dice que el **Octavo Círculo** es territorio sagrado, en el que sólo pueden entrar espíritus deíficos, fuerzas primordiales y seres de más allá de las estrellas. Se pueden contar con los dedos de una mano aquellos mortales que han llegado a lanzar un **Conjuro** de este **Círculo.**

En el manual básico del **Sistema Athkri** no hay **Conjuros** del **Octavo Círculo**. Se aconseja a los **Directores de juego** que los hechizos que se añadan a este podio sean extremadamente poderosos e igual de peligrosos. Dejamos en manos del **Director de juego** y sus jugadores la creación de **Conjuros** dignos de estar aquí.

CAPÍTULO 14: LISTADO DE PODERES DE CLASE

ACCIONES MAYORES

APARIENCIA GRANDIOSA

- **Clase**: Aristócrata
  - **Aprendizaje**: 5 PX
  - **Coste**: 4 Esfuerzo o de Maná (a elegir)
- **Alcance**: Lanzador
- **Acción**: Mayor

Efecto: Haces acopio de tu espléndida educación, de tu buen aspecto o de tu carisma innato para obtener una bonificación +1d6 a las **Tiradas**, fuera de combate y relacionadas con la interacción social, que hagas con el **Atributo** Presencia durante 10 minutos. Sólo puedes disfrutar del efecto de este **Poder** una vez cada hora.

Mejora: A Nivel 5, la duración aumenta a 20 minutos; a Nivel 10, la bonificación aumenta a +2d6 o puedes reducir el Coste de activación a 2 Puntos de Esfuerzo o de Maná (a elegir).

CUIDADOS DE EMERGENCIA

- **Clase**: Trabajador
  - **Aprendizaje**: 5 PX
  - **Coste**: 1 uso de Material de curandero y 3 Esfuerzo
- **Alcance**: Toque
- **Acción**: Mayor
- **Requisito**: Debes conocer el **Rasgo** Saber médico.
- **Etiquetas**:

Efecto: Realizas una intervención de emergencia sobre un paciente muy herido. Realiza una Prueba de Medicina a Dificultad 18 – Nivel de Poder; en caso de que tengas éxito, el objetivo recupera 1d6+3 Puntos de Salud. Puedes emplear este **Poder** todas las veces que sean necesarias, sin tener en cuenta el límite de usos de la **Acción** Primeros auxilios.

Mejora: A Nivel 5, la curación aumenta a 2d6+3 Puntos de Salud; a Nivel 10, puedes gastar 2 Puntos de Esfuerzo adicionales para efectuar una atención urgente e ignorar, una vez al día, la Etiqueta Ritual de este **Poder**.

FLUJO DE TRABAJO

- **Clase**: Trabajador
  - **Aprendizaje**: 5 PX
  - **Coste**: 5 Esfuerzo
- **Objetivo**: Un objeto o una acción vinculada a tu Expresión u Oficio.
- **Acción**: Mayor
- **Requisito**: Debes conocer los **Rasgos** Expresión u Oficio.
- **Etiquetas**:

Efecto: Obtienes una bonificación +1d6 a las **Tiradas** requeridas para completar una tarea relacionada con tu Expresión u Oficio, como puede ser escribir una canción, forjar una espada, reparar un aparato estropeado o dar una actuación sublime.

Mejora: A Nivel 5, la bonificación aumenta a +2d6; a Nivel 10, puedes usar este **Poder** hasta dos veces por tarea (ignorando la Etiqueta Diario) o reducir el Coste de activación a 3 Puntos de Esfuerzo.

ACCIONES MENORES

CONCENTRACIÓN ARCANA

- **Clase**: Mago
  - **Aprendizaje**: 5 PX
  - **Coste**: 4 Maná
- **Alcance**: Lanzador
- **Acción**: Menor

Efecto: Relajas tus músculos para permitir que las fuerzas místicas recorran con facilidad tu cuerpo, reduciendo en 1d6 la Dificultad del próximo Conjuro que lances. Sólo puedes disfrutar de este efecto una vez por Turno.

Mejora: A Nivel 5, la Dificultad se reduce en 1d6+2; a Nivel 10, puedes reducir el Coste a 2 Puntos de Maná o aumentar la reducción de Dificultad en 2d6.

Piruetas

- **Clase**: Canalla
  - **Aprendizaje**: 5 PX
  - **Coste**: 3 Esfuerzo
- **Alcance**: Lanzador
- **Acción**: Menor

Efecto: Llevas a cabo una proeza de agilidad que te permite escurrirte o trepar con facilidad. Realiza una Prueba de Agilidad + Atletismo a Dificultad 15; si tienes éxito, puedes emplear todo tu Movimiento como Acción gratuita, ignorando cualquier impedimento del terreno. Este movimiento gratuito no cuenta para el total de Movimiento de tu Turno.

Mejora: A Nivel 5, la Dificultad se reduce en 1d6+2; a Nivel 10, puedes reducir el Coste a 2 Puntos de Esfuerzo o aumentar la reducción de Dificultad en 2d6.

Postura desafiante

- **Clase**: Guerrero
  - **Aprendizaje**: 5 PX
  - **Coste**: 1 Esfuerzo (activación)
- **Alcance**: 2m (1 Casilla)
- **Acción**: Menor

Efecto: Adoptas una posición intimidante, atrayendo la enemistad de tus adversarios. Hasta que anules este **Poder** como Acción menor, todos los ataques que realices sobre los enemigos provocarán el siguiente efecto: durante el siguiente Turno del objetivo, si ataca a otro objetivo que no seas tú –el que impone el efecto de *Postura desafiante*-, sufrirá una penalización -2 a todas sus Tiradas de Ataque.

Mejora: A Nivel 5, puedes anular la *Postura desafiante* como Acción gratuita y causar el efecto a dos objetivos adyacentes a ti; a Nivel 10, la penalización aumenta a -4.

Precisión marcial

- **Clase**: Guerrero o Canalla
  - **Aprendizaje**: 5 PX
  - **Coste**: 2 Esfuerzo
- **Alcance**: Lanzador
- **Acción**: Menor

Efecto: Apuntas con pericia a un objetivo que esté al alcance de tu arma a distancia, y obtienes una bonificación +1d6 a la siguiente Tirada de Ataque que realices sobre dicho objetivo.

Mejora: A Nivel 5, la bonificación aumenta en 1d6+2; a Nivel 10, ignoras la bonificación a Cobertura de un objetivo si está en movimiento o entre otros objetivos adyacentes.

Libro 3: Toques finales

CAPÍTULO 15: EXPERIENCIA

El **Sistema Athkri** posee un sistema de avance de los personajes basado en **Puntos de Experiencia** (PX a partir de ahora). Los personajes no tienen niveles, y emplean los PX obtenidos para mejorar los distintos valores que los componen: **Atributos**, **Habilidades** y **Poderes**.

REPARTO DE PX

Se entrega a los jugadores una cantidad determinada de PX tras finalizar cada sesión de juego. Es tarea del Director de juego definir quién se lleva más PX y quien no según interpretación y participación del jugador.

Por lo general, un personaje obtiene unos 4 o 5 PX por Sesión. Queda en mano del Director de juego asignar los PX que considere necesarios para mantener una coherencia en los niveles de poder de los personajes jugadores.

MEJORA DE ATRIBUTOS

No se recomienda permitir a los jugadores incrementar el valor de sus **Atributos**, pues alteraría de forma significativa el equilibrio del juego. Ten en cuenta que, si existiese la posibilidad de mejorar un **Atributo**, sale más a cuenta incrementarlo que subir las **Habilidades** relacionadas con el susodicho.

Sin embargo, es natural que los personajes, aparte de aprender más –y reflejarlo mediante sus **Habilidades**- quieran volverse más fuertes, más ágiles o mejorar sus aptitudes sociales.

PRINCIPAL Y SECUNDARIO

Durante la creación de personaje, el jugador elige dos **Atributos** que considere importantes para el personaje, uno como principal y otro como secundario.

Supongamos que **Joe el Chungo** tiene como **Atributo** principal Físico, y como secundario Mente.

- Mejorar el *principal* con PX cuesta Nivel x3. Subir Físico de 4 a 5 costaría 12 PX.
- Mejorar el *secundario* con PX cuesta Nivel x5. Subir Mente de 4 a 5 costaría 20 PX.

ATRIBUTOS DE RAZA O CLASE

Si se emplean los **Rasgos** de personaje, el jugador escoge su **Atributo** principal y secundario de los sugeridos por la **Raza** o por la **Clase**. El funcionamiento sería igual que el primer método descrito.

SUBIDA LIBRE

Los jugadores pueden mejorar sus **Atributos** sin restricción. Se recomienda que el coste sea Nivel x5.

MEJORA DE HABILIDADES

La mayor parte de los PX gastados por los jugadores irán en esta categoría, ya que las **Habilidades** son un valor muy importante a la hora de definir las cualidades de un personaje.

El coste básico de mejora de **Habilidad** es igual al nivel que tenga el jugador en ella; por ejemplo: para poder subir Callejeo de 7 a 8 es necesario gastarse 8 PX.

APRENDER UNA NUEVA HABILIDAD

El coste para añadir una **Habilidad** a la lista son 3 PX. El personaje ha de justificar cómo la ha aprendido: mediante un mentor, estudiando un libro, practicando durante meses, etc. Ciertas **Habilidades** pueden estar restringidas, como puede ser conocimientos demasiado oscuros –artes infernales, rituales sombríos–, información oculta al público –operativas militares, señales secretas de espionaje– o directamente prohibidas o perdidas –un idioma antiguo y olvidado, avances medicinales, mecánica hidráulica, etc.–.

Si un personaje aprende una nueva **Habilidad**, no puede mejorarla hasta la siguiente mejora de personaje, aunque tenga los PX necesarios. En ocasiones en las que pase un tiempo considerable en partida, por ejemplo unos meses, esta regla se puede obviar.

MEJORA DE IDIOMAS

A efectos de sistema, cada Idioma se trata como si fuesen una **Habilidad** más.

MEJORA DE PODERES

Los **Poderes** son capacidades excepcionales que permiten a los personajes realizar hazañas increíbles, como lanzar poderosos Conjuros o realizar Técnicas mortales.

La mejora de **Poderes** funciona de manera similar a las **Habilidades**. Cada lista de **Poderes** tiene sus particularidades para el aprendizaje; sin embargo, la mejora es igual para todos. Mejorar un **Poder** tiene un coste de PX igual a su Nivel.

Joe el Chungo quiere mejorar uno de sus **Poderes** para sentirse muy peligroso y enfrentarse en igualdad de condiciones a los violentos gimnastas. Si quiere mejorar la Técnica Ataque certero del Nivel 2 al Nivel 3, le costará un total de 2 PX.

Un **Poder** no se puede mejorar hasta que haya pasado una Sesión desde que se aprendió y lo haya usado, al menos, una vez.

TABLA DE MEJORA CON EXPERIENCIA

Valor	Coste
Atributo (principal)	Nivel x3
Atributo (secundario)	Nivel x4
Atributo (libre)	Nivel x5
Habilidad (nueva)	3
Habilidad (mejora)	Nivel
Idioma (nuevo)	3
Idioma (mejora)	Nivel
Poder (nueva Técnica)	Habilidad x3
Poder (nuevo Conjuro)	Dificultad -8
Poder (mejora)	Nivel

CAPÍTULO 16: EQUIPAMIENTO

Los personajes pueden llegar a acumular distintos objetos de efectos variados, como una armadura que les protege de los golpes, un arma para combatir a sus enemigos o una misteriosa poción que despierta cualidades extraordinarias. Las siguientes reglas cubren el equipo de los personajes, el dinero y los objetos mágicos o especiales, que proporcionan puntuaciones adicionales a los diversos valores de personaje.

DINERO

El dinero en el **Sistema Athkri** se representa por un valor –abstracto o no– de **Monedas**. Los objetos tienen un determinado valor en **Monedas**, y esta cantidad se usa en las transacciones entre personajes y PNJs o entre personajes.

RIQUEZA INICIAL

Como regla básica, cada personaje recibe 2d10 x100 **Monedas** en el momento de la Creación de personaje. Esto quiere decir que el jugador tirará dos dados de diez caras, sumará el resultado y después lo multiplicará por 100.

Un método alternativo es establecer la clase social a la que pertenecía el personaje. El jugador tira 1d10 y compara el resultado con la siguiente tabla.

d10	Clase social	Monedas iniciales
1-2	Pordiosero	10
3-4	Plebeyo	50
5-6	Empleado	200
7-8	Acomodado	1000
9	Clero	500
10	Aristocracia	2000

Finalmente, cada **Clase** posee un apartado en el que se detalla su **Equipamiento** inicial, especificando las **Monedas** que tiene en su poder el personaje al comienzo.

CONSERVACIÓN Y TRANSPORTE

Aunque el sustantivo que utilizamos sea **Monedas**, no tienen por qué ser piezas metálicas redondeadas. Pueden ser créditos en una cuenta corriente, cheques bancarios firmados, una bolsa repleta de joyas, una máscara de oro con incrustaciones de ámbar, etc. Es importante que los jugadores especifiquen en todo momento cómo transportan sus riquezas –o como las conservan- para mantener la coherencia y la inmersión.

VENTA DE OBJETOS

Llegará un momento en el que los personajes quieran deshacerse de ciertos objetos. Cuando un jugador quiera vender un objeto a un PNJ, la regla general es que recibirá, a cambio, un cuarto del valor en **Monedas** (redondeando hacia abajo). Cualquier cosa puede ser vendida, aunque recae sobre el Director de juego aclarar si el PNJ está interesado en comprarlo.

Si la situación no es favorable, se puede permitir que el personaje lleve a cabo una Prueba del Atributo Presencia o una Prueba de Habilidad de Comercio o Subterfugio para intentar convencer de que el objeto en cuestión es mucho más valioso de lo que aparenta.

RANURAS DE EQUIPO

Las **Ranuras** especifican qué clase de objetos puede llevar equipado un personaje. Esta regla permite equilibrar los **Objetos mágicos**.

El Director de juego puede no emplear estas reglas, y limitar lo que lleva un personaje a arma y armadura.

- **Mano dominante**: Para blandir el arma preferida por el personaje.
- **Mano torpe**: Un arma secundaria puede ser una daga, una espada corta, una pistola, una varita o un cetro, un fetiche o un escudo.
- **Cabeza**: Cualquier tipo de añadido cosmético a la cabeza del personaje, aunque la armadura venga con yelmo.
- **Cuerpo**: Bien la armadura (por debajo de la ropa), una túnica, un traje exoespacial, etc.
- **Brazos**: Guantes, brazaletes, pulseras o cualquier tipo de accesorio que se coloque entre el antebrazo y la mano, inclusive.
- **Pies**: Calzado, botas, espinilleras, rodilleras, etc. Todo lo que se ubique entre la rodilla y el pie, inclusive.
- **Joyería**: Anillos, abalorios, pendientes, colgantes, crucifijos, etc. Un personaje puede tener hasta 2 objetos mágicos en activo. El resto estarán latentes, aunque se puede cambiar una **Joya** activa por otra como Acción Gratuita (un único cambio por Turno).

- **Otros**: En esta ranura entrarían capas, tatuajes, escarificaciones, piercings, chips subcutáneos, añadidos cibernéticos o steampunkers, embrujos del alma, sigilos, etc; cualquier otro objeto mágico que no se ubique en el resto de ranuras. Queda en manos del Director de juego si sus personajes pueden utilizar esta ranura; si decide usarla, el límite es el mismo que con la **Joyería**: 2 objetos activos.

ARMAS

Un personaje que entra en **Combate** necesitará defenderse de las agresiones de sus adversarios empleando armas, ya sean cuerpo a cuerpo o a distancia. Cualquier personaje puede usar armas, pero si no cumple ciertos requisitos, especificados en las **Propiedades** del arma, su Dado objetivo bajará; de igual modo, si no tiene puntos en las **Habilidades** Combate cuerpo a cuerpo o Combate a distancia, según arma, su Dado objetivo también bajará. Si el Dado objetivo no puede bajar más, el personaje sufre una penalización -2 a todas las **Tiradas** que impliquen usar el arma.

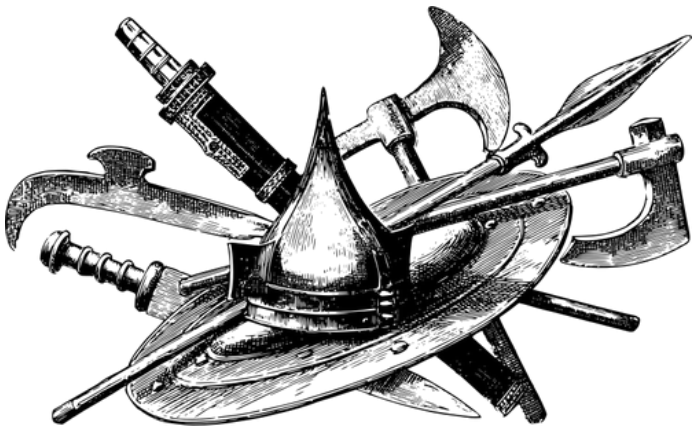
CARACTERÍSTICAS DE LAS ARMAS

Cada arma tiene unas características que la diferencian del resto mecánicamente.

- **Precisión**: Valor que se suma o resta a la Tirada de Ataque a la hora de atacar con el arma.
- **Daño**: Cantidad de Daño que hace el arma de base.
- **Distancia**: Si el arma no tiene este valor, no puede ser utilizada como Arma a distancia; si lo tiene, específica los metros de las Distancias: Corta/Media/Larga. Si arrojas un arma cuerpo a cuerpo, utilizas tu valor de **Atributo** Físico en lugar de Agilidad en la Tirada de Ataque.
- **Elemento**: Tipo de daño que hace el arma. Por lo general, Contundente, Cortante o Perforante. Puede tener varios.
- **Precio**: El coste en Monedas del arma.
- **Propiedades**
    - **Atributo X**: Requiere que el personaje tenga, al menos, X en el **Atributo** especificado.
    - **Daño variable**: El Daño del arma cambia según las condiciones especificadas.
    - **Dos manos**: El arma ha de ser blandida con las dos manos, ya sea porque es muy grande o porque pesa mucho.
    - **Foco**: El arma puede utilizarse para lanzar Conjuros a través de ella.
    - **Penetración X**: El Daño hecho por el arma ignora X puntos de la **Característica** Blindaje del objetivo.
    - **Largo alcance**: Armas cuerpo a cuerpo; el arma puede impactar a objetivos a 2 Casillas del personaje, en lugar objetivos adyacentes.
    - **Ligera**: El personaje puede llevar un arma de este tipo en cada mano, como un gladiador.
    - **Recarga X**: El arma requiere proyectiles que, después de X disparos, han de ser repuestos. Esto requiere una Acción variable.

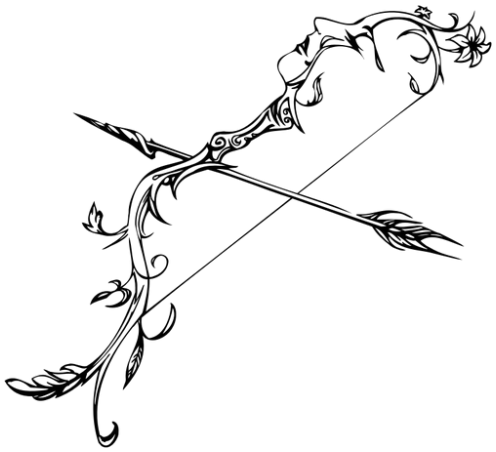
CUERPO A CUERPO (FANTASÍA)

Nombre	Pre	Daño	Distancia	Elm	Coste	Propiedades
Armas simples						
Bastón	0	1d6+2	-	C	15	Dos manos, Foco
Cuchillo	0	1d6+1	5/10/15	CR, P	10	Ligera
Daga	+1	1d6+2	3/6/9	CR, P	50	Ligera, Foco
Garrote	0	1d6+2	-	C	10	-
Guadaña	-1	2d6	-	CR	30	Dos manos
Látigo	-1	1d6+3	-	C, CR	75	Largo alcance
Vara	0	1d6+1	-	C	5	Dos manos, Foco
Espadas						
Cimitarra	0	1d6+3	-	CR	130	Agilidad 6, Foco, Ligera
Espada corta	0	1d6+3	-	CR	60	Ligera
Espada larga	0	2d6	-	CR	100	-
Estoque	+1	1d6+2	-	P	80	Agilidad 5, Ligera, Penetración 1
Mandoble	0	2d6+2	-	CR	500	Físico 7, Dos manos
Sable	+1	1d6+3 / 2d6	-	CR	150	Daño variable (dos manos)
Hachas						
Hachuela	-1	1d6+3	3/6/9	C, CR	50	Físico 5, Ligera
Hacha de batalla	-1	2d6+1	-	C, CR	100	Físico 6
Hacha gigante	-1	2d6+3	-	C, CR	120	Físico 7, Dos manos
Lanzas						
Alabarda	0	2d6	-	CR, P	200	Físico 5, Dos manos, Largo alcance
Guja	-1	2d6+1	-	CR	200	Físico 6, Dos manos, Largo alcance
Jabalina	0	1d6+2	15/30/60	P	50	-
Lanza	+1	1d6+3	5/10/15	P	100	Dos manos, Largo alcance
Lanza pesada	-1	2d6 / 3d6	-	P	600	Físico 7, Daño variable (a caballo), Dos manos, Largo alcance
Tridente	0	1d6+3 / 2d6	5/10/15	P	250	Daño variable (dos manos), Largo alcance
Mazas						
Lucero del alba	0	2d6	-	C, P	350	Penetración 1
Martillo de guerra	0	1d6+2 / 2d6	-	C	400	Físico 6, Daño variable (dos manos), Penetración 2
Mangual	-1	2d6	-	C	375	Penetración 3
Maza	0	1d6+3	-	C	90	Penetración 2



A DISTANCIA (FANTASÍA)

Nombre	Pre	Daño	Distancia	Elm	Coste	Propiedades
			Arcos			
Arco corto	0	1d6+3	15/30/60	P	10	Dos manos, Recarga 1 (flechas)
Arco largo	+1	2d6	25/50/100	P	10	Físico 7, Dos manos, Recarga 1 (flechas)
			Ballestas			
Ballesta de mano	+1	1d6+1	10/20/30	P	30	Ligera, Recarga 6 (cargadores)
Ballesta ligera	0	1d6+3	15/30/60	P	30	Dos manos, Recarga 1 (virotes)
Ballesta pesada	0	2d6+2	20/40/80	P	150	Físico 6, Dos manos, Recarga 1 (virotes)
			Otros			
Honda	0	1d6+2	5/15/30	C	6	Recarga 1 (piedras)
Shuriken	0	1d6+2	10/15/20	CR	40	Agilidad 7



CUERPO A CUERPO (MODERNO)

Nombre	Pre	Daño	Distancia	Elm	Coste	Propiedades
Cadena	0	1d6+3	-	C	15	Largo alcance
Katana	+1	1d6+3 / 2d6	-	CR	600	Agilidad 7, Daño variable (dos manos)
Machete	0	1d6+2	3/6/9	CR	30	Ligera, Penetración 1
Nunchaku	+1	1d6+2	-	C	100	Agilidad 6, Ligera
Porra	0	1d6+1	-	C	10	Ligera

A DISTANCIA (MODERNO)

Nombre	Pre	Daño	Distancia	Elm	Coste	Propiedades
Pistola	0	2d6	10/25/50	P	300	Ligera, Recarga 8 (balas 9mm)
Revólver	-1	2d6+1	10/25/50	P	450	Recarga 6 (balas 0.45)
Subfusil	-2	3d6	25/50/100	P	500	Dos manos, Recarga 10 (balas 9mm)
Escopeta recortada	0	4d6 / 3d6 / 2d6	5/15/30	P, F	400	Físico 6, Daño variable (distancia), Dos manos, Recarga 2 (cartuchos de escopeta)
Rifle	+1	2d6+3	50/100/200	P	1000	Físico 8, Dos manos, Recarga 7 (balas de rifle)

ARMADURAS

Al igual que las armas sirven para causar daño y dolor a los oponentes, las armaduras tienen como objetivo proteger a su portador y evitar que sufra daño. Todo personaje puede ponerse cualquier armadura pero si no cumple los requisitos o su **Clase** no es competente con ella, su Dado objetivo bajará un nivel.

CARACTERÍSTICAS DE LAS ARMADURAS

Las armaduras tienen dos clasificaciones: vestimenta y escudo. Las primeras se colocan sobre el cuerpo mientras que los segundos se llevan atados a la mano mediante unas correas de cuero o unos soportes metálicos. Estas piezas de equipo comparten ciertas propiedades, aunque un par de ellas son exclusivas de los escudos. Un personaje sólo puede beneficiarse de las características de una armadura y de un escudo.

- **Blindaje**: El valor que suma al Blindaje del usuario. Este valor se resta del Daño sufrido por el personaje.
- **Cobertura**: El valor que suma a la Cobertura del usuario.
- **Defensa**: El valor que suma a la Defensa del usuario.
- **Estorbo**: El valor que se añade al Estorbo del usuario. Para saber cuánto se tarda en preparar la armadura, se multiplica Estorbo x5; el resultado son los minutos necesarios para colocarse o quitarse correctamente la armadura.
- **Físico**: Requisito de Físico para poder llevar la armadura sin problemas.
- **Tipo**: La clasificación de la armadura. Ciertas **Clases** no son capaces de equipar todas las armaduras.
- **Precio**: El coste en Monedas de la armadura o el escudo.

ARMADURAS (FANTASÍA)

Nombre	Blindaje	Estorbo	Físico	Coste
		Tela		
Ropas	0	0	-	5
Atuendo de aventurero	0	0	-	80
Muda de noble	0	0	-	500
		Ligera		
Armadura acolchada	1	1	4	10
Armadura de cuero	1	1	5	15
Cuero tachonado	2	1	5	30
		Intermedia		
Armadura de pieles	3	2	5	75
Armadura de madera	3	2	6	100
Cota de mallas	4	2	6	200
		Pesada		
Cota de escamas	5	3	7	750
Coraza de placas	6	3	7	1300
Armadura completa	7	4	8	5000

ARMADURAS (MODERNO)

Nombre	Blindaje	Estorbo	Físico	Coste
		Ligera		
Polímero de carbono	2	0	4	7
		Intermedia		
Kevlar	4	1	6	75
		Pesada		
Exoesqueleto	6	2	6	750

ESCUDOS

Nombre	Defensa	Cobertura	Estorbo	Físico	Coste
Rodela	1	1	0	4	10
Escudo redondo	1	2	0	5	50
Escudo pesado	2	3	1	6	170

CONSUMIBLES

Los objetos consumibles son elementos de uso limitado que proporcionan ventajas o efectos a los personajes, ya sea restaurando la salud o provocando deflagraciones en el campo de batalla. Se clasifican del siguiente modo:

- **Aceites y venenos**: Se aplican sobre un arma u otro consumible para añadir, generalmente, un efecto perjudicial y/o dañino.
- **Arrojadizos**: Son bombas, granadas, abrojos u otros objetos que activan sus efectos al ser arrojados contra el suelo.
- **Elixires**: Otorgan algún tipo de **Condición** a aquel que los bebe.
- **Pociones**: Restauran algún tipo de Característica de Recurso, como pueden ser los Puntos de Salud o los de Maná.

CARACTERÍSTICAS DE LOS CONSUMIBLES

Todos los Consumibles comparten unas características que especifican sus efectos.

- **Objetivo**: Sobre quién se puede usar.
- **Efecto**: Qué es lo que hace.
- **Dado**: Cantidad de dados a usar si requiere una Tirada de Daño o Curación.
- **Precio**: El coste en Monedas del consumible.

LISTA DE CONSUMIBLES

Nombre	Objetivo	Efecto	Dado	Coste
		Aceites y venenos		
Vial de veneno ardiente	Un arma que cause Daño *Cortante* o *Perforante*	+2 al Daño del arma durante 1 **Combate**.	-	20
		Arrojadizos		
Bomba ígnea	1 Casilla en un radio de 10 metros	Causa Daño de fuego en un área de 3×3 Casillas.	1d6+1	290
		Elixires		
Elixir de aleta hídrica	Individuo adyacente	+2 a las Pruebas de Nadar durante 24 horas.	-	180
		Pociones		
Poción curativa menor	Individuo adyacente	Restaura Puntos de Salud.	1b2d6	20
Poción de maná menor	Individuo adyacente	Restaura Puntos de Maná.	1b2d6	50

OTRO EQUIPO

El equipo que un personaje puede necesitar en sus aventuras o en el desempeño de su profesión se encuentra en las siguientes listas.

COMIDA Y BEBIDA

Nombre	Detalles	Coste
Raciones de viaje	Comida para un día.	10
Odre de agua	Capacidad para 1 litro de líquido.	50

DROGAS RECREATIVAS

Nombre	Detalles	Coste
Papel de liar	Paquete de 50 muestras.	10
Pipa	Fabricada en madera de roble.	100
Tabaco de liar	Para 50 cigarros.	50
Tabaco para pipa	Bolsita para 50 usos.	70

Munición

Nombre	Detalles	Coste
	Proyectiles	
Cartucho	Para la Escopeta recortada.	25
Flecha	Para el Arco corto o el Arco largo.	10
Virote	Para la Ballesta ligera o la Ballesta pesada.	12
	Cargadores y cajas de munición	
Cargador	Para la Ballesta de mano. Contiene 6 proyectiles.	30
Caja de balas 9mm	Para la Pistola o el Subfusil. Contiene 24 proyectiles.	360
Caja de balas 0.45	Para el Revólver. Contiene 12 proyectiles.	400
Caja de balas de rifle	Para el Rifle. Contiene 14 proyectiles.	520

Utensilios

Nombre	Detalles	Coste
Antorcha	Cuando está encendida ilumina un área de 6m (3 Casillas) alrededor del portador. Dura 1 hora encendida.	1
Candil	Cuando está encendido ilumina un área de 10m (5 Casillas) alrededor del portador. Dura 1 hora por cada litro de aceite.	10
Cuerda	10 metros de cuerda de cáñamo	20
Ganzúas	+1 a Manipular mecanismo para forzar una cerradura.	30
Martillo de herrero	-	10
Material de curandero	Vendas, alcohol puro, gasas, cataplasmas, agujas e hilo. 10 usos.	60
Piedra de afilar	-	100
Vela	Cuando está encendida ilumina un área de 2m (1 Casilla). Dura 30 minutos encendida.	1
Yesca y pedernal	-	50

Instrumentos musicales

Nombre	Detalles	Coste
Flauta	Requiere Música 1 para poder utilizarla.	10
Gaita	Requiere Música 3 para poder utilizarla.	30
Guitarra	Requiere Música 2 para poder utilizarla.	50
Laúd	Requiere Música 2 para poder utilizarla.	40
Lira	Requiere Música 4 para poder utilizarla.	200

Accesorios y ropa

Nombre	Detalles	Coste
Botas altas	-	10
Capa	-	40
Mitones	-	15

Accesorios de viaje

Nombre	Detalles	Coste
Manta de viaje	-	15
Mochila de cuero	-	30
Saco de dormir	Para 1 criatura de Tamaño Normal.	50
Tienda de campaña (pequeña)	Espacio para 2 criaturas de Tamaño Normal.	100
Tienda de campaña (grande)	Espacio para 4 criaturas de Tamaño Normal.	200
Vaina de espada	Para una Espada larga o una Espada corta.	10

Animales

Nombre	Detalles	Coste
Burro o mula	Animal de tiro.	1.000
Caballo de granja	Animal de tiro.	5.000
Caballo de monta	-	15.000
Caballo de guerra	Entrenado para el **Combate**.	30.000
Elefante de guerra	Entrenado para el **Combate**.	60.000
Halcón adiestrado	-	10.000
Paloma	-	100
Perro de guerra	Entrenado para el **Combate**.	5.000

Vehículos

Durante las aventuras, los personajes querrán usar diferentes medios de transporte como un carro o un barco. Las siguientes **Tablas** indican los precios y los requisitos de dichos servicios.

Nombre	Detalles	Coste
	Transporte terrestre	
Carro	Espacio para 4 criaturas de Tamaño Normal. Requiere un animal de tiro.	500
Carruaje	Espacio para 6 criaturas de Tamaño Normal. Requiere dos animales de tiro.	5.000
	Transporte acuático	
Barcaza (con remos)	Navega por el agua. Espacio para 2 criaturas de Tamaño Normal.	500
Velero (barco pequeño)	Navega por el agua. Espacio para 4 criaturas de Tamaño Normal.	5.000
Barco mediano	Navega por el agua. Espacio para 20 criaturas de Tamaño Normal.	40.000
Navío	Navega por el agua. Espacio para 100 criaturas de Tamaño Normal.	75.000
	Transporte moderno	
Turismo (automóvil)	Espacio para 5 criaturas de Tamaño Normal. Requiere combustible.	75.000
Camioneta	Espacio para 8 criaturas de Tamaño Normal. Requiere combustible.	140.000
Avioneta	Espacio para 5 criaturas de Tamaño Normal. Requiere combustible.	800.000

OBJETOS MÁGICOS

Para la creación de objetos mágicos se utiliza un sistema de puntos. A la hora de crear un objeto mágico, se ha de elegir un objeto común (como puede ser un **Cuchillo** o una **Armadura acolchada**). El objeto retiene sus puntuaciones base y obtiene las que se le mejoren mediante la siguiente tabla.

REPARTO DE PUNTOS

Cada siguiente mejora cuesta 1 **Punto,** salvo que se indique lo contrario, y son acumulables. Cada **Punto** del objeto incrementa su precio en 2d10x10 **Monedas**.

ARMAS

- +1 al **Daño**, cada +4 es 1d6 adicional
- +1 **Ataque**
- +1 **Iniciativa**
- 2 **Puntos**: el arma es a la vez contacto y distancia.
- El arma causa daño elemental del tipo elegido (si se quiere que haga de varios, hay que comprarlos cada uno por separado).
- El arma causa daño a un tipo de criatura en concreto (humanos, orcos, dragones, etc.).
- El arma da una bonificación a una **Tirada** de ataque o uso de **Poder** bajo cierta condición (especificar).

ARMADURAS

- +1 **Defensa**
- +1 **Iniciativa**
- La armadura resiste algún tipo de daño elemental (si se quiere que resista varios, hay que comprarlos cada uno por separado).
- 2 **Puntos**: +1 **Blindaje**
- 3 **Puntos**: la armadura mejora un **Atributo**. Se puede limitar a 1 **Atributo** y 1 **Punto** por objeto.
- 5 **Puntos**: la armadura anula un tipo de daño elemental.
- 10 **Puntos**: la armadura otorga algún efecto fantástico, como respirar bajo el agua, transformarse en ropa a voluntad o crear sombras del usuario.

OTROS

Para la creación de abalorios, capas, yelmos, etc. que no tienen valores de base, empiezan desde 0 y no dan nada a no ser que se encanten. Se puede coger cualquier tipo de encantamiento tanto de **Arma** como de **Armadura**.

CONSUMIBLES

- +1 **Daño** para **Aceites**, **Arrojadizos** o **Venenos**.
- +1 **Curación** para **Pociones**. La curación comienza en 1b2d6 en lugar de 1d6 (consulta Tiradas de **Daño** en el **Capítulo** de **Combate**).
- +1 **Daño** o **Protección** de 1 tipo elemental.
- +1 **Daño** adicional a un tipo de criatura (reptiles, seres pétreos, muertos vivientes, etc.)
- +1 a las **Tiradas** de una **Habilidad** en concreto durante 24 horas.
- +1×1 **Casilla** de efecto.
- 2 **Puntos**: Anula una **Condición** de enfermedad, veneno o maldición mediante **Prueba** de **Atributo**.
- 2 **Puntos**: +1 a una **Característica** en concreto durante 1 escena (o 1 combate).
- 3 **Puntos**: +1 a un **Atributo** en concreto durante 1 escena (o 1 combate).
- 4 **Puntos**: Anula una **Condición** de enfermedad, veneno o maldición.

EJEMPLO: Jarmund el mago dicharachero se compra un nuevo sombrero de color rosa en un mercadillo ujibo. Cuál es su sorpresa que descubre que es una **Boina del barbudo atemporal** y que, sólo por llevarla puesta, recibe un +1 a **Presencia**.

Si la nueva gorra de **Jarmund** fuese una gorra común y corriente, no tendría ninguna ventaja salvo la de sentirse muy bien consigo mismo, pero como es un objeto mágico, recibe una bonificación adicional.

LISTADO DE OBJETOS MÁGICOS

A continuación te dejamos unos cuantos ejemplos de Objetos mágicos creados según el sistema descrito en la sección anterior. Se ha intentado que se puedan utilizar en cualquier ambientación, y cambiando un poco la descripción se pueden tratar como piezas de tecnología avanzadas si así lo deseas.

ARMAS

ARMA DEL HÉROE

Esta ornamentada espada ha sido forjada por los mejores herreros élficos de la región. Cuando su portador está repleto de vitalidad, es capaz de arrojar descargas energéticas.

- **Coste**: 4 Puntos
- **Tipo**: Espada corta
- **Daño**: 1d6+3

Efecto: +2 a las **Tiradas** de **Ataque cuerpo a cuerpo** con este arma. Si el usuario tiene sus **Puntos de Salud** al máximo, puede efectuar un **Ataque a distancia** [10/20/30], empleando su **Característica** de **Ataque cuerpo a cuerpo**. Del filo del arma surgirá un rayo de energía que impactará al adversario.

BÁCULO DE RELAJAMIENTO

Los arcanistas de la ciudadela de Dol-Bathor crearon estos bastones para mantenerse con vida mientras llevaban a cabo rituales sangrientos.

- **Coste**: 5 Puntos
- **Tipo**: Bastón
- **Daño**: 1d6+2

Efecto: El usuario recupera 1 **Punto de Salud** por cada **Punto de Maná** gastado empleando el ***Báculo*** como foco.

DYRISYE, LA RAMA RESILIENTE

El legendario artefacto Dyrisye fue robado de la cámara secreta de un acaudalado cacique iblisio por uno de sus sirvientes elfos. Se dice que fue el preciado tesoro de una estirpe de arqueros místicos.

- **Coste**: 5 Puntos
- **Tipo**: Bastón
- **Daño**: 1d6+2 / 2d6

Efecto: El usuario puede convertir a ***Dyrisye*** en un arco largo como **Acción Menor** y viceversa. Mientras esté convertido en arco, el usuario puede gastar 1 **Punto de Maná** para disparar flechas de energía con una bonificación +2 al **Daño**.

ESTILETE DE LAS BRUMAS

Estas afiladas dagas adornadas con símbolos profanos y de la plaga fueron creadas por una horda de hombres-rata pestilentes. Permite canalizar con mayor facilidad conjuros nocivos.

- **Coste**: 3 Puntos
- **Tipo**: Daga
- **Daño**: 1d6+2

Efecto: +2 a las **Tiradas** de lanzamiento y +1 al **Daño** de **Conjuros** que hagan daño de tipo ácido o veneno empleando el ***Estilete*** como foco.

ARMADURAS

ARMADURA DE APROVENTEL

Los operativos de la división militar de Aproventel han sido entrenados para llevar estas protecciones sintéticas.

- **Coste**: 4 Puntos
- **Tipo**: Polímero de carbono
- **Equipar**: +2 **Defensa**, +4 **Blindaje**; Requiere **Físico** 4

Efecto: +2 a **Defensa** y +2 a **Blindaje**.

CORAZA DE MILAGROS TÁCTILES

El truhán Bobstey Korgalles era conocido por meterse en enfrentamientos en los que hacía creer que estaba en desventaja. La cara de sus rivales cuando su camisa de tela con chorreras se convertía en una armadura completa era para recordar.

- **Coste**: 10 Puntos
- **Tipo**: Coraza de placas
- **Equipar**: +6 **Blindaje**, +3 **Estorbo**; Requiere **Físico** 7

Efecto: Como **Acción Menor**, el usuario puede convertir esta ***Coraza*** en un atuendo de ropa del estilo que desee. Igualmente, como **Acción Menor** puede volver a convertirla en una ***Coraza de placas***.

PETO DEL CAMINANTE NOCTURNO

Los acechadores de foresta del Clan Hojilens emplean estos elaborados petos de ciervo feérico para silenciar sus pasos antes de entrar en combate.

- **Coste**: 4 Puntos
- **Tipo**: Armadura de pieles
- **Equipar**: +1 **Agilidad**, +3 **Blindaje**, +1 **Estorbo**; Requiere **Físico** 6

Efecto: +1 al **Atributo Agilidad** y -1 **Estorbo**.

TÚNICA DE ARCANISTA

Varios conjuros protectores han sido lanzados sobre esta decorada túnica de tela, que es empleada por los arcanistas para protegerse de ataques inesperados.

- **Coste**: 2 Puntos
- **Tipo**: Ropas
- **Equipar**: +1 **Blindaje**

Efecto: +1 a **Blindaje**.

OTROS

ANILLO DE SÍMBOLO DENTADO

Este anillo de elaboración enana aumenta la potencia de los ataques cuerpo a cuerpo de su portador.

- **Coste**: 2 Puntos
- **Tipo**: Anillo

Efecto: +2 a las **Tiradas** de **Daño** cuerpo a cuerpo.

BRAZAL DE MELEA

Una modesta arcanista forjó este precioso brazal de plata como uno de sus primeros proyectos en la creación de objetos mágicos. Se ajusta a la muñeca de su portador e incrementa sus capacidades deductivas innatas.

- **Coste**: 3 Puntos
- **Tipo**: Brazalete

Efecto: +1 al **Atributo Mente**.

Límites mágicos en Equipo

Cada objeto mágico puede ofrecer diversas bonificaciones, pero un personaje jamás podrá beneficiarse de más puntuaciones que las establecidas por la siguiente ***Tabla***. Hay que tener en cuenta que los incrementos de **Características** mediante mejora de **Atributo** o **Habilidad** por objeto también se tienen en cuenta.

Valor	Máximo por objeto
Puntos de Salud	20
Puntos de Esfuerzo	10
Puntos de Maná	20
Ataque cuerpo a cuerpo	10
Ataque a distancia	10
Ataque mágico	10
Iniciativa	10
Defensa	10
Voluntad	10
Atractivo	5
Blindaje	10
Cobertura	10
Estorbo	10
Atributo	4
Habilidad	6
Daño	3d6

CAPÍTULO 17: BESTIARIO

Con los personajes ya definidos, el concepto de juego claro y la partida a punto de comenzar, lo último que falta son los bloques de estadísticas de los adversarios. En este **Capítulo** del **Sistema Athkri** trataremos diferentes métodos para crear tus propios antagonistas y también te ofreceremos un listado de monstruos de ejemplo.

Tenemos dos métodos de creación de enemigos, de mayor a menor complejidad:

- Utilizando las reglas de creación de personaje y tratarlo como si fuese un PJ más.
- Empleando un sistema de puntos para definir cuan poderosa es nuestra criatura.

Si vas a optar por la ruta de creación de PJ, no es necesario que continúes. Ten en cuenta que el método de creación por puntos es adecuado para campañas con **Nivel de Realismo Realista**; para personajes mucho más poderosos de base recomendamos crear sus adversarios como otros PJs o aumentar significativamente los puntos de creación.

Recuerda que el **Sistema Athkri** intenta simplificar las cosas para jugar una partida de rol: los seres mostrados en este **Capítulo** no pretenden estar equilibrados, y es probable que en ciertas ocasiones veas que, o bien es imposible que alcancen a los jugadores o bien que son invulnerables. Si se da el caso, no dudes ni un momento en modificar sus estadísticas según te convenga.

CREACIÓN DE ENEMIGOS

Cada criatura tiene una puntuación llamada **Desafío**, que indica de forma numérica cuan poderosa es. Por lo general, un monstruo que esté a la altura de un **Personaje jugador** tendrá entre 40 y 60 puntos de **Desafío**. Una alimaña o un esbirro cualquiera tendrán de 10 a 30 puntos, mientras que una bestia de leyenda tendrá más de 80 puntos.

VALORES BÁSICOS

Una criatura tiene los siguientes valores básicos. Esto quiere decir que un monstruo de **Desafío** 0 tendrá estas estadísticas.

- **Salud**: 4
- **Ataque**: 5
- **Defensa** y **Voluntad**: 8
- **Daño**: 1d6 (Cuerpo a cuerpo)
- **Iniciativa**: 5
- **Blindaje**: 0
- **Salvaciones**: 4
- **Movimiento**: 3m (2 **Casillas**)
- **Tamaño**: Normal

VALORES LÍMITE

Existe una puntuación límite para cada característica de los monstruos.

Con el fin de mantener un equilibrio entre tantas criaturas, se sugieren las siguientes puntuaciones máximas:

- **Salud**
  - 40 para un enemigo común.
  - 90 para una criatura fuerte.
  - 180 para seres míticos.
- **Ataque**
  - 15 en un enemigo común.
  - 20 para una criatura fuerte.
  - 30 para seres míticos.
- **Defensa** y **Voluntad**
  - 20 en un enemigo común.
  - 25 para una criatura fuerte.
  - 35 para seres míticos.
- **Daño**
  - 3d6 en un enemigo común.
  - 4d6 para una criatura fuerte.
  - 5d6 para seres míticos.
  - Recomendamos usar **Poderes** para lograr efectos devastadores o variados.
- **Iniciativa**
  - 15 en un enemigo común.
  - 20 para una criatura fuerte.
  - 25 para seres míticos.
  - Recuerda que por cada aumento de 10 por encima de 20 (inclusive) en el resultado de la **Tirada de Iniciativa**, el adversario obtiene 1 **Acción Mayor**.
- **Blindaje**
  - 3 en un enemigo común.
  - 6 para una criatura fuerte.
  - 10 para seres míticos.
- **Salvaciones**
  - 6 en un enemigo común.

  - 8 para una criatura fuerte.
  - 10 para seres míticos.
- **Movimiento**
  - 12m (8 **Casillas**).

Valores de salvación

Una característica que poseen los adversarios son las **Salvaciones**, que se dividen en 3 segmentos: **Físicas**, **Mentales** y **Sensorias**. Estas puntuaciones han de usarse cuando el adversario tenga que realizar una **Tirada de salvación**: el primer valor (**Físico**) para las que abarquen **Físico** o **Agilidad**, el segundo valor (**Mental**) para **Mente** o **Presencia**, y el último para las de **Intuición**.

Reparto de Puntos

Gracias al gasto de **Puntos de Desafío** se mejora la criatura con las siguientes fórmulas. También puedes asignar puntuaciones negativas para reducir el coste de **Puntos** de la criatura.

1 PUNTO

- +4 **Puntos de Salud**
- +1 **Ataque**
- +1 **Defensa**
- +1 **Daño**; cada +4 es 1d6 adicional
- +1 **Iniciativa**
- +1 **Blindaje**
- El tipo de ataque pasa a ser **A distancia**.

2 PUNTOS

- +1 **Salvación** (**Física**, **Mental** o **Sensoria**)
- +1,5m (1 **Casilla**) de **Movimiento**
- +1 **Tamaño** (consulta la **Tabla** de **Tamaño** en el **Capítulo de Combate**)
- El tipo de ataque pasa a ser **Cuerpo a cuerpo** y **A distancia**.
- +1 **Nivel de Poder**
- +4 **Puntos de recurso** (**Esfuerzo** o **Maná**)

Como regla opcional, se puede variar la puntuación de **Salud** en 1 o 2 **Puntos** para lograr un poco más de variedad entre los monstruos.

5 PUNTOS

Finalmente, las criaturas pueden tener capacidades especiales a diferentes costes. Se sugieren las siguientes como ejemplo creativo.

- **Vuelo o Nado**: El ser puede moverse por el aire o por el agua con sus **Acciones de movimiento** sin ningún tipo de restricción.
- **Inmunidad mágica**: No puede ser afectado por el daño de **Conjuros** o efectos mágicos.

10 PUNTOS

- **Poder ilimitado**: Un **Poder** en la lista de **Poderes** de la criatura puede ser usado sin gastar recursos.
- **Inmunidad física**: No puede ser afectado por daño físico, como armas, caídas, etc.; sólo daño mágico.

Poderes

Cualquier monstruo puede lanzar **Conjuros** o utilizar **Técnicas** y mediante el gasto de **Puntos de Desafío** otorgamos esta capacidad.

Al comprar un **Poder**, el monstruo ese **Poder** a **Nivel** 1 y 4 **Puntos del recurso** necesario; comprar más **Poderes** no dará **Puntos de recurso** adicionales, tendrán que comprarse aparte.

Si se gastan **Puntos** adicionales, puede subirse de **Nivel** el **Poder** (y ser más fuerte).

EJEMPLO: Un goblin brujo posee **Proyectil Mágico** a **Nivel** 3: esto ha costado 2 **Puntos de Desafío** del **Proyectil Mágico**, que lo entrega a **Nivel** 1 y da 4 **Puntos de Maná**, y otros 4 **Puntos de Desafío** adicionales para subir el **Conjuro** a **Nivel** 3. El coste final son 6 **Puntos**; el goblin sólo podrá usar **Proyectil Mágico** una vez, ya que cuesta 3 **Puntos de Maná**, así que si el **Director de juego** quiere que lo use más veces, tendrá que gastar 2 **Puntos de Desafío** adicionales para aumentar en 4 el **Maná** de la criatura.

Descripción de los ataques

Cada ataque de una criatura tendrá una letra al final para indicar qué tipo de acción o alcance tiene.

- La acción es un **Ataque cuerpo a cuerpo**.
- La acción es un **Ataque a distancia**. Si no se especifica el **Alcance**, asume que es 10/15/30.
- La acción es una **Acción Menor**.
- La acción es un **Conjuro**.
- La acción es una **Acción de movimiento**; ciertos seres pueden moverse de manera distinta.
- [x PE o PM] Coste en **Puntos de Esfuerzo** o de **Maná**.

BLOQUES DE ESTADÍSTICAS

Para facilitar la lectura de los enemigos, hemos creado una tabla por cada criatura, fácil de leer y que te permite comprobar de un vistazo sus capacidades.

Ten en cuenta que un enemigo puede moverse en combate su valor de **Movimiento** como **Acción Menor** o su **Movimiento** x2 como **Acción Mayor**.

Criatura			Desafío X		
Salud	X	Defensa	X	Voluntad	X
Blindaje	X	Ataque	X	Iniciativa	X
Salvaciones	X/Y/Z	Tamaño	Normal	Movimiento	X
Acciones					
Ataque cuerpo a cuerpo		+Y contra Defensa; 1d6+2 de daño.			
Ataque a distancia		+Y contra Cobertura; 1d6+1 de daño por fuerza.			
Acción menor		El monstruo hace una acción menor con algún efecto.			
Acción de movimiento		El monstruo se mueve de una forma inusual.			
Detalles					
• Puntos de **recurso**, equipo, etc. • Pueden haber varios puntos, con diferente información.					

Como puedes ver, es una tabla sencilla que resume las capacidades de un ser de un modo compacto y vistoso.

LISTADO DE CRIATURAS

A continuación te ofrecemos varios seres que puedes utilizar como adversarios en tus aventuras. No es un listado completo ni complejo, pero te puede servir como idea inicial para crear tus propios monstruos.

ADVERSARIOS RÁPIDO Y FÁCIL

Los siguientes enemigos fueron extraídos del artículo de **Rápido y Fácil** sobre creación de monstruos. A pesar de que las criaturas iniciales no tenían en cuenta las **Características** de **Voluntad**, **Salvaciones**, **Movimiento** y **Tamaño**, las hemos incluido para mostrar la diferencia entre la versión inicial de la que parte el **Sistema Athkri** y nuestros monstruos propios.

RATA GIGANTE

Un roedor del tamaño de un perro pequeño muy peligroso y agresivo. Su hábitat preferido es el sótano de una posada.

Rata gigante					Desafío 9
Salud	4	Defensa	10	Voluntad	8
Blindaje	0	Ataque	9	Iniciativa	8
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Mordisco		+9 contra **Defensa**; 1d6 de **Daño**.			

ESQUELETO FLOJO

Los restos reanimados de un aventurero desgraciado. La magia nigromántica que lo levantó fue muy poco poderosa.

Esqueleto flojo					Desafío 12
Salud	4	Defensa	12	Voluntad	8
Blindaje	0	Ataque	11	Iniciativa	7
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Golpetazo		+11 contra **Defensa**; 1d6 de **Daño**.			

ARAÑA GIGANTE

Un enorme insecto que suele vivir en lugares húmedos y oscuros. Da caza a las pobres presas que quedan atrapadas en su telaraña.

Araña gigante					Desafío 15
Salud	4	Defensa	12	Voluntad	8
Blindaje	0	Ataque	10	Iniciativa	10
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Colmillos		+10 contra **Defensa**; 1d6+1 de **Daño**.			

HUARGO

Este mamífero salvaje y cruel se parece a un lobo gigante. Suele cazar sin piedad organizado en manadas. Cuando es domesticado, suele encontrarse como perro guardián de seres malvados.

Huargo					Desafío 32
Salud	16	Defensa	14	Voluntad	8
Blindaje	1	Ataque	15	Iniciativa	12
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Desgarrar		+15 contra **Defensa**; 2d6+1 de **Daño**.			

GUARDIA DE LA CIUDAD

El entrenamiento marcial de este hombre le da la capacidad para proteger las poblaciones civilizadas. Este bloque de atributos simboliza lo que se denomina como Personaje jugador estándar.

Guardia de la ciudad					Desafío 37
Salud	32	Defensa	18	Voluntad	8
Blindaje	2	Ataque	13	Iniciativa	12
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Espada larga		+13 contra **Defensa**; 1d6+3 de **Daño**.			

MUERTO ALZADO

Una de las aberraciones levantada por un poderoso nigromante para servir como guardaespaldas y músculo. Aún retiene las capacidades físicas que tenía en vida.

Muerto alzado					Desafío 36
Salud	40	Defensa	17	Voluntad	8
Blindaje	2	Ataque	13	Iniciativa	11
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Golpetazo		+13 contra **Defensa**; 1d6+2 de **Daño**.			

GENERAL OSCURO

Un terrible cacique de otras tierras armado con poderosa magia negra y una horda de esbirros fanáticos. Intenta dominar el mundo mediante un complicado plan que consiste en reunir varios artefactos mágicos en un mismo lugar; pero verá como sus objetivos son frustrados por un grupo deficiente de adolescentes aventureros.

General oscuro					Desafío 57
Salud	48	Defensa	21	Voluntad	8
Blindaje	6	Ataque	17	Iniciativa	14
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Maza siniestra		+17 contra **Defensa**; 2d6+2 de **Daño**.			

GIGANTE

Monstruoso humanoide que alcanza los diez metros de altura y pesa varias toneladas. Se creían extintos, pero una reciente catástrofe en un tranquilo pueblo de los valles trajo de vuelta el miedo a los gigantes. Han de comer varias vacas al día para mantenerse sanos y con buen humor.

Gigante					Desafío 57
Salud	80	Defensa	12	Voluntad	8
Blindaje	6	Ataque	19	Iniciativa	12
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Puño gargantúa		+19 contra **Defensa**; 2d6+3 de **Daño**.			

KRAKEN

En las profundidades de los océanos mora un horrendo mal que ha estado oculto a los ojos de la humanidad durante milenios. Cuando un kraken aparece por la superficie, es seguro que varios puertos serán consumidos por su rabia.

Kraken					Desafío 65
Salud	76	Defensa	17	Voluntad	8
Blindaje	4	Ataque	18	Iniciativa	23
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Tentáculo		+18 contra **Defensa**; 1d6+3 de **Daño**.			

ANIMALES

Un animal es una criatura que es capaz de moverse por sus propios medios y que necesita alimento y oxígeno para subsistir. Los seres descritos a continuación pueden servir como amenaza para los personajes, como compañeros o invocaciones, si jugamos con **Poderes** que lo convoquen.

ANGUILA ELÉCTRICA

Anguila eléctrica					Desafío 29
Salud	8	Defensa	13	Voluntad	9
Blindaje	0	Ataque	11	Iniciativa	13
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Pequeño	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Mordisco	+11 contra **Defensa**; 1d6+1 de **Daño**.				
Cola eléctrica [2 PE]	+13 contra **Defensa**; 1d6+1 de **Daño** de relámpago.				
Nadar	Puede nadar como **Acción de movimiento**.				
Detalles					
• **Puntos de Esfuerzo**: 4 • **Resistente al relámpago**: +2 **Blindaje** ante **Daños** del elemento relámpago. • **Ser acuático**: si no permanece dentro del agua, tendrá que realizar una **Tirada de salvación** de **Físico** a **Dificultad** 12 cada **Turno** tras estar 5 **Rondas** fuera del agua. Con cada **Tirada de salvación** subsiguiente, la **Dificultad** aumenta en 1; por cada fallo, sufre 1d6+2 de **Daño**.					

ARDILLA

Ardilla					Desafío 10
Salud	4	Defensa	12	Voluntad	11
Blindaje	0	Ataque	5	Iniciativa	8
Salvaciones	5/5/4	Tamaño	Pequeño	Movimiento	1,5m (1 C)
Acciones					
Incisivos	+5 contra **Defensa**; 1d6 de **Daño**.				

AVE DE PRESA

Este estereotipo de ave de presa puede representar un águila o un halcón, por ejemplo.

Ave de presa					Desafío 26
Salud	16	Defensa	13	Voluntad	8
Blindaje	0	Ataque	9	Iniciativa	8
Salvaciones	4/4/5	Tamaño	Normal	Movimiento	4,5m (3 C)
Acciones					
Pico o Garras	+9 contra **Defensa**; 1d6+2 de **Daño**.				
Vuelo	Puede volar como **Acción de movimiento**.				

BISONTE

Este bloque de estadísticas también puede servir para un toro o una res de tamaño similar.

Bisonte					Desafío 36
Salud	28	Defensa	9	Voluntad	13
Blindaje	2	Ataque	10	Iniciativa	6
Salvaciones	7/4/4	Tamaño	Grande	Movimiento	4,5m (3 C)
Acciones					
Cornada	+10 contra **Defensa**; 1d6+3 de **Daño**. Leer efecto de **Cornada**.				
Pisotear [2 PE]	El objetivo ha de estar **Derribado**. +11 contra **Defensa**; 2d6 de **Daño**.				
Detalles					

- **Puntos de Esfuerzo**: 4
- **Montura**: Puede ser montado por personajes de **Tamaño Normal** o inferior; ha de ser entrenado para ello, no obstante.
- **Cornada**: El objetivo ha de realizar una **Tirada de salvación** de **Agilidad** a **Dificultad** 11 o quedar *Derribado*.

CABALLO

Caballo					Desafío 24
Salud	20	Defensa	11	Voluntad	9
Blindaje	2	Ataque	7	Iniciativa	6
Salvaciones	6/4/4	Tamaño	Grande	Movimiento	4,5m (3 C)
Acciones					
Coz **o** Mordisco	+7 contra **Defensa**; 1d6+3 de **Daño**.				
Detalles					

- **Montura**: Puede ser montado por personajes de **Tamaño Normal** o inferior.

CALAMAR

Este bloque de estadísticas pertenece a un calamar de unos dos metros de largo. También se puede tratar como si fuese un pulpo de tamaño similar.

Calamar					Desafío 31
Salud	12	Defensa	11	Voluntad	10
Blindaje	0	Ataque	11	Iniciativa	10
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	4,5m (3 C)
Acciones					
Pico	+11 contra **Defensa**; 1d6+2 de **Daño**.				
Agarrón [2 PE]	+13 contra **Defensa**; leer efecto de **Agarrón**.				
Chorro de tinta [1PE]	Leer efecto de **Chorro de tinta**.				
Nadar	Puede nadar como **Acción de movimiento**.				
Chorro propulsor [2 PE]	El calamar nada su **Movimiento** x4 (18m – 12 C)				
Detalles					

- **Puntos de Esfuerzo**: 8
- **Ser acuático**: si no permanece dentro del agua, tendrá que realizar una **Tirada de salvación** de **Físico** a **Dificultad** 12 cada **Turno** tras estar 5 **Rondas** fuera del agua. Con cada **Tirada de salvación** subsiguiente, la **Dificultad** aumenta en 1; por cada fallo, sufre 1d6+2 de **Daño**.
- **Agarrón**: rodea al objetivo con sus tentáculos y lo *agarra*. Cada **Turno** han de realizar **Tirada enfrentada** de +13 contra **Físico** + **Aguante** del objetivo. En caso de fallo, sigue atrapado y sufre 1d6+2 de **Daño**. El calamar puede agarrar objetivos más grandes que él, pero no puede realizar **Acciones de movimiento** mientras dure el efecto.
- **Chorro de tinta**: El calamar expulsa un espeso chorro de tinta, que ensucia el agua en un radio de 6m (4 C) a su alrededor durante 2 **Turnos**. Todos aquellos en el interior de la mancha de tinta quedan *Cegados*.

CAMELLO

Camello					Desafío 29
Salud	20	Defensa	9	Voluntad	11
Blindaje	3	Ataque	8	Iniciativa	7
Salvaciones	7/4/4	Tamaño	Grande	Movimiento	4,5m (3 C)
Acciones					
Mordisco	+8 contra **Defensa**; 1d6 de **Daño**.				
Escupitajo [1 PE]	+7 contra **Cobertura**; el objetivo sufre un penalización -1 a todas sus **Tiradas** durante la próxima **Ronda**.				
Detalles					
• **Puntos de Esfuerzo**: 4 • **Montura**: Puede ser montado por personajes de **Tamaño Normal** o inferior.					

COCODRILO

Cocodrilo					Desafío 41
Salud	24	Defensa	10	Voluntad	14
Blindaje	2	Ataque	10	Iniciativa	7
Salvaciones	5/4/6	Tamaño	Grande	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Coletazo	+10 contra **Defensa**; 2d6+1 de **Daño**.				
Mordisco tornillo [2 PE]	+10 contra **Defensa**; 2d6+1 de **Daño**. Leer efecto de **Mordisco tornillo**.				
Detalles					
• **Puntos de Esfuerzo**: 12 • **Mordisco tornillo**: El objetivo queda *Agarrado* por el cocodrilo durante 4 **Turnos**. Mientras el objetivo esté atrapado por este ataque, no puede utilizar **Acciones de movimiento**, y sufre 1d6+1 de **Daño** cada **Turno** hasta que se libre mediante **Tirada de salvación Físico** a **Dificultad** 16, se acabe el efecto, el cocodrilo muera o lo libere. El cocodrilo puede usar **Acciones de movimiento** si arrastra al objetivo (consultar *Condiciones*).					

COMADREJA

Comadreja					Desafío 14
Salud	8	Defensa	12	Voluntad	10
Blindaje	0	Ataque	7	Iniciativa	7
Salvaciones	4/5/5	Tamaño	Pequeño	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Colmillos	+7 contra **Defensa**; 1d6+1 de **Daño**.				

DELFÍN

Delfín					Desafío 30
Salud	16	Defensa	11	Voluntad	10
Blindaje	0	Ataque	9	Iniciativa	10
Salvaciones	4/5/4	Tamaño	Grande	Movimiento	4,5m (3 C)
Acciones					
Golpetazo	+9 contra **Defensa**; 1d6+2 de **Daño**.				
Nadar	Puede nadar como **Acción de movimiento**.				
Detalles					
• **Montura**: Puede ser montado por personajes de **Tamaño Normal** o inferior; ha de ser entrenado para ello, no obstante. • **Respiración**: El delfín puede estar sumergido bajo el agua unos diez minutos sin necesidad de realizar **Tiradas de salvación** de **Físico**.					

ELEFANTE

Elefante					Desafío 50
Salud	52	Defensa	7	Voluntad	13
Blindaje	4	Ataque	11	Iniciativa	5
Salvaciones	7/5/5	Tamaño	Enorme	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Trompa **o** Pisotón		+11 contra **Defensa**; 3d6 de **Daño**.			
Detalles					
• **Tamaño**: Enorme • **Montura**: Puede ser montado por personajes de **Tamaño Grande** o inferior; ha de ser entrenado para ello, no obstante.					

GATO

Gato					Desafío 13
Salud	8	Defensa	9	Voluntad	11
Blindaje	0	Ataque	6	Iniciativa	9
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Pequeño	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Ataque felino		+6 contra **Defensa**; 1d6+1 de **Daño**.			

GRAN SIMIO

Se llama grandes simios a los simios antropomorfos de gran tamaño: gorilas, chimpancés, bonobos y orangutanes. Este bloque de estadísticas representa un gorila.

Gran simio					Desafío 37
Salud	28	Defensa	10	Voluntad	13
Blindaje	2	Ataque	11	Iniciativa	9
Salvaciones	5/7/4	Tamaño	Normal	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Golpetazo		+11 contra **Defensa**; 1d6+3 de **Daño**.			
Grito simiesco [1 PE]		**El gran simio se golpea el pecho y grita, otorgando una bonificación +1 a la siguiente** Tirada **de** Ataque cuerpo a cuerpo **de sí mismo y de sus aliados en un radio de 4,5m (3 C) a su alrededor.**			
Detalles					
• Puntos de Esfuerzo**: 4**					

JABALÍ

Jabalí					Desafío 23
Salud	16	Defensa	11	Voluntad	8
Blindaje	1	Ataque	10	Iniciativa	6
Salvaciones	6/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Cornada		+10 contra **Defensa**; 1d6+2 de **Daño**.			
Carga [2 PE]		El jabalí se mueve hasta 9m (6 C) y usa **Cornada** sobre el objetivo.			
Detalles					
• **Puntos de Esfuerzo**: 4 • **Montura**: Puede ser montado por personajes de **Tamaño Pequeño**; ha de ser entrenado para ello, no obstante.					

JIRAFA

Jirafa					Desafío 33
Salud	24	Defensa	12	Voluntad	10
Blindaje	0	Ataque	7	Iniciativa	11
Salvaciones	5/4/5	Tamaño	Enorme	Movimiento	6m (4 C)
Acciones					
Pisotón	+7 contra **Defensa**; 1d6+2 de **Daño**.				
Acelerón	La jirafa sólo puede usar el **Acelerón** una vez por **Combate**; se mueve hasta 24m (16 C).				

LOBO

Lobo					Desafío 27
Salud	16	Defensa	11	Voluntad	10
Blindaje	0	Ataque	11	Iniciativa	10
Salvaciones	4/4/5	Tamaño	Normal	Movimiento	4,5m (3 C)
Acciones					
Mordisco	+11 contra **Defensa**; 1d6+3 de **Daño**.				
Detalles					
• **Tácticas de manada:** El lobo obtiene una bonificación +1 a su **Tirada de Ataque** si su objetivo ya ha sido atacado por sus aliados durante la **Ronda**.					

OSO

Oso					Desafío 47
Salud	44	Defensa	9	Voluntad	13
Blindaje	4	Ataque	11	Iniciativa	8
Salvaciones	7/4/5	Tamaño	Grande	Movimiento	4,5m (3 C)
Acciones					
Garras	+11 contra **Defensa**; 2d6+1 de **Daño**.				
Furia ursina [2 PE]	El oso realiza dos ataques de **Garras** contra un objetivo.				
Detalles					
• **Puntos de Esfuerzo**: 4					

PERRO

El siguiente bloque de estadística representa un perro de tamaño medio-grande.

Perro					Desafío 22
Salud	12	Defensa	10	Voluntad	9
Blindaje	0	Ataque	8	Iniciativa	8
Salvaciones	5/4/6	Tamaño	Normal	Movimiento	4,5m (3 C)
Acciones					
Mordisco	+8 contra **Defensa**; 1d6+2 de **Daño**.				
Carrera [1 PE]	El perro realiza una **Acción de movimiento Mayor**.				
Detalles					
• **Puntos de Esfuerzo**: 4					

PONI

Poni					Desafío 17
Salud	16	Defensa	10	Voluntad	9
Blindaje	1	Ataque	6	Iniciativa	8
Salvaciones	5/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	4,5m (3 C)
Acciones					
Coz **o** Mordisco		+6 contra **Defensa**; 1d6+2 de **Daño**.			
Detalles					
• **Montura**: Puede ser montado por personajes de **Tamaño Pequeño**.					

RANA

Este bloque de estadísticas representa una rana venenosa de unos sesenta centímetros.

Rana					Desafío 14
Salud	12	Defensa	10	Voluntad	10
Blindaje	0	Ataque	8	Iniciativa	6
Salvaciones	5/4/4	Tamaño	Pequeño	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Lengüetazo		+8 contra **Defensa**; 1d6+1 de **Daño**.			
Detalles					
• **Piel venenosa**: Si la piel de un individuo entra en contacto con la de la rana, ha de superar una **Tirada de Salvación** de **Físico** a **Dificultad** 12; si no tiene éxito, quedará envenenado y sufrirá 1d6 de *Daño continuo* por veneno cada **Turno** hasta que supere la **Tirada de Salvación**.					

RAPTOR

Raptor					Desafío 25
Salud	16	Defensa	13	Voluntad	9
Blindaje	0	Ataque	9	Iniciativa	9
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	4,5m (3 C)
Acciones					
Garras		+9 contra **Defensa**; 1d6+3 de **Daño**.			
Detalles					
• **Frenético**: Una vez por **Combate**, el raptor puede repetir una **Tirada de Ataque** y quedarse con el segundo resultado.					

RINOCERONTE

Rinoceronte					Desafío 48
Salud	40	Defensa	11	Voluntad	10
Blindaje	3	Ataque	12	Iniciativa	9
Salvaciones	7/5/4	Tamaño	Grande	Movimiento	4,5m (3 C)
Acciones					
Cornada		+12 contra **Defensa**; 2d6+1 de **Daño**.			
Carga [2 PE]		El rinoceronte se mueve hasta 15m (10 C) y usa **Cornada** sobre el objetivo.			
Detalles					
• **Puntos de Esfuerzo**: 4 • **Montura**: Puede ser montado por personajes de **Tamaño Normal** o inferior; ha de ser entrenado para ello, no obstante.					

SERPIENTE GIGANTE

Serpiente gigante					Desafío 31
Salud	12	Defensa	11	Voluntad	11
Blindaje	0	Ataque	10	Iniciativa	11
Salvaciones	4/6/5	Tamaño	Normal	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Mordisco		+10 contra **Defensa**; 1d6+3 de **Daño**. Leer efecto de **Mordisco**.			
Constricción [3 PE]		+12 contra **Defensa**; leer efecto de **Constreñir**.			
Detalles					

- **Puntos de Esfuerzo**: 8
- **Mordisco**: el objetivo ha de realizar una **Tirada de salvación** de **Físico** a **Dificultad** 13 cada **Turno**. Si no tiene éxito, sufre 1d6+1 de *Daño continuo* por veneno. El efecto finaliza si supera la **Tirada de salvación**.
- **Constricción**: rodea al objetivo con su cuerpo y lo *agarra*. Cada **Turno** han de realizar **Tirada enfrentada** de +12 contra **Físico** + **Aguante** del objetivo. En caso de fallo, sigue atrapado y sufre 1d6+2 de **Daño**. La serpiente no puede constreñir a objetivos más grandes que ella, y no puede realizar **Acciones de movimiento** mientras dure el efecto.

TIBURÓN

Tiburón					Desafío 49
Salud	36	Defensa	12	Voluntad	12
Blindaje	2	Ataque	13	Iniciativa	8
Salvaciones	5/4/5	Tamaño	Grande	Movimiento	6m (4 C)
Acciones					
Mordisco		+13 contra **Defensa**; 2d6+1 de **Daño**.			
Nadar		Puede nadar como **Acción de movimiento**.			
Detalles					

- **Ser acuático**: si no permanece dentro del agua, tendrá que realizar una **Tirada de salvación** de **Físico** a **Dificultad** 12 cada **Turno** tras estar 5 **Rondas** fuera del agua. Con cada **Tirada de salvación** subsiguiente, la **Dificultad** aumenta en 1; por cada fallo, sufre 1d6+2 de **Daño**. Esto finaliza cuando se sumerge de nuevo en el agua o muere.

TIGRE

Tigre					Desafío 38
Salud	32	Defensa	12	Voluntad	8
Blindaje	1	Ataque	12	Iniciativa	11
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Grande	Movimiento	6m (4 C)
Acciones					
Mordisco		+12 contra **Defensa**; 2d6 de **Daño**.			
Doble zarpa [2 PE]		Realiza dos ataques. +12 contra **Defensa**; 1d6+2 de **Daño**. Leer efecto de **Doble zarpa**.			
Detalles					

- **Puntos de Esfuerzo**: 8
- **Doble zarpa**: si causa **Daño**, provoca al objetivo un *Daño continuo* de 1d6 por desangramiento cada **Turno** hasta que supere una **Tirada de salvación** de **Físico** a **Dificultad** 13.

ZORRO

Zorro					Desafío 21
Salud	12	Defensa	11	Voluntad	10
Blindaje	0	Ataque	9	Iniciativa	10
Salvaciones	4/5/4	Tamaño	Normal	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Mordisco		+9 contra **Defensa**; 1d6+1 de **Daño**.			
Finta [2 PE]		El zorro se mueve 1,5m (1 C) antes de atacar. +11 contra **Defensa**; 1d6+1 de **Daño**.			
Detalles					
• **Puntos de Esfuerzo**: 4					

BESTIAS MONSTRUOSAS

Estos seres son criaturas alteradas por la magia, experimentos científicos o la evolución inducida de algún artefacto alienígena.

ESCORPIÓN VENENOSO

Un gigantesco insecto armado con dos pinzas enormes y una larga cola acabada en un aguijón venenoso. Tiene el tamaño de un perro grande.

Escorpión venenoso					Desafío 47
Salud	32	Defensa	13	Voluntad	11
Blindaje	2	Ataque	14	Iniciativa	12
Salvaciones	5/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	4,5m (3 C)
Acciones					
Pinzas		+14 contra **Defensa**; 1d6+3 de **Daño**.			
Aguijón [1 PE]		+15 contra **Defensa**; 1d6+3 de **Daño**. Leer efecto de **Aguijón**.			
Detalles					
• **Puntos de Esfuerzo**: 4 • **Resistente al veneno**: +3 **Blindaje** ante **Daños** del elemento veneno. • **Montura**: Puede ser montado por personajes de **Tamaño Pequeño**; ha de ser entrenado para ello, no obstante. • **Aguijón**: el objetivo ha de realizar una **Tirada de salvación** de **Físico** a **Dificultad** 14 cada **Turno**. Si no tiene éxito, sufre 1d6+2 de *Daño continuo* por veneno. El efecto finaliza si supera la **Tirada de salvación**.					

LIBÉLULA MUTANTE

Transformada en una criatura ruidosa y pesada, la libélula mutante es tan grande como un coche turismo. Vuela de manera ensordecedora en busca de presas fáciles, y se abalanza sobre ellas para devorarlas con sus híperdesarrolladas mandíbulas.

Libélula mutante					Desafío 41
Salud	20	Defensa	15	Voluntad	10
Blindaje	0	Ataque	10	Iniciativa	13
Salvaciones	4/6/4	Tamaño	Grande	Movimiento	6m (4 C)
Acciones					
Zumbido		+10 contra **Cobertura**; 1d6+1 de **Daño**.			
Mandíbulas despedazadoras [1 PE]		+12 contra **Defensa**; 1d6+3 de **Daño**. Ignora hasta 2 puntos de **Blindaje** del objetivo.			
Vuelo		Puede volar como **Acción de movimiento**.			
Detalles					
• **Puntos de Esfuerzo**: 4 • **Montura**: Puede ser montado por personajes de **Tamaño Normal** o inferior; ha de ser entrenada para ello, no obstante.					

QUIRÓPTERO SOMBRÍO

Producto de la experimentación entre simios y murciélagos, este ser es un híbrido mutante que ha hecho de las cuevas su hábitat natural. Consume la sangre de sus víctimas mediante unos afilados colmillos retráctiles, y hace gala de un poderío descomunal para derribar a sus presas.

Quiróptero sombrío					Desafío 79
Salud	44	Defensa	18	Voluntad	14
Blindaje	4	Ataque	15	Iniciativa	13
Salvaciones	5/4/8	Tamaño	Enorme	Movimiento	6m (4 C)
Acciones					
Aletazo		+15 contra **Defensa**; 2d6+1 de **Daño**.			
Chirrido		+15 contra **Cobertura**; 2d6+1 de **Daño** sónico.			
Succionar sangre [1 PE]		+15 contra **Defensa**; 1d6+2 de **Daño**. El quiróptero sombrío recupera tantos **Puntos de Salud** como **Daño** causado con este ataque.			
Vuelo		Puede volar como **Acción de movimiento**.			
Detalles					
• **Puntos de Esfuerzo**: 4					

HUMANOIDES INVASORES

Son conocidos por su caótico comportamiento, guaridas pestilentes y poco aprecio por la vida. Si bien es cierto que algunas comunidades han logrado encontrar un sitio entre la sociedad civilizada, muchos otros se limitan a ser lacayos de otras criaturas más poderosas o a ser una plaga temida por su ineptitud y peligrosidad.

GOBLIN COMBATIENTE

Goblin combatiente					Desafío 18
Salud	16	Defensa	11	Voluntad	9
Blindaje	2	Ataque	10	Iniciativa	6
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Pequeño	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Espada corta		+10 contra **Defensa**; 1d6+3 de **Daño**.			
Ballesta de mano		10 disparos. +10 contra **Cobertura**; 1d6+1 de **Daño**.			
Detalles					
• **Equipo**: Espada corta, ballesta de mano, cargador, peto de cuero, 1db2d6 **Monedas**.					

GOBLIN BRUJO

Goblin brujo					Desafío 23
Salud	12	Defensa	11	Voluntad	12
Blindaje	0	Ataque	6	Iniciativa	8
Salvaciones	4/6/4	Tamaño	Pequeño	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Puñal ritual		+6 contra **Defensa**; 1d6 de **Daño**.			
Estallido arcano [2 PM]		+9 contra 14; 1d6+2 de **Daño** por fuerza. Ignora resistencia mágica.			
Curación [2 PM]		+9 contra 14; restaura 1d6 **Puntos de Salud** al objetivo.			
Detalles					
• **Puntos de Maná**: 12 • **Equipo**: Puñal ritual, túnica harapienta, saquillo con componentes, 1d6 **Monedas**.					

ORCO INCURSOR

Orco incursor					Desafío 27
Salud	20	Defensa	13	Voluntad	9
Blindaje	1	Ataque	13	Iniciativa	9
Salvaciones	5/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Garrote		+13 contra **Defensa**; 1d6+2 de **Daño**.			
Detalles					
• **Equipo**: Garrote de madera, armadura acolchada, 1b2d6 **Monedas**.					

ORCO GUERRERO

Orco guerrero					Desafío 35
Salud	28	Defensa	15	Voluntad	10
Blindaje	0	Ataque	15	Iniciativa	8
Salvaciones	5/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Hacha de batalla		+15 contra **Defensa**; 1d6+3 de **Daño**.			
Hacha arrojadiza		**Alcance**: 3/6/9. +15 contra **Cobertura**; 1d6+1 de **Daño**.			
Detalles					
• **Equipo**: Hacha de batalla, tres hachas arrojadizas, arnés de cuero, 1d6+1 **Monedas**.					

MUERTOS VIVIENTES

Criaturas de ultratumba que no han encontrado la paz en la muerte y ahora vagan por el mundo de los vivos renqueando, como abominaciones repugnantes de lo que fueron en vida.

ESQUELETO

Esqueleto					Desafío 22
Salud	16	Defensa	14	Voluntad	6
Blindaje	2	Ataque	12	Iniciativa	4
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Arma oxidada		+12 contra **Defensa**; 1d6+2 de **Daño**.			
Detalles					
• **Resistencia impía**: +3 **Blindaje** ante **Daños** del elemento impío. • **Muerto viviente**: sufre **Daño** cuando recibe curación. Su **Dado objetivo** no se reduce debido a las heridas. Inmune al elemento veneno.					

GHOUL

Ghoul					Desafío 37
Salud	28	Defensa	11	Voluntad	9
Blindaje	1	Ataque	14	Iniciativa	10
Salvaciones	6/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	4,5m (3 C)
Acciones					
Garrazo		+14 contra **Defensa**; 2d6 de **Daño**.			
Mordisco paralizante [2 PE]		+14 contra **Defensa**; 1d6+2 de **Daño** y el objetivo queda ***Paralizado*** durante 1 **Turno**.			
Detalles					
• **Puntos de Esfuerzo**: 8 • **Resistencia impía**: +4 **Blindaje** ante **Daños** del elemento impío. • **Debilidad a la luz**: el elemento radiante le provoca 5 puntos de **Daño** adicional. • **Muerto viviente**: sufre **Daño** cuando recibe curación. Su **Dado objetivo** no se reduce debido a las heridas. Inmune al elemento veneno.					

ZOMBI

Zombi					Desafío 15
Salud	8	Defensa	9	Voluntad	4
Blindaje	1	Ataque	10	Iniciativa	8
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Golpe		+10 contra **Defensa**; 1d6+3 de **Daño**.			
Mordisco infeccioso [2 PE]		+12 contra **Defensa**; 1d6+3 de **Daño** venenoso. Leer efecto de **Mordisco infeccioso**.			
Detalles					
• **Puntos de Esfuerzo**: 16 • **Mordisco infeccioso**: si el objetivo sufre **Daño**, ha de realizar una **Tirada de salvación** de **Físico** a **Dificultad** 12. En caso de fallo, *enferma*. Cada hora durante 5 horas, el objetivo tendrá que realizar una **Tirada de salvación** de **Físico** a **Dificultad** 14. Si no saca al menos 3 éxitos, morirá y se convertirá en un zombi. • **Muerto viviente**: sufre **Daño** cuando recibe curación. Su **Dado objetivo** no se reduce debido a las heridas. Inmune al elemento veneno.					

MUNDO CRIMINAL

A continuación presentamos una serie de adversarios ideales para partidas de ambientación moderna o decadente.

MIEMBRO DE UNA BANDA

Miembro de una banda					Desafío 24
Salud	16	Defensa	11	Voluntad	9
Blindaje	1	Ataque	10	Iniciativa	10
Salvaciones	5/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Botella rota		+10 contra **Defensa**; 1d6+2 de **Daño**.			
Pistola		7 disparos. +10 contra **Cobertura**; 1d6+3 de **Daño**.			

POLICÍA DE CIUDAD

Policía de ciudad					Desafío 32
Salud	20	Defensa	13	Voluntad	12
Blindaje	1	Ataque	11	Iniciativa	11
Salvaciones	4/4/5	Tamaño	Normal	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Porra		+11 contra **Defensa**; 1d6+2 de **Daño**.			
Pistola		8 disparos; +11 contra **Cobertura**; 1d6+3 de **Daño**.			

PSICÓPATA ASESINO

Psicópata asesino					Desafío 52
Salud	32	Defensa	10	Voluntad	16
Blindaje	3	Ataque	14	Iniciativa	12
Salvaciones	5/6/5	Tamaño	Normal	Movimiento	4,5m (3 C)
Acciones					
Arma del crimen		+14 contra **Defensa**; 2d6 de **Daño**.			
Detalles					
• Bastardo inmortal**: cada vez que sus** Puntos de Salud **caigan por debajo de 0, se levantará al siguiente** Turno **con 1d6** Puntos de Salud**. Esto puede ocurrir hasta 2 veces si no se le decapita.**					

SECUAZ DE LA MAFIA

Secuaz de la mafia					Desafío 41
Salud	24	Defensa	13	Voluntad	12
Blindaje	2	Ataque	12	Iniciativa	10
Salvaciones	5/6/5	Tamaño	Normal	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Puño americano		+12 contra **Defensa**; 1d6+3 de **Daño**.			
Revólver		6 disparos. +12 contra **Cobertura**; 2d6 de **Daño**.			

YONKI

Yonki					Desafío 16
Salud	8	Defensa	11	Voluntad	7
Blindaje	0	Ataque	10	Iniciativa	8
Salvaciones	5/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	3m (2 C)
Acciones					
Navaja		+10 contra **Defensa**; 1d6+3 de **Daño**.			

CAPÍTULO 18: REGLAS ADICIONALES

SUERTE

El valor de la **Suerte** cuantifica cuánto –y con qué potencia– el personaje es capaz de influenciar en los actos del destino y la buena fortuna. Es una medida numérica que el jugador puede emplear para alterar el sino de su personaje, y aunque se pueden especificar ciertas mecánicas básicas para emplear este Atributo, su uso y utilidad queda en manos del **Director de juego**.

Para generar el valor inicial de **Suerte** de un personaje del **Sistema Athkri**, el jugador ha de realizar una Tirada de 1d6+2 (mínimo 3, máximo 8); debido a la naturaleza caprichosa del azar, es justo que la puntuación quede a expensas de la aleatoriedad.

La Suerte se puede consumir temporalmente para incrementar el resultado de una **Tirada** no exitosa a razón de 1 punto de **Suerte** por 1 punto de aumento. Cualquier punto consumido de este modo se recupera en la siguiente sesión, para distinguir el uso de tales puntos como un elemento fuera de juego, alejado de la ficción narrada. A efectos prácticos de reglas, los puntos de **Suerte** se tratan como si fuesen una **Característica** de **Recurso**, siendo el valor inicial el máximo.

Otros usos pueden contemplar la creación de elementos dentro del universo de juego por parte del jugador, como una espada convenientemente olvidada, o una puerta que alguien se dejó abierta. Los costes varían según lo que desee el **Director de juego**, pidiendo cada vez más según se vayan agotando las puntuaciones de **Suerte** de los personajes.

Cuando un personaje sufre una herida mortal que acabaría con su vida, el jugador puede negociar el uso de sus puntos de **Suerte** para intentar salvar el pellejo. Una buena cantidad puede evitar enfermedades mortales, disparos inesperados en la cabeza e incluso decapitaciones, haciendo que la mano invisible del destino aparte al afectado en el último instante y dejándole un recuerdo agridulce, que le recordará que la próxima vez no lo tendrá tan fácil.

La siguiente tabla requiere una **Prueba de Atributo** de **Suerte** para ver qué es lo que ocurre tras la hipotética muerte de un personaje si el **Director de juego** permite el gasto de dichos puntos.

Resultado	Efecto
Pifia	**Muerte dramática**: El personaje muere irremediablemente, aunque tiene permiso para decir unas últimas palabras.
4-8	**Salvado por un hilo**: El personaje no muere, pero sufre heridas graves que le provocan la pérdida de 1d6 puntos de Atributo y 1d10 puntos de Habilidad. Requiere ser sanado en 1d6+1 minutos o morirá. Si lleva un traje de armadura, quedará destruido por completo si no es mágica.
9-12	**Por los pelos**: El impacto causa daños masivos en el personaje, pero su fuerza de voluntad le permite soportar una herida que le hubiese matado. Pierde 1d6-2 (mínimo 1) puntos de Atributo y 1d6 puntos de Habilidad. Quedará inconsciente y dolorido durante 1d10 *10 minutos. Si lleva un traje de armadura, quedará destruido por completo si no es mágica.
13-16	**En el momento ideal**: El personaje logra apartarse en un momento crítico, recibiendo menos daño de lo que debería. Aun así, las consecuencias son preocupantes: pierde 1 o 2 puntos de Atributo y de Habilidad (50%). Permanecerá inconsciente por 1d10 *5 minutos.
17-19	**Suertudo**: Las heridas sólo le provocan la pérdida de 1 punto de Atributo o 2 de Habilidad (a elección) y le causan la inconsciencia durante 1d6 *5 minutos.
Crítico	**Muy afortunado**: ¡Menuda suerte! El golpe parecía muchísimo más grave de lo que ha sido en realidad. El personaje queda inconsciente durante 1d6 minutos.

No existen habilidades relacionadas con la **Suerte**, ya que un personaje con una puntuación alta en dicho **Atributo** suele ser alguien afortunado, que supera las calamidades haciendo alarde de una buenaventura innata y que suele destacar cuando el azar actúa siempre a su favor.

CREACIÓN DE RASGOS

Para crear tus propios **Rasgos** has de utilizar un sistema de **Puntos**, que permite definir cuan poderosos son. Ten en cuenta que en el cómputo final de un personaje, suele tener sobre 10-12 **Puntos**, por lo que se recomienda mantener el coste máximo de un **Rasgo** en 6 o 7 puntos.

En los listados presentados anteriormente se puede comprobar el coste de los **Rasgos** básicos del **Sistema Athkri**. Échales un vistazo si necesitas inspiración.

BONIFICACIÓN A UNA HABILIDAD

Otorga una bonificación de X puntos a las **Tiradas** (pero no **Características**) influenciadas por la **Habilidad** elegida.

- **Ejemplos**: +1 Latrocinio, +2 Medicina.
- **Coste**: 1 **Punto** por bonificación.

BONIFICACIÓN A UNA CARACTERÍSTICA

Otorga una bonificación de X puntos a una **Característica** en concreto.

- **Ejemplos**: +2 Defensa, +1 Ataque Cuerpo a Cuerpo.
- **Coste**: 2 **Puntos** por bonificación.

BONIFICACIÓN AL DAÑO

Aumenta en X puntos el **Efecto** o **el Daño** de una acción en concreto. Se ha de especificar el tipo, por ejemplo en ataques cuerpo a cuerpo, con Conjuros de elemento **Fuego** o cuando se realizan curaciones a otro individuo.

- **Coste**: 1 **Punto** por incremento del dado.

EFECTO ADICIONAL

Otorga algún efecto adicional al personaje de tipo variado. Si se añade alguna restricción, se puede reducir el coste en 2 puntos.

- **Ejemplos**: ver en la oscuridad (hasta 20 metros, con -2 a las **Tiradas**), respirar bajo el agua (durante 10 minutos), alimentarse de luz solar, no dormir, etc.
- **Coste**: 3 **Puntos** sin restricción. 1 **Punto** con restricción.

REDUCIR REQUISITOS

Ciertas piezas de equipo, como pueden ser armas o armaduras, tienen unos requisitos para poder utilizar sin perjuicios; también se puede aplicar a **Poderes** que exijan tener una **Habilidad** a cierto nivel. Reduce en X puntos el requisito de **Atributo**, **Habilidad** o **Característica** que corresponda.

- **Ejemplos**: -1 Físico para armaduras, -2 a los requisitos de Conjuros Arcanos.
- **Coste**: 1 **Punto** por reducción.

APRENDIZAJE DE PODERES

Permite que el personaje aprenda **Poderes** del tipo elegido.

- **Ejemplos**: Técnicas, Conjuros.
- **Coste**: 1 **Punto** por tipo de **Poderes**.

PODERES ADICIONALES

Otorga al personaje X puntos **Poderes** adicionales durante su creación. No requiere que el personaje pueda aprender **Poderes** del tipo elegido, pero tampoco podrá aprender nuevos; para eso necesita **Aprendizaje de Poderes** (más arriba).

- **Coste**: 1 **Punto** por **Poder** adicional en la creación. 2 **Puntos** si el **Poder** es de un rango superior, como por ejemplo de ***Segundo Círculo*** en caso de los Conjuros.

PERJUICIO AL PERSONAJE

Provoca al personaje una penalización de algún tipo en sus puntuaciones. Esta opción se puede utilizar para nivelar ciertos **Rasgos** poderosos.

- **Ejemplos**: -1 para reducir su Tamaño a Pequeño, -1 Movimiento, etc.
- **Coste**: -2 **Puntos** por perjuicio.

ALTERAR TIRADA DE DADOS

Da la posibilidad al personaje de alterar el resultado de una **Tirada** de dados que haga durante la aventura. Sólo se pueden afectar las **Tirada** realizadas el personaje, no las de los demás jugadores, y sólo 1 vez por sesión. Si el Director de juego pone una limitación, por ejemplo que sea sólo con **Tiradas de Ataque** o de **Conjuros**, se puede reducir a 1 vez por **Combate**.

- **Ejemplos**: Añadir +5 al resultado de una **Tirada** de **Habilidad**, elegir el Dado mayor o repetir la **Tirada** por completo.
- **Coste**: 5 **Puntos** por alteración.

ALTERAR REGLA DEL JUEGO

Cambia cualquier regla del juego por otra regla especificada por el **Rasgo**. Este cambio se aplica sólo al personaje.

- **Ejemplos**: +1 PX adicional por Sesión, +1 **Punto** de **Atributo** adicional en la creación de personaje, modificación del cálculo de una **Característica** en concreto (Salud = Físico x5 en lugar de Físico x4), etc.
- **Coste**: 5 Puntos.

CREACIÓN DE PODERES

La siguiente guía para la creación de nuevos **Poderes** para el **Sistema Athkri** emplea un sistema de puntos que asigna al **Poder** resultante un valor; este valor indica la potencia del **Poder**.

DAÑO

Si el **Poder** causa algún tipo de daño -o curación-, emplea la siguiente **Tabla** para definir cuántos puntos cuesta.

Daño	Coste
0	0
1b2d6	+2
1d6	+4
2d6	+6
3d6	+8
4d6	+10

Como habrás podido comprobar, cada aumento de **Daño** son 2 puntos, respetando lo indicado en la sección de **Tiradas** de **Daño** del **Capítulo Combate**.

En lugar de usar el d6, puedes indicar que el **Poder** causa X puntos de **Daño**, costando 2 puntos cada punto de **Daño**.

ALCANCE

La siguiente Tabla te indica en cuantos puntos se incrementa el coste dependiendo del Alcance del Poder.

Alcance	Coste
Personal	0
Toque	+2
Distancia (base)	+4
Distancia (+)	+2 por cada aumento

El **Alcance Distancia** (base) es hasta 15 metros (10 **Casillas**); por cada 2 puntos adicionales, la **Distancia** se duplica.

ÁREA DE EFECTO

Los **Poderes** suelen afectar a un sólo objetivo, aunque aumentar el área de efecto cuesta tantos puntos como indica la siguiente **Tabla**.

Área de efecto	Coste
1 objetivo	0
2 objetivos	+1
1,5m (1 Casilla) alrededor del objetivo	+2
3 objetivos	+3
3m (2 Casillas) alrededor del objetivo	+4
1'5m (1 Casilla) adicionales al área de efecto a partir de 3m.	+2

Como puedes ver, para afectar a 4 objetivos o más, lo adecuado es aumentar el área de efecto del **Poder**.

Efecto

La categoría **Efecto** aglutina varios conceptos de los **Poderes**, como causar alguna condición nociva, dar una bonificación a alguna **Característica**, etc. La siguiente **Tabla** es sólo una sugerencia; te recomendamos consultar los **Conjuros** ya creados para hacerte una idea del coste.

Efecto	Coste
Ninguno	0
Modificación a Característica	+4 por modificación
Modificación a Atributo	+5 por modificación
Modificación a Habilidad	+3 por modificación
Condición nociva	+1 a +4
Daño en el tiempo (D.O.T.)	+3
Restringe Acción	+4 por **Acción** restringida
Provocación	+4
Ocultación	+5
Modificación de intenciones	+6
Duración moderada (10 mins)	+5
Larga duración (1 hora)	+10
Potenciar el poder	+2 por **Coste** de recurso adicional

Recomendamos usar la lógica a la hora de diseñar nuevos efectos, ya que estas reglas son sólo una guía. Puedes añadir ***Efectos adicionales***, ***Restricciones al efecto*** u otros conceptos que se te ocurran.

Lanzamiento

Usar un **Poder** suele ser una **Acción Mayor**, aunque si quieres modificar esto, puedes utilizar la siguiente **Tabla**.

Lanzamiento	Coste
Acción Mayor	0
Acción Menor	+5
Convocación	+6
Diario	-2
Ritual	-5

Los **Poderes** poseen unas etiquetas denominadas **Tipos**, que permiten alterar el uso del mismo. Estas modificaciones les suman o restan puntos.

Desglose: Conjuros

Vamos a tomar como referencia los **Conjuros** y sus **Círculos**. ¿Qué baremo se ha de seguir para que un **Conjuro** sea de **Primer** o de **Segundo Círculo**? El cómputo total de puntos del **Poder** nos permite asignarle un **Círculo** u otro.

Conjuro	Coste	Detalles
		Primer Círculo
Convertir agua	3	Toque (2) + Efecto adicional (1)
Detectar magia	5	Distancia base (4) + Efecto adicional (1)
Disipar magia	8	Distancia base (4) + Restringir acción (4)
Luz	5	Distancia base (4) + Efecto adicional (1) o Condición nociva (1)
Mano de mago	5	Distancia base (4) + Efecto adicional (1)
Mensaje lejano	4	Distancia lejana (8) + Efecto adicional (1) – Ritual (5)
		Segundo Círculo
Amistad animal	10	Distancia base (4) + Modificación de intenciones (6)
Auxilio invisible	7	Distancia lejana (8) + Efecto adicional (4) – Ritual (5)
Caída de pluma	6	Distancia base (4) + Efecto adicional (2)
Consagrar escudo	10	Toque (2) + Modificación de Característica (8)
Curación	10	Toque (2) + Daño 1d6 (4) + Potenciación (4)

Pies de araña	6	Efecto adicional (6)
Toque eléctrico	8	Toque (2) + Daño 2d6 (6)
		Tercer círculo
Arma elemental	12	Toque (2) + Daño 1d6 (4) + Eliminar estorbo (4)
Atravesar	12	Efecto adicional (6) + Aviso si Poder no funciona (6)
Invisibilidad	14	Ocultación absoluta (9) + Acción Menor (5)
Invocar lobo	12	Convocación (6) + Potenciación (6)
Palabra embaucadora	12	Distancia base (4) + Modificación de intenciones (6) + Cambio dificultad a Voluntad (2)
Proyectil mágico	12	Distancia base (4) + Daño 2d6 (6) + Efecto adicional (2)
Quemadura de maná	12	Distancia base (4) + Daño 1d6 (4) + Modificación de Característica (4)
Rastro secreto	12	Toque (2) + Larga duración (10)
Respirar bajo el agua	11	Toque (2) + Efecto adicional (4) + Duración moderada (5)
Silencio	12	Restringir acción (4) + Área de efecto 6m (8)
Teletransporte	12	Toque (2) + Efecto adicional (10)
		Cuarto círculo
Anticipación	20	Modificación de Característica (16) + Potenciación (4)
Aura de espinas	20	Área de efecto 9m (12) + Modificación de Característica (4) + Daño 2p (4)
Baile de viento	20	Modificación de Característica (16) + Potenciación (4)
Camino onírico	16	Distancia lejana (8) + Efecto adicional (8)
Espejo de sombras	16	Efecto adicional (16)
Piel de piedra	16	Distancia base (4) + Modificación de Característica (8) + Potenciación (4)
Reflejo mágico	16	Larga duración (10) + Efecto adicional (4) + Potenciación (2)
Relámpago	14	Distancia base (4) + Daño 2d6 (6) + Ignorar Blindaje (6)
Sentidos puros	18	Distancia base (4) + Modificación de Atributo (10) + Potenciación (4)
Vigor de coloso	18	Distancia base (4) + Modificación de Atributo (10) + Potenciación (4)
		Quinto círculo
Bola de fuego	24	Distancia base (4) + Área de efecto 4,5m (6) + Daño 3d6 (8) + Potenciación (6)
Campo antimagia	21	Restringir acción (4) + Área de efecto 9m (12) + Efecto adicional (5)
Defensa mental	24	Distancia base (4) + Modificación de Atributo (20)
Niebla	23	Área de efecto 9m (12) + Modificación de Atributo (5) + Potenciación (6)
Terremoto	22	Área de efecto 9m (12) + Daño 2d6 (6) + Condición nociva (4)
		Sexto círculo
Acelerar	26	Toque (2) + Efecto adicional (24)
Cadena de relámpagos	28	Distancia base (4) + Daño 2d6 (6) + Área de efecto 9m (12) + Daño 3p (6)
Duplicación	26	Efecto adicional (26)
Escudo antimagia	28	Restringir acción (4) + Daño 1d6 (4) + Efecto adicional (20)
Grabación arcana	26	Toque (2) + Efecto adicional (24)
Ojo de Taiuhn	26	Efecto adicional (26)
Rayo solar	26	Área de efecto 4,5m (6) + Daño 4d6 (10) + Potenciación (10)
		Séptimo círculo
Sino del Segador	32	Distancia base (4) + Convocación (6) + Daño 3d6 (8) + Efecto adicional (14)
Tormenta de fuego	34	Área de efecto 12m (16) + Daño 4d6 (10) + Potenciación (8)

Como puedes ver, para ciertos efectos de **Conjuro** hemos utilizado un valor genérico *Efecto adicional* para asignar un **Círculo** adecuado a dicho **Conjuro**. Hechizos como ***Sino del Segador*** que, de otro modo, podrían tener un coste de 18 puntos, pueden ser demasiado poderosos para el **Cuarto Círculo**.

Utiliza la siguiente **Tabla** para ver en qué posición está un **Conjuro** en los **Círculos** de la **Magia** respecto a su coste en puntos de creación.

Coste	Círculo
1 a 5	Primero
6 a 10	Segundo
11 a 15	Tercero
16 a 20	Cuarto
21 a 25	Quinto
26 a 30	Sexto
31 a 35	Séptimo
36 a 40	Octavo

CREACIÓN DE PERSONAJE

Enumeramos las distintas formas de crear un personaje para el **Sistema Athkri**.

BÁSICA

Instrucciones para crear un personaje jugador sin **Razas**, **Clases** o **Rasgos**, utilizando sólo el **Núcleo** del **Sistema Athkri**.

1. Repartir puntos de **Atributos**.
2. Elegir **Habilidades** y repartir puntos.
3. Calcular las **Características**.
4. Obtener **Equipamiento** según discreción del **Director de juego**.

YLAT

Para crear un personaje jugador en la ambientación de fantasía heroica **Ylat**.

1. Elige una **Raza**.
2. Elige una **Clase**.
3. Escoge los **Rasgos** en caso de que debas hacerlo.
4. Anota los **Rasgos** que te otorgan tu **Raza** y tu **Clase**.
5. Reparte 8 puntos entre los cinco **Atributos** de tu personaje, teniendo en cuenta las restricciones que aplican tu **Raza** y tu **Clase**; como máximo, puedes poner 4 en uno.
6. Después -y sólo después- de haber repartido los puntos anteriores, añade 4 puntos a cada **Atributo**.
   - Si tus **Rasgos** te han proporcionado puntos para escoger **Poderes**, hazlo ahora.
7. Elige **Habilidades** y reparte 25 puntos entre todas las que tienes; como máximo, puedes tener 2 **Habilidades** a Nivel 6.
   - También puedes usar parte de estos puntos de **Habilidad** para comprar o mejorar **Poderes** si tus **Rasgos** te lo permiten.
8. Calcula tus **Características** en función de los valores de tus **Atributos** y **Habilidades**.
9. Determina la **Riqueza inicial** de tu personaje.
10. Consulta con el Director de juego para obtener **Equipamiento** para tu personaje mediante el gasto de Monedas.

CAPÍTULO 19: GLOSARIO

Hemos reunido todos los términos empleados en el **Sistema Athkri** junto a su descripción para que se puedan consultar con mayor facilidad o en caso de duda. Este **Glosario** también permitirá a todo aquel que quiera crear contenido para el **Sistema Athkri** y, por lo tanto, para El Naufragio, a seguir unas directrices para que conserve el mismo estilo.

ACCIÓN

Lo que un personaje puede hacer durante las sesiones de juego. Dependiendo de la naturaleza de la **Acción**, puede implicar una tirada o no.

Durante el **Combate**, el personaje tiene una cantidad limitada de **Acciones**, que pueden variar según su resultado de Iniciativa. Hay dos tipos principales: **Acciones Mayores**, que vienen a ser tareas complicadas, y **Acciones Menores**, que son movimientos rápidos como dar un paso o tirar al suelo un objeto que se tenga en las manos.

Las **Acciones Gratuitas**, **Acciones de Movimiento** y **Acciones Variables** son variaciones de **Acciones Mayores** o **Acciones Menores**.

Los tipos de **Acciones** se han de escribir en mayúscula.

ACCIÓN GRATUITA

Una **Acción Gratuita** es pronunciar unas palabras, gritar o rendirse. El Director de juego puede limitar este tipo de **Acciones** durante el Turno del personaje.

ACCIÓN MAYOR

Una **Acción Mayor** es realizar un ataque, usar un **Poder** o caminar todo el Movimiento.

ACCIÓN MENOR

Una **Acción Menor** es dejar caer un objeto al suelo, recargar una ballesta o caminar la mitad de Movimiento.

ACCIÓN DE MOVIMIENTO

Este tipo de **Acción** hace referencia al hecho de que el personaje se mueva durante un **Combate** utilizando sus Acciones. Se suele emplear en las fichas de enemigos o monstruos.

ACCIÓN VARIABLE

Una **Acción Variable** es una **Acción Mayor** o una **Acción Menor**, dependiendo del tiempo que tome llevarla a cabo.

ATAQUE BÁSICO

Acción estándar que consiste en intentar golpear a un adversario con un arma cuerpo a cuerpo, como un garrote o una espada.

Se ha de escribir sólo en mayúscula **Ataque**, empleado también como sinónimo.

ATAQUE BÁSICO A DISTANCIA

Acción estándar que consiste en intentar golpear a un adversario con un arma a distancia, como un arco o una pistola.

Se ha de escribir sólo en mayúscula **Ataque**. No se puede utilizar Ataque a distancia como sinónimo, ya que es una **Característica**. Tiene su **Acción** equivalente, denominada Ataque básico.

ATRIBUTO

Puntuación de un personaje que simboliza sus capacidades innatas. Hay varios tipos de **Atributos**:

- Físico
- Agilidad
- Mente
- Intuición
- Presencia
- Suerte

BESTIARIO

Colección de criaturas creadas mediante un sistema específico de **Puntos** que son empleadas por el Director de juego como antagonistas o aliados del grupo de jugadores.

BONIFICACIÓN

Valor numérico que se suma a un **Atributo**, una **Habilidad** o una **Característica** de un personaje en concreto. Puede ser otorgado por diversos medios, siendo lo más común un **Rasgo** o un **Poder**. El valor máximo que puede acumular un personaje en **Bonificaciones** son 15 puntos.

CARACTERÍSTICA

Puntuación de un personaje y de un personaje no jugador que define sus capacidades en combate. Una **Característica** se calcula sumando el valor de un Atributo y una Habilidad; ciertas **Características** obtienen una suma adicional, como es el caso de la Defensa o la Voluntad, ya que son Dificultades estáticas para una Prueba de Habilidad.

CLASE

Conjunto de **Rasgos** que simbolizan la profesión o estilo de vida que ostenta el personaje. Los **Rasgos** que se obtienen mediante la **Clase** son más entrenados que orgánicos.

Las **Clases** tienen su propia sección de reglas.

COMBATE

Situación de conflicto en la que dos bandos (o más) deciden arreglar sus diferencias mediante la violencia física o mágica. En el **Sistema Athkri** se resuelve mediante Rondas de 3 segundos —simulados— en las que los participantes emplean sus Turnos para derrotar a sus adversarios.

El **Combate** tiene su propia sección de reglas.

CONDICIONES

Estados que alteran el funcionamiento del personaje afectado durante un determinado número de Turnos o hasta que se supere una Tirada de salvación.

Las **Condiciones** tienen su propia sección de reglas.

COSTE

Valor en puntos de un **Rasgo**, **Raza**, **Clase**, **Poder** o **Equipamiento**. Se emplea para definir cuan poderoso es el concepto al que hace referencia.

CREACIÓN DE PERSONAJE

Proceso de selección de **Atributos**, **Habilidades**, **Rasgos** y **Poderes** con el objetivo de dar vida a un personaje del **Sistema Athkri**.

Los distintos métodos se pueden consultar en el **Artículo** Creación de personaje.

DADO OBJETIVO

En el **Sistema Athkri** se utiliza una tirada de 3 dados de 10 caras —3d10— y se guarda el valor de uno de esos dados —generalmente el valor intermedio, o la mediana— para sumarlo a un Atributo, suma de Atributo + Habilidad o Característica y así compararlo con una Dificultad. De este modo se resuelven conflictos que puedan surgir entre personaje y trama, o en Combate.

El Dado objetivo puede variar, al valor más bajo o más alto, si el personaje está afectado por una Condición que provoca tal cambio, no tiene ningún punto en la Habilidad implicada, o sufre algún tipo de ventaja —o desventaja— definida por el Director de juego.

DESAFÍO

Valor en puntos de un enemigo o monstruo del **Bestiario**. Se emplea para definir cuan poderosa es la criatura.

DESAFÍO DE HABILIDAD

Sucesión de Pruebas de Habilidad con Dificultad variable que han de superarse para lograr un objetivo en concreto. Un **Desafío de Habilidad** viene a ser una persecución por los tejados de la ciudad, desactivar una bomba antes de que el contador llegue a 0 o encontrar la cura antes de que el virus se extienda por el mundo.

DIFICULTAD

Valor objetivo que se ha de superar mediante una **Tirada** de dados para definir si una Acción tiene éxito o no.

DIRECTOR DE JUEGO

En un juego de rol tradicional, uno de los jugadores asume el papel del **Director de juego** cuando orquesta la historia, los antagonistas y actúa de árbitro para definir los hechos dentro de la misma.

Cuando se haga referencia al **Director de juego**, se ha de escribir únicamente en mayúscula la palabra **Director**.

EQUIPO

Grupos de objetos utilizables por los personajes para usar, vestir o equipar. El término **Equipo** abarca tanto lo que lleva el personaje puesto como su inventario.

Cuando se haga referencia a lo que lleva equipado el personaje, **Equipo** se escribe en mayúscula.

HABILIDAD

Puntuación de un personaje que simboliza sus capacidades aprendidas o entrenadas. Todas van asignadas a un Atributo, el cual se suma al valor para calcular ciertas Tiradas, aunque pueden existir excepciones mediante el Director de juego.

HABILIDAD NÚCLEO

Habilidad específica necesaria para calcular ciertas Características del personaje. Las siguientes **Habilidades** pertenecen a esta clasificación.

- Aguante
- Atletismo
- Combate cuerpo a cuerpo
- Combate a distancia
- Compostura
- Esquivar
- Reflejos

A medida que se vayan aumentando las opciones del **Sistema Athkri**, es posible que aparezcan nuevas **Habilidades núcleo**.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Acción de personaje que consiste en emplear energías mágicas para conseguir un efecto otorgado por un **Poder** del tipo Conjuro. Conlleva un gasto de Puntos de Maná —y no se pude llevar a cabo si el personaje no tiene suficientes—. Suele ser una Acción Mayor.

Como se podrá ver en otros tipos de Poderes, se escribe en mayúscula el nombre.

MONEDAS

Definición genérica para representar el valor económico de los personajes. Una Moneda equivale a un céntimo de euro aproximadamente si lo comparamos con la economía actual.

NIVEL

Valor de una **Habilidad** o **Poder**.

PENALIZACIÓN

Valor numérico que se resta a un **Atributo**, una **Habilidad** o una **Característica** de un personaje en concreto. Puede ser otorgado por diversos medios, siendo lo más común un **Rasgo** o un **Poder**. El valor máximo que puede acumular un personaje en **Penalizaciones** son 15 puntos.

PODER

Capacidades especiales de los personajes que les permite lograr efectos o realizar tareas asombrosas o sobrehumanas. Un Conjuro que crea electricidad de la nada o una Técnica secreta que conecta varios impactos son **Poderes**.

PRUEBAS

PRUEBA DE ATRIBUTO

Tiradas de dados con Dificultad que emplea el valor de un Atributo como suma al resultado.

PRUEBA DE HABILIDAD

Tirada de dados con Dificultad que emplea el valor de la suma de un Atributo y una Habilidad como suma al resultado.

RANURA DE EQUIPO

Parte del cuerpo donde puede ir una pieza de Equipo del personaje: **Mano dominante**, **Mano torpe** y **Cuerpo**, aunque según decisión del Director de juego pueden existir las siguientes: **Cabeza**, **Brazos**, **Pies**, **Joyería** y **Otros**.

RASGO

Los **Rasgos** son aspectos del personaje, detalles del pasado, legados raciales o características físicas de un personaje. Técnicamente hablando, cualquier alteración de una regla del **Sistema Athkri**, bonificación o penalización a un Atributo, Habilidad o Característica se considera un **Rasgo** de personaje. Por

lo general, se obtienen durante la Creación del personaje y no se pueden conseguir de ningún modo. Están clasificados en *Rasgos raciales* y *Rasgos cláseos*.

La suma total de los **Puntos de Rasgo** del personaje definen cuan poderoso es en términos de reglas; aunque hay que tener en cuenta que este valor es orientativo, al igual que cualquier puntuación en el **Sistema Athkri**.

Los **Rasgos** tienen su propia sección de reglas.

RAZA

Conjunto de Rasgos que simbolizan el nacimiento y el trasfondo del personaje. Los Rasgos que se obtienen mediante la **Raza** son más biológicos que entrenados.

RONDA

Lapso de tiempo de 3 segundos en el que todos los participantes emplean sus Turnos para actuar en **Combate**. Después de que todos los combatientes hayan actuado, comienza la siguiente **Ronda**.

SESIÓN

Una **Sesión** de juego es una partida, que dura entre un par de horas y lo que aguanten sus participantes, en la que se juega al **Sistema Athkri**.

TIRADA

Acto de lanzar dados poligonales para resolver un conflicto que ocurra durante la partida, permitiendo que el azar juegue un papel importante en la resolución. El resultado de la **Tirada** se suma a diferentes valores para compararlo con una Dificultad.

TIRADA DE ATAQUE

Cuando un personaje decide realizar una acción violenta contra otro, ha de realizar una **Tirada** sumando el Atributo y la Habilidad correspondientes, aparte de sumar cualquier Bonificación o restar Penalización de la que disponga. La Dificultad de la **Tirada** corresponde a la Defensa, Voluntad o Cobertura del objetivo.

TIRADA ENFRENTADA

Cuando dos elementos compiten para lograr un objetivo, realizan una **Tirada** en la que los dos resultados se comparan; el que saque mayor valor es el ganador de la **Tirada**.

TIRADA DE INICIATIVA

Al comienzo de un Combate, todos los participantes en la contienda han de realizar una **Tirada** de su Característica de Iniciativa —suma de su Atributo Intuición y la Habilidad Reflejos— para especificar en qué orden actúan.

TIRADA DE SALVACIÓN

Cuando un personaje es afectado por algún tipo de Condición, es posible que deba realizar una Prueba de Atributo contra una Dificultad definida por el efecto.

TURNO

Durante el **Combate**, los personajes pueden actuar una vez por Ronda para emplear sus **Acciones**. Cuando esto sucede, se conoce como **Turno**. Los efectos que ocurren o finalizan durante el **Turno** se aplican cuando comienza éste.

CAPÍTULO 20: CRÉDITOS Y LICENCIA

Queremos agradecer especialmente la existencia de game-icons.net y publicdomainvectors.org, ya que sin sus recursos no podríamos haber ilustrado –de forma más o menos acertada- este manual. Muchísimas gracias a los trabajos que se pueden encontrar entre sus páginas, nos han ayudado enormemente.

ICONOS

- **Atributos**
  - http://game-icons.net/delapouite/originals/biceps.html
  - http://game-icons.net/lorc/originals/sprint.html
  - http://game-icons.net/lorc/originals/brain.html
  - http://game-icons.net/lorc/originals/sunken-eye.html
  - http://game-icons.net/lorc/originals/sly.html
  - http://game-icons.net/delapouite/originals/rolling-dices.html
- **Características**
  - http://game-icons.net/delapouite/originals/heart-beats.html
  - http://game-icons.net/lorc/originals/round-bottom-flask.html
  - http://game-icons.net/lorc/originals/drop.html
  - http://game-icons.net/lorc/originals/pointy-sword.html
  - http://game-icons.net/lorc/originals/heavy-arrow.html
  - http://game-icons.net/willdabeast/deviations/orb-wand.html
  - http://game-icons.net/lorc/originals/stopwatch.html
  - http://game-icons.net/lorc/originals/checked-shield.html
  - http://game-icons.net/lorc/originals/spiked-halo.html
  - http://game-icons.net/lorc/originals/walking-boot.html
  - http://game-icons.net/delapouite/originals/nefertiti.html
  - http://game-icons.net/lorc/originals/armor-vest.html
  - http://game-icons.net/delapouite/originals/crosshair.html
  - http://game-icons.net/delapouite/originals/weight.html
- **Clases**
  - http://game-icons.net/lorc/originals/crossed-swords.html
  - http://game-icons.net/sbed/originals/health-normal.html
  - http://game-icons.net/sbed/originals/shield.html
  - http://game-icons.net/lorc/originals/stone-tower.html
- **Poderes**
  - http://game-icons.net/lorc/originals/moebius-star.html
  - http://game-icons.net/lorc/originals/sunrise.html
  - http://game-icons.net/lorc/originals/magic-swirl.html
  - http://game-icons.net/lorc/originals/rolling-energy.html
  - http://game-icons.net/lorc/originals/horned-skull.html
  - http://game-icons.net/lorc/originals/shiny-entrance.html
  - http://game-icons.net/lorc/originals/burning-embers.html
  - http://game-icons.net/lorc/originals/fruiting.html
  - http://game-icons.net/lorc/originals/dread-skull.html
- **Ficha de personaje**
  - http://game-icons.net/delapouite/originals/round-star.html

IMÁGENES UTILIZADAS

- **Razas**
  - https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Elf-princess/54056.html
  - https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Dwarf-warrior/46419.html
  - https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Gnome-and-grapes/46166.html
  - https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Dangerous-dwarf/45986.html
  - https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Fantasy-Orc-Swinging-Axe/35881.html
- **Clases**
  - https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Vector-clip-art-of-medieval-female-warrior/27468.html
  - https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Male-Medieval-Adventurer-with-Lantern/51871.html
  - https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Medieval-aristocrat/46183.html
  - https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Blacksmith-and-girl/54093.html
- **Tiradas**
  - https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Comic-fight-vector-drawing/16029.html
- **Combate**
  - https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Scientist-woman-vector-image/7251.html
- **Acciones**
  - https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Warrior-vector-image/69277.html
  - https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Preparing-magic-potion/42018.html
- **Condiciones**
  - https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Vector-image-of-invisible-mans-clothing/32709.html
  - https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Headache-image/61123.html
- **Poderes**
  - https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/World-War-I-scene-vector-image/13931.html
  - https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Scimitar-in-hand/69320.html
  - https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Astronaut-examining-an-alien/36624.html
  - https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Archer-illustration/69359.html
- **Equipamiento**
  - https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Holiday-Shopping-Vector-Illustration/3104.html
  - https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Pile-of-arms/62477.html
  - https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Ornamental-bow-and-arrow/52221.html
  - https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Image-of-humanoid-creature-pulling-a-wooden-cart/35132.html
- **Bestiario**
  - https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Ugly-rat-vector-graphics/30661.html
  - https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Dog-on-chair-vector-image/11797.html
  - https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Creepy-bat/56400.html
- **Glosario**
  - https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Vector-graphics-of-fashion-boy-running-barefoot/19662.html
- **Contraportada**
  - https://www.pexels.com/photo/close-up-of-leaf-326055/

CAPÍTULO 21: 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/

ATHKRI

Nombre:	Especie:	Tipos:
Jugador:	Ocupación:	Tamaño:

ATRIBUTOS

- Físico
- Agilidad
- Mente
- Intuición
- Presencia

CARACTERÍSTICAS

- Ataque Cuerpo a C.
- Ataque a Distancia
- Iniciativa
- Defensa
- Voluntad

CONDICIÓN

- Puntos de Salud
- Puntos de Esfuerzo
- Puntos de Maná
- Movimiento
- Experiencia

HABILIDADES

IDIOMAS

RASGOS

PODERES

CARACT. EQUIPO

- Atractivo
- Blindaje
- Estorbo

EQUIPAMIENTO

INVENTARIO

Un reglamento de rol ágil y sencillo

Piensa en todas las veces que has jugado, de niño, a policías y ladrones. O cuando recreabas batallas campales con tus muñecos, enfrentando a seres imaginarios en trifulcas épicas. También creaste la casa de tus sueños, con los vecinos ideales y los conflictos típicos del día a día. Ahora que eres una persona adulta, ¿por qué no continuar con ello?

¿Quieres interpretar a un noble caballero que viaja por tierras de leyenda en busca de inocentes a los que salvar? ¿O ser un fugitivo con el corazón tan frío como el hielo? Al no estar ligado a una ambientación, puedes jugar en el espacio exterior, en los barrios bajos infestados por el hampa o en una guerra mundial contra invasores mutantes.

El Sistema Athkri te proporciona unas reglas sencillas, basadas en la versión 3.0 de Rápido y Fácil, con las que puedes participar en increíbles partidas de rol. Gracias a su reglamento modular, puedes añadir capas de complejidad que cambiarán por completo tu experiencia de juego.
Tu imaginación y la de tus amigos es el límite.

NAUFRAGIO.NET