



EL RUIDO Y LA FURIA

Suplemento para el Sistema Athkri



Índice de contenido

El ruido y la furia	3
Bardo	3
Detalles.....	3
Como jugar.....	3
Rasgos	4
Equipo inicial.....	4
Poder de clase	5
Inspiraciones	5
Canciones	6
Activación	6
Perpetuar efecto	6
Aprendizaje	6
Complejidad	7
Esforzarse	7
Listado de Canciones	7
Arrullo pacificador.....	7
Cantata de ánimo	7
Ecos de discordia.....	7
Felicidad extenuante	7
Himno de la brisa	8
Minueto borrascoso.....	8
Oda a la lluvia	8
Réquiem	8
Sinfonía valerosa	8
Tonos desquiciantes	8
Glosario	8
Dado de valentía	8
Open Game License Version 1.0a	9

El **Sistema Athkri** es una obra de Adrián Diego "**Maurick Starkvind**" y Cristina Borrego "**Amy An'ei**".

- **Redacción y maquetación:** Adrián Diego "**Maurick Starkvind**".
- **Corrección:** Adrián Diego "**Maurick Starkvind**".
- **Portada:** <https://publicdomainvectors.org/es/vectoriales-gratuitas/Trovador/38323.html>

Registrado en Safe Creative: <http://www.safecreative.org/work/1712195147673-athkri-el-ruido-y-la-furia-bardo>

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

Este suplemento está dedicado a Borja, pues él sabe que es uno de los engranajes que mueve **El Naufragio**.

El ruido y la furia

Cuando empecé a redactar el primer borrador del **Sistema Athkri**, en ningún momento pensé en emplear las reglas del d20 o cualquier otra cosa relacionada con **Dungeons & Dragons**. Sin embargo, con el paso del tiempo y habiendo leído un montón de reglamentos más, he de decir que el viejo **D&D** tiene un encanto que es muy difícil de dejar atrás. La **Clase** que vamos a describir a continuación está inspirada en **Dungeons & Dragons** y sus iteraciones, con los cambios suficientes para ser adaptada a **Athkri**. Surge como contraparte del **Mago**, que es un arcanista mucho más versátil, al igual que sucede en las típicas ediciones del juego de rol más famoso.

Espero que guste, y que se hagan muchos hechiceros. A mí, personalmente, es una de clases que más me gustan del sistema d20 junto con el bárbaro.

Bardo

Artistas, embusteros, cuentacuentos y galanes, los bardos son aventureros que han entrado en comunión con la urdimbre mágica a través de canciones y música. Viajan de un lugar a otro, registrando historias y sagas legendarias para aumentar su repertorio de conocimientos, dejando huella en cada población que visitan. A pesar de la desconfianza que despiertan allá por dónde van, la presencia de un bardo es agradecida por los ciudadanos comunes, pues cualquier mortal aprecia una buena actuación o una tonada sobre las hazañas de un héroe.

Gracias a su talento místico, el bardo es capaz de elaborar sortilegios a través de su arte, que no duda en emplear para adornar el espectáculo. Al ser viajeros del camino, los bardos reúnen un montón de conocimientos interesantes que les ayudan a sobrevivir durante sus largas caminatas. También son famosas sus habilidades de combate, demostrando en varias ocasiones que son combatientes duchos que no se quedan atrás en los duelos.

Detalles

- **Coste:** 6
- **Roles:**  
- **Armaduras:** tela y ligeras
- **Poderes:** Técnicas, Conjuros y Canciones

Como jugar

Un bardo es un individuo versátil que tiene a su disposición una gran variedad de trucos basados en canciones mágicas, en rápidos movimientos marciales y sortilegios arcanos. Cuando llega a una ciudad, sabe aprovechar su labia para conseguir cualquier comodidad que necesite, y hace todo lo posible por caerle bien a todo el mundo antes de que se den cuenta de sus tretas. No es mal tipo, pero sufre cierto agobio si ve que comienza a sentirse atado a un sitio o una persona, por lo que intentará marcharse antes de que las raíces empiecen a asomar.

Si ha de entrar en un combate, el bardo se inclina a utilizar tácticas rastreras más que el enfrentamiento directo, pues es relativamente frágil. Los efectos de las canciones bárdicas afectan a todos los individuos alrededor del músico, incluidos sus aliados, por lo que el bardo ha de tener especial cuidado a la hora de ubicarse en el campo de batalla. Al ser capaz de manejar cualquier arma que no sea demasiado complicada ni pesada, el bardo puede combatir mano a mano con un adversario para ganar tiempo o soportar la refriega.

Atributos

El amplio abanico de posibilidades que tiene un bardo a su disposición le hace depender de varios **Atributos**, siendo esencial la Presencia para su aguda lengua e irresistible carisma. La activación de las Canciones depende del **Atributo** Intuición, al igual que la **Habilidad** Música, por lo que son pilares indispensables para que el bardo pueda desempeñar su papel con total facilidad.

Los bardos que prefieran lanzar Conjuros o combatir con Técnicas, tendrán que aumentar sus **Atributos** de Mente o Físico, dependiendo de su elección.

Habilidades

Las Canciones del bardo, efectos mágicos derivados de su arte musical, requieren tener una puntuación alta en Música, y viene a ser una **Habilidad** esencial. Callejeo es otra opción ideal para el bardo, ya que sus cualidades como buscavidas le permiten obtener su sustento en las ciudades. Como las Canciones requieren Puntos de Esfuerzo, quizás es buena idea tener un par de puntos en Atletismo, para incrementar el valor de dicho recurso. Otras **Habilidades**, como Comercio, Historia, Atención, Etiqueta, Empatía, Interrogar o Subterfugio permiten al bardo brillar en situaciones sociales, bien simulando tener muchos conocimientos o dándole una buena idea sobre cómo improvisar.

Rasgos

Combatiente neófito

- **Coste:** 0 Puntos.
- **Efecto:** Permite aprender y utilizar Técnicas de **Categoría Básica**.

Cultura del viajero

- **Coste:** 3 Puntos.
- **Efecto:** Cuando el personaje vaya a realizar una Prueba de Habilidad en la que no tenga ningún punto, puede gastar 2 Puntos de Esfuerzo para elegir el valor medio del Dado objetivo.

Música de bardo

- **Coste:** 3 Puntos.
- **Efecto**
 - Permite aprender y utilizar Canciones.
 - Otorga 2 Canciones de **Complejidad Sencilla** a elegir en el momento de la Creación del personaje.

Trucos de magia

- **Coste:** 0 Puntos.
- **Efecto:** Permite aprender y utilizar Conjuros hasta el Segundo **Círculo**.

Equipo inicial

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

- Un arma cuerpo a cuerpo (cuchillo, cimitarra, estoque o sable) o una ballesta ligera y un carcaj con diez (10) virotes.
- Un atuendo de aventurero y una capa.
- Un instrumento.
- Una poción de salud menor o una poción de maná menor.
- 2d10 x10 Monedas.

Poder de clase

Los bardos pueden aprender el siguiente Poder de clase para otorgar cierta ventaja a sus compañeros en tiempos de necesidad; el **Entusiasmo** puede ser un activo muy potente en un grupo de aventureros.

Entusiasmo

Siempre intento viajar con artistas, cantantes, juglares o borrachos que sepan una o dos canciones; sin la música, el hastío me hubiese llevado a cometer DEMASIADOS errores.

- **Clase:** Bardo
- **Acción:** Gratuita
- **Coste:** 2 Puntos de Esfuerzo
- **Alcance:** Distancia 10m (5 Casillas)
- **Requisitos:** El objetivo debe poder escucharte y entender alguno de tus idiomas.

Efecto: Inspiras, ya sea mediante unas palabras de ánimo, un chascarrillo divertido o un grito de esperanza, a un objetivo al alcance, otorgándole un **Dado de valentía** (1d6-1) durante tantas horas como Nivel de Poder. Sólo puedes otorgar un **Dado de valentía** a un único objetivo y éste sólo puede beneficiarse de un único **Dado de valentía**. Si le das el **Dado de valentía** a otro objetivo, el primero lo pierde irremediabilmente.

Durante la duración de **Entusiasmo**, el objetivo puede sumar una bonificación, igual al resultado del **Dado de valentía**, al resultado final de una Prueba de Atributo, Prueba de Habilidad, Tirada de salvación, Tirada enfrentada o Tirada de Daño; hacer esto no requiere acción, y el **Dado de valentía** se pierde en el proceso. Dicho **Dado** es una **Condición** beneficiosa metafórica, a nivel interpretativo no se entrega ningún dado.

Mejora: a nivel 5, incrementas el valor del **Dado de valentía** a 1d6; a nivel 10, el valor del **Dado de valentía** aumenta a 1d6+1.

Inspiraciones

Sin duda alguna, el cliché del cantante errante que va de pueblo en pueblo embaucando a las jovencitas y vaciando los bolsillos de los incautos entra dentro de la descripción del Canalla. Pero desde que conocí el concepto de la Clase **Bardo** al jugar a Final Fantasy V, me di cuenta de que eran profesiones muy distintas aunque ambas utilizaran su carisma para lograr sus objetivos. El **Sistema Athkri** intenta mantenerse sencillo, aunque no tengo problema en asumir que con cada añadido, con cada regla adicional y con cada Tirada de salvación lo estoy complicando cada vez más; no obstante, la variedad de opciones hace que sea más interesante y más divertido.

Las mecánicas detrás de las Canciones beben directamente de las **Habilidades** Discordancia, Provocación y Pacificación del MMORPG Ultima Online, y de las Auras de Dragon Age Origins. Estos **Poderes** afectan a todos los que los escuchen, dando al Bardo una faceta estratégica para moverse por el campo de batalla o ayudar a sus aliados a cumplir objetivos que, de otro modo, no serían capaces de realizar.

Canciones

Las **Canciones** son cánticos cautivadores y misteriosos que pueden afectar los sentidos de los seres vivos o perturbar el descanso de los muertos. Son fanfarrias que retumban el campo de batalla y guían a los soldados hacia la victoria o lúgubres tonadas que anuncian la muerte de un héroe. Para poder adquirir y utilizar este tipo de Poderes sin complicaciones, el personaje debe tener una puntuación alta en la **Habilidad** de Música.

Activación

Un personaje que decida tocar una **Canción** ha de tener un Instrumento, o emplear la voz, y canalizar el arte musical a través del mismo realizando una Prueba de Intuición + Música contra una Dificultad definida por la *Complejidad* de la **Canción**; sólo es necesaria una Tirada para que la **Canción** comience y el efecto es instantáneo, afectando a los oyentes al alcance. **El músico no puede beneficiarse de su propia música**, aunque sí de los efectos de otros músicos. Las **Canciones** tienen un coste de Maná y/o Esfuerzo que se ha de pagar antes de comenzar a cantarla.

El efecto de la **Canción** se aplica a todas las unidades que sean capaces de escuchar en un radio de 6m (3 Casillas) alrededor del músico, primero cuando empieza a tocarla y después al comienzo de los subsiguientes Turnos de éste; los objetivos afectados pueden variar si así es indicado en la descripción. Si la **Canción** otorga una bonificación –o penalización– igual a la mitad del Nivel de Poder, siempre se redondea hacia abajo.

El músico puede moverse y tocar al mismo tiempo, pero no puede tocar otras **Canciones**. Puede usar otros **Poderes**, pero tendrá que mantener la **Canción** cada Turno, empleando una Acción Menor para ello, o el efecto desaparecerá. La mayoría de instrumentos han de utilizarse con las dos manos, aunque el músico puede decidir cantar si así lo desea; de un modo u otro, tendrá que especificar –y tener la aprobación del Director de juego– cómo interpreta su personaje las **Canciones**. Aunque se asume que el intérprete cantará o tocará los acordes correspondientes a la melodía, el personaje puede danzar, evocar cánticos de meditación o emplear cualquier movimiento artístico que se le ocurra al jugador, con la autorización del Director de juego.

Perpetuar efecto

Si el personaje mantiene la **Canción**, sin interrupción alguna, durante tantos Turnos seguidos como 11 – Nivel de Poder, el efecto se impregna en todos los oyentes y dura una hora hasta que se disipe. Es posible disfrutar de varios efectos de **Canciones** al mismo tiempo, siempre y cuando sean de músicos diferentes. Si un personaje logra mantener el efecto de una **Canción** tras tocarla durante varios Turnos y después decide tocar otra diferente, el efecto antiguo se sustituye por el nuevo.

Aprendizaje

Para aprender una **Canción**, es necesario cumplir el requisito especificado de Música. El método de adquisición de nuevas **Canciones** puede ser mediante improvisación, mediante partituras o cualquier otra opción que se le ocurra al Director de juego. Cada **Canción** nueva tiene un coste en Puntos de Experiencia que depende de su *Complejidad*.

Complejidad

Las **Canciones** se encuentran clasificadas en cuatro niveles de *Complejidad*, que definen qué nivel de Música requieren para aprenderlas y su Dificultad a la hora de interpretarlas. Se incluye una columna con el Coste de recurso de la **Canción** según su *Complejidad*; este tipo de **Poderes** emplean una combinación de Puntos de Esfuerzo y de Maná, indicado en cada **Canción** específica.

Complejidad	Coste	Música	Dific.	Exp.
Sencilla	1	2	10	5 PX
Intricada	2	4	13	10 PX
Maestra	4	6	16	15 PX
Mítica	6	8	19	20 PX

Esforzarse

Si un músico gasta Puntos de Esfuerzo adicionales antes de realizar la Prueba de Habilidad para comenzar a cantar una **Canción**, puede reducir la Dificultad requerida. Esto permite asegurar que el efecto se vaya a dar a pesar de sufrir una mala tirada. Cada 1 Punto de Esfuerzo adicional reduce en 1 punto la Dificultad. No importa si la **Canción** requiere Puntos de Maná, el personaje sólo se puede esforzar con Puntos de Esfuerzo.

Listado de Canciones

Arrullo pacificador

- **Categoría:** Sencilla
- **Activación:** 1 Esfuerzo
- **Salvación:** Presencia 4 + Nivel de Poder

Efecto: Los oyentes deben superar una Tirada de salvación o elegirán el Dado objetivo menor en las **Tiradas** relacionadas con la violencia -a discreción del Director de juego.

Cantata de ánimo

- **Categoría:** Sencilla
- **Activación:** 1 Maná

Efecto: Los oyentes obtienen una bonificación, equivalente a la mitad del Nivel de Poder (mínimo 1), a las **Tiradas** que empleen las **Características** Ataque cuerpo a cuerpo o Ataque a distancia.

Ecos de discordia

- **Categoría:** Intricada
- **Activación:** 2 Maná
- **Salvación:** Físico 6 + Nivel de Poder

Efecto: Si los oyentes tienen algún tipo de debilidad a un elemento, deben superar una Tirada de salvación o se duplicarán dichas debilidades. En caso de no tener ninguna debilidad y no superar la Tirada de salvación, sufrirán debilidad al Daño contundente, cortante o perforante (a elección del músico).

Felicidad extenuante

- **Categoría:** Mítica
- **Activación:** 4 Maná, 2 Esfuerzo
- **Salvación:** Mente 8 + Nivel de Poder

Efecto: Los oyentes deben superar una Tirada de salvación o comenzarán a bailar de manera agotadora, quedando Paralizados y perdiendo tantos Puntos de Esfuerzo como la mitad de Nivel de Poder (mínimo 1).

Himno de la brisa

- **Categoría:** Maestra
- **Activación:** 2 Maná, 2 Esfuerzo

Efecto: Cada vez que un oyente cause Daño a un adversario, recupera tantos Puntos de Salud como la mitad de Nivel de Poder (mínimo 1).

Minueto borrascoso

- **Categoría:** Sencilla
- **Activación:** 1 Maná

Efecto: Los oyentes obtienen una bonificación, equivalente a la mitad de Nivel de Poder (mínimo 1), a la **Característica** Defensa.

Oda a la lluvia

- **Categoría:** Maestra
- **Activación:** 4 Maná

Efecto: Cada vez que un oyente finalice su Turno, recupera tantos Puntos de Maná como la mitad de Nivel de Poder (mínimo 1).

Réquiem

- **Categoría:** Mítica
- **Activación:** 3 Maná, 3 Esfuerzo

Efecto: Los oyentes no-muertos sufren una penalización igual a la mitad del Nivel de Poder (mínimo 1) a Defensa, Voluntad y Blindaje.

Sinfonía valerosa

- **Categoría:** Intricada
- **Activación:** 2 Esfuerzo

Efecto: Los oyentes obtienen una bonificación igual a la mitad de Nivel de Poder (mínimo 1) a las Pruebas de Habilidad.

Tonos desquiciantes

- **Categoría:** Mítica
- **Activación:** 2 Maná, 4 Esfuerzo
- **Salvación:** Mente 8 + Nivel de Poder

Efecto: El músico elige dos oyentes a su alcance: el primero deberá superar una Tirada de salvación; en caso de no superarla, tendrá que realizar un Ataque básico sobre un segundo objetivo elegido por el músico. Una vez elegidos los afectados por los **Tonos desquiciantes**, no se pueden cambiar por otros sin interrumpir la **Canción**.

Glosario

Dado de valentía

Mecánica otorgada por el Poder de clase Entusiasmo: proporciona un dado metafórico que el beneficiario puede utilizar para aumentar el resultado de sus **Tiradas**.

Open Game License Version 1.0a

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

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

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

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

END OF LICENSE

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

