



SANGRE ARCANA

Suplemento para el Sistema Athkri



EL NAUFRAGIO
<https://naufragio.net/>

Índice de contenido

Sangre arcana	3
Hechicero	3
Detalles.....	3
Como jugar.....	3
Rasgos	4
Linajes místicos	5
Poder de clase	7
Equipo inicial	7
Inspiraciones	7
Nuevos Conjuros	8
Primer Círculo	8
Segundo Círculo	8
Tercer Círculo	9
Cuarto Círculo	9
Quinto Círculo	10
Licencia	11

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/Sacerdote-y-la-muerte/55081.html>

Registrado en Safe Creative: <http://www.safecreative.org/work/1711124799402-athkri-sangre-arcana-el-hechicero>

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

Este suplemento está dedicado a Cristina, pues sin ella **El Naufragio** no sería más que un pozo hueco y sombrío.

Sangre arcana

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.

Hechicero

Desde que la urdimbre mística del universo fuese consumida por un antiguo e innombrable espíritu, varios fragmentos de magia arcana e imperceptible quedaron suspendidos en un cosmos metafísico de la realidad. Cuando una nueva vida mortal atraviesa el velo de la existencia para cobrar forma en el mundo, existe una pequeña posibilidad de que arrastre consigo una parte de dichas fracciones arcanas y quede imbuido durante toda su existencia con el don de la magia innata.

A estos privilegiados se les llama hechiceros, artesanos de la urdimbre con un talento natural para manipular las energías místicas que son tratados como elegidos en ciertas tribus primitivas o como símbolos de mal agüero en otras sociedades. Los hechiceros sin adiestramiento no controlan sus poderes y son capaces de provocar explosiones devastadoras de poderío puro debido a que el poder de la magia fluye por sus venas; es por esto que ciertas órdenes de arcanistas buscan por todo el mundo para poner freno, de algún modo, a la fuerza imparable del hechicero.

Detalles

- **Coste:** 7
- **Roles:**  
- **Armaduras:** tela
- **Poderes:** Conjuros

Como jugar

Mientras que los magos se pasan los días estudiando sus polvorientos tomos arcanos, un hechicero usa sus poderes con total libertad, sin estar limitado por protocolos restrictivos o años de aprendizaje. El hecho de poder doblegar la urdimbre arcana a su voluntad como quien moldea la masa del pan es algo que vuelve imprudentes a los hechiceros, pues se creen invencibles y capaces de lograr lo que se propongan. Tienen que tener cuidado, pues su conexión innata con la magia es también una debilidad que les puede consumir.

La naturaleza errática de los sortilegios que pueden aprender permite a los hechiceros obtener nuevos trucos tan sólo deseándolo, pero su limitada capacidad para conservarlos les impide aprovecharse de este potencial. Un hechicero sólo puede albergar una cantidad limitada de **Conjuros** en su arsenal, por lo que debe escoger los que ofrezcan mayor versatilidad.

A pesar de esto, un hechicero puede llegar a ser un valioso aliado tanto en combate como durante la exploración gracias a su tremendo poder mágico. La mayoría de hechiceros gustan de canalizar sus sortilegios a través de focos mágicos, como pueden ser bastones o dagas, para sentir fluir la energía de su cuerpo. Como arcanistas, prefieren mantenerse alejados de la refriega, aunque ciertas tribus salvajes entrenan a sus hechiceros para lanzarse al combate armados con puñales y conjuros.

Atributos

Uno de los **Atributos** más importantes para un hechicero es la Presencia, pues su fuerza de voluntad es lo que les permite aprender Conjuros de forma instantánea tras indagar en el interior de su espíritu. Para poder lanzar hechizos con facilidad, necesitan una buena puntuación en Mente, que les proporciona el Maná necesario para alimentar sus sortilegios.

Debido a que no pueden llevar ni armaduras ni escudos, para no interferir con sus canalizaciones arcanas, los hechiceros se benefician de una Agilidad alta.

Habilidades

La sangre arcana de los hechiceros les da un poder desmesurado sobre la urdimbre, pero eso no les limita para desarrollar **Habilidades** como otros personajes. Un hechicero necesita tener Ocultismo a un nivel alto para poder aprender nuevos Conjuros, ya que es incapaz de estudiarlos a partir de pergaminos o libros mágicos. Ciertas **Habilidades** son también necesarias para aumentar las capacidades de supervivencia del hechicero, como Aguante o Esquivar.

La importancia de la Presencia en un hechicero les hace ser arrogantes, por lo que no es extraño que sean personas extrovertidas que se aprovechan de los demás gracias a sus **Habilidades** sociales, como Empatía o Subterfugio.

Rasgos

Torrente arcano

- **Coste: 3 Puntos.**
- **Efecto**
 - Permite aprender y utilizar Conjuros.
 - Otorga 1 punto para comprar Conjuros de *Primer Círculo* y 1 punto para comprar Conjuros de *Segundo Círculo* en el momento de la Creación del personaje.
 - Otorga el Poder de clase Espiral sortilega a Nivel 1.
 - Un personaje con este **Rasgo** no puede tener más de 10 Conjuros aprendidos a la vez. Si desea aprender un onceavo, ha de olvidar uno de los otros sin derecho a recuperar los PX gastados.
 - En caso de que el personaje obtenga otros **Rasgos** que le permitan adquirir Conjuros de diferente modo, persistirá la restricción hasta que se deshaga del **Torrente arcano** bajo aprobación del Director de juego. Un personaje que pierda este **Rasgo**, olvida todos los Conjuros aprendidos mediante dicho método.

Linaje místico

- **Coste: 4 Puntos.**
- **Efecto**
 - +8 Puntos de Maná máximos.
 - La energía en bruto de los hechiceros resuena entre estirpes esotéricas que albergan los secretos de la magia. Consulta los Linajes místicos para elegir uno de ellos y conocer sus beneficios.

Linajes místicos

El origen de los poderes de un hechicero data de épocas remotas y olvidadas, donde seres monstruosos y aberrantes abusaban de sus hechizos para alterar la realidad. El linaje de un hechicero conserva una parte de dichas fuerzas primitivas, y le facilita el manejo de ciertas Escuelas de magia.

El personaje ha de elegir un Linaje místico durante su creación, que no podrá cambiar una vez escogido. Cada hechicero obtiene una bonificación +1 a la hora de lanzar Conjuros de las Escuelas indicadas en su **Linaje** y un efecto especial que modifica determinados Conjuros.

En caso de que el jugador o el Director de juego consideren que no es necesario hacer uso del **Linaje místico**, el hechicero obtiene, en su lugar, una bonificación +1 a las Tiradas de lanzamiento de Conjuros mediante este **Rasgo**, sin entrar a distinción de Escuelas u otras variables.

Angelical

Uno de tus ancestros fue tocado por un ángel o visitado por el avatar de un espíritu deífico. Los hechiceros marcados por este linaje son llamados *oráculos* y se les trata como la viva voz de una deidad.

- **Escuelas:** Divina y Naturaleza.
- **Especial:** Cuando el hechicero sane a alguien con un Conjuro, obtiene una bonificación +1 a la curación realizada.

Demoníaco

Los mundos diabólicos, que se encuentran alejados de la realidad, albergan centenares de criaturas malignas que, por lo general, no pueden visitarlos. Sin embargo, uno de tus ancestros contactó con un ente diabólico para imbuir su alma con maldiciones y fuego infernal. Ahora portas esa marca, que hace de ti alguien sombrío y ducho en las artes oscuras.

- **Escuelas:** Demonología y Elemental.
- **Especial:** Los Conjuros que causen daño del tipo **Fuego** o **Impío** infligen 1 punto adicional de Daño.

Dracónico

Un dragón asumió la forma de tu raza y se emparentó con uno de tus ancestros. Por tus venas corre la poderosa sangre de los antiguos reptiles, que tonifica tu cuerpo y te permite potenciar con mayor facilidad los hechizos elementales.

- **Escuelas:** Arcana y Elemental.
- **Especial:** Los Conjuros que causen daño del tipo **Fuego** o **Frío** infligen 1 punto adicional de Daño.

Estelar

En algún punto de tu línea genealógica, un ser alienígena formó parte de tus antepasados. Quizás enloqueció a uno de tus bisabuelos o ultrajó la noche de bodas de algún antecesor. De un modo u otro, tienes una facilidad especial para los hechizos enajenadores.

- **Escuelas:** Arcana y Demonología.
- **Especial:** Los Conjuros que causen las **Condiciones** Confusión, Dominación, Fascinación o Miedo duran 1 Turno adicional.

Fantasmagórico

El espeluznante toque de la muerte en vida afectó de manera inmoral a un miembro de tu familia. Quizás fue un poderoso mago que se transformó en un liche o un descuidado arcanista que abrazó los placeres de ultratumba; el hedor del más allá está presente por donde pasas y tus repugnantes dones levantan sospechas e inquietan a los ignorantes.

- **Escuelas:** Divina y Nigromancia.
- **Especial:** Las criaturas no-muertas invocadas mediante Conjuros duran 1 Turno adicional.

Feérico

La **Buena Gente** interfirió en algún momento con tus antepasados y por ello ahora estás alumbrado por sus caprichos y sus hechizos. Formar parte de una realidad tan pasional como es la de las tierras de las hadas te hace ser impulsivo, sentimental y colérico, algo que deja marca en todos aquellos que te conocen.

- **Escuelas:** Demonología y Naturaleza.
- **Especial:** Otorga una bonificación +1 a la Dificultad de las Tiradas de salvación de Conjuros que provoquen cambios de **Condición** al objetivo.

Lunar

La siniestra luz lunar alumbró tu nacimiento o el de alguno de tus antepasados. Tu piel es blanca como la nieve y probablemente tu pelo también; se considera signo de debilidad en ciertas culturas, y tu habilidad arcana fluye mejor por las noches que por el día. Por tanto, las horas brujas son más cómodas para ti.

- **Escuelas:** Arcana y Divina.
- **Especial:** El hechicero sufre una penalización -1 a las Tiradas de lanzamiento de Conjuros durante el día, mientras que por la noche obtiene una bonificación +1 a las Tiradas de lanzamiento de Conjuros (se apila con la bonificación de tus Escuelas).

Oceánico

Existe la posibilidad de que tu línea de sangre provenga de las profundidades más ignotas del océano o de algún reino de ultramar olvidado. Eres llamado las aguas marinas y no puedes resistirlo; te puede maravillar u horrorizar, pero sabes bajo esa inmensa masa de agua se ocultan secretos indescriptibles que puedes moldear a tu merced.

- **Escuelas:** Elemental y Naturaleza.
- **Especial:** Los Conjuros que causen daño del tipo **Frío** o **Relámpago** infligen 1 punto adicional de Daño.

Poder de clase

El **Rasgo Torrente arcana** proporciona el siguiente Poder de clase a todos los hechiceros, que pueden usar como rito para aumentar la cantidad de **Conjuros** que conocen.

Espiral sortílega

El hechicero, agotado por el viaje, se dejó caer sobre las templadas aguas de las cuevas termales. Tras concentrarse, conectó su alma con la urdimbre y comenzó a tejer un nuevo hechizo para poder continuar su camino.

- **Clase:** Hechicero
- **Acción:** Mayor
- **Coste:** Puntos de Maná
- **Alcance:** Lanzador
- **Etiquetas:** Diario, Ritual

Requisitos: El usuario debe tener una puntuación en Ocultismo igual o mayor al Círculo del **Conjuro** que se desee aprender

Efecto: Permite aprender un **Conjuro** de forma espontánea tras completar un ritual de meditación. El lanzador ha de pagar tantos Puntos de Maná como el Círculo del **Conjuro**, y superar una Prueba de Habilidad de **Presencia** + Nivel de Poder con **Dificultad** igual al **Círculo**.

Se aplican las reglas de **Aprendizaje** de los **Conjuros** con normalidad; el jugador y el **Director de juego** deben ponerse de acuerdo para ver si el hechicero recibe sus **Conjuros** al azar o puede escogerlos.

Equipo inicial

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

- Una daga, un garrote o una vara.
- Una túnica de tela o un atuendo de aventurero.
- Una poción de esfuerzo menor o una poción de maná menor.
- 3d10 x5 Monedas.

Inspiraciones

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.

Esta **Clase** 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.

Nuevos Conjuros

La siguiente selección de **Poderes** está disponible tanto para hechiceros como para otros usuarios de magia, como los magos.

Primer Círculo

Claridad

- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Lanzador

Efecto: Elimina las penalizaciones que sufre el lanzador, caso de que las tuviese, para lanzar el siguiente **Conjuro**.

Ejemplo: Un mago quiere lanzar una Bola de fuego, pero ha recibido un impacto en el Turno anterior que le ha provocado una penalización -2 a las Tiradas de lanzamiento de **Conjuros**. Con **Claridad** eliminaría, temporalmente, dicha penalización.

Pirotecnia mágica

- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Lanzador

Efecto: Crea inofensivas explosiones de luz, color y sonido, que se pueden ver en un radio de 20m (10 Casillas). Se puede usar para crear distracciones o por entretenimiento lúdico.

Segundo Círculo

Epidermis llameante

- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Lanzador

Efecto: Haces que toda tu piel chisporrotee con brasas incandescentes, que emiten una luz tenue, durante 1d6 Turnos. Cada vez que recibas un impacto cuerpo a cuerpo, causas tantos puntos de Daño por fuego como Nivel de Poder al agresor.

Saeta gélida

- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Distancia (10m)

Efecto: Una esquirla de escarcha helada aparece entre tus dedos, y la arrojas a gran velocidad hacia el objetivo. Causa 1d6 de Daño por frío y, si impacta, el objetivo sufrirá una penalización -1 a su Movimiento durante su próximo Turno.

Fuego lunar

- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Distancia (10m)

Efecto: Conjuras sobrenaturalmente una serie de siniestras llamas plateadas que queman al objetivo, causándole 1d6 de Daño neutral.

Potenciar: Puedes consumir 2 Puntos de Maná adicionales para causar 1d6 de Daño neutral adicional.

Tercer Círculo

Chispa aural

- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Distancia (6m)

Efecto: Provocas un estallido de energía concentrada en las proximidades del objetivo, causándole 1d6+2 de Daño neutral e ignorando su **Característica** Blindaje.

Círculo ígneo

- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Lanzador (4m)

Efecto: Generas un aura llameante a tu alrededor que calienta el aire y hace arder a todos los objetivos en un radio de 4m (2 Casillas) de ti. Causa 1d6+3 de Daño por fuego.

Vínculo de maná

- **Coste:** 0.
- **Escuela:** Divina
- **Alcance:** Distancia (10m)

Efecto: Moldeas tu energía espiritual para poder transferirla a otros seres vivos. Puedes perder tantos Puntos de Maná como Nivel de Poder, y el objetivo recuperará dicha cantidad.

Cuarto Círculo

Esfera corrosiva

- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Distancia (10m)
- **Salvación:** Agilidad 10

Efecto: Creas un orbe formado por ácido corrosivo y lo arrojas hacia el objetivo; este ha de realizar una Tirada de salvación. Si no la supera, sufre 3d6 de Daño por ácido, mientras que si tiene éxito, sólo sufre 1d6+3 de Daño por ácido.

Potenciar: Por cada 2 Puntos de Maná adicionales consumidos, aumentas en 1 punto la Dificultad de la Tirada de salvación.

Ola salvaje

- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Distancia (2m > 8m)

Efecto: Un torrente de agua marina surge frente a ti (en la Casilla adyacente que tengas enfrente), ocupando un espacio de 4m por 4m (2 Casillas).

Esta ola avanza durante 8m (4 Casillas), arrollando todo lo que se encuentre por delante. Cada objetivo que sea golpeado por la marejada sufre 2d6+1 de Daño por frío y queda empapado; cualquier fuego que se pueda sofocar por agua es consumido si le alcanza la **Ola salvaje**.

Quinto Círculo

Destello aural

- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Distancia (6m)

Efecto: Generas un estallido de energía luminosa en el rostro del objetivo, causándole 3d6 de Daño neutral e ignorando su **Característica** Blindaje.

Prominencia

- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Distancia (20m)

Efecto: Evocas dos discos ardientes que vuelan por el aire hacia dos objetivos distintos, que no estén separados entre sí por más de 10m y que estén al alcance de la visión del lanzador. Cada disco causa 2d6 de Daño por fuego, y el lanzador puede dirigir ambos hacia un mismo objetivo.

Potenciar: Puedes consumir 3 Puntos de Maná adicionales para crear un tercer disco llameante.

Licencia

Rápido y Fácil y Athkri están registrados bajo una licencia **Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**.

Atribución-CompartirIguual 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.
- **CompartirIguual** — 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://naufugio.net/>
- **Rápido y Fácil** por Trukulo y Theck: <http://www.rapidoyfacil.es/>