



TRÉBOLES, DADOS Y AUGURIOS

Suplemento para el Sistema Athkri



Índice de contenido

Tréboles, dados y augurios	3
Suerte	3
Tahúr.....	5
Detalles.....	5
Como jugar.....	5
Rasgos	6
Poder de clase	6
Equipo inicial	7
Licencia	8

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/Duende/38322.html>
- **Icono Suerte:** <http://game-icons.net/delapouite/originals/rolling-dices.html>

Registrado en Safe Creative: <http://www.safecreative.org/work/1802135771928-athkri-treboles-dados-y-augurios>

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

Este suplemento está dedicado a todos aquellos que compartieron horas de juego a Ultima Online conmigo y, por esto, ayudaron a crear ya en el futuro el prototipo de **Athkri**.

Tréboles, dados y augurios

Cuando comencé a escribir las reglas básicas del **Sistema Athkri** quise dejar plasmada mi afición por videojuegos que marcaron mi vida de un modo u otro. También, y debido a mi trastorno obsesivo-compulsivo por los números pares, que los **Atributos** del sistema fuesen cinco me incomodaba, y renunciar al sustituto del **Carisma** no me parecía una opción. Tras haber jugado ya unas cuantas partidas con mi compañero **Shadow Dancer** a **Cyberpunk 2020** y ver cómo aplica él la **Suerte** en dicho juego, una bombilla se encendió dentro de mi cráneo.

Inspirado en la **Fuerza de Voluntad** de **Mundo de Tinieblas** y en la idea de **Shadow Dancer**, el siguiente suplemento de **Athkri** está basado en la **Suerte** y en otorgar a los jugadores la posibilidad de alargar la vida de sus personajes un poco más utilizando un socorrido sistema de “puntos de destino”.

Adicionalmente, y como fan acérrimo de **Final Fantasy VI**, he decidido redactar una **Clase** bastante desequilibrada y diferente como es el **Tahúr**. Las mecánicas de su **Poder de clase** han sido destiladas de un **Don** de **Hombre Lobo** llamado **Falso Disparo** (renombrado a **Disparo de Exhibición** en la nueva traducción del 20º aniversario) el cual permitía al jugador llevar a cabo hazañas memorables con un arma de fuego sin dañar directamente al enemigo. Aunque ¡**Rueda, fortuna!** (mención a los **Héroes del Silencio**) permite hacer cualquier cosa con una **Prueba de Atributo**, espero que las mecánicas sean lo suficientemente aleatorias como para plasmar escenas y situaciones memorables.

Espero que **Setzer Gabianni** esté orgulloso de la **Clase Tahúr**, aunque no encaje con facilidad en cualquier partida.



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 agrídulce, 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.

Tahúr

Los hados benefician a los que son suficientemente atrevidos para acariciar los hilos del destino, torciéndolos a su favor y dejando que las providencias dicten el camino a seguir. A caballo entre un sinvergüenza y un auténtico tejeventuras, el tahúr es un individuo particular que hace de la suerte su medio de vida, sumergiéndose en círculos criminales para apostar –ya sea a las cartas, a los combates ilegales o cualquier otra competición–, y no se ruboriza a la hora de desafiar al azar para cumplir sus deseos.

Pero no todos los tahúres acaban en una espiral de egoísmo, juego y/o dinero; algunos deciden lanzarse a la aventura, bien para beneficio propio o como método para encontrar la redención. Estos valientes tahúres viajan de un lado a otro, siguiendo los signos azarosos que marcan sus vidas.

Detalles

- **Roles:** 
- **Requisitos:** para crear un personaje **Tahúr**, su puntuación en Suerte ha de ser al menos de 6.
- **Armaduras:** tela y ligeras.
- **Poderes:** Ninguno.
- **Coste:** 6
- **Rasgos:**
 - Combar el azar
 - Embaucador de los hados

Como jugar

El tahúr es una **Clase** especialista que basa sus habilidades en el propio azar, empleando las propias **Tiradas** de dados del jugador como un medio para desarrollar efectos o poderes en la partida. A nivel interpretativo cualquier sinvergüenza puede hacerse pasar por un tahúr, pero sólo los auténticos hacen gala del curioso poder de retorcer los hilos de lo aleatorio, llegando a hacer cosas que son inconcebibles para otras personas.

Sin embargo, el **Director de juego** debe tener en cuenta que esta **Clase** es un tanto especial y que puede estropear una partida preparada debido al factor aleatorio derivado del **Poder de clase** del tahúr. El jugador tendrá que improvisar bastante según los efectos que obtenga en su uso y abuso de la rueda de la fortuna, por lo que no es una **Clase** recomendada para jugadores o **Directores de juego** noveles.

Atributos

La **Suerte** es un factor esencial para el tahúr, pues dicta lo alto que puede llegar en su **Poder de clase** “¡Rueda, fortuna!”; por otro lado, la **Presencia** es otro **Atributo** importante para representar la labia y caradura del personaje, capacidades importantes que necesitará para suplir la carencia de **Poderes**.

Otras puntuaciones pueden ser importantes, como una **Agilidad** alta para aumentar su **Defensa** y emplear armas a distancia, ya que las armas arrojadas son distintivas de la clase, y la Intuición para dejarse llevar por sus dotes de observación.

Habilidades

Los juegos de azar y las trampas son áreas de especialización del tahúr, por lo que **Habilidades** como **Manipular mecanismos**, **Latrocinio** y **Juegos de azar** son importantes para su día a día, mientras que otras dependientes de **Presencia**, como **Compostura**, **Empatía** y **Subterfugio** complementan el tropo de truhán de la **Clase**.

Juegos de azar (Presencia)

Define la afición del personaje por uno o varios juegos de azar y su talento para evitar perder dinero en jugadas arriesgadas. Esta **Habilidad** permite saber lanzar un farol como para ganar sin necesidad de hacer trampas.

Esta **Habilidad** es poseída por jugadores profesionales, mentirosos y tahúres.

Rasgos

Combar el azar

- **5 Puntos.**
- Una vez al día, puedes guardar el **Dado objetivo** mayor de una **Prueba** en la que intervengan las **Habilidades Latrocinio, Atención, Juegos de azar, Compostura o Subterfugio.**

Embaucador de los hados

- **1 Punto.**
- Otorga el **Poder de clase ¡Rueda, fortuna!** a **Nivel 1.**

Poder de clase

El **Rasgo Embaucador de los hados** proporciona el siguiente Poder de clase a todos los tahúres, que usan para lograr efectos aleatorios enigmáticos.

¡Rueda, fortuna!

¡He llegado hasta aquí siguiendo nada más que las estrellas! ¡Que un rayo caiga sobre mi cuerpo inerte, pues he dejado que los hados me sonrían! Y si quiere, que la Diosa de la Fortuna se me lleve.

- **Clase:** Tahúr
- **Acción:** Mayor
- **Coste:** 2 puntos de Suerte

Efecto: Llevas a cabo una acción excepcional, dejando el resultado a los vientos de ventura y el azar. Realiza una **Prueba de Atributo de Suerte** y suma la puntuación de *¡Rueda, fortuna!*; dependiendo de si quieres golpear cuerpo a cuerpo a un enemigo, acertarle con un ataque a distancia o llevar a cabo algún suceso extraordinario, lo que ocurra es puro capricho de la **Diosa Fortuna**. Compara el resultado de la tirada con la **Tabla de Fortuna**.

El jugador debe describir, con todo el detalle que le sea posible, los efectos que provoca el uso de este **Poder**. Ciertos tahúres emplean unas ruletas de juego metafóricas para representar cómo la **Fortuna** les sonríe o les entierra en un humillante pozo. El **Director de juego** puede aplicar una bonificación o una penalización según la cantidad de objetivos que quiera afectar el tahúr. El uso de este **Poder** se mantiene ambiguo para mantener la aleatoriedad de la **Clase**.

RESULTADO	SUCESO
1-2 (Pifia)	Dolor desafortunado: Tu ataque es un auténtico fracaso. No sólo los vestigios de la Diosa Fortuna te traicionan, si no que sufres 2d6 Puntos de Daño neutral –no reducibles bajo ningún concepto– y pierdes todos tus puntos de Suerte .
3-7	Esperanza manipulada: Aunque tu Suerte no te ayuda esta vez, tu acción es un fallo inocuo que no te causa ningún perjuicio.
8-13 / 17-22	Ilusión forastera: Tu bravuconada tiene un éxito parcial que, o causa el Daño correspondiente a tu arma equipada o logras hacer lo que esperabas – probablemente con algún giro extraño o misterioso– pero guardarás el Dado objetivo menor en la siguiente Prueba de Atributo de Suerte .
14-16 / 23-25	Furias inoportunas: No todo es bonito en resultados altos. La mala suerte se impregna a todos los aliados y les provocas una penalización -7 a la siguiente Prueba de Habilidad o Tirada de Ataque que realicen.
26-28	Vientos de maravilla: Tu acción tiene un éxito absoluto, cumpliendo lo que te habías propuesto. Si el resultado requería una Tirada adicional por parte del objetivo, como podría ser una Tirada de salvación o una Tirada enfrentada , debe resultar beneficiosa para ti.
29-30+ (Crítico)	Lo increíble y lo exacto: El Director de juego debe describir un suceso asombroso que va a beneficiarte a ti y a tus aliados. Lo que estuvieses haciendo acaba transformándose en una maravilla, en algo que no se podrá repetir en décadas, siglos e incluso milenios.
X-7-Y	El número de la suerte: Aplicable solo si el Dado objetivo es 7. Prioriza sobre los demás sucesos. Sabes que el 7 tiene un significado especial para la Diosa Fortuna , por lo que tal resultado causa 7 Puntos de Daño neutral a tu objetivo –no reducibles bajo ningún concepto–. En caso de que estés intentando hacer una Prueba de Habilidad , obtienes un resultado equivalente a su Dificultad .
X-7-7	Doble número de la suerte: Aplicable solo si el Dado objetivo es 7 y el siguiente es 7 también. Prioriza sobre los demás sucesos y sobre El número de la suerte . ¡Qué afortunado ha sido tu sino! Causas 7d6 Puntos de Daño neutral a tu objetivo. En caso de que estés intentando hacer una Prueba de Habilidad , obtienes un resultado equivalente a dos veces su Dificultad .
7-7-7	Triple número de la suerte: Aplicable solo si el Dado objetivo es 7 y los otros dos también. Prioriza sobre los demás sucesos, sobre El número de la suerte y sobre Doble número de la suerte . ¡La Diosa Fortuna te sonríe en todo su esplendor! Aplica los beneficios de Lo increíble y lo exacto , y además otorga una bonificación +7 a todos los aliados para la siguiente Prueba de Habilidad o Tirada de Ataque que realicen.

Equipo inicial

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

- Un arma arrojadiza a elegir entre un bumerán, un chakram, 1d6 dardos, 1d6-3 shurikens (mínimo 1) o un cuchillo.
- Una armadura ligera (con forma de gabardina de cuero, un poncho, un traje elegante, etc.).
- Una baraja de cartas o un juego de dados.
- Una poción de salud menor.
Tantas **Monedas** como **Suerte** x20.

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/>