

---

# TRÉBOLES, DADOS Y AUGURIOS

---

Suplemento para el Sistema Athkri



## Índice de contenido

<b>Tréboles, dados y augurios</b> .....	3
<b>Suerte</b> .....	3
<b>Tahúr</b> .....	5
Detalles.....	5
Como jugar.....	5
Rasgos .....	6
Poder de clase .....	6
Equipo inicial .....	7
<b>Open Game License Version 1.0a</b> .....	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
<b>Pifia</b>	<b>Muerte dramática:</b> El personaje muere irremediablemente, aunque tiene permiso para decir unas últimas palabras.
<b>4-8</b>	<b>Salvado por un hilo:</b> El personaje no muere, pero sufre heridas graves que le provocan la pérdida de 1d6 puntos de <b>Atributo</b> y 1d10 puntos de <b>Habilidad</b> . Requiere ser sanado en 1d6+1 minutos o morirá. Si lleva un traje de armadura, quedará destruido por completo si no es mágica.
<b>9-12</b>	<b>Por los pelos:</b> 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 <b>Atributo</b> y 1d6 puntos de <b>Habilidad</b> . Quedará inconsciente y dolorido durante 1d10 *10 minutos. Si lleva un traje de armadura, quedará destruido por completo si no es mágica.
<b>13-16</b>	<b>En el momento ideal:</b> 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 <b>Atributo</b> y de <b>Habilidad</b> (50%). Permanecerá inconsciente por 1d10 *5 minutos.
<b>17-19</b>	<b>Suertudo:</b> Las heridas sólo le provocan la pérdida de 1 punto de <b>Atributo</b> o 2 de <b>Habilidad</b> (a elección) y le causan la inconsciencia durante 1d6 *5 minutos.
<b>Crítico</b>	<b>Muy afortunado:</b> ¡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 ( <b>Pifia</b> )	<b>Dolor desafortunado:</b> Tu ataque es un auténtico fracaso. No sólo los vestigios de la <b>Diosa Fortuna</b> te traicionan, si no que sufres 2d6 <b>Puntos de Daño</b> neutral –no reducibles bajo ningún concepto– y pierdes todos tus puntos de <b>Suerte</b> .
3-7	<b>Esperanza manipulada:</b> Aunque tu <b>Suerte</b> no te ayuda esta vez, tu acción es un fallo inocuo que no te causa ningún perjuicio.
8-13 / 17-22	<b>Ilusión forastera:</b> Tu bravuconada tiene un éxito parcial que, o causa el <b>Daño</b> correspondiente a tu arma equipada o logras hacer lo que esperabas – probablemente con algún giro extraño o misterioso– pero guardarás el <b>Dado objetivo</b> menor en la siguiente <b>Prueba de Atributo</b> de <b>Suerte</b> .
14-16 / 23-25	<b>Furias inoportunas:</b> 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 <b>Prueba de Habilidad</b> o <b>Tirada de Ataque</b> que realicen.
26-28	<b>Vientos de maravilla:</b> Tu acción tiene un éxito absoluto, cumpliendo lo que te habías propuesto. Si el resultado requería una <b>Tirada</b> adicional por parte del objetivo, como podría ser una <b>Tirada de salvación</b> o una <b>Tirada enfrentada</b> , debe resultar beneficiosa para ti.
29-30+ ( <b>Crítico</b> )	<b>Lo increíble y lo exacto:</b> El <b>Director de juego</b> 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	<b>El número de la suerte:</b> Aplicable solo si el <b>Dado objetivo</b> es 7. Prioriza sobre los demás sucesos. Sabes que el 7 tiene un significado especial para la <b>Diosa Fortuna</b> , por lo que tal resultado causa 7 <b>Puntos de Daño</b> neutral a tu objetivo –no reducibles bajo ningún concepto–. En caso de que estés intentando hacer una <b>Prueba de Habilidad</b> , obtienes un resultado equivalente a su <b>Dificultad</b> .
X-7-7	<b>Doble número de la suerte:</b> Aplicable solo si el <b>Dado objetivo</b> es 7 y el siguiente es 7 también. Prioriza sobre los demás sucesos y sobre <b>El número de la suerte</b> . ¡Qué afortunado ha sido tu sino! Causas 7d6 <b>Puntos de Daño</b> neutral a tu objetivo. En caso de que estés intentando hacer una <b>Prueba de Habilidad</b> , obtienes un resultado equivalente a dos veces su <b>Dificultad</b> .
7-7-7	<b>Triple número de la suerte:</b> Aplicable solo si el <b>Dado objetivo</b> es 7 y los otros dos también. Prioriza sobre los demás sucesos, sobre <b>El número de la suerte</b> y sobre <b>Doble número de la suerte</b> . ¡La <b>Diosa Fortuna</b> te sonríe en todo su esplendor! Aplica los beneficios de <b>Lo increíble y lo exacto</b> , y además otorga una bonificación +7 a todos los aliados para la siguiente <b>Prueba de Habilidad</b> o <b>Tirada de Ataque</b> 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.

## 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 Athrkí** 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, Athkri, 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.

