



ATHKRI

Varitas & Pergaminos

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*” y Cristina Borrego “*Amy An’ei*”.

Registro en Safe Creative

» <http://www.safecreative.org/work/1805197135073-athkri-varitas-pergaminos>

» **Portada y fondo**

◇ <https://pixabay.com/es/abstracto-fractal-m%C3%A1gico-de-ensue%C3%B1o-2616963/>

◇ <https://pixabay.com/es/blanco-azul-textura-fondo-papel-934556/>

» **Cenefas decorativas**

◇ https://www.freepik.es/vector-gratis/vectores-de-adornos-florales_715293.htm

◇ <https://wolfgrrlone.deviantart.com/>

◇ https://www.freepik.es/vector-gratis/pinceladas-negras-pintadas-a-mano_1258885.htm

» **Imágenes**

◇ <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Vector-graphics-of-comic-scene-startled-man/16719.html>

◇ <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Liquid-in-a-flask/55695.html>

◇ <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Written-scroll/52644.html>

◇ <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Goat/44116.html>

◇ <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Stacked-books-with-magic-lamp/35665.html>

◇ <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Servant-and-her-lady-boss/71460.html>

» **Iconos**

◇ <http://game-icons.net/delapouite/originals/sinking-ship.html>

◇ <http://game-icons.net/skoll/originals/d10.html>

◇ <http://game-icons.net/lorc/originals/vomiting.html>

» **Fuentes**

◇ <https://www.dafont.com/es/postamt.font>

◇ <https://www.dafont.com/es/dream-orphans.font>

◇ <https://fonts.google.com/specimen/Noto+Serif>

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

Este suplemento está dedicado a los que nos siguen en las redes sociales, comparten nuestro contenido y nos regalan esos valiosos *Me gusta* o *+1*. Vosotros nos animáis a seguir publicando suplementos.

ÍNDICE

Varitas & Pergaminos	4
Conceptos básicos	4
Creación de objetos	4
Fabricación	4
Mejoras opcionales	5
Resultados de la artesanía	5
Pociones y elixires	6
Activar los objetos	6
Identificar el contenido	6
Nuevas opciones	7
Habilidades	7
Mente	7
Intuición	7
Características	7
Empacho	7
Rasgos	7
Enano	7
Gnomo	8
Canalla	8
Trabajador	8
Conjuros	8
Segundo Círculo	8
Conclusión	8
Licencia	9
Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0)	9

VARITAS & PERGAMINOS

Durante el proceso de creación de **Athkri**, dejamos de lado varias ideas que eran muy específicas en pos de ofrecer un manual de juego con conceptos simples y fáciles de asumir. Los **Objetos mágicos** son un pináculo importante en las ambientaciones de fantasía épica, siendo empleados por los **Directores de juego** como un medio para tejer historias o recompensar a los jugadores –entre otros elementos narrativos–; los **Objetos consumibles** son un añadido: artículos perecederos que otorgan algún tipo de ventaja o poder al usuario y desaparecen después. Debido a su naturaleza efímera, son un elemento que añade dinamismo a partidas de rol que tengan en cuenta el desarrollo de los personajes y/o se basen principalmente en el combate.

El reglamento que se muestra a continuación es una variación del proceso para crear **Objetos mágicos**, ya mostrado en el **Manual básico de Athkri**, con el fin de poner a disposición de los personajes jugadores ciertos **Poderes** en forma de objetos con usos limitados. A pesar de que vamos a emplear la terminología usada en otros juegos de rol de fantasía épica, el **Director de juego** no tiene por qué limitarse a varitas mágicas o pergaminos arcanos: la ficción proporciona una miríada de opciones en forma de elementos consumibles, como pueden ser inyecciones de sustancias químicas, aparatos tecnológicos que albergan energías dimensionales o medicamentos elaborados con nanomáquinas, que valen como sustitutos de los clásicos textos mágicos.

Conceptos básicos

En términos de juego, una **Varita** es un objeto que alberga un **Poder** (generalmente un **Conjuro**) de **Nivel** concreto (definido en el momento de su creación) y que permite al portador utilizar dicho **Poder** un número limitado de veces denominadas como **Cargas**. Al agotarse las **Cargas** de una **Varita**, esta pierde sus capacidades permanentemente (aunque puede haber excepciones).

Un **Pergamino** es un objeto que, al igual que la **Varita**, alberga un **Poder** de **Nivel** concreto y que permite utilizarlo, pero de un único uso.

EJEMPLO: Darok es un artesano que quiere crear una **Varita** que contenta el **Conjuro Fuego lunar**, del *Segundo Círculo*. Como no lo conoce, pide ayuda a su amiga **Lady Vermmy**. **Darok** sufrirá una penalización +2 a la **Dificultad** final para fabricar dicha **Varita**.

Creación de objetos

Tanto las **Varitas** como los **Pergaminos** albergan un único **Poder** con un **Nivel** concreto. El **Director de juego** solo tiene que asignar el **Poder** y el **Nivel** para crear dicho objeto; en el caso de las **Varitas**, puede otorgar tantas cargas como considere o calcularlas mediante una **Tirada** de 1d10.

Para elaborar una **Varita** o un **Pergamino**, el personaje debe aprender la **Habilidad** “*Fabricar varita*” o “*Escribir pergamino*”, conocer el **Poder** que se quiere imbuir y las herramientas requeridas para tal menester. Los **Atributos** involucrados en la creación son **Intuición** para las **Varitas** y **Mente** para los **Pergaminos**.

La **Dificultad** de la **Prueba de fabricación** es la misma que la **Dificultad** de activación del **Poder**; se debe aplicar una modificación a la **Dificultad** final según la clase de **Objeto** que se quiera crear. Si el personaje ha aprendido (gastado PX) el **Poder** de forma innata, no sufre ninguna penalización a la **Dificultad**; si requiere la ayuda de un tercero, sufre una penalización +2 mientras que si utiliza una **Varita** o un **Pergamino** para replicar las propiedades, sufrirá una penalización +4. En este último caso, el **Objeto** empleado tiene un 25% de posibilidades de estropearse al realizar la **Tirada**.

Fabricación

En orden de crear uno de estos **Objetos**, el artesano debe pagar un coste en **Monedas** que representa el precio de los materiales, componentes y otros elementos requeridos para finalizar la obra. Además, si el **Poder** tiene costes de **Recurso**, también tendrá que pagarlos.

Un personaje tarda tantas horas como **Dificultad** / 2 en fabricar una **Varita** y tantas horas como **Dificultad** / 4 para escribir un **Pergamino**. La fórmula que empleamos para calcular el **Coste** en **Monedas** de estos objetos se calcula del siguiente modo:

$$\text{Fórmula Coste} \\ (((\text{Dificultad Poder} - 8) / 2) * 30) ^2$$

En el caso de los **Pergaminos**, el resultado total se debe dividir entre 4; no es necesario que el **Director de juego** o el personaje hagan el cálculo a mano, la siguiente tabla recoge todos los datos necesarios.

Dificultad Poder	Coste Varita	Coste Pergamino
10	900	225
12	3.600	900
13	8.100	2.025
14	14.400	3.600
15	22.500	5.625
16	32.400	8.100
17	44.100	11.025
18	57.600	14.400

Mejoras opcionales

El **Director de juego** puede ofrecer las siguientes **Mejoras** como recompensas, tesoro, útiles extraños de una tienda de magia o el objetivo de una larga búsqueda. Son componentes que se añaden al **Objeto** deseado y le proporciona efectos beneficiosos; solo se puede usar una **Mejora** por **Objeto** fabricado. El artesano debe indicar que va a usar **Mejoras** antes de realizar la **Prueba de Habilidad**.

El **Coste** es una sugerencia de precio para que el **Director de juego** se haga una idea del valor de compraventa de tales elementos.

Mejora	Coste	Efecto
Barniz lustroso	1.500/ Nivel	+1 Nivel (máximo +5)
Trozo de estrella	37.000	+10 al resultado de la Prueba de Habilidad .
Empuñadura de marfil	5.000	Varitas. +1 a las Pruebas para activarla.
Núcleo arcano	1.600/ Nivel	Varitas. +1 Carga (máximo +5)
Perla etérea	9.500	Varitas. Recupera 1d6 Cargas cada 24 horas.
Joya de poder	20.000	Varitas. Recupera 1d10 Cargas cada 24 horas.
Tinta sortilega	3.000	Pergaminos. -2 a la Dificultad para copiarlo.
Papiro rojizo	10.000	Pergaminos. 25% de no consumirse al usarlo.

Resultados de la artesanía

El **Nivel del objeto** creado depende de la puntuación en la **Habilidad** del personaje, el **Nivel** máximo del **Poder** original y el resultado de la **Prueba de Habilidad**.

Resultado Prueba	Consecuencias
Pifia	Se pierden los materiales y la Varita o Pergamino utilizada (si es el caso). No puede volver a intentar crear algo hasta pasadas 24 horas.
Fallo (1 punto o menos por debajo)	25% de posibilidades de perder el 50% de los materiales (se consume la mitad de las Monedas).
Acierto leve (5 puntos o menos por encima)	El objeto creado tiene Nivel 1d6 -2 (mínimo 1, máximo Nivel de poder) y 1d6 Cargas si procede.
Acierto genial (6 puntos o más por encima)	El objeto creado tiene Nivel 1d6 +2 (mínimo 1, máximo Nivel de poder) y 1d6 +2 Cargas si procede.
Crítico (10 puntos por encima)	El objeto creado tiene el Nivel máximo posible y 1d10 +2 Cargas si procede.

EJEMPLO: Darok se prepara para imbuir la energía mágica de **Lady Vermey** (que pierde 2 puntos de **Maná**) en la **Varita** que ha fabricado a mano. Pide a su aliada que concentre el hechizo y su jugador se prepara para realizar la **Prueba de Habilidad**.

Darok tiene **Intuición** 7 y **Fabricar varita** 3, por lo que sumará +10 a la **Prueba**. La **Dificultad** para crear con éxito el **Objeto** es 14 (**Fuego lunar** tiene **Dificultad** 12, y +2 por tener que canalizar la energía de otra persona). El resultado de su **Tirada 3d10** es 2, 4 y 9: **Darok** guarda el **Dado objetivo** medio, 4, y le suma 10; total 14, la creación de la **Varita** es un éxito con un **Acierto leve**.

Contento, el jugador de **Darok** tira 1d6 -2 para calcular el **Nivel** del **Objeto** y saca un 4, logrando una **Varita de Fuego lunar** de **Nivel** 2 (el máximo sería 5, el **Nivel** al que lo tiene **Lady Vermey**). Finalmente, **Darok** calcula las **Cargas** tirando 1d6, y saca un 3.

El resultado de la creación ha dado lugar a una **Varita de Fuego lunar Nivel 2** con 3 **Cargas** utilizables. Contento con su trabajo, **Darok** da las gracias a **Lady Vermey** y procede a exponer su nuevo producto en la tienda.

Pociones y elixires

Aquellos **Poderes** con objetivo **Personal** (o **Lanzador**) pueden transferirse a bebedizos mediante la **Habilidad** “*Elaborar poción*”. El funcionamiento es el mismo que cuando se usa un **Pergamino**, con la diferencia de que se debe consumir el contenido en lugar de leer glifos mágicos..

Activar los objetos

A la hora de activar una **Varita** o un **Pergamino**, el personaje debe superar una **Prueba de Habilidad** de *Intuición* + *Usar objetos* a **Dificultad** del **Poder** contenido. En el caso de las **Pociones**, no es necesario realizar ninguna **Tirada**. Si el personaje saca una **Pifia**, es posible que el **Poder** se vuelva en su contra, o si es un **Pergamino** de **Alcance Personal**, pueda sufrir el efecto contrario.

Después de resolver los efectos del **Poder**, la **Varita** pierde 1 **Carga** o el **Pergamino** se desintegra tras haber liberado su poder. Usar una **Varita** o un **Pergamino** siempre es una **Acción Mayor**, pues requiere mantener una concentración concreta. Beber una **Poción** es una **Acción Menor**.

Identificar el contenido

Por lo general, los personajes desconocerán qué clase de **Poder** alberga una **Varita** o un **Pergamino**. Para reconocer las capacidades de un objeto de tales características, el personaje debe realizar una **Prueba de Habilidad** de *Intuición* + la *Habilidad* correspondiente al producto. La **Dificultad** varía según el **Nivel del objeto** a examinar.

Ojo, que los personajes pueden echarle valor al asunto y probar el objeto sin seguridad alguna. Ciertamente, activar una **Varita de Bola de fuego** sin saber que lo es puede resultar bastante divertido y educativo.

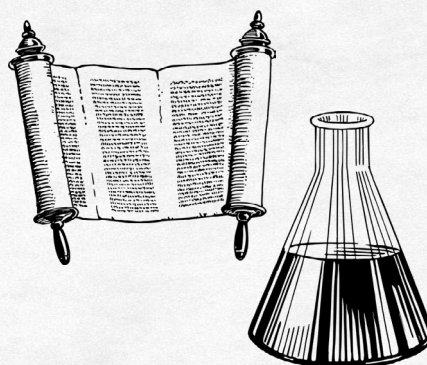
Nivel	Calidad del objeto	Dificultad
1-2	Burda	12
3-4	Ordinaria	14
5-6	Buena	16
7	Genial	18
8	Fantástica	19
9	Espectacular	20
10	Obra maestra	21



EJEMPLO: La tienda de **Darok** es arrasada por un villano y sus esbirros. Meses después, cuando un grupo de aventureros pasa por las ruinas, uno de ellos encuentra la **Varita de Fuego lunar** debajo de unos tablones.

Este individuo, que es un **Canalla**, quiere saber qué secretos alberga, así que realiza una **Prueba de Habilidad** sumando su *Intuición* 5 y *Fabricar varita* 1 contra una **Dificultad** de 12, puesto que la varita es de **Nivel 2** (**Calidad Burda**).

El resultado es 3, 7 y 7, logrando un resultado de 12. El **Canalla** reconoce que es una **Varita de Fuego lunar** y sus características, por lo que se la guarda en el zurrón con una sonrisa.



NUEVAS OPCIONES

Habilidades

En este suplemento se han nombrado nuevas **Habilidades** que se añaden a las ya descritas en las **Reglas básicas** de **Athkri**. Están disponibles para cualquier personaje que desee fabricar artesanías que fusionan la magia y lo mundano.

Mente

Escribir pergamino

Imbuir un papiro con las fuerzas arcanas no es algo sencillo, y esta **Habilidad** indica la destreza del personaje a la hora de interpretar el lenguaje de la magia y dejarlo plasmado en una pieza de papel.

Esta **Habilidad** es poseída por *arcanistas, brujos y eruditos*.

Intuición

Elaborar poción

Talento para mezclar bebidas, generalmente con fines curativos, y dar lugar a poderosas pociones o elixires gracias a la cristalización de **Poderes** en el líquido.

Esta **Habilidad** es poseída por *alquimistas, brujos y curanderos*.

Fabricar varita

Conjunto de aptitudes para tejer hebras arcanas y materializarlas en el interior de una varita mágica.

Esta **Habilidad** es poseída por *artesanos, magos y sabios*.

Usar objetos

Capacidad para comprender los intrínsecos detalles de artefactos curiosos y activarlos con seguridad.

Esta **Habilidad** es poseída por *arcanistas, aventureros y saqueadores de tumbas*.



Características

Esta **Característica** ha sido diseñada como medida de disuasión para que los personajes no abusen de bebedizos con capacidades mágicas. Obviamente, si el **Director de juego** cree conveniente no utilizarla debido a la complejidad añadida, puede ignorarla sin efecto alguno en el juego.



Empacho

Puntuación del 0 al 10 que representa cuan hastiado está el personaje tras consumir **Pociones** o **Elixires**. A partir de la tercera poción consumida en un lapso de 24 horas, el personaje añade 1d6 / 2 (mínimo 1) a su valor de **Empacho**. Tras pasar 24 horas sin consumir **Pociones**, la puntuación de **Empacho** se reduce a 0.

- Cuando alcanza o supera los 5 puntos, debe realizar una **Tirada de salvación** de *Físico* a **Dificultad** 10 + **Empacho**; si la falla, queda **Enfermo**, sufriendo vómitos y malestar estomacal hasta que haya descansado al menos 8 horas. Debe repetir la **Tirada de salvación** cada vez que su puntuación de **Empacho** aumente por encima de 5.
- Si llega a 10 puntos (o los supera), queda **Indefenso** mientras su cuerpo comienza a expulsar involuntariamente todos los alimentos y líquidos que tenga en su interior por cualquier orificio disponible.

El personaje que sufra cualquier efecto adverso por acumular **Empacho** va desarrollando un rechazo hacia cualquier brebaje mágico. El **Director de juego** debe otorgar al afectado de ascos y manías derivadas del abuso de pociones.

Rasgos

Las siguientes opciones de personaje deben tomarse bajo autorización del **Director de juego**, ya que modifican sustancialmente las **Razas** y **Clases** indicadas.

Enano

Un personaje de la **Raza Enana** puede descartar el **Rasgo Hombros resistentes** y elegir el siguiente.

Escritor rúnico

2 puntos

- +2 a las **Pruebas** de *Escribir pergamino*.

Gnomo

Un personaje de la **Raza Gnomo** puede descartar el **Rasgo Fuente de maná** y elegir el siguiente.

Artesano exquisito

4 puntos

- +2 a las **Pruebas** de *Fabricar varita*.
- +2 **Cargas** adicionales cuando creas con éxito una **Varita**.

Canalla

El **Rasgo Manitas improvisador** de la **Clase Canalla** se actualiza a lo siguiente.

Manitas improvisador

4 puntos

- +1 a las **Pruebas** de *Manipular mecanismos*.
- +1 a las **Pruebas** de *Usar objetos*.
- 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**.

Trabajador

Si bien la **Clase Trabajador** no obtiene nuevos **Rasgos**, es menester destacar que tanto **Oficio** como **Expresión** pueden potenciar considerablemente los efectos de las **Habilidades** de creación. Un personaje con esta **Clase** es capaz de crear objetos muy poderosos para sus aliados; acompañado de un **Mago** o un **Hechicero**, el **Trabajador** puede fabricar **Varitas** de casi cualquier **Conjuro** del juego.



Conjuros

Segundo Círculo

Identificar varitas y pergaminos

- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Toque (2m)

Efecto: Concentras en tus manos energías prismáticas y poligonales, que se entrelazan con la magia oculta en el interior del **Objeto** que quieres identificar. Se te revela la información pertinente a la **Varita** o **Pergamino** que desees, aunque sólo puedes lanzar este **Conjuro** sobre objetos que no superen el **Nivel de Poder**.

Potenciar: En lugar de escudriñar los detalles de un **Objeto desconocido**, puedes lanzar este **Conjuro** para ocultar sus capacidades. Quien quiera revelar su naturaleza mediante una **Prueba de Habilidad** o este **Conjuro**, tendrá que sumar el **Nivel de Poder** a la **Dificultad** para hacerlo.



Conclusión

Hemos redactado estas reglas con el uso de **Conjuros** en mente, aunque el **Director de juego** puede crear bastones mágicos que liberan **Doble golpe** al ser usados en combate o un papiro secreto que graba momentáneamente la **Técnica** de la **Finta** en la mente del usuario.

Animamos a crear objetos sorprendentes y útiles mediante este reglamento, que trae a **Athkri** el sistema de creación de útiles perecederos visto en otros juegos de rol.

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 licenciente no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia

Bajo los siguientes términos

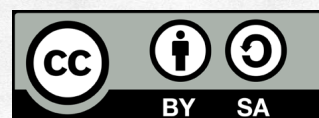
- **Atribución** — Usted debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciente.
- **CompartirIgual** — Si remezcla, 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 material 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/>



¿Quieres un poco de magia?

En este suplemento para el juego de rol multiambiental **Athkri** encontrarás todas las reglas necesarias para crear **Pergaminos**, **Varitas** e incluso **Pociones**. ¡Dale a tus jugadores la opción de encontrar consumibles útiles o crear objetos interesantes para hacer más fáciles sus aventuras!

También presentamos nuevas opciones en forma de **Habilidades**, **Características**, **Rasgos** y **Conjuros**, que enriquecerán la experiencia de juego en cualquier ambientación.

Encontrarás más suplementos y el manual básico en la bitácora de **El Naufragio**, disponibles en PDF para su descarga gratuita.



EL NAUFRAGIO



ATHKRI