

Ah, haber elegido muerte...

Por Eneko Menica

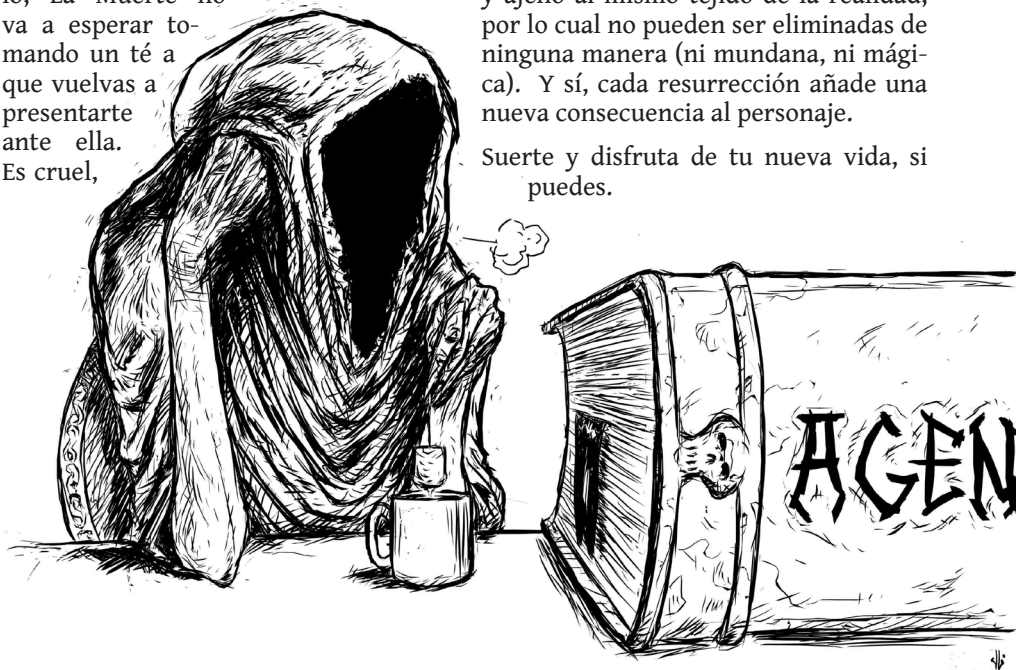
Haces alguna estupidez, mueres por ella, tus compañeros te llevan a un templo o mago poderoso, pagan el precio (usualmente alto) y listo, aquí no ha pasado nada...

En serio, ¿de verdad piensas que puede ser así de sencillo?, ¿que a La Muerte no le importa que se rían de ella y le den plantón? Pues ya puedes ir olvidándolo, La Muerte no va a esperar tomando un té a que vuelvas a presentarte ante ella. Es cruel,

rencorosa y hará lo que esté en su mano para acelerar tu vuelta a sus dominios. O amargarte el resto de la vida si no tiene prisa en volver a verte.

Cada vez que un personaje sea resucitado tira 1D20 en la siguiente tabla y aplícale la consecuencia que se indica. Estas consecuencias son impuestas por un ente que está más allá del bien y del mal y ajeno al mismo tejido de la realidad, por lo cual no pueden ser eliminadas de ninguna manera (ni mundana, ni mágica). Y sí, cada resurrección añade una nueva consecuencia al personaje.

Suerte y disfruta de tu nueva vida, si puedes.



1D20

Consecuencia

- 1 **Aquí no ha pasado nada.** La muerte estaba mirando para otro lado y no se ha enterado de nada.
- 2 **¿Qué ha sido ese clic?** El resucitado tiene el doble de opciones de disparar las trampas que el resto de personajes.
- 3 **Muerte onírica.** Todas las noches La Muerte atormenta al resucitado enseñándole en sueños las infinitas maneras en las que puede morir. El resucitado no descansa bien y solo recupera la mitad de los puntos de vida, poder, etc., normales.

4 **Visión del otro lado.** El resucitado ha oteado tras la puerta de La Muerte. No recuerda nada, pero se vuelve taciturno y propenso a la depresión. Sufre desventaja en cualquier tirada de voluntad o resistencia a la magia. La naturaleza de la desventaja depende del reglamento y del criterio del master.

5 **Aura oscura.** El resucitado ha sido marcado por su estancia con La Muerte. Provoca incomodidad en la gente que le rodea, que procura evitarlo. Tiene desventaja en las pruebas de interacción social. La naturaleza de la desventaja depende del reglamento y el criterio del master.

6 **Sálvese quien pueda.** El resucitado tiene desventaja en las tiradas de salvación. La naturaleza de la desventaja depende del reglamento y del criterio del master.

7 **La Muerte mira a otro lado.** Los enemigos que el resucitado mate tienen derecho a realizar una tirada de salvación para evitar la visita de La Muerte. La naturaleza de la tirada de salvación depende del reglamento y del criterio del master.

Imán de desgracias. Una vez por sesión el master puede tirar 1D6 en la siguiente tabla para ver qué desgracia afecta al resucitado:

1 - 3: Esta vez ha habido suerte. No le pasa nada.

8 4: El resucitado pierde un objeto importante, siendo muy difícil (o imposible) recuperarlo.

5: El resucitado se hace daño de alguna manera (torcedura de tobillo, golpe en la cabeza, corte en una mano) que le incomoda durante el resto de la sesión y le provoca 1D4 -1 puntos de daño.

6: La climatología adopta la peor forma posible para el resucitado (inundación, nevada, sequía, vendaval, etc.). Incluso estando bajo tierra los túneles se pueden inundar o estar congelados.

9 **Los pies en la tierra.** El resucitado no podrá volver a hacer magia ni utilizar objetos arcanos. Cualquier objeto mágico se comportará en sus manos como un objeto normal.

10 **La vida tenía un precio.** La Muerte solo suelta a su presa a cambio de un pago. Cada uno de los compañeros del resucitado pierde 1D4-1 puntos de una característica al azar. Los personajes no son conscientes de ello hasta que ya es demasiado tarde.

Gafe. El resucitado ha quedado impregnado por el aura de La Muerte y esta afecta a todos los que le rodean. Todos los personajes que acompañan al resucitado tiran 1D6:

11 1: El personaje sufre la consecuencia ¿Qué ha sido ese clic?

2: El personaje sufre la consecuencia Sálvese quien pueda.

3: El personaje sufre la consecuencia La Muerte mira a otro lado.

4: El personaje sufre la consecuencia Marcado por La Muerte.

5 y 6: El personaje se libra de la mala suerte.

12 **Ya no eres de este mundo.** Solo la curación por medios mágicos funcionará sobre el resucitado. Ni el descanso ni los remedios naturales le curarán.

13	Parte de mí se quedó allí. La Muerte no soltó del todo a su presa. El resucitado pierde 1D4-1 puntos de cada una de sus características.
14	No es culpa tuya. La Muerte se siente ofendida, pero comprende que la culpa no es del resucitado, sino de quien le ha devuelto la vida. Tira de nuevo en esta tabla y aplica el resultado a quien ha resucitado al personaje.
15 - 16	Me debes una. La Muerte pone una condición para dejar marchar al resucitado. Cada sesión tira 1D10: con un 1 La Muerte reclama sus servicios. El resucitado desaparece en un remolino de sombras y aparece en otro lugar, transformado en un Cazador, con la misión de quitar la vida a otro huído de La Muerte. Cuando uno de los dos muera el resucitado volverá a aparecer en su lugar de origen. Esto sucederá en el momento que el master considere oportuno. Más adelante puedes ver las características de El Cazador.
17	No puedes morir. La Muerte no quiere volver a saber nada del resucitado. Cada vez que muera volverá a la vida pero más demacrado y con 1D4 puntos menos en una de sus características.
18 -19	Perseguido por El Cazador. La Muerte envía un emisario con la misión de acabar con el resucitado y volver a traerlo a su presencia. Cada sesión tira 1D10: con un 1 El Cazador ataca al resucitado en el momento que el master considere oportuno. Más adelante puedes ver las características de El Cazador.
20	Marcado por La Muerte. Cualquier no-muerto en las proximidades sentirá la presencia del resucitado e intentará matarlo para llevarlo de vuelta con su señor.

El Cazador

A veces La Muerte deja que alguien abandone su reino. Pero eso no sale gratis, el resucitado tendrá que pagar un precio, y no barato precisamente. A partir del día de su resurrección y hasta que vuelva a los dominios de La Muerte, el resucitado podrá ser reclamado. En ese momento las sombras a su alrededor se espesarán y desaparecerá en la oscuridad. Inmediatamente aparecerá en otro lugar del mundo transformado en El Cazador.

El Cazador conserva todas las características y habilidades del resucitado, pero adquiere algunas capacidades especiales:

- Las sombras a su alrededor se alinean en los ángulos precisos para que no pueda ser fácilmente identificado, dándole un aspecto siniestro e irreal. Esto, además, dificultará

que sus rivales consigan golpearle (queda a discreción del master la naturaleza de esta ventaja).

- Cualquier arma en sus manos comenzará a emitir un leve brillo blanquecino y adquirirá un aura mágica. No mejorará sus características, pero ignorará las invulnerabilidades y resistencias de cualquier criatura.
- Podrá encontrar a la presa designada por La Muerte sin importar la distancia a la que se encuentre y los medios (mágicos o mundanos) que utilice para ocultarse.
- Si para el amanecer no ha conseguido dar caza a la presa designada será su alma la que sea reclamada por La Muerte y su cuerpo sin vida volverá a aparecer en el lugar en el que fue reclamado.