

LA MUERTE DE LOS HEROES

✠ Autor: Álvaro Pérez Eguizábal

Con este sistema de reglas, vamos a intentar introducir modificaciones en los estados de moribundo, incapacitado, y estabilización de los personajes, con la idea de que sea un poco más difícil alcanzar la muerte.

★ **Punto de Partida:** En Midnight, tras la Ruptura y la caída de Izrador a Eredane, el plano material está sellado y aislado del resto. Con lo que las almas de los muertos no pueden abandonar el mundo, y la resurrección se hace imposible. No hay formar mágicas de traer a la vida a los personajes que ya han caído. Es una de las características que lo diferencian de otros entornos. Aquí no hay resurrecciones. Los fallos, imprudencias y la mala suerte se pagan muy caros.

★ **Espíritu de la Regla:** Tratamos dar un poco más de realismo, y a la vez aumentar el rango de llegar a morir, más que nada para compensar ligeramente la imposibilidad de resurrección. Por ello, vamos a comentar ciertas sugerencias para los estados de moribundo, incapacitado, y estabilización. No se trata de reglas descompensadas, ya que incluso algunas aparecen en suplementos de reglas como el Arcana Evolved de Monte Cook.

★ **Variantes:** Aquí presentamos los diversos estados y sus variantes.

MORIBUNDO

Vamos a modificar que todos los personajes mueran cuando lleguen a -10 puntos de golpe. Según el MdJ da igual el nivel, la puntuación de constitución... siempre uno muere al llegar a este fatídico número. Nosotros vamos a hacerlo depender de la Constitución de diversas maneras..

★ **Bonificación de Constitución:** El nuevo rango de muerte será - (10 + Bonif. Cons). Supone un cambio muy pequeño respecto al sistema oficial. Sobre todo pensado para aquellos que no les apetezca variar mucho el sistema, pero quieran dar una ligera ventaja a aquellos con más Constitución.

★ **Puntuación de Constitución:** Mueres cuando alcanzas un número igual a tu puntuación de CON en negativo (si tienes una CON de 15, entonces mueres al llegar a -15). Supone un cambio más importante, ya que nos podemos encontrar casos en los que signifique duplicar el rango de moribundo. No es extraño encontrar PJ con puntuaciones elevadas de esta característica como 20, 21... Esta regla se usa en el Arcana Evolved de Monte Cook.

★ **TS de Fortaleza:** si por el contrario te parece más lógico hacerlo depender de la TS de Fortaleza y de esta manera que vaya variando con los niveles, otra opción para establecer el número en el que se muere podría ser el siguiente: - (10 + mitad TS Fortaleza).

¿Por qué la mitad? Dejar la TS al completo puede hacer que a niveles altos y con los diversos modificadores, el umbral de muerte se puede disparar. De esta manera queda un poco más ajustado, y beneficia a las clases luchadoras. Además hay que tener en cuenta que tiene incluido el bonificador de Constitución.

INCAPACITADO

Como es bien sabido, el estado actual de incapacitado tan solo se alcanza cuando tienes 0 PG. Vamos a aumentar este rango, y que haya un intervalo en el cual te encuentres en este estado, en el que si haces una acción estándar pierdes 1 punto de golpe.

*** Bonificación de Constitución:** estarás incapacitado cuando te encuentres entre 0 y - Bonif Cons. Es decir, si una criatura tiene un 15 a la Constitución (bonificador de +2), quedará incapacitada si tras una herida se queda con 0, -1 o -2 puntos de golpe. Con -3 estaría ya moribundo. Esta regla aparece en el Arcana Evolved de Monte Cook.

Con esta regla hay algunas dotes que pierden parte de su potencial. Desde mi punto de vista, si se introduce, ha de estar acompañada de alguna otra del apartado Moribundo. Aumentar el rango de incapacitado y dejar el de -10 para morir, no lo considero una buena mezcla.

PORCENTAJE DE ESTABILIZACIÓN

Una vez analizado el estado de moribundo e incapacitado, nos queda alterar levemente la posibilidad de estabilización. La idea es similar a las anteriores, hacerla depender de la Constitución o de las TS de Fortaleza, para que no sea para todos igual.

*** Bonificación de Constitución:** En vez de que haya un 10% de posibilidades, aumentar hasta un (10 + bonificador de Constitución)% . Con lo cual no hay mucha variación, pero hay que tener en cuenta que se tira cada asalto, con lo que un porcentaje alto haría que la estabilización fuese casi automática.

*** Puntuación de Constitución:** sería que el porcentaje de estabilización lo diese la puntuación. A mi personalmente no me gusta, me parece demasiado "tocho" sobre todo a niveles alto.

*** TS de Fortaleza:** si te parece más lógico hacerlo depender de la TS de Fortaleza y así que vaya variando con los niveles, otra opción para establecer el porcentaje podría ser el siguiente:

☞ (10 + mitad TS Fortaleza) %: quedaría siempre por encima de 10, y a niveles altos podría llegar a ser muy alto.

☞ TS de Fortaleza %: aquí a niveles bajos puedes tener porcentajes de estabilización por debajo de 10. Puede ser útil para los DM que quieran compensar el aumento del rango de muerte con una disminución de la posibilidad de estabilización. Aunque a niveles intermedios y altos superará sin problemas el 10%.

Valoración Personal:

Hay que buscar la combinación perfecta entre las 3. En el *Porcentaje de Estabilización* yo optaría por la de la Bonificación de Constitución sin duda. No varía mucho respecto de la original, pero no me gusta alterar este porcentaje en exceso. Respecto a la de *Incapacitado* yo también la introduciría un rango mayor al de solo estar con 0 puntos.

Y en lo que se refiere a la realmente importante, la de *Moribundo*, pues yo me quedaría o con la del Arcana Evolved (- Puntuación Constitución) o con la de la TS de Fortaleza - (10 + mitad TS Fortaleza).