

Te despiertas de un largo sueño, vestido de rojo y con una espada hecha de plantas y flores en la mano. Te acuerdas de poco, salvo de tu nombre, Ishtar, y de la sensación de pérdida que intenta sofocarte. Respiras hondo, te levantas, y con el peso de mil vidas en tus espaldas, avanzas. Te atrae la llamada de otra espada, gemela de la tuya... ¿Podría ser que encuentres lo que has perdido?

Ishtar



Es tu vigésimo cumpleaños, y acaban de afluir las memorias de mil vidas en tu pobre cerebro apenas despierto. Recuerdas el frío voraz, el desierto asfixiante y los océanos tranquilos. Recuerdas las risas, las primeras lágrimas, la compañía eterna de un ser inhumano pero gentil, recuerdas las ganas de volver a tu hogar, una promesa eterna, el dolor, y tu muerte, una y otra vez.

Tantas vidas y tantas muertes, tanto dolor y tanta felicidad...

Recuerdas una figura paterna inhumana, pero gentil, y no consigues reconocerla en la persona que está destrozando el mundo ahora. Es la misma persona por fuera, pero de la mente de la que antes salían maravillas, ahora salen abominaciones. Sip, Sangre está muy loco. Ha causado tanto

* dolor, y ese dolor está teniendo tantas consecuencias sobre tu propia existencia que ya no sabes qué hacer.

Todo es aún borroso en tu propia mente, así que de momento vas a sobrevivir, a ver qué te reserva esta encarnación.

Objetivos:

Oficiales: Sobrevivir hasta el final

Características:

Vida: 15/15

Espíritu: 5/5 Tu capacidad para usar la magia. Se regenera como máximo 5 puntos cada día.

Objetos especiales: Jazmín de Invierno

Capacidades especiales:

- Vas recordando poco a poco tus pasados. Esta ficha podría mejorar...
- Reencarnación acelerada: has muerto ya tantas veces que tu alma se sabe el camino mejor que nadie, lo que te permite revivir 2h después de haber sido matado. Pero tantas muertes han fragilizado tu existencia, y no te quedan muchas existencias más... (concretamente 9 veces, la décima morirás para siempre.

Hechizos y armas:

- **Jazmín de Invierno:** un largo sable envuelto en plantas y flores. Sientes como vibra de una magia que apenas puede ser contenida, pero lo único que sabes de momento, es que hace 5 puntos de daño.
- **Escudo de hueso:** Materializas un escudo que bloquea el primer golpe que recibas, y atenúa los siguientes, disminuyendo el daño de 2 puntos por golpe. Cuesta 2 puntos de espíritu y no es transferible.