

Pila de huesos (Conjuro de Ladrón)

por Jarrett Crader

Nivel: 2 Alcance: 20' Duración: Varía

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto Salvación: ninguna

General Los ladrones de Kovacistan del Norte tienen la costumbre de robar libros de conjuros de magos itinerantes, y este conjuro es tanto una defensa para evitar el robo, como una elección más en el repertorio del hechicero. Si es lanzado por un mago, todos los resultados inferiores a 12 son un fallo y el conjuro se pierde para el día, pero no sufren los efectos listados. Los ladrones pueden lanzar este conjuro usando un d16 pero deben quemar 1 punto de Suerte PERMANENTEMENTE - Si, ¡no se puede recuperar nunca!

El lanzador intenta invocar un espantoso guerrero nigromante de una pila de huesos de criaturas muertas mucho tiempo antes. Pero, ¡los fallos tienen un precio!

Manifestación Los huesos de amigos, enemigos y cualquier criatura fallecida se unen con un chirriante sonido de voces silenciadas en un combate, creando un esqueleto en stop-motion, con la forma general de la forma original pero de una manera muy rudimentaria (por ejemplo, una pila de huesos conjurada de los huesos de un hombre simio podría tener brazos largos donde debería tener las piernas, y piernas cortas que asoman de espalda o su cabeza, mientras que una pila originada de los huesos de un triceratops podría tener una pata con tres cuernos). Se anima a los jueces a embellecer los ataques listados como deseen para reflejar la naturaleza de los huesos disponibles.

Corrupción Ninguna. Los resultados del conjuro ya corrompen bastante (ver a continuación).

Disfunción Ninguna. Aunque cuando es lanzado por un ladrón, todos los resultados producen alguna forma de pila de huesos, la mayoría sin el control de su conjurador.

1 Los huesos de los caídos no se activan como debieran debido a una escasez de energía nogromántica. Los huesos del lanzador comienzan a asomar de su cuerpo para completar la criatura. Sufres una pérdida de 2d4 puntos de Suerte (permanente, no puede ser restaurada nunca – ¡pero no vivirás lo suficiente para lamentarlo!) Cada asalto, el lanzador debe superar una salvación de Fort CD 14, y que se incrementará en 1 cada asalto posterior. De no conseguirlo, sufrirá los efectos de como sus huesos abandonan su cuerpo atravesando la piel para unirse a la pila (perderá 1d5 puntos de Fuerza, Agilidad, o Vigor). Tres salvaciones con éxito detendrán el proceso, y devolverán a los muertos a su sueño eterno, aunque dejando al lanzador en un estado bastante maltrecho.

2 – 8 La pila comienza a tomar forma, ¡pero necesita mucho más! Sufres la pérdida de 1d7 puntos de Suerte (permanente, no puede ser restaurada nunca – ¡deja de jugar con el libro de conjuros del mago!) para completar el crecimiento de la criatura. La pila resultante tiene las siguientes características: Ini -4; Atq extremidad +0 (1d3); CA 10; DG 2d6; MV 20'; Acc 1d16; ESP no-muerto; SV Fort +1, Ref +0, Vol +0, AL C. La criatura sólo tiene una extremidad capaz de atacar y

la usará contra el enemigo más cercano, normalmente el lanzador. Esta pila continuará atacando objetivos aleatorios durante 1d3 asaltos antes de desmoronarse en una montón de huesos inertes.

9 – 11 La pila comienza a tomar forma, ¡pero no puedes controlarla! Sufres una pérdida de 1d3 Suerte (permanente, no puede ser restaurada nunca – que pensabas, ¿que la magia era fácil?) para completar la criatura. Además, deberás superar una prueba opuesta de Personalidad (la pila recibe un +4 a esta prueba -- ¡deja a los muertos descansar, idiota!) o la pila atacará al enemigo más cercano, normalmente el lanzador. Si consigues controlar a la pila, obedecerá tus órdenes durante 1d3 asaltos antes de desmoronarse. Ini -4; Atq extremidad +0 (1d3); CA 10; DG 2d6; MV 20'; Acc 1d16; ESP no-muerto; SV Fort +1, Ref +0, Vol +0, AL C.

12 - 13 ¡Esta vivo! La pila se ha formado y permanecerá bajo el control del lanzador durante 1d4 asaltos o hasta que sea destruida. Ini -2; Atq extremidad +0 (1d3); CA 10; DG 2d6; MV 20'; Acc 1d16; ESP no-muerto; SV Fort +1, Ref +0, Vol +0, AL C.

14 – 17 ¡Cada vez más fuerte! La pila permanecerá 1d4 asaltos o hasta que sea destruida. Ini -2; Atq extremidad +0 (1d4); CA 12; DG 2d6; MV 20'; Acc 1d20; ESP no-muerto; SV Fort +2, Ref +0, Vol +0, AL C.

18 – 19 ¡Mucho mejor! La pila permanecerá 1d4 asaltos o hasta que sea destruida. Ini -2; Atq extremidad +0 (1d5); CA 13 + especial; DG 2d7; MV 20'; Acc 1d20; ESP no-muerto, puede bloquear un único ataque con una extremidad adicional como si llevase un escudo (+2 CA), rompiéndose a continuación; SV Fort +2, Ref +0, Vol +0, AL C.

20 – 23 ¡Ahora si que marcha! La pila permanecerá 1d5 asaltos o hasta que sea destruida. La criatura sólo tiene una extremidad hábil para atacar pero ahora blande un arma cuerpo a cuerpo. Ini +0; Atq extremidad +0 (1d5) o arma cuerpo a cuerpo +0 (1d6); CA 13 + especial; DG 2d10; MV 20'; Acc 1d20; ESP no-muerto, puede bloquear un único ataque con una extremidad adicional como si llevase un escudo (+2 CA), rompiéndose a continuación; SV Fort +2, Ref +1, Vol +0, AL C.

24 – 27 ¡Está creciendo! La pila permanecerá 1d5 asaltos y ahora tiene dos extremidades hábiles para atacar, blandiendo cada una un arma cuerpo a cuerpo. Ini +0; Atq extremidad +0 (1d5) o arma cuerpo a cuerpo +0 (1d6); CA 14 + especial; DG 3d10; MV 20'; Acc 2d16; ESP no-muerto, puede bloquear un único ataque con una extremidad adicional como si llevase un escudo (+2 CA), rompiéndose a continuación; SV Fort +2, Ref +1, Vol +0, AL C.

28 - 29 ¡Mira el tamaño de esa cosa! La pila permanecerá 1d5 asaltos y tiene dos extremidades hábiles para atacar, blandiendo cada una un arma cuerpo a cuerpo. Ini +0; Atq extremidad +0 (1d6) o arma cuerpo a cuerpo +0 (1d8); CA 16 + especial; DG 3d12; MV 20'; Acc 2d20; ESP no-muerto, puede bloquear un único ataque con una extremidad adicional como si llevase un escudo (+2 CA), rompiéndose a continuación; SV Fort +2, Ref +2, Vol +0, AL C.

30 - 31 ¡Vamos a necesitar un barco más grande! La pila permanecerá 1d6 asaltos y ahora tiene tres extremidades hábiles para atacar, blandiendo cada una un arma cuerpo a cuerpo. Ini +1; Atq extremidad +0 (1d6) o arma cuerpo a cuerpo +0 (1d10); CA 18 + especial; DG 3d16; MV 20'; Acc 3d20; ESP no-muerto, puede bloquear un único ataque con una extremidad adicional como si llevase un escudo (+2 CA), rompiéndose a continuación; SV Fort +2, Ref +2, Vol +0, AL C.

32+ ¡Está muy por encima de las 8.000! La pila permanecerá 1d6 asaltos y tiene tres extremidades hábiles para atacar, blandiendo cada una un arma cuerpo a cuerpo. Ini +1; Atq

extremidad +0 (1d8) o arma cuerpo a cuerpo +0 (1d12); CA 20 + especial; DG 3d20; MV 20'; Acc 3d20; ESP no-muerto, puede bloquear hasta dos únicos ataques con una extremidad adicional como si llevase un escudo (+2 CA), rompiéndose a continuación; SV Fort +3, Ref +2, Vol +0, AL C.