

Anillo de Forma Gelatinosa

Escrito por Stephen Murrish & editado por James Pozenel & ilustrado por David Coppoletti

“Un anillo para pegotearlos, un anillo para cegarlos, y en una gelatina, babearlos!”

— Xeegon el Raro, al que se escucho cantar enloquecido calle abajo antes de su desaparición.

Aunque el origen del único anillo de Forma Gelatinosa es desconocido, se especula con que es la creación del hechicero Xeegon el Raro, que tenía una peculiar obsesión con gelatinas, cienos, légamos, moho, esporas, y hongos y cuyo patrón era un Señor del Caos sin rostro, amo de los cienos, gelatinas, y légamos. Si fue el creador del anillo, su extraño fetiche y devoción a su señor debió incitar su creación. ¿Quizás querría saber que se siente al ser como los objetos de su obsesión?

Xeegon ya había estado oculto antes de su famosa desaparición, proclamando que había recibido la inspiración de su Señor de que debía completar una tarea que lo llevaría a trascender de su forma mortal. La perniciosa naturaleza del anillo sugiere que al crearlo y ponérselo, vivió sus últimos días en la forma de una gelatina sintiente.

El anillo siempre aparece en la los restos gelatinosos (en ocasiones disecados) de su anterior dueño. Todos los portadores acaban distanciándose de sus aliados y completamente adictos a la experiencia de vivir como una gelatina transparente. Finalmente buscará unos túneles húmedos donde vivir, deslizándose por ellos en busca de materia orgánica para alimentarse... hasta alcanzar su inevitable final.

Hechiceros o líderes de cultos caóticos adoradores de demonios buscan de vez en cuando el anillo, tras recibir un sueño o visión acerca de su paradero. Llegan a creer que el anillo los transformará en forma más acorde a los poderes del Caos. Así que en ocasiones, portar el anillo conlleva peligros adicionales.

De lejos, el anillo de Forma Gelatinosa parece estar hecho de cristal o vidrio pulido. Pero al sostenerlo, se revela su naturaleza, pues muy flexible, elástico, suave, ligeramente húmedo y cálido al tacto. Huele a una mezcla de alcanfor, cítricos, y sudor. Cualquiera que posea el anillo debe realizar una salvación de Vol CD 13 (o más, ver a continuación) o adquirirá la compulsión de jugar con el cuando no esté ocupado con otra actividad. El Juez realizará la prueba de manera secreta e informará al jugador cuando se ponga a jugar con el anillo. El personaje se quitará los guantes o cualquier protección de las manos para ello, ya que el anillo es adictivo. Durante este periodo, tira 1d6. Con un resultado de 1, el jugador se pondrá el anillo en uno de sus dedos, y desatará su poder. Repite este proceso por cada momento de descanso del personaje.

Una vez que se lleve sobre la piel, su magia surtirá efecto. El portador sentirá un hormigueo cálido que comenzará en su dedo y que se extenderá a todo su cuerpo. Tras unos pocos segundos, sentirá un surgimiento de euforia relajante. Los músculos se relajarán, y parecerá como si estuviera

embriagado. La piel enrojecerá y aumentará el relajamiento, y el personaje comenzará a sudar. No querrá quitarse el anillo y deberá superar una salvación de Vol CD 13 (o más, ver a continuación) para hacerlo. El portador también rechazará los intentos de otras personas de quitarle el anillo mientras esté bajo su influjo.

El anillo crea sensaciones adictivas de dicha. Cada uso del anillo y hora gastada en Forma Gelatinosa añade +1 a la CD salvación de Vol contra el uso compulsivo y permanecer transformado, comenzando a 13, la CD de Vol puede alcanzar un máximo de 19.

A los cinco minutos de portar el anillo, su piel se volverá traslucida, y sus ropas estarán empapadas con “sudor”, aunque este sudor es espeso, pegajoso y ácido. La ropa y sus objetos se dañaran por el ácido según la tabla siguiente. Aunque será consciente de este hecho, y podrá actuar para ponerle remedio, no se podrá quitar el anillo si ha fallado la salvación de Vol. Cualquier persona tocando al personaje en este punto, debe superar una salvación de Fort CD 15 o recibirá un 1d4 de daño por ácido por cada asalto de contacto físico.

Después de 10 minutos, se volverá gelatinoso, excepto por sus huesos. El personaje mantendrá una apariencia humanoide, con algunos rasgos distintivos. Nuevos sentidos reemplazarán a los suyos, siendo estos nuevos de naturaleza química, eléctrica y táctil. En este punto, todos sus objetos se saturarán de gel corrosivo y recibirán daño cada asalto por la siguiente tabla. Será incapaz de sostener objetos pesados, a medida que la gravedad fuerce que atraviesen su Forma Gelatinosa.

El ácido de la Forma Gelatinosa es extremadamente corrosivo a los metales en general y sólo ligeramente menos corrosivo a materiales orgánicos, excepto hueso.

Material	Daño por contacto / asalto
Oro	Inmune
Hueso	Inmune
Rocas / minerales	Inmune
Cristal / vidrio	Inmune
Plata	1d4
Otros metales	1d10
Orgánicos, excepto hueso	1d8
El resto	1d6

La Forma Gelatinosa humanoide concede las siguientes ventajas y desventajas:

- $\frac{1}{2}$ daño de armas contundentes, no aplicado al bono de arma mágica (sólo + de bono mágico, no a todo el daño)
- $\frac{1}{4}$ daño de armas cortantes, no aplicado al bono de arma mágica
- $\frac{1}{8}$ daño de armas perforantes, no aplicado al bono de arma mágica
- Disminución de críticos: recibe el máximo del dado de armas en críticos (una espada de 1d8 causará 8 pg), pero será inmune a los efectos de críticos que involucren órganos / partes del cuerpo, excepto huesos cuando este en forma humanoide
- Puede unir miembros que hayan sido amputados; puede controlar el movimiento de partes cortadas
- La decapitación no implica la muerte, ya que el cerebro y los sentidos están descentralizados
- Inmune a electricidad, veneno, parálisis, polimorfización, enfermedad, y aturdimiento
- No necesita dormir
- No necesita respirar
- El fuego / desecación causan el doble de daño
- El habla es muy complicado gelatinosa, los conjuros que requieran vocalización reciben una penalización de -5
- La CA es 10
- La velocidad de movimiento se reduce a 15'
- Los nuevos sentidos crean una infravisión efectiva de 60', pero el portador será incapaz de discernir detalles precisos visualmente o leer letras inferiores a 1" de tamaño
- +5 a detectar seres orgánicos ocultos o invisibles
- La destreza manual precisa desaparece, cualquier tarea de dicha naturaleza requiere una salvación de Ref CD
- Daño de Acido: cuando el portador golpea o toca cualquier cosa, causa daño por ácido según la tabla.
- La sanación mágica afecta con normalidad al portador
- La cualidad adictiva cuenta como una maldición moderada y puede ser reducida con un conjuro de Levantar maldición, permitiendo una salvación adicional contra CD 13 por cada nivel de éxito

Una vez que el portador ha pasado por su primera transformación, transformaciones sucesivas de forma normal a humanoide gelatinoso sólo lleva 1 minuto.

El portador tiene la opción de asumir Forma Gelatinosa completa (amorfa) en la que sus huesos se funden y forman parte de la masa. Esta transformación se realiza en un asalto. La Forma Gelatinosa completa es incluso más adictiva. Cada hora (redondeada al alza) pasada en esta forma añade a +2 a

la dificultad de la salvación de Vol contra la fascinación del anillo (máximo 19). Para volver a asumir su forma humanoide, el portador debe superar una salvación de Vol contra este valor (no es necesario quitarse el anillo para volver a forma humanoide).

Para quitarse el anillo, el portador debe superar una salvación de Vol contra este valor. Si está en Forma Gelatinosa completa, una vez que el anillo sea retirado, el personaje comenzará una dolorosa transformación a su forma normal, que durará 10 minutos. Durante ese tiempo, el personaje estará indefenso.

Si el personaje está en forma humanoide, la transformación al quitarse el anillo dura 1 minuto y no es dolorosa. No obstante, la única acción que podrá realizar mientras es moverse.

El volumen de una Forma Gelatinosa completa es más o menos equivalente al del cuerpo del portador. La Forma Gelatinosa puede moverse a través de grietas tan pequeñas como $\frac{1}{4}$ de pulgada, aunque lo hará de manera lenta. Puede atravesar el umbral de una puerta con una altura de 1 pulgada en 5 minutos. Por cada fracción en la que se reduzca la altura, se aumenta el tiempo. Así, una grieta de $\frac{1}{2}$ pulgada necesita 10 minutos (5 minutos por 2) y una grieta de $\frac{1}{4}$ pulgada necesita 20 minutos (5 minutos por 4).

Además de las capacidades y vulnerabilidades de la Forma Gelatinosa humanoide, la Forma Gelatinosa completa otorga lo siguiente:

- Inmune to efectos de alteración mental (sueño, miedo, control, etc)
- Agilidad y Inteligencia se reducen en 3
- Si la Inteligencia se reduce por debajo de 1, el portador se convierte en un lógamo sin mente y atacará a los aliados, o bien, intentará escapar. Levantar maldición o magia similar puede revertir esta condición, haciendo que el anillo se desprenda
- La Agilidad no puede reducirse por debajo de 3
- Can trepar muros y moverse por los techos
- Es incapaz de hablar (los conjuros que requieran vocalizarse no pueden lanzarse)
- El movimiento se reduce a 10'
- Ataque de Engullir: con un resultado natural de 20, el portador puede engullir a la víctima, causando daños corrosivo de manera automática cada asalto. Trátalo como una presa
- Casi invisible en el agua
- Partes amputadas se mueven de manera instintiva para reunirse con el cuerpo principal
- Puede separarse en múltiples "yo" más pequeños (a coste de pg y capacidades por cada "yo", divídelas a partes iguales entre las partes separadas)

Eventualmente el portador sólo querrá buscar un bonito lugar oscuro y húmedo, repleto de materia orgánica, en la que pueda vivir la simple vida de un lógamo. Normalmente en este punto en el que algún tipo de tragedia sucede, y el anillo comienza a atraer a su nuevo propietario.