Bundertaker

"Narra la leggenda di una rosa creatura storta e di uova dipinte ben piantate in terra morta.
Narra la leggenda di una bestia disubbidiente, dispettosa un po' fetente.
Narra la leggenda del becchino dei morti, che nel suo unico giorno di fatica, porta la morte e sotterra la vita."
[Da "La Ballata di Bundertaker"]

Il Giullare del Cimitero, il Duca dei Risveglio, lo Stendardiere del Riposo Scomodo. Con questo e con molti altri nomi viene chiamato Bundetaker, una delle prime creature plasmate dai Signori dell'Orto, oltre alla prima di cui si sono pentiti di aver dato forma.

Inizialmente (e parliamo di molti, molti, ma molti anni fa), i Signori dell'Orto pensarono sarebbe stata una buona idea avere un agente che si occupasse personalmente del passaggio delle anime dal mondo dei vivi all'Orto: una sorta di agente della dogana che svolgesse un ruolo similare ai Passa-fosse, ma ufficialmente riconosciuto dalle leggi mortuarie.

Nacque così Bundertaker (anche se oggi viene chiamato in questo modo, il suo antico nome è ormai stato dimenticato, complice il fatto che a quanto pare fosse a dir poco impronunciabile), un essere composto da sola terra cimiteriale, radici di cipressi e pasta di mandorle, capace di assumere una qualsiasi forma e con il potere di spostarsi di cimitero in cimitero a una velocità impressionante, viaggiando proprio attraverso il sottosuolo.

Egli aveva il potere di decidere quale cadavere potesse emergere nel mondo dei vivi e quale invece dovesse restare nell'Orto. Addirittura poteva liberamente giustiziare i trasgressori secondo lui meritevoli di passare a miglior (o peggior) morte.

Ben presto (non molto a dire il vero, non è così tanto sveglio) si accorse che i suoi poteri non erano dissimili da quelli dei Signori dell'Orto, mentre questi ultimi erano troppo impegnati per soffermarsi a pensare ~~alla cavol~~ al rischio a cui stavano esponendo l'intero mondo dei morti, una cui buona fetta era in mano a una sola creatura.

Bundetaker si montò così la testa, decidendo di allontanarsi dal controllo e dalle barbose regole dei Signori dell'Orto per mettersi in proprio. Questo voleva dire formare un comitato privato che avrebbe avuto l'ultima parola sul passaggio tra i due mondi; comitato di cui soltanto lui faceva parte.

Per fermare la follia di Bundetaker vennero inviati molti valorosi eroi, che però tornarono con la spina dorsale fra le gambe (in tutti i sensi). Non potendo distruggere materialmente Bundertaker, decisero di compilare, insieme ai Musoni, un Decreto Decrepito speciale di 172 pagine fitto di clausole che avrebbero impedito alla folle creature di continuare ad agire a suo piacimento. Ma sì sa: più le maglie di una legge sono fitte, maggiori possibilità ci sono di trovare un buco in cui infilarsi. E questo buco il Bundetaker lo trovo proprio nel paragrafo dedicato alle festività: in pratica, egli non avrebbe potuto più sfruttare i suoi poteri in quanto il Decreto Decrepito lo obbligava a un ciclo infinito di ferie, elencando inoltre tutte le maggiori festività in cui il contorto becchino avrebbe forzatamente rinunciato a ogni suo potere. Il problema fu proprio che i Signori si erano scordati di menzionare un giorno. Un singolo arco di 24 ore in cui Bundertaker sarebbe stato libero dai suoi vincoli e, proprio per questo, ancora più intenzionato che mai a sfruttare i suoi poteri.

In occasione di questo giorno, non si sa ancora bene per quale motivo, Bundertaker plasma il suo corpo per somigliare a un grosso inquietante coniglio rosa e dissemina i cimiteri con le sue uova colorate, capaci di intrappolare i morti che vi emergono a fianco. Le uova vengono poi trasportate in giro per tutto il Mondo Mora, talvolta anche a distanza di interi continenti, facendo così risvegliare i morti in luoghi totalmente diversi rispetto a quelli richiesti alla frontiera.

E la cosa peggiore è che una volta usciti dalle uova, grazie al potere di queste ultime, i morti non riescono a tornare nell'Orto se non una volta finita la giornata di Bundertaker, o fin quando egli non accorda loro la libertà, ma solo in cambio dei loro servigi, che spesso hanno a che fare con il furto di generi alimentari da mercati, cucine di palazzi e dispense di Gaudiovivi.

Si dice che sulla testa di Bundetaker ci sia una taglia di 6 Raccomandazioni, 20 Licenze e 200 Buoni, ma chi l'ha incontrato assicura che è molto meglio assecondarlo che non combatterlo.

Bundertaker

Tipo: Creatura dell'Orto (20 danni, AD 2).
Livello: *.
Punti Anima: *.
Abilità: Animalismo Avanzata, Atletica Avanzata, Intrattenimento Avanzata, Sensorialità Avanzata.
Equipaggiamento: Pala Variopinta (Arma Pesante – Contatto – Impatto/Taglio), Uova Pesanti da Lancio (Arma Pesante – A Distanza, gittata media – Impatto, 3 danni, Colpo Violento 9-10).

Capacità Speciali

Corpo Ributtante: Anche se dall'esterno non si nota, la sostanza di cui è composto il Bundertaker è un amalgama appiccicosa e densa, capace di plasmarsi a suo piacimento. Se un singolo attacco, incantesimo o potere gli infligge 3 o più Ferite o un qualsiasi ammontare di Ferite che però ignora le Armature, sul suo corpo si forma un bubbone liscio simile a un uovo.

Per ogni bubbone, chi attacca Bundertaker subisce -1 al tiro. Con 3 bubboni ottiene +1 all'AD. Ogni 5 Bubboni crea automaticamente un Tumuluovo. I bubboni vengono riassorbiti dal suo corpo (facendogli quindi perdere ogni bonus collegato) alla fine di ogni turno.

Rompi-Anime: I Punti Anima di Bundertaker sono pari alla somma dei Punti Anima di tutti i morti presenti in un raggio di 50 metri. Inoltre, ogni volta che spende 2 PA per curarsi 1 Ferita Letale, può tirare 1d10, confrontando poi il risultato con la lista sottostante.

1-2-3: Tutti i morti entro 50 metri subiscono 2 Ferite non Letali, mentre uno di loro scelto casualmente subisce invece 1 Ferita Letale.
4-5-6: Per un turno, tutti i morti entro 50 metri non possono usare Poteri del Morto, del Corredo o Incantesimi.
7-8: Tutti i morti entro 50 metri perdono un turno.
9-10: Una delle armi del Corredo di un morto entro 50 metri viene distrutta.

Tumuluovo: Ogni giorno, per 3 volte al giorno, spendendo 5 PA puoi generare un Tumuluovo, un grosso uovo capace di attirare e intrappolare i morti. Con un'azione puoi piantare a terra il Tumuluovo e tutti i morti in un raggio di 10 metri ne vengono attratti, avvicinandosi di 5 metri per turno a meno che, con una delle loro azioni, non effettuino un test per rimanere ben piantati a terra. Finché il Tumuluovo non viene distrutto (5 danni) o non assorbe un morto, la sua forza attrattiva continuerà ad agire.

Un morto dentro un Tumuluovo può compiere una sola azione per turno, potendo anche provare a danneggiare il guscio per uscire. Tuttavia, se resta intrappolato per 2 turni, all'inizio del terzo uscirà automaticamente, ma sarà sotto il controllo di Bundertaker per 2 turni, dopo i quali riprenderà il controllo del suo corpo.

Questo disegno è di proprietà di Vince Chui ed è stata usata per questo contenuto senza scopo di lucro,
Vince Chui: Link Instagram