

Los Hijos de Ibyk

Por David Powers

En tiempos memoriales, los isleños de Kraath adoraban a Ibyk, el Señor del Sol Negro de cabeza de toro, dios de la guerra, riqueza, baile, y lascivia. Pero a medida que pasaba el tiempo, los viejos ritos fueron olvidados. En la época del Rey Midas, todos adoraban a los Siete Arcontes, gobernantes de las Esferas Celestiales, quienes enseñaron a la humanidad a amar la ley, el orden, y los frutos de la civilización.

No obstante había persona que susurraban en secreto que los Arcontes eran usurpadores, demonios impíos que sólo buscaban esclavizar a las gentes de Kraath. Un día, Baak, el artista, comenzó a soñar con Ibyk y su vasto laberinto. Se obsesionó con sus visiones, y comenzó a trabajar en extrañas esculturas y frescos basadas en ellas.

Su atrevido trabajo capturó la imaginación de otros artistas, y casi de la noche a la mañana, Baak se convirtió en el líder de un movimiento artístico. Artistas jóvenes acudían a él, abandonando su familia y fortuna con la esperanza de aprender los secretos de su arte. Baak se proclamó el verdadero gran sacerdote de Ibyk, fundando al poco un culto. Condujo a sus seguidores a desoladas colinas y cuevas remotas, donde se cuenta que sacrificaban toros y hombres, como parte de ritos arcaicos e innombrables.

Los cultistas fueron perseguidos por el rey Midas y los sacerdotes de Kraath; ya que los cultistas se negaban a reconocer a los Siete Arcontes, e insistían que sin la bendición de Ibyk, el gobierno del rey es ilegítimo. Consiguieron sobrevivir aliándose con varias casas nobles prominentes, disconformes con el rey. Tras un periodo de caos y conflicto, el rey Midas fue derrocado. Los cultistas profanaron el Templo de las Esferas Celestiales, erigieron un ídolo dorado a Ibyk, y bebieron la sangre de los sacerdotes de los Siete Arcontes, mientras aullaban extasiados al bailar sobre las llamas y cantaban los 999 bárbaros nombres de Ibyk. Se estableció una teocracia, y Baak, gran sacerdote de Ibyk, gobernó con el apoyo de los Siete Patriarcas Sagrados, quienes fueron escogidos de las siete casas nobles más importantes.

Han pasado trescientos años de la caída del rey Midas. Durante las siguientes generaciones, los seguidores de Ibyk han construido su laberinto bajo las ruinas del antiguo Templo de las Esferas Celestiales. Esta construcción no es un laberinto ordinario; es un portal a un oscuro e intangible plano de existencia más allá de la comprensión de las mentes mortales. Se dice que quienes entran en el laberinto sin la marca de Ibyk enloquecen al poco, y estarán condenados a vagar por sus corredores por toda la eternidad.

Algunos sabios proclaman que cuando el laberinto sea completado, Ibyk se alzará nuevamente, liderando un ejército de abominaciones. Está profetizado que Ibyk aniquilará imperios, purgará el mundo de infieles, y reestablecerá el reinado de los crueles Antiguos Dioses.

Baathas, nieto de Baak, es el actual gran sacerdote de Ibyk. Con la ayuda de sus numerosos espías y asesinos, mantiene un férreo control sobre la isla de Kraath. En ocasiones, alguno de los Siete Patriarcas Sagrados conspirará en su contra, pero por el momento, nadie se ha atrevido a oponerse abiertamente a su reinado.

A medida que progresa la construcción del laberinto, la naturaleza de Kraath misma se transmuta. Sus habitantes pasean sin rumbo por las noches, recitando los 999 nombres, sus caras deformadas en una sonrisa permanente. Las historias cuentan que algunos son adictos al sabor de la carne, y buscan extranjeros con los que alimentarse. Otros se acuestan con incubos y sucubos, perdidos en su abrazos sombríos, transformándose en seres perversos, deformados por el caos.

Los Hijos de Ibyk mantienen un gran poder en el mundo; sus espías se encuentran en numerosos reinos; mantienen enclaves secretos en muchas ciudades; y pronto, su laberinto estará completo...

Ibyk – Información de Patrón

Ibyk, el Señor del Sol Negro de cabeza de toro, dios de la guerra, riqueza, baile, y lascivia busca derrocar a los Siete Arcontes y restaurar las viejas costumbres. Sus Hijos trabajan diligentemente para completar su laberinto, y, a cada momento, el poder de Ibyk se acrecienta. Pronto, las antiguas profecías se cumplirán...

Resultados de la prueba de *Invocar Patrón*:

1	Perdido, fracaso y estigma de patrón.
2-11	Perdido. Fracaso.
12-13	El conjurador experimenta una oleada de poder divino, y recibe un bono de +4 en su siguiente tirada.
14-17	El conjurador es rodeado por un impenetrable muro de fuego, y estará protegido contra todo peligro durante los siguientes 1d6 asaltos.
18-19	El conjurador es transfigurado por la energía divina de Ibyk, y asume la forma de un dios, causando que todos los enemigos cercanos eviten mirarle a los ojos y se encogen de miedo durante los siguientes 2d6 asaltos.
20-23	Aparece un toro dorado y transporta al conjurador a una localización cercana segura; durante el recorrido ni el conjurador ni el toro pueden ser dañados.
24-27	El conjurador y sus compañeros son transportados inmediatamente a la seguridad del templo de Ibyk en la isla de Kraath.
28-29	Un avatar de Ibyk de 100' aparece, haciendo que todos los enemigos del conjurador huyan aterrorizados. Si el conjurador se enfrenta a otro tipo de peligro, el avatar también realizará una única acción para negar o eliminar la fuente del peligro.
30-31	El conjurador es completamente poseído por Ibyk, y gana un bono de +15 bonus a las siguientes 3 tiradas.
32+	En reconocimiento de la profunda devoción del conjurador, aparece Ibyk e interviene directamente a su favor, ayudándole en su misión actual.

Estigma de Patrón:

1	El conjurador se pierde en una ensoñación con el laberinto de Ibyk. La primera vez que se obtenga este resultado, el conjurador se pierde en la ensoñación durante un asalto completo. La segunda vez se pierde durante un día entero. La tercera vez, el conjurador se pierde completamente en sus ensoñaciones, y es incapaz de actuar. Se consumirá en 3d6 días debido a la falta de comida y sueño.
2	El conjurador está obsesionado con ayudar a completar el laberinto de Ibyk, y dona su riqueza a los Hijos de Ibyk. La primera vez que obtenga este resultado, el conjurador dona $\frac{1}{3}$ de toda la riqueza ganada a los Hijos de Ibyk. La segunda vez dona $\frac{2}{3}$ de toda su riqueza. La tercera vez, el conjurador vivirá de pan y agua, y dona todo sus posesiones materiales a los Hijos de Ibyk.
3	El conjurador experimenta un deseo incontrolable. La primera vez que obtenga este resultado, el conjurador cuando esté en la presencia de una persona atractiva, deberá superar una salvación de Voluntad CD 15 o se pondrá a flirtear con el objeto de su deseo. La segunda vez, la salvación será de CD 25 o realizará propuestas sexuales flagrantes hacia esa persona. La tercera vez, deberá practicar actos sexuales una vez al día, o enloquecerá por el deseo y perderá todo interés en las aventuras.
4	El conjurador entra en trance ante unas llamas. La primera vez, en presencia de una llama abierta, el conjurador deberá superar una salvación de Voluntad CD 15 o quedará paralizado durante un asalto mientras contempla las llamas. La segunda vez, la salvación será de CD 25. en un tercer resultado, el conjurador entra en trance siempre en presencia de una llama abierta. Si es posible, se dedicará a saltar sobre las llamas. Si por las condiciones del fuego no es posible, intentará encender su propio fuego para saltar sobre el.
5	El conjurador comienza a asumir la forma de Ibyk. La primera vez que se obtenga este resultado, le crece una cola al conjurador. -1d a todas sus tiradas de reacción. La segunda vez, le crecen cuernos, y no puede usar casco, pero gana un +1 a CA, y puede realizar un ataque de cabezazo para 1d6 de daño. La tercera vez, le crecen pezuñas, reduciendo su velocidad a la mitad.
6	El conjurador se vuelve berserk durante el combate. La primera vez que se obtenga este resultado, el conjurador recibe un +1 a las tiradas de ataque y +1 al daño durante el día siguiente. En cualquier oportunidad en la que se pueda iniciar un combate, el conjurador deberá superar una salvación de Voluntad CD 15 o iniciará las hostilidades de manera inmediata y temeraria. La segunda vez, recibirá +1 a las tiradas de ataque y hará doble daño durante el día siguiente. No obstante, al final de cada combate, deberá superar una salvación de Voluntad CD 20 o atacará a sus aliados; tras eliminar a un aliado, el conjurador puede realizar otra salvación de Voluntad con -1d, hasta que su sed de sangre se sacie. La tercera vez, el conjurador entrará en combate, siendo incapaz de distinguir entre amigo y enemigo, y no parará de luchar hasta que estén todos muertos.

Conjuros de Patrón: Ibyk

El protector de seguidores otorga el siguiente conjuro:

Invocación bárbara de Ibyk

nivel: 1 (Ibyk)

Alcance: Varía

Duración: Varía

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto Salvación: Varía

Ibyk se deleita confundiendo a sus oponentes y aplastando a sus enemigos, y quienes invocan sus bárbaros nombres y son considerados dignos, son capaces de canalizar una fracción del vasto poder de Ibyk para derrotar a sus enemigos.

Manifestación (1d4): (1) El sonido de un viento rugiente y una estampida de una manda de toros llena el ambiente. (2) Un círculo de llamas aparece alrededor del conjurador. (3) Mana sangre de los ojos y oídos del conjurador. (4) El conjurador comienza a brillar, y parpadear, como si desapareciera de la existencia.

1	Perdido, fracaso y estigma de patrón.
2-11	Perdido. Fracaso.
12-13	El objetivo tiene una visión de bailarinas, y estará paralizado por un deseo insuperable durante 1d4 asaltos.
14-17	El objetivo contempla la visión de un toro dorado brillante, y cae de rodillas mientras balbucea de manera incoherente durante 2d4 asaltos.
18-19	El objetivo cree que está perdido en el laberinto de Ibyk, y deambula confundido durante 3d6 asaltos.
20-23	Un toro-demonio* aparece y lucha en favor del conjurador.
24-27	Aparecen tres toro-demonios y luchan en favor del conjurador.
28-29	Los enemigos del conjurador son transformados en furiosos, pero estúpidos toros, y pierden todo recuerdo de su anterior yo.
30-31	Los enemigos del conjurador estallan en llamas. Hay un 50% de probabilidades de ser incinerados completamente; si no, sigue las reglas de "arder" del manual básico de CDM.
32+	La tierra tiembla y se abre un agujero en el suelo, tragándose a los enemigos del conjurador. Además, todos los individuos a 200' del conjurador que no sean Hijos de Ibyk deben superar una salvación de Reflejos CD 15 o caerá a las profundidades de la tierra.

*toro-demonio: Ini +1; Atq patada +2 cuerpo a cuerpo (1d8), cornada +2 cuerpo a cuerpo (1d10); CA 14; DG 6d10; MV 50'; Acc 1d20; SV Fort +2, Ref +3, Vol +2; AL C.