

Torvak, Dios Simio Esclavizado

por Jeff Call

Torvak, el colosal dios simio está enfurecido. No escuchas su rabia, porque no estás en las profundidades de la tierra. No estás cerca de la ciudad subterránea de los hombres simio de Voodos. Si lo estuvieras, podrías verlo alzándose sobre ti, enorme, rugiendo con sus cuatro brazos agitándose, con un poder que podría derrumbar la caverna entera. Lo verías aprisionado por el gigante y sofisticado giroscopio diseñado por los hombres simio. Lo contemplarías girando sin fin, un movimiento interminable que le impide alcanzar la libertad, mientras su rabia y odio por sus captores no conoce límites. Verías su poder dominado y convertido en electricidad, iluminando Voodos y alimentando sus máquinas. Y lo que es quizás más asombroso, verías a los hechiceros de los hombres simio usar la rabia de Torvak, anteriormente su dios, hoy su esclavo, para potenciar su magia.

Un conjurador que desee aprovecharse de Torvak, el dios simio esclavizado, como patrón, primero deberá obtener el conjunto de diadema y brazales de los hechiceros de los hombres simio. Con ellos, tendrá que lanzar invocar patrón dentro de los límites de la ciudad de Voodos. Los resultados del conjuro son la manifestación de la potencia de señal entre el equipo, el conjurador y el transmisor del giroscopio. Una vez que se establezca la conexión, la señal es lo suficientemente potente como para alcanzar al conjurador en cualquier lugar del planeta (y posiblemente más allá).

Resultados de la prueba de *Invocar Patrón*:

12-13	La rabia de Torvak fluctúa un instante, haciendo que las luces de Vodos parpadeen. El conjurador recibe +1d5 a su siguiente prueba de conjuro.
14-17	Los giro del gran dios simio carga al conjurador con energía. El conjurador recibe +2d5 a una prueba de conjuro, ataque o tirada de salvación de su elección durante el siguiente minuto.
18-19	La rabia de Torvak resuena del conjurador, por lo que él y sus compañeros son embargados con la furia y realiza sus ataques con +4 a golpear durante NL+1 asaltos.
20-23	El ardor de Torvak rabia inflama el cuerpo del conjurador. Todos los enemigos del conjurador o de Torvak a 30' del conjurador reciben 2d6 puntos de daño por el calor, y debe superar una salvación de Reflejos CD 15 o recibir otros 1d6 puntos de daño por fuego durante el siguiente asalto.
24-27	Torvak grita reclamando venganza a mediante la boca del. Todos los enemigos que lo escuchan deben superar una salvación de Voluntad CD 16 o echaran espumarajos por la boca mientras se atacan los unos a los otros durante NL+1 asaltos.
28-29	Torvak "comparte" su prisión con los enemigos del conjurador. Todos los enemigos a 50' del conjurador levitarán en el aire, y girarán rápidamente durante 2d5 asaltos. Al terminar, cada enemigo deberá superar una salvación de Fortaleza CD 20 o recibirán 3d6 de daño.
30-31	Torvak golpea a través del conjurador. Cuatro colosales brazos incandescentes bajo el control del conjurador surgen de sus costados y pueden usarse para golpear de manera independiente con un alcance de 60' durante 2 asaltos. Si se emplean para atacar, cada brazo tiene un +10 a golpear y causa 3d6+6 daño.
32+	Como la entrada anterior, pero con una duración de 1 hora.

Estigma de Patrón:

1	La rabia de Torvak domina la mente del conjurador. La primera vez que se obtenga este resultado, el conjurador comenzará a ver enemigos en todas partes. La segunda vez, el conjurador se enfurecerá con cosas menores: retrasos innecesarios, chistes malos, insultos menores, picaduras de insectos, leche derramada, etc. En un tercer resultado, estos eventos harán que el conjurador se vuelva violento, por lo que deberá superar una salvación de Voluntad a CD 15 o atacará la fuente del problema. Resultados adicionales no provocarán efectos adicionales.
2	El conjurador forma un vínculos empático con Torvak. La primera vez que se obtenga este resultado, el conjurador comenzará a sentirse culpable por el encarcelamiento del dios simio. La segunda vez, el conjurador ansía liberarlo. Escuchará en ocasiones los gritos de Torvak. En un tercer resultado, el conjurador debe superar una salvación de Voluntad CD 11 o se verá obligado a hacer todo lo posible para liberar a Torvak. Cada vez que se obtenga este resultado posteriormente, deberá realizarse la salvación de Voluntad, aumentando la CD en 1. Independientemente del resultado, el conjurador puede oír los gritos de rabia de Torvak en todo momento, reduciendo su distancia de escucha a la mitad.
3	El conjurador se transforma en un hombre simio. Cada vez que se obtenga este resultado, aumentará la transformación del conjurador. Su frente desciende, le crecerá más pelo, sus pies se transforman en manos, y aún más. Con un cuarto resultado, la transformación es completada, por lo que resultados posteriores no surtirán efecto.
4	El conjurador es incapaz de quedarse quieto. La primera vez que se obtenga este resultado, se volverá una persona inquieta y moverá siempre una pierna o golpeará con los dedos. La segunda vez, el conjurador temblará constantemente, recibe -1 a golpear. En un tercer resultado, el conjurador debe estar siempre en movimiento pero ya no necesita dormir y nunca se cansa. Recibe una penalización adicional de -1 a golpear pero gana un +2 a la CA. Resultados adicionales no surtirán efecto.
5	El conjurador se siente aprisionado. La primera vez que se obtenga este resultado, se sentirá incómodo en cualquier espacio con un techo. La segunda vez, el conjurador debe superar una salvación de Fortaleza CD 5 cada vez que entre en un espacio cerrado, o sufrirá un -1 a todas las tiradas, ya que estará permanentemente buscando una salida. En un tercer resultado, el conjurador se desmayará si se le atan los brazos o las piernas, por el estrés del aprisionamiento. Resultados adicionales no surtirán efecto.
6	La señal aumenta de potencia. La primera vez que se obtenga este resultado, el conjurador tendrá una temperatura mayor que lo normal. La segunda vez, aumenta la temperatura del conjurador, hasta el punto de que la nieve y el hielo se derriten alrededor de sus pies. En un tercer resultado, el cuerpo del conjurador se convierte en un conductor de la señal, y ya no necesita el conjunto de diadema y brazales para canalizar poder de Torvak. Resultados adicionales no surtirán efecto.

Consunción: Torvak

Torvak es retenido contra su voluntad y no tiene una agenda de objetivos. No obstante, su patronazgo no está exento de cierto sacrificio y riesgo. Cuando un conjurador emplea consunción, tira 1d4 y consulta la tabla siguiente para determinar el coste de su solicitud.

1	Púas en la diadema se clavan en el conjurador hasta alcanzar su cerebro, para aumentar la recepción de la señal. El malestar se manifiesta como pérdida de característica.
2	Torvak está especialmente enfurecido y sus rotaciones muy poderosas. El calor generado por la energía provoca dolorosas quemaduras (manifestadas como pérdida de característica). No obstante, cada punto de consunción cuenta como doble.
3	Torvak utiliza la señal para golpear a sus captores. Además de los puntos de la consunción, el conjurador pierde temporalmente 2d8 puntos de Inteligencia, recuperados tras una noche de sueño. Un conjurador que vea su Inteligencia reducida a cero, entrará en coma y despertará 1d4 días después con la inteligencia de un simio.
4	Torvak desata su rabia en el cuerpo del conjurador. Este deberá atacar a una criatura viva cada asalto, durante tantos asaltos como puntos consumidos en la consunción para evitar una pérdida de característica, o perderá temporalmente 2 puntos de característica cada asalto en que no ataque.