

CLÁSICOS DEL MAZMORREO

la jugada de giffhario

#1.5: UNA AVENTURA DE NIVEL 2
POR JOBE BITTMAN



LA JUGADA DE GLIPKERIO

Una aventura de nivel 2

por Jobe Bittman • Editor: Reverend Dak • Ilustraciones / Cartografía: Doug Kovacs • Maquetación / Dirección Artística: Joseph Goodman • Pruebas de juego: Twyla Campbell, Sara Girard, John Harper, Ryan Macklin; Adam Koebel, Emily "Sven" DeLisle, Bronwen "Tiffany" Marsden, Andrew "Gallus" Gidora, Johann "Amakai" Grenier, Tristan "Corluu" Holmes, Rob "Desunth" Holmes, Chris "Gorm" Eng, Hilary "Parsdale" McNaughton

Versión en castellano

Traducido por: Gabriel García-Soto • Maquetación: Diego Menéndez Carrasco • Edición: José Manuel Sánchez García



a jugada de Glipkerio es una aventura basada en la idea de un patrón que pide que se le devuelva un favor. Todos los magos saben que en algún momento se les pedirá que lleven a cabo determinadas tareas a cambio de los grandes poderes que su patrón les proporciona. La única cuestión es cuándo. Negarse conlleva una pérdida de poder, el rechazo o incluso la sangrienta represalia de un patrón vengativo. Se puede sustituir sin esfuerzo al patrón de esta aventura por otro que se ajuste mejor a tu grupo. En esta aventura, los aventureros deberán escalar el Monte Tyche y subir la Escalera del Sino para liberar el Templo del Destino, invadido por un poderoso enemigo. La aventura ha sido diseñada para un grupo de personajes de nivel 2, y se puede completar en 1-2 sesiones. Debido a la dificultad del terreno, los personajes harían bien en proveerse de material de escalada y uno o dos sirvientes.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Obtener poder arcano es como jugar con una serpiente venenosa: una diversión mortífera a la que solo juegan los insensatos y los locos. Un gran poder nunca se concede; debe ser arrebatado con ambas manos hasta que la convulsiva víbora sea sometida o el portador quede retorciéndose en el suelo con la lengua ennegrecida. Uno de esos dementes buscadores de poder es el mago Glipkerio. Alentado por su oscuro patrón, Obitu-Que, Glipkerio ha tenido el descaro de tomar un templo de Las Parcas. El mago ha explotado el manantial de poder de Las Parcas para que alimente sus propias investigaciones mágicas. Las singulares energías del templo han permitido que Glipkerio imbuya un amuleto con el poder de controlar el mismísimo tiempo. El mago ha viajado atrás en el tiempo para reclutar para su causa a un pequeño ejército de sus antiguos "yoes". No pasará mucho tiempo antes de que se vuelva imparable.



TABLA DE ENCUENTROS

Zona	Tipo	Encuentro
1-1A	M	Gigante corrompido por la magia
1-3	M	8 diabloides
1-4	M T	2 duplicados de Glipkerio Puente helado
1-5	M	5 simios de las nieves
2-2	T	Puerta de cadáveres
2-3	M	3 perros de dos cabezas
2-4	M	Varios duplicados de Glipkerio

NOTAS PARA EL JUEZ

La jugada de Glipkerio plantea un argumento invertido. En realidad, la batalla final se produce en el primer encuentro (zona 1-1A), cuando los aventureros matan al villano principal de la historia, Glipkerio, con la forma de un gigante corrompido por la magia, pero eso no debería quedar claro hasta que los aventureros venzan a Glipkerio más adelante, en el Templo del Destino. En el camino al templo, los aventureros se enfrentarán a los duplicados de Glipkerio en varias ocasiones.

La aventura comienza en la pequeña aldea de Cragmere, que se encuentra junto al formidable Monte Tyche, sobre el cual se asienta el templo de Las Parcas. La forma más sencilla de ir de Cragmere al Templo del Destino es seguir el camino que serpentea alrededor del Monte Tyche, pero no a todo el mundo le gusta hacer las cosas de la forma más sencilla. No desanimas a los jugadores que quieran escalar o utilizar conjuros para llegar hasta el templo.

El mapa del Monte Tyche está dividido en elevaciones para adaptarse a aquellos personajes que deseen abrir sus propios caminos. En cada elevación, deberás tirar una vez en la tabla de encuentros aleatorios que se ofrece más adelante y utilizar la zona de encuentro indicada junto a esa elevación. Los aventureros que sigan el camino tomarán una senda lineal a través de las zonas de encuentro, intercaladas con sucesos aleatorios. En el caso de aventureros que escalen la pared de la montaña, utiliza tu juicio para determinar qué encuentros se podrán evitar. Los diabloides de la zona 1-3 pueden volar, así que podrán robar objetos al grupo y conducirlos hasta otras zonas de encuentro. Los simios de las nieves de la zona 1-5 podrán lanzar hielo sobre las cabezas de los aventureros. Si el grupo se cae, en lugar de sufrir daño, podrían caer sobre un banco de nieve situado en una zona de encuentro que hubiera sido eludida. Evita que los jugadores sientan que les estás empujando por un camino del que no se pueden desviar.

ESCALAR EL MONTE TYCHE

Hay varias formas de afrontar la escalada del Monte Tyche. Puede que los personajes se aten unos a otros y utilicen pitones de hierro para asegurar el ascenso, puede que decidan practicar la escalada libre de forma individual, o incluso lanzar un conjuro de *agrandar* al ladrón para que les lleve a cuestras. Por cada cien pies de escalada, los personajes deberán superar una prueba de Agilidad CD 17 o caerán. La altitud está dividida en cotas de 200', por lo que se requieren 2 pruebas de escalada exitosas para alcanzar el camino de la siguiente cota. Tira en la tabla de "Sucesos aleatorios" mientras escalan por una de las cotas y ajusta la descripción para que se adapte al entorno. Aquellos personajes que vayan atados unos a otros harán pruebas de escalada de forma individual. Si más del 50% del grupo falla, fallará todo el grupo. Existe la posibilidad de que un personaje que tenga éxito en la prueba de escalada detenga la caída de todo el grupo superando una prueba de Fuerza CD 20, dándoles tiempo a hacer otra prueba de escalada. Las reglas de caídas vienen detalladas en la página 96 de *CdM JdR*. Otra opción es permitir que los personajes que caigan hagan una prueba de Suerte y, en caso de tener éxito, determinar que aterricen sobre un ventisquero de nieve sin sufrir daño alguno. Aquellos personajes que aseguren su cuerda a los pitones solo podrán caer la distancia que permita la extensión de la cuerda.

SUCESOS ALEATORIOS

Glipkerio ha diseminado escalofrantes manifestaciones de su poder por toda la zona con el fin de ahuyentar a los intrusos. Mientras el grupo esté escalando el monte Tyche tira en la tabla al menos una vez por cota alcanzada. Primero lee el texto para ti. Después, modifícalo para que se ajuste a la posición actual del grupo. Vuelve a tirar los sucesos duplicados. Esta aventura debería ser algo distinta cada vez que la juegues.

d10 Suceso aleatorio

- 1 La erosión ha creado un conjunto natural de escalones que conducen a un enorme nido abandonado. No es necesario hacer una prueba de escalada. Una búsqueda revelará 21 po, 35 pp, y una daga plateada inscrita con el nombre “Dama Mirla”. Apretar la empuñadura hace que la hoja brille como una antorcha. La siguiente cota se puede alcanzar con una sola prueba de Fuerza CD 20.
- 2 Se ha grabado la frase “Regresa ahora mismo” con letras gigantes en una pared de roca.
- 3 Del cielo cae una lluvia de pájaros muertos, desparramándose en el suelo a vuestro alrededor con unos crujidos sordos.
- 4 El aire está plagado de risitas sin dueño, el chirrido de metal contra metal y un escalofriante sonido de campanillas. Un enorme fragmento de hielo se desprende desencadenando una avalancha. Aquellos que estén escalando deberán superar una prueba de Fuerza CD 15 o caerán (consulta la sección de Escalar el Monte Tyche); los demás deberán superar una prueba de Agilidad CD 15 para evitar sufrir 3d3 daño.
- 5 Alguien ha dispuesto unos palos rotos para que formen un mensaje: “Regresad”.

- 6 En un montón de nieve hay plantadas unas manos congeladas con los dedos extendidos, cortadas a la altura del codo.
- 7 Toda la zona está cubierta de aguanieve escarlata. Un rastro rojizo sigue el paso para después desaparecer por un precipicio.
- 8 El viento trae un hedor nauseabundo a pescado podrido y aguas fecales.
- 9 En este lugar cuelga una gruesa cuerda de cáñamo. Se podrá intentar superar una prueba de Fuerza CD 10 para alcanzar la siguiente elevación.
- 10 La cabeza decapitada de un enano yace sobre una roca. A medida que os acercáis, ruge la misma frase una y otra vez: “Marchaooooos ahoooooraaaaaa”.

PUNTO DE PARTIDA DE LOS JUGADORES

Lee o parafrasea lo siguiente:

Es otra agradable noche en Punjar. Los sonidos del Mercado Nocturno y la juerga de los asiduos a las tabernas dominan el ambiente en el punto en el que la Calle Barata se encuentra con la Calle Alta. Desde un callejón, tres mujeres os piden que las sigáis con un gesto, y lo hacéis como si estuvierais sumidos en un trance. Les rodea un discreto nimbo de luz blanca, y en ese momento os dais cuenta de que solo puede tratarse de Las Parcas. “El Templo del Destino ha sido corrompido. Algo bloquea nuestra visión. Recurrirnos a vosotros como nuestros campeones, para que purguéis las fuerzas del Caos de nuestro santuario”.

"Podemos ocultar vuestra llegada como si caminarais a la sombra del destino", dice una de las hermanas. "...pero en cuanto lleguéis allí os las tendréis que apañar solos", concluye otra. La tercera hermana da un paso adelante. "Os ofrecemos esto". Corta una hebra de hilo de su rueca con sus tijeras de oro. "Atar este cordel alrededor de vuestro dedo os hará invisibles a los agentes del caos, pero tened cuidado. ¡Nuestro poder languidece bajo el número 7!".

Las Parcas resolverán cualquier duda lo mejor que puedan. El Templo del Destino se encuentra en las cumbres heladas del Monte Tyche. Los sacerdotes del templo no responden. Las Parcas recomiendan a los personajes que adquieran provisiones en el Mercado Nocturno y regresen con ellas cuando estén preparados para partir.

Todo el equipo normal estará disponible. Además, tres mercenarios ofrecerán sus servicios:

- Suertudo, un rufián con un garfio en lugar de una mano y un parche en un ojo. 3 pg; -1 en todas las salvaciones.
- Harley, un enano de barba roja que presume de “tumbar vacas”. 4 pg; +2 en las tiradas de lucha.
- Goud, un cortabolsas con tendencia a escabullirse sin mediar palabra. 3 pg; -1 en las pruebas de moral.

Una vez comience la aventura, Las Parcas no podrán ser invocadas hasta que se rompa el círculo de polvo mágico en el Templo del Destino.

Hilo mágico: Las Parcas entregan este hilo mágico a los personajes. Atar este hilo alrededor de un dedo vuelve al portador invisible a los ojos de criaturas de alineamiento caótico. El portador no podrá ser el objetivo de los ataques de seres caóticos. El portador podrá atacar sin que eso acabe con su invisibilidad. El poder del hilo se mantendrá hasta que cualquier tirada de dados obtenga un resultado de 7. Si se corta, el hilo perderá todos sus poderes.

ESCALAR LA MONTAÑA

Zona 1-1A – La aldea de Cragmere: los aventureros parten sumidos en una especie de trance y viajan hasta que llegan a Cragmere, el límite de la zona de influencia de Las Parcas. Todo el pueblo está desierto. Cuando el grupo lo esté explorando, un gigante con cabeza de gato aparecerá de repente. El gigante bufará con malevolencia y atacará. Cuando acaben con la bestia, descubrirán un medallón roto.

A pesar de que nunca habéis visitado el templo, tenéis una idea muy clara de su localización. Durante días y noches os abris paso a través de la maleza y vadeáis ríos según marcháis hacia vuestro objetivo como si estuvierais poseídos, sin necesitar jamás dormir y sin sufrir el más mínimo cansancio. Sentís un frío cortante cuando ascendéis por las colinas que hay al pie del Monte Tyche, pero aun así continuáis hacia la cumbre cubierta de nieve. Al aproximarnos a la base de la montaña, atisbáis la pequeña aldea de Cragmere. El pequeño puesto fronterizo vive de comerciar con el templo. Vuestro trance hipnótico se desvanece en cuanto entráis en el pueblo. En la aldea hay un silencio de muerte.

Las casas están cerradas, y requieren una prueba de abrir cerraduras CD 10 (los personajes también podrán tirar una puerta abajo o colarse por una ventana). Un registro les proveerá de artículos domésticos, ropa de abrigo, una cuerda y 1d20 piezas de cobre en cada casa.

Una vez los personajes comiencen a abandonar el pueblo, lee:

Por el rabillo del ojo veis un destello de luz anaranjada y una inmensa criatura aparece a diez pies del suelo, aterrizando con un golpe que hace temblar la tierra. La bestia se alza sobre sus cuartos traseros, permitiéndolos echar un vistazo a su espantosa forma. El gigante mide al menos dos veces la estatura de un humano. Su cuerpo está cubierto de parches desparejados de pelo negro y escamas verdes, y tiene una cabeza desproporcionadamente grande. Tiene un tentáculo morado gigante con ventosas donde debería estar su brazo derecho. Gran parte de su cuerpo está cubierto de cuchilladas sanguinolentas. El corpulento bruto se gira, y entonces veis su espeluznante rostro. Sobre sus hombros reposa la cabeza de un gato con salvajes ojos verdes. El gigante deforme arranca un árbol pequeño y lo blande sobre su cabeza mientras bufá con malevolencia.

Gigante, corrompido por la magia (11' de estatura, 1.000 lbs.): Ini -3; Atq garrote improvisado +7 cuerpo a cuerpo (daño 2d6+6) o arrojar objeto +3 proyectiles (daño 1d6+4, alcance 40'); CA 15; DG 6d10; 36 pg; MV 20'; Acc 1d24; ESP crítico en 20-24, conjuros (prueba de conjuro +1, nivel de lanzador 0, conjuros conocidos: escudo mágico, proyectil mágico); SV Fort +5, Ref +2, Vol +3; AL C.

Tesoro: al registrar al gigante no se encontrarán objetos de valor, pero junto a él hay una cadena con la mitad de un medallón roto. El medallón está forjado con un metal negro y

labrado como si fuera la mitad superior de un reloj; muestra las horas entre las 9 y las 3.

Zona 1-1B – Monte Tyche: *a medida que subís la ladera, las coníferas son cada vez más dispersas y obtenéis la primera vista despejada del Monte Tyche. Su ancha base se estrecha hasta convertirse en una altísima columna de rocas y hielo. En la roca se ha tallado un camino en espiral que conduce hasta la cima. Un inmenso risco domina la cara este, picado de peñascos y asideros. El sendero de grava continúa hacia la base y más allá, hacia la cresta oeste, antes de conectar con el camino en espiral.*

Zona 1-2 – La huida de los monjes: *más adelante, en el camino, veis un grupo de figuras envueltas en túnicas. La mayoría de ellas va cojeando. Llevan túnicas chamuscadas y hechas jirones.*

No han detectado a los personajes, así que podrán intentar esconderse. Si se aborda al grupo, afirmarán ser monjes y suplicarán que alguien les cure. Son todos duplicados de Glipkerio heridos en la futura batalla contra los aventureros. Uno de los monjes tiene un brazo roto, con un hueso asomando de la carne. Consulta CdM JdR (página 30) para obtener más detalles acerca de la curación de huesos rotos. Los monjes ofrecerán 1d6 piezas de cobre, 1d10 piezas de plata y unas pequeñas gemas (que no son más que cristales de colores sin ningún valor) a cambio de auxilio. Intentarán disuadir a los personajes de viajar hasta el templo con historias de dragones con aliento de fuego. Si se les ataca, los duplicados desaparecerán en un destello de luz anaranjada; y, si los personajes les prestan ayuda, continuarán su camino, manteniendo siempre sus rostros ocultos.

Zona 1-3 – Diabloides: *notáis una presencia impía y alzáis la cabeza para ver a un grupo de diminutas criaturas de color obsidiana observándoos malintencionadamente desde un saliente de roca. Las bestias sonríen exhibiendo filas de finos dientes afilados como dagas antes de extender sus correosas alas de murciélago y alzar el vuelo.*

Bandadas de diabloides se posan en varios puntos a lo largo del camino serpenteante, atraídas a este lugar por la mácula demoníaca de Obitu-Que. Estos traviesos diablos tienen la necesidad imperiosa de robar objetos, incluso aunque algunos mueran durante el proceso. Los diabloides son cartelistas consumados y tienen una bonificación de +5 en sus pruebas de Vaciar bolsillos. Para robar algún tesoro a los aventureros durante el combate deberán superar una prueba de Vaciar bolsillos CD 20. En cuanto un diabloide robe un objeto, toda la bandada se retirará hacia la cima, fuera de su alcance. Si fuera necesario, el grupo podría enfrentarse varias veces a los diabloides con el fin de recuperar los objetos robados. Los diabloides se sienten especialmente atraídos por los objetos mágicos, sobre todo por el hilo mágico de Las Parcas. Los diabloides son vulnerables a la habilidad de expulsar lo impío de los clérigos.

Diabloides (8): Ini +1; Atq garra +1 cuerpo a cuerpo (daño 1d6), CA 14; DG 2d6; 6 pg cada uno; MV 10' o volar 40'; Acc 1d20; ESP Vaciar bolsillos +5; SV Fort -1, Ref +2, Vol +0; AL C.

Zona 1-4 – Puente de hielo: *más adelante se ha desplomado el camino helado. La única forma de continuar es por un peligroso y estrecho puente de hielo que cruza sobre una sima. Un viento helado sopla ladera abajo por la cara de la escarpada montaña, azotándoos el rostro con minúsculas dagas de hielo.*

Atravesar el puente de hielo requiere una prueba de Agilidad CD 15. Trepas por la cara escarpada de la montaña requiere una prueba de Fuerza CD 10 y dos acciones de movimiento. Otra posibilidad sería intentar saltar sobre la sima de 15' de ancho mediante una Asombrosa Hazaña Marcial o una prueba de Fuerza CD 20.

Cuando el primer personaje vaya por la mitad del puente, unas figuras encapuchadas emergerán de detrás de unas rocas y atacarán. Se trata de más duplicados de Glipekero. Justo antes de morir desaparecerán en un destello cegador de luz anaranjada.

Glipekero (2): Ini +1; Atq daga +1 cuerpo a cuerpo (daño 1d4) u orbe flamígero +0 proyectiles (daño 1d6); CA 11; DG 2d8; 9 pg cada uno; MV 30'; Acc 1d20; ESP conjuros (prueba de conjuro +1: nivel de lanzador 0, conjuros conocidos: *agrandar*, *proyector mágico*, *escudo mágico*); SV Fort +0, Ref +1, Vol +2; AL C.

Zona 1-5 - Simios de las nieves: *delante de vosotros, unos salvajes desgarrados cubiertos de pelo blanco apelmazado caminan a grandes zancadas por el camino apoyándose en sus largos brazos. Está claro que se trata de los legendarios simios de las nieves. Cinco enormes ojos rojos fantasmales aparecen sobre ellos flotando en la penumbra nevada. El viento arrastra el eco de una voz gutural. "Matad... matad... matad...". Los simios de las nieves vuelven la mirada hacia vosotros. Ahora sus enormes ojos negros se encienden como brasas ardientes, lo que les dota de un aura demoníaca. El simio más grande se golpea el pecho y emite un grito de guerra mientras una fumarola blanca de aire helado surge de sus labios azulados.*

Más adelante, tras un recodo, se puede ver a varios simios de las nieves en el sendero. Los simios de las nieves se encuentran bajo la influencia del patrón demoníaco, Obitu-Que. Se encolerizarán y atacarán, primero arrancando y lanzando enormes fragmentos de hielo, y después abalanzándose para atacar a los personajes en cuanto se acerquen. Un clérigo podrá utilizar su habilidad de expulsar lo impío para exorcizar a un simio de los espíritus malignos. Un simio exorcizado dejará de atacar inmediatamente y huirá a su cueva oculta.

Cueva oculta: la guarida de los simios de las nieves es una cueva situada sobre el camino montañoso. La boca está situada justo sobre una pequeña cornisa rocosa y oculta tras gruesos carámbanos. Cualquier simio que falle su prueba de moral huirá de vuelta a su cueva sin preocuparse por cubrir sus huellas. A causa del hielo, trepar exigirá superar una prueba de Agilidad CD 15. En la cueva, los simios de las nieves lucharán hasta la muerte para proteger sus exiguas posesiones: el cadáver medio devorado de un burro y una colección de piedras brillantes escondidas en una pequeña oquedad. Entre la colección de rocas hay 1d10 gemas preciosas con un valor de 20 po cada una. Un pasadizo al fondo de la cueva conduce a una nutrida red de cavernas habitada por simios de las nieves que se extiende hasta el otro extremo del Monte Tyche. La tarea de poblar esta zona se deja como ejercicio para el juez.

Simios de las nieves (5): Ini +2; Atq mordisco +1 cuerpo a cuerpo (daño 1d6+4) o arrojar hielo +3 proyectiles (daño 1d4); CA 12; DG 3d8; 20 pg cada uno; MV 25' o trepar 25'; Acc 1d20; SV Fort +1, Ref +3, Vol -1; AL C.



TEMPLO DEL DESTINO

El Templo del Destino se alza sobre la cumbre del Monte Tyche, en un semiplano a medio camino entre el crepúsculo y la eternidad. Los aventureros que vuelen o escalen el pico sin atravesar la Escalera del Sino solo encontrarán una extensión vacía de roca helada. Bajo un escrutinio más exhaustivo, se podrá atisbar el tenue contorno espectral del templo, pero será totalmente insustancial. Solo se puede acceder al templo subiendo por la escalera mágica de Las Parcas, partiendo del escalón más bajo.

Zona 2-1 - La Escalera del Sino: *un viento helado sopla desde el noreste, acompañado por un agudo silbido. Grandes escalones cubiertos de runas han sido horadados directamente sobre la roca en dirección ascendente, 22 en total. A vuestra izquierda hay una escarpada pared de piedra. A la derecha, una muerte certera aguarda tras una larga caída sobre las rocas. Casi estáis en la cima.*

Para acceder al Templo del Destino los aventureros deberán subir por la Escalera del Sino pisando los escalones en el orden apropiado. Hay 22 escalones en total. Los jugadores más perspicaces deberían recordar la advertencia de Las Parcas acerca de que su poder "languidece bajo el número 7". El corolario tácito es el número 3, la fuente de su poder.

El Templo del Destino existe por completo en otro espacio y otro tiempo. A medida que los aventureros asciendan la Escalera del Destino, se adentrarán en otro universo. La forma correcta de subir las escaleras es usando solo los escalones que sean divisibles por 3, pero no por 7 (3, 6, 9, 12, 15, 18). Cada vez que se pise el escalón correcto, las runas de ese escalón brillarán con una luz violeta, el aire se tornará más cálido y los vientos serán más suaves.

ves, ya que los aventureros serán transportados gradualmente al nuevo plano. Una vez se activen los escalones correctos, las runas de poder permanecerán activas durante 5 minutos. Los personajes podrán pisar cualquier escalón sin tener que volver a completar la secuencia, aunque las trampas seguirán estando activadas. El viaje de regreso no requiere ninguna acción especial.

Cuando un personaje pose el pie sobre un escalón erróneo sin haber completado toda la secuencia, todas las runas encendidas se apagarán de inmediato y todos ellos se materializarán de vuelta al pie de la escalera. Deberán volver a empezar. Tocar un escalón divisible por 7 (como 7, 14 y 21) ocasionará una calamidad adicional. Saltará una trampa aleatoria, causando 1d6 daño (salvación de Reflejos CD 10 para mitad de daño) a cada personaje que se encuentre a 1 escalón del desencadenante. (Manifestación de la trampa (d5): 1 – púas que surgen del suelo; 2 – llamarada gigante; 3 – avalancha de rocas; 4 – unos agujeros en el muro disparan unos dardos; 5 – nube de gas tóxico). Las trampas son indetectables, ya que todas ellas existen en otro plano de existencia, aunque se podrán disparar mediante un conjuro, una pértiga o una roca pesada.

Activar los escalones adecuados puede resultar complicado. Los personajes podrán saltarse un escalón superando una prueba de Agilidad CD 10 (+2 por escalón adicional). Se puede trepar por el muro escarpado superando una prueba de Fuerza o Agilidad CD 10 por cada 5 pies de trayecto. Cada vez que se falle una prueba, el personaje caerá sobre un escalón al azar. Tira un d3 y súmalo o réstalo a la posición actual del personaje para determinar el escalón en el que aterriza. Un personaje afortunado podría llegar a caer en el escalón al que pretendía acceder.

Armero: Amimej, primera clérigo del Templo del Destino, predijo una era de grandes peligros. Al morir, su feroz espíritu fue imbuido en un espadón mágico para que ayudara a proteger el templo. La espada comunica empáticamente su deseo de aniquilar seres caóticos. La hoja, forjada a partir de un extraño metal rojo sangre, fue llamada Acabamitos, ya que posee el poder de aniquilar dioses y demonios. ¿Acaso es esta la hora predestinada en que se hallaría la espada? Si te fijas en la ayuda de juego verás lo siguiente: S en el escalón número 1, I en el escalón número 4, N en el escalón número 5 y O en el escalón número 13. Presionando las runas que deletrean la palabra SINO en el orden adecuado se abrirá el armero escondido situado bajo el escalón número 21. Una vez se presione una runa en el orden adecuado, esta brillará con un fulgor verdoso. El brillo se mantendrá aunque se apaguen las runas violetas de las escaleras. Si un personaje reza en busca de guía o apela a poderes superiores, otórgale esta pequeña pista. Una piedra rueda escaleras abajo y se detiene a los pies del suplicante. Atado alrededor de la piedra hay un papel en el que pone: “Por fin ha llegado la hora / nunca es demasiado tarde. / Aguarda y te encontrará, / la espera no será en balde”. Consulta el manual de Cdm JdR, “La magia de la espada” (página 366) para obtener más detalles sobre los azotes y poderes de Acabamitos.

Acabamitos: espadón +2; Inteligencia 9; empatía; Azote: seres caóticos, dioses; Tipo II: atravesar, rompe-armaduras, llamarada; AL L.

Zona 2-2 - Puerta de cadáveres: según os aproximáis a lo alto de las escaleras, el frío cortante se atenúa y el cielo se oscurece, revelando un mar de estrellas alienígena. Iluminado por pebeteros, veis los muros exteriores del templo y un gigantesco portón de dos hojas.

Toda la puerta ha sido tapizada con un entramado de parches de piel, pelo y rostros humanos. Incontables brazos y piernas amputados han sido clavados a la puerta y cuelgan flácidos. Donde debería encontrarse la cerradura solo hay una boca abierta de par en par. Un hedor a heces y podredumbre os asalta como una ola rompiente, amenazando con haceros caer de rodillas.

Glipkerio selló la entrada al templo mediante un abominable ritual nigromántico. Los cuerpos descuartizados de los aldeanos de Cragmere y los sacerdotes del templo fueron cosidos y reanimados para crear este pórtico nauseabundo.

Puerta de cadáveres: las inmensas puertas dobles recubiertas de carne tienen 20 pies de altura. En cuanto alguien intente abrir la puerta, los brazos situados a lo largo del centro se entrelazarán con fuerza para mantener las puertas cerradas. La puerta intentará apresar a cualquier personaje que se encuentre a distancia de combate cuerpo a cuerpo. Las criaturas apresadas no podrán alejarse del muro. La puerta tiene una bonificación de +5 cuando golpea a objetivos apresados, y su rango de crítico aumentará a 19-20 (tabla de críticos NM) contra ellos. Una criatura apresada podrá invertir un dado de acción para intentar escapar superando una prueba de Fuerza (CD 15). Para abrir la puerta será necesario forzarla o reducir sus puntos de golpe a 0. Los no-muertos continuarán farfullando y gimiendo presos del dolor, aunque ya no atacarán ni mantendrán las puertas cerradas.

Hay varias formas de afrontar la apertura de la puerta.

- Cualquier tentativa de forzar la puerta requiere superar una prueba de Fuerza con un nivel de dificultad igual a los puntos de golpe que le queden a la puerta de cadáveres. Utilizar algún artilugio parecido a un ariete añade +3 a esta prueba.
- La habilidad de expulsar lo impío del clérigo resulta muy efectiva contra la puerta. Por cada turno en el que tenga éxito, el clérigo tendrá la opción de obligar a que las puertas liberen a un objetivo apresado o de causarle 1d3 puntos de daño.
- La cerradura está conectada directamente a las energías nigrománticas de la puerta. Un ladrón podrá intentar inutilizar la puerta forzando la cerradura. Cada intento de forzar la cerradura que tenga éxito causará 10 pg de daño a la puerta de cadáveres. Un objetivo apresado sufrirá una penalización de -5 en sus pruebas de “forzar cerradura”.

Puerta de cadáveres: Ini +2; Atq garra/mordisco/patada +1 cuerpo a cuerpo (daño 1d8) o lanzar cráneo -2 proyectiles (daño 1d4); CA 10; DG 4d12+5; 41 pg; Acc 3d20; ESP apresar +2 cuerpo a cuerpo (consulta el texto); MV 0; SV Fort +2, Ref -2; Vol -1; AL C.

Zona 2-3 - Los terrenos del templo: más allá de la puerta, los terrenos del templo están rebosantes de flores tropicales de vivos colores y el incesante zumbido de las cigarras y las ranas arborícolas. Un sendero empedrado conduce a una fuente y, más allá, a un templo blanco inmaculado: el Templo del Destino. Varios edificios más pequeños se apiñan contra los protectores muros exteriores del complejo. El aire nocturno es cálido y húmedo, y está cargado del aroma de la exuberante vegetación.

Los aventureros cuentan con algo de tiempo para explorar la zona a las afueras del templo. Si se demoran demasiado, añade un encuentro con los perros de dos cabezas de la entrada del templo para azuzar a los personajes hacia la conclusión de la aventura.

AYUDA DE JUEGO

Zona 2-3 (A-E) - Anexos:

hay 6 pequeñas estructuras dispuestas alrededor del templo principal: una cocina (A) que contiene los utensilios de cocina habituales, una oficina de administración (B) en cuyo interior hay un cofre cerrado que contiene 300 piezas de oro (prueba de forzar cerradura CD 15), dos residencias (C), un almacén lleno de alimentos y una construcción externa (E) con un alijo escondido de un exótico tabaco para pipa. Fumar este tabaco proporciona una bonificación +1 a las pruebas de conjuro durante 1 hora (3 dosis). Robar de las arcas del templo disgustará a Las Parcas, pero no así el hacer uso de otros objetos.

Zona 2-3F - Fuente: una fuente redonda se encuentra en la plaza que hay fuera del templo. Una rueca esculpida en piedra expulsa un chorro de agua.

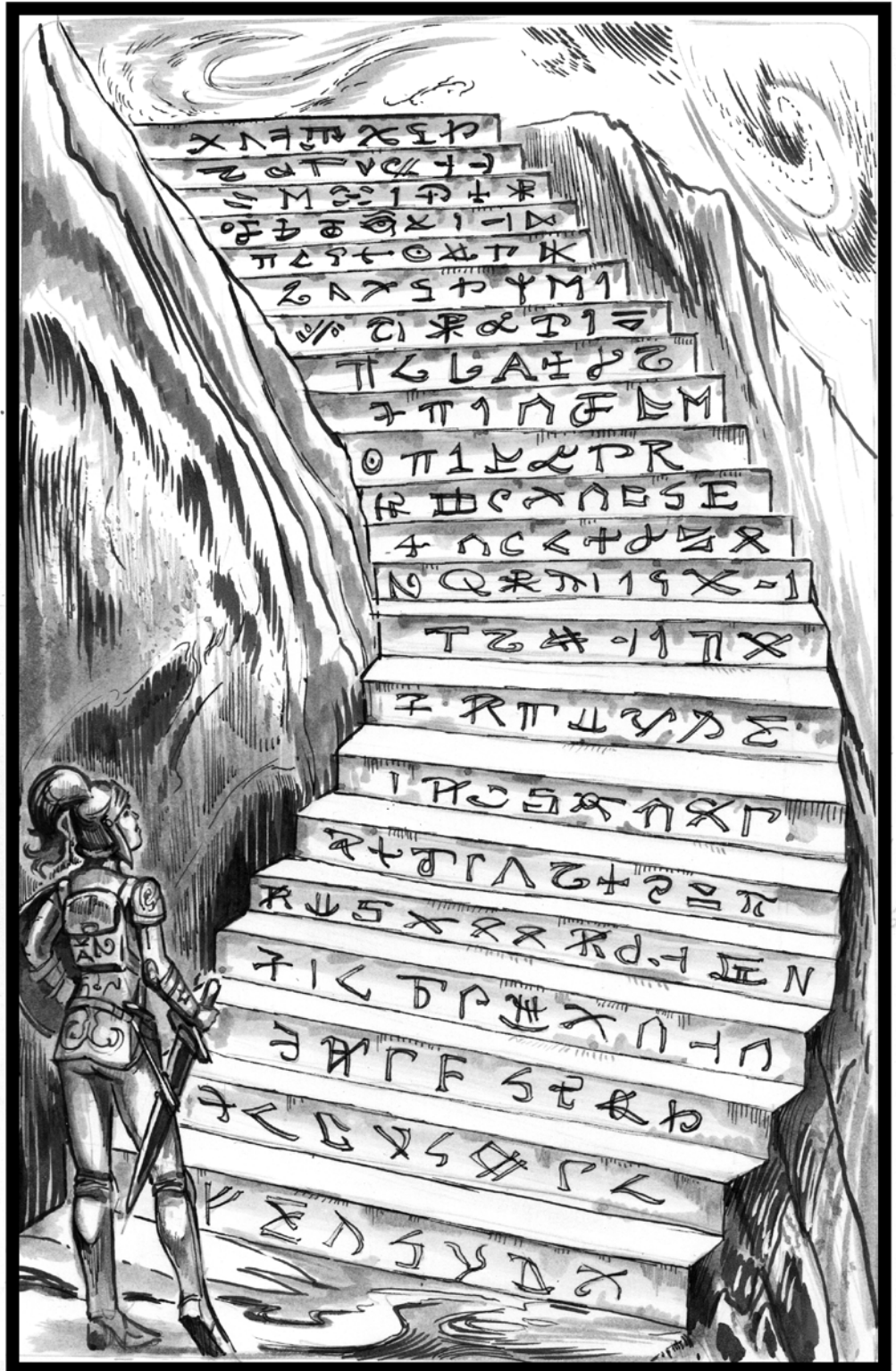
Beber de esta fuente restaura mágicamente 1d3 Suerte y 1d3 puntos de golpe una vez por semana.

Zona 2-3G - Entrada al templo: en el centro del jardín, una resplandeciente rotonda de mármol blanco se alza majestuosa hacia el firmamento. Columnas de mármol cubiertas de enredaderas sostienen la cúpula abovedada del templo. Las cigarras y las ranas cesan su canto súbitamente y escucháis un ladrido sordo, gruñidos y el arañar de unas garras sobre el pavimento. Una figura con una capucha negra abre la entrada arqueada del templo y unos perros de dos cabezas saltan a través de la puerta, abalanzándose sobre vosotros. Los cánidos son robustos y de músculos definidos, como bueyes. De sus hocicos dentados surgen volutas de humo. Las puertas del templo vuelven a cerrarse con un fuerte chasquido.

En cuanto Glipekero libere a sus perros se retirará al templo para terminar de preparar su emboscada.

Los perros de dos cabezas han sido criados personalmente por el mago malvado, que les dotó de un singular ataque de aliento: un cono de humo arremolinado (10' de ancho y 20' de largo) que brilla con luces multicolores y puede acelerar o ralentizar el tiempo.

Los objetivos atrapados bajo su estallido deberán superar una salvación de Reflejos CD 12 o su edad aumentará en d20-10 años. Depende del juez determinar los efectos que ese súbito cambio de edad tendrá sobre el personaje.



Las puertas del templo están cerradas, pero no con llave. Los personajes que exploren el perímetro del templo no encontrarán otras entradas. Las enredaderas permiten trepar hasta el tejado del templo superando una prueba de Agilidad CD 15. Hay un gran tragaluz en la parte más alta de la cúpula, justo encima de las estatuas gigantes de Las Parcas, que proporciona una visión completa del interior del templo desde 140' de altura (zona 2-4).

Perros de dos cabezas (3): Ini +3; Atq mordisco +1 cuerpo a cuerpo (daño 1d6+1) o arma de aliento 2/día (Ref CD 12 o envejecer d20-10 años); CA 14; DG 3d10; 14 pg cada uno; MV 35'; Acc 1d20; SV Fort +1, Ref +2, Vol +0; AL C.

Zona 2-4 - El interior del templo: el enfrentamiento final con Gliplerio tiene lugar dentro del templo. Cuando los aventureros entren en el templo, lee:

Las pesadas puertas de mármol, montadas sobre goznes bien engrasados, se abren con facilidad. Dentro, el templo consiste en una sola estancia de techos altos con varias hileras de bancos. Columnas de mármol rodean la vasta sala. Una alfombra rojo oscuro conduce directamente al centro, donde las estatuas de tres mujeres se alzan hasta el techo.

Cuando los aventureros se aproximen al centro del templo, lee:

El templo se encuentra sumido en un silencio siniestro solo roto por los ecos de vuestras propias pisadas. En el centro del templo, iluminado por cuatro braseros de hierro enormes, un gigantesco pedestal circular está coronado por un descomunal estatuario que representa a Las Parcas en su rueda. Una gruesa línea de polvo blanco circunscribe toda la base. Cerca de la base del pedestal se disponen de forma caprichosa varias mesas cubiertas de libros y legajos.

El silencio se ve interrumpido por una voz incorpórea. "Desconozco qué tipo de brujería os ha permitido llegar hasta mí, pero os aseguro que nunca abandonaréis este lugar. ¡Temed el poder de Gliplerio!". Cuando aún reverbera la última frase, unos hombres encapuchados asoman desde detrás de cada pilar. Todos los hombres se descubren a la vez, revelando un mismo rostro que os observa desde cada uno de ellos: algunos son jóvenes, otros ancianos, pero todos parecen ser la misma persona. Uno de esos hombres os arroja un dardo, dejando claras las intenciones de Gliplerio.

El mago ejecutará su emboscada en cuanto los aventureros se aproximen a las estatuas. Cada vez que maten a un duplicado temporal, el moribundo se aferrará a un amuleto que lleva en el pecho y desaparecerá con un estallido de luz para volver a reaparecer totalmente curado. Cuando el grupo esté a punto de derrotar al último hombre, el adversario final se aferrará a su amuleto y se transformará dolorosamente en un enorme gigante con cabeza de gato. El amuleto se romperá en dos. El gigante desaparecerá con un destello naranja, dejando tras él la otra mitad del medallón roto.

Las reglas de combate del encuentro final son algo diferentes a las habituales:

- Gliplerio comienza con una reserva común de 100 puntos de golpe. Cada vez que una copia de Gliplerio sufra daño, lleva la cuenta del daño total además del daño de cada duplicado. Cuando un ataque reduzca a cero los puntos de golpe de un duplicado, desaparecerá con un destello de luz anaranjada y reaparecerá en las proximidades habiendo recuperado totalmente su salud y sus conjuros perdidos. Nunca habrá más de 8 duplicados de Gliplerio activos al mismo tiempo: 4 jóvenes, 3 adultos, y 1 anciano. Cuando se agote la reserva común de puntos de golpe, los duplicados dejarán de reaparecer.
- Tener varios duplicados lanzando conjuros en las cercanías reduce su poder, reduciendo su dado de acción a d16. Un resultado de 16 en el dado (sin aplicar modifica-

dores) se considerará un impacto crítico. Esta penalización solo afecta a Gliplerio y sus duplicados.

- Si el grupo curó el brazo roto de uno de los monjes a la fuga de la zona 1-2, asegúrate de leer este texto en cuanto la salud del primer duplicado se reduzca a 0: *al intentar evitar tu ataque, el mago cae de espaldas sobre el suelo de mármol y su brazo se rompe como una ramita, dejando que un hueso ensangrentado asome de la flácida carne. El mago desaparece con un destello de luz anaranjada, aullando de dolor. El mago reaparece con su brazo curado.*

Cuando dirijas este combate utiliza el Registro de Batalla de Gliplerio que hay en la página 12.

Los duplicados de Gliplerio poseen distintos niveles de aptitud. Los duplicados más jóvenes son poco más que acólitos. Solo son capaces de conjurar una simple llamarada. Los duplicados adultos son capaces de lanzar conjuros como un mago normal. Manipulando las hebras del destino, el anciano Gliplerio puede desviar ataques dirigidos a su persona hacia un duplicado elegido al azar que se encuentre a menos de 50'. Por ejemplo: justo antes de ser golpeado por una espada, esta se convierte en una cinta larga y fina que se desplaza hasta otro lugar de la sala, donde la hoja se vuelve a materializar y atraviesa a un duplicado. Contemplar este efecto es muy parecido a ver un objeto en movimiento a través de un vaso de agua.

Estatuario: si alguien invierte una acción en romper el círculo alrededor del pedestal, el estatuario de Las Parcas obtendrá un ataque gratuito al comienzo de cada asalto (relámpago: +3 proyectiles, 2d6 daño) y podrá responder al conjuro de *invocar patrón*. Las estatuas tomarán como objetivo a aquellos que han mancillado su templo: los duplicados de Gliplerio.

Gliplerio, joven (4): Ini +1; Atq daga +1 cuerpo a cuerpo (daño 1d4) o dardo -1 proyectiles (daño 1d4); CA 10; DG 1d8; 3 pg cada uno; ESP conjuro dañino 1/día (alcance 50', 2 daño, Vol CD 10 para mitad de daño); MV 30'; Acc 1d16; SV Fort -1, Ref +0, Vol +1; AL C.

Conjuro dañino: un conjuro menor de fuego con un alcance de 30' que causa 2 puntos de daño (salvación de Voluntad CD 10 para ignorar el daño). El conjuro se recupera cuando reaparece el duplicado.

Gliplerio (3): Ini +1; Atq daga +1 cuerpo a cuerpo (daño 1d4) u orbe flamígero +0 proyectiles (daño 1d6); CA 11; DG 2d8; 9 pg cada uno; MV 30'; Acc 1d16; ESP conjuros (prueba de conjuro +1: nivel de lanzador 0, conjuros conocidos: *agrandar, proyectil mágico, escudo mágico*); SV Fort +0, Ref +1, Vol +2; AL C.

Gliplerio, anciano (1): Ini +2; Atq garrote +2 cuerpo a cuerpo (daño 1d4+2) u orbe flamígero +1 proyectiles (daño 1d10); CA 14; DG 3d8; 19 pg; MV 30'; Acc 1d16; ESP desviar (consulta el texto), conjuros (prueba de conjuro +3: nivel de lanzador 1, conjuros conocidos: *rayo de debilitamiento, manos ardientes, imagen especular, fuerza, invocar patrón*); SV Fort +1, Ref +1, Vol +3; AL C.

CONCLUSIÓN



na vez derrotado Glipkerio, se podrá restaurar totalmente el poder de Las Parcas retirando el círculo de polvo. El estatuero de Las Parcas cobrará vida para felicitar a los aventureros por su victoria. Los personajes que murieran en el templo resucitarán con 1 pg y una pérdida permanente de 1 punto de Vigor. Los seguidores de Las Parcas obtendrán una bonificación de +10 en su próximo lanzamiento del conjuro *invocar patrón*.

Los personajes encontrarán lo siguiente entre los objetos personales de Glipkerio:

Un amuleto cromomántico roto. El amuleto se podrá reparar mediante el conjuro *remendar* o un maestro orfebre (con un

coste de 300 po), pero sus poderes habrán disminuido drásticamente. La conciencia del portador podrá viajar algunos segundos al pasado, permitiéndole repetir una prueba de conjuro por encuentro. Si el resultado es de 1, tira en la Tabla de Disfunción arcana genérica. Cada fallo aumentará el rango de disfunción de forma permanente.

Garrote de coprolito +1. Una maza infame bendecida por el patrón demoníaco de Glipkerio, Obitu-Que. El mango está envuelto en tiras cuero negro tachonado para mejorar el agarre. Al lograr un impacto crítico, el objetivo deberá superar una salvación de Fortaleza CD 20 o sufrirá daño de veneno adicional (1d6) además de los efectos normales de un impacto crítico.

Tomo de magia. Contiene un conjuro aleatorio de nivel 2 por cada mago/elfo que haya en el grupo.

This printing of Cdm#1.5: La jugada de Glipkerio is done under version 1.0 of the Open Gaming License, and the System Reference Document by permission from Wizards of the Coast, Inc. Designation of Product Identity: The following items are hereby designated as Product Identity in accordance with Section 1(e) of the Open Game License, version 1.0: Clásicos del Mazmorreo, CDM JDR, Asombrosas hazañas marciales, prueba de conjuro, prueba de Suerte, consunción arcana, magia proteica, corrupción, reprobación, all spell names, all proper nouns, capitalized terms, italicized terms, artwork, maps, symbols, depictions, and illustrations, except such elements that already appear in the System Reference Document.

Designation of Open Content: Subject to the Product Identity designation above, such sections of Chapter One: Characters and Chapter Four: Combat as derive from the SRD are designated as Open Gaming Content.

Some of the portions of this book which are delineated OGC originate from the System Reference Document and are copyright © 1999, 2000 Wizards of the Coast, Inc. The remainder of these OGC portions of these book are hereby added to Open Game Content and, if so used, should bear the COPYRIGHT NOTICE "CDM#1.5: LA JUGADA DE GLIPKERIO, copyright © 2016 Other Selves, all rights reserved, visit www.other-selves.com or contact contacto@other-selves.com"

Cdm#1.5: La jugada de Glipkerio is copyright © 2016 Other Selves. Open game content may only be used under and in the terms of the Open Game License.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including

into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game

Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game

Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

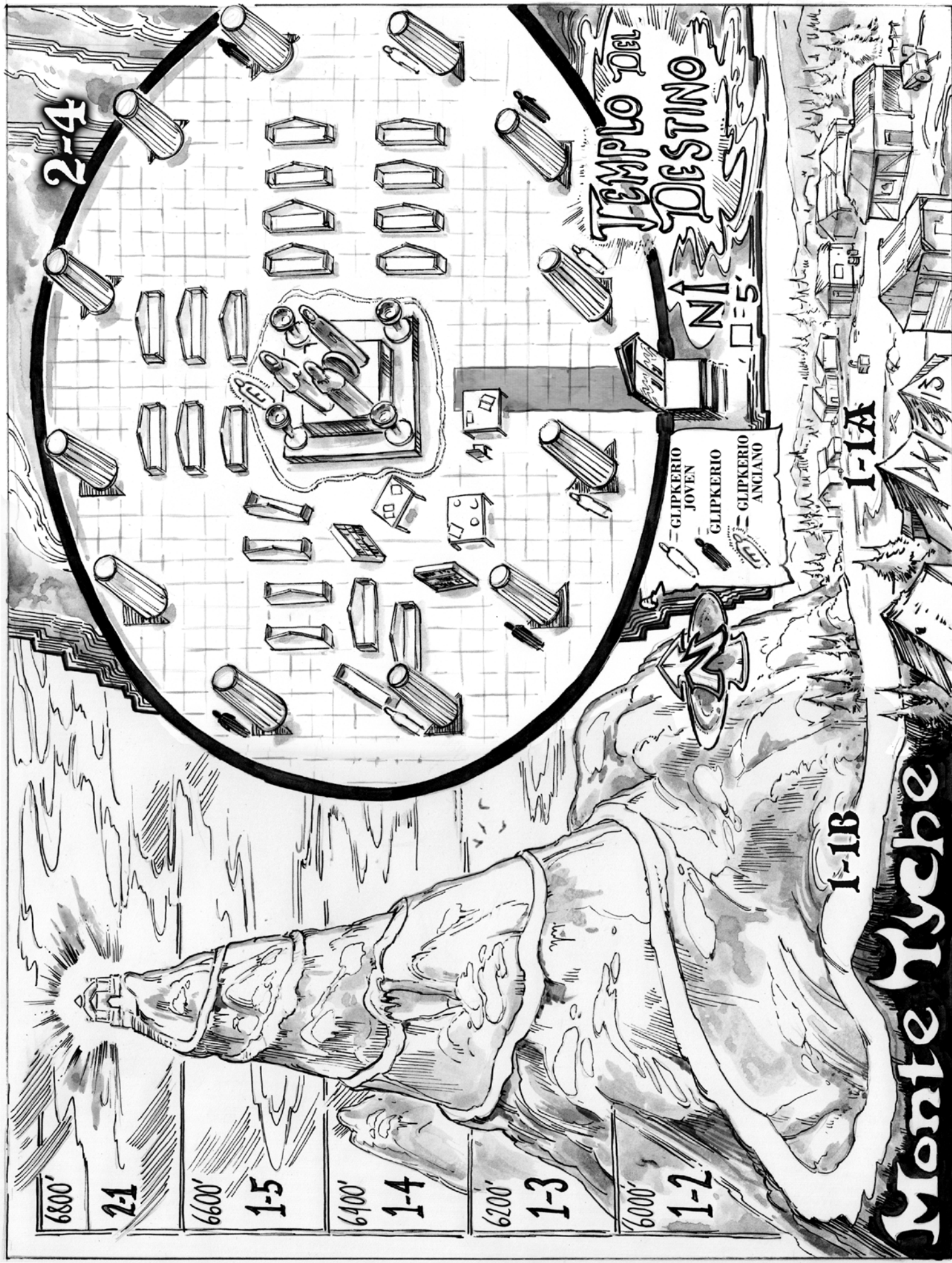
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Rules Document Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Cdm#1.5: La jugada de Glipkerio is copyright © 2016 Other Selves, all rights reserved, visit www.other-selves.com or contact contacto@other-selves.com



6800'

2-1

6600'

1-5

6400'

1-4

6200'

1-3

6000'

1-2

I-1B

I-1A

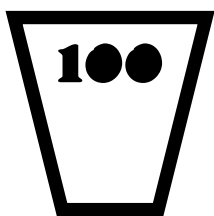
TEMPLO DEL
NI DESTINO

GLIPKERO
JUVEN
GLIPKERO
GLIPKERO
ANCIANO

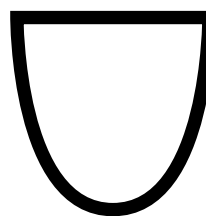
Monte Myche



REGISTRO DE BATALLA DE GLIPKERIO



Puntos de golpe máximos



Puntos de golpe actuales

GLIPKERIO, JOVEN

Glipkerio, joven (4): Ini +1; Atq daga +1 cuerpo a cuerpo (daño 1d4) o dardo -1 proyectiles (daño 1d4); CA 10; DG 1d8; 3 pg cada uno; ESP conjuro dañino 1/día (alcance 50', 2 daño, Vol CD 10 para mitad de daño); MV 30'; Acc 1d16; SV Fort -1, Ref +0, Vol +1; AL C.

PG Máx.	PG actuales
Conjuros empleados	
<input type="checkbox"/> Conjuro dañino	

PG Máx.	PG actuales
Conjuros empleados	
<input type="checkbox"/> Conjuro dañino	

PG Máx.	PG actuales
Conjuros empleados	
<input type="checkbox"/> Conjuro dañino	

PG Máx.	PG actuales
Conjuros empleados	
<input type="checkbox"/> Conjuro dañino	

GLIPKERIO

Glipkerio (3): Ini +1; Atq daga +1 cuerpo a cuerpo (daño 1d4) u orbe flamígero +0 proyectiles (daño 1d6); CA 11; DG 2d8; 9 pg cada uno; MV 30'; Acc 1d16; ESP conjuros (prueba de conjuro +1: nivel de lanzador 0, conjuros conocidos: *agrandar*, *proyectil mágico*, *escudo mágico*); SV Fort +0, Ref +1, Vol +2; AL C.

PG Máx.	PG actuales
Conjuros empleados	
<input type="checkbox"/> Proyectil mágico	<input type="checkbox"/> Agrandar
<input type="checkbox"/> Escudo mágico	

PG Máx.	PG actuales
Conjuros empleados	
<input type="checkbox"/> Proyectil mágico	<input type="checkbox"/> Agrandar
<input type="checkbox"/> Escudo mágico	

PG Máx.	PG actuales
Conjuros empleados	
<input type="checkbox"/> Proyectil mágico	<input type="checkbox"/> Agrandar
<input type="checkbox"/> Escudo mágico	

GLIPKERIO, ANCIANO

Glipkerio, anciano (1): Ini +2; Atq garrote +2 cuerpo a cuerpo (daño 1d4+2) u orbe flamígero +1 proyectiles (daño 1d10); CA 14; DG 3d8; 19 pg; MV 30'; Acc 1d16; ESP desviar (consulta el texto), conjuros (prueba de conjuro +3: nivel de lanzador 1, conjuros conocidos: *rayo de debilitamiento*, *manos ardientes*, *imagen especular*, *fuerza*, *invocar patrón*); SV Fort +1, Ref +1, Vol +3; AL C.

		Conjuros empleados	
PG Máx.	PG actuales	<input type="checkbox"/> Rayo de debilitamiento	<input type="checkbox"/> Fuerza
		<input type="checkbox"/> Manos ardientes	<input type="checkbox"/> Invocar patrón
		<input type="checkbox"/> Imagen especular	