Referencias completas para "La Corona del Rey Kóbold" en español (Pathfinder 2E, Legacy / pre-remaster) V1

El presente es un documento de ayuda para dirigir la aventura "La Corona del Rey Kóbold" en español, compatible con Pathfinder Segunda Edición. Reúne, página por página, las fichas completas de cada criatura, conjuro, peligro, objeto y regla que la aventura referencia, para que el Director del Juego no esté obligado a consultar otros materiales. Las fichas se repiten en cada página donde aparecen, para mayor facilidad.

Estas estadísticas utilizan la versión **Legacy (pre-remaster)**, que corresponden al libro de Devir de 2022. Se omiten todos los nombres propios, los textos de ambientación y las descripciones de la aventura; solamente se incluyen los textos de mecánicas.

Las fichas de criaturas, conjuros, peligros, objetos y reglas de este documento se recopilaron, dieron formato y tradujeron al español con asistencia de Claude (Anthropic), a partir de las referencias de la aventura. El material se usa bajo la Open Game License v1.0a (versión Legacy, pre-remaster, que es la que corresponde al libro). Un humano revisó el resultado antes de publicarlo, pero puede contener errores u omisiones. Esta es una obra de referencia no oficial, hecha de buena fe para facilitar la dirección de partidas, y no está respaldada por Paizo Inc. ni por Devir. Pathfinder y sus logotipos son marcas de Paizo Inc.

Símbolos de acción: ♦ una acción · ♦♦ dos acciones · ♦♦♦ tres acciones · ◇ acción libre · ↺ reacción.

Pág. 21

MAGO DE ALQUILER → CRIATURA 3

| N | Mediano | Humano | Humanoide |

Percepción +7
Idiomas Común
Habilidades Arcanos +11, Sociedad +9, Sigilo +7, Latrocinio +9
Fue +0, Des +2, Con +1, Int +4, Sab +1, Car +1

Objetos poción de invisibilidad, libro de conjuros, bastón, herramientas de ladrón

CA 17; **Fort** +8, **Ref** +9, **Vol** +10
PG 31
Velocidad 25 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ bastón +7 (a dos manos d8), **Daño** 1d4 contundente
Conjuros arcanos preparados CD 20, ataque +12; **2.º** *esfera flamígera, llamar, ver invisibilidad*; **1.º** *grasa, armadura del mago, proyectil mágico, ataque certero*; **Trucos (2.º)** *luces danzantes, aturdir, detectar magia, arco eléctrico, mano del mago, mensaje, escudo*
Conjuro de escuela de mago CD 20, 1 Punto de Foco; **2.º** *visión del adivino*

Pág. 24

WYVERN → CRIATURA 6

| NE | Grande | Dragón |

Percepción +13; visión en la oscuridad, olfato (impreciso) 30 pies
Idiomas Dracónico
Habilidades Acrobacias +14, Atletismo +15, Sigilo +12
Fue +5, Des +2, Con +4, Int −2, Sab +3, Car +0

CA 24; **Fort** +16, **Ref** +12, **Vol** +13
PG 95; **Inmunidades** paralizado, inconsciente
Ataque de oportunidad ↺
Salvaje ↺ **Desencadenante** Una criatura agarrada por el wyvern falla críticamente una prueba para Escapar. **Efecto** El wyvern hace un ataque de aguijón contra esa criatura.
Velocidad 20 pies, volar 60 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ colmillos +17, **Daño** 2d12+5 perforante
Cuerpo a cuerpo ♦ garra +17, **Daño** 2d8+5 cortante más Agarrar
Cuerpo a cuerpo ♦ aguijón +15 (ágil, alcance 10 pies), **Daño** 2d6+5 perforante más veneno de wyvern
Picado poderoso ♦♦ (movimiento) El wyvern Vuela hasta su Velocidad de vuelo en línea recta, moviéndose al menos 20 pies hacia delante y descendiendo al menos 10 pies. Si termina al alcance de cuerpo a cuerpo de una criatura, puede hacer un ataque de garra contra esa criatura.
Impulso punitivo ♦ **Requisitos** El wyvern agarró a una criatura este turno usando Picado poderoso. **Efecto** El wyvern Vuela hasta la mitad de su Velocidad de vuelo mientras carga a la criatura agarrada, o hace un ataque de aguijón contra ella con un bonus de circunstancia +2.
Veneno de wyvern (veneno) **Tirada de salvación** CD 22 Fortaleza; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 5d6 veneno (1 asalto); **Fase 2** 6d6 veneno (1 asalto); **Fase 3** 8d6 veneno (1 asalto)

ZOMBI KÓBOLD INMORTAL → CRIAT. 0

| Único | NE | Mediano | Sin mente | No muerto | Zombi | Kóbold |

Percepción +0; visión en la oscuridad
Habilidades Atletismo +7
Fue +3, Des −2, Con +2, Int −5, Sab +0, Car −2

CA 12; **Fort** +6, **Ref** +0, **Vol** +2
PG 20, curación negativa
Inmunidades hemorragia, efectos de muerte, enfermedad, mental, paralizado, veneno, inconsciente
Resistencias todo el daño 3
Debilidades positivo 5, golpes críticos 6
Velocidad 25 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +7, **Daño** 1d6+3 contundente más Agarrar
Mordisco de zombi ♦ **Requisito** La criatura tiene un objetivo agarrado o apresado. **Efecto** Hace un ataque de fauces contra esa criatura: +7 al impacto, 1d8+3 de daño perforante.
Ralentizar La criatura está permanentemente ralentizada 1 y no puede usar reacciones.

(Reconstruida: zombie shambler legacy con la habilidad Unkillable y reskin kobold. No tiene ficha propia en AoN ni en el módulo.)

Pág. 25

FOSO ESCONDIDO — PELIGRO 0

| Mecánico | Trampa |

Sigilo CD 18 (o sin prueba si la trampilla está desactivada o rota)
Una trampilla de madera cubre un foso de 10 pies cuadrados y 20 pies de profundidad.
Desactivar Latrocinio CD 12 para retirar la trampilla
CA 10; **Fort** +1, **Ref** +1
Trampilla Dureza 3, PG 12 (umbral de rotura 6); **Inmunidades** golpes críticos, inmunidades de objeto, daño de precisión
Caída al foso ↺ **Desencadenante** Una criatura pisa la trampilla. **Efecto** La criatura desencadenante cae dentro y recibe 10 de daño contundente por la caída. Esa criatura puede usar la reacción Agarrarse a un saliente para evitar caer.
Reinicio Las criaturas pueden seguir cayendo al foso, pero la trampilla debe reiniciarse manualmente para que el peligro vuelva a estar escondido.

ARROJADOR DE LANZAS — PELIGRO 2

| Mecánico | Trampa |

Sigilo CD 20 (entrenado)
Un hueco en la pared cargado con una lanza se conecta a una baldosa del suelo en una casilla de 5 pies.
Desactivar Latrocinio CD 18 (entrenado) sobre la baldosa del suelo o el hueco de la pared
CA 18; **Fort** +11, **Ref** +3
PG 32 (umbral de rotura 16); **Dureza** 8; **Inmunidades** golpes críticos, inmunidades de objeto, daño de precisión
Lanza ↺ (ataque) **Desencadenante** Se aplica presión sobre la baldosa del suelo. **Efecto** La trampa dispara una lanza, haciendo un ataque a distancia contra la criatura u objeto sobre la baldosa: **A distancia** lanza +14, **Daño** 2d6+6 perforante.

BUSCASANGRES → CRIATURA -1

| N | Diminuto | Animal |

Percepción +6; visión en la oscuridad, olfato (impreciso) 60 pies
Habilidades Acrobacias +6, Sigilo +6
Fue −4, Des +3, Con +0, Int −5, Sab +1, Car −2

CA 16; **Fort** +5, **Ref** +8, **Vol** +4
PG 6
Velocidad 10 pies, volar 30 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ pata con púas +8 (sutileza), **Efecto** adherirse
Adherirse Cuando un buscasangres impacta a un objetivo más grande que él, sus patas con púas lo adhieren a esa criatura. Es similar a agarrar a la criatura, pero el buscasangres se mueve con ella en lugar de mantenerla en su sitio. El buscasangres está desprevenido mientras está adherido. Si el buscasangres es matado o apartado mientras está adherido a una criatura de la que ha drenado sangre, esa criatura recibe 1 de daño por hemorragia persistente.
Drenar sangre ♦ **Requisitos** El buscasangres está adherido a una criatura. **Efecto** El buscasangres drena sangre de la criatura a la que está adherido, infligiendo 1d4 de daño; el buscasangres gana Puntos de Golpe temporales iguales al daño infligido. Una criatura a la que se le drena sangre queda malherida 1 hasta que reciba curación (de cualquier tipo o cantidad).

PITÓN BOLA DE ÉLITE → CRIATURA 2

(pitón bola base con la plantilla de Élite aplicada; esta es la "serpiente gigante de los páramos" del módulo)
| N | Mediano | Animal |

Percepción +8; visión con poca luz, olfato (impreciso) 30 pies
Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +8, Sigilo +8, Supervivencia +6
Fue +3, Des +3, Con +3, Int −4, Sab +1, Car −2

CA 18; **Fort** +10, **Ref** +12, **Vol** +6
PG 30
Apretar anillos ↺ **Desencadenante** Una criatura agarrada o apresada por la pitón intenta Escapar. **Efecto** La CD de la prueba de Escapar aumenta en 2.
Velocidad 20 pies, trepar 20 pies, nadar 20 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +10, **Daño** 1d8+5 perforante más Agarrar
Constreñir ♦ 1d8+2 contundente, CD 19
Envolver en anillos ♦ **Requisito** Una criatura Mediana o más pequeña está agarrada o apresada en las fauces de la pitón. **Efecto** La pitón mueve a la criatura hacia sus anillos, liberando sus fauces para hacer ataques, y luego usa Constreñir contra la criatura. Los anillos pueden sujetar a una criatura.

LOBO → CRIATURA 1

| N | Mediano | Animal |

Percepción +7; visión con poca luz, olfato (impreciso) 30 pies
Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +5, Sigilo +7, Supervivencia +7
Fue +2, Des +4, Con +1, Int −4, Sab +2, Car −2

CA 15; **Fort** +6, **Ref** +9, **Vol** +5
PG 24
Velocidad 35 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +9, **Daño** 1d6+2 perforante más Derribo
Ataque en manada Los ataques del lobo infligen 1d4 de daño adicional a las criaturas que estén al alcance de al menos dos de los aliados del lobo.

RINGHORN RAM → CRIATURA 0

| N | Mediano | Animal |

Percepción +6; visión con poca luz
Habilidades Acrobacias +4, Atletismo +5, Sigilo +4, Supervivencia +6
Fue +3, Des +2, Con +2, Int −5, Sab +2, Car +0

CA 16; **Fort** +6, **Ref** +6, **Vol** +4
PG 15
Zancada ágil El carnero ignora el terreno difícil causado por repisas estrechas.
Velocidad 30 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ pezuña +7, **Daño** 1d6+3 contundente
Cuerpo a cuerpo ♦ cuerno +7 (ágil), **Daño** 1d4+3 perforante
Embestida ♦♦ El carnero se Desplaza dos veces en línea recta y luego hace un ataque de cuerno con un bonus de circunstancia +1 a su tirada de ataque.

PITÓN BOLA → CRIATURA 1

| N | Mediano | Animal |

Percepción +6; visión con poca luz, olfato (impreciso) 30 pies
Habilidades Acrobacias +6, Atletismo +6, Sigilo +6, Supervivencia +4
Fue +3, Des +3, Con +3, Int −4, Sab +1, Car −2

CA 16; **Fort** +8, **Ref** +10, **Vol** +4
PG 20
Apretar anillos ↺ **Desencadenante** Una criatura agarrada o apresada por la pitón intenta Escapar. **Efecto** La CD de la prueba de Escapar aumenta en 2.
Velocidad 20 pies, trepar 20 pies, nadar 20 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +8, **Daño** 1d8+3 perforante más Agarrar
Constreñir ♦ 1d8 contundente, CD 17
Envolver en anillos ♦ **Requisito** Una criatura Mediana o más pequeña está agarrada o apresada en las fauces de la pitón. **Efecto** La pitón mueve a la criatura hacia sus anillos, liberando sus fauces para hacer ataques, y luego usa Constreñir contra la criatura. Los anillos pueden sujetar a una criatura.

Pág. 26

CUERVO DE ÉLITE → CRIATURA 0

(cuervo base con la plantilla de Élite aplicada)
| N | Diminuto | Animal |

Percepción +7; visión con poca luz
Habilidades Acrobacias +7, Latrocinio +7
Fue −3, Des +3, Con +0, Int −4, Sab +3, Car +0

CA 17; **Fort** +4, **Ref** +9, **Vol** +7
PG 17
Velocidad 10 pies, volar 40 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ pico +9 (sutileza), **Daño** 1d6+2 perforante
Astucia Un cuervo puede usar objetos sencillos como herramientas y puede usar Latrocinio para Robar objetos ligeros que pueda llevar en el pico o las garras, o para llevar a cabo otras tareas sencillas. No puede usar Latrocinio para Escamotear un objeto, Desactivar un mecanismo ni Forzar una cerradura.

CIEMPIÉS GIGANTE DE ÉLITE → CRIATURA 0

(ciempiés gigante base con la plantilla de Élite aplicada)
| N | Mediano | Animal |

Percepción +8; visión en la oscuridad
Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +4, Sigilo +8
Fue −1, Des +3, Con +1, Int −5, Sab +1, Car −4

CA 17; **Fort** +9, **Ref** +8, **Vol** +4
PG 18
Velocidad 30 pies, trepar 30 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +8 (sutileza), **Daño** 1d4+1 perforante más veneno de ciempiés gigante
Veneno de ciempiés gigante (veneno) **Tirada de salvación** CD 16 Fortaleza; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 1d6 veneno (1 asalto); **Fase 2** 1d8 veneno y desprevenido (1 asalto); **Fase 3** 1d12 veneno, torpe 1 y desprevenido (1 asalto).

SLURK → CRIATURA 2

| N | Mediano | Animal |

Percepción +6; visión en la oscuridad
Idiomas Dracónico (no puede hablar ningún idioma)
Habilidades Acrobacias +6 (+8 para Escapar), Atletismo +8, Sigilo +5
Fue +4, Des +2, Con +4, Int −4, Sab +0, Car +0

CA 17; **Fort** +10 (+12 vs. Apresar o Empujar), **Ref** +6, **Vol** +4
PG 35
Velocidad 30 pies, trepar 30 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ colmillos +11 (letal 1d10), **Daño** 1d8+4 perforante
A distancia ♦ chorro de baba +9 (incremento de alcance 30 pies), **Efecto** baba enredadora
Grasa ventral ♦♦♦ El slurk recubre el suelo bajo él y en una emanación de 5 pies con una grasa resbaladiza, convirtiendo la zona en terreno irregular durante 10 minutos, tras lo cual se seca formando una costra pútrida. La CD para Mantener el equilibrio a través de la baba es 18.
Baba enredadora Una criatura golpeada por el chorro de baba de un slurk queda torpe 1 y recibe una penalización de −5 pies a la Velocidad durante 1 hora o hasta que se retire la baba. Retirarla requiere un total de tres acciones de Interactuar por parte de la criatura enredada o de criaturas adyacentes; estas acciones no tienen por qué ser consecutivas ni realizadas por la misma criatura.

Pág. 29

SOLDADO HOBGOBLIN DE ÉLITE → CRIATURA 2

(soldado hobgoblin base con la plantilla de Élite aplicada)
| LE | Mediano | Goblin | Humanoide |

Percepción +9; visión en la oscuridad
Idiomas Común, Goblin
Habilidades Atletismo +8, Sigilo +8
Fue +3, Des +3, Con +2, Int +0, Sab +2, Car −1

Objetos armadura de pieles, espada larga, arco corto (10 flechas), escudo de madera (Dureza 3, PG 12, umbral de rotura 6)

CA 20 (22 con el escudo alzado); **Fort** +7, **Ref** +8, **Vol** +7
PG 30
Ataque de oportunidad ↺
Bloqueo con escudo ↺
Formación Cuando está adyacente a al menos otros dos aliados, el soldado hobgoblin gana un bonus de circunstancia +1 a la CA y a las salvaciones (+2 a las salvaciones de Reflejos contra efectos de área).
Velocidad 25 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ espada larga +10 (versátil P), **Daño** 1d8+5 cortante
A distancia ♦ arco corto +10 (letal d10, incremento de alcance 60 pies, recarga 0), **Daño** 1d6+2 perforante

TATZLWYRM → CRIATURA 2

| N | Mediano | Dragón |

Percepción +8; visión en la oscuridad
Idiomas Dracónico
Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +8, Artesanía +4, Intimidación +6, Sigilo +7
Fue +4, Des +1, Con +3, Int −3, Sab +2, Car +0

CA 18; **Fort** +11, **Ref** +5, **Vol** +8
PG 30; **Inmunidades** paralizado, sueño
Camuflaje natural En áreas de maleza densa, un tatzlwyrm puede moverse a Velocidad completa mientras se Mueve con sigilo y obtiene un bonus de circunstancia +4 a Esconderse.
Velocidad 30 pies, trepar 30 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +10 (mágico), **Daño** 1d8+6 perforante
Cuerpo a cuerpo ♦ garra +10 (ágil, mágico), **Daño** 1d6+6 cortante
Exhalación venenosa ♦ El tatzlwyrm exhala vapor venenoso en la cara de una criatura adyacente, que debe intentar una tirada de salvación de Fortaleza CD 15 (penalización de circunstancia −2 si está agarrada o desprevenida). No puede volver a usar Exhalación venenosa durante 2 asaltos. **Éxito crítico** No se ve afectada. **Éxito** Mareada 1. **Fallo** 2d6 de daño por veneno y debilitada 1 durante 1 asalto. **Fallo crítico** 4d6 de daño por veneno y debilitada 1 durante 1 minuto.

Pág. 31

LOBO → CRIATURA 1

| N | Mediano | Animal |

Percepción +7; visión con poca luz, olfato (impreciso) 30 pies
Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +5, Sigilo +7, Supervivencia +7
Fue +2, Des +4, Con +1, Int −4, Sab +2, Car −2

CA 15; **Fort** +6, **Ref** +9, **Vol** +5
PG 24
Velocidad 35 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +9, **Daño** 1d6+2 perforante más Derribo
Ataque en manada Los ataques del lobo infligen 1d4 de daño adicional a las criaturas que estén al alcance de al menos dos de los aliados del lobo.

Pág. 32

ARAÑA CAZADORA → CRIATURA 1

| N | Mediano | Animal |

Percepción +7; visión en la oscuridad, sentido de las telarañas
Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +5, Sigilo +7
Fue +2, Des +4, Con +1, Int −5, Sab +2, Car −4

CA 17; **Fort** +6, **Ref** +9, **Vol** +5
PG 16
Saltar sobre la presa ↺ (ataque) **Requisito** Aún no se ha tirado la iniciativa. **Desencadenante** Una criatura toca la telaraña de la araña cazadora mientras la araña está sobre ella. **Efecto** La araña percibe automáticamente a la criatura y se Desplaza, Trepa o Desciende sobre una telaraña antes de tirar iniciativa.
Velocidad 25 pies, trepar 25 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ colmillos +9 (sutileza), **Daño** 1d6+2 perforante más veneno de araña cazadora
A distancia ♦ telaraña +7 (incremento de alcance 30 pies), **Efecto** trampa de telaraña
Descender sobre una telaraña ♦ (movimiento) La araña se mueve en línea recta hacia abajo hasta 40 pies, suspendida por un hilo de telaraña.
Veneno de araña cazadora (veneno) **Tirada de salvación** CD 16 Fortaleza; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 1d10 de veneno y desprevenido (1 asalto); **Fase 2** 1d12 de veneno, torpe 1 y desprevenido (1 asalto); **Fase 3** 2d6 de veneno, torpe 2 y desprevenido (1 asalto).
Trampa de telaraña Una criatura alcanzada por el ataque de telaraña queda inmovilizada y pegada a la superficie más cercana hasta que Escapa (CD 17).

Pág. 36

PLAGA DE MURCIÉLAGOS VAMPIROS → CRIATURA 1

| N | Grande | Animal | Plaga |

Percepción +10; ecolocalización (preciso) 20 pies, visión con poca luz
Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +4 (+7 para Trepar), Sigilo +7
Fue +1, Des +4, Con +1, Int −4, Sab +3, Car −3

CA 15; **Fort** +6, **Ref** +9, **Vol** +6
PG 11; **Inmunidades** precisión, mente de plaga; **Debilidades** daño por área 3, daño por salpicadura 3; **Resistencias** contundente 6, perforante 6, cortante 3
Ecolocalización Una plaga de murciélagos puede usar su oído como un sentido preciso en el alcance indicado.
Velocidad 5 pies, volar 30 pies

Festín de sangre ♦ Cada enemigo en el espacio de la plaga recibe 1d4 de daño perforante (tirada de salvación de Reflejos básica CD 16). Las criaturas que fallan reciben además 1 de daño por hemorragia persistente.

MUNICIÓN CONGELANTE — OBJETO 5

| Frío | Consumible | Evocación | Mágico |

Precio 25 po; **Uso** fijada a munición (cualquiera, incluidos virotes de ballesta); **Volumen** —
Activar ♦ Interactuar
Cuando activas esta munición y acierta, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Fortaleza CD 19 o quedar ralentizado 1 durante 1 asalto por el frío intenso (ralentizado 1 durante 1 minuto con un fallo crítico).

GUARDIÁN ESQUELÉTICO → CRIAT. -1

| NE | Mediano | Sin mente | Esqueleto | No muerto |

Percepción +2; visión en la oscuridad
Habilidades Acrobacias +6, Atletismo +3
Fue +2, Des +4, Con +0, Int −5, Sab +0, Car +0

Objetos cimitarra, arco corto (20 flechas)

CA 16; **Fort** +2, **Ref** +8, **Vol** +2
PG 4, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, mental, paralizado, veneno, inconsciente; **Resistencias** frío 5, electricidad 5, fuego 5, perforante 5, cortante 5
Velocidad 25 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ cimitarra +6 (contundencia, barrido), **Daño** 1d6+2 cortante
Cuerpo a cuerpo ♦ garra +6 (ágil, sutileza), **Daño** 1d4+2 cortante
A distancia ♦ arco corto +6 (mortal 1d10, incremento de alcance 60 pies, recarga 0), **Daño** 1d6 perforante

LOBO → CRIATURA 1

| N | Mediano | Animal |

Percepción +7; visión con poca luz, olfato (impreciso) 30 pies
Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +5, Sigilo +7, Supervivencia +7
Fue +2, Des +4, Con +1, Int −4, Sab +2, Car −2

CA 15; **Fort** +6, **Ref** +9, **Vol** +5
PG 24
Velocidad 35 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +9, **Daño** 1d6+2 perforante más Derribo
Ataque en manada Los ataques del lobo infligen 1d4 de daño adicional a las criaturas que estén al alcance de al menos dos de los aliados del lobo.

Pág. 37

HUARGO DE ÉLITE → CRIATURA 3

(huargo base con la plantilla de Élite aplicada)
| NE | Mediano | Bestia |

Percepción +10; visión en la oscuridad, olfato (impreciso) 30 pies
Idiomas Común, Goblin, Orco
Habilidades Acrobacias +9, Atletismo +10, Engaño +8, Intimidación +8, Sigilo +9, Supervivencia +10
Fue +4, Des +3, Con +3, Int −1, Sab +2, Car +2

CA 19; **Fort** +13, **Ref** +11, **Vol** +8
PG 51
Mordisco vengador ↺ **Desencadenante** Una criatura al alcance de las fauces del huargo ataca a uno de los aliados del huargo. **Efecto** El huargo realiza un ataque de fauces contra la criatura desencadenante.
Velocidad 40 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +13, **Daño** 1d8+6 perforante más Agarrar
Ataque en manada Los ataques del huargo infligen 1d4 de daño adicional a las criaturas al alcance de al menos dos de los aliados del huargo.
Tragar entero ♦ (ataque) Pequeño, 1d6+4 contundente, Ruptura 9

Pág. 43

GUERRERO KÓBOLD → CRIATURA -1

| LE | Pequeño | Humanoide | Kóbold |

Percepción +3; visión en la oscuridad
Idiomas Dracónico
Habilidades Acrobacias +5, Artesanía +2 (+4 trampas), Sigilo +5
Fue +1, Des +3, Con +0, Int +0, Sab +1, Car −1

Objetos armadura de cuero, honda (20 proyectiles), lanza

CA 16; **Fort** +4, **Ref** +7, **Vol** +3
PG 8
Velocidad 25 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ lanza +3, **Daño** 1d6+1 perforante
A distancia ♦ honda +5 (propulsora, incremento de alcance 50 pies, recarga 1), **Daño** 1d4 contundente
A distancia ♦ lanza +5 (arrojadiza 20 pies), **Daño** 1d6+1 perforante
Retirada apresurada ♦ El kóbold se Desplaza hasta su Velocidad más 5 pies y obtiene un bonus de circunstancia +2 a la CA contra reacciones desencadenadas por este movimiento.
Ataque furtivo El kóbold inflige 1d4 de daño por precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Pág. 45

LAGARTO ELECTRIZANTE → CRIAT. 2

| N | Pequeño | Animal |

Percepción +7; visión con poca luz, electrolocalización mayor 20 pies
Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +5, Sigilo +8
Fue +1, Des +4, Con +3, Int −4, Sab +3, Car +0

CA 18; **Fort** +7, **Ref** +10, **Vol** +7
PG 32; **Inmunidades** electricidad
Electrolocalización mayor Un lagarto electrizante percibe las cargas eléctricas con el sentido preciso electrolocalización hasta 20 pies, y hasta 100 pies contra criaturas que hayan usado un efecto de electricidad en el último minuto.
Velocidad 35 pies, trepar 15 pies, nadar 15 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +10 (ágil, sutileza), **Daño** 1d8+3 perforante
A distancia ♦ descarga +10 (no letal, incremento de alcance 5 pies), **Daño** 2d6 electricidad
Amplificar voltaje ↺ **Desencadenante** Un lagarto electrizante a menos de 20 pies realiza un ataque de descarga o usa Descargar. **Efecto** Esto hace que el ataque de descarga del otro lagarto pierda el rasgo no letal o aumenta la CD de su Descargar a 20.
Descargar ♦♦ (electricidad) Las criaturas en una emanación de 10 pies reciben 3d6 de daño por electricidad (tirada de salvación de Reflejos básica CD 18). El lagarto no puede usar Descargar durante 1d4 asaltos.
Ráfaga electrizante ♦♦♦ (electricidad, evocación, primigenio) Una emanación de 10 pies inflige 3d8 de daño por electricidad (tirada de salvación de Reflejos básica CD 18). No puede volver a usarse durante 1 minuto. Hasta cuatro lagartos electrizantes pueden combinar sus Ráfagas electrizantes, añadiendo 3d8 por cada lagarto adicional (máx. 12d8) y +1 a la CD por lagarto (máx. CD 21).

BUSCASANGRES → CRIATURA -1

| N | Diminuto | Animal |

Percepción +6; visión en la oscuridad, olfato (impreciso) 60 pies
Habilidades Acrobacias +6, Sigilo +6
Fue −4, Des +3, Con +0, Int −5, Sab +1, Car −2

CA 16; **Fort** +5, **Ref** +8, **Vol** +4
PG 6
Velocidad 10 pies, volar 30 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ pata con púas +8 (sutileza), **Efecto** adherirse
Adherirse Cuando un buscasangres impacta a un objetivo más grande que él, sus patas con púas lo adhieren a esa criatura. Es similar a agarrar a la criatura, pero el buscasangres se mueve con ella en lugar de mantenerla en su sitio. El buscasangres está desprevenido mientras está adherido. Si el buscasangres es matado o apartado mientras está adherido a una criatura de la que ha drenado sangre, esa criatura recibe 1 de daño por hemorragia persistente.
Drenar sangre ♦ **Requisitos** El buscasangres está adherido a una criatura. **Efecto** El buscasangres drena sangre de la criatura a la que está adherido, infligiendo 1d4 de daño; el buscasangres gana Puntos de Golpe temporales iguales al daño infligido. Una criatura a la que se le drena sangre queda malherida 1 hasta que reciba curación (de cualquier tipo o cantidad).

CUBO GELATINOSO → CRIATURA 3

| N | Grande | Sin mente | Cieno |

Percepción +5; sentido del movimiento 60 pies, sin visión
Habilidades Atletismo +11 (+13 para Empujar)
Fue +4, Des −5, Con +5, Int −5, Sab +0, Car −5

CA 10; **Fort** +12, **Ref** +0, **Vol** +5
PG 90; **Inmunidades** ácido, golpes críticos, mental, precisión, inconsciente, visual; **Resistencias** electricidad 5
Sentido del movimiento Un cubo gelatinoso percibe el movimiento cercano a través de las vibraciones en el aire y el suelo hasta un alcance de 60 pies.
Transparente Un cubo gelatinoso es difícil de detectar. Se requiere una prueba de Percepción CD 23 para percibir un cubo inmóvil, y una criatura debe estar Buscando para intentar la prueba. Una criatura que camina hacia el interior del cubo queda Engullida automáticamente.
Velocidad 15 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ cara del cubo +11, **Daño** 1d6 ácido más parálisis
Engullir ♦♦ CD 19, 2d6 ácido, Escapar CD 19, Ruptura 7. Una criatura Engullida también debe intentar una tirada de salvación contra la parálisis.
Parálisis (incapacitación) Una criatura Engullida por el cubo o alcanzada por su ataque queda paralizada a menos que supere una tirada de salvación de Fortaleza CD 20. Puede intentar una nueva tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos.

RATA GIGANTE → CRIATURA -1

| N | Pequeño | Animal |

Percepción +5; visión con poca luz, olfato (impreciso) 30 pies
Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +2 (+4 para Trepar o Nadar), Sigilo +5
Fue +1, Des +3, Con +2, Int −4, Sab +1, Car −3

CA 15; **Fort** +6, **Ref** +7, **Vol** +3
PG 8
Velocidad 30 pies, trepar 10 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +7 (ágil, sutileza), **Daño** 1d6+1 perforante más fiebre inmunda
Fiebre inmunda (enfermedad) Los estados mareado e inconsciente provocados por la fiebre inmunda no mejoran por sí solos hasta que la enfermedad se cura. **Tirada de salvación** CD 14 Fortaleza; **Fase 1** portador, sin efecto perjudicial (1d4 horas); **Fase 2** mareado 1 (1 día); **Fase 3** mareado 1 y ralentizado 1 (1 día); **Fase 4** inconsciente (1 día); **Fase 5** muerto.

Pág. 48

HOMÚNCULO → CRIATURA 0

| N | Diminuto | Autómata |

Percepción +3; visión en la oscuridad
Idiomas Común (no puede hablar ningún idioma); vínculo con el amo
Habilidades Acrobacias +5, Sigilo +5
Fue −1, Des +3, Con +0, Int +0, Sab +1, Car −2

CA 17; **Fort** +2, **Ref** +7, **Vol** +3
PG 17; **Inmunidades** hemorragia, efectos de muerte, enfermedad, sentenciado, malherido, fatigado, curación, nigromancia, ataques no letales, paralizado, veneno, mareado, inconsciente
Velocidad 15 pies, volar 40 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +7 (sutileza, mágico), **Daño** 1d4 perforante más veneno de homúnculo
Vínculo con el amo (arcano, adivinación, mental) Un homúnculo está vinculado telepáticamente con su creador a 1,500 pies, compartiendo información y percepciones. Adopta el alineamiento de su creador y le es completamente fiel. Si el homúnculo es destruido, su amo recibe 2d10 de daño mental. Si el amo muere, el homúnculo se vuelve sin mente y ataca a cualquier criatura que se acerque a su ubicación.
Veneno de homúnculo (veneno) **Tirada de salvación** CD 15 Fortaleza; **Duración máxima** 6 asaltos; **Fase 1** 1d6 de veneno y debilitado 1 (1 asalto).

ESTATUA ANIMADA → CRIATURA 3

(variante del "golpeador de yunque animado" del módulo)
| N | Mediano | Autómata | Tierra | Sin mente |

Percepción +9; visión en la oscuridad
Habilidades Atletismo +11
Fue +4, Des −2, Con +5, Int −5, Sab +0, Car −5

CA 19 (15 cuando está rota); armadura de autómata; **Fort** +12, **Ref** +5, **Vol** +5
PG 35, Dureza 6; **Inmunidades** hemorragia, efectos de muerte, enfermedad, sentenciado, malherido, fatigado, curación, mental, nigromancia, ataques no letales, paralizado, veneno, mareado, inconsciente
Armadura de autómata Una estatua animada tiene Dureza. Una vez que se reduce a menos de la mitad de sus Puntos de Golpe, o inmediatamente al recibir daño de un golpe crítico, su armadura de autómata se rompe y su CA baja a 15.
Velocidad 20 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +11 (mágico), **Daño** 1d8+6 contundente más Agarrar

Pág. 49

SOMBRA → CRIATURA 4

| CE | Mediano | Incorpóreo | No muerto |

Percepción +10; visión en la oscuridad
Idiomas Necril
Habilidades Acrobacias +10, Sigilo +14
Fue −5, Des +4, Con +0, Int −2, Sab +2, Car +3

CA 20; **Fort** +8, **Ref** +14, **Vol** +12
PG 40; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, precisión, inconsciente; **Debilidades** vulnerabilidad a la luz; **Resistencias** todo 5 (excepto fuerza, *toque fantasmal*, o positivo; resistencia doble contra lo no mágico)
Vulnerabilidad a la luz Un objeto que emite luz mágica (como la del conjuro *luz*) se considera mágico cuando se usa para atacar a la sombra.
Velocidad volar 30 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ mano sombría +15 (sutileza, mágico), **Daño** 2d6+3 negativo
Deslizarse entre las sombras La sombra puede Esconderse o terminar su Moverse con sigilo en la sombra de una criatura u objeto.
Robar sombra ♦ (divino, nigromancia) **Requisito** La sombra alcanzó a una criatura viva con un ataque de mano sombría en su acción anterior. **Efecto** El objetivo queda debilitado 1, aumentando de forma acumulativa hasta un máximo de debilitado 4 cada vez y disminuyendo en 1 por hora. Cuando el objetivo llega a debilitado 4, su sombra es arrancada y se convierte en una sombra bajo el mando de la sombra.
Engendro de sombra Una sombra arrancada mediante Robar sombra carece de Robar sombra y es perpetua e incurablemente torpe 2.

Pág. 51

GUERRERO KÓBOLD → CRIATURA -1

| LE | Pequeño | Humanoide | Kóbold |

Percepción +3; visión en la oscuridad
Idiomas Dracónico
Habilidades Acrobacias +5, Artesanía +2 (+4 trampas), Sigilo +5
Fue +1, Des +3, Con +0, Int +0, Sab +1, Car −1

Objetos armadura de cuero, honda (20 proyectiles), lanza

CA 16; **Fort** +4, **Ref** +7, **Vol** +3
PG 8
Velocidad 25 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ lanza +3, **Daño** 1d6+1 perforante
A distancia ♦ honda +5 (propulsora, incremento de alcance 50 pies, recarga 1), **Daño** 1d4 contundente
A distancia ♦ lanza +5 (arrojadiza 20 pies), **Daño** 1d6+1 perforante
Retirada apresurada ♦ El kóbold se Desplaza hasta su Velocidad más 5 pies y obtiene un bonus de circunstancia +2 a la CA contra reacciones desencadenadas por este movimiento.
Ataque furtivo El kóbold inflige 1d4 de daño por precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Pág. 52

CONTRARRESTAR INTERPRETACIÓN — FOCO 1

| Infrecuente | Bardo | Composición | Encantamiento | Fortuna | Mental |

Lanzamiento ↺ (somático o verbal);
Desencadenante Tú o un aliado a 60 pies o menos realiza una tirada de salvación contra un efecto auditivo o visual; **Área** emanación de 60 pies
Tu interpretación te protege a ti y a tus aliados. Haz una prueba de Interpretación de un tipo que conozcas (auditivo si el desencadenante fue auditivo, visual si fue visual). Tú y los aliados en el área podéis usar el mejor resultado entre tu prueba de Interpretación y la tirada de salvación.

COMPOSICIÓN PERSISTENTE — FOCO 1

| Infrecuente | Bardo | Encantamiento |

Lanzamiento ◇ (verbal)
Si tu siguiente acción es lanzar un truco de composición con una duración de 1 asalto, haz una prueba de Interpretación (normalmente una CD de dificultad estándar de un nivel igual al del objetivo de mayor nivel). **Éxito crítico** La composición dura 4 asaltos. **Éxito** 3 asaltos. **Fallo** 1 asalto, pero no gastas el Punto de Foco de este conjuro.

INSPIRAR VALOR — TRUCO 1

| Infrecuente | Bardo | Truco | Composición | Emoción | Encantamiento | Mental |

Lanzamiento ♦ (verbal); **Área** emanación de 60 pies; **Duración** 1 asalto
Tú y todos los aliados en el área obtenéis un bonus de estado +1 a las tiradas de ataque, las tiradas de daño y las salvaciones contra efectos de miedo.

GUARDIÁN ESQUELÉTICO DE ÉLITE → CRIATURA 0

(guardián esquelético base con la plantilla de Élite aplicada)
| NE | Mediano | Sin mente | Esqueleto | No muerto |

Percepción +4; visión en la oscuridad
Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +5
Fue +2, Des +4, Con +0, Int −5, Sab +0, Car +0

Objetos cimitarra, arco corto (20 flechas)

CA 18; **Fort** +4, **Ref** +10, **Vol** +4
PG 14, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, mental, paralizado, veneno, inconsciente; **Resistencias** frío 5, electricidad 5, fuego 5, perforante 5, cortante 5
Velocidad 25 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ cimitarra +8 (contundencia, barrido), **Daño** 1d6+4 cortante
Cuerpo a cuerpo ♦ garra +8 (ágil, sutileza), **Daño** 1d4+4 cortante
A distancia ♦ arco corto +8 (mortal 1d10, incremento de alcance 60 pies, recarga 0), **Daño** 1d6+2 perforante

ACÓLITO DE NETHYS → CRIATURA 1

| N | Mediano | Humano | Humanoide |

Percepción +7 **Idiomas** Común
Habilidades Arcanos +5, Artesanía +5, Diplomacia +4, Ocultismo +5, Religión +7
Fue +1, Des +2, Con −1, Int +2, Sab +4, Car +1

Objetos ballesta (10 virotes), símbolo religioso, texto religioso, bastón

CA 15; **Fort** +2, **Ref** +5, **Vol** +9
PG 16 **Velocidad** 25 pies
Cuerpo a cuerpo ♦ bastón +4 (a dos manos d8), **Daño** 1d4+1 contundente
A distancia ♦ ballesta +5 (incremento de alcance 120 pies, recarga 1), **Daño** 1d8 perforante
Conjuros divinos preparados CD 17, ataque +9; **1.º** *dañar, sanar (×2), proyectil mágico*; **Trucos (1.º)** *toque escalofriante, detectar magia, luz, prestidigitación, leer aura, escudo*
Conjuro de dominio de clérigo CD 17, 1 Punto de Foco; **1.º** *grito de destrucción*

Pág. 53

GUL → CRIATURA 1

| CE | Mediano | Gul | No muerto |

Percepción +7; visión en la oscuridad
Idiomas Común, Necril
Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +4, Sigilo +7, Supervivencia +5
Fue +1, Des +4, Con +1, Int +1, Sab +2, Car +2

CA 16; **Fort** +4, **Ref** +9, **Vol** +5
PG 20, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, inconsciente
Velocidad 30 pies, excavar 5 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +9 (sutileza), **Daño** 1d6+1 perforante más fiebre de gul y parálisis
Cuerpo a cuerpo ♦ garra +9 (ágil, sutileza), **Daño** 1d4+1 cortante más parálisis
Consumir carne ♦ (manipulación) **Requisitos** Adyacente al cadáver de una criatura que haya muerto en la última hora. **Efecto** El gul recupera 1d6 Puntos de Golpe. Solo una vez por cadáver.
Fiebre de gul (enfermedad) **Tirada de salvación** CD 15 Fortaleza; **Fase 1** portador, sin efecto (1 día); **Fase 2** 2d6 de daño negativo y recupera la mitad de PG de la curación (1 día); **Fase 3** como la fase 2 (1 día); **Fase 4** 2d6 de daño negativo y ningún beneficio de la curación (1 día); **Fase 5** como la fase 4 (1 día); **Fase 6** muerto; se levanta como gul a la medianoche siguiente.
Parálisis (incapacitación, nigromancia, ocultismo) Una criatura viva que no sea elfo y sea golpeada por las fauces o la garra del gul debe superar una tirada de salvación de Fortaleza CD 15 o quedar paralizada; puede intentar una nueva salvación al final de cada turno (la CD se reduce acumulativamente en 1 después de la primera).
Salto veloz ♦ (movimiento) El gul salta hasta 15 pies en horizontal o 5 pies en vertical; este movimiento no provoca reacciones.

Pág. 54

AVIVAR EL CORAZÓN — TRUCO 1

| Infrecuente | Truco | Emoción | Encantamiento | Maleficio | Bruja |

Lanzamiento ♦ (verbal); **Alcance** 30 pies; **Objetivos** 1 criatura; **Duración** sostenido hasta 1 minuto
El objetivo obtiene un bonus de estado +2 a las tiradas de daño. Una vez que este conjuro termina, el objetivo es temporalmente inmune durante 1 minuto.
Intensificado (+2) El bonus de estado aumenta en 1.

GUERRERO KÓBOLD → CRIATURA -1

| LE | Pequeño | Humanoide | Kóbold |

Percepción +3; visión en la oscuridad
Idiomas Dracónico
Habilidades Acrobacias +5, Artesanía +2 (+4 trampas), Sigilo +5
Fue +1, Des +3, Con +0, Int +0, Sab +1, Car −1

Objetos armadura de cuero, honda (20 proyectiles), lanza

CA 16; **Fort** +4, **Ref** +7, **Vol** +3
PG 8
Velocidad 25 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ lanza +3, **Daño** 1d6+1 perforante
A distancia ♦ honda +5 (propulsora, incremento de alcance 50 pies, recarga 1), **Daño** 1d4 contundente
A distancia ♦ lanza +5 (arrojadiza 20 pies), **Daño** 1d6+1 perforante
Retirada apresurada ♦ El kóbold se Desplaza hasta su Velocidad más 5 pies y obtiene un bonus de circunstancia +2 a la CA contra reacciones desencadenadas por este movimiento.
Ataque furtivo El kóbold inflige 1d4 de daño por precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

EXPLORADOR KÓBOLD → CRIATURA 1

| LE | Pequeño | Humanoide | Kóbold |

Percepción +8; visión en la oscuridad
Idiomas Común, Dracónico
Habilidades Acrobacias +7, Artesanía +3 (+5 trampas), Naturaleza +6, Sigilo +7, Supervivencia +6
Fue +0, Des +4, Con +1, Int +0, Sab +3, Car +1

Objetos ballesta (20 virotes), armadura de cuero, espada corta, kit de cepos

CA 18; **Fort** +5, **Ref** +9, **Vol** +6
PG 16
Velocidad 25 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ espada corta +9 (ágil, sutileza, versátil S), **Daño** 1d6 perforante
A distancia ♦ ballesta +9 (incremento de alcance 120 pies, recarga 1), **Daño** 1d8 perforante
Retirada apresurada ♦ El kóbold se Desplaza hasta su Velocidad más 5 pies y obtiene un bonus de circunstancia +2 a la CA contra las reacciones provocadas por este movimiento.
Ataque furtivo El kóbold inflige 1d6 de daño por precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Pág. 55

CAN DEL INFIERNO → CRIATURA 3

| LE | Mediano | Bestia | Vil | Fuego |

Percepción +9; visión en la oscuridad, olfato (impreciso) 60 pies
Idiomas Infernal (no puede hablar ningún idioma)
Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +9, Sigilo +8, Supervivencia +9 (+11 para Rastrear)
Fue +4, Des +3, Con +2, Int −2, Sab +2, Car −2

CA 19; **Fort** +9, **Ref** +10, **Vol** +7
PG 40; **Inmunidades** fuego; **Debilidades** frío 5
Velocidad 40 pies
Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +13 (mágico), **Daño** 1d8+4 perforante más 1d6 maligno y 1d6 fuego
Arma de aliento ♦ (divino, evocación, fuego) 4d6 de daño de fuego en un cono de 15 pies (tirada de salvación de Reflejos básica CD 19). No puede usarse de nuevo durante 1d4 asaltos. Si el can del infierno fuera a recibir daño de fuego o fuera objetivo de un efecto de fuego, su Arma de aliento se recarga.

Pág. 56

EXPLORADOR KÓBOLD → CRIATURA 1

| LE | Pequeño | Humanoide | Kóbold |

Percepción +8; visión en la oscuridad
Idiomas Común, Dracónico
Habilidades Acrobacias +7, Artesanía +3 (+5 trampas), Naturaleza +6, Sigilo +7, Supervivencia +6
Fue +0, Des +4, Con +1, Int +0, Sab +3, Car +1

Objetos ballesta (20 virotes), armadura de cuero, espada corta, kit de cepos

CA 18; **Fort** +5, **Ref** +9, **Vol** +6
PG 16
Velocidad 25 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ espada corta +9 (ágil, sutileza, versátil S), **Daño** 1d6 perforante
A distancia ♦ ballesta +9 (incremento de alcance 120 pies, recarga 1), **Daño** 1d8 perforante
Retirada apresurada ♦ El kóbold se Desplaza hasta su Velocidad más 5 pies y obtiene un bonus de circunstancia +2 a la CA contra las reacciones provocadas por este movimiento.
Ataque furtivo El kóbold inflige 1d6 de daño por precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

SLURK → CRIATURA 2

| N | Mediano | Animal |

Percepción +6; visión en la oscuridad
Idiomas Dracónico (no puede hablar ningún idioma)
Habilidades Acrobacias +6 (+8 para Escapar), Atletismo +8, Sigilo +5
Fue +4, Des +2, Con +4, Int −4, Sab +0, Car +0

CA 17; **Fort** +10 (+12 vs. Apresar o Empujar), **Ref** +6, **Vol** +4
PG 35
Velocidad 30 pies, trepar 30 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ colmillos +11 (letal 1d10), **Daño** 1d8+4 perforante
A distancia ♦ chorro de baba +9 (incremento de alcance 30 pies), **Efecto** baba enredadora
Grasa ventral ♦♦♦ El slurk recubre el suelo bajo él y en una emanación de 5 pies con una grasa resbaladiza, convirtiendo la zona en terreno irregular durante 10 minutos, tras lo cual se seca formando una costra pútrida. La CD para Mantener el equilibrio a través de la baba es 18.
Baba enredadora Una criatura golpeada por el chorro de baba de un slurk queda torpe 1 y recibe una penalización de −5 pies a la Velocidad durante 1 hora o hasta que se retire la baba. Retirarla requiere un total de tres acciones de Interactuar por parte de la criatura enredada o de criaturas adyacentes; estas acciones no tienen por qué ser consecutivas ni realizadas por la misma criatura.

AHOGADOR DE ÉLITE → CRIATURA 3

(ahogador base con la plantilla de Élite aplicada)
| CE | Pequeño | Aberración |

Percepción +9; visión en la oscuridad
Idiomas Aklo, Infracomún
Habilidades Atletismo +11 (+13 para Agarrar), Sigilo +11
Fue +3, Des +3, Con +1, Int −3, Sab +1, Car −2

CA 20; **Fort** +9, **Ref** +12, **Vol** +9
PG 43
Tirón ↺ (manipulación) **Desencadenante** Un enemigo toma como objetivo al ahogador con un ataque. **Efecto** El ahogador hace una prueba de Atletismo (con su bonus de +13 para Agarrar) contra la CD de Fortaleza de una criatura que tenga agarrada o apresada, para tirar de esa criatura hacia la trayectoria del ataque. Si tiene éxito, el ataque se redirige a la criatura agarrada.
Velocidad 20 pies, trepar 15 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ brazo +13 (alcance 10 pies), **Daño** 1d6+5 contundente más dedos estranguladores
Constreñir ♦ 1d6+5 contundente, CD 21
Dedos estranguladores Cualquier criatura golpeada por el ataque de brazo del ahogador queda agarrada y estrangulada automáticamente; la criatura se está asfixiando y no puede hablar mientras esté estrangulada.

Pág. 57

GUERRERO KÓBOLD → CRIATURA -1

| LE | Pequeño | Humanoide | Kóbold |

Percepción +3; visión en la oscuridad
Idiomas Dracónico
Habilidades Acrobacias +5, Artesanía +2 (+4 trampas), Sigilo +5
Fue +1, Des +3, Con +0, Int +0, Sab +1, Car −1

Objetos armadura de cuero, honda (20 proyectiles), lanza

CA 16; **Fort** +4, **Ref** +7, **Vol** +3
PG 8
Velocidad 25 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ lanza +3, **Daño** 1d6+1 perforante
A distancia ♦ honda +5 (propulsora, incremento de alcance 50 pies, recarga 1), **Daño** 1d4 contundente
A distancia ♦ lanza +5 (arrojadiza 20 pies), **Daño** 1d6+1 perforante
Retirada apresurada ♦ El kóbold se Desplaza hasta su Velocidad más 5 pies y obtiene un bonus de circunstancia +2 a la CA contra reacciones desencadenadas por este movimiento.
Ataque furtivo El kóbold inflige 1d4 de daño por precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Pág. 59

GÁRGOLA DE ÉLITE → CRIATURA 5

(gárgola base con la plantilla de Élite aplicada)
| CE | Mediano | Bestia | Tierra |

Percepción +12; visión en la oscuridad
Idiomas Común, Terrano
Habilidades Acrobacias +12, Atletismo +11, Sigilo +14
Fue +3, Des +2, Con +3, Int −2, Sab +2, Car −2

CA 23; **Fort** +15, **Ref** +12, **Vol** +12
PG 55; **Resistencias** físico 5 (excepto adamantina)
Patas con garras ↺ (ataque) **Desencadenante** La gárgola está Volando y una criatura se mueve a una casilla adyacente y por debajo de ella. **Efecto** La gárgola hace un ataque de garra contra la criatura desencadenante.
Velocidad 25 pies, volar 40 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +15, **Daño** 2d8+5 perforante
Cuerpo a cuerpo ♦ garra +15 (ágil), **Daño** 2d6+5 cortante
Estatua ♦ (concentración) Hasta la próxima vez que actúe, la gárgola parece una estatua, con un resultado automático de 34 en las pruebas de Engaño y las CD para hacerse pasar por una estatua.

SLURK → CRIATURA 2

| N | Mediano | Animal |

Percepción +6; visión en la oscuridad
Idiomas Dracónico (no puede hablar ningún idioma)
Habilidades Acrobacias +6 (+8 para Escapar), Atletismo +8, Sigilo +5
Fue +4, Des +2, Con +4, Int −4, Sab +0, Car +0

CA 17; **Fort** +10 (+12 vs. Apresar o Empujar), **Ref** +6, **Vol** +4
PG 35
Velocidad 30 pies, trepar 30 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ colmillos +11 (letal 1d10), **Daño** 1d8+4 perforante
A distancia ♦ chorro de baba +9 (incremento de alcance 30 pies), **Efecto** baba enredadora
Grasa ventral ♦♦♦ El slurk recubre el suelo bajo él y en una emanación de 5 pies con una grasa resbaladiza, convirtiendo la zona en terreno irregular durante 10 minutos, tras lo cual se seca formando una costra pútrida. La CD para Mantener el equilibrio a través de la baba es 18.
Baba enredadora Una criatura golpeada por el chorro de baba de un slurk queda torpe 1 y recibe una penalización de −5 pies a la Velocidad durante 1 hora o hasta que se retire la baba. Retirarla requiere un total de tres acciones de Interactuar por parte de la criatura enredada o de criaturas adyacentes; estas acciones no tienen por qué ser consecutivas ni realizadas por la misma criatura.

GUERRERO KÓBOLD → CRIATURA -1

| LE | Pequeño | Humanoide | Kóbold |

Percepción +3; visión en la oscuridad
Idiomas Dracónico
Habilidades Acrobacias +5, Artesanía +2 (+4 trampas), Sigilo +5
Fue +1, Des +3, Con +0, Int +0, Sab +1, Car −1

Objetos armadura de cuero, honda (20 proyectiles), lanza

CA 16; **Fort** +4, **Ref** +7, **Vol** +3
PG 8
Velocidad 25 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ lanza +3, **Daño** 1d6+1 perforante
A distancia ♦ honda +5 (propulsora, incremento de alcance 50 pies, recarga 1), **Daño** 1d4 contundente
A distancia ♦ lanza +5 (arrojadiza 20 pies), **Daño** 1d6+1 perforante
Retirada apresurada ♦ El kóbold se Desplaza hasta su Velocidad más 5 pies y obtiene un bonus de circunstancia +2 a la CA contra reacciones desencadenadas por este movimiento.
Ataque furtivo El kóbold inflige 1d4 de daño por precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Pág. 60

MERCADER → CRIATURA -1

(mercader humano variante)
| N | Mediano | Humano | Humanoide |

Percepción +6
Idiomas Común
Habilidades Engaño +10, Diplomacia +12, Saber (mercantil) +10, Interpretación +8, Sociedad +8
Fue +2, Des +0, Con −1, Int +2, Sab +2, Car +4

Objetos ballesta (10 virotes), armadura acolchada

CA 13; **Fort** +1, **Ref** +2, **Vol** +10
PG 7
Velocidad 25 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +4 (ágil, no letal, desarmado), **Daño** 1d4+2 contundente
A distancia ♦ ballesta +4 (incremento de alcance 120 pies, recarga 1), **Daño** 1d8 perforante
Ojo tasador El mercader usa Saber (mercantil) para Recordar conocimiento sobre objetos, incluido su valor, y para Identificar magia (incluso sin saber primero si el objeto es mágico).

SLURK → CRIATURA 2

| N | Mediano | Animal |

Percepción +6; visión en la oscuridad
Idiomas Dracónico (no puede hablar ningún idioma)
Habilidades Acrobacias +6 (+8 para Escapar), Atletismo +8, Sigilo +5
Fue +4, Des +2, Con +4, Int −4, Sab +0, Car +0

CA 17; **Fort** +10 (+12 vs. Apresar o Empujar), **Ref** +6, **Vol** +4
PG 35
Velocidad 30 pies, trepar 30 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ colmillos +11 (letal 1d10), **Daño** 1d8+4 perforante
A distancia ♦ chorro de baba +9 (incremento de alcance 30 pies), **Efecto** baba enredadora
Grasa ventral ♦♦♦ El slurk recubre el suelo bajo él y en una emanación de 5 pies con una grasa resbaladiza, convirtiendo la zona en terreno irregular durante 10 minutos, tras lo cual se seca formando una costra pútrida. La CD para Mantener el equilibrio a través de la baba es 18.
Baba enredadora Una criatura golpeada por el chorro de baba de un slurk queda torpe 1 y recibe una penalización de −5 pies a la Velocidad durante 1 hora o hasta que se retire la baba. Retirarla requiere un total de tres acciones de Interactuar por parte de la criatura enredada o de criaturas adyacentes; estas acciones no tienen por qué ser consecutivas ni realizadas por la misma criatura.

Pág. 61

AULLADOR — PELIGRO -1

| Ambiental | Hongo |

Sigilo CD 12
Un hongo que emite un chillido penetrante cuando se le molesta.
Desactivar Supervivencia CD 18 para cortar el saco de aire del hongo sin activarlo
CA 12; **Fort** +8, **Ref** +2
PG 9; **Inmunidades** golpes críticos, inmunidades de objeto, daño por precisión
Chillido ↺ **Desencadenante** Una criatura o fuente de luz se acerca a 10 pies o menos, o el aullador recibe daño. **Efecto** 1d6 de daño sónico a las criaturas a 30 pies o menos (tirada de salvación de Fortaleza básica CD 16; ensordecido durante 1 minuto con un fallo crítico).
Reinicio 1 minuto

EXPLORADOR KÓBOLD → CRIATURA 1

| LE | Pequeño | Humanoide | Kóbold |

Percepción +8; visión en la oscuridad
Idiomas Común, Dracónico
Habilidades Acrobacias +7, Artesanía +3 (+5 trampas), Naturaleza +6, Sigilo +7, Supervivencia +6
Fue +0, Des +4, Con +1, Int +0, Sab +3, Car +1

Objetos ballesta (20 virotes), armadura de cuero, espada corta, kit de cepos

CA 18; **Fort** +5, **Ref** +9, **Vol** +6
PG 16
Velocidad 25 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ espada corta +9 (ágil, sutileza, versátil S), **Daño** 1d6 perforante
A distancia ♦ ballesta +9 (incremento de alcance 120 pies, recarga 1), **Daño** 1d8 perforante
Retirada apresurada ♦ El kóbold se Desplaza hasta su Velocidad más 5 pies y obtiene un bonus de circunstancia +2 a la CA contra las reacciones provocadas por este movimiento.
Ataque furtivo El kóbold inflige 1d6 de daño por precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

GUERRERO KÓBOLD → CRIATURA -1

| LE | Pequeño | Humanoide | Kóbold |

Percepción +3; visión en la oscuridad
Idiomas Dracónico
Habilidades Acrobacias +5, Artesanía +2 (+4 trampas), Sigilo +5
Fue +1, Des +3, Con +0, Int +0, Sab +1, Car −1

Objetos armadura de cuero, honda (20 proyectiles), lanza

CA 16; **Fort** +4, **Ref** +7, **Vol** +3
PG 8
Velocidad 25 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ lanza +3, **Daño** 1d6+1 perforante
A distancia ♦ honda +5 (propulsora, incremento de alcance 50 pies, recarga 1), **Daño** 1d4 contundente
A distancia ♦ lanza +5 (arrojadiza 20 pies), **Daño** 1d6+1 perforante
Retirada apresurada ♦ El kóbold se Desplaza hasta su Velocidad más 5 pies y obtiene un bonus de circunstancia +2 a la CA contra reacciones desencadenadas por este movimiento.
Ataque furtivo El kóbold inflige 1d4 de daño por precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Pág. 62

EDICTO DIABÓLICO — FOCO 1

| Infrecuente | Encantamiento |
(Hechicero; linaje diabólico)

Lanzamiento ♦ (verbal); **Alcance** 30 pies; **Objetivos** 1 criatura viva voluntaria; **Duración** 1 asalto
Exiges al objetivo que lleve a cabo una tarea concreta, ofreciéndole recompensas. Obtiene un bonus de estado +1 a las tiradas de ataque y las pruebas de habilidad relacionadas con realizar la tarea. Si se niega, en su lugar recibe una penalización de estado −1 a todas sus tiradas de ataque y pruebas de habilidad.

Pág. 63

KÓBOLD MAGO DEL DRAGÓN → CRIATURA 2

| LE | Pequeño | Humanoide | Kóbold |

Percepción +5; visión en la oscuridad
Idiomas Común, Dracónico
Habilidades Arcanos +6, Engaño +8, Diplomacia +8, Saber (dragones) +10, Intimidación +8, Sigilo +7
Fue −1, Des +3, Con +0, Int +2, Sab +1, Car +4

Objetos bastón

CA 17; **Fort** +4, **Ref** +7, **Vol** +7
PG 25; **Resistencias** 5 a un tipo de daño según el color de sus escamas: ácido (negro), electricidad (azul), veneno (verde), fuego (rojo) o frío (blanco)
Velocidad 25 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +7 (ágil, sutileza), **Daño** 1d6−1 cortante
Cuerpo a cuerpo ♦ bastón +3 (a dos manos d8), **Daño** 1d4−1 contundente
Conjuros arcanos espontáneos CD 20; **1.º** (4 espacios) *miedo, objeto ilusorio, proyectil mágico*; **Trucos (1.º)** *detectar magia, arco eléctrico, sonido fantasmal, mano del mago, enredapiés*
Ataque furtivo El kóbold inflige 1d6 de daño por precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Pág. 69

GRUPO QUE SE ARRASTRA → CRIATURA 4

| NE | Gargantuesco | Sin mente | Tropa | No muerto | Zombi |

Percepción +7; visión en la oscuridad
Fue +5, Des +0, Con +3, Int −5, Sab +1, Car −2

CA 18; **Fort** +11, **Ref** +8, **Vol** +9
PG 90 (16 casillas), Umbrales 60 (12 casillas), 30 (8 casillas); curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, mental, paralizado, veneno, inconsciente; **Debilidades** daño de área 5, positivo 5, cortante 5, daño por salpicadura 2
Un grupo que se arrastra está permanentemente ralentizado 1 y no puede usar reacciones.
Defensas de tropa La tropa ocupa casillas contiguas de 5 pies. No puede ser apresada, empujada ni afectada por efectos que tengan como objetivo a una sola criatura (salvo efectos mentales o los que tengan como objetivo a tropas). Bajar de cada umbral de Puntos de Golpe reduce las casillas que ocupa y la potencia de Embestida tambaleante; a 0 PG se dispersa.
Marea sepulcral El grupo que se arrastra puede moverse hacia los espacios de otras criaturas, y otras criaturas pueden moverse hacia sus espacios (tratándolos como terreno difícil).
Velocidad 20 pies; movimiento de tropa

Embestida tambaleante ♦ a ♦♦ (una vez por asalto) Cada enemigo en las casillas de la tropa o a 5 pies o menos intenta una tirada de salvación de Reflejos básica CD 18. **Daño** (♦) 2d6+5 contundente; (♦♦) 2d6+9 contundente.

FESTROG → CRIATURA 1

| NE | Mediano | No muerto |

Percepción +6; visión en la oscuridad
Idiomas Común
Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +7, Sigilo +7, Supervivencia +5
Fue +4, Des +2, Con +2, Int +0, Sab +1, Car +1

CA 15; **Fort** +7, **Ref** +7, **Vol** +6
PG 24, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, sueño
Pústulas infectas ↺ (enfermedad, veneno) **Desencadenante** El festrog recibe daño perforante o cortante. **Efecto** Cada criatura adyacente al festrog recibe 1d4 de daño por veneno (tirada de salvación de Reflejos básica CD 14).
Velocidad 30 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +9, **Daño** 1d6+4 perforante
Cuerpo a cuerpo ♦ garra +9 (ágil), **Daño** 1d4+4 cortante
Festín ♦ (manipulación) **Requisitos** La última acción del festrog fue un ataque de fauces que dañó a una criatura viva. **Efecto** Arranca un trozo de carne, infligiendo 1d4 de daño cortante y ganando un número igual de Puntos de Golpe temporales (1 minuto).
A cuatro patas ♦ **Requisitos** El festrog no tiene nada en las manos. **Efecto** Se Desplaza con un bonus de circunstancia de +10 pies a su Velocidad.

Pág. 71

FESTROG → CRIATURA 1

| NE | Mediano | No muerto |

Percepción +6; visión en la oscuridad
Idiomas Común
Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +7, Sigilo +7, Supervivencia +5
Fue +4, Des +2, Con +2, Int +0, Sab +1, Car +1

CA 15; **Fort** +7, **Ref** +7, **Vol** +6
PG 24, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, sueño
Pústulas infectas ↺ (enfermedad, veneno)
Desencadenante El festrog recibe daño perforante o cortante. **Efecto** Cada criatura adyacente al festrog recibe 1d4 de daño por veneno (tirada de salvación de Reflejos básica CD 14).
Velocidad 30 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +9, **Daño** 1d6+4 perforante
Cuerpo a cuerpo ♦ garra +9 (ágil), **Daño** 1d4+4 cortante
Festín ♦ (manipulación) **Requisitos** La última acción del festrog fue un ataque de fauces que dañó a una criatura viva. **Efecto** Arranca un trozo de carne, infligiendo 1d4 de daño cortante y ganando un número igual de Puntos de Golpe temporales (1 minuto).
A cuatro patas ♦ **Requisitos** El festrog no tiene nada en las manos. **Efecto** Se Desplaza con un bonus de circunstancia de +10 pies a su Velocidad.

GUARDIÁN ESQUELÉTICO DE ÉLITE → CRIATURA 0

(guardián esquelético base con la plantilla de Élite aplicada)
| NE | Mediano | Sin mente | Esqueleto | No muerto |

Percepción +4; visión en la oscuridad
Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +5
Fue +2, Des +4, Con +0, Int −5, Sab +0, Car +0

Objetos cimitarra, arco corto (20 flechas)

CA 18; **Fort** +4, **Ref** +10, **Vol** +4
PG 14, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, mental, paralizado, veneno, inconsciente; **Resistencias** frío 5, electricidad 5, fuego 5, perforante 5, cortante 5
Velocidad 25 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ cimitarra +8 (contundencia, barrido), **Daño** 1d6+4 cortante
Cuerpo a cuerpo ♦ garra +8 (ágil, sutileza), **Daño** 1d4+4 cortante
A distancia ♦ arco corto +8 (mortal 1d10, incremento de alcance 60 pies, recarga 0), **Daño** 1d6+2 perforante

RETORNADO → CRIATURA 6

| LN | Mediano | No muerto |

Percepción +14; visión en la oscuridad, sentido del asesino
Idiomas cualquier idioma que hablara en vida su asesino (normalmente Común)
Habilidades Atletismo +15, Intimidación +14
Fue +5, Des +3, Con +4, Int +0, Sab +3, Car +2

CA 23; **Fort** +14, **Ref** +13, **Vol** +17
PG 115, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, sueño; **Resistencias** físico 5 (excepto cortante)
Odio a sí mismo Si un retornado ve su propio reflejo o un objeto que le fue importante en vida, debe intentar una tirada de salvación de Voluntad CD 25. **Éxito crítico** No se ve afectado y queda permanentemente inmune a ese reflejo/objeto. **Éxito** Ralentizado 1 durante 1 asalto. **Fallo** Fascinado; debe gastar sus acciones en destruir la fuente hasta el final de su siguiente turno. **Fallo crítico** Como en fallo, pero inmovilizado mientras la fuente permanezca visible, hasta que sea atacado o hasta que vea a su asesino.
Velocidad 25 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ garra +17 (ágil), **Daño** 2d8+5 cortante más Agarrar
Sentido del asesino Un retornado conoce la dirección en la que se encuentra su asesino (en el mismo plano), pero no la distancia.
Venganza imperecedera Si su asesino muere, el retornado es destruido de inmediato. Obtiene un bonus de estado de +2 a los ataques, al daño y a las salvaciones contra su asesino. Si no puede percibir a su asesino, debe intentar una prueba fija CD 11 cada 24 horas; si falla, queda inmovilizado y derribado hasta que vuelva a percibir a su asesino.
Chillido funesto ♦♦ (auditivo, emoción, miedo, incapacitación, mental) Un estallido de 60 pies; cada criatura intenta una tirada de salvación de Voluntad CD 23. No puede volver a usarse durante 1d4 asaltos. **Éxito crítico** No se ve afectada. **Éxito** Asustada 2. **Fallo** Asustada 2 y paralizada durante 1 asalto. **Fallo crítico** Asustada 3 y paralizada durante 1d4 asaltos.

Pág. 73

SOMBRA → CRIATURA 4

| CE | Mediano | Incorpóreo | No muerto |

Percepción +10; visión en la oscuridad
Idiomas Necril
Habilidades Acrobacias +10, Sigilo +14
Fue −5, Des +4, Con +0, Int −2, Sab +2, Car +3

CA 20; **Fort** +8, **Ref** +14, **Vol** +12
PG 40; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, precisión, inconsciente; **Debilidades** vulnerabilidad a la luz; **Resistencias** todo 5 (excepto fuerza, *toque fantasmal*, o positivo; resistencia doble contra lo no mágico)
Vulnerabilidad a la luz Un objeto que emite luz mágica (como la del conjuro *luz*) se considera mágico cuando se usa para atacar a la sombra.
Velocidad volar 30 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ mano sombría +15 (sutileza, mágico), **Daño** 2d6+3 negativo
Deslizarse entre las sombras La sombra puede Esconderse o terminar su Moverse con sigilo en la sombra de una criatura u objeto.
Robar sombra ♦ (divino, nigromancia) **Requisito** La sombra alcanzó a una criatura viva con un ataque de mano sombría en su acción anterior. **Efecto** El objetivo queda debilitado 1, aumentando de forma acumulativa hasta un máximo de debilitado 4 cada vez y disminuyendo en 1 por hora. Cuando el objetivo llega a debilitado 4, su sombra es arrancada y se convierte en una sombra bajo el mando de la sombra.
Engendro de sombra Una sombra arrancada mediante Robar sombra carece de Robar sombra y es perpetua e incurablemente torpe 2.

Pág. 75

BAZOFIA RETORCIDA → CRIATURA 2

| CE | Pequeño | No muerto |

Percepción +6; sentido del movimiento 60 pies, sin visión
Habilidades Acrobacias +7, Sigilo +9
Fue −1, Des +3, Con +3, Int −5, Sab +0, Car −4

CA 17; **Fort** +11, **Ref** +9, **Vol** +6; +2 de estado a todas las salvaciones contra maldiciones
PG 28, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, inconsciente, visual; **Resistencias** fuego 2
Velocidad 20 pies, nadar 15 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ vísceras +9 (sutileza, mágico), **Daño** 1d10−1 contundente más 1d6 de fuego y grasa resbaladiza
A distancia ♦ aceite hirviente +9 (fuego, mágico, incremento de alcance 30 pies), **Daño** 2d6 fuego
Humo maloliente (aura) 15 pies. Una criatura que entre o empiece su turno en la emanación debe superar una tirada de salvación de Fortaleza CD 17 o quedar mareada 1 (mareada 2 si falla críticamente).
Grasa resbaladiza La primera vez en su turno que la bazofia retorcida golpea a una criatura con su ataque de vísceras, grasa caliente salpica el suelo en el espacio del objetivo; el objetivo debe superar una tirada de salvación de Reflejos CD 17 o caer derribado.

GHAST → CRIATURA 2

| CE | Mediano | Gul | No muerto |

Percepción +8; visión en la oscuridad
Idiomas Común, Necril
Habilidades Acrobacias +10, Atletismo +7, Sigilo +10, Supervivencia +8
Fue +3, Des +4, Con +2, Int +1, Sab +2, Car +3

CA 18; **Fort** +6, **Ref** +10, **Vol** +8
PG 30, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, inconsciente
Hedor (aura, olfativo) 10 pies. Una criatura que entre o empiece su turno en el aura debe superar una tirada de salvación de Fortaleza CD 16 o quedar mareada 1 (y además ralentizada 1 si falla críticamente). Mientras esté dentro del alcance, sufre una penalización de circunstancia de −2 a las salvaciones contra enfermedad y para recuperarse de mareado. Un éxito otorga inmunidad temporal durante 1 minuto.
Velocidad 30 pies, excavar 5 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +11 (sutileza), **Daño** 1d6+5 perforante más fiebre de ghast y parálisis
Cuerpo a cuerpo ♦ garra +11 (ágil, sutileza), **Daño** 1d4+5 cortante más parálisis
Consumir carne ♦ (manipulación) **Requisitos** Adyacente al cadáver de una criatura muerta en la última hora. **Efecto** Recupera 3d6 Puntos de Golpe. Solo una vez por cadáver.
Fiebre de ghast (enfermedad) **Tirada de salvación** CD 16 Fortaleza; **Fase 1** portador, sin efecto (1 día); **Fase 2** 2d6 de daño negativo y recupera la mitad de PG de la curación (1 día); **Fase 3** igual que la fase 2 (1 día); **Fase 4** 2d6 de daño negativo y sin beneficio de la curación (1 día); **Fase 5** igual que la fase 4 (1 día); **Fase 6** muerta, se alza como gul la medianoche siguiente.
Parálisis (incapacitación, nigromancia, ocultismo) Una criatura viva golpeada por las fauces o la garra debe superar una tirada de salvación de Fortaleza CD 16 o quedar paralizada (nueva salvación al final de cada turno, la CD disminuye en 1 tras la primera). A diferencia de la de un gul, la parálisis de un ghast afecta a los elfos.
Salto veloz ♦ (movimiento) El ghast salta hasta 15 pies en horizontal o 5 pies en vertical; este movimiento no desencadena reacciones.

FESTROG → CRIATURA 1

| NE | Mediano | No muerto |

Percepción +6; visión en la oscuridad
Idiomas Común
Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +7, Sigilo +7, Supervivencia +5
Fue +4, Des +2, Con +2, Int +0, Sab +1, Car +1

CA 15; **Fort** +7, **Ref** +7, **Vol** +6
PG 24, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, sueño
Pústulas infectas ↺ (enfermedad, veneno)
Desencadenante El festrog recibe daño perforante o cortante. **Efecto** Cada criatura adyacente al festrog recibe 1d4 de daño por veneno (tirada de salvación de Reflejos básica CD 14).
Velocidad 30 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +9, **Daño** 1d6+4 perforante
Cuerpo a cuerpo ♦ garra +9 (ágil), **Daño** 1d4+4 cortante
Festín ♦ (manipulación) **Requisitos** La última acción del festrog fue un ataque de fauces que dañó a una criatura viva. **Efecto** Arranca un trozo de carne, infligiendo 1d4 de daño cortante y ganando un número igual de Puntos de Golpe temporales (1 minuto).
A cuatro patas ♦ **Requisitos** El festrog no tiene nada en las manos. **Efecto** Se Desplaza con un bonus de circunstancia de +10 pies a su Velocidad.

Pág. 77

MOMIA GUARDIANA → CRIATURA 6

| LE | Mediano | Momia | No muerto |

Percepción +16; visión en la oscuridad
Idiomas Necril, más cualquier idioma antiguo
Habilidades Atletismo +15, Sigilo +11
Fue +4, Des +0, Con +2, Int −2, Sab +4, Car +2

CA 23; **Fort** +14, **Ref** +10, **Vol** +16
PG 110, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, inconsciente; **Debilidades** fuego 5
Desesperación (aura, divino, emoción, encantamiento, miedo, incapacitación, mental) 30 pies. Las criaturas vivas están asustadas 1 mientras estén en el aura y no pueden reducirlo por debajo de 1 mientras permanezcan en ella; se recuperan al salir. Una criatura que entre por primera vez debe superar una tirada de salvación de Voluntad CD 22 o quedar paralizada durante 1 asalto, y después queda inmune temporalmente durante 24 horas.
Velocidad 20 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +16, **Daño** 2d6+7 contundente más podredumbre de momia
Podredumbre de momia (maldición, enfermedad, divino, nigromancia, negativo) **Tirada de salvación** CD 22 Fortaleza; **Fase 1** portador, sin efecto (1 minuto); **Fase 2** 4d6 de daño negativo y estupefacto 1 (1 día). La enfermedad y su daño no pueden curarse hasta que se elimine la maldición. Una criatura muerta por la podredumbre de momia se convierte en polvo y no puede ser resucitada salvo con un ritual de *resucitar* de nivel 7 o magia comparable.

Pág. 78

FESTROG → CRIATURA 1

| NE | Mediano | No muerto |

Percepción +6; visión en la oscuridad
Idiomas Común
Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +7, Sigilo +7, Supervivencia +5
Fue +4, Des +2, Con +2, Int +0, Sab +1, Car +1

CA 15; **Fort** +7, **Ref** +7, **Vol** +6
PG 24, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, sueño
Pústulas infectas ↺ (enfermedad, veneno) **Desencadenante** El festrog recibe daño perforante o cortante. **Efecto** Cada criatura adyacente al festrog recibe 1d4 de daño por veneno (tirada de salvación de Reflejos básica CD 14).
Velocidad 30 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +9, **Daño** 1d6+4 perforante
Cuerpo a cuerpo ♦ garra +9 (ágil), **Daño** 1d4+4 cortante
Festín ♦ (manipulación) **Requisitos** La última acción del festrog fue un ataque de fauces que dañó a una criatura viva. **Efecto** Arranca un trozo de carne, infligiendo 1d4 de daño cortante y ganando un número igual de Puntos de Golpe temporales (1 minuto).
A cuatro patas ♦ **Requisitos** El festrog no tiene nada en las manos. **Efecto** Se Desplaza con un bonus de circunstancia de +10 pies a su Velocidad.

Pág. 79

BOCÓN BARBOTANTE DE ÉLITE → CRIATURA 6

(bocón barbotante base con la plantilla de Élite aplicada)
| N | Mediano | Aberración |

Percepción +17; visión en la oscuridad
Idiomas Aklo
Habilidades Acrobacias +14, Atletismo +15
Fue +2, Des +3, Con +4, Int −3, Sab +3, Car +0

CA 23; **Fort** +17, **Ref** +14, **Vol** +12
PG 140; **Debilidades** contundente 5
Visión omnidireccional El bocón no puede ser flanqueado.
Mordisco reactivo ↺ **Desencadenante** Una criatura adyacente inflige daño cortante al bocón. **Efecto** Hace un ataque de fauces contra la criatura desencadenante.
Barboteo (auditivo, aura, emoción, encantamiento, incapacitación, mental, ocultismo) 60 pies. Cada criatura que empiece su turno a 60 pies o menos debe intentar una tirada de salvación de Voluntad CD 21; si falla, queda confusa durante 1 asalto. Un éxito otorga inmunidad temporal durante 1 minuto.
Velocidad 10 pies, nadar 20 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +16 (sutileza), **Daño** 2d8+7 perforante más 1d4 de hemorragia persistente y Agarrar
A distancia ♦ esputo +16 (alcance 30 pies), **Daño** 4d6+2 ácido más quemar ojos
Quemar ojos Una criatura que reciba daño del esputo debe superar una tirada de salvación de Fortaleza CD 24 o quedar deslumbrada durante 1 asalto (cegada durante 1 asalto si falla críticamente).
Engullir ♦ CD 24, 3d8+2 perforante, Escapar CD 24, Ruptura 8.
Manipulación del suelo ♦♦ (ocultismo, transmutación) La piedra y la tierra bajo el bocón se vuelven blandas y fangosas durante 1 minuto después de que se mueva; él se desplaza por ellas con facilidad, mientras que los demás tratan la zona como terreno difícil.

Pág. 81

GHAST → CRIATURA 2

| CE | Mediano | Gul | No muerto |

Percepción +8; visión en la oscuridad
Idiomas Común, Necril
Habilidades Acrobacias +10, Atletismo +7, Sigilo +10, Supervivencia +8
Fue +3, Des +4, Con +2, Int +1, Sab +2, Car +3

CA 18; **Fort** +6, **Ref** +10, **Vol** +8
PG 30, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, inconsciente
Hedor (aura, olfativo) 10 pies. Una criatura que entre o empiece su turno en el aura debe superar una tirada de salvación de Fortaleza CD 16 o quedar mareada 1 (y además ralentizada 1 si falla críticamente). Mientras esté dentro del alcance, sufre una penalización de circunstancia de −2 a las salvaciones contra enfermedad y para recuperarse de mareado. Un éxito otorga inmunidad temporal durante 1 minuto.
Velocidad 30 pies, excavar 5 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +11 (sutileza), **Daño** 1d6+5 perforante más fiebre de ghast y parálisis
Cuerpo a cuerpo ♦ garra +11 (ágil, sutileza), **Daño** 1d4+5 cortante más parálisis
Consumir carne ♦ (manipulación) **Requisitos** Adyacente al cadáver de una criatura muerta en la última hora. **Efecto** Recupera 3d6 Puntos de Golpe. Solo una vez por cadáver.
Fiebre de ghast (enfermedad) **Tirada de salvación** CD 16 Fortaleza; **Fase 1** portador, sin efecto (1 día); **Fase 2** 2d6 de daño negativo y recupera la mitad de PG de la curación (1 día); **Fase 3** igual que la fase 2 (1 día); **Fase 4** 2d6 de daño negativo y sin beneficio de la curación (1 día); **Fase 5** igual que la fase 4 (1 día); **Fase 6** muerta, se alza como gul la medianoche siguiente.
Parálisis (incapacitación, nigromancia, ocultismo) Una criatura viva golpeada por las fauces o la garra debe superar una tirada de salvación de Fortaleza CD 16 o quedar paralizada (nueva salvación al final de cada turno, la CD disminuye en 1 tras la primera). A diferencia de la de un gul, la parálisis de un ghast afecta a los elfos.
Salto veloz ♦ (movimiento) El ghast salta hasta 15 pies en horizontal o 5 pies en vertical; este movimiento no desencadena reacciones.

FESTROG → CRIATURA 1

| NE | Mediano | No muerto |

Percepción +6; visión en la oscuridad
Idiomas Común
Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +7, Sigilo +7, Supervivencia +5
Fue +4, Des +2, Con +2, Int +0, Sab +1, Car +1

CA 15; **Fort** +7, **Ref** +7, **Vol** +6
PG 24, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, sueño
Pústulas infectas ↺ (enfermedad, veneno) **Desencadenante** El festrog recibe daño perforante o cortante. **Efecto** Cada criatura adyacente al festrog recibe 1d4 de daño por veneno (tirada de salvación de Reflejos básica CD 14).
Velocidad 30 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +9, **Daño** 1d6+4 perforante
Cuerpo a cuerpo ♦ garra +9 (ágil), **Daño** 1d4+4 cortante
Festín ♦ (manipulación) **Requisitos** La última acción del festrog fue un ataque de fauces que dañó a una criatura viva. **Efecto** Arranca un trozo de carne, infligiendo 1d4 de daño cortante y ganando un número igual de Puntos de Golpe temporales (1 minuto).
A cuatro patas ♦ **Requisitos** El festrog no tiene nada en las manos. **Efecto** Se Desplaza con un bonus de circunstancia de +10 pies a su Velocidad.

GUARDIÁN ESQUELÉTICO SANGRIENTO DE ÉLITE → CRIATURA 0

(guardián esquelético base con la adición Sangriento y después la plantilla de Élite)
| NE | Mediano | Sin mente | Esqueleto | No muerto |

Percepción +4; visión en la oscuridad
Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +5
Fue +2, Des +4, Con +0, Int −5, Sab +0, Car +0

Objetos cimitarra, arco corto (20 flechas)

CA 18; **Fort** +4, **Ref** +10, **Vol** +4
PG 14, curación negativa, curación rápida 1; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, mental, paralizado, veneno, inconsciente; **Resistencias** frío 5, electricidad 5, fuego 5, perforante 5, cortante 5
Sangriento El esqueleto gotea sangre y tiene curación rápida. Cuando se reduce a 0 Puntos de Golpe, explota, infligiendo una cantidad de hemorragia persistente igual a su nivel a cada criatura adyacente (tirada de salvación de Fortaleza básica CD 14).
Velocidad 25 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ cimitarra +8 (contundencia, barrido), **Daño** 1d6+4 cortante
Cuerpo a cuerpo ♦ garra +8 (ágil, sutileza), **Daño** 1d4+4 cortante
A distancia ♦ arco corto +8 (mortal 1d10, incremento de alcance 60 pies, recarga 0), **Daño** 1d6+2 perforante

Pág. 83

SOMBRA → CRIATURA 4

| CE | Mediano | Incorpóreo | No muerto |

Percepción +10; visión en la oscuridad
Idiomas Necril
Habilidades Acrobacias +10, Sigilo +14
Fue −5, Des +4, Con +0, Int −2, Sab +2, Car +3

CA 20; **Fort** +8, **Ref** +14, **Vol** +12
PG 40; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, precisión, inconsciente; **Debilidades** vulnerabilidad a la luz; **Resistencias** todo 5 (excepto fuerza, *toque fantasmal*, o positivo; resistencia doble contra lo no mágico)
Vulnerabilidad a la luz Un objeto que emite luz mágica (como la del conjuro *luz*) se considera mágico cuando se usa para atacar a la sombra.
Velocidad volar 30 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ mano sombría +15 (sutileza, mágico), **Daño** 2d6+3 negativo
Deslizarse entre las sombras La sombra puede Esconderse o terminar su Moverse con sigilo en la sombra de una criatura u objeto.
Robar sombra ♦ (divino, nigromancia) **Requisito** La sombra alcanzó a una criatura viva con un ataque de mano sombría en su acción anterior. **Efecto** El objetivo queda debilitado 1, aumentando de forma acumulativa hasta un máximo de debilitado 4 cada vez y disminuyendo en 1 por hora. Cuando el objetivo llega a debilitado 4, su sombra es arrancada y se convierte en una sombra bajo el mando de la sombra.
Engendro de sombra Una sombra arrancada mediante Robar sombra carece de Robar sombra y es perpetua e incurablemente torpe 2.

Pág. 87

WRAITH → CRIATURA 6

| LE | Mediano | Incorpóreo | No muerto | Wraith |

Percepción +14; visión en la oscuridad, sentido vital 60 pies
Idiomas Común, Necril
Habilidades Acrobacias +14, Intimidación +15, Sigilo +14
Fue −5, Des +4, Con +0, Int +2, Sab +2, Car +5

CA 24; **Fort** +8, **Ref** +14, **Vol** +14; +1 de estado a todas las salvaciones contra positivo
PG 80, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, precisión, inconsciente; **Resistencias** todo 5 (excepto fuerza, *toque fantasmal*, o positivo; resistencia doble contra lo no mágico)
Sentido vital (adivinación, divino) Un wraith percibe la esencia vital de las criaturas vivas y no muertas dentro del alcance.
Impotencia ante la luz solar Un wraith bajo la luz solar está aturdido 2 y torpe 2.
Ataque de oportunidad ↺
Velocidad volar 40 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ mano espectral +17 (sutileza), **Daño** 2d8+5 negativo más drenar vida
Drenar vida (divino, nigromancia) Cuando el wraith daña a una criatura viva con su mano espectral, gana 5 Puntos de Golpe temporales y la criatura debe superar una tirada de salvación de Fortaleza CD 23 o quedar malherida 1 (aumentando en 1 con cada nueva salvación fallida, máximo malherida 4).
Engendro de wraith (divino, nigromancia) Un humanoide vivo abatido por la mano espectral se alza como engendro de wraith al cabo de 1d4 asaltos bajo el mando del wraith; el engendro carece de drenar vida y de engendro de wraith y es torpe 2. Si su creador muere, el engendro se convierte en un wraith autónomo.

GRUPO QUE SE ARRASTRA → CRIATURA 4

| NE | Gargantuesco | Sin mente | Tropa | No muerto | Zombi |

Percepción +7; visión en la oscuridad
Fue +5, Des +0, Con +3, Int −5, Sab +1, Car −2

CA 18; **Fort** +11, **Ref** +8, **Vol** +9
PG 90 (16 casillas), Umbrales 60 (12 casillas), 30 (8 casillas); curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, mental, paralizado, veneno, inconsciente; **Debilidades** daño de área 5, positivo 5, cortante 5, daño por salpicadura 2
Un grupo que se arrastra está permanentemente ralentizado 1 y no puede usar reacciones.
Defensas de tropa La tropa ocupa casillas contiguas de 5 pies. No puede ser apresada, empujada ni afectada por efectos que tengan como objetivo a una sola criatura (salvo efectos mentales o los que tengan como objetivo a tropas). Bajar de cada umbral de Puntos de Golpe reduce las casillas que ocupa y la potencia de Embestida tambaleante; a 0 PG se dispersa.
Marea sepulcral El grupo que se arrastra puede moverse hacia los espacios de otras criaturas, y otras criaturas pueden moverse hacia sus espacios (tratándolos como terreno difícil).
Velocidad 20 pies; movimiento de tropa

Embestida tambaleante ♦ a ♦♦ (una vez por asalto) Cada enemigo en las casillas de la tropa o a 5 pies o menos intenta una tirada de salvación de Reflejos básica CD 18. **Daño** (♦) 2d6+5 contundente; (♦♦) 2d6+9 contundente.

Pág. 90

MOMIA GUARDIANA DE ÉLITE → CRIATURA 7

(momia guardiana base con la plantilla de Élite aplicada)
| LE | Mediano | Momia | No muerto |

Percepción +18; visión en la oscuridad
Idiomas Necril, más cualquier idioma antiguo
Habilidades Atletismo +17, Sigilo +13
Fue +4, Des +0, Con +2, Int −2, Sab +4, Car +2

CA 25; **Fort** +16, **Ref** +12, **Vol** +18
PG 130, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, inconsciente; **Debilidades** fuego 5
Desesperación (aura, divino, emoción, encantamiento, miedo, incapacitación, mental) 30 pies. Las criaturas vivas están asustadas 1 mientras estén en el aura y no pueden reducirlo por debajo de 1 mientras permanezcan en ella. Una criatura que entre por primera vez debe superar una tirada de salvación de Voluntad CD 24 o quedar paralizada durante 1 asalto, y después queda inmune temporalmente durante 24 horas.
Velocidad 20 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +18, **Daño** 2d6+9 contundente más podredumbre de momia
Podredumbre de momia (maldición, enfermedad, divino, nigromancia, negativo) **Tirada de salvación** CD 24 Fortaleza; **Fase 1** portador, sin efecto (1 minuto); **Fase 2** 4d6 de daño negativo y estupefacto 1 (1 día). La enfermedad y su daño no pueden curarse hasta que se elimine la maldición. Una criatura muerta por la podredumbre de momia se convierte en polvo y no puede ser resucitada salvo con un ritual de *resucitar* de nivel 7 o magia comparable.

VELA REVELADORA — OBJETO 7

| Consumible | Adivinación | Mágico |

Precio 60 po; **Uso** sostenida en 1 mano; **Volumen** L
Activar ♦ Interactuar
Al encenderse, esta vela negra arde con una inquietante llama azul durante 1 minuto. En un radio de 10 pies, las criaturas no se benefician de la condición de invisible; en lugar de ser plenamente visibles, las criaturas afectadas aparecen como siluetas y quedan con ocultación en vez de invisibles.

Pág. 100

SOMBRA → CRIATURA 4

| CE | Mediano | Incorpóreo | No muerto |

Percepción +10; visión en la oscuridad
Idiomas Necril
Habilidades Acrobacias +10, Sigilo +14
Fue −5, Des +4, Con +0, Int −2, Sab +2, Car +3

CA 20; **Fort** +8, **Ref** +14, **Vol** +12
PG 40; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, precisión, inconsciente; **Debilidades** vulnerabilidad a la luz; **Resistencias** todo 5 (excepto fuerza, *toque fantasmal*, o positivo; resistencia doble contra lo no mágico)
Vulnerabilidad a la luz Un objeto que emite luz mágica (como la del conjuro *luz*) se considera mágico cuando se usa para atacar a la sombra.
Velocidad volar 30 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ mano sombría +15 (sutileza, mágico), **Daño** 2d6+3 negativo
Deslizarse entre las sombras La sombra puede Esconderse o terminar su Moverse con sigilo en la sombra de una criatura u objeto.
Robar sombra ♦ (divino, nigromancia) **Requisito** La sombra alcanzó a una criatura viva con un ataque de mano sombría en su acción anterior. **Efecto** El objetivo queda debilitado 1, aumentando de forma acumulativa hasta un máximo de debilitado 4 cada vez y disminuyendo en 1 por hora. Cuando el objetivo llega a debilitado 4, su sombra es arrancada y se convierte en una sombra bajo el mando de la sombra.
Engendro de sombra Una sombra arrancada mediante Robar sombra carece de Robar sombra y es perpetua e incurablemente torpe 2.

Pág. 102

DESAIRADO DE LA FORJA DE ÉLITE → CRIATURA 6

(desairado de la forja base con la plantilla de Élite aplicada)
| Infrecuente | NE | Mediano | Fuego | No muerto |

Percepción +13; visión en la oscuridad
Idiomas Común, Enano, Infracomún
Habilidades Atletismo +16, Fabricación +16, Saber (Droskar) +14
Fue +5, Des +2, Con +4, Int +1, Sab +2, Car +0

Objetos cadena de almas, martillo de guerra

CA 24; **Fort** +17, **Ref** +11, **Vol** +13
PG 95, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, fuego, paralizado, veneno, inconsciente; **Debilidades** frío 5
Calor abrasador (fuego) Una criatura que toque al desairado de la forja (incluso al Apresarlo o al golpearlo con un ataque sin armas) recibe 2d6+2 de daño por fuego (tirada de salvación de Reflejos básica CD 23).
Velocidad 20 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ cadena de almas +17 (desarmar, derribo), **Daño** 2d8+7 cortante más 1d6 de fuego
Cuerpo a cuerpo ♦ martillo de guerra +16 (empujón), **Daño** 1d8+9 contundente
Condena eterna (divino, nigromancia) Mientras su cadena de almas permanezca intacta, un desairado de la forja no puede ser destruido de verdad; se alza de nuevo totalmente curado en el siguiente ocaso.
Aliento de forja ♦♦ (divino, evocación, fuego) Un cono de 30 pies de hollín, ceniza y ascuas inflige 6d6+4 de daño por fuego (tirada de salvación de Reflejos básica CD 23); si falla, el objetivo queda además cegado durante 1 minuto. La nube perdura 1d4 asaltos, otorgando ocultación (excepto al desairado de la forja). No puede volver a usarse hasta que use Inflar fuelles.
Inflar fuelles ♦♦ El desairado de la forja toma una enorme bocanada de aire, lo que le permite volver a usar Aliento de forja.
Cadena de almas (divino, fuego, nigromancia) A una criatura abatida por la cadena de almas se le puede atar el alma con 1 día de trabajo de forja y una prueba de Fabricación CD 22; un alma atada no puede ser resucitada a menos que se destruya la cadena de almas (Dureza 5, PG 20, umbral de rotura 10).

GIBADO → CRIATURA 2

| CE | Pequeño | Demonio | Vil |

Percepción +6; visión en la oscuridad
Idiomas Abisal; telepatía 100 pies
Habilidades Acrobacias +6, Atletismo +7, Engaño +6, Sigilo +6
Fue +3, Des +0, Con +4, Int −3, Sab +0, Car +0

CA 17; **Fort** +10, **Ref** +4, **Vol** +8
PG 45; **Debilidades** hierro frío 3, bueno 3
Velocidad 20 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ fauces +9 (maligno, mágico), **Daño** 1d8+3 perforante más 1d4 maligno
Cuerpo a cuerpo ♦ garra +9 (ágil, maligno, mágico), **Daño** 1d6+3 cortante más 1d4 maligno
Conjuros innatos divinos CD 16; **3.º** *ralentizar*; **1.º** *miedo*
Rituales CD 16; *pacto abisal*
Pereza Al comienzo de cada turno del gibado, tira 1d4; el resultado es el número de acciones que recupera ese turno (máximo 3).
Acobardarse ♦ El gibado obtiene un bonus de circunstancia de +4 a la CA, pero sufre una penalización de −2 a las tiradas de ataque.
Cuchilladas frenéticas ♦♦♦ El gibado hace tres ataques de garra, cada uno con una penalización de −2, todos contra la misma criatura; su penalización por ataque múltiple no aumenta hasta después de los tres.
Críticos brutales Con un impacto crítico de su ataque de garra, el objetivo recibe 1d6 adicional de daño por hemorragia persistente.

Pág. 103

SALAMANDRA → CRIATURA 7

| CE | Mediano | Elemental | Fuego |

Percepción +15; visión en la oscuridad
Idiomas Común, Ígneo
Habilidades Acrobacias +12, Atletismo +17, Fabricación +15 (+17 en herrería), Engaño +12, Intimidación +14, Sociedad +13
Fue +4, Des +3, Con +4, Int +2, Sab +2, Car +1

Objetos ranseur +1

CA 26; **Fort** +15, **Ref** +16, **Vol** +13
PG 125; **Inmunidades** hemorragia, fuego, paralizado, veneno, sueño; **Debilidades** frío 10
Ataque de oportunidad ↺ (alcance 10 pies)
Velocidad 20 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ ranseur +18 (desarmar, mágico, alcance 10 pies), **Daño** 2d10+7 perforante
Cuerpo a cuerpo ♦ cola +17 (ágil, alcance 10 pies), **Daño** 1d8+7 contundente más 1d6 de fuego y Agarrar
Armadura de llamas ♦ La salamandra obtiene un bonus de circunstancia de +2 a la CA hasta el comienzo de su siguiente turno. Cualquier criatura que la toque o la golpee con un ataque cuerpo a cuerpo sin armas o sin alcance mientras persista este bonus recibe 2d6 de daño por fuego persistente.
Constreñir ♦ 1d8+4 contundente más 1d6 de fuego, CD 25

Pág. 104

POLTERGEIST → CRIATURA 5

| LE | Mediano | Incorpóreo | Espíritu | No muerto |

Percepción +11; visión en la oscuridad
Idiomas Común
Habilidades Acrobacias +14, Intimidación +15, Sigilo +14
Fue −5, Des +5, Con +0, Int −1, Sab +2, Car +4

CA 22; **Fort** +9, **Ref** +14, **Vol** +13
PG 55, rejuvenecimiento; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, precisión, inconsciente; **Resistencias** todo 5 (excepto fuerza, *toque fantasmal* o positivo; doble resistencia vs. no mágico)
Invisibilidad natural Un poltergeist es invisible por naturaleza y solo se vuelve visible cuando usa Asustar.
Rejuvenecimiento (nigromancia, ocultismo) Cuando es destruido, un poltergeist se vuelve a formar completamente curado tras 2d4 días. Para destruirlo permanentemente hay que determinar la razón de su existencia y enmendar aquello que le impide descansar.
Ligado al lugar Un poltergeist no puede alejarse más de 120 pies del lugar donde fue creado o se formó.
Defensa telequinética ↺ **Desencadenante** Una criatura se acerca a menos de 10 pies. **Efecto** El poltergeist realiza un ataque de objeto telequinético contra la criatura desencadenante.
Velocidad volar 20 pies

A distancia ♦ objeto telequinético +13 (evocación, mágico, ocultismo, incremento de alcance 60 pies), **Daño** 2d12 contundente, perforante o cortante
Conjuros innatos de Ocultismo CD 23, ataque +13; **3.º** *maniobra telequinética* (a voluntad); **Trucos (3.º)** *mano del mago* (a voluntad)
Asustar ♦ (concentración, emoción, miedo, incapacitación, mental) **Requisitos** Invisible. **Efecto** El poltergeist se vuelve visible; cada criatura a 30 pies realiza una tirada de salvación de Voluntad CD 21 y queda asustada 2 si falla (huye durante 1 asalto si falla críticamente). El éxito concede inmunidad temporal durante 1 minuto. Vuelve a ser invisible al inicio de su siguiente turno.
Tormenta telequinética ♦♦ (concentración, evocación, ocultismo) **Múltiples objetivos** Un ataque de objeto telequinético con una penalización de −2 contra cada criatura a 30 pies (un único ataque; la penalización por ataque múltiple no aumenta). **Un solo objetivo** Un ataque de objeto telequinético que inflige 3d12 de daño (1d12 si falla, ninguno si falla críticamente).

Pág. 105

LÁTIGO DE MANDO — FOCO 4

| Infrecuente | Clérigo | Encantamiento | Incapacitación | Mental |

Lanzamiento ♦ (verbal); **Alcance** 100 pies; **Objetivos** una criatura a la que infligiste daño en tu acción más reciente; **Tirada de salvación** Voluntad; **Duración** hasta el final del siguiente turno del objetivo
Requisitos Tu acción más reciente infligió daño a un objetivo.
Emites una orden al objetivo, con los efectos del conjuro *orden*.

TOQUE DE OBEDIENCIA — FOCO 1

| Infrecuente | Clérigo | Encantamiento | Mental | *(dominio de Tiranía)*

Lanzamiento ♦ (somático); **Alcance** toque; **Objetivos** 1 criatura viva; **Tirada de salvación** Voluntad
Éxito crítico No se ve afectada. **Éxito** Estupefacta 1 hasta el final de tu turno actual. **Fallo** Estupefacta 1 hasta el final de tu siguiente turno. **Fallo crítico** Estupefacta 1 durante 1 minuto.

Pág. 107

ESPECTRO → CRIATURA 7

| LE | Mediano | Incorpóreo | No muerto |

Percepción +15; visión en la oscuridad
Idiomas Común, Necril; telepatía 100 pies (solo con esclavos espectrales)
Habilidades Acrobacias +17, Intimidación +15, Sigilo +17
Fue −5, Des +6, Con +4, Int +0, Sab +4, Car +4

CA 25; **Fort** +13, **Ref** +17, **Vol** +15
PG 95, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, precisión, inconsciente; **Resistencias** todo 5 (excepto fuerza, *toque fantasmal* o positivo; doble resistencia vs. no mágico)
Presencia aterradora (aura, emoción, miedo, mental) 30 pies, CD 22
Inanición de dolor Un espectro al que se le niega infligir daño negativo a humanoides vivos durante más de un mes se vuelve caótico maligno, pierde el control de sus esclavos y gana acelerado 1 (usado solo para realizar ataques de toque vil contra humanoides). Revierte en cuanto inflige daño negativo a un humanoide vivo.
Impotencia a la luz del sol Un espectro bajo la luz del sol está torpe 2 y ralentizado 2.
Velocidad volar 40 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ toque vil +18 (sutileza), **Daño** 6d6 negativo más corrupción espectral
Corrupción espectral (maldición, divino, encantamiento, incapacitación, mental) **Tirada de salvación** CD 25 Voluntad; **Éxito crítico** No se ve afectada e inmune temporalmente durante 1 minuto. **Éxito** Estupefacta 2 durante 1 hora. **Fallo** La criatura se convierte en un esclavo espectral controlado por el espectro (nueva salvación al final de cada turno para terminarlo). **Fallo crítico** Como fallo, pero esclavo hasta que se retire la maldición o el espectro pase hambre, sin salvaciones de recuperación.

ESCARABAJO ASTADO GIGANTE → CRIATURA 4

| N | Grande | Animal |

Percepción +10; visión en la oscuridad
Habilidades Acrobacias +9, Atletismo +13
Fue +5, Des +1, Con +5, Int −5, Sab +2, Car −1

CA 22; **Fort** +13, **Ref** +9, **Vol** +8
PG 55
Velocidad 20 pies, volar 20 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +13, **Daño** 2d8+5 perforante
Cuerpo a cuerpo ♦ pata +11, **Daño** 1d10+5 contundente
Arrollar ♦♦♦ Mediano o menor, pata, CD 21

CUERDA DE ESCALADA (MAYOR) — OBJETO 7

| Mágico | Transmutación |

Precio 300 po; **Uso** sostenida en 1 mano; **Volumen** L
Activar ♦ Interactuar
Esta cuerda de seda de 50 pies soporta hasta 3.000 libras. Al activarse, sostienes un extremo y señalas un destino; la cuerda se anima durante 1 minuto y se mueve 10 pies por asalto por cualquier superficie horizontal o vertical no dañina hasta alcanzar el destino o quedarse sin longitud. Mientras está animada, puedes usar una acción Interactuar para ordenarle que se detenga, se sujete a objetos cercanos, se suelte o se anude/desanude. Si se corta, solo la porción más larga conserva su magia. La versión mayor puede activarse sin límite de frecuencia.

TUMULARIO → CRIATURA 4

| Infrecuente | LE | Mediano | No muerto | Espectro de tumba (wight) |

Percepción +11; visión en la oscuridad
Idiomas Común, Necril
Habilidades Atletismo +12, Intimidación +11, Religión +9, Sigilo +12
Fue +4, Des +2, Con +4, Int +1, Sab +3, Car +3

Objetos espada larga, armadura de cuero tachonado

CA 20; **Fort** +12, **Ref** +10, **Vol** +11
PG 67, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, inconsciente
Despecho final ↺ **Desencadenante** El tumulario queda reducido a 0 Puntos de Golpe. **Efecto** Realiza un ataque antes de ser destruido (sin ganar Puntos de Golpe temporales por drenar vida en este ataque).
Velocidad 25 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ espada larga +14 (versátil P), **Daño** 1d8+7 cortante más drenar vida
Cuerpo a cuerpo ♦ garra +14 (ágil), **Daño** 1d6+7 cortante más drenar vida
Drenar vida (divino, nigromancia) Cuando el tumulario inflige daño a una criatura viva con un ataque cuerpo a cuerpo sin arma o con arma ligada, gana 5 Puntos de Golpe temporales y la criatura debe superar una tirada de salvación de Fortaleza CD 18 o quedar malherida 1 (aumentando en 1 con cada salvación fallida posterior, máximo malherida 4).
Engendro de tumulario (divino, nigromancia) Un humanoide vivo abatido por el ataque de arma o garra se alza como un espectro engendrado tras 1d4 asaltos bajo el mando del tumulario; el engendro carece de drenar vida y de engendro de tumulario y está torpe 2. Si su creador muere, el engendro se convierte en un tumulario autónomo.
Canto fúnebre ♦♦ (auditivo, divino, emoción, miedo, mental, nigromancia) Las criaturas vivas a 50 pies realizan una tirada de salvación de Voluntad CD 21. No puede volver a usarse durante 1d4 asaltos. **Éxito crítico** No se ve afectada. **Éxito** Asustada 1. **Fallo** Asustada 2. **Fallo crítico** Asustada 2 y una penalización de estado de −2 a las salvaciones contra drenar vida.

WRAITH ATERRADOR → CRIATURA 9

| LE | Grande | Incorpóreo | No muerto | Wraith |

Percepción +19; visión en la oscuridad, sentido vital 60 pies
Idiomas Común, Necril
Habilidades Acrobacias +19, Intimidación +21, Sigilo +19
Fue −5, Des +6, Con +3, Int +3, Sab +4, Car +6

CA 28; **Fort** +16, **Ref** +19, **Vol** +21; +1 de estado a todas las salvaciones vs. positivo
PG 130, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, precisión, inconsciente; **Resistencias** todo 10 (excepto fuerza, *toque fantasmal* o positivo; doble resistencia vs. no mágico)
Presencia drenante (aura, negativo) 10 pies. Una criatura que entra en el aura debe superar una tirada de salvación de Fortaleza CD 26 o quedar malherida 1 (se recupera tras 1 minuto fuera del aura). El éxito concede inmunidad temporal durante 24 horas.
Impotencia a la luz del sol Un wraith aterrador bajo la luz del sol está aturdido 2 y torpe 2.
Ataque de oportunidad ↺
Velocidad volar 60 pies

Cuerpo a cuerpo ♦ mano espectral +21 (sutileza, alcance 10 pies), **Daño** 2d10+7 negativo más drenar vida
Absorber wraith ♦♦ El wraith aterrador disuelve a otro wraith a 100 pies e inflige 6d10 de daño negativo a cada criatura en la línea entre ambos (tirada de salvación de Fortaleza básica CD 28). Se vuelve acelerado durante un número de asaltos igual al nivel del wraith absorbido, usando la acción extra solo para Volar o atacar. Un objetivo involuntario puede intentar una tirada de salvación de Voluntad CD 28 para resistirse.
Drenar vida (divino, nigromancia) Cuando inflige daño a una criatura viva con su mano espectral, gana 10 Puntos de Golpe temporales y la criatura debe superar una tirada de salvación de Fortaleza CD 28 o quedar malherida 1 (máximo malherida 4).
Engendro de wraith (divino, nigromancia) Un humanoide vivo abatido por la mano espectral se alza como un engendro de wraith tras 1d4 asaltos bajo el mando del wraith aterrador.

Pág. 114

TELARAÑA DE OJOS — CONJURO 3

| Adivinación | Videncia |

Tradiciones arcano, divino, ocultismo, primigenio; **Lanzamiento** ♦♦ (somático, verbal); **Alcance** 30 pies; **Objetivos** hasta 5 criaturas voluntarias; **Duración** 10 minutos
Colocas un sensor de videncia invisible sobre los ojos de cada objetivo. Cualquier objetivo puede usar una acción de concentración para compartir lo que ve con cualquier número de otros objetivos hasta el inicio de su siguiente turno; solo una criatura puede compartir visión a la vez. Compartir mejora la percepción que los receptores tienen del punto de vista de quien comparte (por ejemplo, una criatura no detectada por un receptor pero observada por quien comparte pasa a estar observada por el receptor), aunque la cobertura y la línea de efecto siguen aplicándose. La visión solo puede mejorarse, nunca entorpecerse. Una vez que termina de compartirse, el beneficio termina.

VISIÓN DE LOS ÓRGANOS — CONJ. 3

| Adivinación | Revelación |

Tradiciones arcano, divino, ocultismo, primigenio; **Lanzamiento** ♦♦ (somático, verbal); **Alcance** 30 pies; **Objetivos** 1 criatura viva o no muerta con órganos; **Duración** 1 minuto
Percibes al objetivo como si estuviera diseccionado. Ganas un bonus de circunstancia de +2 a las pruebas de Medicina contra él que dependan de sus órganos, pero una penalización de circunstancia de −2 a las pruebas de Medicina que dependan de ver su piel. Cuando lo lanzas, realiza una prueba especial de Recordar conocimiento usando Medicina (o un Saber apropiado) para identificar un órgano vital; si tienes éxito, tu siguiente ataque o conjuro perforante o cortante inflige 4d6 de daño de precisión adicional. En turnos posteriores puedes volver a intentar la prueba como una sola acción (el daño no se acumula antes de que realices el ataque o lances el conjuro). **Intensificado (+1)** El daño de precisión aumenta en 1d6.

OJOS INNUMERABLES — CONJURO 4

| Adivinación |

Tradiciones arcano, ocultismo, primigenio; **Lanzamiento** ♦♦ (somático, verbal); **Alcance** toque; **Objetivos** 1 criatura; **Duración** 1 minuto

Se forman ojos por todo el cuerpo de la criatura tocada. El sujeto no puede ser flanqueado durante la duración. Además, cuando Busca, puede hacerlo en un estallido de 30 pies centrado en sí mismo o en hasta cuatro estallidos de 15 pies dentro de la línea de visión.

Pág. 115

GRIMORIO (reglas)

La mayoría de los grimorios contienen hasta 100 conjuros, como cualquier libro de conjuros, pero permiten a los lanzadores de conjuros borrar los conjuros escritos por un propietario anterior en favor de sus propias fórmulas. Para transferir conjuros de un libro de conjuros a un grimorio, realiza un sencillo ritual de 1 minuto con ambos libros.

Si preparas conjuros, puedes estudiar un grimorio durante tus preparaciones diarias para mejorar uno o más de los conjuros que contiene. Hasta tus siguientes preparaciones diarias ganas la capacidad de Activar el grimorio (incluso si luego pierdes el libro, ya que absorbiste su poder durante las preparaciones). Los beneficios de los grimorios se aplican solo a los conjuros lanzados mediante espacios de conjuro, no a trucos, conjuros de foco ni conjuros innatos. Nadie puede usar más de un grimorio por día, ni puede un grimorio ser usado por más de una persona por día.

DERRIBO A DISTANCIA (rasgo de arma)

Esta arma puede usarse para Derribar con la habilidad de Atletismo a una distancia de hasta el primer incremento de alcance del arma. La prueba de habilidad sufre una penalización de circunstancia de −2. Puedes añadir el bonus de objeto del arma a las tiradas de ataque como bonus a la prueba. Al igual que un Derribo cuerpo a cuerpo, un derribo a distancia no inflige daño. Este rasgo suele aparecer únicamente en un arma arrojadiza.

AMARRADO (rasgo de arma)

Esta arma está sujeta a una longitud de cuerda o cadena que te permite recuperarla después de que salga de tu mano. Si tienes una mano libre (incluida una mano que no sostiene nada salvo el amarre del arma), puedes usar una acción Interactuar para tirar del arma y devolverla a tu agarre después de arrojarla como ataque a distancia o después de que haya sido desarmada (a menos que otra criatura la esté sosteniendo).

Postfacio

"La Corona del Rey Kóbold" es una recopilación de algunas de las primeras aventuras ambientadas en el mundo de Golarion: "Hollow's Last Hope", "Crown of the Kobold King" y "Hungry Are the Dead", reunidas, ampliadas y adaptadas a la segunda edición de Pathfinder. El libro se publicó así en inglés en octubre de 2022, para celebrar el vigésimo aniversario de Paizo, y en español lo publicó DEVIR en noviembre de 2023.

Como es habitual en las aventuras de Pathfinder, tras la descripción de cada zona de los calabozos se enumeran los peligros a los que se enfrentarán los personajes de los jugadores. Si se trata de una criatura original de la aventura y es sencilla, se incluye su perfil para que lo use el Director de Juego. Si es una criatura original de la aventura pero su perfil requiere más espacio, se incluye en una sección especial de la misma publicación. En otros casos se indica una referencia a una página del Bestiario de Pathfinder, para poder localizar y utilizar al enemigo en cuestión.

El primer problema que se nos presenta es que el Director de Juego debe tener acceso al Bestiario, ya sea de manera física o digital. Sin embargo, las referencias a las páginas que encontramos en la aventura son al Bestiario de Pathfinder Segunda Edición, no a su versión "remasterizada", que tiene una numeración distinta y nombres diferentes para algunas criaturas. Incluso hay referencias a criaturas que ya no existen en la nueva versión del Bestiario.

El segundo problema aparece cuando el Director de Juego solo tiene la versión del Bestiario en inglés: los nombres asignados por DEVIR no siempre son traducciones directas. Un ejemplo son las "Bazofias retorcidas", que en el Bestiario en inglés se llaman "Squirming Swill", entre otros nombres más complicados.

El tercer problema es que esta aventura tiene referencias a monstruos, obstáculos y conjuros de varios libros:

- 31 referencias al Bestiario: 29 criaturas distintas más 2 rasgos.
- 2 referencias al Bestiario 2: 8 criaturas.
- 5 referencias al Bestiario 3.
- 8 referencias a "Reglas básicas": 2 peligros y 6 conjuros.
- 4 Referencias a la Guía del Director de Juego, o "Gamemastery Guide": 3 NPCs y 1 peligro.
- 5 referencias a la "Guía del jugador avanzado: 3 objetos y 2 conjuros.
- 3 referencia a "Secretos de la magia": 2 conjuros y una regla.

Se suma a esto que algunas referencias son incorrectas. En al menos diez ocasiones hay referencias a un "Bestiary 6". En Pathfinder 1e existe un Bestiario 6, pero no es a eso a lo que se refiere. En la versión en inglés de la aventura encontramos que la cita correcta es, por ejemplo: "Bestiary 6, 302": la criatura puede estar en la página 302 del Bestiario, mientras que en la página 6 está la información para aplicar el formato "de élite".

Por fortuna existe un recurso en línea llamado "Archives of Nethys", que contiene todo el material de referencia de Pathfinder primera y segunda edición, en inglés.

En este documento recopilamos los perfiles e información de todas las referencias de "La Corona del Rey Kóbold", traducidas al español, salvo por una criatura llamada "Zombi kóbold inmortal" (Unkillable zombie kobold), que no tiene perfil oficial y que hemos creado nosotros.

Son 70 referencias únicas, con las repeticiones necesarias para que el Director de Juego no tenga más problemas.

Este documento es gratuito, creado de buena fe para ayudar a quienes decidan jugar esta gran aventura y sin intención de molestar a nadie. Refrendamos nuestra admiración por el trabajo de los editores de Paizo y de DEVIR. Solamente buscamos coadyuvar a que este material pueda ser disfrutado por más personas.

Nota de licencia (OGL)

El contenido de reglas de juego Pathfinder Segunda Edición reproducido aquí (estadísticas de criaturas, conjuros, peligros, objetos y reglas) es Open Game Content, usado bajo la Open Game License v1.0a. Este documento es una obra de referencia no oficial y no está respaldado por Paizo Inc. ni por Devir. Pathfinder y sus logotipos son marcas registradas de Paizo Inc.

Sección 15 (atribución):

Open Game License v1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

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

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Bestiary (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Alexander Augunas, Logan Bonner, Jason Bulmahn, John Compton, Paris Crenshaw, Adam Daigle, Eleanor Ferron, Leo Glass, Thurston Hillman, James Jacobs, Jason Keeley, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Robert G. McCreary, Tim Nightingale, Stephen Radney-MacFarland, Alex Riggs, David N. Ross, Michael Sayre, Mark Seifter, Chris S. Sims, Jeffrey Swank, Jason Tondro, Tonya Woldridge, and Linda Zayas-Palmer.

Pathfinder Bestiary 2 © 2020, Paizo Inc.; Authors: Alexander Augunas, Dennis Baker, Jesse Benner, Joseph Blomquist, Logan Bonner, Paris Crenshaw, Jim Groves, Thurston Hillman, Nicolas Logue, Ron Lundeen, Robert G. McCreary, Jason Nelson, Tim Nightingale, Stephen Radney-MacFarland, Alistair Rigg, Alex Riggs, David N. Ross, F. Wesley Schneider, David Schwartz, Mark Seifter, Chris S. Sims, Jeffrey Swank, and Amber Stewart.

Pathfinder Bestiary 3 © 2021, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, John Compton, Paris Crenshaw, Adam Daigle, Katina Davis, Eleanor Ferron, Leo Glass, Thurston Hillman, Nicolas Hinojosa, Brian Hudson, James Jacobs, Jenny Jarzabski, Jason Keeley, Dustin Knight, Lyz Liddell, Luis Loza, Ron Lundeen, Patchen Mortimer, Dennis Muldoon, Andrew Mullen, Landon, Stephen Radney-MacFarland, Mikhail Rekun, David N. Ross, Michael Sayre, Mark Seifter, Kendra Leigh Speedling, Mark Thompson, Jason Tondro, Clark Valentine, and Linda Zayas-Palmer.

Pathfinder Gamemastery Guide © 2020, Paizo Inc.; Authors: Alexander Augunas, Jesse Benner, John Bennett, Logan Bonner, Clinton J. Boomer, Jason Bulmahn, James Case, Paris Crenshaw, Jesse Decker, Robert N. Emerson, Eleanor Ferron, Jaym Gates, Matthew Goetz, T.H. Gulliver, Kev Hamilton, Sasha Laranoa Harving, Thurston Hillman, Vanessa Hoskins, James Jacobs, Brian R. James, Jason Keeley, Lyz Liddell, Luis Loza, Colm Lundberg, Ron Lundeen, Stephen Radney-MacFarland, Jessica Redekop, Mikhail Rekun, Alistair Rigg, David N. Ross, Michael Sayre, Mark Seifter, Kendra Leigh Speedling, Jeffrey Swank, and Linda Zayas-Palmer.

Pathfinder Advanced Player's Guide © 2020, Paizo Inc.; Authors: Amirali Attar Olyaee, Alexander Augunas, Kate Baker, Logan Bonner, Jason Bulmahn, Carlos Cabrera, Calder CaDavid, James Case, Jessica Catalan, John Compton, Paris Crenshaw, Jesse Decker, Fabby Garza Marroquín, Steven Hammond, Sasha Laranoa Harving, Joan Hong, Vanessa Hoskins, James Jacobs, Jenny Jarzabski, Erik Keith, Jason Keeley, Lyz Liddell, Luis Loza, Ron Lundeen, Patchen Mortimer, Dennis Muldoon, Stephen Radney-MacFarland, Jessica Redekop, Mikhail Rekun, Alex Riggs, David N. Ross, Michael Sayre, Mark Seifter, Shay Snow, Kendra Leigh Speedling, Jason Tondro, Clark Valentine, and Andrew White.

Pathfinder Secrets of Magic © 2021, Paizo Inc.; Authors: Amirali Attar Olyaee, Alexander Augunas, Kaitlyn Burnell, James Case, Jessica Catalan, John Compton, Dana Ebert, Jacob W. Michaels, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Michael Sayre, Mark Seifter, Kendra Leigh Speedling, Jason Tondro, and others.

Pathfinder Adventure: Crown of the Kobold King © 2022, Paizo Inc.

Nota de la traducción: La extracción, el formato y la traducción de las fichas de reglas fueron realizados con asistencia de Claude (Anthropic). Revisado y publicado por Manuel Solís para Doble 20. El contenido de reglas de Pathfinder Segunda Edición usado bajo la Open Game License v1.0a; obra de referencia no oficial, no respaldada por Paizo Inc. ni por Devir.

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.

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.

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.

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

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.

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.

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.

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.

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

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.

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

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.

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.

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.

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.

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

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE