

El círculo del acantilado [anexos]

Enemigos

Bandit

Humanoide mediano (humano), neutral malvado

Clase de armadura 12 (armadura de cuero)

Puntos de vida 11 (2d8 + 2)

Velocidad 30 p.

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 11 (+0) | 12 (+1) | 12 (+1) | 10 (+0) | 10 (+0) | 10 (+0) |

Sentidos: Percepción pasiva 10

Lenguajes: Común

Valor de desafío 1/8 (25 XP)

ACCIONES

Sable: arma c/c Ataque: +3, alcance 5 p., un objetivo, Impacto: 4 (1d6 + 1) daño cortante

Ballesta ligera: distancia Ataque: +3, alcance 80/320, un objetivo, Impacto: 5 (1d8 + 1) daño perforante

Bandit Captain

Humanoide mediano (humano), neutral malvado

Clase de armadura 15 (cuero tachonado)

Puntos de vida 65 (10d8 + 20)

Velocidad 30 p.

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 15 (+2) | 16 (+3) | 14 (+2) | 14 (+2) | 11 (+0) | 14 (+2) |

Tiradas de salvación: Fue +4, Des +5, Sab +2

Habilidades: Atletismo +4, Percepción +4

Sentidos: Percepción pasiva 10

Lenguajes: Común

Valor de desafío 2 (450 XP)

ACCIONES

Multiataque: Hace tres ataques cuerpo a cuerpo, dos con el sable y uno con la daga

Sable: arma c/c Ataque: +5, alcance 5 p., un objetivo, Impacto: 6 (1d6 + 3) daño cortante

Daga: arma c/c Ataque: +5, alcance 5 p., un objetivo, Impacto: 5 (1d4 + 3) daño perforante

REACCIONES

Parada: añade +2 CA a los ataques cuerpo a cuerpo que le hagan. El capitán debe ver a su atacante y estar empuñando un arma cuerpo a cuerpo.

Merrow

Mostruosidad grande, caótico malvado

Clase de armadura 13 (armadura natural)

Puntos de vida 45 (6d10 + 12)

Velocidad 10 p., Nadar 40 p.

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|--------|---------|--------|
| 18 (+4) | 10 (+0) | 15 (+2) | 8 (-1) | 10 (+0) | 9 (-0) |

Sentidos: visión en la oscuridad 60 p., Percepción pasiva 10

Lenguajes: Abisal, aquan

Valor de desafío 2 (450 XP)

Anfibio: Puede respirar al aire libre y en el agua

ACCIONES

Multiataque: el merrow ataca dos veces, una con el mordisco y otra con las garras o el harpón

Mordisco: arma c/c Ataque: +6, alcance 5 p., un objetivo, Impacto: 8 (1d8 + 4) daño perforante

Garra: arma c/c Ataque: +6, alcance 5 p., un objetivo, Impacto: 9 (2d4 + 4) daño cortante

Harpón: arma c/c o distancia Ataque: +6, alcance 5 p. o 20/60, un objetivo, Impacto: 11 (2d6 + 4) daño perforante. Si el objetivo es de tamaño Enorme o inferior, debe hacer una tirada enfrentada de Fuerza contra el merrow o ser arrastrado 20 p. hacia él.

Giant octopus

Bestia grande, sin alineamiento

Clase de armadura 11 (armadura natural)

Puntos de vida 52 (8d10 + 8)

Velocidad 10 p., Nadar 60 p.

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|--------|---------|--------|
| 17 (+3) | 13 (+1) | 13 (+1) | 4 (-3) | 10 (+0) | 4 (-3) |

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 60 p., Percepción pasiva 14

Lenguajes: —

Valor de desafío 1 (200 XP)

Aguantar la respiración: Puede aguantar la respiración durante 1 hora mientras está fuera del agua.

Camuflaje acuático: Tiene ventaja en las pruebas de Destreza (sigilo) mientras esté bajo agua.

Respiración acuática: Sólo puede respirar bajo el agua.

ACCIONES

Tentáculo: arma c/c Ataque: +5, alcance 15 p., un objetivo, Impacto: 10 (2d6 + 3) daño contundente. Si el objetivo es una criatura, queda agarrado (DC 16 para escapar). Hasta que el agarre termine, la criatura está apesada y el *giant octopus* no puede usar sus tentáculos en otro objetivo.

Nube de tinta (recarga tras un descanso corto o largo): una nube de tinta de 20 p. de radio se extiende alrededor del *giant octopus*. Esta área queda oscurecida durante 1 minuto o hasta que sea dispersada. Tras usar la nube de tinta, el *giant octopus* puede usar una acción de esprintar como acción bonus.

Sea hag

Fata mediano, caótico malvado

Clase de armadura 14 (armadura natural)

Puntos de vida 52 (7d8 + 21)

Velocidad 30 p., Nadar 40 p.

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 16 (+3) | 13 (+1) | 16 (+3) | 12 (+1) | 12 (+1) | 13 (+1) |

Sentidos: visión en la oscuridad 60 p., Percepción pasiva 11

Lenguajes: Aquan, común, gigante

Valor de desafío 2 (450 XP)

Anfibio: Puede respirar al aire libre y en el agua

Apariencia horrible: cualquier humanoide que comience su turno a 30p. o menos de la *sea hag* y pueda ver su verdadera forma deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría DC 11. Si la falla, quedará asustado durante 1 minuto. Puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, con desventaja si la *sea hag* está en su radio de visión. Si se pasa la tirada o el efecto termina, el objetivo será inmune a esta habilidad las próximas 24 h. A no ser que ataque por sorpresa o se muestre de repente, se puede evitar mirar a la *sea hag* a los ojos para no hacer la tirada de salvación, pero las tiradas de ataque contra ella se harán con desventaja.

ACCIONES

Garra: arma c/c Ataque: +5, alcance 5 p., un objetivo, Impacto: 10 (2d6 + 3) daño cortante

Mirada mortal: la *sea hag* hace objetivo a una criatura asustada a menos de 30 p. que pueda ver. Si el objetivo puede ver a su vez a la *sea hag*, deberá superar una tira de salvación de Sabiduría DC 11 o caerá inmediatamente a 0 PV.

Apariencia ilusoria: la *sea hag* se cubre a ella y a cualquier objeto que porte con una ilusión que la hace parecer una criatura fea, pero normal. Puede terminar el efecto con una acción bonus o cuando la *sea hag* muere. Este efectos no superan una inspección física, es decir, que cualquiera que toque a la *sea hag* podrá ver inmediatamente a través de la ilusión. Por otro lado, se puede gastar una acción y superar una prueba de Inteligencia (Investigación) DC 16 para descubrir el engaño.