

La defensa en el vórtice (anexos)

Enemigos

Lemure

Demonio mediano (diablo), legal malvado

Clase de armadura 7 (armadura natural)

Puntos de vida 13 (3d8)

Velocidad 15 p.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	5 (-3)	11 (+0)	1 (-5)	11 (+0)	3 (-4)

Resistencias: frío

Inmunidades: fuego, veneno

Inmunidad a estados: hechizado, asustado, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 p., Percepción pasiva 10

Lenguajes: infernal (no lo habla)

Valor de desafío 0 (10 XP)

Vista diabólica: la oscuridad mágica no le anula la visión en oscuridad.

Regeneración infernal: un *lemure* que muere en su plano natal revive en 1d10 días a menos que lo mate una criatura de alineamiento bueno con el hechizo *benedición* activo, o que se esparza agua bendita sobre su cadáver.

ACCIONES

Golpetazo: arma c/c Ataque: +3, alcance 5 p., un objetivo, Impacto: 2 (1d4) daño contundente

Imp

Demonio diminuto (diablo), legal malvado

Clase de armadura 13 (armadura natural)

Puntos de vida 10 (3d4 + 3)

Velocidad 20 p., vuelo 40 p.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Habilidades: Engañar +4, Perspicacia +3, Persuasión +4, Sigilo +5

Resistencias: frío, contundente, cortante y perforante de armas no mágicas que nos sean de plata

Inmunidades: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 p., Percepción pasiva 11

Lenguajes: común, infernal

Valor de desafío 1 (200 XP)

Cambiaformas: puede usar una acción para transformarse en una bestia que recuerde a una rata (vel 20 p.), un cuervo (vel 20 p., vuelo 60 p.) o una araña (vel 20 p., escalada 20 p.), o volver a su forma original. Sus estadísticas no cambian, excepto por el movimiento. Los objetos que transporte no se transforman. Si muere, volverá a su forma original.

Vista diabólica: la oscuridad mágica no le anula la visión en oscuridad.

Resistencia mágica: tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Aguijón (mordisco en forma de bestia): arma c/c Ataque: +5, alcance 5 p., un objetivo, Impacto: 5 (1d4 + 3) daño perforante, y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución a DC 11, recibiendo 10 (3d6) daño de veneno si no la pasa y la mitad si la supera.

Invisibilidad: se vuelve mágicamente invisible hasta que ataque o pierda la concentración (como si se concentrara en un conjuro). Cualquier objeto o equipo que tuviera se vuelve invisible también.

Bearded Devil

Demonio mediano (diablo), legal malvado

Clase de armadura 13 (armadura natural)

Puntos de vida 52 (8d8 + 16)

Velocidad 30 p.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	9 (-1)	11 (+0)	11 (+0)

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

Resistencias: frío, contundente, cortante y perforante de armas no mágicas que nos sean de plata

Inmunidades: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 p., Percepción pasiva 10

Lenguajes: infernal, telepatía 120 p.

Valor de desafío 3 (700 XP)

Vista diabólica: la oscuridad mágica no le anula la visión en oscuridad.

Resistencia mágica: tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Firme: no puede ser asustado mientras pueda ver a una criatura aliada a menos de 30 p.

ACCIONES

Multiataque: puede hacer dos ataques por turno, uno con la barba y otro con el glaive.

Barba: arma c/c Ataque: +5, alcance 5 p., un objetivo, Impacto: 6 (1d8 + 2) daño perforante, y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución DC 12 o quedar envenenado durante 1 minuto. Mientras sufra este estado, el objetivo no puede ganar puntos de vida. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al principio de cada uno de sus turnos, terminando el efecto con una tirada exitosa.

Glaive: arma c/c Ataque: +5, alcance 10 p., un objetivo, Impacto: 8 (1d10 + 3) daño cortante. Si el objetivo es una criatura que no sea no-muerto o constructo, deberá superar una tirada de salvación de Constitución DC 12 o perder 5 (1d10) puntos de vida al inicio de cada uno de sus turnos debido a una herida infernal. Cada vez que el *bearded devil* golpee a este mismo objetivo, el daño de esta herida se incrementa en 5 (1d10). Cualquier criatura puede gastar una acción y realizar una prueba de Sabiduría (Medicina) DC 12 para cerrar esta herida. La herida se cerrará automáticamente al recibir cualquier tipo de curación mágica.