

# Los últimos de los Eyxox (anexos)

## Enemigos

### Skeleton

No muerto mediano, legal malvado  
Clase de armadura 13 (restos de armadura)  
Puntos de vida 13 (2d8 + 4)

Velocidad 30 p.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

**Vulnerable:** contundente

**Inmunidades:** veneno

**Inmunidad a estados:** envenenado, agotado

**Sentidos:** visión en la oscuridad 600 p., Percepción pasiva 9

**Lenguajes:** entiende los que hablara en vida, pero no puede hablar

Valor de desafío 1/4 (50 XP)

### ACCIONES

**Espada corta:** arma c/c Ataque: +4, alcance 5 p., un objetivo, Impacto: 5 (1d6 + 2) daño perforante

**Arco corto:** arma a distancia Ataque: +4, alcance 80/320 p., un objetivo, Impacto: 5 (1d6 + 2) daño perforante

### Specter

No muerto mediano, caótico malvado  
Clase de armadura 12 (armadura natural)  
Puntos de vida 2 (5d8)

Velocidad 0 p., vuelo 50 p.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

**Resistencias:** ácido, frío, fuego, eléctrico, trueno, además de perforante, contundente y cortante de ataques no mágicos

**Inmunidades:** necrótico, veneno

**Inmunidad a estados:** hechizado, envenenado, agotado, apresado, paralizado, petrificado, tumbado, agarrado, inconsciente

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

**Lenguajes:** entiende los que hablara en vida, pero no puede hablar

Valor de desafío 1 (200 XP)

**Movimiento incorpóreo:** puede moverse a través de otras criaturas u objetos como si fuera terreno difícil. Recibe 5 (1d10) de daño de fuerza si termina su turno dentro de algún objeto o criatura.

**Sensible a la luz solar:** mientras permanezca a la luz del día, tiene desventajas a las tiradas de ataque, así como a las pruebas de Sabiduría (Percepción)

### ACCIONES

**Drenar vida:** conjuro c/c Ataque: +4, alcance 5 p., un objetivo, Impacto: 10 (3d6) daño necrótico: El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o reducir su máximo de puntos de vida una cantidad igual al daño recibido. Esta reducción dura hasta que se realice un descanso largo. El objetivo muere si su máximo de puntos de vida se reduce a 0.

### Zombie

No muerto mediano, caótico malvado  
Clase de armadura 8 (armadura natural)  
Puntos de vida 22 (3d8+9)

Velocidad 20 p.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

**Tiradas de salvación:** Sab +0

**Inmunidades:** veneno

**Inmunidad a estados:** envenenado

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 p., Percepción pasiva 8

**Lenguajes:** entiende los que hablara en vida, pero no puede hablar

Valor de desafío 1/4 (50 XP)

**Fortaleza no-muerta:** si cae por debajo de 0 PV, debe realizar una tirada de salvación de Constitución DC 5 + (daño recibido), a no ser que el daño sea radiante o de un ataque crítico. Si supera la tirada, el *zombie* permanece con 1 PV.

### ACCIONES

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

### Wight

No muerto mediano, neutral malvado  
Clase de armadura 14 (cuero tachonado)  
Puntos de vida 45 (6d8 + 18)

Velocidad 30 p.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

**Habilidades:** Percepción +3, Sigilo +4

**Resistencias:** necrótico, además de perforante, contundente y cortante de ataques no mágicos que no sean armas de plata

**Inmunidades:** veneno

**Inmunidad a estados:** envenenado, agotado

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 p., Percepción pasiva 13

**Lenguajes:** los que hablara en vida

Valor de desafío 3 (700 XP)

**Sensible a la luz solar:** mientras permanezca a la luz del día, tiene desventajas a las tiradas de ataque, así como a las pruebas de Sabiduría (Percepción)

### ACCIONES

**Multiataque:** puede hacer dos ataques con la espada larga o dos ataques con el arco. Puede usar Drenar Vida en vez de un ataque de espada larga.

**Drenar vida:** arma c/c Ataque: +4, alcance 5 p., un objetivo, Impacto: 5 (1d6+2) daño necrótico: El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o reducir su máximo de puntos de vida una cantidad igual al daño recibido. Esta reducción dura hasta que se realice un descanso largo. El objetivo muere si su máximo de puntos de vida se reduce a 0.

Un humanoide que muera de esta forma se levantará en 24 h. como un *zombie* bajo el control del *wight*, a menos que se le rescite o su cuerpo sea destruido. El *wight* no puede tener bajo su control más de doce *zombies*.

**Espada larga:** arma c/c Ataque: +4, alcance 5 p., un objetivo, Impacto: 6 (1d8 + 2) daño cortante, 0 7 (1d10 + 2) si la usa a dos manos.

**Arco largo:** arma a distancia Ataque: +4, alcance 150/600 p., un objetivo, Impacto: 6 (1d8 + 2) daño perforante