

ESQUELETO

La magia oscura les anima, y están hechos por entero de huesos. Los esqueletos no tienen emociones ni alma, y no desean más que servir a su creador. A los esqueletos frecuentemente se les utiliza como guardianes en dungeons y tumbas. También sirven como infantería básica en los ejércitos de muertos vivientes.

CONOCIMIENTOS SOBRE LOS ESQUELETOS

Un personaje puede conocer la siguiente información sobre los esqueletos si tiene éxito en una prueba de Religión.

CD 15: los esqueletos son creados mediante rituales nigrománticos. Los lugares con fuertes vínculos con el páramo Sombrio también pueden hacer que surgan esqueletos espontáneamente. Estos esqueletos de voluntad libre tienden a atacar a cualquier criatura viva con la que se encuentran. Los esqueletos tienen la inteligencia justa para percibir los peligros obvios, pero se les puede engañar y atraer a trampas muy fácilmente.

Esqueleto decaído	Esbirro nivel 1
Animado natural Mediano (muerto viviente)	25 PX
Iniciativa +3	Sentidos Percepción +2; visión en la oscuridad
PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro.	
CA 16; Fortaleza 13, Reflejos 14, Voluntad 13	
Immune enfermedad, veneno	
Velocidad 6	
⚔ Espada larga (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
+6 contra CA; 4 de daño.	
🏹 Arco corto (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
Distancia 15/30; +6 contra CA; 3 de daño.	

Alineamiento no alineado	Idiomas –	
Fue 15 (+2)	Des 17 (+3)	Sab 14 (+2)
Con 13 (+1)	Int 3 (-4)	Car 3 (-4)
Equipo escudo pesado, espada larga, arco corto, carcaj con 10 flechas		

TÁCTICAS DEL ESQUELETO DECRÉPITO

Los esqueletos decaídos hacen ataques a distancia básicos hasta que los enemigos se acercan a distancia de combate cuerpo a cuerpo, momento en el que desenvainan sus espadas y se lanzan al combate.

Esqueleto combatiente	Soldado nivel 3	
Animado natural Mediano (muerto viviente)	150 PX	
Iniciativa +6	Sentidos Percepción +3; visión en la oscuridad	
PG 45; Maltrech: 22		
CA 18; Fortaleza 15, Reflejos 16, Voluntad 15		
Immune enfermedad, veneno; Resistencia 10 necrótico; Vulnerable 5 radiante		
Velocidad 5		
⚔ Espada larga (estándar; a voluntad) ♦ Arma		
+10 contra CA; 1d8 + 2 de daño, y el objetivo queda marcado hasta el final del siguiente turno del esqueleto; ver también <i>Velocidad de los muertos</i> .		
Velocidad de los muertos		
Al hacer un ataque de oportunidad, el esqueleto gana un bonificador de +2 a la tirada de ataque e inflige 1d6 de daño adicional.		
Alineamiento no alineado	Idiomas –	
Fue 15 (+3)	Des 17 (+4)	Sab 14 (+3)
Con 13 (+2)	Int 3 (-3)	Car 3 (-3)
Equipo cota de mallas, escudo pesado, espada larga		



(de izquierda a derecha) esqueleto, esqueleto de esquirlas de hueso, esqueleto llameante y esqueleto decaído

TÁCTICAS DEL ESQUELETO

El esqueleto combatiente carga sin temor al combate, utilizando su *Velocidad de los muertos* para atacar inmisericordemente a los enemigos que intentan evitar su guardia.

Esqueleto llameante		Artillero nivel 5
Animado natural Mediano (muerto viviente)		200 PX
Iniciativa +6	Sentidos Percepción +4; visión en la oscuridad	
Aura ígnea (Fuego) aura 1; cualquier criatura que empiece su turno en el aura sufre 5 de daño por fuego.		
PG 53; Maltrecho 26		
CA 19; Fortaleza 15, Reflejos 18, Voluntad 16		
Inmune enfermedad, veneno; Resistencia 10 fuego, 10 necrótico; Vulnerable 5 radiante		
Velocidad 6		
⚔ Garra llameante (estándar; a voluntad) ♦ Fuego		
+8 contra CA; 1d4 + 1 de daño, y 5 de daño continuado por fuego (salv. term.).		
🌀 Orbe de llamas (estándar; a voluntad) ♦ Fuego		
Distancia 10; +8 contra Reflejos; 2d4 + 4 daño por fuego, y 5 de daño continuado por fuego (salv. term.).		
Alineamiento no alineado		Idiomas –
Fue 13 (+3)	Des 18 (+6)	Sab 15 (+4)
Con 17 (+5)	Int 4 (-1)	Car 6 (+0)

TÁCTICAS DEL ESQUELETO LLAMEANTE

El esqueleto llameante prefiere mantener las distancias, al tiempo que arroja orbes de fuego a sus enemigos.

Esqueleto de esquirlas de hueso		Bruto nivel 5
Animado natural Mediano (muerto viviente)		200 PX
Iniciativa +5	Sentidos Percepción +4; visión en la oscuridad	
PG 77; Maltrecho 38; ver también <i>Estallido de esquirlas</i>		
CA 17; Fortaleza 16, Reflejos 16, Voluntad 15		
Inmune enfermedad, veneno; Resistencia 10 necrótico; Vulnerable 5 radiante		
Velocidad 6		
⚔ Cimitarra (estándar; a voluntad) ♦ Necrótico, arma		
+9 contra CA; 1d8 + 3 de daño (crit 1d8 + 11) más 5 de daño necrótico.		
⚔ Esquirlas de hueso (estándar; a voluntad) ♦ Necrótico		
+9 contra CA; 1d4 + 3 de daño, y 5 de daño necrótico continuado (salv. term.).		
✨ Estallido de esquirlas (cuando queda maltrecho por primera vez y de nuevo cuando queda reducido a 0 puntos de golpe) ♦ Necrótico		
Cercano explosión 3; +8 contra Reflejos; 2d6 + 3 de daño necrótico.		
Alineamiento no alineado		Idiomas –
Fue 16 (+5)	Des 16 (+5)	Sab 14 (+4)
Con 17 (+5)	Int 3 (-2)	Car 3 (-2)
Equipo cimitarra		

TÁCTICAS DEL ESQUELETO DE ESQUIRLAS DE HUESO

Este esqueleto alterna entre atacar a sus oponentes con la cimitarra y empalarles con sus *Esquirlas de hueso*.

Guardián de tumbas esquelético		Bruto nivel 10
Animado natural Mediano (muerto viviente)		500 PX
Iniciativa +10	Sentidos Percepción +12; visión en la oscuridad	
PG 126; Maltrecho 63		
CA 23; Fortaleza 22, Reflejos 23, Voluntad 20		
Inmune enfermedad, veneno; Resistencia 10 necrótico; Vulnerable 5 radiante		
Velocidad 8		
⚔ Golpe de cimitarras gemelas (estándar; a voluntad) ♦ Arma		
El guardián de tumbas esquelético hace dos ataques de cimitarra		



contra el mismo objetivo: +13 contra CA; 1d8 + 4 de daño (crit 1d8 + 12). Esto también es así para los ataques de oportunidad.

⚔ **Catarata de acero** (estándar; a voluntad) ♦ Arma

El guardián de tumbas esquelético asesta dos *Golpes de cimitarras gemelas* (cuatro ataques de cimitarra en total).

⚔ **Golpe súbito** (reacción inmediata, cuando un enemigo adyacente se desliza; a voluntad) ♦ Arma

El guardián de tumbas esquelético hace un ataque cuerpo a cuerpo básico contra el enemigo.

Alineamiento no alineado Idiomas –

Fue 18 (+9) Des 20 (+10 PX) Sab 14 (+7)

Con 16 (+8) Int 3 (+1) Car 3 (+1)

Equipo 4 cimitarras

TÁCTICAS DEL GUARDIÁN DE TUMBAS ESQUELÉTICO

El guardián de tumbas esquelético despedaza a sus enemigos con sus cimitarras.

GRUPOS DE ENCUENTRO

Los esqueletos a menudo sirven a amos muertos vivientes más poderosos. También pueden ser creados y controlados por seres vivos.

Encuentro de nivel 3 (750 PX)

- ♦ 1 hobgoblin lanzador de guerra (controlador de nivel 3)
- ♦ 2 hobgoblins guardias (soldados de nivel 3)
- ♦ 2 esqueletos combatientes (soldados de nivel 3)

Encuentro de nivel 5 (1.100 PX)

- ♦ 2 esqueletos llameantes (artilleros de nivel 5)
- ♦ 2 esqueletos de esquirlas de hueso (brutos de nivel 5)
- ♦ 1 tiffin hoja oscura (acechador de nivel 7)