

PERSISTENTE FEÉRICO

Las pasiones y obsesiones de algunos eladrines obstinados pueden impulsarles incluso después de la muerte. Cuando sus formas físicas quedan destruidas, sus espíritus arremeten contra sus asesinos.

PERSISTENTE CABALLERO

Un persistente caballero combate con peligrosa desesperación, ya que busca llevar a cabo una tarea que quedó por terminar en su vida.

Persistente caballero **Soldado de élite nivel 16**
Humanoide feérico Mediano (muerto viviente) 2.800 PX

Iniciativa +17 **Sentidos** Percepción +11; visión en la oscuridad

Desesperación vertiginosa aura 3; todos los enemigos que se encuentren dentro del aura sufrirán un penalizador -2 a las tiradas de daño y de salvación.

PG 152; **Maltrecho** 76; ver también *Desaliento espiritual* y *Transformación en vestigio*

CA 32; **Fortaleza** 30, **Reflejos** 32, **Voluntad** 29

Resiste 10 necrótico; **Vulnerable** 5 radiante

Tiradas de salvación +2 (+5 contra efectos de hechizo)

Velocidad 6

Puntos de acción 1

⊕ **Espada larga** (estándar; a voluntad) ♦ **Necrótico**
+23 contra CA; 1d8 + 5 de daño necrótico, y daño continuado 5 necrótico (salv. term.).

↓ **Ataque doble** (estándar; a voluntad)

El persistente caballero realiza dos ataques de espada larga.

◀ **Desafío desesperado** (estándar; encuentro) ♦ **Necrótico**

A distancia 10; el objetivo quedará señalado hasta el término del encuentro o hasta que el persistente caballero se transforme en un caballero feérico vestigial. Mientras esté señalado, el objetivo sufrirá 8 de daño necrótico siempre que lleve a cabo un ataque que no incluya al caballero.

◀ **Círculo de la espada espíritu** (estándar; recarga ☞ ☞) ♦ **Necrótico**

Cercano explosión 1; +21 contra Reflejos; 2d8 + 7 de daño necrótico, y daño continuado 5 necrótico (salv. term.).

◀ **Desaliento espiritual** (cuando queda maltrecho por primera vez) ♦ **Necrótico**

Cercano explosión 3; objetivos: los adversarios; sin tirada de ataque; 2d6 + 4 de daño necrótico.

Paso feérico (movimiento; encuentro) ♦ **Teletransporte**

El persistente caballero se teleporta 5 casillas.

Transformación en vestigio (cuando el persistente caballero queda reducido a 0 pg)

El persistente se convierte en un caballero feérico vestigial.

Todos los efectos y condiciones que sufra el caballero terminarán, y el vestigio actuará en la iniciativa de éste.

Alineamiento maligno **Idiomas** común, élfico

Fue 21 (+13) **Des** 25 (+15) **Des** 17 (+11)

Con 16 (+11) **Int** 17 (+11) **Car** 19 (+12)

Equipo armadura de escamas, espada larga

CABALLERO FEÉRICO VESTIGIAL

Un caballero feérico vestigial se sume en un frenesí de rabia, asestando tajos con su espada fantasmal para infligir terribles heridas.

Caballero feérico vestigial **Acechador nivel 16**

Humanoide feérico Mediano (muerto viviente) 1.400 PX o 0 PX si se le encuentra después del persistente caballero

Iniciativa +19 **Sentidos** Percepción +11; visión en la oscuridad

Desesperación vertiginosa aura 3; todos los enemigos que se encuentren dentro del aura sufrirán un penalizador -2 a las tiradas de daño y de salvación.

PG 75; **Maltrecho** 37

CA 30; **Fortaleza** 30, **Reflejos** 32, **Voluntad** 29

Resiste 15 necrótico, insustancial; **Vulnerable** 10 radiante

Velocidad 6, VI 6 (flotar), fase

⊕ **Espada fantasma** (estándar; a voluntad) ♦ **Necrótico**

+19 contra Fortaleza; 1d8 + 5 de daño necrótico, y el objetivo concede ventaja en combate al caballero feérico vestigial (salv. term.).

Ventaja en combate ♦ **Necrótico**

El caballero feérico vestigial infligirá 2d8 puntos de daño necrótico adicionales a cualquier objetivo que le conceda ventaja en combate.

Arrancada desesperada (movimiento; recarga ☞ ☞)

El caballero feérico vestigial se desplaza 6 casillas.

Paso feérico (movimiento; encuentro) ♦ **Teletransporte**

El caballero feérico vestigial se teleporta 5 casillas.

Alineamiento maligno **Idiomas** común, élfico

Habilidades Sigilo +20

Fue 21 (+13) **Des** 25 (+15) **Des** 17 (+11)

Con 16 (+11) **Int** 17 (+11) **Car** 19 (+12)

PERSISTENTE ENCANTADOR CRUENTO

Rodeado de un miasma de desesperación, un persistente encantador cruento canaliza su odio a través de su magia.

Persistente encantador cruento **Artillero de élite nivel 18**

Humanoide feérico Mediano (muerto viviente) 4.000 PX

Iniciativa +14 **Sentidos** Percepción +15; visión en la oscuridad

Desesperación vertiginosa aura 3; todos los enemigos que se encuentren dentro del aura sufrirán un penalizador -2 a las tiradas de daño y de salvación.

PG 130; **Maltrecho** 65; ver también *Transformación en vestigio*

CA 30; **Fortaleza** 30, **Reflejos** 31. **Voluntad** 31

Resiste 10 necrótico; **Vulnerable** 5 radiante

Tiradas de salvación +2 (+5 contra efectos de hechizo)

Velocidad 6

Puntos de acción 1

⊕ **Bastón** (estándar; a voluntad) ♦ **Necrótico**

+25 contra CA; 1d8 + 5 de daño necrótico, y daño continuado 5 necrótico (salv. term.). Además, el persistente encantador cruento empuja al objetivo 1 casilla.

↘ **Rayo de alma** (estándar; a voluntad) ♦ **Necrótico**

A distancia 10; +23 contra Fortaleza; 2d8 + 6 de daño necrótico, y el objetivo queda inmovilizado (salv. term.).

↘ **Ataque doble** (estándar; a voluntad)

El persistente encantador cruento realiza dos ataques de Rayo de alma.

◀ **Estallido de alma** (estándar; solamente puede utilizarlo

mientras está maltrecho; recarga ☞ ☞) ♦ **Necrótico**

Cercano estallido 3; +21 contra Fortaleza; 2d8 + 8 de daño necrótico, y el objetivo queda debilitado hasta el término del siguiente turno del persistente encantador cruento.

Paso feérico (movimiento; encuentro) ♦ **Teletransporte**

El persistente encantador cruento se teleporta 5 casillas.

Transformación en vestigio (cuando el persistente encantador cruento queda reducido a 0 pg)

El persistente se transforma en un encantador feérico vestigial.

Todos los efectos y condiciones que sufra el encantador cruento terminarán, y el vestigio actuará en la iniciativa de éste.

Alineamiento maligno	Idiomas común, élfico	
Fue 13 (+10)	Des 21 (+14)	Des 22 (+15)
Con 16 (+12)	Int 23 (+15)	Car 20 (+14)
Equipo bastón		

ENCANTADOR FEÉRICO VESTIGIAL

El encantador feérico vestigial no piensa en nada más que en su propia supervivencia y lo único que desea es atormentar a los que han destruido su forma física.

Encantador feérico vestigial	Acechador nivel 18
Humanoide feérico Mediano (muerto viviente) 2.000 PX o 0 PX si se le encuentra después del persistente encantador cruento	
Iniciativa +17	Sentidos Percepción +11; visión en la oscuridad
Desesperación vertiginosa aura 3; todos los enemigos que se encuentren dentro del aura sufrirán un penalizador -2 a las tiradas de daño y de salvación.	
PG 91; Maltrecho 45	
CA 30; Fortaleza 28, Reflejos 32, Voluntad 30	
Resiste 15 necrótico, insustancial; Vulnerable 10 radiante	
Velocidad 6, VI 6 (flotar), fase	
☞ Rayo de humildad (estándar; a voluntad) ♦ Necrótico A distancia 5; +21 contra Voluntad; 1d8 + 5 de daño necrótico, daño continuado 5 necrótico, y el objetivo debe realizar las tiradas de salvación dos veces y elegir el peor resultado (salv. term. ambos).	
☞ Rayo del rechazo de la primavera (estándar; recarga ☞☞☞)* Necrótico A distancia 5; +21 contra Voluntad; 2d8 + 6 de daño necrótico, y el objetivo concede ventaja en combate al encantador feérico vestigial (salv. term.).	
Ventaja en combate ♦ Necrótico El encantador feérico vestigial infligirá 2d8 puntos de daño necrótico adicionales a cualquier objetivo que le conceda ventaja en combate.	
Paso feérico (movimiento; encuentro) ♦ Teletransporte	

El encantador feérico vestigial se teleporta 5 casillas.		
Arranque maniaco (movimiento; recarga ☞☞☞)		
El encantador feérico vestigial se desplaza 6 casillas.		
Alineamiento maligno	Idiomas común, élfico	
Habilidades Sigilo +20		
Fue 13 (+10)	Des 22 (+15)	Des 22 (+15)
Con 16 (+12)	Int 26 (+17)	Car 20 (+14)

CONOCIMIENTOS SOBRE LOS PERSISTENTES FEÉRICOS

Arcanos o Religión CD 20: los persistentes feéricos son eladrines caballeros y magos que se niegan a morir. No son los eladrines gráciles y afectados de la corte feérica, sino seres retorcidos y depravados, apartados de la gallardía élfica. Cuando enemigos más jóvenes y vivos desafían la fuerza de los persistentes, éstos últimos responden furiosamente.

Arcanos o Religión CD 25: los persistentes caballeros feéricos suspiran por revivir glorias pasadas, en tanto que los encantadores buscan redescubrir rituales y conjuros olvidados. Cuando se les destruye, estas criaturas se transforman en vengativos espíritus incorpóreos.

GRUPOS DE ENCUENTRO

A los persistentes feéricos se les puede encontrar con otros muertos vivientes e incluso con eladrines vivos que les son leales.

Encuentro de nivel 18 (11.600 PX)

- ♦ 1 bralani de los vientos de otoño (controlador nivel 19; Mm, pág. 106)
- ♦ 1 persistente encantador cruento (artillero de élite nivel 18)
- ♦ 2 persistentes caballeros (soldados de élite nivel 16)

Persistente caballero y encantador cruento



PLANTA DEL BOSQUE

LAS PLANTAS DEL BOSQUE BUSCAN VENGANZA por todo árbol que cae ante un hacha. A cualquier criatura que perturbe a un bosque protegido por estos seres se la considerará responsable de los actos de todos los intrusos que le precedieron.

Planta del bosque	Soldado nivel 8
Humanoide feérico Mediano (vegetal)	350 PX
Iniciativa +5	Sentidos Percepción +12
PG 92; Maltrecho 46	
CA 23; Fortaleza 21. Reflejos 18, Voluntad 21	
Velocidad 5	
⊕ Clava (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
+16 contra CA; 1d8 + 6 de daño.	
⊖ Veredicto de la naturaleza (estándar; recarga [!]) ♦ Arma, curación, fiable	
+16 contra CA; 2d8 + 6 de daño, y el objetivo queda inmovilizado y sufre daño continuado 5 (salv. term. ambos). Cuando la víctima sufre este daño, el enemigo feérico o vegetal más cercano a ésta recupera esa misma cantidad de puntos de golpe.	
⚡ Misterio de la naturaleza (menor; encuentro) ♦ Hechizo	
Cercano explosión 2; objetivo: una criatura; sin tirada de ataque; el objetivo sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque, de salvación y a todas las defensas (salv. term.). Asimismo, sufre uno de -5 a las tiradas de salvación contra este efecto a menos que tenga éxito en una prueba de Naturaleza a CD 20 (como acción gratuita en el turno del objetivo).	
Alineamiento no alineado	Idiomas común, élfico
Habilidades Intimidar +11	
Fue 18 (+8)	Des 9 (+3)
Con 20 (+9)	Int 10 (+4)
	Car 10 (+4)
Equipo escudo de mandera Pequeño, clava	

TÁCTICAS DE LA PLANTA DEL BOSQUE

Una planta del bosque utilizará *Veredicto de la Naturaleza* en cuanto pueda, y elegirá como objetivo antes a un enemigo que dependa de su velocidad o movilidad que a un adversario que desee conservar la posición. Permanecerá cerca de sus aliados para así defenderlos.

CONOCIMIENTOS SOBRE LAS PLANTAS DEL BOSQUE

Naturaleza CD 14: aquellos que poseen un amplio conocimiento sobre la Naturaleza, como los exploradores, los druidas y los protectores, normalmente pueden vencer a la magia de una planta del bosque con más facilidad que aquellos que desconocen el saber de los bosques.

Naturaleza CD 19: las plantas del bosque y las dríadas tienen una herencia común. A veces, éstas últimas se encuentran en paz, confortadas por la presencia de sus árboles, pero las primeras están constantemente enfurecidas por los bosques que han sido destruidos.



GRUPOS DE ENCUENTRO

Las plantas del bosque se aliarán con mucho gusto con otras criaturas con las que compartan su motivación de proteger el mundo natural. Centauros y dríadas luchan con ellas. Algunas criaturas feéricas astutas, especialmente gnomos y eladrines, a veces engañan a estos seres vegetales para que se alíen con ellas mediante la creación de un vínculo entre sus metas y los deseos de la planta.

Nivel 8 encuentro (1.800 PX)

- ♦ 2 dríadas (hostigadores nivel 9; *Mm*, pág. 102)
- ♦ 1 horror enredadera de conjuro infernal (artillero nivel 7; *Mm*, pág. 168)
- ♦ 2 plantas del bosque (soldados nivel 8)

Encuentro de nivel 9 (2.150 PX)

- ♦ 1 broza movediza (bruto nivel 9; *Mm*, pág. 41)
- ♦ 1 gnomo entropista (artillero nivel 8)
- ♦ 3 plantas del bosque (soldados nivel 8)
- ♦ 1 sátiro flautista (controlador nivel 8; *Mm*, pág. 246)

RECUPERADOR

LOS RECUPERADORES SON MONSTRUOSIDADES ARÁCNIDAS creadas por los primordiales para que busquen a sus adversarios con precisión infalible. En tanto que constructos, se los crea para seguir las órdenes de criaturas poderosas.

Recuperador		Soldado nivel 27
Animado elemental Enorme		11.000 PX
Iniciativa +24	Sentidos Percepción +20; visión en la oscuridad, visión verdadera 10	
PG 248; Maltrecho 124		
CA 43; Fortaleza 39, Reflejos 40, Voluntad 38		
Inmune encantamiento, miedo; Resiste 5 a todo el daño		
Velocidad 8		
⊕ Garras (estándar; a voluntad)		
Alcance 3; +34 contra CA; 2d8 + 8 de daño.		
€ Recuperar (estándar; solamente puede utilizarse cuando el recuperador no tiene una criatura agarrada; a voluntad)		
Alcance 3; +30 contra Fortaleza; 2d8 + 8 de daño, y el objetivo queda agarrado. El recuperador puede mover a una víctima agarrada sin realizar un ataque de Fuerza.		
↘ Rayos oculares (estándar; cada asalto se recarga un rayo; tira un d4 para decidir cuál) * Ácido, frío, fuego, trueno		
El recuperador dispara todos los rayos como una sola acción estándar, pero cada uno debe tener como objetivo a una criatura distinta: a distancia 10; +32 contra Reflejos.		
1-Rayo de ácido: 2d10 + 9 de daño por ácido, y el objetivo queda cegado (salv. term.).		
2-Rayo de frío: 2d10 + 9 de daño por frío, y el objetivo queda inmovilizado (salv. term.).		
3-Rayo de fuego: 2d10 + 9 de daño por fuego, y daño continuado 15 por fuego (salv. term.).		
4-Rayo de trueno: 2d10 + 9 de daño atronador, y el objetivo queda aturdido (salv. term.).		
Autorreparación (estándar; se recarga cuando queda maltrecho por primera vez) * Curación		
El recuperador recupera 20 pg y obtiene un bonificador +4 a la CA hasta el comienzo de su siguiente turno.		
Precisión infalible (estándar; diario) ♦ Teletransporte		
El recuperador siente la posición general del objetivo o de la criatura más cercana del tipo que le han ordenado localizar. El constructo se teleportará a un espacio que se encuentre dentro de un radio de 10 casillas de la víctima. No es necesario que el objetivo esté en el mismo plano que el recuperador cuando éste utilice el poder.		
Alineamiento no alineado Idiomas -		
Fue 26 (+21)	Des 29 (+22)	Des 25 (+20)
Con 24 (+20)	Int 2 (+9)	Car 10 (+13)

TÁCTICAS DEL RECUPERADOR

Un recuperador utiliza sus *Rayos oculares* siempre que le es posible. En cualquier asalto en que tenga acceso como mínimo a dos de ellos, los disparará, aunque eso provoque ataques de oportunidad. De no hacerlo, atacará salvamente a los adversarios con sus garras. Cuando se le ordene encontrar un objetivo, una de estas monstruosidades concentrará sus ataques en esa criatura hasta que puede agarrarla por medio de *Recuperar*.



RECUPERADOR

CONOCIMIENTOS SOBRE LOS RECUPERADORES

Arcanos CD 26: los recuperadores son asesinos y raptores sin parangón que tienen la capacidad de encontrar a un objetivo designado, aunque para ello deban ir a otros planos. Sus *Rayos oculares* pueden destruir o neutralizar a sus víctimas con facilidad.

Arcanos CD 31: los recuperadores poseen un intelecto limitado a un solo propósito y, en los milenios transcurridos desde la guerra cósmica, han seguido consagrados de manera incansable a las misiones que se les dieron antes de separarlos de sus amos primordiales.

Algunos demonios han descubierto el secreto de cómo dar órdenes a estas criaturas, con lo que han convertido a estos constructos en otra herramienta más para sus impulsos destructivos.

GRUPOS DE ENCUENTRO

Si no actúan solos en alguna antigua misión, a los recuperadores se les puede ver junto a demonios que se han hecho con su control.

Encuentro de nivel 26(43.100 PX)

- ♦ 1 infernal pútrido abisal (controlador nivel 26)
- ♦ 1 marilith (hostigador de élite nivel 24; Mm, pág. 64)
- ♦ 2 recuperadores (soldados nivel 27)

REMORHAZ

LOS REMORHAZ UTILIZAN SU INTENSO CALOR INTERNO para abrirse paso entre el hielo y la roca de sus hogares árticos, y tienen como presas a todas las criaturas con las que se topan, incluso gigantes y dragones.

Remorhaz **Bruto de élite nivel 21**
Bestia elemental Enorme 6.400 PX

Iniciativa +18 **Sentidos** Percepción +15; visión en la penumbra

Calor abrasador (fuego) aura 2; todas las criaturas que comiencen su turno dentro del aura sufrirán 10 de daño por fuego.

PG 480; **Maltrecho** 240

CA 33; **Fortaleza** 33, **Reflejos** 34, **Voluntad** 32

Tiradas de salvación +2

Velocidad 6, Ec 4 (túneles)

Puntos de acción 1

⊕ **Mordisco** (estándar; a voluntad)

Alcance 2; +24 contra CA; 2d12 + 10 de daño, y el objetivo queda agarrado.

‡ **Engullir** (menor; a voluntad) † **Fuego**

Alcance 2; objetivo: una criatura agarrada por el remorhaz; +24 contra Fortaleza; el objetivo es engullido y deja de estar agarrado. Mientras permanezca engullida, la víctima quedará neutralizada y sufrirá 10 de daño más 10 de daño por fuego al inicio del turno del remorhaz. Asimismo, ésta tiene solamente al remorhaz dentro de su línea visual y de efecto, y ninguna otra criatura la tiene a ella en su línea visual o de efecto. El objetivo engullido puede realizar únicamente ataques cuerpo a cuerpo o cercanos. Si logra infligir 30 de daño al monstruo con uno de éstos, el segundo lo regurgita en una casilla adyacente, y el objetivo ya no se considera engullido. Cuando el remorhaz muere, su víctima deja de estar engullida y puede escapar como acción de movimiento, para aparecer en el espacio anteriormente ocupado por el monstruo.

‡ **Pisotear** (estándar; a voluntad)

El remorhaz se mueve su velocidad y puede entrar en los espacios de los enemigos. Asimismo, realiza un ataque contra todos los adversarios en cuyo espacio entre: +22 contra Reflejos; 2d10 + 5 de daño, y el objetivo es derribado, quedando tumbado.

◀ **Caparacho inmolador** (estándar; recarga [3]) † **Fuego**

Cercano explosión 1; +24 contra Reflejos; 3d10 + 5 de daño por fuego, y el objetivo sufrirá daño continuado 10 por fuego hasta que termine su turno en un espacio que no esté adyacente al remorhaz.

Calor encolerizado (reacción inmediata, cuando una criatura impacta al remorhaz con un ataque cuerpo a cuerpo; solamente puede utilizarlo cuando está maltrecho; a voluntad) † **Fuego**

La criatura que desencadena el poder sufre 10 de daño por fuego.

Alineamiento no alineado **Idiomas** -

Fue 23 (+16) **Des** 26 (+18) **Des** 21 (+15)

Con 20 (+15) **Int** 5 (+7) **Car** 10 (+10)



TÁCTICAS DEL REMORHAZ

Un remorhaz excava para llegar hasta un enemigo aislado y lo agarra con su ataque de mordisco, para acto seguido engullirlo.

CONOCIMIENTOS SOBRE LOS REMORHAZ

Arcanos CD 22: los remorhaz generan un intenso calor, especialmente cuando están enfurecidos. Estas criaturas son infames por tragarse enteras a sus presas, aunque no les gusta tratar de digerir comidas que, además, les hacen daño.

Arcanos CD 27: los remorhaz son criaturas salvajes, aunque a veces gigantes de la escarcha los adiestran para utilizarlos como guardianes.

GRUPOS DE ENCUENTRO

Los gigantes de la escarcha se encuentran entre las pocas criaturas de las que se sabe que corren el riesgo de adiestrar a remorhaz.

Encuentro de nivel 18 (11.200 PX)

- ◆ 1 gigante de la escarcha (bruto nivel 17)
- ◆ 1 remorhaz (bruto de élite nivel 21)
- ◆ 1 sabueso de escarcha (hostigador de élite nivel 17)

LOS SEMIELFOS, QUE COMBINAN LO MEJOR de dos orgullosos linajes, son adaptables y diplomáticos. Con frecuencia, viajan mucho y buscan nuevas experiencias. Líderes natos, a menudo llegan a ser bastante poderosos.

CONOCIMIENTOS SOBRE LOS SEMIELFOS

Naturaleza CD 12: los semielfos combinan la gracia de los elfos con el dinamismo de los humanos, y añaden su impresionante carisma a la mezcla. De ingenio agudo y espíritu libre, estas criaturas siguen su corazón allá donde les lleve: por sendas luminosas o caminos sombríos.

SEMIELFO CAPITÁN DE BANDIDOS

POSEEDOR DE UN TALENTO NATURAL para acompañar de dramatismo su maestría con las armas, el semielfo capitán de bandidos es extravagante en todo lo que hace. Audaz y seguro de sí mismo, dirige mediante el carisma y siempre permanece atento a la traición. Este bandolero semielfo ya corre riesgos suficientes en su búsqueda de oro; confiar sería jugársela demasiado.

Semielfo capitán de bandidos Hostigador nivel 6 (líder)	
Humanoide natural Mediano	250 PX
Iniciativa +9 Sentidos Percepción +8; visión en la penumbra	
PG 69; Maltrecho 34	
CA 20; Fortaleza 18, Reflejos 19, Voluntad 18	
Velocidad 6	
⊕ Espada larga (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
+11 contra CA; 1d8 + 4 de daño, y el semielfo capitán de bandidos se desplaza 1 casilla.	
⊗ Daga (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
A distancia 5/10; +11 contra CA; 1d4 + 4 de daño.	
⚔ Tajar y correr (estándar; recarga ☞ ☞ ☞)	
El semielfo capitán de bandidos realiza un ataque de espada larga, se desplaza 2 casillas y lleva a cabo un ataque de daga.	
⚔ Corte precipitante (estándar; recarga ☞ ☞) ♦ Arma	
+11 contra CA; 1d8 + 4 de daño, y un aliado se desplaza 1 casilla y realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo como acción gratuita.	
Alineamiento no alineado Idiomas común, élfico	
Habilidades Atletismo +11. Diplomacia +11. Perspicacia +8, Sigilo +12	
Fue 16 (+6)	Des 19 (+7)
Con 13 (+4)	Int 10 (+3)
	Car 16 (+6)
Equipo armadura de cuero, espada larga, 6 dagas	

TÁCTICAS DEL SEMIELFO CAPITÁN DE BANDIDOS

El semielfo capitán de bandidos abre el camino con *Tajar y correr*, y a continuación utiliza *Corte precipitante* para permitir que un aliado se mueva hasta una posición de flanco.

CONOCIMIENTOS SOBRE LOS SEMIELFOS CAPITANES BANDIDOS

Naturaleza CD 12: los líderes semielfos tienden a confiar en su carisma para mantener a raya a sus seguidores, y los capitanes de bandidos no son una excepción. Sin embargo, ese encanto puede constituir una carga, si los seguidores creen que ha sido utilizado para mentirles.

SEMIELFO ESTAFADOR

MUCHOS SEMIELFOS SON DIPLOMÁTICOS Y CONCILIADORES, capaces de encontrar los puntos de acuerdo entre dos grupos cualesquiera. Sin embargo, otros utilizan su talento en su propio beneficio: pueden encontrar los puntos de acuerdo entre sus manos y tu bolsa de dinero con desconcertante facilidad.

El semielfo estafador combina audacia con magnetismo personal para conseguir resultados asombrosos. Unas cuantas palabras aduladoras o una sonrisa y un encogimiento de hombros pueden hacer que los enemigos se peleen entre ellos, o darle razones a un adversario para que dude. Sin embargo, el estafador hiere con algo más que palabras. Sus juegos de manos han clavado un puñal en la espalda de más de un antiguo aliado.

Semielfo estafador		Controlador nivel 7
Humanoide natural Mediano		300 PX
Iniciativa +6 Sentidos Percepción +2; visión en la penumbra		
PG 77; Maltrecho 38		
CA 20; Fortaleza 17, Reflejos 20, Voluntad 20		
Velocidad 6		
⊕ Daga (estándar; a voluntad) ♦ Arma		
+12 contra CA; 1d4 + 4 de daño.		
⚔ Maniobra engañosa (estándar; a voluntad) ♦ Hechizo		
+10 contra Voluntad; el objetivo realiza un ataque básico contra uno de sus aliados, a elección del semielfo estafador.		
⚔ Artimaña convincente (estándar; recarga ☞ ☞) ♦ Hechizo		
A distancia 10; +10 contra Voluntad; el objetivo queda dominado hasta el término del siguiente turno del semielfo estafador.		
⚔ Súplica patética (estándar; encuentro) ♦ Hechizo		
Cercano explosión 5; +10 contra Voluntad; objetivo: los enemigos; el objetivo no puede atacar al semielfo estafador (salv. term.). Si éste último lleva a cabo una tirada de ataque contra su víctima, el objetivo realiza una tirada de salvación contra este efecto.		
Ventaja en combate		
Un semielfo estafador infligirá 2d6 puntos de daño adicionales a los objetivos que le concedan ventaja en combate.		
Huida del tramposo (movimiento; encuentro)		
El semielfo estafador se desplaza 6 casillas y puede realizar una prueba de Sigilo sin penalizador por moverse.		
Alineamiento no alineado	Idiomas común, élfico	
Habilidades Engañar +12, Hurto +11. Perspicacia +7, Sigilo +11		
Fue 10 (+3)	Des 17 (+6)	Des 9 (+2)
Con 13 (+4)	Int 12 (+4)	Car 19 (+7)
Equipo buenos ropajes, daga		

TÁCTICAS DEL SEMIELFO ESTAFADOR

Por lo general, un semielfo estafador prefiere evitar el combate, aunque a veces sus planes le ponen en el extremo equivocado de una espada. Si uno de estos personajes se queda a luchar, utiliza *Maniobra engañosa* para obligar a los enemigos a atacarse unos a otros y, en caso de verse acorralado, confía en *Súplica patética* y *Huida del tramposo* para salvarse.

CONOCIMIENTOS SOBRE LOS SEMIELFOS ESTAFADORES

Naturaleza CD 14: el encanto natural de los semielfos les confiere una ventaja en las estafas y los timos rebuscados, lo que lleva a muchos de ellos a utilizar su carisma por razones egoístas. Aquellos que tienen una dilatada experiencia en juegos verbales desarrollan una capacidad casi mágica para engañar y utilizar a sus amigos.

SEMIELFO TAUMATURGO FUNESTO

ESGRIMIDOR DE UNA TERRIBLE MAGIA, un semielfo taumaturgo funesto puede convertir un campo de batalla en un lugar repleto de horrores para sus enemigos. Inteligente y cauto, el taumaturgo ha trabajado mucho para obtener poder y, como resultado de ello, ha ganado mucho. Por supuesto, aun con semejantes poderes, siempre pueden conseguirse más.

Semielfo taumaturgo funesto		Artillero nivel 24
Humanoide natural Mediano		6.050 PX
Iniciativa +15	Sentidos Percepción +14; visión en la penumbra	
PG 169; Maltrecho 84		
CA 36; Fortaleza 32, Reflejos 35, Voluntad 38		
Velocidad 6		
⚔ Golpetazo infernal (estándar; a voluntad) ♦ Teletransporte +29 contra Voluntad; 2d6 + 10 de daño, y el semielfo taumaturgo funesto desliza al objetivo 3 casillas, y a continuación él se teleporta otras tantas.		
Ⓜ Mordisco al alma (estándar; a voluntad) ♦ Utensilio A distancia 10; + 29 contra Reflejos; 2d8 + 10 de daño, y el semielfo taumaturgo funesto obtiene 10 puntos de golpe temporales.		
⚡ Fauces del infierno (estándar; encuentro) ♦ Psíquico, utensilio, zona Cercano estallido 5; +27 contra Voluntad; 3d12 + 9 de daño psíquico, y el semielfo taumaturgo funesto obtiene 10 puntos de golpe temporales. <i>Efecto:</i> el estallido crea una zona llena de fauces fantasmales que desaparecen al término del encuentro. Todas las criaturas que comiencen su turno dentro de esta sufrirán 15 de daño psíquico. El taumaturgo obtendrá 5 puntos de golpe temporales siempre que la zona inflija daño a una criatura.		
✳ Muro de dientes sombríos (estándar; recarga Ⓜ Ⓜ) ♦ Conjuración, necrótico, utensilio Área muro 8 en un radio de 10 casillas; el semielfo taumaturgo funesto conjura un muro de dientes de sombras que desaparece al término de su siguiente turno. El muro tiene una altura de 2 casillas y ataca a todas las criaturas que comienzan su turno en su interior o adyacentes a éste: +27 contra Fortaleza; 3d8 + 9 de daño necrótico, y el objetivo queda inmovilizado (salv. term.). Mantener menor: el muro persiste.		
Paso maltrecho (menor; solamente puede utilizarse cuando el semielfo taumaturgo funesto tiene 5 o más puntos de golpe temporales; a voluntad) ♦ Teletransporte El taumaturgo pierde 5 puntos de golpe temporales y se teleporta 8 casillas.		
Alineamiento no alineado		Idiomas común, élfico
Habilidades Arcanos +24, Engañar +27, Recursos +27		
Fue 14 (+14)	Des 16 (+15)	Des 15 (+14)
Con 19 (+16)	Int 25 (+19)	Car 30 (+22)
Equipo varita		

TÁCTICAS DEL SEMIELFO TAUMATURGO FUNESTO

El taumaturgo funesto comienza con *Muro de dientes sombríos*, con la esperanza de dejar inmovilizados a unos cuantos enemigos, y acto seguido utiliza *Fauces del infierno*. Si llega a combate cuerpo a cuerpo, usa *Golpetazo infernal* para mover a los adversarios dentro del área de *Fauces del infierno*. De lo contrario, hace uso de *Mordisco al alma* y trata de no enzarzarse cuerpo a cuerpo.

CONOCIMIENTOS SOBRE LOS SEMIELFOS TAUMATURGOS FUNESTOS

Naturaleza o Arcanos CD 24: el camino hacia el poder que siguen los taumaturgos funestos presenta un sinfín de dificultades y sacrificios, pero los que perseveran consiguen un poder impensable para la mayoría de los mortales. Sacrificios de sangre, tanto suya como de otros, les dan acceso a fuerzas oscuras a las que deben engatusar y con las que deben llegar a tratos (algo en lo que los semielfos destacan).

GRUPOS DE ENCUENTRO

Los semielfos viajan por todo el mundo y con frecuencia también se les puede encontrar más allá de sus fronteras. Se asocian con un amplio abanico de gentes y criaturas.

Encuentro de nivel 7 (1.500 PX)

- ♦ 6 bandidos humanos (hostigadores nivel 2; *Mm*, pág. 171)
- ♦ 2 medianos merodeadores (acechadores nivel 6; *Mm*, pág. 196)
- ♦ 1 semielfo capitán de bandidos (hostigador nivel 6)

Encuentro de nivel 25 (38.200 PX)

- ♦ 1 eladrín mago liche (controlador de élite nivel 24; *Mm*, pág. 189)
- ♦ 2 masacradores pétreos martilleadores (soldados nivel 25)
- ♦ 2 semielfos taumaturgos funestos (artilleros nivel 24)



(De izquierda a derecha) semielfo capitán de bandidos y taumaturgo funesto