



Roth

El Ermitaño Loco

Druida Humano - 3r nivel

Alineamiento Neutral Malvado

Clase de Armadura 13 (Armadura de Cuero)

Puntos de golpe 22

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)

Bon. Competencia + 2 / **Iniciativa** +2

Tiradas de Salvación Int + 2 Sab +5

Habilidades Supervivencia +5 Trato con Habilidades +5

Resistencia al Daño Ninguno

Sentidos Visión normal

Idiomas Común, Elfo, Lengua Drúidica, Goblin

Nivel de Desafío 1/4

Lanzamiento de Conjuros: Roth puede lanzar conjuros, y su habilidad está relacionada a la Sabiduría (CD de los conjuros 13, Modificador de Ataque +5).

Trucos (3, a voluntad): Magia Drúidica, Resistencia (d4), Rociada de Veneno (Tiro Salvación Constitución, 1d12daño)

Nivel 1 (4): Amistad con los Animales, Curar Heridas (1d8+5), Hechizar Persona (Tiro Salvación Sab), Hablar con los Animales

Nivel 2 (2): Inmovilizar Persona (Tiro Salvación Sab), Piel Robliza (CA 16), *Oscuridad, Flecha Ácida (4d4, 2d4)*

Forma Salvaje: Roth puede transformarse en una bestia 2 veces por día. Por lo general, asume la forma de una Serpiente Venenosa Gigante, aunque se ha transformado también en Lobo

en un par de ocasiones.

Círculo Drúidico: Pantano: Truco Extra, Recuperación natural (3 espacios por descanso), Conjuros del Círculo

Acciones

Daga de Veneno +1. Arma de combate Cuerpo a Cuerpo: +3 para pegar *Daño*: 1d4+1 + veneno. 5 cargas. Tiro de salvación de Con vs una CD de 15 o genera 1d20 de daño extra.

Bastón. Arma de combate Cuerpo a Cuerpo: +2 para pegar *Daño*: 1d6

Tesoro

Armadura de Cuero, Bastón, 13 po, 15 pp, Poción de Curación

Daga de Veneno +1. Arma de combate Cuerpo a Cuerpo: +3 para pegar *Daño*: 1d4+1 + veneno. 5 cargas. Tiro de salvación de Con vs una CD de 15 o genera 1d20 de daño extra.

Para agregarle más cargas se requiere un tiro de Des vs CD 10 para recargarla. Un tiro de 1 implica que el jugador se envenene por error. Un tiro de 20 Implica que el jugador aprendió como recargar la daga y no se requieren más tiros.

Antecedentes

Roth puede ser usado en cualquier aventura como un encuentro aleatorio o como un NPC para "ayudar" a los jugadores a tomar el camino correcto. Roth tiende a comportarse de forma amable, para convencer a los jugadores de que vayan a su casa, donde planea atacarlos con su mascota. Si los PCs matan a su mascota y/o existe la posibilidad de que pierda la batalla, Roth se convierte en serpiente e intenta escapar.

Si Roth es capturado, asegura que no sabe que paso, que algo lo está controlando y ruega por piedad. Roth tiene un desorden de personalidad múltiple, la cual es manifiesta en momentos de stress. Su locura pudo haber ocasionado por varios motivos:

1. **Maldición:** La daga de Roth esta maldita, y cualquier persona que se vincule a la daga, automáticamente obtiene 1d6 personalidades extras. El personaje va a cambiar de personalidad cada vez que esté en una situación de stress (por ejemplo, durante una batalla). Se requieren un conjuro de *quitar maldición* por cada personalidad presente.

2. **Enfermedad:** Roth contrajo una rara enfermedad el pantano, la cual ha estado consumiendo su cerebro, y lo ha empujado a un estado de locura permanente. Si un PC recibe daño de la daga de Roth, o es mordido por la mascota, deben de hacer un tiro de salvación de Con contra un CD 10. Si fallan, contraen la misma enfermedad que aflige a Roth.

3. **Ataque Psíquico:** Roth fue la víctima de un poderoso ataque psíquico de un antiguo oponente. Como DM, puedes elegir que víctima le ocasionó el daño, si es temporal o permanente, y si esa criatura está ligada a la aventura.



Mascota de Roth

Cocodrilo Grande, bestia, neutral

Alineamiento Neutral

Clase de Armadura 13 (armadura natural)

Puntos de golpe 24 (3d10+3)

Velocidad 20 pies/30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Habilidades Sigilo +2

Resistencia al Daño Ninguno

Sentidos Percepción pasiva 10

Idiomas Ninguno, pero entiende instrucciones sencillas proporcionadas por Roth

Nivel de Desafío 1/2

Aguantar la Respiración: El cocodrilo puede aguantar la respiración durante 15 minutos.

Lealtad Eterna/Comunicación Limitada: El cocodrilo le es fiel a Roth y lo defenderá hasta la muerte. El también entiende las instrucciones básicas dadas por Roth y puede sentir cuando él se encuentra en peligro.

Acciones

Mordida. Arma de Combate cuerpo a cuerpo: +4, alcance 5pies
Daño: 1d10+2 daño perforante + agarre (escapar CD12). Hasta que el agarre termine, la víctima está restringida, pero el cocodrilo no puede atacar más criaturas.

Maldición: Plaga del Marinero Trastornado

La daga esta maldita con la Plaga del Marinero Trastornado, la cual afecta al usuario al momento que se vincula con la daga. A partir de ese momento, el usuario obtiene 1d6 nuevas personalidades. El usuario cambia de personalidad cada vez que esté en una situación de stress (por ejemplo, durante una batalla).

Para determinar cada una de las personalidades, tira en las 2 tablas de abajo por cada personalidad:

Ejemplo: un tiro de 6/13 da un Pensador Neurótico. Un tiro de 4/18 da un Estratega Paranoico.

Si el tiro tiene 2 opciones, escoge la que te llame más la atención.

Rol (d10):

- | | |
|------------------------------|---------------------------|
| 1. Líder | 2. Solucionador problemas |
| 3. Le gusta debatir/discutir | 4. Ejecutor |
| 5. Estratega | 6. Pensador |
| 7. Protector | 8. Alborotador |
| 9. Critico | 10. Observador |

Rasgo de Personalidad (d20):

- | | | |
|-------------------------|---------------|-------------------|
| 1. Serio/Calmado | 2. Egoísta | 3. Callado/Tímido |
| 4. Visionario | 5. Introverso | 6. Franco/Bocón |
| 7. Creativo | 8. Sarcástico | 9. Egoísta |
| 10. Confidente | 11. Justo | 12. Neurótico |
| 13. Violento/Grosero | 14. Sensible | 15. Entusiasta |
| 16. Distraído | 17. Paranoico | 18. Independiente |
| 19. Pesimista/Optimista | | |

Cada vez que el jugador este en una situación estresante, el/ella debe de hacer un tiro de salvación de Sab con CD 10. Si falla, el jugador cambia de personalidad. El jugador también se estresa si está en un combate por más de 3 rounds.

Para curar al jugador, se requieren un conjuro de *quitar maldición* por cada personalidad presente. Un conjuro de *restablecimiento mayor* elimina la vinculación con la daga, lo cual elimina todas las personalidades.

Enfermedad: Demencia del Pantano

Una enfermedad relativamente rara, la Demencia del Pantano se transmite por la saliva o los fluidos corporales. Cualquier jugador que entra en contacto con la enfermedad, debe de hacer un tiro de salvación Con contra CD 10 para evitar ser infectado. Esta enfermedad toma varios días en incubar, y los primeros síntomas aparecen 1d4 días después de la infección. Los síntomas incluyen una fiebre leve y fuertes dolores de cabeza. Cada día que pasa, el jugador debe de hacer un tiro de salvación de Con contra CD 10 o pierde 1 punto de Sabiduría. El jugador pierde 2 puntos si tira un 1, pero se cura si tira un 20 natural.

Si el jugador llega a 3 puntos de sabiduría, el/ella obtiene una locura indefinida (ver tabla de abajo). El jugador además se vuelve un portador de la enfermedad.

- "Todo el mundo está tratando de matarme. Debo de protegerme."
- "Hay impostores por todos lados. No puedo confiar en nadie. Debo de protegerme."
- "Yo soy el verdadero gobernante de esta zona. Todos deben de arrodillarse ante mí."
- "Yo soy la encarnación de un antiguo dios. Todo mundo debe de arrodillarse ante mí."
- "Los demonios están invadiendo esta región. ¡Debo detenerlos!"
- "Mi hermano/hermana me robo el trono y sus espías están tratando de matarme."

La enfermedad se puede curar con un conjuro de *restablecimiento menor*, *sanar* o *festín de los héroes*. Una vez que la Sabiduría llega a 3, solo un conjuro de *restablecimiento*