



Bárbaro 3

CLASE Y NIVEL

Minotauro

ESPECIE

El Amigable Monstruo de La SexoPija Porno1954

TRASFONDO

JUGADOR

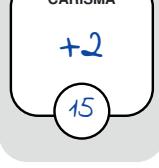
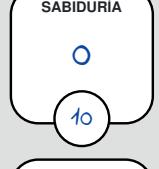
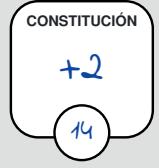
Neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

vastato

NOMBRE DEL PERSONAJE



<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+5
<input type="radio"/> Destreza	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Constitución	+4
<input type="radio"/> Inteligencia	-1
<input type="radio"/> Sabiduría	0
<input type="radio"/> Carisma	+2

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+3
<input type="radio"/> Arcanos	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+5
<input type="radio"/> Engañar	+2
<input type="radio"/> Historia	-1
<input type="radio"/> Interpretación	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidar	+4
<input type="radio"/> Investigación	-1
<input type="radio"/> Juego de Manos	+1
<input type="radio"/> Medicina	0
<input type="radio"/> Naturaleza	-1
<input type="radio"/> Percepción	0
<input type="radio"/> Perspicacia	0
<input checked="" type="checkbox"/> Persuasión	+4
<input type="radio"/> Religión	-1
<input type="radio"/> Sigilo	+1
<input type="radio"/> Supervivencia	0
<input checked="" type="checkbox"/> Trato con Animales	+2

HABILIDADES

10 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

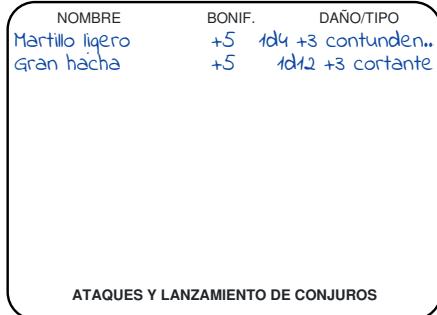
Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo

Idiomas:

Común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



38po

EQUIPO

vastato es sorprendentemente dócil para ser un minotauro, y es ridículamente bueno con las palabras para ser un saco de músculo de 2,33 metros con un IQ de 81. Su preocupación principal siempre es la auto-conservación, pero ha probado ser un buen aliado y está dispuesto a ayudar con cualquier causa en la que vea conveniente intervenir.

RASGOS DE PERSONALIDAD

vastato vive por las leyes de la selva, estás siendo "Si quiero bananá y tienes bananá vas a darme bananá o morir en el intento." Por ahora le ha funcionado bien, pues quienes no le hacen caso a sus propuestas educadas le prestarán atención a sus intimidantes demostraciones de fuerza. Si todo

IDEALES

Mucha bananá, y conoció a un tipo genial llamado Carl en un bar. Le cayó bien y le dijo qué lo ayudaría si necesitaba algo. Tristemente no tenía bananas.

VÍNCULOS

Debido a su tendencia egoísta a preocuparse principalmente por su propia satisfacción tiende a meterse en más problemas de los que le conviene. Su naturaleza dócil e imponente figura que deberían facilitarle adaptarse a la sociedad a veces le dificultan aún más este proceso y aunque sea tan

DEFECTOS

Minotauro:

- Mejora de característica
- Edad
- Alineamiento
- Visión en la oscuridad
- Constitución pectoral
- Amenazador
- Cuernos
- Idiomas

Bárbaro Nivel 3:

- Ataque temerario
- Defensa sin armadura
- Frenesí
- Furia 3 veces / día, +2 daño
- Sentido del peligro

vastato

NOMBRE DEL PERSONAJE

Posee una figura muscular casi humanoide cubierta de pelo y mugre, sostenida por dos patas similares a la de un equino o bovino y caracterizada por una cabeza de toro con dos largos cuernos que sobresalen de los lados. Es capaz de caminar erguido como un humano pero suele trasladarse apoyándose sobre sus nudillos como un gorila. Por razones desconocidas, su olor es comparable al de pánqueques recién cocinados.

APARIENCIA



APARIENCIA

Creció en la isla tropical del Fémur, donde fue separado por algún medio de sus padres luego de su nacimiento y criado por primates. Se fortaleció entre ellos y creció hasta una edad en la que pudo defenderse a sí mismo y a su manada de los peligros de la isla fabricando armas rudimentarias y utilizando su fuerza masiva. Eventualmente un equipo de aventureros llegó a la isla a buscar algún tipo de tesoro, pero se vio acorralado por un grupo de reptiles gigantes. Antes de que pudieran ser devorados, vastato intervino y asesinó a todas menos una de las bestias antes de caer rendido.

Los aventureros fueron capaces de enfrentarse al último reptil, y se llevaron a vastato con ellos para sanarlo cuando volvieran de la isla.

vastato despertó en un lugar desconocido encadenado a un escenario. Aparentemente los aventureros lo habían dejado con un médico que no tuvo mejor idea que venderlo al circo.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Mejora de característica:** Tu puntuación de Fuerza aumenta en 2 y tu puntuación de Constitución aumenta en 1.
- **Edad:** Los minotauros alcanzan la edad adulta alrededor de los 20 años y pueden vivir hasta alrededor de los 80 años.
- **Alineamiento:** La mayoría de minotauros tienden a alineamientos legales.
- **Visión en la oscuridad:** Puedes ver con poca luz a menos de 60 pies de ti como si fuera una luz brillante, y en la oscuridad como si fuera una luz tenue. No se puede discernir el color en la oscuridad, solo tonos de gris.
- **Constitución poderosa:** Cuentas como un tamaño más grande al determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.
- **Amenazador:** Tienes competencia en la habilidad de intimidación.
- **Cuernos:** Un minotauro puede atacar con sus cuernos, causando un daño penetrante de 1d8 más su modificador de Fuerza. Si el objetivo es una criatura del mismo tamaño o menor, debe tener éxito en un lanzamiento de salvación de Fuerza DC 12 o será empujado 5 pies de distancia y será derribado.
- **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir Común y Abisal
- **Ataque temerario:** Cuando ataques por primera vez en tu turno, puedes hacer un ataque temerario, que, durante ese turno, te da ventaja en las tiradas de ataque con armas cuerpo a cuerpo utilizando Fuerza, pero, a cambio, las tiradas de ataque que se hagan contra ti tienen ventaja hasta tu siguiente turno.
- **Defensa sin armadura:** Mientras no llevas la armadura, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Constitución. Siguies pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios.
- **Frenesi:** Puedes entrar en frenesi cuando estés en furia. Si lo haces, mientras dure tu furia puedes hacer un único ataque cuerpo a cuerpo como acción adicional en cada uno de tus turnos después de este. Cuando acaba tu furia, sufres un nivel de agotamiento.
- **Furia:** Puedes entrar en furia como acción adicional. Consigues ventaja en las pruebas y TS de Fuerza. Al hacer ataques cuerpo a cuerpo usando Fuerza, consigues un bonificador al daño. Tienes resistencia al daño contundente, perforante y cortante. No puedes lanzar conjuros ni concentrarte. - 3 veces / día, +2 daño
- **Sentido del peligro:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Destreza contra efectos que puedes ver, como trampas y conjuros. Para conseguir este beneficio, no puedes estar cegado, ensordecido ni incapacitado.

