

RINOTIDOS

Cuando los peregrinos se fueron de Voldor, los rinotidos intentaron ayudar al resto de razas pero con el tiempo se alejaron de ellas, debido a que les cazaban para obtener su preciado cuerno y venderlo al mejor postor en el mercado negro.

Tras refugiarse en los montes Aurak han desarrollado una civilización basada en el conocimiento y en la lucha como método de relajación, haciendo que para ellos luchar sea como meditar. Han pasado siglos escondidos en estos montes pero ahora han decidido salir a Voldor a ayudar al resto de razas guiados por sus clérigos de Arastu diosa de la civilización.

Son seres pacíficos pero duraran en actuar si la situación los pone en peligro a ellos o aquellos que les importan.

Los aventureros escualos suelen ser guerreros, druidas, monjes o clérigos.

- **Nombres de mujer:** Jina, Akanni, Leiza.
- **Nombres de varón:** Abiodun, Anuar, Daren.

RASGOS RACIALES DE LOS RINOTIDOS

Tu personaje rinotido tiene unos cuantos rasgos en común con el resto de miembros de su raza.

Mejora de características.

Tu puntuación de Constitución aumenta en 2 y tu puntuación de Sabiduría en 1.

Edad. Un rinotido alcanza la edad adulta con 16 años y generalmente vive unos 70 años.

Alineamiento. La mayoría de los rinotidos tienden al bien. Y entre ellos existen tanto legales como caóticos.

Tamaño. Mediano. Los rinotidos rondan los 5 pies de altura y suelen ser pesados aunque de complexión algo robusta.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 30 pies.

Arma natural. Cornamenta. Este ataque tiene 5 pies de alcance e inflige 1d6. Tienes competencia con este ataque.

Cargar. Si te mueves al menos 15 pies en línea recta hacia un objetivo, puedes desplazarlo tantos pies como 5 + tu movimiento restante. Si el objetivo choca contra algo, la carga termina y recibe un daño a determinar por el *Director de juego* según el material contra el que choque.

Si el objetivo que esta siendo empujado choca contra otro personaje la carga termina y ambos reciben 1d6.

Piel gruesa. Al ser rinotido tu CA sin armadura es 12 + tu bonificador de constitución.

Resistencia innata. Tienes resistencia al daño contundente.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común, además de una lengua a tu elección.



@anu_rol

