

# VEORUS

En el subsuelo del bosque del ámbar y las grandes raíces de los árboles subterráneos viven los veorus una especie con rasgos de escarabajo, Hay quienes poseen unas grandes alas, otros unos grandes cuernos e incluso grandes mandíbulas. Todos distintos de las demás, cada uno es único y distinto al resto.

Viven en una comunidad en la que todos se ayudan unos a otros para subsistir a cambio de nada, solo les importa el bienestar de aquellos que les rodean, aunque hay casos opuestos, los cuales pueden elegir entre se ejecutados o tener la entrada prohibida a Arius su pueblo construido entre las grandes raíces de los árboles.

Los aventureros veorus suelen ser pícaros, druidas, monjes o magos.

- **Nombres de mujer:** Ksin, Akke, Keika.
- **Nombres de varón:** Krum, Ukram, Akek.

## RASGOS RACIALES DE LOS VEORUS

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

**Mejora de características.** Tu puntuación de Destreza aumenta 2 y tu puntuación de Inteligencia en 1.

**Edad.** Un veorus alcanza la edad adulta con 8 años y generalmente vive unos 30 años.

**Alineamiento.** La mayoría de los veorus tienden a ser legales. Y entre ellos existen tanto buenos como neutrales, pocos son malignos.

**Tamaño.** Pequeño. La diferencia de tamaño de los veorus es una de sus peculiaridades, suelen medir de 3 a 4 pies. A causa de su coraza suelen ser pesados respecto a su tamaño.

**Velocidad.** Tu velocidad caminando es de 25 pies.

**Percepción mejorada.** Obtienes competencia con la habilidad de percepción, además sumas tu bonificador multiplicado por 2 si intentas detectar movimiento cerca (Percepción).

**Propiedades únicas.** Debes elegir 1 parte de la tabla de partes de escarabajo, las cuales tendrás y te proporcionaran sus características.

En el nivel 6 obtienes una parte adicional a tu elección.

**Cuerpo regenerativo.** Tu cuerpo se regenera lentamente y tarda tanto como se indica en esta tabla:

Tiempo	Parte perdida
2 días	Coraza
4 días	Cualquier parte elegida del rasgos <i>Propiedades únicas</i>
14 días	Miembros

**Idiomas.** Los veorus se comunican por gestos, pero aprenden rápido el significado de las palabras a medida que las van escuchando.

En los niveles 3, 6, 9 y 12 aprendes un nuevo idioma que hayas escuchado.







@anu\_rol Artista:Berious





## PARTES DE ESCARABAJO

Imagen	Nombre	Características
	Cuernos de escarabajo hércules	Obtienes competencia con la habilidad intimidar.  Arma natural. 1d6 de daño contundente.
	Alas de escarabajo	Tu velocidad volando es igual a tu velocidad andando.  Tienes resistencia al daño no-mágico si te golpean por la espalda.
	Mandíbula de escarabajo ciervo	Puedes usar tu acción adicional para apresar a un enemigo de tamaño mediano o menor.  Arma natural. 1d6 de daño cortante.
	Coraza arcoiris	Obtienes competencia con la habilidad sigilo.  Puedes cambiar el color de tu cuerpo como acción adicional.

## DATOS ÚTILES SOBRE LOS VEORUS

Cuando eliges una nueva parte a nivel 6, necesitas enterrarte en la tierra durante 1 día para obtener esta nueva parte.

No es necesario tener una mano libre para apresar con **Mandíbula de escarabajo ciervo**.

Si eliges **Cuernos de escarabajo hércules** y **Mandíbula de escarabajo ciervo** a la hora de golpear con una de ellas debes elegir con cual quieres pegar.

Si eliges **Cuernos de escarabajo hércules** o **Mandíbula de escarabajo ciervo** puedes usarlo como foco para lanzar conjuros.