

Razas:

TWORG

En general un tworg es una criatura reptiloide similar a un raptor prehistórico (Deinonychus) pero de constitución mucho mas gruesa y con 4 brazos terminados en gruesas garras, poseen una piel cubierta de escamas y de diversos colores que varían desde el verde opaco al negro. En general existe una enorme variedad en cuanto al aspecto físico de un tworg, ya que esta raza tiende a robustecerse considerablemente dependiendo de la dificultad de supervivencia que haya afrontado un cierto individuo. Un tworg luchador, como es la mayoría de la raza en general, tiene escamas mas oscuras y es mas grande que un tworg normal, con una fuerza física mas desarrollada y una imponente musculatura que hacen de el un cazador por naturaleza. Su tamaño varía entre 1.00 mts y 1.20 mts, de altura y los 2.00 mts a 2.40 mts de largo, salvo por los predadores de la tribu, una subraza creada mágicamente que llegan a medir 1.60 mts de alto y 3.20 mts de largo.

Sociedad:

A pesar de no ser generalmente muy inteligentes, estos carnívoros llegan a tener inteligencias hasta humanas (12 maximo, pero generalmente entre 6 y 8) y por ello han llegado a tener hábitos primitivos pero superiores a un simple animal. La sociedad tworg esta conformada de distinta forma según la edad del individuo, la tradición indica que un crío vive con su madre hasta que alcanza la edad suficiente como para sobrevivir por si mismo y ganarse su propio sustento. A partir de ahí un tworg forma con algunos congéneres un grupo de caza, con el que sobrevive desde entonces. Un tworg debe siempre ganarse su propio sustento y en ello nunca es ayudado por sus congéneres (independientemente de la edad, un tworg anciano prefiere morir luchando a que alguien deba proporcionarle sustento), pero los diversos grupos de caza suelen ayudarse unos a otros, ya que los tworg tienen un estrecho sentido de la raza, un tworg jamas atacara a otro bajo ninguna circunstancia, antes moriría (esto corre para hechizos o conjuros como una orden de suicidio). Los distintos grupos de tworgs conforman una manada sin jefatura, son guiados por un sexto sentido comunitario y cada individuo tiene la misma importancia. Instintivamente cada tworg sabe cuando debe reunirse la manada, cuando hay un congénere en problemas, etc. Y acudiría en consecuencia. Este instinto de defensa grupal es el que ha permitido a la raza sobrevivir a lo largo de los años. Si algún tworg demuestra ser débil o rehusa acudir en ayuda de un hermano es expulsado de la manada y no puede volver hasta que se considere digno de reunirse con sus pares, aunque esto rara vez ocurre. En otros aspectos los tworg son básicamente animales inteligentes, no matan a menos que se sientan atacados y pueden desarrollar una fuerte lealtad (tomar como ejemplo el comportamiento de una manada de lobos)

Alineamiento:

Un tworg generalmente respeta a los otros y tienden a ser solitarios, prefiriendo la vida libre y alineamiento caóticos neutrales, ya que en la lucha por la supervivencia no precisan de una elevada comprensión del bien y del mal.

Religión:

Son pocos los tworgs que creen o veneran a algún ser superior, pero las tradiciones de la tribu suelen ser tan complejas y estrictamente seguidas que pueden considerarse como una religión particular. Cada tribu posee un naib(jefe), generalmente el mas fuerte, que debe ser desafiado a una lucha a muerte si se pretende arrebatarle dicho cargo. El naib es la máxima autoridad, la fuerza de la tribu, pero en general se somete al consejo de ancianos y sabios, un grupo conformado por los pocos de entre ellos que no se dedican a la caza y que se han ganado el respeto de sus congéneres. De entre los diversos ritos existe uno en particular que significa la máxima realización de un guerrero, ser inmerso en el recinto sagrado y alcanzar el máximo nivel dentro de la tribu, estos predadores sagrados son temidos incluso dentro de la tribu misma, por su fuerza y bravura, aunque está prohibido que alguno de estos guerreros ostente algún cargo.

Lenguaje:

Todo tworg sabe hablar un lenguaje de su tribu que es secreto y está dado por la tradición oral, la necesidad ha hecho que algunos de ellos aprendan otros lenguajes. Muy pocos de ellos saben leer o escribir en lo absoluto.

Combate:

Los tworg cazan en grupos tendiendo emboscadas a sus presas y sorprendiéndolas, son capaces de crear inteligentes tretas para este efecto, sobretodo ya que su inteligencia suele ser subestimada. Su meta final es la supervivencia y no lucharan hasta la muerte, pero cooperaran unos con otros de forma organizada.

TWORG RACIAL TRAITS

- +4 strength, constitution & dexterty, -6 carisma, intelligence, wisdom. Un tworg es una criatura semi salvage, fuerte y diestra, pero ese mismo salvajismo le quita otras habilidades encontrables en civilizaciones mas desarrolladas.
- Tworg base speed is 50 feet.
- Dark Vision
- Natural armor & weapons: +5 normal AC, 1d4 claw damage (solo 2) 1d6 bite. +8 AC tworg predator.
- +4 racial bonus on hide, jump, listen, spot and wilderness lore checks.
- Illiteraci: un tworg debe gastar 2 skill ranks para poder leer y escribir
- Bonus Feat: la adaptabilidad de un tworg le da un feat extra al primer nivel, pero debe ser una habilidad de combate.
- La motricidad de un tworg es reducida, debe realizar una tirada de 1d20 (DC dada por el DM) para poder realizar actos de precisión o con objetos pequeños.
- Un tworg regenera 1HP por round, esta cualidad la desarrollaron debido a su alta constitución y resistencia al medio.
- Favored Class: Barbarian, etc, etc.