

Unearthed Arcana: Расы Равники

В этом документе вы найдете информацию о некоторых расах, доступных игрокам в мире Равники: локсодоны, гибриды Симики, ведакины и виашино.

Материал для тестирования

Этот материал подготовлен для тестирования и развития вашего воображения. Описание ниже дано в готовом варианте и готово для использования в ваших играх, однако они не проработаны до конца и требуют дальнейшей разработки. Материал не является официальной частью игры и не может быть использован в событиях Лиги Приключенцев D&D.

Если мы решим выпустить этот материал официально, то свое решение вынесем на основе ваших отзывов, и только потом он появится в книжках по D&D.

Локсодоны

Локсодоны — это слоны-гуманоиды, являющиеся оазисом спокойствия на оживленных улицах Равники. Они гудят или напевают в звучных тонах, передвигаются очень медленно или сидят совершенно неподвижно. Если спровоцировать, то локсодоны становятся священным ужасом — они режут от ярости, трубят и хлопают ушами. Их мудрость и яростная сила, а также свирепая лояльность и непоколебимые убеждения, являются важными активами для гильдий.

Неуклюжие гиганты

Локсодоны возвышаются над большинством других гуманоидов, достигая в высоту семи футов. Их головы (хоботы, бивни, уши и лица) являются слоновьими, а неповоротливые гуманоидные тела покрыты толстой кожей. На их руках четыре толстых пальца, а их плоские ступни оставляют овальные следы, схожие со следами слонов.

Как и у настоящих слонов, хобот локсодонов — это полезный придаток, который дополняет их руки. Помимо того, что он дарует способность лучше чувствовать запахи, хобот может быть использован для поднятия даже тяжелые предметов, а два небольших отростка на конце, похожих на пальцы, позволяют проводить мелкие манипуляции. Хобот может быть использован для того, чтобы донести еду и воду до рта, а также исполняет роль дыхательной трубки.

Одаренные каменщики

Локсодоны — это неутомимые и терпеливые ремесленники, обладающие непревзойденной интуицией к своему искусству. Пока они воспитывают духовных лидеров, их дар работы с камнем настолько естественен, что они могут впасть в недоумение, когда придет время передавать свои знания. Среди других представителей Селезнии именно на локсодонов ложится ответственность за возведение великолепных собороподобных строений, похожих на дендрариумы.

Неуклонная преданность

Локсодоны верят в ценность сообщества и жизни. Именно это они нашли в Конклаве Селезнии. Те, кто предпочитают преимущества порядка, могут также присоединиться к Синдикату Орзовов или Сенату Азориусов.

Локсодоны верят, что участники группы ответственны за то, чтобы приглядывать друг за другом. Как только они присоединились к гильдии или связали себя с другими в любом виде, они посвящают себя поддержанию этой связи. Они согласовывают свои действия и могут пожертвовать собой во благо группы. Они ожидают точно такой же самоотдачи от остальных участников группы, а разочарование может быть очень сильным, когда их доверие было предано.

Главное различие между локсодонами, примкнувшим к разным гильдиям, заключается в их чувстве размера сообщества, к которому они принадлежат. Для локсодонов в Конклаве Селезнии сообщество — это мир и все живые существа в нем. Каждый его элемент важен, всё должно жить в гармонии и быть взаимосвязано. Сообщество локсодонов из Азориусов представляет из себя все разумные расы, которым требуются законы и порядок, чтобы функционировать вместе. А те, кто попал в Синдикат Орзовов, считают, что сообщество — это сам Синдикат, чьи интересы идут впереди интересов других групп.

Имена локсодонов

Имена локсодонов включают в себя обертоны звуков, производимых резонансными носовыми камерами локсодонов. Они отражают статус, связи с семьей и роль в обществе. Так как большинство представителей других рас не может слышать или отличить эти тона, а о воспроизведении и речь не идет, локсодоны переводят их следующим образом:

Иерарх, Почитатель, Мать, Целитель и Святой.

Мужские имена: Баюл, Беров, Бруж, Весел, Добрун, Друж, Керуж, Голомов, Илромов, Кел, Никун, Ондрос, Радомов, Свитил, Тамуж, Трум, Чедумов.

Женские имена: Аж, Божа, Вериж, Весмова, Данцу, Дужа, Зариж, Зуржа, Илюжа, Иржи, Катрун, Лиуда, Майа, Раду, Суфья, Тотур, Фанур, Шуя, Юлна, Ясу.

Особенности локсодонов

Ваш персонаж-локсодон обладает следующими особенностями.

Увеличение характеристик. Ваш показатель Телосложения увеличен на 2, а показатель Мудрости — на 1.

Возраст. Локсодоны взрослеют примерно также, как и люди, однако живут около 450 лет. Они высоко ценят мудрость и опыт, поэтому совершеннолетними локсодоны становятся в возрасте 60 лет.

Мировоззрение. Большинство локсодонов законопослушны, верят в ценность мира и порядочную жизнь. Они также склонны к добру.

Размер. Локсодоны возвышаются на 7 или 8 футов. Их массивные тела весят от 300 до 400 фунтов. Ваш размер — Средний.

Мощное тело. Вы считаетесь на один размер больше для определения веса, который вы можете нести, толкать и поднимать.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения равна 30 футам.

Храбрость локсодонов. У вас есть преимущество к Спасброскам против того, что способно вас напугать.

Естественная броня. У вас толстая кожа. Когда вы не носите доспех, ваш Класс Доспеха равен 13 + модификатор Ловкости. Вы можете использовать свою естественную броню для определения Класса Доспеха, если доспехи на вас будут давать вам меньший Класс Доспеха. Бонус от щита добавляется, если вы используете естественную броню.

Навык каменщика. Вы получаете навык владения инструментами каменщика.

Подсказка: Класс Доспеха на складывается.

Когда игра дает вам больше, чем один способ для подсчета Класса Доспеха, вы можете использовать только один из них. Вы сами выбираете его. К примеру, если у вашего локсодона есть естественная броня, а также черта монаха Защита без доспеха, то вы не смешиваете их вместе. Вместо этого вы выбираете один из способов расчета Класса Доспеха.

Знание камня. Каждый раз, когда вы совершаете проверку по Истории (Интеллект), связанную с происхождением каменной кладки, вы можете считать, что вы владеете навыком История, а также добавить двойной показатель Бонуса мастерства к проверке вместо обычного Бонуса мастерства.

Обостренный нюх. Благодаря вашему чувствительному хоботу, вы получаете преимущество для проверок Внимательности (Мудрость) и Анализу (Интеллект) на основе нюха (запаха).

Языки. Вы можете спокойно говорить, писать и читать на Общем.

Гибриды Симикив

Объединение Симикив использует магию для объединения нескольких форм жизни. В последние годы они распространили сферу своих исследований на гуманоидных существ, магическим образом перенесли особенности некоторых животных в людей, эльфов и ведалкинов. Цель этой инициативы, которая получил название Проект Стражей, заключается в создании армии превосходных солдат, которые могли бы идеально адаптироваться под разные боевые ситуации. Эти гиперразвитые образцы называются гибриды Симикив. Они также называют себя просто «стражами».

Экстенсивная адаптация

Гибриды Симикив переняли многие характеристики своей оригинальной расы, включая свою базовую физическую форму. Гибриды-люди — самые универсальные, они могут играть множество ролей. Ловкие гибриды-эльфы сохраняют способность видеть в темноте, что делает их идеальными шпионами, разведчиками и убийцами. Ведалкины-гибриды наследуют тот же расчетливый интеллект, что и сами ведалкины, что делает их непревзойденными тактиками, стратегами и зачинателями.

Биологические усовершенствования гибридов Симикив могут существенно изменить их внешность. Все гибриды наследуют некоторые физические характеристики животных, в основном водных или ящероподобных существ. В это число входят клешни крабов, щупальца кальмаров, крылья, которые выглядят как гребные плавники, полупрозрачную или камуфляжную кожу, или пасть, похожую на акулю, в которой скрывают острейшие зубы.

Гибриды — это творения магии Симикив. Однако у гибрида есть шанс покинуть Объединение Симикив и присоединиться к другой гильдии.

Такие гибриды будут считаться дезертирами. Поэтому новая гильдия может никогда не принять его в качестве своего, так как может считать его шпионом Симики.

Имена гибридов

Гибриды чаще всего носят имена, которые были получены от их человеческих, эльфийских или ведалкинских родителей. Однако некоторые гибриды после трансформации выбирают себе новое имя. Оно может быть придумано самим гибридом или дано создателем.

Особенности гибридов Симики

Ваш персонаж-гибрид обладает следующими особенностями.

Увеличение характеристик. Ваш показатель Телосложения увеличен на 2, а также показатель любой другой характеристики на 1.

Возраст. Гибриды начинают свою жизнь в качестве совершеннолетнего человека, эльфа или ведалкина. Они проявляют признаки незначительного ускорения старения, поэтому их максимальный возраст немного снижен. Однако Проект Стражей не существует столько, чтобы увидеть все эффекты этого феномена.

Мировоззрение. Большинство гибридов Симики придерживаются нейтралитета во всем. Они больше заинтересованы в научных исследованиях и участии в делах гильдии, чем в моральных или этнических вопросах. Однако те, кто покидает Объединение Симики, делают это из-за философских убеждений, поэтому их мировоззрение зависит от гильдии, к которой они примкнули.

Размер. Ваш размер — Средний, в рамках вашей изначальной расы.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения равна 30 футам.

Темное зрение. Вы можете видеть в приглушенном свете на 60 футов, как если бы это был яркий свет, а также в темноте, если бы это был приглушенный свет. Вы не можете отличать цвета в темноте, только оттенки серого.

Животное усиление. Ваше тело изменилось для того, чтобы унаследовать некоторые характеристики животного. Вы выбираете одно усиление животного сейчас, а также еще одно на 5 уровне.

На 1 уровне у вас есть возможность выбрать одну из следующих особенностей:

Планирование морского дьявола: Ваши скатообразные (плоские) крылья могут замедлить ваше падение и позволят вам планировать. Когда вы падаете и не недееспособны, вы можете вычесть 100 футов падения для определения предотвращения от падения. Вы также можете

двигаться на 2 фута горизонтально за каждый 1 фут падения.

Гибкий верхолаз: Ваша скорость подъема (вскарабкаться) равна вашей скорости передвижения.

Подводная адаптация: Вы можете дышать как воздухом, так и водой, а ваша скорость плавания равна вашей скорости передвижения.

На 5 уровне вы можете выбрать одну из описанных ниже способностей или взять еще одну из представленных выше.

Хватательные придатки: У вас есть два дополнительных придатка, которые растут вместе с вашими руками. Вы можете выбрать их вид: клешни или щупальца. Каждый из этих придатков является естественным оружием, которое вы можете использовать для совершения безоружной атаки. Если вы попадаете им, то цель получает дробящий урон в размере 1d6 + ваш модификатор Силы вместо обычного дробящего урона от безоружной атаки. Сразу же после попадания вы можете попытаться схватить цель бонусным действием. Эти придатки не могут с чем-то взаимодействовать или держать оружие, магические предметы и другое специальное снаряжение.

Карапакс: Ваша кожа покрыта прочной оболочкой. Вы получаете +1 к Классу Доспеха пока не носите доспех.

Ядовитая слюна: В качестве действия вы можете выплеснуть струю яда из своих желез, нацелившись на одно существо на расстоянии 30 футов от вас. Цель получает 2d10 урона ядом при провале Спасброска по Ловкости со Сложностью 8 + ваш модификатор Телосложения + ваш Бонус мастерства. Этот урон увеличивается на 1d10 на 11 (3d10) и 17 (4d10) уровнях.

Языки. Вы можете свободно говорить, читать и писать на Общем языке.

Ведалкины

Ничто не идеально. Ведалкины верят в это и восхваляют это. Каждое несовершенство — это шанс на улучшение, и не важно, что это — закон или наука. Прогресс — это бесконечный поход в сторону совершенства, которого мы можем никогда не достичь. Оно побуждает ведалкинов выполнять свою работу с невероятным энтузиазмом, никогда не останавливаясь после неудачи и восхищаясь каждой возможностью для улучшения.

Хладнокровная рациональность

Ведалкины — высокие и стройные, в среднем почти на голову выше людей, однако весят столько же. Их полностью безволосая кожа имеет цвета оттенков синего, от бледно-голубого неба и яркой лазури до темного индиго, практически фиолетового. Их глаза — еще более темные оттенки синего или фиолетового. У них отсутствуют внешние проявления ушей, а их нос широкий и плоский.

Как правило, ведалкины общительны в разговоре. Однако они очень приватны в том, что касается их личной жизни, поэтому они больше тянутся к идеям, чем к самим людям. Они формируют дружеские отношения на основе схожих интересов или неопределенных разногласиях. Их взаимодействия основаны на мыслях о проблемах, чем на чувствах о них. К представителям других рас ведалкины относятся холодно, практически без эмоций. Эта оценка несправедлива — они чувствуют каждый момент этих эмоций, как и другие расы, однако они обучены так, чтобы не проявлять их. Хладнокровная рациональность стоит за их действиями. Они создают и следуют очень осторожным планам. Они терпеливы настолько, что не будут ничего делать, если благоприятный результат зависит от бездействия.

Рассуждения о совершенстве

Их любопытный интеллект и рациональные разумы сильно склоняют ведалкинов к выбору гильдий в пользу Сената Азориусов, Объединению Симиков или, немного меньше, чем к другим, Лиге Иззетов. Вне зависимости от того, какой гильдии они будут принадлежать, они вкладывают свой интеллект в создание и улучшение множества разных вещей: законов, процедур и магической науки.

Ведалкины верят, что путь к недостижимой цели в лице совершенства построен на обучении, тщательном обдумывании и контролируемых экспериментах. (Их желание тщательного контроля для предотвращения разрушительных ошибок делает из менее привлекательными для Гильдии Иззетов, среди которых взрывные ошибки являются чем-то особенным). Некоторые ведалкины используют свое стремление к совершенству на самих себя. Это включает в себя как биоинженерию Симиков, так и на познании чего-то нового. Остальные же могут сосредоточить свое внимание на улучшение жизни общества путем тщательного создания и применения законов.

Имена ведалкинов

Ведалкины получают имя при рождении, однако затем они могут его поменять как знак своего совершеннолетия. Они очень редко используют фамильные имена.

Мужские имена: Аглар, Беллин, Даллид, Затаз, Йолов, Кэвин, Коплони, Ломар, Матван, Модар, Небун, Нилош, Нитт, Овлан, Отровас, Пеленер, Рилл, Тривас, Улдин, Фирелан.

Женские имена: Ази, Барвиска, Бразия, Дирелл, Грия, Зловов, Кетрилл, Ковел, Лилла, Мирела, Морай, Небресс, Оссия, Пиеренн, Роя, Сестри, Триэл, Узана, Фаин, Халия, Ярагия.

Особенности ведалкинов

Ваш персонаж-ведалкин обладает следующими особенностями.

Увеличение характеристик. Ваш показатель Интеллекта увеличен на 2, а показатель Мудрости — на 1.

Возраст. Ведалкины взрослеют также, как и люди. Большинство из них оседает для взрослой жизни в районе 40 лет. Их время жизни составляет около 350 – 500 лет.

Мировоззрение. Ведалкины склонны к законопослушному мировоззрению и очень редко склонны ко злу.

Размер. Ведалкины выше людей, но более стройные. Они 6 или 6,5 футов роста, однако весят меньше 200 фунтов. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения равна 30 футам.

Бесстрастие ведалкинов. У вас есть преимущество на Спасброски по Мудрости, Интеллекту и Харизме.

Неутомимая четкость. Вы владеете одним из перечисленных ниже навыков: Анализ, Выступление, История, Ловкость рук, Магия или Медицина. Вы также получаете навык владения одним из инструментов на ваш выбор.

Каждый раз, когда вы совершаете проверку по выбранному навыку или инструменту, бросьте d4 и добавьте к броску кубика проверки.

Языки. Вы можете свободно говорить, писать и читать на Общем.

Виашино

Многие рептилии получают тепло для тела и энергию от солнца, однако гуманоидные виашино черпают ее из огня внутри себя. Они открыты для своих эмоций, поэтому они могут быть вспыльчивы, но они также быстро могут начать и смеяться. Они очень легко создают близкие дружеские отношения. Они — жестокие воины и страстные защитники своей гильдии и своих целей.

Чешуйчатая кожа и хвост, похожий на клинок

Виашино — это гуманоидные ящерицы, покрытые зеленой чешуйчатой кожей и острыми отростками. Их головы торчат вперед на стройных шеях, а в огромных ртах таятся острые зубы. Длинные хвосты, похожие на хлысты, отходят вниз от позвоночника, болтаясь позади — чем больше взволнован виашино, тем быстрее движется его хвост. На кончике их хвоста располагаются костяные наросты, которые похожи на клинки. Они могут использовать их как оружие.

Пылкий и огненный

Виашино очень эмоциональные и часто жестокие. Их волшебники предпочитают использовать огненные заклинания, которые отражали бы их внутренний огонь. Виашино часто можно найти среди Кланов Груулов, особенности в Клане Слизт. Иногда они используют свой внутренний огонь, чтобы служить более высоким идеалам, предпочитая Легион Боросов. Другие виашино преследуют карьеру в Лиге Иззета, где им отведена специальная роль — поджигателей.

Как и сам огонь, виашино любят перепрыгивать из одной ситуации в другую, не забывая при этом создавать максимум разрушений на своем пути. Они обожают драки, обычно нанося намного больше урона, чем требуется, во многом благодаря своим зубам и хвостам.

Их очень легко отвлечь, так как они очень быстро увлекаются то одной, то другой идеей. Они могут очень быстро заскучать и, если ничто не привлечет их внимание, могут выкинуть что-то интересное.

Имена виашино

Виашино находят, используют и отбрасывают имена свободно, стараясь передать при помощи них свое текущее состояние или просто прихоти. Иногда они объединяют два или больше имени вместе, потому что им может нравится звучание слова или в какой-то момент все эти имена значили что-то. В связи с этим многие расы испытывают трудности в запоминании имен виашино.

Имена виашино: Аун, Бассиск, Бэй, Вилли, Вйорун, Гян, Дин, Зташ, Иллари, Иссек, Изка, Йом, Крэш, Кури, Лисзик, Мауш, Ньэзер, Оссанаш, Скеклек, Сзил, Тенк, Тзия, Фикш, Шекесс, Хсиска.

Особенности виашино

Ваш персонаж-виашино обладает следующими особенностями.

Увеличение характеристик. Ваш показатель Ловкости увеличен на 2, а показатель Силы — на 1.

Возраст. Виашино взрослеют быстрее, достигая совершеннолетия в первые 10 лет жизни. Они живут очень жестокой жизнью и редко доживают до преклонного возраста, однако они могут дожить примерно до 60 лет.

Мировоззрение. Виашино сильно придерживаются хаотичного мировоззрения. У них нет склонности ни к добру, ни к злу.

Размер. Виашино примерно такие же высокие, как и люди, однако более гибкие и жилистые. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения равна 30 футам.

Укус. Ваш клыкастый рот является естественным оружием, который позволяет вам совершать безоружные атаки. Если вы попадаете по цели, то она получает колющий урон в размере 1d4 + ваш модификатор Силы вместо обычного дробящего урона от безоружной атаки.

Удар хвостом. Ваш хвост заканчивается острым клинком. Сразу же после того, как любое существо в пределах 5 футов от вас наносит урон по вам атакой ближнего боя, вы можете использовать свою реакцию для нанесения безоружной атаки по этой цели. Если вы попадаете, то наносите рубящий урон в размере 1d4 + модификатор Силы вместо обычного дробящего урона от безоружной атаки.

Жилистый. Вы получаете навык владения Акробатикой или Скрытности (на ваш выбор).

Языки. Вы можете свободно говорить, читать и писать на Общем и языке драконов.

Перевод: [Dungeons & Dragons для всех!](#)