

Unearthed Arcana: Кентавр и Минотавр

В этом документе вы найдете информацию о кентаврах, новой возможности для выбора расы для игроков. Отметим, что это лишь тестирование новых возможностей. Мы также предоставим пересмотренную версию минотавра, которая появилась в предыдущих выпусках Арканы.

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.

Кентавр

Кочевники от рождения, кентавры любят открытые пространства и свободу для путешествий. Если у кентавра есть возможность, то он постоянно куда-то бежит. Они соревнуются с ветром, а стук их копыт подобен громовым раскатам. Длинные хвосты струятся позади их спин.

Кавалерия природы

У кентавров гуманоидная только верхняя часть тела, которая может отражать все разновидности человеческой природы, начиная от цвета кожи и заканчивая уникальными особенностями тела. По размерам они сопоставимы с человеческим наездником на лошади. Выполняют они и схожие роль — кавалерия, посыльные или разведчики.

Уши кентавров слегка заостренные, однако их лица более широкие и квадратные в сравнении с теми же эльфами. Ниже пояса они обладают телами лошадей с шерстью коричневых оттенков и более темными хвостами.

Природа и общество

Кентавры обладают сильным чувством связи с природой, а их семьи и общества являются отражением этой великой сущности.

Рождение жеребенка всегда сопровождается бурным празднеством. В это же время кентавры почитают традиции прошлого, сохраняют старые

привычки и не забывают легендарных героев. Они чувствуют близкое родство с дикими животными во многом благодаря своей гибридной природе. Они испытывают истинное наслаждение, если бегут вместе со стадом или стаей животных.

Имена кентавров

Имя для кентавра передается по семейной линии. Имя, которое получит новорожденный жеребец, обычно принадлежит недавно почившему члену семьи того же пола. Это делается для того, чтобы сохранить память об умершем. Кентавры также верят, что подобное заимствование имени сохраняет и частичку души ушедшего из жизни.

Кентавры очень редко используют имена для своих семей, однако они носят символ, который олицетворяет связи с конкретной семьей. Эти символы могут представлять собой рисунки растений или животных, написанные кредо семьи, косички и бусы, вплетенные в бороды и хвосты, или просто куски шерстяной ткани с определенным узором.

Особенности кентавров

Особенности, представленные ниже, касаются всех представителей расы кентавров.

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

Возраст. Кентавры достигают совершеннолетия и стареют примерно также, как и люди.

Мировоззрение. Кентавры склонны к нейтральности.

Размер. Ваш размер считается Средним, однако вы выше обычных гуманоидов.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения равна 40 футам.

Рывок. Если выдвигались не менее 20 футов по прямой к цели, а затем попали по ней оружием ближнего боя в этот же ход, то бросьте кубик урона от атаки оружием дважды и сложите получившийся результат. Вы сможете повторно использовать эту способность после окончания короткого или продолжительного отдыха.

Копыта. Ваши копыта являются природным оружием ближнего боя, которым вы владеете. Если вы попадаете по противнику копытом, то цель получает 1d6 + модификатор Силы дробящего урона.

Телосложение коня. Вы считаетесь на один размер больше для определения грузоподъемности, а также для веса, который вы можете толкать или тянуть.

В дополнении к этому любая попытка куда-то вскарабкаться, которая требует применения рук и ног, считается невероятно тяжелым занятием для вас из-за копыт. Когда вы предпринимаете попытку вскарабкаться в подобных условиях, каждый фут подъема отнимает у вас четыре дополнительных фута движения (всего пять).

Наконец, Среднее или Маленькое существо может кататься на вашей спине, если вы позволяете сделать это. В таком случае вы продолжаете действовать независимо от наездника, не выступая в роли контролируемого средства передвижения.

Имеющий выживать. Вы владеете навыком Выживание.

Гибридная натура. Вы считаетесь сразу двумя типами существ: гуманоид и монстр. Вы можете попасть под действие эффектов, направленных либо на один из них, либо сразу же на оба.

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

не может быть больше Большого, а также оно должно находиться в пределах 5 футов от вас. Существо должно совершить Спасбросок по Силе против Сложности, равной 8 + ваш Бонус Мастерства + ваш модификатор Силы. При провале вы толкаете цель на 5 футов от вас.

Угрожающий вид. Вы владеете навыком Запугивание.

Гибридная природа. Вы считаетесь сразу двумя типами существ: гуманоид и монстр. Вы можете попасть под действие эффектов, направленных либо на один из них, либо сразу же на оба.

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

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

Минотавр

В 2015 году минотавры впервые появились в Unearthed Arcana. Ниже вы найдете переработанный вариант этой расы, которую смогут выбрать игроки. Эти особенности подходят для минотавров из Кринна (сеттинг «Сага о копье»), а также для других миров D&D, в которых люди избежали демонического воздействия Бафомета.

Особенности минотавров

Особенности, представленные ниже, касаются всех представителей расы минотавров.

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

Мировоззрение. Минотавры склонны к законопослушному мировоззрению.

Размер. Минотавры обладают средним ростом до 6 футов, а их тело очень сильное и коренастое. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения равна 30 футов.

Рога. Ваши рога являются природным оружием ближнего боя, которым вы владеете. Когда вы попадаете ими по противнику, он получает 1d6 + модификатор Силы колющего урона.

Пронизывающий натиск. Сразу после того, как вы используете действие Рывок в свой ход, а также передвигаетесь на расстояние, равное как минимум вашей скорости, вы можете совершить одну атаку ближнего боя рогами в качестве бонусного действия.

Сокрушительные рога. Сразу же после того, как вы попадаете по существу атакой ближнего боя, используя для это действие Атака, вы можете попытаться сдвинуть существо при помощи ваших рогов, использовав реакцию. Размер этого существа