



ИГРА МИНОТАВРОМ

Минотавры воплощают состояние между цивилизацией и дикостью, дисциплиной и безумием, так как минотавры живут в двух мирах. Рвущиеся к буйному насилию, но сдерживаемые совестью, многочисленные минотавры всегда пытаются управлять своими темными инстинктами. Такие минотавры одиноко идут своими запутанными путями, в поисках баланса между дикостью и очищением. Как в смертельном лабиринте, такие личности встречают на своем пути множество ловушек и опасностей. Многие минотавры поддаются слабости искушения запятнать свою душу, из-за чего находят себя рабами ужасного Бафомета,

Рогатого Короля. Минотавры должны бороться, чтобы стать больше, чем дикими животными, от которых они происходят, или сдаться и уступить своей демонической жестокости.

Играйте Минотавром если вы хотите...

- ◆ быть могучим воином, невероятной силы и выносливости.
- ◆ быть чудовищным авантюристом, сражающимся против своих диких инстинктов.
- ◆ быть членом расы, которой подходят классы Варвара, Воина и Смотрителя (Warden).

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Средний Рост: 2,16 см – 2,25 см

Средний Вес: 145 кг – 160 кг

Значения Параметров: +2 Сила, +2 Телосложение

Размер: Средний

Скорость: 6 квадратов

Зрение: Нормальное

Языки: Всеобщий

Бонусы Умений: +2 Природа, +2 Внимательность

Свирепость: Если ваши хиты опускаются до 0 и ниже, перед тем как вы упадете без сознания, вы можете провести основную рукопашную атаку.

Пренебрегающий Бросок: Вы получаете бонус +2 к КД против атак по возможности, когда вы проводите бросок.

Бодающий Бросок: Вы можете использовать *Бодающий Бросок* как талант На сцену.

Бодающий Бросок Расовый Талант Минотавра

Вы бросаетесь на врага своими ужасными рогами.

На Сцену

Стандартное действие **Рукопашное 1**

Требование: Вы должны выполнять бросок и использовать этот талант вместо основной рукопашной атаки.

Цель: Одно существо

Атака: Сила +4 против КД

Увеличение +6 на 11 уровне, и +8 на 21 уровне.

Попадание: Урон 1к6 + модификатор Силы, и цель сбита с ног.

Увеличение урона до 2к6 на 11 уровне, и 3к6 на 21 уровне.

Физические Качества

Минотавры сочетают особенности человека и быка, имеют строение и мускулатуру огромного человека? Но с копытами на ногах, бычьим хвостом и своей самой отличающейся деталью, головой быка. Их верхнюю часть тела, крупную голову и шею, покрывает мех. Он постепенно исчезает в области плеч, и становится обычными волосами, которыми покрыты руки и торс. Густые волосы покрывают поясницу и сгущаются на ногах, и становятся довольно грубыми в области копыт. Минотавры гордятся своими рогами, резкостью, размерами и грубым голосом, который показывает место минотавра в обществе. Цвет меха и кожи, варьируется от белых альбиносов до угольно черных, но большинство имеют рыжий или бурый мех и волосы, со светлыми пятнами.

Запутанные узоры важны для минотавров как элемент украшений одежды, доспехов, оружия и иногда, шкуры. Каждый узор означает принадлежность к определенному клану, и его размер, и помогает минотаврам определять семью, преданность и касту. Узоры дополняются с каждым новым поколением, описывая самые великие подвиги минотавров, истории клана, а каждый узел означает знаковое событие.

Длина жизни минотавров, такая же как и у людей.

Игра Минотавром

Минотавры предпочитают запутанные истории, но их связь с лабиринтами, не более чем случайность. Это главная часть их мировоззрения, которое отражает то, как минотавры видят мир вокруг себя. Лабиринт – это физическое отражение духовных и психологический поисков, который должен пройти каждый минотавр, что бы прийти к равновесию со своими природными инстинктами.

Каждый минотавр должен понимать свою угрозу, и превосходить свои животные импульсы. Один минотавр может этого добиться легко. Другой может скитаться по коридорам своего сознания и души до конца жизни, выбирая путь самообмана и диких желаний. Те, кто потерпел неудачу могут опуститься в глубины порока, став рабом Рогатого Короля, чье темное присутствие замечает каждый минотавр, как призрачную тень.

Общество минотавров многоступенчато, и имеет систему рангов, определяемые заслугами и достоинством. Минотавр может двигаться по социальной лестнице, благодаря своим заслугам, которыми могут быть великие подвиги, или ужасные преступления. Среди цивилизованных минотавров, долг и традиции укрепляют положение в обществе.

Социальный класс это ограничение и оружие в руках продажных минотавров.

Жрецы занимают самый высокий ранг. Минотавры смотрят на священников как на лидеров, из-за чего они пользуются всеобщим уважением и одобрением. Они устанавливают законы, судебные пути и являются хранителями истории и традиций. В этот ранг могут входить разнообразные мистики, шаманы, святые воины и жрецы. Минотавры которым удалось сбежать от порочности Бафомета, часто становятся жрецами и принимают веру в Эратиса, Морадина, Пелора и Бахамута, или других подобных богов. Кабалисты распространяют злобу Бафомета, среди простых минотавров и берут их под свой контроль.



Хотя каста жрецов имеет высшую силу и влияние, каста воинов тоже сильна. Героизм благороден, и многие минотавры пытаются научиться боевому мастерству и вступить в касту воинов. Владение оружием и навыками очень важно, но знать когда использовать оружие имеет большее значение. Минотавры которые почитают богов так же восторгаются дисциплиной и разумно используют

боевую доблесть. Для минотавров Бафомета боевые навыки, это инструмент для получения силы и осквернения мира.

Ремесленники, ученые, маги-защитники, и другие искусные мастера составляют кастовые группы общества минотавров. Ниже них находятся рабы. В цивилизованных обществах каста рабов включает развращенных личностей и преступников. Злые общества минотавров порабащают существ во время своих завоеваний, и каждый рад, в любой момент может быть принесен в жертву Бафомету.

Волшебники и маги не соответствуют нормам культуры минотавров. Один маг может иметь достаточно навыков чтобы вписываться в общество, а другой – достаточно военных умений и разрушительной силы, чтобы его боялись. Высокообразованные и набожные маги могут даже стать священниками.

Позиция минотавра говорит о его мировоззрении. Даже те, кто покинул свои укреплённые общины, находят сложным отвыкнуть от кастовой системы. Минотавры авантюристы могут показывать свое уважение жрецам. А минотавры воры и другие подобные касты, могут вести себя кротко, с теми, кто по их мнению находится выше них.

Хотя многие минотавры цивилизованы, они страдают от предвзятости и ненависти других рас. Злобу вызывает не только их чудовищный вид, но и сомнительная репутация. Свирепые минотавры устраивают безжалостные набеги и убийства, которые невозможно предугадать.

Характеристики Минотавра: Кровавожадный, безжалостный, дисциплинированный, просвещенный, отверженный, воинственный, мистический, учтивый, дикий, духовный, искаженный.

Мужские имена минотавров: Астерон, Бйоркус, Кодрус, Фустус, Гобан, Йак, Минрон, Нусторон, Подрус, Теиос.

Женские имена минотавров: Дуула, Эстеру, Гестер, Куону, Лудра, Оэстра, Раастред, Сеестра, Юована, Веорен.

Авантюристы Минотавры

Редко минотавры, которые покинули свои скрытые общины, находят свою жизнь в приключениях. Такие минотавры могут покинуть свою родину, что бы уйти от зла, насилия или вырваться из лап культистов Бафомета. Ниже предствалены описания трех авантюристов минотавров.

Бйоркус минотавр варвар без своего клана, который попал в рабство демонопоклонников. Он стал свидетелем того, как с безумием и жестокостью демоны уничтожили его дом и все что он любил. После своего побега он поклялся посвятить свою жизнь борьбе с Бафометом. Бйоркус надеется, однажды вернуться, очистить свой народ и изгнать из своей души тяжесть искажения.

Эстеру минотавр паладин Эратиса, которая находится в поиске духовного просвещения. Неспособная понять почему люди боятся ее, она с любопытством изучает

любую культуру. Она понимает как она выглядит внешне, но неужели это может помешать понять всю чистоту ее сердца. Она красноречива и имеет безупречные манеры, которые запутывают всех с кем она встречается.

Йак минотавр воин. Молодой воин полный мечтаний о чести и славе, он вступает в драку, для того чтобы оттачивать свои воинские таланты. Он надеется однажды вернуться на родину, и потребовать себе место в касте, как великий воин. Он имеет почти мистическую связь со своим оружием, после проведения множества часов за оттачиванием боевой техники.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ МИНОТАВРОВ

Крах цивилизации – отбросы мира, и в ее руинах некто может увидеть тайну падения империи, которое забыто самим временем. Империя Руул одна из таких затерянных цивилизаций, пронесшая упадок через смертное искажение. Однажды минотавры обосновались в землях Руула, но зло разрушило все их творения.

Демон Лорд Бафомет однажды был великим из изначальных и силой сковал мир природы. Он мог справедливо потребовать от



минотавров стать его солдатами, вместо Мелоры, его заклятого врага. В Войне Рассвета минотавры сражались против богов, на стороне Бафомета. Но Бафомет был повержен. В одном мифе сказано, что Рогатый Король бросился в Бездну, дабы избежать финального суда богов.

После поражения, минотавры потеряли цель и место в этом мире. Тогда Мелора и Эратис потребовали от них вечно служить им, и взамен научили их языкам и законам. Затем Мелора призвала Морадина, который научил их ремеслу. Во имя своих новых покровителей, минотавры основали город Руул, на южном архипелаге.

С самого основания Руул был предназначен для великих. Эратис благословил народ Руула, и он получал пользу от близкого родства с Повелителями Ремесел. Легенды говорят что служители Эратиса, обитавшие среди минотавров Руула, советовались с ним и от него получали новые инструменты, которые были нужны для исследования островов и дальних земель.

Тем временем, Бафомет мучился в Бездне. Многочисленные минотавры Руула и из других мест, все еще почитали Рогатого Короля, и чувствовали его влияние на свою душу. В конечном счете, Бафомет отозвался на их обряды. Он предложил им неукротимую свободу и завоевания. Грязный червь поселился в великом эксперименте Эратиса.

Культисты Бафомета, тайно влияли на власть Руула. И потом мирное расширение, превратилось авантюру покорения. Народ Руула стал жестоким. Они распространяли свою веру огнем и мечем, забывая тех, кто сопротивлялся их порабощению.

Хотя некоторые минотавры остались на пути богов, богатство и завоевания ослепили большинство народа Руула. Город разрастался, разрастались и пороки. Павшая знать яро участвовали в темных актах осквернения своих домов. Ложные священники распространялись по земле, привлекая других свою веру. Кровавый культ Бафомета рос и отравлял цивилизацию своей злобой. В итоге, Рогатый Король стал духовным повелителем Руула, а его заполнили все улицы. Завоевание быстро обернулось осквернением.

Полное падение и злоба Руула, стала последней каплей терпения богов. Решением Эратиса, Мелора обрушила вулканическое опустошение на Руул. Корд призвал великий шторм с южного моря. И в итоге Руул был стерт с лица земли. Центр был уничтожен и вся империя погрузилась в гражданскую войну, и окончательный распад. Те,

кто остались живы, и преданны богам, остались разбросаны по всему миру.

Минотавры развивались в постоянном страхе божественного гнева, и в странном балансе любви и ненависти мировых богов. Хотя разрушение заставило минотавров менее пылко служить Бафомету, оно позволило им снова поклоняться богам. В ранние дни после падения Руула, даже добросердечные минотавры, после разрушения империи отвернулись от Корда и Мелоры. Они почитали

старых богов своего народа Эратиса и Морадина, и стали преданны Пелору и Бахамуту, которые защищали их от беззакония. А теперь эти предпочтения стали традицией.

Минотавры – дети трагической истории. Кости Руула, разбросаны на вулканическом архипелаге в южном море и по всему миру. С самого рождения в крови минотавров течет кровожадность и резня. Но подобно своим праведным предкам, некоторые минотавры все же пытаются жить цивилизованно и избирают лучший путь.

РАСОВЫЕ НАВЫКИ

Минотавры могут выбирать следующие расовые навыки:

Навыки Героического Пути

Следующие навыки доступны всем персонажам минотаврам, любого уровня, которые соответствуют требованиям.

Бодающий Толчок [Минотавр]

Требование: Сил 15, Минотавр, расовый талант Бодающий Бросок

Преимущество: Когда вы наносите урон Бодающим Броском, вы можете толкнуть цель на 1 квадрат.

Великий Рог [Минотавр]

Требования: Минотавр, расовый талант Бодающий Бросок

Выгода: Кость урона Бодающего броска увеличивается с к6 на к8.

Природная Хитрость [Минотавр]

Требование: Минотавр

Преимущество: Вы получаете бонус +3 к проверкам Внимательности, и к проверкам, совершаемым для того, чтобы не потеряться. Например, к проверкам Интеллекта, против заклинания Лабиринт.

Бодание по возможности [Минотавр]

Требование: Минотавр, расовый талант Бодающий Бросок

Преимущество: Когда вы проводите атаку по возможности, вы можете использовать Бодающий Бросок,



не тратя его, даже если вы уже использовали его в этой сцене. Когда вы делаете так, вы игнорируете требование таланта и тип действия, а вашей целью является существо, спровоцировавшее атаку по возможности.

Навыки Пути Совершенства

Следующие навыки доступны всем персонажам минотаврам, 11 уровня и выше, которые соответствуют требованиям.

Жестокая Свирепость [Минотавр]

Требование: Минотавр, расовая черта Свирепость

Преимущество: Когда ваши хиты опускаются до 0 или ниже, вы можете использовать Неограниченный талант, вместо основной рукопашной атаки.

Кровавое Бодание [Минотавр]

Требования: Минотавр, расовый талант *Бодающий Бросок*

Выгода: Когда вы ранены первый раз в сцене, вы перезаряжаете ваш расовый талант *Бодающий Бросок*.

Зверство [Минотавр]

Требования: Минотавр, расовая черта Свирепость

Выгода: Пока вы ранены, вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона.

Навыки Эпического Пути

Следующие навыки доступны всем персонажам минотаврам, 21 уровня и выше, которые соответствуют требованиям.

Жуткий Запах [Минотавр]

Требования: Муд 17 или тренировка во Внимательности, Минотавр

Выгода: Существа в 2 квадратах от вас, не получают бонусов против вас, от покрова и полного покрова. Невидимые существа в пределах 2 квадратах, видимы для вас.

ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА

Минотаврам доступны следующие пути совершенства.

Кровавый Зверь

«Зверь? Я? Ты еще других не видел!»

Требование: Раса Минотавр

Ярость Бафомета давно укоренилась в этих созданиях. Его демонический раж все еще связывает вас, с его силой. Ваша стиль, это поиск увеличения силы и искушение перед большим сопротивлением. Вы познали всю глубину ненависти и гнева и теперь используете ее в бою. Ярость – ваш друг в бою, и крики раненой и умирающей жертвы усиливают ее. Жуткое величие боя ускоряется вашей душой минотавра. Когда вы делаете нерешительный шаг в направлении дикости, вы пробуждаете в себе внутреннего зверя. Вы отказываетесь в почитании Бафомета, но вы не отворачиваетесь от его даров. Но иногда, желание убивать захватывает вас. Ваше

тело пульсирует силой, и становится более диким и опасным. Но есть ли мудрость в вашем решении?

Умения пути кровавого зверя

Зверское действие (11 уровень): После того как вы потратите очко действия, вы немедленно берете дополнительное действие, чтобы использовать стремительную атаку как свободное действие.

Кровавый Взрыв (11 уровень): Когда вы ранены первый раз в сцену, вы можете провести основную рукопашную атаку против смежного врага, как свободное действие.

Дикий Апофеоз (16 уровень): Ваша скорость увеличивается на 2, а досягаемость на 1.

Таланты Кровавого зверя

Сметающие рога Атака кровавого зверя 11

Вы поднимаете врага на рога, и сбиваете его с вашего пути.

На сцену

Стандартное действие **Рукопашное 1**

Требование: Вы должны проводить стремительную атаку и использовать этот талант вместо основной рукопашной атаки.

Цель: Одно существо

Атака: Сила + 6 против КД

Попадание: Урон 2к10 + модификатор Силы, и цель сдвигается на 2 квадрата.

Избивающие Рога Приём кровавого зверя 12

Вы взмахиваете рогами в смертельной дуге, поражая тех, кто подойдет слишком близко.

На день **Стойка**

Малое действие

Персональный

Эффект: Когда вы наносите урон врагу атакой по возможности, вы наносите дополнительный урон 1к6 и толкаете цель на 1 квадрат.

Взмах гиганта Атака кровавого зверя 20

Диким взмахом вашего оружия, вы отмечаете врага перед вами.

На день **Оружие**

Стандартное действие **Ближняя вспышка 2**

Цель: Каждое существо в зоне

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Ор] + модификатор Силы, цель отталкивается на 2 квадрата и сбивается с ног.

Промех: Половина урона, цель отталкивается на 2 квадрата, но не сбита с ног.

Рогатый Чемпион

«Я делаю то, что должен делать, за дело, которое я выбрал.»

Требование: Минотавр, роль Защитник или Страйкер

Ваши умения и дисциплина в бою, привели вас в замок воинов общества минотавров. Благодаря вашему природному мастерству с оружием и другим боевым навыкам, вы становитесь живым оружием. В поисках себя, вы пренебрегали духовной силой в пользу оттачивания в себе боевой машины. Ваше сердце трепещет в бою, но ваша воля и характер не дают вам превратиться в зверя. Вы знаете, что это отравляет ваше тело, разум и душу. Для вас каждая битва, это вызов сосредоточенности и фокусировки разума, для управления собой и ситуацией в целом.

Умения пути Рогатого Чемпиона

Энергичное действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия на атаку, в то время когда вы ранены, вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Телосложения.

Агрессивное возрождение (11 уровень): Когда вы используете Второе дыхание, вы можете отказаться от бонуса к защитам, и не восстанавливать хиты. Если вы это сделали, вы перезаряжаете ваш расовый талант Бодающий бросок, и получаете бонус +2 к броскам атаки и урона до конца вашего следующего хода.

Не говори Смерть (16 уровень): Когда ваши хиты опускаются до 0 или ниже, вы умираете, но не падаете без сознания. Если результат спасброска от смерти равен 10 или ниже, вы падаете без сознания. Вы продолжаете умирать, пока виши хиты не опустились до значения ранения со знаком минус.

Деяния Рогатого Чемпиона

Поднять на рога Атака рогатого чемпиона 11

Своим ударом оружия, вы лишаете врага баланса, и делаете его открытым для удара рогами.

На сцену Оружие

Стандартное действие Рукопашное 1

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + 2к6 + модификатор Силы. Цель сдвигается на 1 квадрат и сбита с ног.

Кровожадный Сдвиг Прием рогатого чемпиона 12

Не удовлетворенный одной жертвой, вы прыгаете вперед и атакуете другую.

На сцену

Свободное действие Рукопашный 1

Условие: Хиты вашего врага опускаются до 0 или ниже.

Эффект: Вы можете сдвинуться с вашей скоростью, но вы должны закончить движение смежным с другим врагом.

Управляемое бодание Атака рогатого чемпиона 20

Жестоким взмахом ваших рогов, вы сбиваете врага с ног и откидываете его в сторону.

На день

Стандартное действие Рукопашное 1

Требование: Вы должны проводить стремительную атаку и использовать этот талант вместо основной рукопашной атаки.

Цель: Одно существо

Атака: Сила +8 против КД

Попадание: Урон 5к6 + модификатор Силы. Цель сдвигается на 4 квадрата и сбита с ног.

Промак: Половина урона и цель сдвигается на 2 квадрата.

Предводитель минотавров

«Предки! Услышьте наш зов, и придите нам на помощь».

Требование: Минотавр, роль Лидер

Каждое поколение обращается в прах древности, но дух прошлого живет для тех, чьи глаза способны их увидеть и услышать их советы. Вы живете в двух мирах, направляя свой внутренний взор за завесу смерти, чтобы узнать ее тайны. Вы общаетесь с духами предков, в поисках их совета и помощи в решении ваших проблем, и древних тайн. Их знаки вы видите везде, в жизни, и во сне.

Умения пути Предводителя Минотавров

Предки союзники (11 уровень): Духи предков кружатся вокруг вас. Когда вы наносите урон врагу атакой по возможности, цель дает боевое преимущество вам и вашим союзникам до конца вашего следующего хода.

Подсказанное действие (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, каждый союзник, которого вы можете видеть и

слышать, может перебросить все неудачные проверки, до конца вашего следующего хода.

Помощь предков (16й уровень): Когда ваш союзник в 5 квадратах от вас, который может видеть и слышать вас, тратит очко действия для проведения атаки, он получает покров до конца вашего следующего хода.

Деяния предводителя минотавров

Пробудить зверя Атака предводителя минотавров 11

Древние духи пробуждают насилие в ваших союзниках.

На сцену

Стандартное действие Дистанционное 10

Цель: Один союзник

Эффект: Союзник проводит основную атаку. Если эта атака нанесла урон, союзник получает сопротивление 10 всему урону, до конца вашего следующего хода.

Совет предков Прием предводителя минотавров 12

Призрачная тень кружится вокруг вас и что-то бормочет.

На день Стойка, Страх

Малое действие

Персональный

Триггер: Союзник тратит единицу действия на дополнительное действие

Эффект: Вы и все смежные союзники получаете покров. Если враг заканчивает свой ход смежным с вами, вы можете сдвинуть этого врага на 1 квадрат.

Вселение духа предков

Атака предводителя минотавров 20

Призрачная тень выходит из вас, и входит в тело вашего врага.

На день Надежный, Психическая энергия

Стандартное действие Ближняя волна 5

Цель: Одно существо

Атака: Мудрость +6 против Воли, или Харизма +6 против Воли

Попадание: Урон психической энергией 2к8 + модификатор Мудрости или Харизмы, и цель находится под контролем (спасение оканчивает).

МИНОТАВРЫ В ВАШЕЙ ИГРЕ

В мире Dungeons & Dragons®, минотавры предлагают игрокам интересные ролевые возможности. Хотя, буквально, играть грубым, воином болваном, можно минотавром, игроки могут так же исследовать борьбу добра и зла, которая отражается в их жизни. Минотавры созданные Бафометом, и его пороками, склоняются к самым темным местам своей души. Демон Лорд безжалостен в тяжелом подчинении всех минотавров своей воле. Кроме того, минотавры имеют жестокую репутацию и безошибочный взгляд, которые являются причиной предрассудков и странностей, в других вопросах. Злодеи могут попытаться использовать минотавров в злых целях.

Продумывайте как приспособить минотавров к вашему игровому миру. Может быть они будут представлять древних существ, которые произошли от богов и демонов? Возможно Мелора создала минотавров, а Бафомет осквернил эти творения своей жадной властью и разрушения. Неиспорченные минотавры могли отвернуться от Мелоры, потому что она спровоцировала разрушительное очищение от Бафомета. Возможно разумные минотавры появились недавно, что подчеркивает их враждебность. Если по большей части, не допускать минотавров в ваш мир, особенность минотавра игрока, может быть проклятием, которое заставляет игроков искать пути его рассеивания, и обретения своей природной формы.