

Unearthed Arcana: Centauros e Minotauros

Este documento apresenta o centauro, uma nova opção em teste para quando você escolhe a raça do seu personagem. Nós também incluímos uma versão revisada dos traços do minotauro, que apareceram em uma edição anterior da *Unearthed Arcana*.

Material de Playtest

O material apresentado aqui é para testes e para acender a sua imaginação. Essas mecânicas de jogo estão na forma de rascunho, podendo ser utilizadas nas suas campanhas, mas não foram refinados por iterações de design ou desenvolvimento total de games. Elas não são, oficialmente, parte do jogo e não são permitidas em eventos da *D&D Adventurers League*.

Se nós decidirmos oficializar esse material, ele será aprimorado de acordo com os seus comentários e, então, aparecerá em um livro do D&D.

Centauro

Andarilhos por natureza, os centauros adoram espaços abertos e a liberdade de viajar. Sempre que podem, eles estão correndo. Os centauros correm com o vento, com seus cascos trovejando e suas caudas balançando atrás deles.

Cavalaria da Natureza

Os centauros possuem forma humanoide na parte superior de seus corpos, com toda a variedade de tons de pele e características dos humanos. Em tamanho, são comparados a um humano montado em um cavalo e possuem papéis semelhantes – como cavalaria, mensageiros, escolta e batedores.

Suas orelhas são ligeiramente pontudas, mas seus rostos são mais largos e quadrados do que os dos elfos. Abaixo da cintura eles possuem o corpo de um cavalo, com pelos tendendo a tons marrons (castanho ou baio) e rabos mais escuros.

Natureza e Comunidade

Centauros possuem um forte sentimento de estarem interconectados com o mundo natural, e eles celebram suas famílias e comunidades como microcosmos dessa grande conexão.

O nascimento de um potro é sempre um motivo para festividades. Ao mesmo tempo, os centauros reverenciam suas tradições, preservando

costumes antigos e mantendo vivas as lendas dos heróis ancestrais. Eles sentem um parentesco próximo com animais selvagens, talvez por causa de sua própria natureza híbrida, e adoram a sensação de correr ao lado de rebanhos e manadas de animais.

Nomes de Centauro

Os nomes dos centauros são passados pelas gerações da mesma família. O nome dado a um novo potro, normalmente é o mesmo nome de um membro do mesmo sexo falecido recentemente, mantendo a memória viva – e, de acordo com a crença dos centauros, algum fragmento do espírito – do falecido.

Os centauros raramente utilizam nomes de família, mas usam símbolos para representá-las. Estes símbolos podem incluir desenhos de plantas ou animais, lemas impressos, tranças e contas usadas no cabelo e na cauda, ou mesmo padrões específicos de tecido.

Traços de Centauro

Os traços a seguir são compartilhados por personagens que são centauros.

Aprimoramento de Atributo. Sua Força aumenta em 2 e a sua Sabedoria aumenta em 1.

Idade. Os centauros envelhecem da mesma forma que os humanos.

Tendência. Os centauros tendem à neutralidade.

Tamanho. O seu tamanho é Médio, porém você é mais alto que a maioria dos outros humanoides.

Deslocamento. A sua velocidade de deslocamento é de 12 m.

Investida. Se você se movimentar pelo menos 6 metros em linha reta em direção a um alvo, e acertá-lo com um ataque com arma corpo a corpo no mesmo turno, jogue o dado de dano da sua arma duas vezes e os some. Depois de usar essa habilidade, você não pode usá-la novamente até que termine um descanso curto ou longo.

Cascos. Os seus cascos são armas de corpo a corpo naturais e que você é proficiente com eles. Se você acertar um alvo com seus cascos, ele sofre 1d6 + o seu modificador de Força de dano por concussão.

Corpo Equino. Você é considerado como um tamanho acima de Médio com relação à sua capacidade de carregar carga e ao peso que consegue empurrar ou arrastar.

Além disso, qualquer escalada que utilize mãos e pés é especialmente difícil para você por causa dos seus cascos. Quando tiver que realizar esse tipo de escalada, cada 0,3 m de movimentação lhe custa 1,2 m extras, ao invés dos 0,3 m normais.

Finalmente, uma criatura de tamanho Médio ou menor pode montar no seu corpo, se você o permitir. Em tal situação, você continua a agir de forma independente e não como uma montaria controlada.

Sobrevivente. Você tem proficiência na perícia Sobrevivência.

Natureza Híbrida. Você é considerado como sendo dois tipos de criatura: humanoide e monstrosidade. Você pode ser afetado por efeitos de jogo que atuem em qualquer um dos dois tipos.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum e Silvestre.

Minotauro

Em 2015, os minotauros apareceram como uma opção em teste na *Unearthed Arcana*. Aqui está uma versão revisada dos traços para personagens minotauros de jogadores. Estes traços podem ser usados para o mundo de Krynn (*Dragonlance*) e outros mundos do *D&D* onde eles conseguiram evitar a influência demoníaca do Baphomet.

Traços de Minotauro

Os traços a seguir são compartilhados por personagens que são minotauros.

Aprimoramento de Atributo. Sua Força aumenta em 2 e a sua Constituição aumenta em 1.

Tendência. A maioria dos minotauros tem a tendência a serem leais.

Tamanho. Os minotauros, em média, têm mais de 1,8 m de altura e possuem um porte avantajado. O seu tamanho é Médio.

Deslocamento. A sua velocidade de deslocamento é de 9 m.

Chifres. Os seus chifres são armas de corpo a corpo naturais e você é proficiente com eles. Se você acertar um alvo com seus chifres, ele sofre 1d6 + o seu modificador de Força de dano perfurante.

Arremeter com Chifres. Imediatamente após você usar a ação Correr no seu turno, e se locomover pelo menos o valor de seu deslocamento, você pode fazer um ataque corpo a corpo com seus chifres como uma ação bônus.

Pancada com Chifres. Imediatamente após você acertar uma criatura com um ataque corpo a corpo como parte da sua ação Atacar no seu turno, você pode tentar empurrar a criatura com os seus chifres usando a sua reação. A criatura não pode ser maior do que um tamanho além do seu e tem que estar até 1,5 m de distância. Ela deverá fazer um teste de resistência de Força contra uma CD igual a 8 + o seu bônus de proficiência + o seu modificador de Força. Em caso de falha, você empurra a criatura até 1,5 m para longe.

Ameaçador. Você tem proficiência na perícia Intimidação.

Natureza Híbrida. Você é considerado como sendo dois tipos de criatura: humanoide e monstrosidade. Você pode ser afetado por efeitos de jogo que atuem em qualquer um dos dois tipos.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum e Minotauro.

Tradução: Raphael Santos

Revisão e editoração: Marcelo Telles
Equipe REDERPG

Artigo original:

<http://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/centaurs-and-minotaurs>