

Minotauro

I minotauro vivono in una società vincolata al concetto di onore e in cui la forza determina la supremazia sia nelle arene gladiatorie che nella vita di tutti i giorni. Egualmente a loro agio in terra e in mare, i minotauro sono feroci predoni di mare considerati tra i più abili e pericolosi marinai del mondo.

Arroganti Conquistatori

I minotauro abbracciano il concetto che i deboli devono morire e i forti dominare – e che essi siano la razza più forte e potente del mondo. Ritengono che il loro destino sia quello di dominare il mondo, e che il loro regno si distinguerà per le conquiste e la potenza militare. A questo fine, i minotauro sono addestrati fin da piccoli nell'uso di armi, armature e tattiche. L'arroganza dei minotauro deriva da una combinazione di forza, astuzia e intelletto – tre virtù a cui tengono molto, e che considerano le fondamenta della loro grandezza. Pensano infatti che la combinazione di questi tratti sia ciò che li distingua dai loro rivali.

La Prova della Battaglia

La società dei minotauro è costituita sul principio che il potere crei il diritto, e che qualsiasi valutazione in merito alla giustizia sia irrilevante. I minotauro sono guidati da un imperatore servito da un consiglio di otto minotauro detti il Circolo Supremo. Tutti i seggi all'interno del governo, compreso quello di imperatore, sono tenuti dai minotauro più forti e astuti, come apparso dai combattimenti nel Circo. Il Circo è l'unico mezzo tramite il quale un minotauro può salire di rango nella società. Si tratta di una sontuosa battaglia annuale in cui i minotauro lottano tra di loro per ottenere la supremazia sui loro simili. I giovani minotauro devono dimostrare le proprie capacità nel Circo prima di potersi considerare adulti. La partecipazione al Circo è un altro dei motivi per cui i minotauro guardano con disdegno le altre razze. Per i minotauro, gloria e morte in battaglia fanno parte del naturale processo dell'esistenza. Il combattimento è il fondamento per garantire che sopravviva solo il più forte, e che i deboli possano essere eliminati prima che possano minare i grandi piani di conquista dei minotauro.

L'Onore Innanzitutto

Nonostante tutta la loro crudeltà, i minotauro sono vincolati da un forte senso dell'onore. Ogni vittoria è causa di ulteriore onore sia per il singolo minotauro che per la sua famiglia. La sconfitta è una macchia che solo la morte potrebbe riuscire a ripulire completamente. L'onore richiede che i minotauro mantengano la parola una volta data, e che ciascun minotauro resti fedele innanzitutto agli amici e al proprio clan. È raro che i minotauro stringano amicizie con membri di altre razze, dato che di solito hanno modo di incontrarli solo in combattimento. Qualora il minotauro dovesse stringere amicizie, di solito ciò avviene con altre creature che mostrano le stesse virtù del minotauro e il medesimo amore per la battaglia. Per costoro, il minotauro diverrà un grande alleato.

Predoni di Mare

I minotauro vagano per mare sulle loro imbarcazioni, attaccando e saccheggiando a proprio piacimento. A volte si dedicano all'arte del commercio, ma preferiscono sempre e comunque prendere ciò di cui hanno bisogno tramite la forza. Dopotutto, essendo la razza più forte di tutte, sono solo che meritevoli dei tesori raccolti dalle creature inferiori.

Nomi dei Minotauro

I nomi dei clan dei minotauro originano da un grande eroe i cui discendenti hanno preso ad usare il nome come proprio, facendo del loro meglio per vivere secondo gli ideali di quell'eroe.

Nomi Maschili. Beliminorgath, Cinmac, Dastrun, Edder, Galdar, Ganthirogani, Hecariverani, Kyris, Tosher, Zurgas

Nomi Femminili. Ayasha, Calina, Fliara, Helati, Keeli, Kyri, Mogara, Sekra, Tariki, Telia

Nomi di Clan. Athak, Bregan, Entragath, Kaziganthi, Lagrangli, Mascun, Orilg, Sumarr, Teskos, Zhakan

Tratti dei Minotauro

Come minotauro, possiedi i seguenti tratti razziali.

Incremento di Punteggio di Abilità. Il tuo punteggio di Forza aumenta di 1.

Virtù del Conquistatore. Fin da giovane, ti sei concentrato su una delle tre virtù: forza, astuzia o intelletto. Scegli un punteggio tra Forza, Intelligenza o Saggezza e aumentalo di 1.

Allineamento. I minotauro credono in un rigido codice dell'onore, e quindi tendono verso la legge. Essi sono leali fino alla morte e diventano nemici implacabili, sebbene la loro società brutale e il disprezzo per la debolezza li spinga verso il male.

Età. I minotauro diventano adulti intorno ai 17 anni e vivono fino a 150 anni.

Lingue. Puoi parlare, leggere e scrivere il Comune.

Taglia. I minotauro superano normalmente i 180 centimetri di altezza e pesano intorno ai 150 chili. La tua taglia è Media.

Velocità. La tua velocità di passeggiata base è 9 metri.

Corna. Non sei mai disarmato. Sei competente con le tue corna, le quali sono un'arma da mischia che infligge 1d10 danni perforanti. Le corna ti forniscono vantaggio a tutte le prove effettuate per spingere una creatura, ma non per l'evitare di essere spinto a tua volta.

Corna Martellanti. Quando usi l'azione Attaccare durante il tuo turno per effettuare un attacco da mischia, puoi tentare di spingere una creatura con le tue corna grazie ad un'azione bonus. Non puoi usare questo tentativo di spingere per tentare di gettare prona una creatura.

Incornata in Carica. Quando usi l'azione Scattare durante il tuo turno, puoi effettuare un attacco da mischia con le tue corna con un'azione bonus.

Predone di Mare. Ottieni la competenza con gli attrezzi da navigatore e i veicoli (acquatici).

Ricordare Labirinto. Il minotauro può ricordare perfettamente qualsiasi tragitto abbia percorso.

Legami dei Minotauri

Quando crei un personaggio minotauro, puoi usare le seguenti tabelle di legami per dettagliarne la personalità. Usa questa tabella in aggiunta o al posto dei legami della tua formazione o di un legame di tua creazione.

d6	Legame
1	Il mio avversario nel Circo per la prova di maturità fu scelto molti anni fa. Sebbene avessimo già combattuto in passato, ci innamorammo. Piuttosto che combattere il mio amato fino alla morte, ho preferito fuggire di casa e farmi marchiare come codardo.
2	Sono l'ultimo sopravvissuto del mio clan. Se dovessi morire senza compiere una grande impresa, l'eroe che fondò il mio clan verrà dimenticato.
3	Facevo parte di un gruppo di predoni che venne sconfitto e schiavizzato. Sono riuscito a fuggire e ho giurato vendetta.
4	Non ho mai condiviso l'amore della mia gente per la violenza. Ora faccio parte di una cospirazione per rovesciare il brutale regime dell'imperatore.
5	Dico di essere stato esiliato dalla mia gente, ma in realtà sono stato inviato come spia. Devo operare per lasciare messaggi segreti per i miei compagni, che indichino paesi e villaggi da conquistare.
6	Sono l'ultimo sopravvissuto di una nave vittima di naufragio e sono occasionalmente tormentato dagli spiriti dei miei compagni deceduti, che mi chiedono di completare delle imprese lasciate incompiute da loro.

Minotauri nella Tua Campagna

Abbiamo scelto questo esempio di cultura di minotauri per la nostra descrizione della razza per un motivo molto preciso. Legandoli al mare e fornendoli di una precisa cultura si ottiene il risultato di dargli maggior profondità che fornendovi un altro grosso mostro forzuto. Dopotutto abbiamo già i mezzorchi nelle *Regole Base* e il golia in *Arcani Rivelati*. Inoltre i minotauri qui presenti sono di taglia Media (e non Grande come la loro

versione mostruosa dal *Compendio dei Mostri, Volume 1*) e quindi più facili da tenere in equilibrio con le altre razze. Dipingere i minotauri come conquistatori e onorevoli pirati gli fornisce un gusto particolare oltre che diverse opportunità di interpretazione per i giocatori. Quando si aggiunge una nuova razza alla propria campagna, è sempre buona cosa valutare la sua cultura, il suo legame con le altre razze, e come i due aspetti possano combinarsi per fornirle un ruolo unico nella vostra ambientazione. Creare una tabella di legami come quella fornita per il minotauro è un ottimo punto di partenza.

Dipingere i minotauri come marinai ha delle implicazioni interessanti nell'ambientazione. L'abilità Ricordare Labirinto li rende dei perfetti marinai, dato che possono percorrere i mari con poco timore di perdere o smarrire la via. Un navigatore minotauro è padrone dei mari. Quando adattate le razze alla vostra campagna, tenete conto di simili idee che possono essere nascoste nelle abilità speciali o gli elementi della storia di una creatura e che potrebbero altrimenti sfuggirvi.

Ricordatevi che la storia qui fornita è solo un punto di partenza. Modificare questo minotauro è facile quanto cambiarne le competenze fornite da Predone di Mare con altre opzioni che riflettano meglio la vostra ambientazione. Come linea guida, considerate di cambiare le competenze negli attrezzi per la competenza in una qualifica, la competenza negli attrezzi da ladro, o per la competenza con due attrezzi a parte gli attrezzi da ladro.