

Revenant (Sottorazza)

Dopo aver incontrato una morte crudele e immeritata, sei tornato nel reame dei vivi. Come revenant, brami la vendetta contro chi ti ha recato torto in vita, o cerchi di completare un ultimo e decisivo compito che avevi lasciato incompiuto.

La sottorazza del revenant può essere applicata a qualsiasi razza che abbia una sottorazza, e ne rimpiazza le opzioni di sottorazza. In alternativa puoi applicare questa nuova sottorazza ad una razza priva di opzioni di sottorazza, usando le opzioni di modifica indicate di seguito.

L'Arbitro può inoltre concederti di far assumere questa sottorazza ad un personaggio ucciso. In quel caso, il tuo personaggio risorge dalla morte rimpiazzando la sua sottorazza originale (o con le modifiche necessarie apportate ai suoi tratti base), colmo di una cieca determinazione di vendetta o di completare la sua missione.

Modifiche Razziali

Per le razze che non hanno un'opzione di sottorazza, assumere la sottorazza del revenant vuol dire apportare dei cambiamenti ai tratti base del tuo personaggio, come segue.

Umano Revenant. Se vuoi interpretare un umano revenant, modifica il tratto Incremento di Punteggio di Abilità come segue: Due diversi punteggi di abilità a tua scelta aumentano di 1. Se usi i tratti varianti per gli umani, rimuovi il tratto Qualifiche e il tratto Dote.

Dragonide Revenant. Se vuoi interpretare un dragonide revenant, modifica il tratto Incremento di Punteggio di Abilità come segue: il tuo punteggio di Forza aumenta di 1, e il tuo punteggio di Carisma aumenta di 1. Inoltre, il tuo tratto Discendenza Dragonica usa il danno necrotico come tipo di danno, rimpiazzando il tipo di danno che si applica alla tua arma a soffio e alla tua resistenza al danno.

Diabolico/Demoniaco Revenant. Un revenant diabolico o demoniaco mantiene la stessa taglia, velocità, visione al buio, e può parlare il Comune e la lingua appropriata alla propria razza. Inoltre modifica il tratto Incremento di Punteggio di Abilità come segue: il tuo punteggio di Carisma aumenta di 2.

Revenant

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

Natura Implacabile. L'Arbitro ti assegna un obiettivo – di solito, si tratta di qualcosa correlato alla morte del tuo personaggio. L'obiettivo deve essere uno specifico compito da completare, come uccidere un nemico o liberare un territorio e la sua popolazione. Fino a quando non avrai raggiunto il tuo obiettivo, ottieni i seguenti benefici:

- Se ti trovi sotto la metà del massimo dei tuoi punti ferita all'inizio del tuo turno, recuperi 1 punto ferita.
- Se muori, ritorni in vita 24 ore dopo la morte. Se il tuo corpo venisse distrutto, ti riformi entro 1,5 chilometri dal luogo della tua morte in un punto determinato dall'Arbitro. Se anche il tuo equipaggiamento è stato distrutto, non si riforma assieme a te.
- Conosci sempre la distanza e la direzione tra di te e qualsiasi creatura coinvolta col tuo obiettivo, come la persona contro cui cerchi vendetta o la persona che hai giurato di difendere. Questa consapevolezza viene meno solo se la creatura si trova su di un altro piano dell'esistenza.

Quando hai raggiunto il tuo obiettivo, potrai finalmente riposare. Morirai e non potrai più essere riportato in vita.