



Игра Ревенантом

Зачастую, смерть - это всегда конец истории, но иногда она становится иным началом. Ревенант восстает не как бесцельный труп, потерявший жизнь, а как воплощение потерянной души, получившее новую цель. Эти существа живут в двух мирах. Хотя ревенант ходит среди живых, он живет призрачной жизнью – марионеткой жалкого мироздания, своей, позабытой души. Ревенант – это эхо преследуемых воспоминаний о себе.



РЕВЕНАНТ

Стойкие души возвращаются из смерти, чтобы работать на судьбу

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 164—188 см

Средний вес: 45—90 кг

Значения характеристик: +2 Телосложение, +2 Ловкость

Размер: Средний

Скорость: 6 клеток

Зрение: Сумеречное

Языки: Общий, и один на выбор

Бонусы навыков: +2 Выносливость, +2 Запугивание

Нежить: Вы считаетесь нежитью для эффектов, которые используют это ключевое слово. Вы так же считаетесь живым существом.

Прошлая жизнь: Выберете расу, кроме ревенанта. Вы можете брать черты, пути совершенства и эпические судьбы, подходящие для этой расы, если вы соответствуете другим требованиям.

Необычайная живучесть: Когда ваши хиты опускаются до 0 или ниже, вы умираете, но можете выбрать остаться в сознании, пока не совершите свой первый спасбросок против смерти. Если вы остаетесь в сознании, вы можете взять только одно стандартное действие, перед тем как совершите первый спасбросок против смерти.

Темный жнец: Вы можете использовать талант на сцену *темный жнец*.

Темный жнец

Расовый талант ревенанта

Вы используете одну смерть как семя, чтобы вырастить больше разрушений.

На сцену ♦ Некротическая энергия

Свободное действие

Условие: Хиты существа в 5 клетках от вас, опускаются до 0

Эффект: Одно существо, которое вы поражаете атакой, сделанной до конца вашего следующего хода, получает дополнительный некротический урон, равный 1к8 + модификатор Телосложения.

Для большинства, смерть является входом в загробную жизнь или концом природного существования. Но для некоторых, Королева Воронов

делает исключения, позволяя их душам вернуться в мир смертных. На них судьба имеет свои планы.

Играйте ревенантом, если хотите...

- ♦ быть зловещим, холодным и загадочным.
- ♦ бороться за или против своей судьбы, как инструмент большей силы.
- ♦ жить с воспоминаниями о прошлой жизни, цели которой остались незавершенными.
- ♦ быть представителем расы, к которой подходят классы убийцы, плута и колдуна.

Физические качества

Ревенанты – души мертвых, вернувшие себе живой облик, благодаря Королеве Воронов, но они не выглядят как ужасная нежить или хотя бы так же, как в своей прошлой жизни. Когда Королева Воронов перевоплощает души, они живут как особые существа, и имеют тела, которые сами выбирают и создают. Таки образом, эти души всегда отмечены символами силы Королевы Воронов.

Ревенант имеет стройное тело, но оно имеет необыкновенную прочность, которая противоречит внешнему телосложению. Ревенанты выглядят так же, как и люди, но их кожа имеет бледно-мертвенный оттенок, а лицо – впалые черты. Они обычно имеют полностью черные глаза, с точками красного света вместо зрачков. Их глаза могут быть и других оттенков, включая желтый, белый, серебряный и золотой, но они всегда имеют горящие, красные зрачки. В большинстве случаев, в их глазах отсутствует радужка и зрачки, на месте которых сияет только призрачный свет. Цвет волос ревенантов обычно варьируется от белого до черного. Они могут отращивать волосы на лице, а мужчины часто носят бороды и усы, которые подчеркивают их ужасающее хладнокровие.

Лицо и кожа ревенанта позволяют легко отличить представителей этой уникальной расы от других гуманоидов. Лицо ревенанта больше напоминает безжизненную маску, которая может пугать простых смертных. Грубые, темные чешуйки появляются на конечностях ревенантов, отмечая их, как одних из тех, кому Королева Воронов позволила вернуться в мир смертных. Пальцы ревенантов оканчиваются

прочными, черными ногтями или ногтями на ногах, напоминающих когти.

Каждый ревенант уникален, но связь с Царством Теней, темные волосы и одежда позволяют им оставаться незамеченными. Их черный юмор или мрачные предупреждения, их одежда и символы, являются напоминанием о смерти и их долге. Ревенанты используют перья воронов, кости, цепи, могильные знаки и черепа, в качестве украшений.

ПРОБУЖДЕНИЕ

Внезапно вы делаете глоток холодного воздуха. Ваши глаза резко открываются. Все цвета выглядят тусклыми, а каждый звук незнаком и кажется новым. Из вас исходит тепло и леденящий холод, ваша грудь наполняется тяжестью и, наконец, вы чувствуете огонь в своем сердце. Мир выглядит странным, и когда вы пытаетесь встать, вы понимаете что управляете не своим собственным телом.

Здесь нет ничего вашего. Вы знаете это. Вы помните это. К вам приходят ваши воспоминания. До этого вы боролись ... скованный холодом. Вокруг было темное небо, но так же, оно светилось разливающимся светом, как будто вместо звезд, светится сам ветер. Все покрыто снегом, ландшафт закрывает мрачная пелена. Но до этого... были другие воспоминания – чувства, лица, ощущения – но все они хаотичны, они все спутаны, как полузабытые мечты.

Но вы точно знаете одну вещь. Вы мертвы. Но, судя по тому, как вы смотрите и чувствуете, могло бы быть и хуже. Вы выбираете направление и начинаете идти, и при этом, вы ничего не знаете о том, что видите и слышите. Вы можете не помнить все, о том, кем вы были, но у вас появляются новые воспоминания, пока вы пытаетесь выйти отсюда.

Но чем дальше вы входите в это, устрашающе знакомый мир, что-то преследует ваши мысли: мертвые не возвращаются к жизни случайно. Кто-то дал вам этот шанс, и это должно иметь свои цели.

Игра ревенантом

Ревенанты не живут и не рождаются как смертные расы. На самом деле, они вообще не являются отдельной расой. Каждый ревенант возвращается в

мир смертных только благодаря воле Королевы Воронов. Она, или тот, с кем она заключила сделку, имеет определенную цель касательно каждой души, которая возвращается к жизни. Эта цель может быть очевидной для ревенанта, или может быть тайной, которую он должен распутать, прежде чем уйти на покой. Ревенант может упорно следовать этой цели, или восстать против неё, чтобы попробовать уйти от судьбы. Эта цель даже может измениться, ускользая от ревенанта, или открывая новые возможности, на пути к великим подвигам. Все это зависит от того, кто вернул ревенанта к жизни.



Если Королева Воронов вернула душу к жизни ради своих собственных целей, то ревенант может играть важную роль в будущем, которое пророчит Королева Воронов. Королева Воронов может послать душу, чтобы принести смерть тому, кому удалось ее избежать, а персонаж может быть выбран, из-за своих прошлых связей с целью. Возможно смерть персонажа, так или иначе, была ошибочной, и Королева Воронов перевоплотила душу ревенанта, чтобы исправить это сплетение судьбы.

Если другая сила заключила сделку с Королевой Воронов, возможности могут быть бесконечными. Большинство божеств может просто воскресить своего преданного последователя, но для заключения такой сделки должны быть особые причины. Возможно, бог хочет усилить веру своего последователя, но есть то, что должен забыть даже самый верный служитель. Возможно, возвращение к жизни, это только временная передышка, во время которой ревенант должен исправить некоторую ошибку, сделанную при

жизни. Эта сила может даже захотеть, чтобы вы вернули к жизни последователя другого божества, в тайне от него самого.

Причиной возвращения могла так же стать желание существа, более слабого, чем настоящее божество. Возможно, экзарх захочет вернуть душу, не смотря на волю божества. Возможно, дьявол или архифея имеет виды на душу смертного, и хочет получить ее в качестве оплаты, за сделку совершенную при жизни. Смертный мог получить аудиенцию у Королевы Воронов, чтобы умолять вернуть мертвого своего друга или врага. Цели смертного могут быть альтруистическими, эгоистическими или злыми, приводя ревенанта к великой славе или к ужасному горю. Иногда, мертвые сами просят вернуться в мир смертных, и Королева Воронов использует это в своих собственных целях.

Что ожидает ревенанта, который завершит свою миссию. Ревенант может искать конец своих страданий в смертном мире, или попробовать получить достойное место на небесах, в соответствии с завершенными делами, и исправленными ошибками. Возможно, ревенант получит награду за то, что он завершил свою судьбу, и получит новую, истинную жизнь в старом теле, или воплотившись в новую форму. Ревенант может быть даже осужден на ужасную судьбу в загробном мире, но с условием учета цены выполненных им целей. Возможно, ревенант не может по-настоящему умереть даже после выполнения своей цели, если не сможет увидеть свой труп предыдущей жизни.

Ревенанты обычно помнят только отрывки своих прежних жизней, достаточные для того, чтобы направлять их к цели, ради которой они вернулись. Многие даже не помнят свои имена, и поэтому берут новые. Воспоминания приходят во снах и озарениях, которые провоцируются различными событиями. Случайно столкнувшись с человеком на рынке, вы можете узнать в нем своего бывшего друга. Наблюдая, как бледная рука девушки поправляет блестящие волосы, может напомнить сердцу ревенанта о потерянной любви. Но все же, эти воспоминания могут быть обманчивы. Воспоминания о дружбе, могут пропустить предательство, за которым последовал разрыв. Потерянная любовь могла быть давно мертвой, а ее память служит для ренегата только знаком. У

каждого воспоминания есть своя цель: награда, наказание, приманка или помощь. Все они реальны, но сила, которая вернула ревенанта, иногда может управлять тем, какие именно воспоминания он увидит.

Редкость ревенантов привела к мизерным знаниям, которые накопили о них другие расы. Эксперты в религии и те, кто сталкивался с ревенантами в прошлом, могут знать о них, но для большинства людей ревенанты являются странными и чуждыми.

Характеристики ревенанта: Проворный, холодный, твердый, зловещий, упрямый, благородный, прагматичный, трагичный.

Мужские имена: Яд, Чекан, Искатель, Раскол, Грач, Хлыст, Разрыв, Надрез, Удар, Гнев.

Женские имена: Благодать, Шарм, Ложь, Ярость, Плеть, Злоба, Ворона, Разлучница, Мечь.

Искатели приключений ревенанты

Ниже представлены три примера искателей приключений ревенантов.

Резак – ревенант плут, ненавидящий свою новую жизнь. Случайные озарения напоминают ему о другой жизни, а странные сны не дают спокойно уснуть. Резак рассматривает эти события как проблемы, и пытается забыть о них с помощью алкоголя и долгих ночных пьянок. Он часто вынужден использовать свои навыки для получения чужого имущества, и бережно хранит свое наворованное добро. Он уверен, что в одном из таких предметов он сможет найти ключ, к решению своей проблемы.

Никто – ревенант убийца преданный Королеве Воронов. Её богиня дала ей возможность отомстить своим убийцам, и поэтому в своей новой жизни, она получает знаки и символы, которые показывают ей желания Королевы Воронов. Трудность в восприятии мешают Никто понять свои воспоминания, которые так не похожи на реальность – сны о полете, вкус огня, и тяжесть монеты на своей коже. Но она пытается откладывать это приметы в своем сознании, и сосредоточиться на своих воспоминаниях. Она уверена, что её вера однажды будет награждена.



Бекас – ревенант следопыт, чья новая жизнь доставляет одни страдания. Он устал от смерти и войны в своей прошлой жизни, которые все еще остались в этой. Бахамут увидел в его душе желание умереть достойно, и поэтому, в смерти Платиновый дракон, призвал его еще раз поднять свой меч, чтобы разрушить интриги волшебников. Теперь Бекас должен найти и предать своих прежних союзников. Возможно, их кровь на его руках сможет смыть пятна его души, но Бекас сомневается.

Ревенанты в вашей игре

Эта статья описывает некоторые способы о том, как ревенанты работают, с точки зрения официального продукта D&D®, но в вашей игре это может выглядеть по-другому. Здесь описаны некоторые советы, о том, как это изменяется.

Внешность

Ревенанты в вашей игре могут выглядеть так же, как и в своем прошлом воплощении, а возможно, как настоящая нежить. Возможно, чтобы перевоплотиться, душа должна занять живое тело, и ваш ревенант владеет телом другого персонажа. Если вы выберете этот путь, то он сможет вам предоставить новые ролевые возможности, а если необходимо, то и механические. Должен ли полурослик ревенант быть маленьким? Должен ли ревенант дварф двигаться медленнее в тяжелом доспехе? Это вы должны решать сами, но если вы сомневаетесь, используете похожие механические элементы, описанные в этой статье, которые объясняют многие эффекты, связанные с теми, кто восстал из смерти.

Количество

Эта статья предполагает, что один или более ИП являются единственными ревенантами в мире, и если они встретят другого ревенанта, то это может создать главную интригу в истории всего приключения. Но возможно, множество ревенантов вернулись в этот мир, для выполнения общей, но тайной цели. Возможно ревенанты так же распространены как и полу-орки или полу-эльфы – и появляются в результате оскверненных похорон или сильной жажды мести. Ревенанты могут даже существовать как

настоящая раса, неразрывно связанная со смертью, по тайным и мифическим причинам.

Воспоминания

Эта статья предполагает, что ИП имеет лишь частичные воспоминания о своей прошлой жизни, но вы можете играть ревенантом без каких-либо воспоминания о прошлом. Таким образом, раскрытие тайны своей предыдущей личности может стать главной задачей компании. Так же, вы можете использовать персонажа, который точно знает, кем он был в прошлом, и теперь борется с этим знанием в новом теле, и сталкивается со старыми друзьями, которые его не признают. Вы можете даже играть ревенантом предыдущего ИП, который умер, и вернулся к жизни на том же месте, но с иными способностями.

Покровитель

Эта статья предполагает, что Королева Воронов вернула ИП ревенанта в мир смертных, или возможно сделала это, от имени какой-либо другой силы. Возможно, душа сама приняла задание от своего божества, зная о том, что после перевоплощения потеряет большинство своих воспоминаний. Однако, может быть даже, что персонаж был перевоплощен без помощи какой-либо силы, а по желанию определенного ИП. Последователи Королевы Воронов могут охотиться за этим беглецом, ради соблюдения законов жизни и смерти. Возможно, некоторые могущественные покровители, такие как демоны или архифеи, украли душу ИП и вернули её в облике ревенанта, в качестве оплаты за какую-либо сделку. ИП может работать на принца Ада, чтобы вернуть свою душу, которую он потерял из-за этого. Возможно, сами смертные вернули ИП как героя древности, в надежде, что он совершит определенный подвиг. Ритуал по оживлению мертвеца мог выйти из под контроля, вернув ИП у полужизни, и теперь он хоть и может жить в мире, но при этом он стоит одной ногой в могиле.

Время

Ревенант не обязан быть только что умершим. Королева Воронов или другой покровитель могли

вызвать любую душу, которая не завершила свое предназначение. Душа может быть возвращена в мир спустя секунды или столетия после смерти, но самое лучшее время для рассказа и отыгрыша, обычно находится спустя одно или два поколения. Тогда ревенанты могут видеть последствия своей прошлой жизни, вспоминать места, которые теперь выглядят по-другому, встречать потомков своих прежних друзей, и противостоять старым врагам, которые могут быть целью их пути.

Совместная работа

Детали взаимодействия ревенанта и прошлой жизни его персонажа должны быть обсуждены между игроком и мастером. Некоторые игроки могут пожелать оставить все в руках мастера, и лишь отвечать ролевым отыгрышем на события, по ходу повествования. Другие же захотят уточнить множество нюансов, касательно своей прошлой жизни. ДМ может помогать описывать некоторые детали этой истории, приспособивая их ко всей кампании, или может держать все в тайне.

ИП ревенанты могут предлагать множество историй и вариантов отыгрыша, но так как история персонажа создается совместными усилиями мастера и игрока, беседа об это необходима во избежание различных неожиданностей, которые могут вызвать дальнейшие проблемы. ДМ должен чувствовать желание игрока, даже если игроку полностью не известна история ревенанта. Существует множество интересных и тонких вариантов развития истории такого персонажа, но ДМ должен пытаться избегать всего того, что может обеспокоить игрока.

Полная смерть всей партии

Итак, вся ваша партия, в сцене на прошлой неделе сыграла в ящик? Возможно все они захотят вернуться в качестве ревенантов, чтобы отомстить. Они смогут снова получить свои прежние тела и жизни, но лишь после того, как найдут достаточно могущественную силу. Но возможно, игрокам понравится их новая полумертвая жизнь, и они захотят начать все с начала, но уже на темной стороне.

РАСОВЫЕ ЧЕРТЫ

Ревенанты имеют доступ к некоторым чертам, которые не могут выбрать другие существа.

Черты героического пути

Эти черты доступны любым персонажам ревенантам, которые соответствуют требованиям.

Могильный холод

Требование: Ревенант

Выгода: Ваш расовый талант *темный жнец* наносит урон некротической энергией и холодом.

Торжество тьмы

Требование: Ревенант

Выгода: Когда вы наносите дополнительный урон некротической энергией, своим расовым талантом *темный жнец*, вы получаете временные хиты, равные дополнительному урону некротической энергией, который вы нанесли цели.

Смертельное проклятье

Требование: Тел 13, Ревенант, классовое умение Проклятье колдуна

Выгода: Когда вы наносите дополнительный урон некротической энергией, своим расовым талантом *темный жнец*, цели вашего проклятья колдуна, все остальные существа, которые так же находятся под вашим проклятьем колдуна, получают некротический урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Благословение смерти

Требование: Ревенант

Выгода: Вам больше не нужно есть, пить или дышать, проводить проверки Выносливости, чтобы сопротивляться эффектам голода, жажды и удушья. Вы больше не считаетесь живым существом.

Оживление смерти

Требование: Ревенант

Выгода: Если ваши хиты опускаются до 0 или ниже, и вы выбрали остаться в сознании, благодаря вашей

Необычайной живучести, в дополнение к стандартному действию, вы можете взять и малое.



Божественная судьба [Духовная]

Требование: Ревенант, классовое умение Вызов божественной силы

Выгода: Вы можете призывать божественную силу и использовать *божественную судьбу*.

Вызов божественной силы: Талант черта
Божественная судьба

Вас ведет великая сила, которая оборачивает любую неудачу вам на пользу.

На сцену ♦ Духовный

Свободное действие Дальнобойный 10

Условие: Вы или союзник проваливаете проверку навыка, характеристики или спасбросок.

Эффект: Цель перекидывает проверку или спасбросок, и использует высший результат.

Драконий жнец

Требование: Ревенант, черта Душа драконорожденного

Выгода: Выберете тип урона, доступный для расового таланта *дыхание дракона* (*Руководство Игрока*, стр. 34). Ваши расовые таланты *темный жнец* и *дыхание дракона*, наносят некротический урон и урон этим типом энергии.

Душа драконорожденного

Требование: Драконорожденный, ревенант

Выгода: Вы получаете расовый талант *дыхание дракона* (*Руководство Игрока*, стр. 34). За одну сцену вы можете использовать только один расовый талант, или *темный жнец*, или *дыхание дракона*.

Душа дроу

Требование: Дроу, ревенант

Выгода: Вы получаете расовое умение Затронутого Лолт (*Руководство Игрока Забытых Царств*, стр. 8) и связанные с ней таланты. За одну сцену вы можете использовать только один расовый талант, или *темный жнец*, или таланты Затронутого Лолт.

Душа дварфа

Требование: Дварф, ревенант

Выгода: Вы получаете расовое умение Устойчивость дварфов (*Руководство Игрока*, стр. 35).

За одну сцену вы можете использовать или расовый талант *темный жнец*, или Устойчивость дварфов.

Душа эладрина

Требование: Эладрин, ревенант

Выгода: Вы получаете расовый талант *шаг фей* (*Руководство Игрока*, стр. 38). За одну сцену вы можете использовать только один расовый талант, или *темный жнец*, или *шаг фей*.

Душа эльфа

Требование: Эльф, ревенант

Выгода: Вы получаете расовый талант *эльфийская меткость* (*Руководство Игрока*, стр. 40). За одну сцену вы можете использовать только один расовый талант, или *темный жнец*, или *эльфийскую меткость*.

Могущественный жнец

Требование: Ревенант

Выгода: Вы получаете бонус черты +2 к урону вашим расовым талантом *темный жнец*. Этот бонус увеличивается до +4 на 11 уровне, и до +6 на 21 уровне.

Душа генази

Требование: Генази, ревенант

Выгода: Выберете стихийное воплощение, доступное для генази (*Руководство Игрока Забытых Царств*, стр. 10-11). Вы получаете расовый талант, связанный с вашим стихийным воплощением. За одну сцену вы можете использовать только один расовый талант, или *темный жнец*, или расовый талант генази.



Душа гнома

Требование: Гном, ревенант

Выгода: Вы получаете расовый талант *исчезновение* (*Руководство Игрока 2*, стр. 10). За одну сцену вы можете использовать только один расовый талант, или *темный жнец*, или *исчезновение*.

Душа голиафа

Требование: Голиаф, ревенант

Выгода: Вы получаете расовый талант *выносливость камня* (*Руководство Игрока 2*, стр. 12). За одну сцену вы можете использовать только один расовый талант, или *темный жнец*, или *выносливость камня*.

Душа полу-эльфа

Требование: Полу-эльф, ревенант

Выгода: Вы получаете расовое умение Дилетант (*Руководство Игрока*, стр. 42). За одну сцену вы можете использовать или расовый талант *темный жнец*, или умение Дилетант.

Душа полу-орка

Требование: Полу-орк, ревенант

Выгода: Вы получаете расовый талант *неистовый штурм* (*Руководство Игрока 2*, стр. 14). За одну сцену вы можете использовать только один расовый талант, или *темный жнец*, или *неистовый штурм*.

Душа полурослика

Требование: Полурослик, ревенант

Выгода: Вы получаете расовый талант *второй шанс* (*Руководство Игрока*, стр. 44). За одну сцену вы можете использовать только один расовый талант, или *темный жнец*, или *второй шанс*.

Душа адского огня

Требование: Тифлинг, ревенант

Выгода: Ваш расовый талант *темный жнец*, наносит некротический урон и урон огнем.

Душа человека

Требование: Человек, ревенант

Выгода: Вы получаете бонус +1 к Стойкости, Реакции и Воле.

Похититель жизни

Требование: Ревенант, плут

Выгода: Когда вы наносите некротический урон своим расовым талантом *темный жнец*, атакой, которая так же наносит урон Скрытой атакой, вы можете перебросить каждую кость урона Скрытой атаки, на которой выпал результат 1 или 2. Перебрасывайте кости до тех пор, пока вам не выпадет результат больше 2.

Отмеченный на смерть

Требование: Тел 13, ревенант, способность отмечать врага

Выгода: Когда вы наносите некротический урон своим расовым талантом *темный жнец*, цели, которая была вами отмечена, она получает некротический урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Душа минотавра

Требование: Минотавр, ревенант

Выгода: Когда ваши хиты опускаются до 0 или ниже, и вы падаете без сознания, вы можете, свободным действием провести стандартную атаку.

Жертва жнеца

Требование: Тел 13, ревенант, следопыт

Выгода: Когда вы наносите некротический урон своим расовым талантом *темный жнец*, цели, которая отмечена вами как жертва, каждая атака, которая попадает по ней до конца вашего следующего хода, наносит дополнительный некротический урон, равный вашему модификатору Телосложения.

Сопrotивление жнеца

Требование: Ревенант, черта Благословение смерти

Выгода: Вы получаете сопротивление некротической энергии 5. Оно увеличивается до 10 на 11 уровне, и до 15 на 21 уровне.

Особенная память

Требование: Ревенант, любая определяющая класс мультиклассовая черта, которая предоставляет тренированность в навыке

Выгода: Вы получаете тренированность в навыке, из списка навыков, связанных с вашей определяющей класс мультиклассовой чертой. Кроме того, вы получаете бонус +2 к проверкам этого навыка, или навыка, который вы получили благодаря определяющей класс мультиклассовой черте.

Душа шадар-кая

Требование: Шадар-кай, ревенант

Выгода: Вы получаете расовый талант *теневая прогулка* (*Dragon 372*, стр. 6). За одну сцену вы можете использовать только один расовый талант, или *темный жнец*, или *теневая прогулка*.

Душа шифтера

Требование: Шифтер, ревенант

Выгода: Вы получаете расовый талант *обращение длиннозубого* или *обращение бритволапого* (*Руководство Игрока 2*, стр. 16). За одну сцену вы можете использовать только один расовый талант, или *темный жнец*, или расовый талант шифтера.

Призрачный жнец

Требование: Ревенант

Выгода: Вы игнорируете неосязаемость всем уроном от атак, которыми вы наносите некротический урон от вашего расового таланта *темный жнец*.

Душа тифлинга

Требование: Тифлинг, ревенант

Выгода: Вы получаете расовый талант *адский гнев* (*Руководство Игрока*, стр. 48). За одну сцену вы можете использовать только один расовый талант, или *темный жнец*, или *адский гнев*.

Душа кованого

Требование: Кованый, ревенант

Выгода: Вы получаете расовый талант *решимость кованого* (*Руководство Игрока Эберрона*, стр. 32). За одну сцену вы можете использовать один расовый талант, или *темный жнец* или *решимость кованого*.

Черты пути совершенства

Черты в этой секции доступны любому персонажу ревенанту 11 уровня или выше, который соответствует остальным требованиям черты.

Отбор слабых

Требование: 11 уровень, ревенант

Выгода: Ваш расовый талант *темный жнец*, так же срабатывает, когда существо в 10 клетках от вас, включая вас, становится раненым.

Презрение смерти

Требование: 11 уровень, Тел 13, ревенант

Выгода: Вы получаете бонус +1 к спасброскам от смерти. Вы не умираете, пока не провалите количество спасбросков, равное 1 + ваш модификатор Телосложения (максимум 5).

Дистанционный жнец

Требование: 11 уровень, ревенант

Выгода: Существа в 20 клетках от вас, могут стать условием вашего расового таланта *темный жнец*.

Двойной жнец

Требование: 11 уровень, ревенант

Выгода: Когда наносите некротический урон цели вашего расового таланта *темный жнец*, один враг смежный с целью, получает такой же урон некротической энергией.

Свирипая живучесть

Требование: 11 уровень, ревенант

Выгода: Если ваши хиты опускаются до 0 или ниже и вы выбираете остаться в сознании, благодаря своей Необычайной живучести, вы можете оставаться в сознании, пока не провалите два спасброска от смерти.

Удар жнеца

Требование: 11 уровень, ревенант

Выгода: Когда вы используете свой расовый талант *темный жнец*, вы так же получаете бонус +2 к вашему следующему броску атаки.

Взрыв жнеца

Требование: 11 уровень, Тел 13, ревенант

Выгода: Когда вы используете свой расовый талант *темный жнец*, вместо его обычного эффекта, вы можете нанести дополнительный урон некротической энергией, равный вашему модификатору Телосложения, всем целям, по которым вы попадете вспышкой или волной, используя атакующий талант до конца вашего следующего хода.

Устойчивость смерти

Требование: 11 уровень, ревенант, черта Благословение смерти

Выгода: Вы получаете иммунитет к болезням и сопротивление яду 10. Сопротивление яду увеличивается до 15 на 21 уровне.

Необыкновенная выносливость

Требование: 11 уровень, ревенант

Выгода: Увеличьте свое количество исцелений на 1. Когда вы тратите исцеление, вы получаете сопротивление холоду, яду и некротической энергии 10, до конца вашего следующего хода.

Черты эпического пути

Черты в этой секции доступны любому персонажу ревенанту 21 уровня или выше, который соответствует остальным требованиям черты.

Призрачная живучесть

Требование: 21 уровень, ревенант

Выгода: Если ваши хиты опускаются до 0 или ниже и вы выбираете остаться в сознании, благодаря своей Необычайной живучести, в дополнение к стандартному действию, вы можете брать малое действие и действие передвижения. Пока вы имеете 0 хитов или ниже, вы получаете неосязаемость.

Зловещее возрождение

Требование: 21 уровень, ревенант

Выгода: Вы получаете бонус черты +2 к спасброскам против смерти. Когда результат вашего спасброска равен 20 или выше, вы можете потратить дополнительное исцеление. Кроме того вы можете встать свободным действием.

Обновление жнеца

Требование: 21 уровень, ревенант

Выгода: Вы можете использовать свой расовый талант *темный жнец*, дважды за одну сцену.



Совмещение жнеца

Требование: 21 уровень, ревенант

Выгода: Когда вы используете свой расовый талант *темный жнец*, вы получаете бонус +2 к броскам атаки талантами, которые наносят хотя бы один из типов урона, который наносит ваш расовый талант *темный жнец*. Этот бонус остается до конца вашего следующего хода.



ПУТЬ СОВЕРШЕНСТВА

Описанный ниже путь совершенства, подчеркивает зловещее происхождение персонажа ревенанта, и позволяет ему на некоторое время принимать призрачную форму.

Призрак мести

«Меня не остановила смерть. А ты действительно думаешь, что сможешь?»

Требование: Ревенант

Смерть освобождает души от жизненных проблем, но некоторые ошибки помнят даже мертвые. Вы – призрак жизни, с которой вас связывают только воспоминания; но вы все равно не можете их забыть. И вы не можете себе этого простить. Тайная сила

вернула вас в этот мир, и по этой или иной причине, вы не чувствуете мести. И конечно те, кто причинил вам боль, не единственные в вашем списке совпадений. Вы получили второй шанс, и теперь не пустите все на самотек.

С каждым похороненным врагом, вы чувствуете небольшое облегчение. Холодный гнев уступает скывающему холоду, и жизнь – и прошлая, и настоящая, уходят в глубины забвения. Хотя, по большому счету, какое это имеет значение? Вы уже мертвы.

Умения пути призрака мести

Призрачное действие (11 уровень): Когда вы тратите единицу действия, чтобы взять дополнительное действие, вы получаете фазирование и неосязаемость до конца вашего следующего хода.

Реприза смерти (11 уровень): Когда атака врага опускает ваши хиты до 0 или ниже, вы получаете бонус +2 к броскам атаки против этого врага до конца вашего следующего хода.

Неубиваемый (16 уровень): Ваше расовое умение Необычайная живучесть, позволяет вам оставаться в сознании до полной смерти.

Таланты призрака мести

Смертельный ответ Атака призрака мести 11

Ваша душа выплескивает некротическую энергию на того, кто поразил вас.

На сцену ♦ Некротическая энергия

Немедленный ответ Ближняя вспышка 20

Условие: Существо в 20 клетках от вас попадает по вам атакой.

Цель: Существо условия

Атака: Ваша наивысшая характеристика +4 против Стойкости

Уровень 21: Ваша наивысшая характеристика +6 против Стойкости

Попадание: Цель получает некротический урон, равный урону, который вам нанесла его атака.

Призрачная форма Прием призрака мести 12

Вы принимаете призрачную форму, чтобы добраться до цели своей мести.

На день

Малое действие Персональный

Эффект: Вы получаете фазирование, неосязаемость и полет 6 (парение, максимальная высота 2 клетки) до конца вашего следующего хода.

Поддержание стандартным: Если вы не поддерживаете этот талант, вы можете приземлиться свободным действием.

Место смерти Атака призрака мести 20

После внезапной черной вспышки, темная энергия высасывает вашу жизнь, ваше тело заполняет смертоносная тьма.

На день ♦ Некротическая энергия

Стандартное действие Зональная вспышка 1 в пределах 10 клеток

Цель: Все существа во вспышке

Атака: Ваша наивысшая характеристика +6 против Стойкости

Попадание: Некротический урон 5к8 + модификатор вашей наивысшей характеристики, и если цель атакует вас, она получает половину нанесенного вам урона, некротическим типом энергии (спасение оканчивает).

Промех: Половина урона, и если цель атакует вас до конца вашего следующего хода, она получает половину нанесенного вам урона, некротическим типом энергии.

ЭПИЧЕСКАЯ СУДЬБА

Только величайшие ревенанты могут достичь следующей эпической судьбы.

Свободная душа

«Никакая сила не связывает вашу душу своей волей. Наконец, вы свободны»

Требование: 21 уровень, ревенант

Вы долго сражались, и ваш путь был труден. Вы сделали все, о чем вас просили и даже больше. Судьба – маскарад человеческих планов. Но теперь никто не управляет вашей судьбой. Независимо от того, что управляло вами в этой полужизни, вы будете жить её дальше.

Теперь вы независимая сущность, мертвая точка для богов, и для чьих-либо планов. Если бы они могли использовать вас, они бы сделали это. И, конечно же, они всегда могут попробовать это сделать. Вы совершили достаточно убийств за две свои жизни, и будете нести смерть и дальше в своей загробной жизни, если когда-нибудь там окажитесь.

Бессмертие

Ваша душа медленно направляется к Королеве Воронов, или вы заслужили ее освобождения. Жизнь и смерть больше не имеют для вас значения. Теперь, более чем любое другое существо, вы уверены, что ваша душа, действительно ваша.

Никто не может забыть ваше имя, потому что вы всегда будете здесь. Даже боги и предтечи должны признать ваше присутствие в своих творениях. Некоторые даже поклоняются вам, и пока вы не в силах ответить на их молитвы, в одном вы все же обошли их: Вы можете существовать даже после того, как будут забыты имена богов.

Спустя некоторое время, устав от вмешательства великих сил и от принятия почестей, вы понимаете, что можете лучше использовать свое бесконечное существование. Вы прожили две жизни, так почему бы не прожить еще десять тысяч жизней? Изменив имя и внешность, вы занимаете свое место в истории снова и снова. И с каждой великолепно прожитой жизнью, к вам возвращается немного тепла бытия. Вы не уверены, что когда-то устанете от всего этого.

Умения свободной души

Избранная судьба (21 уровень): Вас не могут заставить перебросить любой бросок. Когда вас заставляют это сделать, и вы соглашаетесь, вы можете провести два броска и выбрать наивысший результат.

Отверженный рок (24 уровень): Один раз за раунд, когда на вас накладывают эффект, который оканчивается по спасброску, вы можете провести спасбросок свободным действием. Если он оказывается успешным, эффект не затрагивает вас.

Поворот судьбы (30 уровень): Когда вы совершаете успешный спасбросок, предоставленный вашему Отвержению рока, вы накладываете эффект, против которого проводите спасбросок, на существо, которое наложило его на вас. Если эффект или состояние позволяют делать выбор, заставить двигаться или доминирование, решение принимаете вы.

Талант свободной души

Избежать гибели Прием свободной души 26

Вы смеетесь в лицо гибели, и снова и снова высказываете из лап судьбы.

На день

Не действие Персональный

Условие: Вы проваливаете спасбросок

Эффект: Вы можете перебросить спасбросок. До конца сцены, вы можете перебросить спасбросок второй раз, когда потерпели неудачу в первом.