

GAMNAN

Revenant* (umano) Trasfigurato di Melpheron^N
guerriero 13°; GS 15; nonmorto medio;

DV 13d12; pf 91;

Iniz +5;

Vel 9 m;

CA 26 (compreso il bonus dell'*anello dello scudo di forza*), contatto 11, alla sprovvista 25;

Att base +13, lotta +18, completo +22/+17
mischia (1d10+11, 17-20/x2, *Spada bastarda* +2
del ferimento);

AS Colpo vendicativo, Sguardo paralizzante;
QS Riduzione del danno 5/bene, Immunità allo
scacciare, Rigenerazione, Immunità, Trovare il
colpevole, Voluttà del sangue^N, Seduzione
violenta^N;

AL NM;

TS Temp +10, Rifl +7, Vol +6;

For 21, Des 13, Cos -, Int 10, Sag 12, Car 17.

Abilità e talenti: Acrobazia +3, Diplomazia +5;
Intimidire +17, Nuotare +19, Percepire
intenzioni +7, Saltare +19, Sapienza magica +4;
Critico letale^N, Iniziativa migliorata, Competenza

nelle armi esotiche (*spada bastarda*), Arma focalizzata (*spada bastarda*), Arma specializzata (*spada bastarda*), Arma focalizzata superiore (*spada bastarda*), Arma specializzata superiore (*spada bastarda*), Attacco poderoso, Incalzare, Critico migliorato (*spada bastarda*), Estrazione rapida, Riflessi fulminei, Tempra possente, Uccisore di Maghi**.



Colpo vendicativo (str): Ogni attacco in mischia effettuato da Gamnan contro il suo assassino infligge addizionali +1d10 danni.

Sguardo paralizzante (str): La prima volta che Gamnan si confronta con uno dei suoi assassini, questi deve effettuare un Tiro Salvezza sulla Volontà (CD 19) o essere paralizzato per 2d4 round.

Rigenerazione (str): Il fuoco infligge danni letali ad un Revenant, tutti gli altri danni rigenerano alla velocità di 3 punti ferita per round.

Immunità (str): Gamnan, in quanto Revenant è immune a gas, acido, freddo, elettricità, metamorfosi e attacchi che influenzano la mente.

Trovare il colpevole (str): Finché i suoi assassini e Gamnan saranno sullo stesso piano di esistenza, il Revenant saprà sempre il luogo dove si trova ognuno di essi.

Seduzione violenta (sop): Una volta al giorno Gamnan può emanare un'aura di charme che influenza una singola persona in grado di vederlo. La vittima deve effettuare un TS Volontà (CD 19) o subire gli stessi effetti di uno *charme su persone* lanciato da un incantatore di 13° livello. Gamnan può ordinare alla vittima preda della seduzione violenta di attaccarlo e combattere fino alla morte.

Voluttà di sangue (str): una volta al giorno, se Gamnan ferisce un avversario e vede scorrere del sangue, ottiene un bonus +2 ai tiri per colpire, ai TS e ai danni per 13 round.

Proprietà: *Armatura terrificante^N completa* +3, *Spada bastarda* +2 del ferimento, *Mantello di spine***, *Anello dello scudo di forza*, *Cristallo del revenant****.

*questo archetipo viene descritto nell'ambientazione di *Forgotten Realms (Compendio dei Mostri)*,

il profilo di questo PNG riporta tutte le informazioni per giocare questo nonmorto senza dover possedere il manuale (vedi anche il *Cristallo del Revenant*, descritto più avanti).

**materiale descritto nel *Manuale delle Miniature*, riportato qui di seguito:

Mantello di Spine: Questo mantello conferisce a chi lo indossa un bonus armatura naturale +2 alla CA. Qualsiasi creatura che colpisca chi lo indossa con un'arma naturale o un'arma da mischia infligge danni normali ma subisce anche 1d4+3 danni perforanti. Trasmutazione moderata; LI 7°; Creare oggetti meravigliosi, *comandare vegetali*, *pelle coriacea*; Prezzo: 40.000 mo.

Uccisore di Maghi [Generale]; Prerequisiti: Sapienza magica 2 gradi; Bonus attacco base +3;

Beneficio: questo talento dona un bonus +1 a tutti i tiri salvezza Volontà. Inoltre, gli incantatori che si trovano all'interno dell'area minacciata da chi possiede questo talento, falliscono automaticamente la prova di concentrazione per lanciare gli incantesimi sulla difensiva.

***nuovo oggetto magico, descritto qui di seguito:

Cristallo del Revenant: Questo cristallo, ambito da tutti i necromanti, appare come una scheggia di vetro scuro lunga una trentina di centimetri dalla forma affusolata e appuntita ad entrambe le estremità. Il cristallo è in grado di forzare la rianimazione di un Revenant. Un Revenant è un nonmorto che si rianima con l'unico scopo di uccidere chi ha posto fine alla sua esistenza. Una volta scovati e uccisi il suo assassino (o i suoi assassini, se sono più di uno o se la responsabilità della sua morte può essere attribuita a molti), tuttavia non cessa di esistere, ma diventa invece un potente nonmorto intelligente e consapevole della sua non-vita. Questa rianimazione può avvenire anche spontaneamente, ma è molto rara. Il Cristallo del Revenant, per funzionare, deve essere conficcato nel corpo di una creatura assassinata da non più di un anno per livello della creatura stessa. La creatura a quel punto si rianima come Revenant. Le capacità di un Revenant fanno sì che il corpo riacquisti la maggior parte della consistenza e della massa organica che possedeva al momento della morte, ma la carne resterà sempre pallida, la pelle tesa, lo sguardo vitreo e soprattutto la ferita mortale del Revenant non si rimarginerà mai. Pur non avendo conseguenze sulla "salute" del nonmorto, la ferita rappresenta la vera forza rianimatrice del processo di ritorno. Il Revenant inizierà immediatamente la ricerca dei suoi assassini con l'unico scopo di ucciderli, e finché non li avrà eliminati tutti non avrà altro intento. Revenant è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura umanoide la cui descrizione è presente nell'ambientazione di *Forgotten Realms (Compendio dei Mostri)*. Ai fini di giocare questo oggetto magico, le modifiche dovute all'archetipo sono di seguito riassunte: Dadi vita: aumentano a d12; Attacchi speciali: Colpo vendicativo, Sguardo paralizzante; Qualità speciali: Riduzione del danno 5/bene, Immunità allo scacciare, Rigenerazione, Immunità, Trovare il colpevole (tutte queste capacità sono descritte nel profilo di Gamnan ma riferite a Gamnan stesso: le CD dei Tiri Salvezza per un Revenant generico sono 10 più ½ dei suoi dadi vita più bonus Car); Caratteristiche: For +4, Car +2, in quanto nonmorto non possiede punteggio di Cos; GS +1. Rimuovere il Cristallo del Revenant dal corpo del Revenant una volta che questi si è rianimato non avrà alcuna conseguenza, ma finché il Revenant generato dal cristallo sarà ancora in vita il Cristallo perderà ogni potere e non potrà essere utilizzato per generare altri Revenant.

Necromanzia forte; LI 11°; Creare oggetti meravigliosi, *Animare morti*, *Costrizione/cerca*; Prezzo: 40.000 mo.

^Nvedi Nephandum

Gamnan è il revenant di un vecchio emissario di Melpheron, risvegliato dai seguaci del nuovo emissario per avere un nuovo alleato e per assicurarsi che gli avventurieri che avevano ucciso il servitore di Melpheron decine di anni prima siano uccisi velocemente ed efficacemente. Degli assassini di Gamnan, un gruppo di sei avventurieri che sfidò il suo potere e lo sconfisse, quattro erano già morti da tempo (erano quattro umani). Un elfo e una umano dalla lunga vita erano ancora vivi. L'elfo è stato già giustiziato, l'umano, al momento della sua resurrezione oscura, ancora no.

Combattimento

Gamnan è ben consapevole dei suoi poteri da Revenant, pertanto attacca direttamente i suoi avversari con ferocia e senza alcuna paura. Predilige eliminare per primi gli incantatori, che sotto i suoi attacchi poderosi, la Voluttà di Sangue e grazie al talento Uccisore di maghi non resistono molto. Poi si concentra su un avversario alla volta. Le sue immunità e la sua formidabile classe armatura lo rendono un combattente temibile. La sua spada del ferimento assesta catastrofici colpi critici e debilita gli avversari velocemente, permettendogli di guadagnare la vittoria in pochi round anche su nemici dalla stazza considerevole. Anche quando potrebbe, non combatte mai impugnando la sua spada a due mani e preferisce godere del bonus all'armatura del suo scudo di forza. Se l'avversario non è uno dei suoi assassini e fugge o si allontana volando, Gamnan rinuncia ad inseguirlo: la sua vita è eterna e non ha fretta di seminare morte quando non è strettamente necessario. Inoltre, anche se fosse nei suoi piani uccidere l'avversario, avrà sicuramente tutto il tempo che vuole per trovare una occasione migliore. In ultimo, molti dei suoi avversari non conoscono le capacità rigeneranti di un Revenant, e Gamnan ama fingersi sconfitto per poi tornare, magari la notte successiva, a portare una morte improvvisa alla sua vittima.

Note per la Campagna

A Gamnan resta solo Englir da uccidere. La stregona-barbaro non è direttamente coinvolta nel suo assassinio, ma lo era suo fratello maggiore, il quale però è stato ucciso da un'orda di nonmorti prima che Gamnan potesse raggiungerlo (ma dopo che il Revenant era stato risvegliato). La sete di vendetta del nonmorto non si è placata ed ora brama la morte di Englir, la parente più prossima al suo carnefice. Tuttavia la brama di morte che lo brucia, non essendo Englir esattamente una delle sue vittime, si è modificata in maniera più razionale. Gamnan è sceso a patti con alcune losche organizzazioni, tra le quali anche quella che lo ha risvegliato grazie al Cristallo del Revenant. Loro consegneranno a Gamnan la ragazza in cambio della sua alleanza. Poiché Gamnan non ha nulla da perdere nell'allearsi con loro (giacché ogni suo potere è morto assieme al suo corpo mortale anni fa), ha accettato ed è in attesa di poter uccidere la sua preda per poi dedicarsi a tempo pieno alla ricostruzione della propria fama.

Creato da Bigio per la campagna Lo Zeist
pauldeggan@yahoo.it
Blog della campagna: <http://zeistworld.blogspot.com>