LE REVENANT

par Gareth Williams, traduction de Philip von Mischment, répurgateur de l'empire.

Les morts-vivants sont des créatures froides et maléfiques qui frappent de peur tous les coeurs du vieux monde, les viles créations des nécromanciens diaboliques, les horreurs antiques des conquêtes originelles de Nagash, les bêtes animées par des zones stagnantes de magie noire et qui ne dorment jamais.
Mais tous ceux qui reviennent de la mort ne sont pas consumés par le mal. Parfois un guerrier aura une volonté si forte qu'il refusera de se rendre à n'importe quel ennemi, même à la mort. Si un tel guerrier est abattu et enterré dans un endroit où la magie noire est puissante, il peut se lever une fois de plus comme un revenant, une armure décrépie autour d'une forme de poussière, d'os et de détermination.

La plupart des revenants, quelle que soit leur croyance en la vie, deviennent des choses maléfiques, incapables de surmonter la nature maléfique de celui qui les anime, ou dominé par le puissant sort d'un nécromancien. Mais parfois un revenant retrouvera son indépendance, en se levant d'où il se trouve et se libérant de la magie qui le lie à son tumulus. Le revenant fera alors un pas vers la lumière du soleil, une vision qu'il n'a pas pu avoir pendant plusieurs siècles.

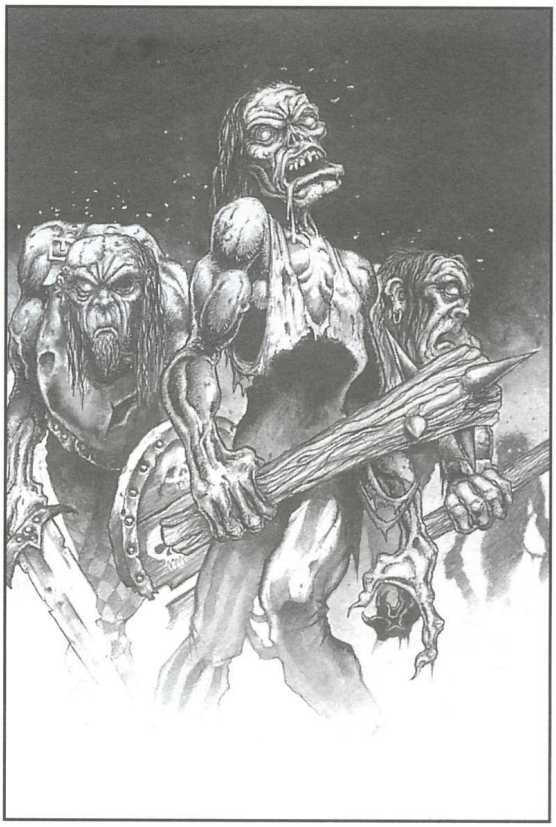
Un revenant nouvellement réveillé découvrira souvent que la tâche qu'il s'est donné avant de mourir est impossible, ceux qu'il voulait défendre sont morts depuis longtemps, le mal qu'il a souhaité empêcher il y a bien longtemps règne aujourd'hui. Emprisonné maintenant dans une forme d'enveloppe autour de son puissant corps, le revenant parcourt la terre, y cherchant sa place.
Les revenants errants trouveront parfois un groupe de guerriers pour voyager avec eux, un groupe avec assez de volonté pour maintenir le désir insatiable du revenant de combattre le mal, et acceptant toutefois de tolérer un monstre mort-vivant. Les alliés d'un revenant deviennent très importants pour lui, il compte sur leur force et leur détermination pour canaliser sa volonté dans la difficile tâche de contrôler sa forme délabrée. Quand ses compagnons souffrent, un revenant peut devenir distrait et subir des dommages physiques. Telle est la nature de la lutte constante du revenant pour maintenir le contrôle de sa forme.
Indépendamment de sa raison, un revenant est une créature d'aspect terrifiant, et plus sa puissance croît plus une horrifiante aura surnaturelle l'entoure. Quelle que soit l'action qu'il fasse, un revenant ne pourra jamais être accepté par une personne normale dans le vieux monde, ils sont trop au courant du mal que la plupart des morts-vivants apportent. La grande majorité des revenants étant des serviteurs des nécromanciens maléfiques, reliés par un sort d'attachement plus fort que leur volonté. Froid et malveillant, leurs personnalités sont semblables au cauchemar de leur aspect.

JEU DE BASE

Pour jouer un revenant dans Warhammer Quest, les caractéristiques suivantes s'appliquent.

Points de vie	2D6+8
Déplacement	4
Capacité de combat	3
Tir	-
Force	3
Endurance	4(5)
Initiative	3
Volonté	4
Attaque	1
Blocage	6+

CC ADVERSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POUR TOUCHER	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6



Equipement
Un revenant commence avec l'équipement suivant :

Lame du revenant
Cette arme magique inflige +1 dommage soit 1D6+4 dommages à chaque touche réussie.

Armure des tombes
Cette antique armure donne +1 en endurance au revenant.

Relique de sépulture
Le revenant commencera avec un objet du tableau ci-après.

TABLEAU DES REGLES DE BASE DE LA RELIQUE DE SEPULTURE.

1D6	Objet
1	**Charme de la crypte** Le revenant peut relancer n'importe quel jet de dé. Utiliser cette compétence une seule fois par aventure.
2	**Bracelet des exploits** Le revenant gagne +1 en capacité de combat.
3	**Mince Anneau d'Or** Le revenant peut choisir n'importe quel monstre dans la pièce, ce monstre est à -1 attaque durant ce tour. Lancer 1D6, sur un 1 ou un 2 l'anneau ne fonctionne pas.
4	**Amulette de saphir** N'importe quel monstre portant une attaque au revenant subit -1 pour toucher.
5	**Pendant rougeoyant** Le revenant inflige +4 dommages si son jet pour toucher est égal au jet de pouvoir pour le tour.
6	**Torque du voyageur** Le revenant peut se téléporter à n'importe quelle case dans la pièce. Utiliser cette capacité une seule fois par aventure.

REGLES SPECIALES

Une potion magique de soins affecte seulement un revenant sur un résultat de 4 ou plus sur 1D6. Rien d'autre ne peut guérir un revenant.

REGLES AVANCEES

COMMENCER COMME REVENANT

Un revenant novice commence avec une lame du revenant, une armure des tombes, et 1 relique de tumulus.
L'armure des tombes donne +1 en endurance.
La lame du revenant est magique et elle inflige des dommages supplémentaires en fonction du niveau du revenant.

Novice	+1 Dommage
Champion	+2 Dommages
Héros	+3 Dommages
Seigneur	+4 Dommages

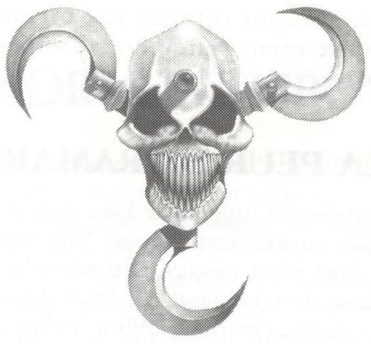
SOINS

Un revenant peut seulement être guéri par une variante de n'importe quel sort de soins, mais ne peut jamais être ressuscité. Les sorts de soins peuvent seulement affecter les mortels ou les morts-vivants, jamais les deux. Chaque soin lancé sur un personnage mort-vivant coûte 1 point de pouvoir supplémentaire pour chaque niveau du revenant devant être soigné. Si une partie des points de pouvoir pour ce soin n'est pas provisionnée par la dépense des points de pouvoir stockés, alors le sort lancé fera perdre 1 point de vie pour chaque blessure guérie et une blessure supplémentaire pour chaque niveau du revenant, ces blessures ne peuvent être réduites ou ignorées de quelque façon.Un revenant ne peut jamais être guéri par n'importe quel dispositif magique excepté une relique de sépulture ou une potion magique. Les pierres de Transe sont sans effet sur un revenant.

EQUIPEMENT ET TRESORS

Les potions affectent le revenant sur un résultat de 4+ sur 1D6.
Un Revenant peut porter n'importe quel objet magique, mais ne peut pas utiliser les armes de jet de toutes sortes. Les revenants ne peuvent même pas jeter d'objets de n'importe quel sorte. Un Revenant peut utiliser toutes les armures et armes à main disponibles pour les guerriers, y compris les dispositifs magiques, à moins que ces dispositifs ne soient spécifiques à une race (comme des humains ou des elfes) ou se rapportent aux compétences d'un type de guerrier (les objets de Bersek du barbare, les dispositifs de jet de sort du magicien).

Note : Nains seulement, Elfes seulement, Barbare et Sorcier seulement sont des objets spécifiques à une race.
Les revenants n'ont aucune utilité des provisions, des bandages, de la bière ou d'aucun consommable semblable. Les revenants n'achèteront jamais de telles choses.
Un Revenant ne peut se servir d'aucune monture, mais peut monter dans un chariot si au moins un autre guerrier est présent.
À la fin de chaque aventure, lancer un D6 pour chaque objet qu'un Revenant a utilisé, même pendant une période courte. Sur un résultat de 1, l'objet est devenu altéré par la magie noire qui anime le revenant et tombe en poussière. Les lames de revenant, l'Armure des tombes, les boucliers des tombes et les reliques de sépulture sont immunisés contre cet effet.



COMPETENCES

Un Revenant ne peut jamais apprendre aucune qualification ou compétence, les Revenants se maintiennent en vie grâce à la force de la volonté et en se raccrochant fortement à leur passé. Ainsi ils deviennent meilleurs aux choses qu'ils savent déjà, mais refusent d'embrasser de nouvelles idées. Ceci inclut des qualifications et des compétences enseignées aux guerriers en raison d événements de toutes sortes. Les revenants peuvent cependant apprendre des secrets des tombes comme détaillé ci-dessous.

REGLES SPECIALES

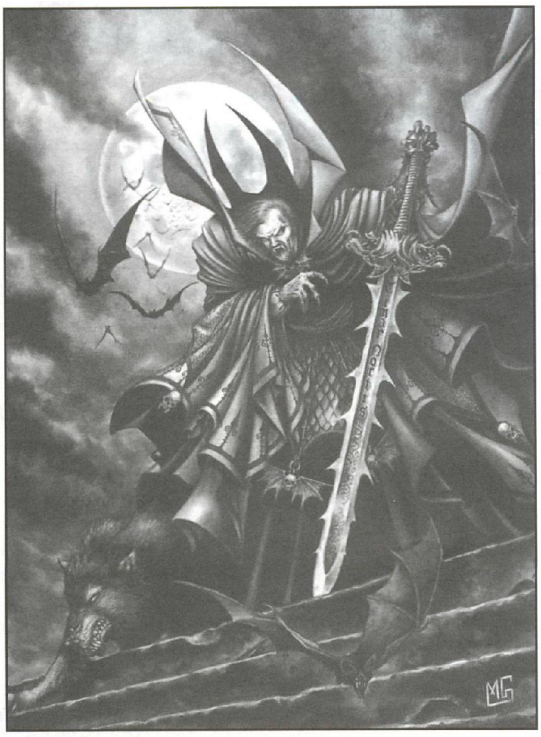
Les revenants sont immunises à la peur, la terreur, l'hypnose, le poison et la peste.
Un revenant peut lâcher prise au cours de ses voyages. Certains événements détruisent la volonté d'un revenant, quand la volonté d'un revenant est réduite à 0, il a lâché prise et tombe en poussière ou devient un serviteur du mal d'un puissant nécromancien. Dans l'une ou l'autre voie, le revenant est retiré du jeu.

Toutes les fois qu'un guerrier meurt, le revenant perd 1D6 points de vie sans aucune déduction pour chaque niveau du guerrier massacré. Un revenant perd 1 point de vie sans aucune déduction chaque fois qu'un guerrier rate un test de peur ou de terreur. Si n'importe quel guerrier est massacré et n'est pas rétabli, d'une façon ou d'une autre, avant le début de la prochaine aventure, le revenant perd 1 point de volonté de manière permanente.

Un revenant peut utiliser un point de volonté pour retrouver ses points de vie initiaux. N'importe quel point de volonté utilisé de cette façon est perdu pour toujours.

PEUR

Les revenants ont une valeur de peur de 1 pour chaque secret des tombes qu'ils apprennent. Chaque fois qu'un revenant essaye d'entrer dans une ville, lancer 1D6 pour chaque point de peur qu'il a, si un dé est un 1 le revenant ne peut pas entrer, les gardes ont trop peur de lui pour lui permettre de passer. Tous les monstres vivants avec une valeur en or de 50 fois la valeur ou moins de peur du revenant sont si effrayés qu'ils reçoivent -1 de pénalité pour toucher en attaquant le revenant.



EN VILLE

Un Revenant peut visiter l'armurerie, la forge, le bazar, le laboratoire de l'alchimiste, le tripot et le cimetière. Bien qu'il puisse visiter la taverne, il ne peut pas lancer de dés sur le tableau des évènements de taverne. Le Revenant ne se rendra dans aucun autre lieu.
Le Revenant n'a aucune dépense courante. Aucune somme d'argent ne le fera revivre.

LE CIMETIERE

Toutes les Villes, quelles que soit leur taille, ont un cimetière, et c'est ici qu'un revenant passera la majeure partie de son temps. Un revenant peut essayer de trouver un tumulus dans n'importe quel cimetière visité, lancer les dés comme s'il recherchait n'importe quel autre emplacement spécial. Un tumulus est nécessaire au revenant pour s'entraîner et monter de niveau. La formation prend normalement 1 semaine.

Les revenants ne lance pas de dés pour les évènements citadins mais à la place, ils jettent les dés sur la table des évènements de cimetière, du fait que ce lieu est invariablement l'endroit où le Revenant passera la majeure partie de son temps. Les événements catastrophiques n'ont pas d'effet sur les revenants.

TABLE DES EVENEMENTS DE CIMETIERE (D66)

11	**Découvert** Le Revenant est vu par un fossoyeur local, qui appelle rapidement un groupe de paysans portant des torches pour chasser le Revenant. Le Revenant doit se sauver de la ville immédiatement pour échapper à la foule.
12	**Goules** Une bande des goules qui se régalent des cadavres de morts récents croise la route du revenant. Il peut les laisser tranquille ou les chasser au loin. Si le revenant les laisses tranquilles, il culpabilise pour la totalité de la prochaine aventure et refusera n'importe quel trésor magique qu'il a gagne sur un résultat de 1 ou 2 sur 1D6. Ce trésor est donné à un autre joueur. Si le revenant chasse les goules, lancer 1D6. Sur un 1 ou 2 elles lui infligent des dommages sérieux avant de battre en retraite et le revenant doit commencer la prochaine aventure avec 2D6 points de vie en moins.
13	**Rumeurs Maléfiques** Vous révélez que certaines créatures sont cachées dans le cimetière et veulent se répandre dans toute la ville. En conséquence la valeur du stock augmente de 1 pour tous les objets que le Revenant tente d'acheter pour le reste de son séjour dans la ville.

14-15	**Journée tranquille** En dehors d'éveiller l'attention d'un corbeau curieux, le Revenant échappe à tout incident aujourd'hui.
16	**Enterrement isolé** Le Revenant croise l'enterrement d'une vieille veuve qui n'est suivie par personne hormis le fossoyeur qui doit enterrer un cercueil bon marché. Dans un geste de piété, le Revenant offre un objet magique à n'importe quel dieu que la vieille femme a prié. Cette déité récompense le Revenant, une fois pendant la prochaine aventure, le Revenant peut regagner 1D6 x son niveau points de vie.
21	**Nécromancien** Un nécromancien maléfique, cherchant dans le cimetière à assouvir ses ambitions maléfiques, croise le revenant et tente de le contrôler avec la magie noire. Lancer 1D6 sur le tableau suivant pour voir ce qui arrive :

D6	Effet
1	Avec un énorme effort, le revenant est capable d'échapper aux impulsions maléfiques du nécromancien. Le revenant perd un point de volonté de façon permanente.
2	Le revenant se sauve afin d'échapper à une éternité de servitude. Le revenant doit partir de la ville immédiatement.
3-5	Le revenant peut surmonter les faibles efforts de n'importe quel nécromancien qui est forcé de fouiller les cimetières et chasse l'imbécile au loin.
6	En se précipitant en avant, le revenant empale l'homme sur sa lame du revenant. En fouillant le corps, il découvre un simple trésor de donjon.

22	**Aumône pour les pauvres** Un mendiant aveugle et mal orienté aborde le revenant tandis qu'il erre au bord du cimetière. Le revenant est forcé de donner à l'homme 1D6x10 pièces d'or afin d'éviter d'attirer l'attention.
23	**Enfants Aventureux** Un groupe d'enfants explorant timidement le cimetière trouve le revenant pendant qu'il se détend et rapidement ils propagent des histoires extravagantes au sujet du monstre qu'ils ont vu. Pour le reste de sa visite, lancer 1D6 chaque fois que le revenant tente de rendre visite à un commerçant. Sur un résultat de 1 le commerçant identifie le revenant de l'histoire des enfants et refuse de le servir.
24-25	**Journée tranquille** Se tenant parmi les pierres tombales et leurs inscriptions, personne ne voit le revenant, et rien d'important ne se produit.
26	**Vieux prêtre** Un vieux prêtre découvre le Revenant et est intrigué de pouvoir sentir l'aura du mort-vivant sans l'aura du mal qui l'accompagne normalement. Le prêtre amène le Revenant au temple, où le Revenant peut tirer normalement des évènements du Temple. Le Revenant donne100 pièces d'or pour remercier le vieil homme de sa bonté et sa perspicacité.
31	**Pilleur de tombes** Tout en méditant dans une crypte, le revenant est confondu comme un des occupants permanents par un pilleur de tombes, qui vole aléatoirement un objet de trésor de donjon du revenant et s'échappe.
32-35	**Journée tranquille** Le Revenant regarde sombrement un cortège funèbre qui passe; mais rien d'important ne se produit.

36	**Pilleurs de tombes** Le revenant surprend une paire de pilleurs de tombes pillant les richesses des morts. Terrifié par l'horrible créature qui les surprend, ils se sauvent, laissant au revenant 1D6x15 pièces d'or qu'ils avaient déjà rassemblés.
41	**Tombe Endommagée** Une pierre tombale cassée réveille de tristes souvenirs d'il y a bien longtemps. Afin d'honorer ces souvenirs, le revenant dépense anonymement 1D6x20 pièces d'or pour que les inscriptions de la tombe soient réparées.
42-45	**Journée tranquille** Le cimetière est entièrement abandonné excepté par le revenant aujourd'hui.
46	**Esprit Amical** Un esprit qui se cache dans le cimetière trouve le Revenant et le juge par digne. L'esprit apporte des nouvelles qui réaffirment le Revenant dans sa mission. Le Revenant peut regagner un point de volonté perdu précédemment de manière permanente, ou s'il n'en a perdu aucun, l'esprit montre au Revenant une partie de son futur, lui permettant de toucher automatiquement sur 1 attaque dans la prochaine aventure, sans lancer de dés.
51	**Trahison du vieil ami** Une poche d'argent que le revenant a eu il y a des centaines d'années cède inopinément. Le revenant perd 1D6x20 pièces d'or.
52	**Le fou** Le Revenant trouve un vieil homme fou vivant dans le cimetière dans des conditions dégoûtantes. Horrifié que quelqu'un puisse vivre dans de telles conditions, le revenant aide le vieil homme du mieux qu'il peut. Le revenant doit lui payer ses dépenses pour le reste de son séjour dans la ville.
53-54	**Journée tranquille** Dans la méditation, tapi derrière le tombeau d'un riche négociant, rien ne tracasse le revenant aujourd'hui.
55	**Joyeux souvenirs** Les pensées du Revenant dérivent de nouveau aux périodes heureuses, et il trouve du réconfort y repensant. Le Revenant peut relancer un dé pendant qu'il se trouve dans cette ville.
56	**Tombeau décrépit** Le Revenant traverse un antique mais énorme tombeau, la plupart du temps effondré et obstrué par de mauvaises herbes. En y pénétrant, le Revenant voit que le tombeau tombe en ruine. Si le Revenant passe les 1D6 jours suivants à réparer la crypte alors son occupant récompensera le Revenant avec un cadeau ou un entraînement, lancer une fois 1D6 sur le diagramme d'avancement du Revenant.
61	**Fleurs et souvenirs** Une guirlande florale fraîchement couchée sur une tombe rappelle des souvenirs que le Revenant ne peut pas oublier. Le Revenant passe le jour suivant à réfléchir et n'accomplit rien.
62-63	**Journée tranquille** Caché parmi des mauvaises herbes, le Revenant échappe aux regards et rien ne se produit aujourd'hui.

64	**Entraînement des gardes** Observant l'entraînement des gardes de la ville comme une démonstration de leurs compétences en armes, le Revenant traverse secrètement les ombres, se perdant dans les souvenirs d'un guerrier qui se croyait invincible. Le Revenant commence le prochain donjon avec 2D6 points de vie supplémentaires. Ces points de vie ne sont pas permanents, une fois que le Revenant les perd, il peut au maximum récupérer des points de vie à hauteur de ses points de vie initiaux.
65	**Intrus soupçonneux** Voyant un homme étrange caché prés du cimetière tard dans la nuit, le Revenant lui apparaît, et il s'enfuit de terreur. Le Revenant garde cette technique à l'esprit pendant un moment. Jusqu'à la fin du prochain donjon, le Revenant a sa valeur de peur augmentée de 1.
66	**Fureur et désespoir** Le Revenant est envahi par des sentiments d'horreur en lien avec sa perte d'humanité, et se repose seul dans l'obscurité toute la nuit, livrant une bataille interne pour aller aux limites de son existence. Quand il se relève en chancelant le jour suivant, il a surmonté les forces qui ont menacé de le détruire. Mais cela à un coût. La bataille a tellement épuisé le Revenant qu'il commence le prochain donjon avec 2D6 points de vie de moins que d'habitude, mais le Revenant a retrouvé des convictions pour se surpasser, il gagne 1 point de vie supplémentaire de manière permanente.

TUMULUS

La plupart des Revenants sont liés aux antiques monticules de terre appelés tumulus, et sont incapables d'en partir. Quand un Revenant libre voyage dans une ville, il peut chercher ces lieux et discuter de ses voyages avec les morts-vivants enterrés. A un certain coût, ils peuvent fournir un antique objet de puissante magique, ou donner la connaissance dont un Revenant a besoin pour drainer la grande puissance qui l'anime.
Un Revenant doit visiter un Tumulus afin de s'entraîner ; il peut également le visiter pour présenter l'hommage à ceux enfermés à l'intérieur. Le Revenant peut seulement rendre hommage une fois par visite dans une ville. Le Revenant doit donner des objets magiques d'une valeur totale mentionnée dans la table ci-dessous pour monter en niveau.

Niveau	Valeur Minimum
1	200
2	400
3	800
4	1200

OBJETS MAGIQUES

La valeur de chaque objet dépend du titre du Revenant quand l'objet a été reçu. Quand un Revenant offre un objet, il obtiendra un certain nombre de capacités.

Titre	Nombre de capacités	Valeur
Novice	1	40
Champion	2	120
Héros	3	450
Seigneur	4	600

Les objets peuvent avoir plusieurs fois la même capacité avec des effets cumulés. Si un effet fonctionne sur un 5+ ou un 6+ sur 1D6 une capacité peut donner au Revenant +1 au lancer. Les capacités qui fonctionnent seulement une fois par aventure donne une utilisation additionnelle par aventure chaque fois qu'ils sont lancés. Toutes les lames de Revenant comptent en tant que dommages magiques additionnels comme le fait l'arme originale du Revenant. Un Revenant ne peut jamais perdre sa lame de Revenant et doit toujours en avoir au moins une. Une lame de Revenant aura jusqu'à quatre capacités, les deux premières capacités d'une lame de Revenant seront des capacités mineures, les deux suivantes seront des capacités principales. Lancer 2D6 sur la table appropriée sur les listes ci-dessous :

TABLE DES CAPACITES MINEURES

2D6	Capacités mineures
2-3	Le Revenant a +1 en combat.
4	Le revenant a un jet de dès de dommages supplémentaire sur un 6+ pour toucher.
5	Le Revenant a +1 en initiative.
6	Le revenant peut choisir une attaque chaque aventure. Cette attaque double les dommages.
7	Le revenant ignore 1 point d'armure.
8	Le revenant inflige +3 dommages à n'importe quelle créature avec une endurance de base plus haute que celle du Revenant.
9	Le Revenant a +1 en Force.
10-12	Lancer 2D6 sur la table des capacités principales.

TABLE DES CAPACITES PRINCIPALES

2D6	Capacités principales
2-4	Lancer 2 fois 2D6 sur la table des capacités mineures.
5	Le revenant ignore toutes les armures sur un 5+ pour toucher.
6	Le revenant gagne une attaque supplémentaire.
7	Les monstres frappés par le revenant ne peuvent pas utiliser la compétence "ignore la peur" ou "ignore un coup" sur un 6+ pour toucher.
8	Le revenant gagne un jet de dés de dommages supplémentaire.
9	Quand un Revenant blesse un monstre, lancer 2D6. Si le monstre a plus de points de vie que ce nombre de blessures, il prend ces blessures sans aucune déduction.
10	Lancer 1D66 sur le tableau de relique de sépulture, la lame du revenant donne la même capacité que le jet sur le tableau de relique de sépulture pourrait normalement conférer, les détails physiques de la relique sont ignorés.
11-12	Le Revenant a +1 pour toucher.

BOUCLIERS DES TOMBES

Les boucliers des tombes sont considérés comme magique et donnent +1 en endurance. Un Revenant ne peut jamais perdre son bouclier des tombes. Lancer 2D6 sur la table des capacités ci-dessous :

2D6	Capacités boucliers des tombes
2-3	Le Revenant a -1 pour être touché.
4	Le Revenant peut attaquer avec son bouclier une fois par tour, son attaque est à -1 pour toucher et utilise normalement la force et le jet de dommages du Revenant.
5	Le Revenant peut ignorer un coup par aventure.
6-8	Le Revenant gagne +1 en endurance.
9	Lancer 1D6 pour chaque monstre avant qu'il n'attaque le Revenant chaque tour. Sur un résultat de 6, il doit attaquer un autre guerrier.
10	Les armes magiques utilisées par des monstres attaquant le Revenant ne reçoivent aucune bonification si le Revenant obtient un résultat de 5+ sur 1D6.
11-12	Les attaques a distance ratent toujours sur un 3 ou moins pour toucher.

ARMURES DES TOMBES

Les armures des tombes sont considérés comme magique et donnent +1 en endurance. Un Revenant ne peut jamais perdre son armure des tombes et doit toujours en avoir une de rechange. Lancer 2D6 sur la table des capacités ci-dessous :

2D6	Capacités armures des tombes
2-3	Le Revenant gagne une résistance magique de 6+.
4	Les monstres qui font un 1 pour toucher le Revenant subissent 1D6 blessures sans modificateur.
5	Le Revenant gagne +6 points de vie au départ.
6-8	Le Revenant gagne +1 en endurance.
9	Le Revenant peut ignorer tous les dommages qu'il subit sur un tour une fois par aventure.
10	Le Revenant peut se déplacer d'une case supplémentaire chaque tour.
11-12	Le Revenant a +1 sur un jet de dés pour éviter un blocage.

SECRETS DES TOMBES

Un Revenant peut gagner des secrets des tombes en visitant des tumulus et en parlant avec leurs occupants. Lancer 1D66 pour les secrets des tombes.

D66	Secrets des tombes
12	**Mains de la tombe** *De ceux qui ont fait face à un Revenant dans la bataille et ont survécu, il n'est pas rare qu'ils soient hantés pour le reste de leurs vies par les cauchemars dans lesquels des mains glacées les saisirent dans une étreinte osseuse.* Le Revenant peut tendre ses mains froides au lieu d'attaquer normalement. Le Revenant fait son nombre normal d'attaques, mais peut ne pas utiliser d'arme. Chaque coup réussi inflige 1D6 dommages plus le niveau du Revenant, sans modificateur pour l'endurance ou l'armure non magique. La force et le jet de dommages du Revenant sont ignorés en faisant cette attaque.

13-14	**Résister à la faux du Moissonneur** *La volonté du Revenant à rester vivant s'est développée si fortement que même des coups physiques peuvent être détournés sans infliger de mal.* Le Revenant gagne la compétence pour ignorer un coup au niveau énuméré selon son titre. Novice ou Champion 6+ Héros ou Seigneur 5+
15-16	**Appel du coursier mort-vivant** *Personne n'a su d'où la bête fortement cuirassée était arrivée, et personne n'a demandé pourquoi son maître ne l'avait jamais nourrie.* Le Revenant gagne une monture mort-vivant qui correspond à un cheval de guerre et il n'est jamais perdu ou volé.
21-22	**Regard mortel** *Avec un hurlement silencieux, le Revenant allait à grands pas de l'avant, se tenant au-dessus de son compagnon tombé, balançant amplement son arme, dans de furieux cercles.* Si un guerrier est frappé par un monstre et réduit à 3 points de vie ou moins, le Revenant entre dans une fureur défensive jusqu'à la fin du combat ou jusqu'à ce que ce guerrier regagne la moitié ou plus de ses points de vie. Pendant qu'il se trouve dans cette fureur, le Revenant a +1 attaque, +1 au toucher et +1 jet de dommages. Le Revenant doit attaquer le monstre qui a abattu son allié si c'est possible.
23-24	**Subsistance noire** *Une des règles les plus importantes de la nécromancie est que la mort de la vie peut être utilisée pour prolonger les vies des morts.* Toutes les fois que le Revenant tue un monstre avec sa lame de Revenant, il peut renoncer à faire un coup mortel afin de puiser 1D6 points de vie de l'esprit en fuite, en les utilisant pour se fortifier.
25-26	**Sinistre défi** *Le revenant semble avoir une vision d'il y a bien longtemps, un jeune guerrier noble lançant un défi à son adversaire. Ensorcelée, la créature n'a pas eu le choix pour répondre.* Choisir un monstre dans la section avec une valeur d'or au moins énuméré ci-dessous. Le Revenant bouscule tout pour être placé dans n'importe quelle case vide adjacente au monstre choisi. Ce monstre attaquera seulement le Revenant jusqu'à la fin du défi. Aussi longtemps que le défi se poursuit, le Revenant gagne +1 pour toucher. Le défi finit quand le Revenant tente d'attaquer un monstre différent du défié, ou qu'un autre guerrier attaque le monstre défié, ou qu'un des deux ennemis est réduit à 0 point de vie. Le Revenant peut utiliser cette compétence une fois par combat. Si le défi finit sans que l'un ou l'autre des combattants soit réduit à 0 point de vie, alors le Revenant se sentira déshonoré et n'utilisera plus cette compétence dans ce donjon. Seulement un monstre avec 75% ou plus de ses points de vie restants peut être défié. Titre — Valeur du monstre Novice — 150+ Champion — 600+ Héros — 1000+ Seigneur — 2500+

31-32	**Sommeil des morts** *Les autres guerriers sont stupéfiés que le Revenant tire avantage du temps passé après le combat pendant qu'ils font une pause pour reprendre leur souffle.* Le Revenant peut concentrer son énergie pour soigner les blessures qu'il a subi à tout moment, s'il n'y a aucun monstre dans la section. Le Revenant doit passer entièrement son tour pour faire ceci et regagner un nombre de points de vie égal aux points de pouvoir.
33-34	**Combattre l'ennemi invincible** *Tellement perdu ! Tellement passé ! Il n'existe pas de plus grand voleur que le temps. Il est plus cruel et moins inquiétant que n'importe quel dieu du chaos. Maintenant personne ne pourra allonger un délai, ou il sentira le sang de sa vie se répandre !* Le Revenant peut entrer dans une fureur malsaine qui dure jusqu'à la fin du combat. Le Revenant peut faire ceci seulement une fois par aventure, et une fois commencée la fureur ne peut être volontairement arrêtée. Le Revenant perd 1D6+1 points de vie sans modificateur à la fin de chaque tour mais il a ses attaques doublées, n'est jamais bloqué, et gagne +2 en force.
35-36	**Rester étendu** *Vaillamment le monstre continuait à combattre, en dépit de ses graves blessures, mais sous la frappe impitoyable d'une épée, il a haleté et est finalement tombé.* Si le Revenant blesse un ennemi mais ne les tue pas tout à fait, laissant le monstre au niveau ou moins des points de vie du Revenant, le Revenant peut immédiatement faire une attaque supplémentaire. Cette attaque supplémentaire peut être faite seulement une fois par tour et ne sera pas un coup mortel.
41-42	**Etreinte de la mort** *Elle l'a griffé frénétiquement autour de son cou de sa main osseuse, comme le sifflement décroissant de la lame du Revenant chantait son air funèbre.* Le Revenant peut utiliser ces capacités sur un monstre adjacent une fois par tour. Le Revenant reçoit seulement une simple attaque et ne peut pas exécuter un coup mortel, mais le monstre choisi ne peut pas se déplacer, même s'il ne peut jamais être bloqué, et les attaques du Revenant ne peuvent être esquivées, ou affectées par les capacités ignore le coup ou ignore la douleur. Cette attaque ignore également un point d'armure.
43-44	**Sentiment de terreur** *Peut-être que le Revenant pourrait avertir les guerriers de l'approche de monstres en raison de son ouie supérieure, ou peut-être d'un autre sens du mal.* Si des monstres tendent une embuscade aux guerriers, lancer 1D6 pour chacun. N'importe quel guerrier réalisant 4+ peut attaquer immédiatement les monstres embusqués. Les guerriers ne peuvent pas faire de coups mortels sur cette attaque, et les guerriers ne peuvent pas gagner le bénéfice de ces capacités et d'une compétence de coup instinctif ou similaire.
45-46	**Présence Menaçante** *Beaucoup de ceux qui ont fait face à ce chevalier en cuirasse rouillée étaient si sur d'eux que toutes leurs attaques ont échoué.* Le monstre attaquant le Revenant reçoit une pénalité de -2 à sa caractéristique de combat.

51-52	**Paix Antique** *Une aura de calme et de sérénité se propage tout autour d'eux, leur offrant un répit a leur son éternelle nervosité.* Tous les guerriers sur la même section que le Revenant reçoivent une bonification +1 à leurs tests de peur et de terreur. En outre, le Revenant peut relancer un dé quand il fait un test de peur pour entrer dans une ville.
53-54	**La Grande lassitude** *Quand vous avez senti le fardeau qu'un Revenant doit porter, vous avez compris pourquoi tellement peu ont eu la force et la volonté de ne pas retourner dans leur tombe.* Tous les monstres sur la section perdent 1 attaque durant ce tour. Utiliser ces capacités seulement une fois par aventure.
55-56	**L'irrésistible** *Il attaquerait celui-là... oui...Celui avec l'odeur de moisi...Il doit...* Le Revenant peut utiliser sa puissance pour forcer un monstre à l'attaquer si cela est possible. Si le monstre ne peut pas attaquer le Revenant il se comportera normalement pendant ce tour. Ces capacités peuvent seulement être utilisées au début de la phase des guerriers à chaque tour.
61-62	**Casser le vent de la magie** *La magie noire qui anime un Revenant peut également être utilisée pour le protéger.* Le Revenant gagne une résistance magique à un niveau déterminé par son titre. Novice ou Champion 6+ Héros ou Seigneur 5+
63-64	**La sommation** *Quand le sinistre guerrier dans l'armure antique a fait signe, personne n'a pu résister à l'appel.* Le Revenant peut choisir un monstre, ce monstre doit se déplacer à toute vitesse vers le Revenant. Cette capacité peut être utilisée une fois par tour.
65-66	**Alliés du passé** *Pendant que la créature tombait en criant sous l'assaut de douzaines d'esprits, le Revenant a ri et a indiqué de sa voix creuse, « merci à ceux qui m'ont fait confiance. Les vraies amitiés durent pour toujours. »* Choisir n'importe quel un monstre sur la section. Ce monstre subit un certain nombre de blessures comme énuméré ci-dessous, sans déduction d'armure. Ignorer le coup, esquive et toutes les autres compétences permettant de sauver une victime de cette attaque. Ces capacités peuvent être utilisées une fois par aventure. Titre – Dommages Novice – 2D6 Champion – 4D6 Héros – 6D6 Seigneur – 8D6

RELIQUES DE SEPULTURE

Relancer le dé pour toutes les reliques qu'un Revenant a déjà; continuer de relancer le dé jusqu'à ce qu'une nouvelle relique soit trouvée. Un Revenant peut seulement porter une couronne simple et seulement un torque simple, mais il peut porter une couronne en même temps qu'un casque.

D66	Reliques de sépulture
11	**Charme de tombeau** Pour un tour chaque aventure le Revenant a +2 attaques.
12	**Charme de tombe** Une fois par donjon le Revenant peut guérir 3D6 blessures.
13	**Charme de catacombes** Au lieu de lancer un D6 le Revenant peut choisir son résultat une fois par aventure.
14	**Charme de pierre tombale** Un monstre ne peut rien faire pour la totalité de son tour. Une utilisation par aventure.
15	**Charme de mausolée** Tous les guerriers ont +2 en force. Une utilisation par aventure.
16	**Charme de crypte** Le Revenant peut relancer n'importe quel dé une fois par aventure.
21	**Bracelet de puissance** Le Revenant a +1 en force.
22	**Bracelet de vitesse** Le Revenant a +1 attaque.
23	**Bracelet de dextérité** Le Revenant a +1 en initiative.
24	**Bracelet de courage** Le Revenant a +1 en endurance.
25	**Bracelet d'exploit** Le Revenant a +1 en combat.
26	**Bracelet de résistance** Le Revenant a +5 points de vie initiaux.
31	**Anneau de verre tourné** Le Revenant peut regarder la carte supérieure du jeu de cartes de Donjon à tout moment.
32	**Anneau terne en bronze** Les dommages de la lame du Revenant ignorent l'endurance et l'armure.
33	**Anneau de fonte** Le Revenant peut faire une attaque supplémentaire à chaque fois qu'il fait un 6 pour toucher.
34	**Mince anneau d'or** Le Revenant peut choisir n'importe quel monstre dans la section, ce monstre est à -1 attaque ce tour. Lancer un D6, sur un 1 ou un 2 L'anneau devient inutilisable jusqu'au début de la prochaine aventure.
35	**Anneau en bois poli** Sur n'importe quel tour dans lequel le lancer de pouvoir est de 4 ou plus, le Revenant regagne 1 point de vie perdu.
36	**Anneau d'adamantin** Le Revenant ignore toujours le premier point d'armure de son adversaire.

41	**Amulette de rubis** Une fois par aventure, le Revenant peut obliger à relancer sur le dé de pouvoir si un événement imprévu se produit.
42	**Amulette de topaze** Le Revenant peut ignorer l'effet d'un piège sur un 5+ sur 1D6.
43	**Amulette de saphir** N'importe quel monstre faisant une attaque contre le Revenant subit une pénalité de -1 pour toucher.
44	**Amulette d'émeraude** Le Revenant peut ignorer n'importe quel événement en retournant en arrière une fois dans chaque donjon.
45	**Amulette de jade** Le Revenant peut dissiper n'importe quel sort qui est lancé sur un résultat de 6 sur 1D6.
46	**Amulette de diamant** Les dommages infligés au Revenant n'ignorent jamais l'armure à moins que l'endurance soit ignorée aussi.
51	**Pendentif terni** Au début de chaque aventure le Revenant gagne un secret des tombes, relancer le secret de tombeau au début de chaque aventure. La valeur de peur du Revenant demeure inchangée.
52	**Pendentif rougeoyant** Le Revenant inflige +4 blessures si son jet pour toucher égale le jet de pouvoir pour le tour.
53	**Pendentif bourdonnant** Le Revenant peut choisir d'additionner 1 à n'importe quel jet de dé, s'il l'a annoncé avant de lancer le dé. Utilisable trois fois par aventure.
54	**Pendentif brillant** À la fin d'un tour, n'importe quel autre guerrier ayant été soigné par un sort, le Revenant regagne 1 point de vie perdu.
55	**Pendentif tordu** Le Revenant peut exécuter un coup mortel sur n'importe quel monstre adjacent ; il n'a pas besoin d'être à côté du monstre juste massacré.
56	**Lourd pendentif** Tous les monstres avec une force égale ou moins au dé de pouvoir sont à -1 pour toucher le Revenant.
61	**Torque du voyageur** Le Revenant peut se déplacer par télépathie sur n'importe quelle case dans la section. Ceci peut être fait une fois par aventure.
62	**Torque du guerrier** Le Revenant peut relancer sa première attaque manquée chaque tour.
63	**Torque du magicien** Le Revenant peut faire des attaques magiques. Elles ont une portée de 8 cases et font 1D6 + niveau du Revenant blessures sans aucune déduction. Le Revenant peut jeter un sort pour chaque attaque qu'il a au lieu d'attaquer normalement, et doit obtenir un résultat égal ou inférieur au dé de pouvoir sur 1D6 pour toucher.
64	**Couronne de colère** Le Revenant touche automatiquement tout monstre qui l'a blessé au dernier tour.

65	**Couronne de destruction** Une fois par tour le Revenant peut lancer 1D6. Sur 5 ou plus le Revenant peut choisir n'importe quel dispositif magique porté par un monstre et le détruire.
66	**Couronne de frappe** Le bonus de dommages qu'un Revenant gagne de sa lame du Revenant est doublé. C'est seulement le bonus de base de dommages communs à toutes les lames du Revenant qui est doublé, pas les dommages de toutes les autres capacités que la lame de Revenant peut avoir.

DIRECTIVES DE JEU DE ROLE

Un Revenant est un personnage secret, calme, sombre et sinistre. Un Revenant a été témoin des horreurs les plus noires imaginables, et est devenu l'une d'entre elles. Un Revenant est seulement motivé pour détruire le mal. Il se soucie peu de richesse ou de gloire. Se laisser distraire par de telles choses le verrait vite réduit en poussière. Beaucoup de Revenants passeront beaucoup de leur temps dans le souvenir des événements passés, et peuvent parfois déchiffrer les commentaires cryptés que seuls les anciens morts comprendraient. Lentement, un Revenant développera un niveau de parenté, voyant les autres guerriers comme des frères, en dépit de sa nature d'un autre monde. Quelques Revenants peuvent même adopter une attitude paternelle secrète vis à vis de ses compagnons, car ils lui rappellent ceux qu'il a connu dans la vie.

Tests de caractéristiques

Les revenants s'adaptent mal aux situations peu communes, ils auront des jets de dés faibles pour la plupart des tactiques de combat peu communes. Les revenants seront doués pour ces choses qui exigent une résolution immuable et une détermination constante, alors que des réactions rapides et des esquives sont improbables dans le répertoire des forces de Revenant. Les textes anciens et les objets antiques peuvent être familier au Revenant, et il sera très efficace si l'intimidation est requise. En raison de leur difficulté à transiger avec de nouvelles idées et concepts, un Revenant ne gagnera jamais de bonification pour des actions spécialisées quand il monte en niveau.

TABLEAU DES NIVEAUX DE COMBAT DU REVENANT

Niveau	Or	Titre	Mouv.	Comb.	Tir	Force	Dom.	Endur.	PV	Init	Attaq	Chance	Vol	Bloc
1	0	Novice	4	3	-	3	1	4	2D6+8	3	1	0	4	6+
2	2000	Champion	4	3	-	3	1	4	3D6+9	3	1	0	4	6+
3	4000	Champion	4	4	-	3	1	5	4D6+10	4	1	0	4	6+
4	8000	Champion	4	4	-	3	2	5	5D6+11	4	2	0	4	6+
5	12000	Héros	4	4	-	4	2	5	6D6+12	4	2	0	4	5+
6	18000	Héros	4	4	-	4	2	5	7D6+13	5	2	0	5	5+
7	24000	Héros	4	5	-	4	2	5	8D6+14	5	3	0	5	5+
8	32000	Héros	4	5	-	4	2	5	9D6+15	5	3	0	6	5+
9	45000	Seigneur	4	5	-	4	3	5	10D6+16	6	3	0	6	5+
10	50000	Seigneur	4	6	-	4	3	5	11D6+17	6	3	0	7	5+

© Gareth Williams 1998

LE REVENANT

Points de vie	: 2D6+8
Mouvement	: 4
Combat	: 3
Tir	: -
Force	: 3
Endurance	: 4(5)
Initiative	: 3
Attaques	: 1
Blocage	: 6+
Volonté	: 4

Équipement : relique de sépulture.
Un Revenant peut porter n'importe quel objet magique.

Arme : Lame du Revenant.
Les Revenants ne peuvent pas utiliser d'armes de jet de toutes sortes et ne peuvent même pas jeter d'objets de n'importe quel sorte. Ils peuvent utiliser les armes à main disponibles pour les guerriers, y compris les dispositifs magiques, à moins que ces dispositifs ne soient spécifiques à une race ou se rapportent aux compétences d'un type de guerrier

Armure : Armure des tombes.
Un Revenant peut utiliser toutes les armures.

Bouclier : Bouclier des tombes
Les boucliers des tombes sont considérés comme magique et donnent +1 en endurance. Un Revenant ne peut jamais perdre son bouclier des tombes.

Règles Spéciales : Regarder au dos de cette carte.

CC adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

● LE REVENANT - Règles spéciales ●

SOINS :

Un revenant peut seulement être guéri par une variante de n'importe quel sort de soins, mais ne peut jamais être ressuscité. Les sorts de soins peuvent seulement affecter les mortels ou les morts-vivants, jamais les deux. Chaque soin lancé sur un personnage mort-vivant coûte 1 point de pouvoir supplémentaire pour chaque niveau du revenant devant être soigné. Si une partie des points de pouvoir pour ce soin n'est pas provisionnée par la dépense des points de pouvoir stockés, alors le sort lancé fera perdre 1 point de vie pour chaque blessure guérie et une blessure supplémentaire pour chaque niveau du revenant, ces blessures ne peuvent être réduites ou ignorées de quelque façon. Un revenant ne peut jamais être guéri par n'importe quel dispositif magique excepté une relique de sépulture ou une potion magique. Les pierres de Transe sont sans effet sur un revenant.

EQUIPEMENT ET TRESORS :

Les potions affectent le revenant sur un résultat de 4+ sur 1D6. Les revenants n'ont aucune utilité des provisions, des bandages, de la bière ou d'aucun consommable semblable. Les revenants n'achèteront jamais de telles choses.
Un Revenant ne peut se servir d'aucune monture, mais peut monter dans un chariot si au moins un autre guerrier est présent.
À la fin de chaque aventure, lancer un D6 pour chaque objet qu'un Revenant a utilisé, même pendant une période courte. Sur un résultat de 1, l'objet est devenu altéré par la magie noire qui anime le revenant et tombe en poussière. Les lames de revenant, l'Armure des tombes, les boucliers des tombes et les reliques de sépulture sont immunisés contre cet effet.

COMPETENCES :

Un Revenant ne peut jamais apprendre aucune qualification ou compétence, les Revenants se maintiennent en vie grâce à la force de la volonté et en se raccrochant fortement à leur passé. Ainsi ils deviennent meilleurs aux choses qu'ils savent déjà, mais refusent d'embrasser de nouvelles idées. Ceci inclut des qualifications et des compétences enseignées aux guerriers en raison d événements de toutes sortes. Les revenants peuvent cependant apprendre des secrets des tombes.

REGLES SPECIALES :

Les revenants sont immunises à la peur, la terreur, l'hypnose, le poison et la peste. Certains événements détruisent la volonté d'un revenant, quand la volonté d'un revenant est réduite à 0, il a lâché prise et tombe en poussière ou devient un serviteur du mal d'un puissant nécromancien. Dans l'une ou l'autre voie, le revenant est retiré du jeu. Toutes les fois qu'un guerrier meurt, le revenant perd 1D6 points de vie sans aucune déduction pour chaque niveau du guerrier massacré. Un revenant perd 1 point de vie sans aucune déduction chaque fois qu'un guerrier rate un test de peur ou de terreur. Si n'importe quel guerrier est massacré et n'est pas rétabli, d'une façon ou d'une autre, avant le début de la prochaine aventure, le revenant perd 1 point de volonté de manière permanente. Un revenant peut utiliser un point de volonté pour retrouver ses points de vie initiaux. N'importe quel point de volonté utilisé de cette façon est perdu pour toujours.

PEUR :

Les revenants ont une valeur de peur de 1 pour chaque secret des tombes qu'ils apprennent. Chaque fois qu'un revenant essaye d'entrer dans une ville, lancer 1D6 pour chaque point de peur qu'il a, si un dé est un 1 le revenant ne peut pas entrer, les gardes ont trop peur de lui pour lui permettre de passer. Tous les monstres vivants avec une valeur en or de 50 fois la valeur ou moins de peur du revenant sont si effrayés qu'ils reçoivent -1 de pénalité pour toucher en attaquant le revenant.

ARMURE des TOMBES

Cette antique armure des tombes est considérée comme magique et donne +1 en endurance. Un Revenant ne peut jamais perdre son armure des tombes et doit toujours en avoir une de rechange.

BOUCLIER des TOMBES

Les boucliers des tombes sont considérés comme magique et donnent +1 en endurance.

Un Revenant ne peut jamais perdre son bouclier des tombes.

LAME du REVENANT

La lame du revenant est magique et elle inflige des dommages supplémentaires en fonction du niveau du revenant.

Novice	+1 Dommage
Champion	+2 Dommages
Héros	+3 Dommages
Seigneur	+4 Dommages

Pion du revenant

CHARME de la CRYPTE

Le revenant peut relancer n’importe quel jet de dé. Utiliser cette compétence une seule fois par aventure.

MINCE ANNEAU D'OR

Le revenant peut choisir n'importe quel monstre dans la pièce, ce monstre est à -1 attaque durant ce tour. Lancer 1D6, sur un 1 ou un 2 l’anneau ne fonctionne pas.

BRACELET des EXPLOITS

Le revenant gagne +1 en capacité de combat.

AMULETTE de SAPHIR

N'importe quel monstre portant une attaque au revenant subit -1 pour toucher.

PENDENTIF ROUGEOYANT

Le revenant inflige
+4 dommages
si son jet pour toucher est
égal au jet de pouvoir pour
le tour.

TORQUE du VOYAGEUR

Le revenant peut se téléporter à n'importe quelle case dans la pièce. Utiliser cette capacité une seule fois par aventure.