

Boucliers  
des tombes



Revenant  
Capacités

Boucliers  
des tombes



Revenant  
Capacités

Boucliers  
des tombes



Revenant  
Capacités

Boucliers  
des tombes



Revenant  
Capacités

Capacités boucliers  
Difficile à toucher

Le Revenant a  
-1 pour être touché.



Capacités boucliers des tombes

Capacités mineures  
Attaque de bouclier

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.



Capacités boucliers des tombes

Capacités mineures  
Ignore un coup

Le Revenant peut  
ignorer un coup par  
aventure.



Capacités boucliers des tombes

Capacités mineures  
Protection du bouclier

Le Revenant gagne  
+1 en endurance.



Capacités boucliers des tombes

Boucliers  
des tombes



Revenant  
Capacités

Boucliers  
des tombes



Revenant  
Capacités

Boucliers  
des tombes



Revenant  
Capacités

**Capacités boucliers**  
**Changement de plan**

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.



Capacités boucliers des tombes

**Capacités boucliers**  
**Protection à la magie**

Les armes magiques  
utilisées par des monstres  
attaquant le Revenant ne  
reçoivent aucune  
bonification si le Revenant  
obtient un résultat de 5+  
sur 1D6.



Capacités boucliers des tombes

**Capacités boucliers**  
**Protection aux tirs**

Les attaques a distance  
ratent toujours sur un 3  
ou moins pour toucher.



Capacités boucliers des tombes

Armures  
des tombes



Revenant  
Capacités

Armures  
des tombes



Revenant  
Capacités

Armures  
des tombes



Revenant  
Capacités

Armures  
des tombes



Revenant  
Capacités

Capacités armures  
Armure résistante

Le Revenant gagne  
une résistance magique  
de 6+.



Capacités armures des tombes

Capacités armures  
Dommages d'armure

Les monstres qui font  
un 1 pour toucher le  
Revenant subissent  
1D6 blessures sans  
modificateur.



Capacités armures des tombes

Capacités armures  
Armure de soins

Le Revenant gagne  
+6 points de vie au  
départ.



Capacités armures des tombes

Capacités armures  
Protection d'armure

Le Revenant gagne  
+1 en endurance.



Capacités armures des tombes

Armures  
des tombes



Revenant  
Capacités

Armures  
des tombes



Revenant  
Capacités

Armures  
des tombes



Revenant  
Capacités

Capacités armures  
Armure de défense

Le Revenant peut ignorer tous les dommages qu'il subit sur un tour une fois par aventure.



Capacités armures des tombes

Capacités armures  
Armure de vitesse

Le Revenant peut se déplacer d'une case supplémentaire chaque tour.



Capacités armures des tombes

Capacités armures  
Armure d'agilité

Le Revenant a +1 sur un jet de dés pour éviter un blocage.



Capacités armures des tombes