

Du Revenant



Secrets
Des tombes

Du Revenant



Secrets
Des tombes

Du Revenant



Secrets
Des tombes

Du Revenant



Secrets
Des tombes

Mains de la tombe 1

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 saisissent 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

Reliques de sépulture du Revenant

Mains de la tombe 2

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.



Reliques de sépulture du Revenant

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+



Reliques de sépulture du Revenant

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.



Reliques de sépulture du Revenant

Du Revenant



Secrets
Des tombes

Du Revenant



Secrets
Des tombes

Du Revenant



Secrets
Des tombes

Du Revenant



Secrets
Des tombes

Regard mortel 1

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.

Reliques de sépulture du Revenant

Regard mortel 2

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.



Reliques de sépulture du Revenant

Substance noire 1

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

Reliques de sépulture du Revenant

Substance noire 2

l'esprit en fuite, en les utilisant pour se fortifier.



Reliques de sépulture du Revenant

Sinistre défi 1

Le revenant semble avoir une vision d'il y a bien longtemps, un jeune guerrier noble lançant un défi à son adversaire. *Ensorcelé, 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

Reliques de sépulture du Revenant

Du Revenant



Des tombes

Secrets

Sinistre défi 5

Titre	150+
Novice	600+
Champion	1000+
Héros	2500+
Seigneur	

Reliques de sépulture du Revenant

Du Revenant



Des tombes

Secrets

Sinistre défi 2

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

Reliques de sépulture du Revenant

Sinistre défi 3

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

Reliques de sépulture du Revenant

Sinistre défi 4

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.

Reliques de sépulture du Revenant

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.



Reliques de sépulture du Revenant

Du Revenant



Secrets
Des tombes

Du Revenant



Secrets
Des tombes

Du Revenant



Secrets
Des tombes

Du Revenant



Secrets
Des tombes

Sommeil des morts 1

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.

Reliques de sépulture du Revenant

Sommeil des morts 2

Le Revenant doit passer entièrement son tour pour faire ceci et regagner un nombre de points de vie égal aux points de pouvoir.



Reliques de sépulture du Revenant

Combattre l'ennemi Invincible 1

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

Reliques de sépulture du Revenant

Combattre l'ennemi Invincible 2

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.



Reliques de sépulture du Revenant

Du Revenant



Secrets
Des tombes

Du Revenant



Secrets
Des tombes

Du Revenant



Secrets
Des tombes

Du Revenant



Secrets
Des tombes

Rester étendu 1

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

Reliques de sépulture du Revenant

Rester étendu 2

une attaque supplémentaire. Cette attaque supplémentaire peut être faite seulement une fois par tour et ne sera pas un coup mortel.



Reliques de sépulture du Revenant

Étreinte de la Mort 1

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

Reliques de sépulture du Revenant

Étreinte de la Mort 2

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.



Reliques de sépulture du Revenant

Du Revenant



Secrets
Des tombes

Du Revenant



Secrets
Des tombes

Du Revenant



Secrets
Des tombes

Du Revenant



Secrets
Des tombes

Sentiment de Terreur 1

Peut-être que le Revenant pourrait avertir les guerriers de l'approche de monstres en raison de son ouïe 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

Reliques de sépulture du Revenant

Sentiment de Terreur 2

sur cette attaque, et les guerriers ne peuvent pas gagner le bénéfice de ces capacités et d'une compétence de coup instinctif ou similaire.



Reliques de sépulture du Revenant

Paix antique 1

Une aura de calme et de sérénité se propage tout autour d'eux, leur offrant un répit à 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

Reliques de sépulture du Revenant

Paix antique 2

quand il fait un test de peur pour entrer dans une ville.



Reliques de sépulture du Revenant

Du Revenant



Secrets
Des tombes

Du Revenant



Secrets
Des tombes

Du Revenant



Secrets
Des tombes

Du Revenant



Secrets
Des tombes

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.



Reliques de sépulture du Revenant

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.



Reliques de sépulture du Revenant

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+



Reliques de sépulture du Revenant

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.



Reliques de sépulture du Revenant

Du Revenant



Secrets
Des tombes

Du Revenant



Secrets
Des tombes

Alliés du passé 1

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

Reliques de sépulture du Revenant

Alliés du passé 2

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 sépulture du Revenant