

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Charme de tombeau

Pour un tour
chaque aventure,
le Revenant a
+2 attaques.



Reliques de sépulture du Revenant

Charme de tombe

Une fois par
donjon
le Revenant
peut guérir
3D6
blessures.



Reliques de sépulture du Revenant

Charme de catacombes

Au lieu de lancer un D6
le Revenant peut choisir
son résultat
une fois par aventure.



Reliques de sépulture du Revenant

Charme de pierre tombale

Un monstre ne peut rien
faire pour la totalité de
son tour. Une utilisation
par aventure.



Reliques de sépulture du Revenant

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Charme de mausolée

Tous les guerriers ont
+2 en force. Une
utilisation par aventure.



Reliques de sépulture du Revenant

Charme de crypte

Le Revenant peut
relancer n'importe quel
dé une fois par
aventure. .



Reliques de sépulture du Revenant

Bracelet de puissance

Le Revenant a
+1 en force.



Reliques de sépulture du Revenant

Bracelet de vitesse

Le Revenant a
+1 attaque.



Reliques de sépulture du Revenant

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Bracelet de dextérité

Le Revenant a
+1 en initiative.



Reliques de sépulture du Revenant

Bracelet de courage

Le Revenant a
+1 en endurance.



Reliques de sépulture du Revenant

Bracelet d'exploit

Le Revenant a
+1 en combat.



Reliques de sépulture du Revenant

Bracelet de résistance

Le Revenant a
+5 points de vie
initiaux.



Reliques de sépulture du Revenant

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Anneau de verre tourné

Le Revenant peut regarder la carte supérieure du jeu de cartes de Donjon à tout moment.



Reliques de sépulture du Revenant

Anneau terne en bronze

Les dommages de la lame du Revenant ignorent l'endurance et l'armure.



Reliques de sépulture du Revenant

Anneau de fonte

Le Revenant peut faire une attaque supplémentaire à chaque fois qu'il fait un 6 pour toucher.



Reliques de sépulture du Revenant

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.



Reliques de sépulture du Revenant

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Du Revenant



Reliques
de sépulture

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.



Reliques de sépulture du Revenant

Anneau d'Adamantin

Le Revenant ignore toujours le premier point d'armure de son adversaire.



Reliques de sépulture du Revenant

Amulette de rubis

Une fois par aventure, le Revenant peut obliger à relancer sur le dé de pouvoir si un événement imprévu se produit.



Reliques de sépulture du Revenant

Amulette de topaze

Le Revenant peut ignorer l'effet d'un piège sur un 5+ sur 1D6.



Reliques de sépulture du Revenant

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Amulette de saphir

N'importe quel monstre faisant une attaque contre le Revenant subit une pénalité de -1 pour toucher.



Reliques de sépulture du Revenant

Amulette d'émeraude

Le Revenant peut ignorer n'importe quel événement en retournant en arrière une fois dans chaque donjon.



Reliques de sépulture du Revenant

Amulette de jade

Le Revenant peut dissiper n'importe quel sort qui est lancé sur un résultat de 6 sur 1D6.



Reliques de sépulture du Revenant

Amulette de diamant

Les dommages infligés au Revenant n'ignorent jamais l'armure à moins que l'endurance soit ignorée aussi.



Reliques de sépulture du Revenant

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Pendentif terni

Au début de chaque aventure, le Revenant gagne un secret des tombes, relancer le secret des tombes au début de chaque aventure.

La valeur de peur du Revenant demeure inchangée.



Reliques de sépulture du Revenant

Pendentif rougeoyant

Le Revenant inflige +4 blessures si son jet pour toucher égale le jet de pouvoir pour le tour.



Reliques de sépulture du Revenant

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.



Reliques de sépulture du Revenant

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.



Reliques de sépulture du Revenant

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Du Revenant



Reliques
de sépulture

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.



Reliques de sépulture du Revenant

Lourd pendentif

Tous les monstres avec une force égale ou moins au dé de pouvoir sont à -1 pour toucher le Revenant.



Reliques de sépulture du Revenant

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..



Reliques de sépulture du Revenant

Torque du guerrier

Le Revenant peut relancer sa première attaque manquée chaque tour.



Reliques de sépulture du Revenant

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Du Revenant



Reliques
de sépulture

Torque du magicien

Le Revenant peut faire des attaques magiques. Elles ont une portée de 8 cases et font $1D6 + \text{niveau du Revenant}$ 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.



Reliques de sépulture du Revenant

Couronne de colère

Le Revenant touche automatiquement tout monstre qui l'a blessé au dernier tour.



Reliques de sépulture du Revenant

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.



Reliques de sépulture du Revenant

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.



Reliques de sépulture du Revenant