

Lame
du Revenant



Capacités
mineures

Lame
du Revenant



Capacités
mineures

Lame
du Revenant



Capacités
mineures

Lame
du Revenant



Capacités
mineures

Capacités mineures
Combat amélioré

Le Revenant a
+1 en combat.



Capacités lame du Revenant

Capacités mineures
Toucher critique

Le revenant a un jet de
dés de dommages
supplémentaire sur un
6+ pour toucher.



Capacités lame du Revenant

Capacités mineures
Initiative améliorée

Le Revenant a
+1 en initiative.



Capacités lame du Revenant

Capacités mineures
Double dommages

Le revenant peut choisir
une attaque chaque
aventure. Cette attaque
double les dommages.



Capacités lame du Revenant

Lame
du Revenant



Capacités
mineures

Lame
du Revenant



Capacités
mineures

Lame
du Revenant



Capacités
mineures

Capacités mineures
Ignore l'armure

Le revenant ignore
1 point d'armure.



Capacités lame du Revenant

Capacités mineures
Dommages supplémentaires

Le revenant inflige
+3 dommages à n'importe
quelle créature avec une
endurance de base plus
haute que celle du
Revenant.



Capacités lame du Revenant

Capacités mineures
Force améliorée

Le Revenant a
+1 en Force.



Capacités lame du Revenant

Lame
du Revenant



Capacités
majeures

Lame
du Revenant



Capacités
majeures

Lame
du Revenant



Capacités
majeures

Lame
du Revenant



Capacités
majeures

Capacités majeures
Attaque supplémentaire

Le revenant gagne
une attaque
supplémentaire.



Capacités lame du Revenant

Capacités majeures
Toucher fatal

Les monstres frappés
par le revenant
ne peuvent pas utiliser
la compétence "ignore la
peur" ou "ignore un
coup" sur un 6+ pour
toucher.



Capacités lame du Revenant

Capacités majeures
Blessures supplémentaires

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.



Capacités lame du Revenant

Capacités majeures
Toucher amélioré

Le Revenant a
+1 pour toucher.



Capacités lame du Revenant

Lame
du Revenant



Capacités
majeures

Lame
du Revenant



Capacités
majeures

Capacités majeures
Ignore l'armure

Le revenant ignore
toutes les armures sur
un 5+ pour toucher.



Capacités lame du Revenant

Capacités majeures
Dommages supplémentaires

Le revenant gagne un
jet de dés de
dommages
supplémentaire.



Capacités lame du Revenant