



**EQUIPEMENT DE BASE
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.



LE REVENANT

**EQUIPEMENT DE BASE
BOUCLEUR 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.



LE REVENANT

**EQUIPEMENT DE BASE
LAME DE 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



LE REVENANT

**EQUIPEMENT DE BASE
CHARME DE LA CRYPTE**

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



LE REVENANT

Equipment



Equipment

Equipment



Equipment

Equipment



Equipment

Equipment



Equipment

**EQUIPEMENT DE BASE
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



LE REVENANT

**EQUIPEMENT DE BASE
BRACELET DES EXPLOITS**

Le revenant gagne +1 en capacité de combat.



LE REVENANT

**EQUIPEMENT DE BASE
PENDENTIF ROUGEoyANT**

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



LE REVENANT

**EQUIPEMENT DE BASE
AMULETTE DE SAPHIR**

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



LE REVENANT

Equipment



Equipment

**EQUIPEMENT DE BASE
TORQUE DU VOYAGEUR**

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



LE REVENANT