La revenance

Règles maison pour personnages joueurs • D&D 2014

La mort vous a laissé une empreinte. Vous êtes revenu de la mort, mais votre corps en garde la marque : chair pâle, sutures, peau cireuse ou blessure désormais refermée. Vous êtes toujours vous-même. Cette famille réunit le revenant, le corps rapiécé et le cadavre éveillé. Ces apparences n'accordent aucun trait supplémentaire.

Votre personnage demeure. Vous conservez votre race, votre type de créature, votre taille, vos vitesses, votre classe et vos décisions. La malédiction ne vous donne pas le type mort-vivant. Les dons et faiblesses précisent toutes ses modifications mécaniques. Votre retour a rétabli une existence durable : retirer la malédiction ne vous tue pas.

Stade	Nom	Niveau PJ min.	Essence max.	Dons / faiblesses
1	Sursitaire	1	2	1 / 1
2	Revenant	5	3	2 / 2
3	Revenant supérieur	11	4	3 / 3
4	Revenant souverain	17	5	4 / 4

Méthode 1 : choix concerté. Convenez avec le MJ de l'une des deux méthodes suivantes. Au stade 1, puis à chaque ascension, choisissez avec le MJ un don et une faiblesse distincts de ceux déjà acquis. Conservez tous vos traits et appliquez les améliorations de votre stade. La faiblesse doit pouvoir compter dans la campagne ; évitez un don sans bénéfice présent ni futur ou une faiblesse entièrement neutralisée par un trait permanent.

d8	Don	Faiblesse
1	Refus du tombeau	Chair desséchée
2	Chair rapiécée	Choc du sacré
3	Endurance funèbre	Marques du trépas
4	Frappe funeste	Rigidité mortuaire
5	Traque inachevée	Terre de repos
6	Parole funèbre	Entretien du corps
7	Repos du cadavre	Sommeil sans rêves
8	Effroi du trépas	Sensibilité au renvoi

Méthode 2 : tirage au dé. Lancez séparément 1d8 pour le don et pour la faiblesse. Relancez les doublons et les résultats inadmissibles ci-dessus. Deux résultats sur la même ligne ne forment pas un couple obligatoire. N'additionnez pas les résultats ; relancez seulement le dé concerné. Fixez les exclusions avec le MJ avant les jets, sans les changer après un résultat déplaisant.

Essence et DD. Essence maximale = stade + 1. Un repos long restitue les points dépensés, sauf Terre de repos. Tous les dons payants utilisent cette même réserve. Choisissez définitivement Constitution ou Sagesse au stade 1 : DD de revenance = 8 + bonus de maîtrise + modificateur choisi.

Votre parcours. Retour et corps : p. 2-3. Règles communes : p. 4. Les huit dons : p. 5-8. Faiblesses : p. 9. Rites : p. 10. Conseils : p. 11. Aide de jeu : p. 12. Aucun stade ne ressuscite automatiquement. Ce module est une récompense de campagne évolutive, à éprouver en partie.

Revenir de la mort

La revenance marque un retour à la vie ; elle ne suffit pas, à elle seule, à ressusciter.

Une source précise. Le MJ désigne une cause surnaturelle avant le réveil : tombe profanée, relique funéraire, rappel altéré ou intervention d'une puissance liée aux morts. Le personnage doit avoir réellement été mort. Tomber à 0 PV, toucher un cadavre ou recevoir un sort de retour à la vie ordinaire ne suffit pas.

Le réveil. Lorsque vous revenez à la vie sous l'influence de cette source, effectuez une sauvegarde de Constitution DD 13. Vous pouvez choisir d'échouer. Une réussite empêche cette source de vous maudire lors de ce retour. Un échec ouvre une phase d'éveil de 24 heures. Votre retour à la vie réussit dans les deux cas, selon ses propres règles. Une créature de type mort-vivant ou créature artificielle ne peut recevoir cette malédiction.

Un retour de scénario. Le MJ peut proposer un rappel exceptionnel à la place d'un sort. Le joueur doit l'accepter ; l'âme doit être libre et consentante. Par défaut, le corps est mort depuis moins de 24 heures, n'est pas devenu mort-vivant et possède ses organes et membres vitaux. La mort ne doit pas résulter de la vieillesse. Après 1 minute, la source referme durablement les blessures mortelles et le personnage revient à 1 PV.

Une occasion unique. Ce rappel exceptionnel n'est disponible qu'une fois dans l'existence du personnage, toutes sources confondues. La source est consommée et ne peut rappeler quelqu'un d'autre. Aucun don ni rite de ce livret ne permet de créer une telle source ou d'exiger ce rappel. Un sort de résurrection ordinaire garde ses propres conditions et peut être utilisé ultérieurement.

Éveil de 24 heures. Votre corps change d'aspect, sans don ni faiblesse durant cette phase. Vous pouvez sceller ou purger la marque dès maintenant (p. 10). Sans rite, après 24 heures d'éveil, vous accédez au stade 1 instable et obtenez vos deux traits selon la méthode retenue. L'éveil ne retire ni PV ni ressources de classe.

Instabilité. À compter de votre accession au stade 1 instable, vous disposez de 72 heures pour sceller ou purger la marque. Passé ce délai, vos dons sont suspendus jusqu'au rite ; vos faiblesses demeurent. Ce délai ne menace pas votre existence et n'augmente pas votre stade.

Si la mort survient de nouveau. Les compteurs d'éveil et d'instabilité s'arrêtent pendant votre mort et reprennent lors d'un retour à la vie, au point où ils en étaient. La mort n'accorde ni nouvel éveil ni nouveau délai. Un compteur déjà expiré le reste.

Une affaire inachevée. Avec le MJ, définissez ce que votre retour signifie : tenir une promesse, retrouver un proche, transmettre un secret ou réparer une faute. Une vengeance est possible, jamais obligatoire. Ce dessein peut ouvrir une voie de guérison (p. 10). Il ne vous commande pas, ne fixe pas une date de mort et ne permet pas au MJ de retirer vos dons selon votre comportement.

Première réserve. Votre toute première accession au stade 1 remplit votre essence. Une nouvelle revenance après guérison reprend les points restants avant cette guérison, plafonnés au nouveau maximum ; si vous avez terminé un repos long entre-temps, la réserve est pleine. Un rite, une ascension ou une résurrection ne restitue autrement aucune essence.

Votre corps, votre personnage

L'apparence funéraire ne remplace ni votre race ni votre type de créature.

La même fiche de personnage. Vos caractéristiques, PV maximaux, CA, maîtrises, équipement, mains et parole restent inchangés. Une apparence décharnée ne vous fait pas passer dans des ouvertures plus petites. Vous ne recevez aucune statistique du zombie ou du revenant officiel. Le mot mort-vivant peut décrire votre allure dans le récit ; il n'ajoute pas un second type à votre fiche.

Besoins et soins. Vous avez normalement besoin de respirer, manger, boire et vous reposer selon vos traits habituels. Vous pouvez subir maladie, poison, épuisement et états préjudiciables. Les dons ne modifient que ce qu'ils indiquent. Les soins et les repos fonctionnent selon votre type et vos capacités ordinaires ; les dégâts nécrotiques ne vous soignent pas.

Nouvelle mort. À 0 PV, appliquez les règles normales : inconscience, sauvegardes contre la mort, stabilisation et mort instantanée. Refus du tombeau est une exception limitée. Après votre mort, la malédiction ne vous réanime pas, n'occupe pas un autre corps et ne retient pas votre âme. Un retour ultérieur conserve normalement le stade et les traits acquis, sans restaurer d'essence ni constituer un repos.

Effet de D&D 2014	Application
Soins ; mot de guérison	Fonctionnent si votre type habituel le permet. La seule apparence ne vous rend pas mort-vivant.
Sens divin ; détection du mal et du bien	Utilisent votre type habituel, pas votre apparence.
Communication avec les morts ; animation des morts ; repos paisible	Un porteur vivant n'est pas un cadavre admissible, même pendant Repos du cadavre. Après sa mort, ces effets suivent leurs règles.
Retour à la vie ; rappel à la vie ; résurrection	Délais depuis la mort la plus récente, sous réserve de repos paisible. Coûts, état du corps et pénalités restent applicables. Ces sorts ne purgent pas la revenance.
Réincarnation ; clone	Leurs règles restent applicables. Par convention de ce module, la revenance suit le personnage dans son nouveau corps. Réincarnation peut changer sa race normalement. Ce corps durable n'est pas une forme temporaire suspendant les dons.
Résurrection suprême	Quand ce sort vous ramène à la vie, il purge la revenance à tout stade, sans rite supplémentaire. Il ne peut pas être utilisé ainsi sur un porteur vivant.

Après guérison, une nouvelle exposition. Une source admissible peut vous maudire de nouveau au stade 1. Reprenez les dons et faiblesses dans l'ordre antérieur, ainsi que le choix du DD et les détails permanents de vos traits. Ni la guérison, ni la nouvelle malédiction, ni un changement de corps ne réinitialisent les limites d'usage. Le rappel exceptionnel reste consommé.

Sans guérison préalable. Mourir puis revenir conserve le stade et les traits. Il n'y a pas de nouvelle sauvegarde d'acquisition, de nouveau choix ou de remplissage de réserve. Une résurrection qui purge la marque, telle résurrection suprême, applique toutefois cette purge.

Règles communes

Ces conventions s'appliquent à tous les dons et évitent de répéter les mêmes exceptions.

Des effets magiques. Les dons sont magiques, mais ne sont pas des sorts. Ils ne demandent ni emplacement ni composantes, sauf indication expresse. Ils ne transmettent jamais la malédiction et ne créent aucun serviteur. La revenance ne se cumule pas avec une autre famille de malédictions jouables de cette collection.

Actions et concentration. Respectez l'action, l'action bonus ou la réaction indiquée. Être neutralisé empêche actions et réactions, donc également actions bonus. Seuls les dons sans action ou munis d'une exception peuvent encore fonctionner. La concentration suit les règles de 2014 : une seule à la fois, sauvegardes après dégâts, fin si vous êtes neutralisé ou mort. Vous pouvez y mettre fin sans action. Cette concentration est incompatible avec la Rage, comme celle d'un sort ; les autres dons restent utilisables selon leurs conditions.

Dépenser la réserve. Chaque activation payante coûte 1 essence au moment indiqué ; une cible qui réussit sa sauvegarde ne rembourse rien. Une réserve vide empêche l'activation, pas les dons passifs ni un effet déjà payé. Un repos court ne recharge pas l'essence. Un rite, une ascension, un changement de corps ou une résurrection ne recharge rien.

Dés de vie. Chair rapiécée et Repos du cadavre utilisent uniquement vos dés de vie liés à vos niveaux de personnage. En multiclassage, choisissez parmi les dés disponibles de vos classes. Les dés effectivement récupérés peuvent ensuite servir normalement, y compris à une capacité qui en dépense.

Suspension des dons. Vous ne pouvez plus les activer, leurs bénéfices passifs cessent et leurs effets en cours prennent fin. Les PV temporaires de Refus du tombeau disparaissent. Les PV déjà soignés et les dés de vie déjà récupérés restent acquis. Une suspension ne vous tue pas et ne rouvre aucune ancienne blessure.

Fin d'une suspension. Les dons passifs reprennent si aucune autre cause ne les suspend encore. Les effets terminés ne reprennent pas et les ressources dépensées ne sont pas remboursées. Les faiblesses restent actives, sauf indication contraire. La guérison retire dons et faiblesses et termine leurs effets en cours de la même façon.

Formes temporaires. Vos dons sont suspendus pendant une transformation qui remplace vos statistiques par celles d'une autre créature, notamment Forme sauvage ou métamorphose. Un simple déguisement ou changement d'apparence ne suffit pas.

Détection et dissipation. Détection de la magie révèle une aura de nécromancie sur le porteur visible. Dissipation de la magie ne purge pas la revenance et ne termine pas ses dons, qui ne sont pas des sorts. Les sorts qui vous affectent par ailleurs restent des cibles ordinaires pour la dissipation.

Antimagie. Dons et faiblesses sont suspendus dans une zone qui supprime la magie ; les délais continuent et votre existence demeure. Par exception maison, les effets de dons en cours prennent fin selon la règle ci-dessus, au lieu de simplement reprendre à la sortie. Les faiblesses reprennent à la sortie si leurs conditions persistent.

Dégâts réellement subis. Pour les déclencheurs qui exigent de subir des dégâts, appliquez d'abord leurs modificateurs, réductions, résistances et immunités. Des dégâts absorbés par des PV temporaires comptent ; des dégâts réduits à 0 ne comptent pas. Chair desséchée est un modificateur appliqué en amont (p. 9).

Dons de survie

1 et 2 • Toutes les améliorations de votre stade s'appliquent, même à un don acquis tardivement.

1 • Refus du tombeau. Aucune action • 1 essence • une fois par repos long. Lorsque des dégâts devraient vous faire passer de plus de 0 PV à 0 PV sans vous tuer sur le coup, vous pouvez rester à 1 PV à la place. Décidez lors de la résolution des dégâts. Le don est inutilisable si ces dégâts proviennent d'un coup critique ou comprennent au moins 1 dégât radiant après vos protections.

Stade	Après être resté à 1 PV
1	Aucun PV temporaire.
2	Vous gagnez 5 PV temporaires.
3	Vous gagnez 10 PV temporaires.
4	Vous gagnez 15 PV temporaires.

Un réflexe surnaturel. Vous pouvez l'utiliser même neutralisé ou inconscient si vous avez plus de 0 PV. Il ne met fin à aucun de ces états. Il ne fonctionne pas si vous êtes déjà à 0 PV, contre une mort sans dégâts, une perte de PV qui n'est pas un dégât ou une mort instantanée.

Protections concurrentes. Résolvez d'abord un effet automatique qui vous maintient au-dessus de 0 PV, tel protection contre la mort : Refus ne se déclenche alors pas et ne dépense rien. Entre plusieurs capacités facultatives remplaçant la même chute, n'utilisez qu'une seule capacité. Une capacité qui vous laisse agir à 0 PV ne vous maintient pas au-dessus de 0 PV.

PV temporaires. Ils sont gagnés après les dégâts déclencheurs et ne les absorbent pas rétroactivement. Ils durent jusqu'à la fin de votre prochain repos long ou jusqu'à la fin de cet effet. Ils ne s'ajoutent pas à d'autres PV temporaires : choisissez quelle réserve conserver.

2 • Chair rapiécée. Action • 1 essence. Dépensez de un à un nombre de dés de vie disponibles égal à votre stade, choisi avant les jets. Lancez chaque dé et ajoutez à chacun votre modificateur de Constitution, avec un minimum de 0 par dé. Ajoutez votre stade une seule fois au total : vous regagnez ce nombre de PV, sans dépasser votre maximum.

Stade	Dés dépensés / bonus total
1	1 dé / +1 PV.
2	1 ou 2 dés / +2 PV.
3	De 1 à 3 dés / +3 PV.
4	De 1 à 4 dés / +4 PV.

De vrais dés de vie. Les dés dépensés se récupèrent normalement. Le don ne constitue pas un repos court et ne déclenche pas les bénéfices qui exigent un tel repos. Les effets qui demandent seulement de dépenser ou lancer un dé de vie pour se soigner restent applicables selon leur texte. Il ne ressuscite pas et ne fait pas repousser les membres. Un personnage inconscient à 0 PV ne peut pas utiliser cette action pour se relever.

Exemple de sutures. Au stade 2, avec Constitution +3, vous dépensez deux d8 et obtenez 2 et 6. Vous récupérez (2 + 3) + (6 + 3) + 2 = 16 PV. Cela coûte une action, 1 essence et deux dés de vie. Le bonus de stade n'est pas ajouté à chaque dé.

Fractionner reste possible. Plusieurs activations accordent chacune leur bonus de stade, mais coûtent chacune une action et 1 essence. Il s'agit d'un choix de gestion ; le don ne crée pas de dés de vie et ne rend pas l'essence dépensée.

Dons de résistance et de combat

3 et 4 • La revenance protège et frappe, sans donner les statistiques d'un monstre.

3 • Endurance funèbre. Passif. Vous avez l'avantage aux sauvegardes contre les maladies et contre les effets qui vous imposeraient l'état empoisonné. Cela ne donne pas l'avantage contre un effet qui inflige seulement des dégâts de poison.

Stade	Amélioration cumulative
2	Vous gagnez la résistance aux dégâts de poison.
3	Vous n'avez plus besoin de respirer. Vos vitesses et vos autres besoins restent inchangés.
4	Vous gagnez aussi la résistance aux dégâts nécrotiques.

Limites de l'endurance. Ce don n'accorde aucune immunité à l'épuisement ou aux états préjudiciables. S'il est suspendu, vos besoins respiratoires habituels s'appliquent ; vous pouvez retenir votre souffle normalement. Une résistance déjà possédée ne se cumule pas avec elle-même.

Une protection ciblée. L'avantage concerne la sauvegarde contre une maladie ou un effet qui vous imposerait l'état empoisonné, même si cet effet inflige aussi des dégâts. La résistance au poison du stade 2 s'applique séparément aux dégâts. Ni l'une ni l'autre ne guérit une maladie déjà contractée.

4 • Frappe funeste. Aucune action • 1 essence • une fois pendant chacun de vos tours. Après avoir touché une créature avec une attaque, choisissez d'infliger les dégâts nécrotiques supplémentaires ci-dessous, avant de déterminer les dégâts. Le don fonctionne avec une attaque d'arme ou de sort, au corps à corps ou à distance. Ses dés sont doublés sur un coup critique.

Stade	Dégâts / ralentissement
1	1d6 / aucun.
2	2d6 / toutes les vitesses -3 m.
3	3d6 / toutes les vitesses -3 m.
4	4d6 / toutes les vitesses -6 m.

Un ralentissement bref. La réduction dure jusqu'au début de votre prochain tour, avec un minimum de 0 pour chaque vitesse. Une immunité aux dégâts nécrotiques ne protège pas du ralentissement. Plusieurs Frappes ne cumulent pas leur réduction : appliquez la plus forte encore active.

Une seule frappe par tour personnel. Les attaques supplémentaires, les rayons multiples et Sursaut d'activité ne permettent pas une seconde utilisation pendant le même tour. Vous ne pouvez pas l'utiliser pendant le tour d'une autre créature, même avec une attaque d'opportunité ou une action préparée.

Autres effets de l'attaque. Le don n'ajoute aucune attaque et n'accorde aucun soin par lui-même. Ses dégâts appartiennent à l'attaque : s'ils satisfont les conditions d'une autre capacité, celle-ci les prend en compte. Ainsi, les dégâts nécrotiques de Frappe peuvent augmenter les PV rendus par toucher du vampire, selon le calcul du sort.

Ralentissements différents. Les autres effets suivent leurs propres règles de cumul. Rayon de givre peut donc ajouter sa réduction à celle de Frappe. Une vitesse de vol réduite à 0 entraîne les conséquences ordinaires du vol, avec leurs exceptions, notamment le vol stationnaire.

Dons d'enquête

5 et 6 • Retrouver une cible ou écouter un souvenir, sans connaître automatiquement toute la vérité.

5 • Traque inachevée. Action bonus • 1 essence • concentration, jusqu'à 1 heure. Marquez une créature que vous voyez à 18 m ou moins. Vous avez l'avantage aux tests de Sagesse (Survie) pour suivre ses traces. Si elle est sur le même plan et à 300 m ou moins, vous pouvez utiliser votre action pour connaître sa direction générale, même à travers des obstacles.

Une seule cible. Vous ne pouvez maintenir qu'une marque ; une nouvelle remplace l'ancienne. Morts-vivants et créatures artificielles sont des cibles admissibles. La mort ou la destruction de la cible termine la marque. Un simple éloignement ou changement de plan empêche la détection, sans terminer la marque ni interrompre votre concentration à lui seul.

Une direction, pas une position. Ce sens magique de divination ne donne ni distance exacte, ni case occupée, ni image de la cible. Une cible devenue invisible après le marquage peut encore être suivie en direction générale : vous ne la voyez pas pour autant et ses bénéfices d'invisibilité demeurent.

Protections et portée. Une protection contre la divination s'applique si son texte couvre ce sens magique. Une protection limitée aux sorts n'affecte pas automatiquement ce don. Si la direction est indisponible, vous le savez sans en connaître la cause. La portée initiale de 18 m reste inchangée à tous les stades.

Stade	Détection / concentration maximale
1	300 m / 1 heure.
2	1 km / 1 heure.
3	3 km / 1 heure.
4	10 km / 8 heures.

6 • Parole funèbre. 1 minute de contact continu • 1 essence dépensée au début. Touchez les restes d'une créature morte depuis moins de 24 heures, qui n'était pas un mort-vivant au moment de cette mort et n'est pas devenue morte-vivante depuis. Elle devait connaître au moins une langue et posséder encore une bouche. Au terme de la minute, vous pouvez poser une question et obtenir une réponse brève. L'échange se termine au plus tard 1 minute après la préparation.

Préparer l'entretien. Vous devez consacrer votre action à ce don à chacun de vos tours pendant la préparation et rester en contact avec les restes. L'interruption fait échouer l'activation ; l'essence reste dépensée. Aucune concentration n'est exigée. Après la préparation, le contact n'est plus requis, mais vous devez rester à portée de voix.

Un écho limité. Le corps ne sait que ce qu'il savait de son vivant. Il répond sincèrement, mais brièvement et dans une langue qu'il connaissait, sans vous en donner la compréhension. S'il vous est hostile ou vous reconnaît comme ennemi, il peut mentir ou refuser. Il ne voit pas le présent, ne prédit rien et ne révèle pas un meurtrier qu'il n'avait pas identifié. L'âme n'est pas rappelée.

Stade	Questions / ancienneté de la mort
2	Jusqu'à 3 / moins de 7 jours.
3	Jusqu'à 5 / moins de 1 an.
4	Jusqu'à 5 / sans limite. Un crâne identifiable suffit, même sans mâchoire.

Un corps, un entretien. Une préparation achevée sur des restes admissibles ouvre un délai de dix jours, même si le corps refuse ensuite de répondre. Durant ce délai, aucun utilisateur ne peut l'interroger avec ce don ou communication avec les morts. Réciproquement, un usage réussi de ce sort sur les restes bloque le don dix jours. Ce partage est une exception maison. Une préparation interrompue ou une cible inadmissible n'ouvre pas ce délai ; séparer les restes ne le contourne pas.

Dons du silence et de l’effroi

7 et 8 • La mort apparente ne donne ni vigilance parfaite ni réserve infinie de dés de vie.

7 • Repos du cadavre. Action • 1 essence • jusqu’à 1 heure. Vous devez être à terre. Vous paraissez mort à tout examen non magique et n’avez pas besoin de respirer. Vous êtes aveuglé et neutralisé, et toutes vos vitesses valent 0. La neutralisation met fin à votre concentration. Vous restez conscient et entendez normalement tant que vous êtes éveillé.

Sortir de cet état. Tant que vous êtes conscient, vous pouvez mettre fin au don sans action, malgré sa neutralisation. Parler ou vous manifester délibérément y met également fin. Subir des dégâts le termine immédiatement. Si vous dormez, les règles habituelles du sommeil s’appliquent : ce don ne vous permet pas de veiller en dormant.

Une imitation limitée. Le don n’accorde aucune résistance, ne cache pas une aura magique et ne trompe pas une détection magique de la vie. Il ne stabilise pas un mourant et ne transforme pas un porteur vivant en cadavre admissible pour un sort.

Stade	Amélioration cumulative
2	La durée maximale devient 8 heures.
3	À l’issue de la première heure continue, vous pouvez récupérer 1 dé de vie dépensé.
4	Vous pouvez alors en récupérer jusqu’à 2.

Une récupération bornée. Cette récupération est disponible une seule fois entre deux repos longs et une seule fois par activation. Elle n’augmente pas votre nombre maximal de dés de vie. Si cette occasion n’est pas utilisée à l’issue de la première heure, elle n’est pas reportée dans la même activation. Terminer un repos long pendant cette activation ne lui donne pas une nouvelle récupération.

Repos et entretien. Le temps passé dans cet état peut compter comme repos si ses conditions ordinaires sont remplies ; aucun repos n’est raccourci. Vous pouvez dépenser des dés de vie à la fin d’un repos court, ce qui ne demande pas d’action. Pour utiliser Chair rapiécée ou entretenir vous-même votre corps, mettez d’abord fin au don. Un assistant peut effectuer l’entretien prévu par la faiblesse, sans vous infliger de dégâts.

8 • Effroi du trépas. Réaction • 1 essence. Lorsqu’une créature que vous voyez à 9 m ou moins vous inflige des dégâts, vous lui montrez l’empreinte de votre mort. Si elle peut vous voir, elle doit réussir une sauvegarde de Sagesse contre votre DD de revenance ou être effrayée par vous jusqu’à la fin de son prochain tour. Vous devez encore pouvoir prendre une réaction après les dégâts.

Stade	Amélioration cumulative
2	La portée devient 18 m.
3	En cas d’échec, la cible subit aussi 1d6 dégâts psychiques.
4	Ces dégâts deviennent 2d6.

La même cible, une fois par jour. Dès le stade 1, après cette sauvegarde, réussie ou ratée, vous ne pouvez plus cibler cette créature avec ce don pendant 24 heures. Une immunité à l’état effrayé ne protège pas à elle seule des dégâts psychiques d’une sauvegarde ratée aux stades 3 et 4.

Limites de la réaction. L’effet n’exige pas de concentration et n’oblige pas à fuir. Choc du sacré empêche de payer cette réaction si les dégâts déclencheurs viennent de vous infliger des dégâts radiants. Refus du tombeau peut vous maintenir à 1 PV puis permettre Effroi, si les conditions de chacun sont remplies et si vous payez chaque don.

Les huit faiblesses

Elles demeurent à tous les stades ; aucune n'impose de tuer, de dévorer quelqu'un ou d'obéir à un maître.

1 • Chair desséchée. Une fois par tour, lorsqu'un effet doit vous infliger des dégâts de feu, ajoutez à ces dégâts votre bonus de maîtrise, avant les réductions, résistances, immunités et vulnérabilités applicables. L'immunité au feu demeure efficace. Cet ajout ne double pas les dégâts et ne fait pas prendre feu à votre équipement.

2 • Choc du sacré. Après avoir subi au moins 1 dégât radiant, vous ne pouvez plus dépenser d'essence jusqu'à la fin de votre prochain tour ; hors combat, pendant 6 secondes. Le blocage intervient avant une réaction déclenchée après ces dégâts. Les dons passifs et les effets déjà payés continuent normalement.

3 • Marques du trépas. Une anomalie physique révèle votre état : sutures sombres, chair cireuse, veines noircies ou traces de décomposition. Choisissez-la à l'acquisition. Vous avez le désavantage aux tests de Charisme (Tromperie) destinés à cacher la revenance à une personne qui peut voir cette anomalie. Aucun autre test social n'est pénalisé.

Dissimuler les marques. Des vêtements opaques ou un déguisement qui cachent effectivement l'anomalie peuvent empêcher ce désavantage. La marque doit être suffisamment visible pour demander une précaution concrète. Elle n'abaisse ni votre taille, ni vos vitesses, ni votre CA et ne vous fait perdre aucun membre.

4 • Rigidité mortuaire. Tant que votre réserve d'essence est vide, vous avez le désavantage aux jets d'initiative et aux tests de Dextérité (Acrobaties). Récupérer au moins 1 essence met fin à ces désavantages. Cela ne modifie pas vos sauvegardes de Dextérité, votre CA ou vos vitesses, et ne change pas une initiative déjà établie.

5 • Terre de repos. Choisissez une poignée de terre provenant du lieu de votre mort, de votre sépulture ou de votre retour. Vous pouvez la conserver dans un récipient. Si elle n'est pas restée à 3 m ou moins pendant tout votre repos long, ce repos restitue seulement la moitié de votre maximum d'essence, arrondie à l'inférieur, sans dépasser ce maximum. Vos points restants ne diminuent pas.

Consacrer une autre terre. Une heure de rite et 25 po d'offrandes consommées permettent de consacrer une autre poignée de terre, même si la première est inaccessible, perdue ou détruite. L'ancienne cesse alors d'être valable. Ce rite ne compte pas comme un repos et ne recharge rien. Une terre dans un espace extradimensionnel ne compte pas à proximité.

6 • Entretien du corps. Pendant chaque repos long, consacrez 10 minutes à nettoyer, embaumer ou reprendre vos sutures, avec 1 po de fournitures consommées. Vous pouvez le faire vous-même ou recevoir l'aide d'une créature consentante. Cette activité légère ne prolonge pas le repos. Sans elle, ce repos ne restitue aucun dé de vie dépensé ; ses autres bénéfices restent inchangés. La récupération du don Repos du cadavre reste possible.

7 • Sommeil sans rêves. Votre repos long exige 1 heure de plus que sa durée habituelle pour votre personnage. Cette heure se passe à dormir, en transe ou en activité légère selon vos besoins ordinaires. Elle ne donne aucun bénéfice supplémentaire. Les repos courts et la limite d'un repos long bénéfique par période de 24 heures restent inchangés.

8 • Sensibilité au renvoi. Lorsqu'une aptitude qui renvoie normalement les morts-vivants en les contraignant à fuir vous inclurait si vous aviez ce type, effectuez une sauvegarde de Sagesse contre son DD. Respectez portée, perception et exclusions de cibles de cette aptitude. Sur un échec, vos dons sont suspendus pendant 1 minute. À la fin de chacun de vos tours, répétez la sauvegarde ; une réussite met fin à cette suspension. Hors initiative, faites un nouveau jet toutes les 6 secondes.

Une exception étroite. Vous n'êtes ni forcé de fuir, ni détruit, et la malédiction n'est pas purgée. Cette faiblesse n'accorde aucun facteur de puissance. Bannissement et l'option Renvoi de dissipation du mal et du bien ne déclenchent pas cette faiblesse. Si votre type réel vous rend déjà admissible à l'aptitude, faites un seul jet : appliquez aussi ses conséquences normales.

Sceller ou renaître

Rites maison ; les offrandes sont consommées à la réussite et ne remplacent pas les composantes des sorts.

Accomplir un rite. Le porteur doit être en vie et consentant. Un officiant consentant, qui peut être lui-même, conduit le rite auprès de lui. Aucun niveau de lanceur de sorts n'est requis, sauf pour les sorts indiqués. Une interruption de plus de 1 minute oblige à recommencer. Un rite n'est pas un repos et ne restitue ni PV, ni dés de vie, ni essence.

Scellement. 1 heure, 25 po. Pendant l'éveil, vous accédez immédiatement au stade 1 stable et obtenez vos traits selon la méthode retenue. Après l'éveil, ce rite stabilise la marque et rétablit les dons suspendus par l'instabilité, sous réserve d'autres suspensions. Il ne remplace aucun trait. Vous reconnaissez ce retour comme une part de vous-même, sans devoir obéir à sa source.

Purge précoce. 1 heure, 25 po. Avant scellement, le rite met fin à l'éveil ou à la malédiction. Délivrance des malédictions ou restauration suprême suffisent également, sans rite ni offrandes ; leurs composantes habituelles restent nécessaires. La purge précoce reste possible après les 72 heures d'instabilité. Avec un sort, seul s'applique le consentement éventuellement exigé par son texte.

Ascension. Un porteur stable peut atteindre le stade suivant par un rite de 8 heures, s'il possède le niveau requis et a terminé au moins un repos long depuis sa précédente accession à un stade. Il ne saute aucun stade. Il acquiert un don et une faiblesse supplémentaires, et ses dons reçoivent leurs améliorations. Son maximum d'essence augmente, mais ses points actuels ne changent pas.

Stade atteint	Niveau minimum	Offrandes
2	5	100 po
3	11	1 000 po
4	17	5 000 po

Guérison après scellement. Accomplissez un rite de 8 heures. Au terme du rite, un officiant lance sur le porteur le sort requis avec ses actions et composantes habituelles, dont le coût s'ajoute aux offrandes. Aux stades 1 et 2, restauration suprême peut remplacer délivrance des malédictions. Après scellement, ces sorts ne retirent cette malédiction que dans le cadre de ce rite : il s'agit d'une exception maison à leurs règles ordinaires.

Stade actuel	Offrandes	Sort requis, version 2014
1	100 po	Délivrance des malédictions
2	500 po	Délivrance des malédictions
3	1 500 po	Restauration suprême
4	5 000 po	Restauration suprême

Achever l'inachevé. Au scellement, le joueur et le MJ peuvent fixer une condition de guérison précise et réalisable : remettre une lettre à une personne nommée, accomplir une promesse définie ou rendre un objet identifié. Une fois cette condition remplie, le porteur peut accomplir un rite de guérison de 1 heure, sans coût ni sort, quel que soit son stade. La méthode ordinaire reste disponible. L'accomplissement seul ne retire aucun trait.

Une vie rendue. La guérison retire tous les dons et faiblesses, termine leurs effets et rend au corps son fonctionnement habituel, sans changer les PV actuels ou maximaux. Les PV temporaires de Refus disparaissent. Elle ne tue pas le porteur, ne rouvre pas ses blessures mortelles, ne fait pas repousser un membre et ne ressuscite pas un personnage mort entre-temps.

Autres voies. Résurrection suprême garde son effet de purge lorsqu'elle vous ramène à la vie (p. 3). Souhait peut reproduire un sort selon ses règles, sans supprimer les conditions maison du rite de purge ; une guérison hors de ces conditions relève d'un souhait exceptionnel, à la discrétion du MJ.

Conseils au MJ

Une récompense surnaturelle évolutive ; les faiblesses ne garantissent pas une compensation exacte.

La place de cette famille. La hantise repose sur une autre présence ; la revenance concerne votre propre corps et votre propre âme. Le même système accueille un survivant à peine altéré, une figure funéraire ou un corps rapiécé. Une apparence ne fournit aucun don gratuit. La faim prédatrice et la transmission par morsure ne font pas partie de cette famille.

Ce que le retour coûte à la campagne. Le rappel exceptionnel de la page 2 est une décision de scénario, comparable à une récompense majeure, et non une capacité utilisable à volonté. Convenez-en avec le joueur. Un rappel par un sort ordinaire garde ses coûts et pénalités, même si la revenance apparaît ensuite. La malédiction ne remet pas à neuf les emplacements de sorts, les dés de vie ou les utilisations de capacités.

Équité entre les personnages. La revenance ajoute des capacités à une race et une classe déjà complètes. Intégrez-la aux récompenses de campagne et proposez des bénéfices comparables aux autres PJ. Quatre dons choisis peuvent être plus efficaces que quatre dons aléatoires ; les niveaux minimaux ne rendent pas les ascensions obligatoires.

Choisir des faiblesses pertinentes. Marques du trépas compte davantage si dissimuler sa nature importe. Terre de repos est souvent facile à respecter. Renvoi et radiant dépendent des adversaires. N'annulez pas artificiellement ces précautions, mais ne présentez pas des contraintes jamais rencontrées comme le prix exact d'un pouvoir de combat.

Des défenses limitées. Refus n'évite qu'une chute admissible entre deux repos longs et dépense de l'essence. Chair consomme de vrais dés de vie. Repos n'en rend que 1 ou 2 aux niveaux 11 et 17 au minimum. Aucune régénération permanente ni retour automatique dans un autre corps n'est repris du revenant du bestiaire.

Contrôle et enquête. Observez Frappe avec les ralentissements du groupe et Effroi quand l'ennemi attaque plusieurs fois. Traque n'indique jamais une case invisible. Parole obtient des souvenirs limités ; un corps coopératif donne des réponses utiles dans la mesure de ce qu'il sait. Un refus ou mensonge ne doit pas remplacer arbitrairement chaque renseignement.

Repos particuliers. Sommeil sans rêves ajoute une heure au repos propre au personnage : un repos habituel de 8 heures devient 9 heures. Repos du cadavre n'a pas à couvrir tout ce temps ; sa durée maximale de 8 heures ne raccourcit pas le repos. La transe et les autres traits de repos continuent de suivre leurs propres règles.

Retour d'expérience souhaité. Après quelques séances, relevez les essences dépensées, les chutes évitées, les dés de vie consommés et récupérés, les tours réellement modifiés par la peur ou le ralentissement, et les faiblesses qui ont compté.

Références et statut. Règles de 2014 et suppléments antérieurs à la révision 2024. Les Basic Rules 2014 fournissent le cadre. Le revenant et le zombie inspirent la fiction, pas des statistiques de PJ.

Crédits. Création originale de Shuji ; révision rédactionnelle et analyse mécanique assistées par IA. Ce contenu maison n'est ni officiel ni approuvé par Wizards of the Coast. Aucun essai en campagne n'est revendiqué.

La revenance à table

Aide de jeu • Notez uniquement vos traits acquis ; le texte des pages précédentes fait référence.

À noter sur la fiche	Valeur
Stade / niveau minimum	1 / 1 ; 2 / 5 ; 3 / 11 ; 4 / 17.
Essence actuelle / maximale	Maximum 2 / 3 / 4 / 5 ; récupération au repos long, sauf Terre de repos.
DD de revenance	8 + maîtrise + modificateur de Constitution ou de Sagesse, choisi une fois.
Dons / faiblesses acquis	Un de chaque par stade, sans doublon.
Suivis séparés	Refus : 1 par repos long. Repos : 1 récupération par repos long, 1 par activation. Effroi : 24 h par cible. Parole : 10 jours par corps.

Don	Usage et rappel
Refus du tombeau	Sans action, 1 essence, 1/repos long. De >0 à 0 PV par dégâts admissibles : reste à 1 PV. Ni critique, ni radiant, ni mort instantanée.
Chair rapiécée	Action, 1 essence et 1 à stade dés de vie : somme des dés + modificateur de Constitution sur chacun (min. 0 par dé), puis + stade une fois.
Endurance funèbre	Passif : avantage maladie/empoisonné ; poison résistant au stade 2, plus de respiration au 3, nécrotique résistant au 4.
Frappe funeste	Sans action après une touche, 1 essence, 1/tour personnel : stade d6 nécrotiques. Vitesses -3 m dès stade 2, -6 m au 4.
Traque inachevée	Action bonus, 1 essence, concentration. Marquer à 18 m ; action pour la direction. 300 m / 1 km / 3 km / 10 km.
Parole funèbre	1 minute, 1 essence. 1 / 3 / 5 / 5 questions ; délai partagé de dix jours avec communication avec les morts.
Repos du cadavre	Action, 1 essence, à terre : aveuglé, neutralisé, vitesses 0. 1 h, puis 8 h dès stade 2. +1/+2 DV dès stades 3/4 après la première heure.
Effroi du trépas	Réaction après dégâts, 1 essence, visibilité réciproque. Sagesse ou peur jusqu'à fin du prochain tour de la cible ; 9 m, puis 18 m dès stade 2.

Ne pas oublier. À 0 PV, les règles normales s'appliquent. La revenance ne vous ressuscite pas et ne change pas votre type. Repos du cadavre termine votre concentration. Les essences, actions et dés de vie dépensés restent distincts. La guérison ne vous tue pas.

Exemple de réserve. Au stade 2, vous avez 3 essences. Refus en dépense une et vous laisse à 1 PV avec 5 PV temporaires. À votre tour, Chair coûte une action, une essence et un ou deux dés de vie. Il reste une essence ; Refus demeure indisponible jusqu'au prochain repos long.