

En Chaos



Compétences

En Chaos



Compétences

En Chaos



Compétences

En Chaos



Compétences

## Étourdi

Au début de chaque tour, lancer les dés pour le Guerrier du chaos, sur un résultat différent de 1, le guerrier va bien. Cependant, si le résultat est un 1, alors il devient étourdi pour le reste du tour.

Quand il est étourdi, la raison du Guerrier du chaos est réduite à zéro, et il devient un idiot babillant. Sa capacité de combat est de 1, de même que ses attaques.

Il ne peut pas utiliser d'arme de jet. À la fin du tour, il redevient normal. Relancez le dé au prochain tour. Si votre Guerrier du chaos est déjà étourdi, relancez pour une autre compétence.



Compétences du chaos

## Connaissance Mystique

Toutes sortes de connaissance mystique emplissent la tête du Guerrier du chaos, des secrets que les mortels devraient ne jamais connaître lui sont révélés. Dans la Phase de pouvoir de chaque tour, si le jet du magicien est un 6, alors le Guerrier du chaos est affecté d'une manière ou d'une autre. Lancer les dés.

1-2 Complètement accablé par le tourbillon de la connaissance dans son esprit, le Guerrier du chaos laisse tomber une arme qu'il transporte et tombe à genoux, la tête dans ses mains. Quand il est dans cet état, il ne peut rien faire, et s'il est attaqué, tous ses

Compétences du chaos

## Connaissance Mystique

adversaires peuvent additionner +2 à leurs jets pour toucher. Le Guerrier du chaos redevient normal au début du prochain tour.

3-6 Le Guerrier du chaos gagne +1D6 en initiative pour le tour, et peut tirer une carte de sort qui doit être lancée immédiatement. Le sort est jeté automatiquement. S'il ne peut pas être lancé pour une quelconque raison, alors il est perdu.

Si votre Guerrier du chaos a déjà obtenu cette compétence, alors relancez les dés pour acquérir une compétence différente.

Compétences du chaos

## Morsure toxique

Une fois par tour, le Guerrier du chaos peut faire une attaque supplémentaire par morsure s'il combat avec une arme de corps à corps. Il est à -1 pour toucher, et s'il touche, la cible subit 2 blessures par le poison de la morsure, sans modificateur pour l'endurance ou l'armure, ignorer la douleur, ignorer le coup ou le détourner, ou n'importe quelles autres capacités spéciales du monstre.

Si vous gagnez de nouveau cette compétence, il vous donne simplement une autre attaque supplémentaire, comme expliquée ci-dessus.



Compétences du chaos

Sort du Chaos



Compétences

Sort du Chaos



Compétences

Sort du Chaos



Compétences

Sort du Chaos



Compétences

### Limbes Magiques

Le Guerrier du chaos peut aléatoirement obtenir n'importe quel sort de la puissance de son niveau.

Une fois par aventure, il peut lancer ce sort automatiquement.

Par exemple, un Guerrier du chaos de niveau de combat 8 aura un sort de puissance 8 choisi aléatoirement à lancer automatiquement une fois par aventure.

Cette compétence peut être obtenue plusieurs fois dans la carrière du Guerrier du chaos.



Compétences du chaos

### Frénésie (6)

Au début de chaque nouvel événement qui indique des monstres, lancer 1D6.

Sur un résultat de 6, le Guerrier du chaos est frénétique jusqu'à ce que la salle soit dégagée.

Tant qu'il est frénétique, le Guerrier du chaos gagne +2 attaques, mais est à -1 pour toucher.

Si vous gagnez de nouveau la frénésie, additionnez +1 à votre nombre de frénésie (la frénésie 6 devient la frénésie 5, etc..).



Compétences du chaos

### Téléportation

Une fois par aventure, le Guerrier du chaos peut se déplacer par téléportation, au lieu de marcher. Il peut se téléporter sur n'importe quelle case dans la section. En se téléportant, il peut ignorer les règles de blocage. Se rappeler cependant les règles pour être perdu dans l'obscurité !

S'il gagne de nouveau cette compétence, le guerrier peut faire un déplacement supplémentaire par téléportation par partie et ainsi de suite.



Compétences du chaos

### Peau de fer

La peau du Guerrier du chaos, bien qu'elle semble normale, est aussi dure que du fer. Le Guerrier du chaos gagne +1 en endurance.

Cette compétence peut être obtenue plusieurs fois dans la carrière du Guerrier du chaos.



Compétences du chaos

Le Chaos



Compétences

Le Chaos



Compétences

Le Chaos



Compétences

Le Chaos



Compétences

### Marque du Chaos

La marque du chaos est quelque part sur le corps du Guerrier du chaos.

Ceci peut être quelque chose comme une verrue curieusement colorée ou curieusement formée définissant clairement une étoile du chaos ou des compétences des puissances du chaos.

Lancez les dés.

Sur un résultat de 1, le signe est sur le visage du Guerrier du chaos, et devra être traité comme signe évident du chaos.

Ce serait une bonne idée pour lui de ne jamais enlever son casque.

Compétences du chaos

### Marque du Chaos

Sur n'importe quel autre résultat de dé, la marque peut être facilement dissimulée.

Pour chaque marque du chaos présente sur le Guerrier du chaos, il peut relancer un dé une fois par aventure.



Compétences du chaos

### Agilité

Le Guerrier du chaos a des réactions étonnantes et coordonnées.

Il gagne +1 à tous les tests qui impliquent d'esquiver, sauter, bondir, etc., à la discrétion du maître de jeu. Si vous n'avez pas de maître de jeu, relancez de nouveau.

Cette compétence peut être obtenue plusieurs fois dans la carrière du Guerrier du chaos.



Compétences du chaos

### Atrophie

Les chairs du Guerrier du chaos se flétrissent et vieillissent, lancez les dés :

- 1 le guerrier vieillit de 30 ans, perdant -1 à ses caractéristiques de combat, force et initiative.
- 2 le guerrier vieillit de 10 ans, perdant -1 force.
- 3-6 le processus de vieillissement est purement superficiel, le guerrier paraît quelque peu blême et âgé, mais cela n'affecte pas du tout son profil.

Cette compétence peut être obtenue plusieurs fois dans la carrière du Guerrier du chaos.



Compétences du chaos

En Chaos



Guerrier du Chaos

Compétences

En Chaos



Guerrier du Chaos

Compétences

En Chaos



Guerrier du Chaos

Compétences

En Chaos



Guerrier du Chaos

Compétences

### fureur sanglante

Chaque fois qu'un événement fait apparaître des monstres, lancez un dé pour voir quel effet leur présence a sur le Guerrier du chaos.

- 1 dans une fureur irraisonnée, il attaque ce tour le guerrier le plus proche, ignorant dans sa détermination les règles de blocage pour entrer en combat. Pour ce tour, il est à -1 à tous ses jets pour toucher, mais gagne +1 en force et +1 attaque. Relancer sur ce tableau au prochain tour.
- 2-5 le Guerrier du chaos effectue une attaque rageuse contre le monstre le plus proche. Avec -1 sur les tous ses jets

Compétences du chaos

### fureur sanglante

pour toucher, mais il gagne +1 en force et +1 attaque. S'il n'y a aucun monstre sur le plateau, il attaquera un guerrier à la place. Relancez sur ce tableau au prochain tour, en ajoutant +1 à votre jet de dé.

- 6 le Guerrier du chaos retrouve son contrôle, et peut se déplacer et combattre comme d'habitude.

Si vous avez déjà eu la fureur sanglante, relancez pour obtenir une autre compétence à la place.



Compétences du chaos

### Couardise

Toutes les fois qu'un événement fait apparaître des monstres causant la peur ou la terreur, le Guerrier du chaos doit lancer un dé.

	Effet
1-2	Le Guerrier du chaos est à -1 sur ses tests de peur et de terreur.
3+	Maîtrisant sa couardise, le Guerrier du chaos fait son test de Peur comme d'habitude.

Relancez si votre Guerrier du chaos a déjà eu cette compétence.



Compétences du chaos

### Crocs

Le Guerrier du chaos a des incisives pointues, mais ses dents n'altèrent pas trop sa physionomie.

Le Guerrier du chaos peut nommer une de ses attaques chaque tour. Si cette attaque touche sa cible, alors il gagne une attaque supplémentaire par morsure.

Celle-ci touche automatiquement, infligeant 1D6 blessures. La cible ne peut rien déduire de ces blessures.

Cette compétence peut être obtenue plusieurs fois dans la carrière du Guerrier du chaos.



Compétences du chaos

**Le Chaos**



**Compétences**

**Le Chaos**



**Compétences**

**Le Chaos**



**Compétences**

**Le Chaos**



**Compétences**

### **Guerrier psychotique**

Le Guerrier du chaos a franchit une étape de trop dans la folie qui engloutit son espèce. Hoquetant et riant nerveusement à ses propres plaisanteries macabres, il trouve la mort et le carnage du donjon des plus amusants. Il est maintenant à +1 à tous les tests psychologiques tels que la peur et la terreur.

Cette compétence peut être obtenue plusieurs fois dans la carrière du Guerrier du chaos.



**Compétences du chaos**

### **Résistance Magique**

La puissance du chaos rend le guerrier particulièrement résistant aux sorts. Si des sorts sont lancés directement contre lui, il peut les ignorer sur un résultat de 6 sur 1D6. Si sa résistance magique augmente pour n'importe quelle raison, telle que l'acquisition d'un anneau de résistance magique, cette capacité est cumulée avec la nouvelle capacité. Ainsi, s'il avait un anneau de résistance magique de +1 ajouté à sa capacité, sa résistance magique totale serait 5+.

Cette compétence peut être obtenue plusieurs fois dans la carrière du Guerrier du chaos.

**Compétences du chaos**

### **Jambes puissantes**

Les jambes du Guerrier du chaos deviennent très musculeuses, lui donnant la capacité d'ignorer toutes les pénalités d'armure sur le mouvement. En outre, le Guerrier du chaos gagne +1 en mouvement.

Cette compétence peut être obtenue plusieurs fois dans la carrière du Guerrier du chaos.



**Compétences du chaos**

### **Griffes rasoirs**

Dans le combat au corps à corps, le guerrier peut faire une attaque supplémentaire avec ses griffes rasoir à chaque tour. Cette attaque est résolue comme n'importe quelle autre attaque, en utilisant normalement la capacité du guerrier du chaos jet pour toucher, dés de force, etc... sauf qu'il ignore complètement l'armure de son adversaire.

Cette compétence peut être obtenue plusieurs fois dans la carrière de Guerrier du chaos.



**Compétences du chaos**

Le Chaos



Compétences

Le Chaos



Compétences

Le Chaos



Compétences

Le Chaos



Compétences

### Chair écailléeuse

La chair du Guerrier du chaos commence à devenir écailléeuse et chitineuse. Ce processus est lent et peut prendre des années pour s'accomplir. Dorénavant, chaque fois que le Guerrier du chaos monte en niveau de combat, lancer 1D6.

1 Les écailles affectent la mobilité du guerrier. Réduction de son mouvement de 1. Si son mouvement a déjà été réduit de 1 en raison des écailles, alors traitez ce résultat en tant que 2-5.

2-5 Aucun changement de la condition, bien que des petits secteurs d'écailles poussent ailleurs sur son corps.

Compétences du chaos

### Chair écailléeuse

6 Les écailles ont poussé rapidement et suffisamment écartées, ajoutez +1 à son endurance.

Si votre guerrier a déjà la chair écailléeuse, relancez pour obtenir une compétence différente.



Compétences du chaos

### Maître d'armes

Le Guerrier du chaos peut choisir une de ses armes. La puissance du chaos le lie à l'arme par un lien psychique, guidant sa main quand il utilise l'arme dans le combat. Quand cette arme est utilisée, en plus de toutes les autres caractéristiques que l'arme pourrait avoir, le guerrier gagnera un avantage supplémentaire. Choisir une de vos armes, et lancer les dés maintenant pour voir quel est l'effet permanent sur l'arme :

1 Le Guerrier du chaos gagne +1 sur tous ses jets pour toucher avec cette arme.

2 A chaque tour à l'aide de cette arme, le Guerrier du chaos peut relancer n'importe quelle attaque simple manquée.

Compétences du chaos

### Maître d'armes

3 Quand le Guerrier du chaos touche sa cible avec cette arme, il cause un D6 blessures supplémentaires.

4 Cette arme ignore toutes les armures que porte son adversaire sur un jet pour toucher de 5 ou de 6.

5 Le Guerrier du chaos gagne une attaque supplémentaire en utilisant cette arme dans le combat.

6 Sur un résultat de 5 ou de 6, cette arme ignore l'armure et l'endurance.

Cette compétence peut être obtenue plusieurs fois dans la carrière du Guerrier du chaos.

Compétences du chaos

Le Chaos



Compétences

Le Chaos



Compétences

Le Chaos



Compétences

Le Chaos



Compétences

Force

Les muscles du Guerrier du chaos se développent et gonflent pendant que l'énergie du chaos traverse ses veines. Il gagne +1 en force.

Cette compétence peut être obtenue plusieurs fois dans la carrière du Guerrier du chaos.



Compétences du chaos

Vitesse

Les réactions du Guerrier du chaos s'accroissent énormément - il gagne +1 en mouvement et +1 en initiative.

Cette compétence peut être obtenue plusieurs fois dans la carrière du Guerrier du chaos.



Compétences du chaos

Albinos

La chair du Guerrier du chaos devient blanche. Ceci n'a aucun effet sur le guerrier tant qu'il est sous terre, mais à la lumière du jour, il doit éviter la lumière directe du soleil du fait que sa peau est très sensible à la lumière et qu'il est facilement aveuglé.

Si votre Guerrier du chaos est déjà albinos, alors relancer les dés pour acquérir une compétence différente.



Compétences du chaos

Yeux de feu

Les yeux de Guerrier du chaos brillent d'une lumière rouge mate. Il peut maintenant voir dans l'obscurité sans aide de la lanterne, et peut se déplacer et explorer selon ses propres souhaits.

Si votre Guerrier du chaos a déjà cette compétence, relancer les dés de nouveau pour obtenir une compétence différente.



Compétences du chaos

En Chaos



Compétences

En Chaos



Compétences

En Chaos



Compétences

En Chaos



Compétences

## Immatérialité

Pendant que la puissance des limbes se développe dans le Guerrier du chaos, sa forme devient légèrement brouillée et brumeuse pendant qu'il glisse plus profondément vers le royaume de l'au-delà des démons. Il a un pied dans les deux mondes, et peut perdre complètement son attachement dans le monde physique. Tous les monstres sont à -1 pour toucher le Guerrier du chaos.

Si votre Guerrier du chaos a déjà obtenu cette compétence, alors relancer les dés pour acquérir une compétence différente.

Compétences du chaos

## Alcoolisme

Le Guerrier du chaos est pris par un désir insatiable d'alcool. Sa constitution est changée par la puissance du chaos tels que tout ce qu'il boit est maintenant changé en alcool à l'intérieur de son estomac. Indépendamment de l'effet que tous les autres breuvages magiques ont sur lui, il y a une chance qu'ils le rendent également insensible. Chaque fois qu'il boit un breuvage magique (ou toute autre chose), lancer les dés et appliquer ce résultat.

- 1 le Guerrier du chaos tombe à terre, insensible. Il se réveillera après être resté couché sur le ventre pendant un tour entier.

Compétences du chaos

## Alcoolisme

sans se souvenir de ce qui lui est arrivé.

- 2 le Guerrier du chaos devient agressif et attaque les monstres les plus proches, avec +1 attaque et -1 en combat. S'il n'y a aucun monstre autour, il attaquera le guerrier le plus proche à la place et reviendra normal après un tour complet.
- 3 le Guerrier du chaos chancelle légèrement mais ses autres sens ne semblent pas affectés. Il est à -1 en Mouvement et -1 en combat pendant ce tour, il reviendra normal après un tour complet.

Compétences du chaos

## Alcoolisme

4-6 le Guerrier du chaos n'est pas affecté.

Pour chaque jour qu'il passe dans une ville, le Guerrier du chaos doit lancer les dés avant de faire toute autre chose. Si le résultat est un 1, alors il passe la journée à la taverne et ne peut rien faire d'autre toute ce jour là. Il doit lancer les dés sur le Tableau d'événements de Taverne, lancer pour un événement citadin, payer pour ses dépenses courantes, etc... comme d'habitude.

Si votre Guerrier du chaos est déjà alcoolique, alors relancer les dés pour acquérir une compétence différente.

Compétences du chaos

**En Chaos**



**Compétences**

**En Chaos**



**Compétences**

**En Chaos**



**Compétences**

**En Chaos**



**Compétences**

### Visage sans particularité

Les traits du Guerrier du chaos disparaissent, et son visage est maintenant une étendue douce de chair.

Si votre Guerrier du chaos a déjà obtenu cette compétence, alors relancer les dés pour acquérir une compétence différente.



**Compétences du chaos**

### Bossu

Le Guerrier du chaos développe une bosse apparente dans son dos, tordant son corps en forme de crochet.

Son mouvement est réduit de 1 case par tour.

Cette compétence peut être obtenue plusieurs fois dans la carrière du Guerrier du chaos, mais son mouvement ne peut jamais descendre en dessous de 1.

**Compétences du chaos**

### Regard fixe hypnotique

Les yeux du Guerrier du chaos rougeoient d'une lumière perçante. Une fois par tour, il peut essayer d'hypnotiser son ennemi.

Choisir n'importe quel monstre qui se trouve dans sa ligne de vue. Lancer 1D6 : sur un résultat de 6, il est hypnotisé pour la durée du tour. Quand il est hypnotisé, le monstre perd 1D6 attaques.

Si il gagne de nouveau cette compétence, alors il peut essayer d'hypnotiser deux monstres ou plus par tour, ou essayer encore d'hypnotiser sa cible si son premier essai échoue, et ainsi de suite.



**Compétences du chaos**

### Lévitacion

Sur un résultat de 5 ou de 6, le Guerrier du chaos peut se mettre en lévitation, à l'identique du sort.

Si votre Guerrier du chaos a déjà obtenu cette compétence, alors relancer les dés pour acquérir une compétence différente.



**Compétences du chaos**

**Le Chaos**



**Compétences**

**Le Chaos**



**Compétences**

**Le Chaos**



**Compétences**

**Le Chaos**



**Compétences**

### **Crachat acide**

Une fois par tour, le Guerrier du chaos peut cracher un jet d'acide aveuglant sur le monstre le plus près de lui jusqu'à une distance maximum de 2 cases. Il lance les dés pour toucher en prenant sa caractéristique de tir et si le jet est réussi, il cause (1D6 +1 blessures par niveau du guerrier) blessures pendant que l'acide ronge l'armure et la chair. L'armure et l'endurance peuvent être déduites comme d'habitude.

Le Guerrier du chaos peut obtenir cette compétence plusieurs une fois, lui donnant une attaque acide supplémentaire chaque fois qu'il tire cette compétence.

**Compétences du chaos**

### **Tendance vampirique**

Le Guerrier du chaos a soif de sang. Il veut boire le sang de ses victimes, et à un moindre degré, de ses compagnons. Il gagne une attaque supplémentaire par morsure chaque tour, lançant les dés pour toucher comme d'habitude. La morsure cause 1D6 blessures sans aucune déduction, et le Guerrier du chaos les gagne en points de vie. Il ne peut jamais gagner plus que ses points de vie initiaux.

À la fin de chaque événement qui fait apparaître des monstres, une fois que tous les monstres sont morts le Guerrier du chaos doit tenter de contenir sa soif de sang en faisant un test. Lancer 1D6.

**Compétences du chaos**

### **Tendance vampirique**

- 1 le Guerrier du chaos perd son self-control, et passe le prochain tour à boire le sang d'une de ses victimes.
- 2-6 le Guerrier du chaos contient sa soif.

Noter qu'entre les aventures, le Guerrier du chaos peut emmagasiner le sang de victimes dans des bouteilles de breuvage magique s'il le souhaite. Ce sont des innocents qu'il tue lorsqu'il est en ville. Quand il est dans le donjon, il peut boire un "breuvage magique" si la soif l'envahit, au lieu de boire le sang de ses victimes. Faire ceci lui donnera également 1D6 points de vie. Ceci peut apaiser les craintes de ses compagnons, pendant un

**Compétences du chaos**

### **Tendance vampirique**

moment au moins...

Si le Guerrier du chaos commence à abattre des innocents, chaque fois qu'il agira ainsi, lancer 2D6.

Sur un double 1, il est découvert, capturé et tué avec un pieu lui transperçant le cœur. Il peut essayer ceci pas plus de 1D6 fois par Ville.

Si votre Guerrier du chaos a déjà obtenu cette compétence, alors relancer les dés pour acquérir une compétence différente.



**Compétences du chaos**

**Le Chaos**



**Compétences**

**Le Chaos**



**Compétences**

**Le Chaos**



**Compétences**

**Le Chaos**



**Compétences**

### Télépathie

Le guerrier peut lire les esprits jusqu'à un certain degré et capter les vibrations hostiles dans l'atmosphère. En tant que tel, il peut ne jamais être surpris. Quand les monstres apparaissent en voulant tendre une embuscade aux guerriers, il n'est pas affecté.

Au lieu de cela, une fois que les monstres sont placés, lancer un dé.

Sur un résultat de 5 ou de 6, il obtient un jeu d'attaques supplémentaires avant que les monstres frappent. Ces attaques sont résolues en plus

**Compétences du chaos**

### Télépathie

de toutes les autres attaques qu'il peut avoir pour ce tour. Tous les autres guerriers sont piégés par l'embuscade, normalement.

Si votre Guerrier du chaos a déjà cette compétence, relancer de nouveau les dés.



**Compétences du chaos**

### Etrange ressemblance

L'aspect du Guerrier du chaos commence à changer, les traits de son visage se transforment lentement en un nouveau visage depuis quelques mois.

Chaque guerrier lance 1D6. Celui qui obtient le résultat le plus élevé réalise soudain ce qui l'avait tracassé la semaine passée, le guerrier ressemble étrangement à son frère !

Si votre Guerrier du chaos a déjà obtenu cette compétence, relancer de nouveau les dés pour obtenir une compétence différente.



**Compétences du chaos**

### Invisibilité

Le Guerrier du chaos a la puissance pour devenir invisible pour un tour par aventure. Lorsqu'il est invisible, il peut combattre normalement, mais ne peut pas être attaqué.

Si le Guerrier du chaos gagne cette compétence plusieurs fois, il peut devenir invisible une fois par aventure pour chaque fois qu'il obtient cette compétence.



**Compétences du chaos**

## Du Chaos



Compétences

## Du Chaos



Compétences

## Du Chaos



Compétences

## Régénération

Le corps du Guerrier du chaos s'accroche tenacement à la vie, se régénérant et guérissant des blessures les plus affreuses.

À la fin de n'importe quel tour dans lequel le Guerrier du chaos a été blessé par un ou plusieurs ennemis, il peut essayer de guérir ses blessures en se régénérant.

Pour faire ceci, il lance 1D6. S'il est actuellement au-dessus de zéro point de vie, alors sur un résultat de 4+ il regagnera 1 point de vie par niveau de bataille.

S'il est à zéro point de vie ou moins, c'est à dire presque mort, alors il régénérera 1D6 points de vie sur un 5+.

Compétences du chaos

## Limbes changeantes

Le Guerrier du chaos sent son corps et son esprit changer. Lancer 1D6. Il a gagné...

- 1-2 un œil, une oreille ou un pouce supplémentaire (\*)
- 3 une caractéristique supplémentaire (lancer sur le Tableau caractéristique).
- 4 une compétence aléatoire supplémentaire du chaos.
- 5 un artefact aléatoire supplémentaire du chaos
- 6 une compétence aléatoire supplémentaire du chaos et un artefact aléatoire supplémentaire du chaos.

Compétences du chaos

## Limbes changeantes

\* Ces caractéristiques signifieront presque obligatoirement qu'il devra porter en permanence des gants, une cagoule ou un casque !



Compétences du chaos