

DU CHAOS



Artéfacts

DU CHAOS



Artéfacts

DU CHAOS



Artéfacts

DU CHAOS



Artéfacts

Lame de parade

Une brume chatoyante entoure cette arme et son possesseur, lorsqu'il la brandit, il est protégé par l'aura rougeoyante de sa puissance.

Cette arme réduit de 1 par tour les attaques de n'importe quel adversaire choisi par le Guerrier du chaos.



Artéfacts du chaos

Anneau de désolation

Cet anneau a été découpé dans la glace. Bien que perdant de l'eau sans interruption il ne semble jamais fondre ou perdre sa forme.

Cet anneau permet au porteur de faire une attaque de jet de glace une fois par tour, en plus de toutes les autres attaques qu'il pourrait faire.

Le Guerrier du chaos doit lancer 1D6 pour toucher (caractéristique de tir). N'importe quel monstre

Anneau de désolation

touché est gelé pour le reste du tour. Pendant qu'il est congelé, un monstre ne peut pas attaquer ou être attaqué. Le monstre reviendra normal au début du prochain tour.



Artéfacts du chaos

Lame fouet

Forgée d'écailles tordues d'un puissant serpent, cette lame effleure constamment sa cible et est prête pour frapper à tout moment.

Cette arme permet au guerrier de frapper des adversaires distants jusqu'à quatre cases.



Artéfacts du chaos

DU CHAOS



Artéfacts

DU CHAOS



Artéfacts

DU CHAOS



Artéfacts

DU CHAOS



Artéfacts

Lame de ravissement

Des lumières multicolores volent de cette lame pendant qu'elle tourbillonne dans la bataille, confondant et hypnotisant les ennemis du porteur.

Cette lame a un effet soporifique sur tous les adversaires essayant d'attaquer le porteur. Ils doivent chacun lancer un dé. Sur un résultat de 6, ils se tiennent à distance et ne font rien pour ce tour.



Artéfacts du chaos

Hache Cogneuse puissante

Pendant une grande partie du temps, cette hache de fer rouge reste endormie et inefficace. Pourtant si elle est utilisée au bon moment, elle hurle triomphalement libérant une puissance dévastatrice.

Une fois par aventure, cette arme causera 8D6 blessures. L'endurance et l'armure peuvent être déduites normalement. Le Guerrier du chaos doit énoncer qu'il va faire usage de cette attaque spéciale



Artéfacts du chaos

Hache Cogneuse puissante

avant de lancer les dés pour toucher. S'il manque, l'attaque est gaspillée. Les autres fois la hache causera des dégâts normaux (1D6+3), tant qu'il ne sera pas fait appel à sa magie.



Artéfacts du chaos

Casque de sorcellerie

Ce casque scintille d'une sinistre lumière, entourant le guerrier du chaos d'un halo d'énergie.

Ce casque scintillant ajoute +1 à l'endurance du porteur.

Avant chaque aventure, le Guerrier du chaos peut aléatoirement choisir un sort d'attaque du magicien, approprié à son niveau. Ce sort est stocké dans le casque.

Une fois par aventure, le sort peut être lancé automatiquement quand le porteur le souhaite.



Artéfacts du chaos

DU CHAOS



Artéfacts

DU CHAOS



Artéfacts

DU CHAOS



Artéfacts

DU CHAOS



Artéfacts

Lame enchantée

Cette lame est noire comme la nuit, avec des runes rouge foncée inscrites sur sa surface.

Cette épée ne peut pas être abandonnée, elle doit être utilisée. La seule façon pour le porteur de s'en débarrasser est de payer 1D6 x 500 pièces d'or la prochaine fois qu'il trouve un temple du chaos.

Seulement s'il le veut, la malédiction sera dissoute. L'épée attire le danger, et lors de la Phase de pouvoir, un

Artéfacts du chaos

Lame enchantée

événement inattendu se produira sur un jet de dé de 1 ou de 2 tant que cette lame demeurera avec l'équipe de guerriers. L'arme elle-même est magique, mais n'a aucune autre propriété.



Artéfacts du chaos

Cagoule noire de Kargan

Cette cagoule semble immatérielle et fantomatique, comme si on existait que partiellement dans ce monde.

La Cagoule permet au porteur de vivre sans respirer.

Il est ainsi immunisé contre toutes les attaques de gaz, et peut respirer librement sous l'eau ou même dans le vide.



Artéfacts du chaos

Hache de pierre de l'enfer

La lame de cette arme est gravée avec les sceaux tordus de la puissance, les icônes flambantes de la destruction qui blessent l'œil qui la regarde.

Cette lame permet au porteur d'infliger le double de dés de dommages. Les dommages sont calculés, puis sa force est ajoutée au résultat. (Il ne tire pas les dommages, ajoute sa force et puis double le résultat). Si le Guerrier du chaos utilise cette hache, alors il peut seulement faire 1 attaque par tour.



Artéfacts du chaos

DU CHAOS



Artéfacts

DU CHAOS



Artéfacts

DU CHAOS



Artéfacts

DU CHAOS



Artéfacts

Lame mangeuse de sort

La lame est ordinaire et mate, mais respandit d'une lumière éclatante quand la magie est utilisée à proximité immédiate.

Cette épée permet au porteur d'ignorer les effets de n'importe quel sort lancé contre lui sur un jet de dé de 5 ou de 6 (c'est à dire qu'elle lui donne +2 en résistance magique).



Artéfacts du chaos

Lame du désir mortel

De cette arme dégouline de sang sur le plancher aussi longtemps qu'elle est hors de son fourreau.

Cette arme cause 1D6 blessures supplémentaires chaque fois qu'elle touche.



Artéfacts du chaos

Collier de déviation

Ce collier est rempli d'intelligence magique, le porteur prévoit les mouvements de ses adversaires comme s'il lisait dans leur esprit.

Le collier permet au porteur d'ignorer quelle attaque faite contre lui chaque tour sur un jet de dés de 6.



Artéfacts du chaos

Lame de désillusion

Cette arme est ancienne au delà de ce qu'on peut dire, et sa lame fendue et cassée crépite dans la bataille avec une énergie à peine contenue, frappant les ennemis de son porteur.

Chaque fois que le porteur blesse un monstre qui a une arme magique, qui porte n'importe quelle armure magique ou qui a n'importe quel autre objet magique, cette lame détruit une pièce de l'équipement magique.

Le Guerrier du chaos peut choisir quel objet magique est détruit.



Artéfacts du chaos

DU CHAOS



Artéfacts

DU CHAOS



Artéfacts

DU CHAOS



Artéfacts

DU CHAOS



Artéfacts

Charme de malepierre

Ce morceau de pure malepierre a été béni au nom des dieux du chaos. Il est inséré dans la chair du porteur où il dégage une lueur noire mate.

Ce charme permet au Guerrier du chaos de relancer un dé par aventure.



Artéfacts du chaos

Lame grondante

Comme les ennemis s'approchent, cette épée grogne et gronde, prévoyant le carnage à venir.

Cette arme donne en complément au porteur le double de ses attaques normales.

Ses capacités ne peuvent jamais être ajoutées à une autre arme ni aucune autre arme ne peut ajouter ses caractéristiques aux siennes. L'épée est partiellement sensible, et ne peut être abandonnée, déposée,

Artéfacts du chaos

Lame grondante

vendue ou donnée jusqu'à ce que le Guerrier du chaos atteigne le niveau de bataille 5. Jusque-là, elle restera toujours soudée à sa main. Après ceci, le Guerrier du chaos est suffisamment puissant pour maîtriser l'épée.



Artéfacts du chaos

Bouclier scintillant

Ce bouclier brille avec un tel éclat que tous les adversaires sont pressés de voir qui ils attaquent.

Ce bouclier diminue les chances de l'adversaire de toucher. N'importe quel monstre attaquant le porteur est à 1 à tous ses jets pour toucher.

Le bouclier donne également +1 en endurance au porteur.



Artéfacts du chaos

Le Chaos



Artéfacts

Le Chaos



Artéfacts

Le Chaos



Artéfacts

Le Chaos



Artéfacts

Anneau d'illusion

Cet anneau est une humble bague, portée par un homme humble mais il peut cacher un secret mortel.

Cet anneau permet au porteur de cacher son aspect réel et il semble juste être un guerrier humain, comme tous les autres guerriers humains normaux. Indépendamment de toute autre chose, ceci signifie que le Guerrier du chaos ne doit plus effectuer de jet de dés à cause de ses mutations pour voir s'il est autorisé à entrer en ville ou pas.



Artéfacts du chaos

Couronne d'immunité

Moulée dans le fer le plus résistant et enchantée dans les feux des forges du chaos, cette couronne dégage une grande puissance dans les mains du porteur.

Cette couronne donne +2 en endurance au porteur.



Artéfacts du chaos

Calice de la nuit

Ce calice noir est rempli d'un liquide visqueux rouge. Il ne se vide jamais, et ne renverse jamais une goutte.

Au début de l'aventure, le Guerrier du chaos peut boire dans le calice. Lancer 1D6. Le résultat obtenu est le nombre d'attaques qui touchent automatiquement pendant l'aventure.

Il peut choisir quelle attaque touche automatiquement. À la fin de l'aventure, toutes les attaques restantes sont perdues, et le Guerrier du

Artéfacts du chaos

Calice de la nuit

chaos doit relancer les dés au début du prochain donjon.



Artéfacts du chaos

Le Chaos



Artéfacts

Le Chaos



Artéfacts

Le Chaos



Artéfacts

Le Chaos



Artéfacts

Bouclier d'absorption de sort

Un vortex noir entoure ce bouclier de telle façon que le bouclier ne puisse pas être vu du tout, juste une ombre de la noirceur froide.

Cet objet peut absorber n'importe quel sort. Au début de chaque aventure, le joueur du Guerrier du chaos peut aléatoirement choisir n'importe quel sort approprié à son niveau à partir des tables de sort du magicien. Ce sort peut être automatiquement lancé une fois pendant l'aventure.



Artéfacts du chaos

Amulette du crâne d'impunité

Cet artéfact étrange possède la puissance pour reconstituer l'énergie et la vitalité du guerrier épuisé ou blessé.

Au début de chaque aventure, le Guerrier du chaos doit lancer les dés pour voir quels effets durent la durée de l'aventure. Avant le début de la prochaine aventure, il doit lancer les dés de nouveau, et ainsi de suite.

- 1 le Guerrier du chaos perd 1 point de vie de manière permanente de son total initial.
- 2 le Guerrier du chaos est à -1D6 points de vie sur son

Artéfacts du chaos

Amulette du crâne d'impunité

total initial pour la durée de l'aventure.

- 3-4 le Guerrier du chaos est à +1D6 points de vie à son total initial pour la durée de l'aventure.
- 5 le Guerrier du chaos est +2D6 points de vie à son total initial pour la durée de l'aventure.
- 6 le Guerrier du chaos gagne +1 point de vie à ajouter de manière permanente à son total initial.

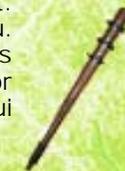


Artéfacts du chaos

Massue de la terreur

Cette arme pousse des cris perçants comme si elle coupait l'air dans un affreux supplice, comme une lamentation inhumaine d'un damné.

Cette massue entraîne la terreur des monstres quand ils sont placés en première ligne sur le plateau. Lancer 1D6 pour chaque monstre. Sur un résultat de 6, le monstre est terrifié et s'enfuit. L'enlever du plateau. Le Guerrier du chaos n'obtient pas d'or pour les monstres qui s'enfuient.



Artéfacts du chaos

Le Chaos



Artéfacts

Le Chaos



Artéfacts

Le Chaos



Artéfacts

Le Chaos



Artéfacts

Hache de peur

Une palpitation sourde envahit la pièce autour de cette arme, présumant de la grande puissance pouvant être libérée.

Cette lame entraîne la peur des monstres quand ils sont placés en première ligne sur le plateau. Après que les monstres soient placés, lancer 1D6 pour chaque monstre qui attaque le Guerrier du chaos. Sur un résultat de 6, le monstre a peur et attaquera un autre guerrier à la place. Tirer un

Artéfacts du chaos

Hache de peur

pion de guerrier (en enlevant le pion du Guerrier du chaos) et placer le monstre à côté de sa nouvelle cible.



Artéfacts du chaos

Lame de vol des points de vie

Cette lame rouge foncée paraît être faite à partir de sang coagulé, et cogne comme si elle coupait l'air.

Une fois par tour, quand le Guerrier du chaos a lancé les dés pour toucher, il peut utiliser cette lame pour guérir ses blessures. Avec ce coup, il regagne en points de vie les blessures qu'il inflige.

Les points de vie du Guerrier du chaos ne peuvent pas dépasser son total initial.



Artéfacts du chaos

Couronne de vitesse

Cette couronne étincelle d'énergie, et son possesseur en tire une grande puissance.

Cette couronne augmente le mouvement du guerrier de +2, et ajoute +1 à tous les jets de dés pour se sortir d'un blocage.



Artéfacts du chaos

Le Chaos



Artéfacts

Le Chaos



Artéfacts

Le Chaos



Artéfacts

Le Chaos



Artéfacts

Armure de courage

Cette armure, couleur noir de jais, semble absorber la lumière comme son porteur traverse le donjon.

Cette armure ajoute +1 à l'endurance du guerrier, et lui donne un jet de sauvegarde de 6 contre n'importe quelle sorte de sort lui étant lancé (résistance magique +1).



Artéfacts du chaos

Armure de sang du chaos

Cette armure ressemble à une armure normale, mais c'est une armure du chaos, irrévocablement fondue avec la chair du porteur.

Cette armure est fondue au corps du Guerrier du chaos, et lui donne +1 en endurance par niveau de bataille. Maintenant, il ne peut jamais porter d'autre armure, y compris des boucliers et des casques. Les capacités de cette armure ne peuvent être fusionnées avec tout autre.



Artéfacts du chaos

Casque d'ogre

Ce grand casque est moulé en bronze mat, et une lumière rouge brille par la fente de vision.

Ce casque de bataille donne +2 en endurance à son porteur.



Artéfacts du chaos

Bouclier du vide

Ce bouclier est argenté, de finition polie. Il ne porte ni ornement ni emblème. Seulement quand il capte la lumière sous certains angles, huit étoiles de la flamme du chaos brillent violemment à sa surface.

Ce bouclier donne +2 en endurance à son porteur.



Artéfacts du chaos

DU CHAOS



Artéfacts

DU CHAOS



Artéfacts

DU CHAOS



Artéfacts

DU CHAOS



Artéfacts

Casque de la mort

Ce casque est fait du crâne blanchi d'une énorme bête à cornes, donnant au porteur un aspect des plus effrayant bien que la bête soit morte depuis longtemps. Une partie de sa puissance est liée pour toujours au casque par sorcellerie du chaos.

Ce casque confère les capacités suivantes au porteur : +1 en endurance, +1 attaque, +1 en combat.



Artéfacts du chaos

Casque de vue de démon

La visière de ce casque d'or est moulée dans la forme d'un visage d'aveugle, la bouche figée dans un rictus perpétuel. Ce casque augmente l'endurance du porteur de +1, et lui permet de relancer n'importe quel jet de dés une fois par aventure.



Artéfacts du chaos

Lame dévoreuse d'âmes

Cette lame blanche et froide soupire lorsqu'elle perce la chair des ennemis du Guerrier du chaos, et la victime hurle lorsque l'essence de sa vie est drainée au loin.

Chaque fois que le Guerrier du chaos tue d'une seule main un adversaire avec cette lame, il gagne la quantité d'or indiquée dans le tableau ci-dessous. Lancer 1D6. Sur un résultat de 6, il aspire l'essence de la vie du monstre, et peut ajouter +1 à une caractéristique de son choix sur son profil de manière permanente.

Niveau	Valeur d'or requise
Novice	150+
Champion	600+
Héros	2000+
Seigneur	4000+



Artéfacts du chaos

Artéfacts du chaos

DU CHAOS



Artéfacts

DU CHAOS



Artéfacts

DU CHAOS



Artéfacts

DU CHAOS



Artéfacts

Lame hurleuse

Le hurlement et les cris perçants de cette arme dans la bataille sont suffisant pour entraîner l'allévation de beaucoup d'ennemis, et laisser les autres pleurer de terreur.

Chaque monstre attaquant le porteur de cette arme doit lancer 1D6. Sur un résultat de 1 ou de 2, les cris de la lame sont si effrayants qu'il ne frappe pas le guerrier du chaos, et ne fait rien du tout mais se recroqueville à la place pendant ce tour.



Artéfacts du chaos

Couronne De la dévastation

La puissance surgit de cette couronne, encourageant le porteur et l'incitant à faire preuve d'un courage démentiel. Cette couronne donne au porteur un grand courage, et il peut faire une attaque supplémentaire à +2 pour toucher chaque tour. La couronne peut être portée en plus d'un casque.



Artéfacts du chaos

Lame De l'enfer

Les murmures de l'enfer émanent de cette arme atroce, forgée de la substance pure du chaos.

Cette arme du chaos double les attaques du porteur chaque tour.



Artéfacts du chaos

Armure De régénération

Cette armure palpite et vibre subtilement avec la puissance du vide qu'elle contient, un écho des énergies de la vie de toutes ses victimes.

Cette armure permet au porteur de regagner 2 points de vie par tour. Elle additionne également +1 à son endurance.

Si le porteur tombe à 0 point de vie, alors l'armure cesse de fonctionner jusqu'à ce qu'il soit de nouveau sur pieds.



Artéfacts du chaos