



· Guerrier du Chaos ·

Version originale : supplément Games Workshop du Guerrier du Chaos, traduction de Philip von Mishment, Répurgateur de l'empire

Ceci est une version électronique du set du guerrier de Games Workshop du Guerrier du Chaos pour Warhammer Quest.

Autant que possible, cette version électronique ressemble à l'original, cependant l'intensité des couleurs et la résolution des images ont été réduites afin de produire un fichier de volume plus réduit.

En raison des restrictions d'autorisation des polices utilisées, elles ne peuvent pas être incluses dans le PDF. Pour avoir une version conforme à l'original, vous aurez besoin des polices "Casablanca Antique" et "Book Antiqua".

Bon jeu.

Les guerriers du chaos sont considérés comme étant inhumains, des machines de guerre mutantes, des hommes qui ont vendu leurs âmes pour le plaisir aveugle de tuer.

C'est dans une certaine mesure exact, et il y a ceux qui sont ainsi détruits par le chaos en doivent combattre éternellement dans l'ombre de leurs maîtres démoniaques, ayant oublié et abandonné pour toujours leur humanité.

Il y a de nombreuses raisons pour lesquelles un homme peut se tourner vers le chaos, et beaucoup de chemins peuvent être empruntés pour servir les dieux du Mal. Certains sont enrôlés par des sectes dans leur propre ville, tenant un commerce respectable le jour, et rejoignant la congrégation du Mal la nuit, se délectant du plaisir dangereux de braver l'interdit. D'autres peuvent être

conduit à emprunter le chemin du chaos après une tragédie personnelle.

Quel que soit la cause, le désespoir est souvent connu pour entraîner les individus sur la route du Mal, conduisant à la dépravation et aux mutations.

Parfois des soldats de fortune, mercenaires ou indépendants sont éduqués dans les rangs du chaos. Suivant les cas, le désespoir est très souvent plus radical - peut-être appellent-ils à l'aide pour leur salut quand leurs ennemis s'approchent, que la mort plane sur eux, et que tout espoir semble perdu. Les puissances du chaos peuvent jouir de leur désarroi avant d'intervenir pour les sauver. Ceci à un prix.



Toutefois, tous les guerriers du chaos ont une chose en commun : ils ont conclu un pacte avec les puissances du chaos et ont vendu leur âme aux seigneurs du chaos, et ont entrevu la possibilité d'immortalité et de puissance, au delà de leurs rêves les plus fous. Également, ils savent tous qu'il n'y a aucune possibilité de retour, ils sont irrévocablement damnés.



Quand les autres guerriers rencontrent le guerrier du chaos pour la première fois, les séquelles maléfiques de ses maîtres démoniaques sont peut être déjà visibles, comme des marques sur sa chair, déformant dans les cas extrêmes ses yeux, ses oreilles, ses doigts ou ses gouts. S'il en est ainsi, alors le guerrier du chaos est susceptible de dissimuler son aspect réel quand il est en compagnie des guerriers. Il porte son armure à tout moment, dissimulant son corps et les traits de son visage sous de grandes cagoules, fourrures ou robes longues.

Si les guerriers connaissaient sa vraie nature, ils seraient peu enclin à tolérer la compagnie du guerrier du chaos, car ils ont probablement affronté ceux de son espèce lors d'une bataille dans leur passé respectif, cependant, beaucoup de guerriers de chaos ne sont pas mauvais en tant que tel, ils suivent simplement un chemin différent du reste du monde. Leurs objectifs, impulsions, buts et désirs sont souvent incompréhensibles à n'importe quelle autre créature, faisant inévitablement de ces individus des bannis dans toute société, autre que celle de leur propre espèce. Néanmoins, un guerrier du chaos sera un allié vigoureux, un combattant mortel et un puissant adversaire pour tous ceux qui se dressent en travers de son chemin. Son chemin est un chemin isolé qui mène finalement au royaume le plus maléfique imaginable.

· INTRODUCTION ·

Ce set contient tout ce qu'il faut pour jouer un nouveau guerrier de Warhammer Quest, y compris sa carte de guerrier, pion de guerrier, carte d'équipement, un livre de règles, toutes les cartes spéciales et une figurine Citadel pour représenter le guerrier lui-même.

Ce livre de règles est partagé en trois sections : une section de base de Warhammer Quest, une section avancée de Warhammer Quest, et une section Jeu de rôle.

Les règles de Warhammer Quest contiennent toutes les règles pour utiliser ce guerrier du chaos dans vos parties. Le livre de règles avancées recouvre toutes les règles pour la progression du guerrier du chaos en niveaux de combat, comprenant sorts, caractéristiques ou règles spéciales, et la section finale donne des guides de règles pour utiliser le nouveau guerrier avec les règles de Jeu de rôle.

REGLES POUR WARHAMMER QUEST

Si vous le souhaitez, vous pouvez remplacer un des guerriers du jeu de Warhammer Quest par le guerrier du chaos. Permutez simplement le guerrier du chaos pour un des guerriers existants. Les règles qui suivent expliquent comment employer le guerrier du chaos dans vos parties. Remettre le pion de guerrier du guerrier

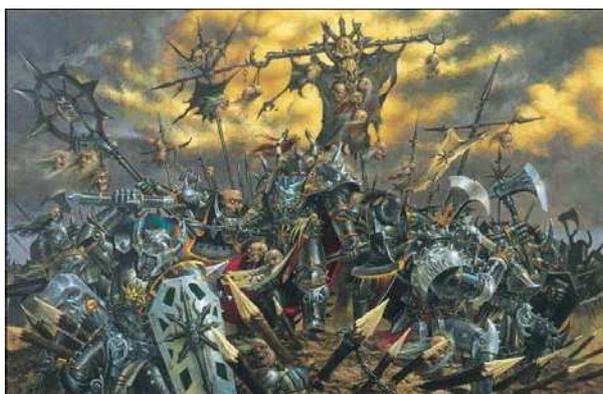
d'origine dans la boîte, et le remplacer par celui du guerrier du chaos !

Rappelez-vous aussi que s'il n'y a pas de barbare dans la partie, alors un des autres guerriers devra porter la lanterne et être le chef.

DE PLUS GRANDS GROUPES DE GUERRIERS

Si le désirez, vous pouvez prendre plus de quatre guerriers dans une aventure, mais vous devrez vous assurer qu'il y a assez de monstres pour tout le monde ! Les cartes et les tables du jeu de Warhammer Quest sont basées sur la quête de quatre guerriers pour combattre, et si vous envoyez quinze guerriers différents dans un donjon, alors la partie sans modification ne présenterait aucun intérêt ! En règle générale, les parties sont prévues pour quatre guerriers, mais si vous avez une équipe de cinq ou de six guerriers, augmentez alors le nombre de monstres d'une quantité égale.

Par exemple, si vous avez six guerriers dans la partie, cela représente 50% de guerriers supplémentaires. Dans ce cas, vous devrez vous assurer que chaque fois que les monstres apparaissent, il y en a 50% de plus. Ainsi, six orques deviendront neuf orques. Si la carte indique "1D6 Orques", lancez les dés normalement et multiplier le résultat pour ajuster leur nombre, ainsi un résultat de quatre Orques devient six Orques, et ainsi de suite.



· COMMENCER AVEC UN GUERRIER DU CHAOS ·

Le profil d'un guerrier du chaos est le suivant :

Points de vie	3D6
Mouvement	4
Combat	4
Tir	5+
Force	3
Endurance	3(4)
Initiative	3
Attaque	1
Blocage	5+



POINTS DE VIE

Le guerrier du chaos commence avec 3D6 points de vie. Quand vous lancez les dés pour déterminer les points de vie de base, se rappeler que sur un résultat de 1, vous pouvez relancer les dés, mais sur un deuxième résultat de 1, vous devez le garder.

ÉQUIPEMENT

Le guerrier du chaos n'a pas de carte d'équipement en tant que telle. Au lieu de cela, il commence le jeu avec la "marque du chaos". Ceci représente l'emblème magique que le guerrier du chaos a inscrit dans sa chair, le signe de son protecteur du chaos. La marque du chaos permet au guerrier du chaos de relancer n'importe quel jet de dé simple une fois par aventure.



ARMES

Le guerrier du chaos porte une hache puissante, qui cause 1D6 + sa force (3) blessures chaque fois qu'il touche sa cible.

ARMURE

Au début du jeu, le guerrier du chaos porte une armure légère, qui lui donne +1 en endurance (passant son endurance de 3 à 4)



CADEAUX DU CHAOS

En plus de l'équipement, de l'armure et des armes décrits ci-dessus, le guerrier du chaos commence également le jeu avec un certain nombre d'autres compétences et objets spéciaux.

En raison de la nature imprévisible du chaos, la nature et le nombre de ces "cadeaux" n'est pas fixe. Chaque fois que vous jouez un guerrier du chaos lors d'une partie de Warhammer Quest, vous devez établir ce que sont ces "cadeaux". Avant que vous commenciez le jeu, lancez 1D6 pour déterminer le nombre d'objets avec lequel le guerrier du chaos commence la partie (consultez le tableau ci-dessous).

- 1-3 le guerrier de chaos commence le jeu avec 2 compétences du chaos et 1 artéfact du chaos.
- 4-6 le guerrier du chaos commence le jeu avec 1 compétence du chaos et 2 artéfacts du chaos.

Lancez 1D6 sur les deux tableaux ci-dessous pour découvrir quelles caractéristiques et artéfacts votre guerrier du chaos possède.

COMPÉTENCES DU CHAOS (lancez 1D6)

<p>1 Étourdi. Si le magicien fait un 1 lors de la Phase de pouvoir, le guerrier du chaos se transforme en idiot étourdi et babillant. Il a une compétence de combat de 1 jusqu'à la fin du tour. Puis il redevient normal</p>	<p>3 Morsure toxique Une fois par tour, le guerrier du chaos peut faire une attaque spéciale de morsure en plus de ses attaques normales. L'attaque de morsure est à -1 pour toucher, et cause 2 blessures, sans modificateur.</p>
<p>2 Connaissance Mystique Si le magicien fait un 6 lors de la Phase de pouvoir, le guerrier du chaos est envahi par l'obscurité, par des pensées chaotiques. lancez un D6.</p> <p>1-2 Le guerrier du chaos ne peut rien faire ce tour. Tous les adversaires qui l'attaquent peuvent additionner +2 à leur jet pour toucher. Le guerrier du chaos revient à la normale au début du prochain tour.</p> <p>3-6 Le Guerrier du chaos gagne + 1D6 en initiative pour le tour. Il peut également prendre aléatoirement une carte de sort, qui doit être défaussée immédiatement. Le sort est lancé automatiquement. S'il ne peut pas être lancé pour une quelconque raison, il est défaussé.</p>	<p>4 Limbes magiques. Au début du jeu, choisir aléatoirement une carte de sort. Le Guerrier du chaos peut lancer ce sort une fois pendant l'aventure, et cela fonctionne automatiquement.</p> <p>5 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 !</p> <p>6 Limbes frénétiques. Au début de chaque nouvel événement qui indique des monstres, lancez 1D6. Sur un résultat de 6, le guerrier du chaos est frénétique pour la durée du combat. Pendant qu'il est frénétique, il a +2 attaques mais est à -1 pour toucher.</p>

ARTEFACTS DU CHAOS (lancez 1D6)

- 1 **Lame de parade.**
Cette arme réduit de 1 par tour les attaques de n'importe quel adversaire choisi par le Guerrier du chaos.
- 2 **Anneau de désolation.**
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 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.
- 3 **Lame fouet.**
Cette arme permet au guerrier de frapper des adversaires distants jusqu'à quatre cases.



- 4 **Calice de la nuit.**
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 chaos doit relancer les dés au début du prochain donjon.
- 5 **Lame de ravissement.**
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.
- 6 **Hache cogneuse puissante.**
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 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.

GUERRIERS DU CHAOS ET TRÉSORS

Les guerriers du chaos peuvent garder n'importe quel type de trésor. Cependant, ils peuvent seulement utiliser les breuvages magiques et les trésors non-magiques, tel que l'or, les bombes incendiaires, la poudre aveuglante, etc.....

Tout ce qu'ils peuvent faire avec le reste est de les collecter pour leur valeur d'or, qui s'additionne à la fin du jeu. Naturellement, le Guerrier du chaos

peut décider de vendre une partie de son trésor aux autres joueurs, s'il le veut...Bien que le Guerrier du chaos ne puisse pas utiliser de trésor magique, il peut naturellement employer des artefacts du chaos !



· REGLES AVANCEES ·

EN VILLE

Le Guerrier du chaos est un personnage peu commun, quelque peu énigmatique, et comme tel il peut attirer le soupçon et doit donc se méfier quand il se rend en ville. Parfois la milice de la ville jettera même le Guerrier du chaos hors de la ville. Naturellement, s'il arbore n'importe quel signe évident du chaos, la probabilité que ceci se produise augmente énormément.

Chaque fois que les guerriers arrivent dans une ville, le Guerrier du chaos doit lancer 1D6 pour chaque compétence du chaos qu'il possède et qui est évidemment manifeste. Ces compétences sont identifiées par une étoile (*) sur les tableaux suivants. Si un quelconque de ces dés à un résultat de 1, alors son admission dans la ville est refusée.

Le Guerrier du chaos peut visiter les endroits suivants: La Taverne, tout commerçant, l'alchimiste et le temple du chaos. Il peut visiter l'école de combat des gladiateurs (mais pas l'armurerie). Il peut visiter le tripot. Il ne peut visiter aucun autre endroit.

QUE PEUT-IL ACHETER ?

Le Guerrier du chaos peut acheter tous les objets qui sont à la disposition du barbare, excepté des armes de tir. Il n'aime pas les armes de tir, préférant expédier ses ennemis avec sa fidèle lame.

LE TEMPLE DU CHAOS

Dans beaucoup de villes, il y a ceux qui ont rejeté les dieux admis, les religions établies, et se sont tournés vers d'autres, des formes de culte plus maléfiques. Ces cultes du chaos sont pratiqués en secret, être reconnu comme disciple du chaos est durement réprimé. Cependant, l'attraction du chaos est puissance car elle fait miroiter l'immortalité, et il y a toujours quelques fous qui sont disposés à prendre des

risques pour gagner l'appui des dieux du chaos.

Chaque fois qu'il visite une ville, le Guerrier du chaos peut essayer de trouver un temple du chaos, de prier ses dieux maléfiques et de faire des offrandes et des sacrifices à l'autel qui se trouve à l'intérieur.

Le Guerrier du chaos doit juste trouver le temple comme n'importe quel autre endroit spécial dans une cité ou une ville.

Il doit dépenser 2D6x10 pièces d'or comme offrande au temple du chaos espérant recevoir l'attention de ses dieux maléfiques.

Après le paiement de l'or requis, lancez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous :

- 1 Les forces mutantes du chaos coulent dans les veines du Guerrier du chaos et il chancelle et titube autour du temple. Quand il revient à lui, il se rend compte qu'il a été changé !
Le Guerrier du chaos gagne 2 compétences du chaos, voir Tableau des compétences du chaos à la page 11.
- 2 Les forces mutantes du chaos circulent subitement dans les veines du Guerrier du chaos, et il chancelle et titube autour du temple. Quand il revient à lui, il se rend compte qu'il a été changé !
Le Guerrier du chaos gagne 1 compétence du chaos, voir le tableau ci-dessous.
- 3 Les dieux du chaos n'écoutent pas, ils ont de plus grandes choses en cours de réalisation dans le monde qui réclament leur attention. Les prières du Guerrier du chaos restent sans réponse.

4 le Guerrier du chaos se tient devant l'autel de ses dieux maléfiques, implorant qu'ils écoutent ses cris. Dans le passé, ils l'ont puni en le gratifiant d'une mutation, en l'estropiant.

En dépit de ce tour cruel, le Guerrier du chaos a bien servi ses maîtres, et il est sûr que c'est maintenant le moment pour rétablir l'équilibre.

Le joueur doit choisir n'importe quelle simple compétence, et la retirer de son profil de guerrier. Comme cette compétence disparaît, le Guerrier du chaos en gagne une autre ! Retirez aléatoirement une autre compétence, et mettez-la à la place de celle qu'il a perdue.

5 Comme il touche l'autel et offre ses victimes à ses maîtres, le Guerrier du chaos sent une force et une vigueur renouvelées, parcourir tout son corps.

Le Guerrier du chaos gagne 1 point de vie supplémentaire de manière permanente.

6 Le temple tournoie et des objets tourbillonnent, commençant à muter et à changer.

Rien n'est ce qu'il devrait être, et l'obscurité avale tout.

La puissance du chaos est à portée de main et le Guerrier du chaos se met à genou devant cette puissante palpable.

Le Guerrier du chaos peut, s'il le choisit, fusionner ensemble deux artefacts du chaos, de sorte que leurs puissances soient rassemblées dans un puissant et unique artefact

Si vous souhaitez faire ceci, choisissez les deux artefacts. Ce doit être des artefacts semblables, tels que des armes de corps à corps, ou des boucliers.

Le Guerrier du chaos place les deux artefacts sur l'autel, et attend avec impatience.

Lancez les dés et consultez le tableau suivant pour voir ce qui se produit:

1 Un des artefacts disparaît, aspiré de nouveau dans les limbes, et l'autre reste inchangé. Choisir aléatoirement lequel des deux artefacts disparaît. Le Guerrier du chaos n'a plus cet artefact.

2-3 Rien ne se produit, les dieux du chaos n'octroie aucun intérêt pour les petits souhaits de leur domestique.

4 L'autel s'obscurcit brièvement dans une fumée écoeurante, s'accumulant autour du temple et embrumant les sens. Quand la fumée se dégage, les deux artefacts originaux sont toujours là, inchangés, mais un autre apparaît à côté d'eux.

Le Guerrier du chaos conserve les deux artefacts originaux, et en gagne également un autre. Lancez sur le Tableau des artefacts du chaos pour voir quel est le nouvel artefact.

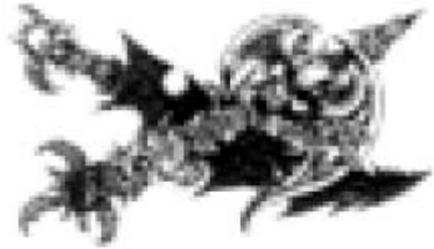
5-6 Le temps ralentit, le temple s'obscurcit. Un moment après, un artefact apparaît à gauche de l'autel, une union issue des deux artefacts placés là par le Guerrier du chaos.

Les deux artefacts sont maintenant fusionnés. Rayez-les de votre feuille d'aventure et inscrivez les capacités combinées du nouvel objet. C'est une bonne idée de nommer l'artefact, car il n'y a aucun doute qu'il devienne un des objets de confiance et des plus prisés du Guerrier du chaos.

Notez que si des objets d'armure sont fusionnés ensemble, les bonifications d'endurance ne s'additionnent pas. Pour le

nouveau bouclier, casque ou tout ce qui a des propriétés spéciales des deux anciens artefacts, on maintient la bonification d'endurance la plus élevée des deux anciens objets. Par exemple, un casque d'ogre (endurance +2), fusionnée avec un casque de vue de démon (endurance +1), fusionnera dans un casque d'ogre de vue de démon avec toutes les règles spéciales applicables aux deux casques. Cependant, il donnera seulement +2 d'endurance, et non +3.

En outre, vous ne pouvez pas fusionner des objets qui multiplient des capacités ou des caractéristiques ainsi si vous avez deux objets qui doublent des attaques, ils ne peuvent être fusionnés.



Dans ces limites, vous pouvez continuer à fusionner des objets quand le Guerrier du chaos visite le temple à plusieurs reprises. De cette façon, le « Casque d'ogre de vue de démon » peut être fusionné avec le « Casque de la mort » si le Guerrier du chaos en gagne un, pour créer le « Casque d'ogre de la mort de vue de démon ».



NIVEAUX DE COMBAT

Afin de progresser en niveaux de combat, le Guerrier du chaos rassemble l'or des monstres qu'il tue, comme n'importe quel autre guerrier. Sa formation est effectuée au temple du chaos. Cependant, son Tableau de niveaux de combat comporte certaines différences importantes, qui nécessitent certaines explications.

Pour un Guerrier du chaos, le chemin pour acquérir des niveaux de combat est instable et imprévisible. Il se peut qu'il gagne des augmentations de ses caractéristiques, mais il est également probable qu'il lui soit offert par sa puissance protectrice un cadeau du chaos à la place ; un œil supplémentaire, des crocs toxiques ou une quelque autre

récompense. Parfois il peut les gagner tous les deux.

D'autres fois, il peut ne gagner ni l'un ni l'autre et être récompensé à la place avec une lame de démon ou une armure du chaos. Cela signifie qu'à la différence d'autres guerriers, deux Guerriers du chaos du même niveau pourraient être très différents. Les seules améliorations garanties lorsqu'il franchit des niveaux de combat seront ses augmentations de points de vie, et ses jets de dommages.. Tout le reste est incertain.

Ainsi, plutôt que de gagner des trésors au sens traditionnel, les objets magiques gagnés par le guerrier du chaos sont des cadeaux des dieux du Mal, dont beaucoup apportent une malédiction autant qu'une bénédiction.

FORMATION

Le Guerrier du chaos n'acquiert pas de compétences comme les autres guerriers. Au lieu de cela, quand il s'entraîne pour monter en niveau, il gagne des augmentations de caractéristiques, comme des compétences du chaos et des artefacts du chaos.

La plupart des villes ont un temple du chaos caché où le Guerrier du chaos peut aller s'entraîner. Afin de voir si une ville a un tel temple, le joueur du Guerrier du chaos doit obtenir 7 ou plus sur un lancer de dés comme lorsqu'il recherche un endroit spécial. Les temples du chaos ne sont jamais présents dans les villages.

Dans une ville, le Guerrier du chaos lancera 2D6 pour voir s'il peut trouver un temple, et dans une cité, il lancera 3D6.

Dans le temple, le Guerrier du chaos ne s'entraîne pas en tant que tel. Au lieu de cela, il fait des offrandes à ses dieux,

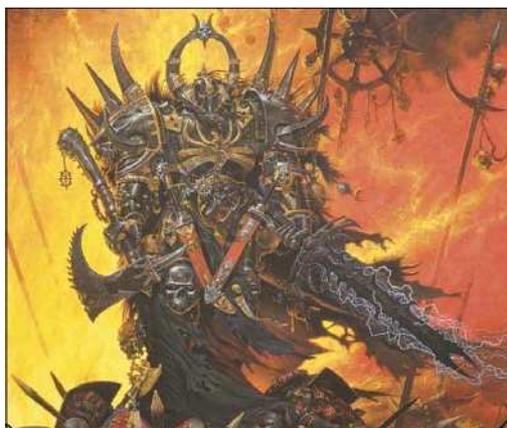
espérant un certain genre de bénédiction ou de cadeau. Il fait ceci en donnant l'or prescrit sur son Tableau de niveau de combat.

Une fois qu'il a payé, le Guerrier du chaos réalise un certain nombre de jets de dés sur le Tableau du chemin du chaos ci-dessous. Son Tableau de niveau de combat définira combien de lancers il peut faire.

Le Tableau du chemin du chaos montre combien, et de quelle sorte, sont les récompenses qu'il gagne : augmentations de caractéristiques, compétences du chaos ou artefacts du chaos.

Une fois qu'il a déterminé quelles récompenses il a obtenu, lancez 1D66 sur la table spécifique pour que chacun découvre quelle est la réelle récompense obtenue. À la différence d'autres formes de formation, celle-ci est immédiate, et ne prend qu'un jour du séjour dans une Ville.

TABLEAU du CHEMIN du CHAOS (Lancer 1D6)	
1	3 compétences du chaos. Lancez trois fois sur le Tableau de compétences du chaos.
2	1 compétence du chaos. Lancez une fois sur le Tableau de compétences du chaos.
3	1 caractéristique augmentée. Lancez une fois sur le Tableau des caractéristiques.
4	2 caractéristiques augmentées. Lancez deux fois sur le Tableau des caractéristiques.
5	Artefact du chaos. Lancez une fois sur le Tableau des artefacts du chaos.
6	Un artefact du chaos et une caractéristique augmentée. Lancez une fois sur le Tableau des caractéristiques et une fois sur le Tableau des artefacts du chaos.



COMPETENCES DU CHAOS

Quelques compétences du chaos sont cumulatives, c'est-à-dire que le Guerrier du chaos peut gagner la compétence plus d'une fois, cumulant les effets. Par exemple, la compétence frénésie donne au Guerrier du chaos une chance de devenir frénétique dans le combat sur 6+. S'il obtient de nouveau cette compétence, alors il obtient la frénésie 5+ et ainsi de suite.

Pour découvrir la nouvelle compétence obtenue par le Guerrier du chaos, lancez un

D66 et consultez le tableau suivant.

Pour matérialiser le résultat d'un D66, lancez deux dés, le premier comptant les dizaines, et le deuxième les unités. Par exemple, un résultat de 3 suivi d'un résultat de 1 donne 31.

La compétence 31 est « jambes puissantes ».

TABLEAU des COMPETENCES du CHAOS (D66)

11 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..).

12 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.



13 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.

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.



14 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.

15 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.

16 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.

21 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 le tous ses jets 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.

22 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.

Résultat	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.

23 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.



- 24 **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.
- 25 **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.
- 26 **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.
- 31 **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.
- 32 **Griffes rasoir**
 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.
- 33 **Chair Écailleuse (*)**
 La chair du Guerrier du chaos commence à devenir écailleuse 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.
 - 6 les écailles ont poussé rapidement et suffisamment écartées, ajoutez +1 à son endurance.
- Si votre guerrier a déjà la chair écailleuse, relancez pour obtenir une compétence différente.

34 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.
- 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.

35 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.

36 Vitesse.

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

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

41 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.

42 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.



43 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 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.
- 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.

44 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 attache 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.

45 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.

46 Bossu (*)

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



51 **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. S'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.

52 **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.



53 **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 des

ses mains. Quand il est dans cet état, il ne peut rien faire, et s'il est attaqué, tous ses 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 lancé 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 relancer les dés pour acquérir une compétence différente.

54 **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 fois, lui donnant une attaque acide supplémentaire chaque fois qu'il tire cette compétence.



55 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.

- 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 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.



56 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.

61 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 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.



62 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.

63 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.



64 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.



65 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+.



66 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.

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

TABLEAU DE CARACTÉRISTIQUES (LANCER 2D6)

2	Mouvement Le guerrier ajoute +1 à sa caractéristique de mouvement.	10	Blocage le Guerrier du chaos gagne +1 sur tous ses jets de dés pour se débloquer.
3	Chance La chance du Guerrier du chaos s'accroît de +1.	11	Force Le Guerrier du chaos gagne +1 en force.
4	Attaques. Le Guerrier du chaos gagne une attaque supplémentaire.	12	Volonté Le Guerrier du chaos gagne +1 en volonté.
5	Tir La chance de toucher du Guerrier du chaos monte de +1.		
6	Endurance Le Guerrier du chaos gagne +1 en endurance.		
7	Combat La caractéristique de combat du Guerrier du chaos augmente de +1.		
8	Points de vie Le Guerrier du chaos ajoute +1D6 points de vie à son résultat initial.		
9	Initiative L'initiative du Guerrier du chaos monte de +1.		

Les augmentations des caractéristiques obtenues sont des améliorations permanentes au profil du Guerrier du chaos.



TABLEAU des ARTEFACTS du CHAOS (D66)

Chaque fois que le Guerrier du chaos gagne un artéfact du chaos, lancer un D66 et consulter le tableau suivant pour voir quel est le nouvel artéfact.

Pour établir le résultat d'un D66, lancer deux dés séparément, le premier dé représente les dizaines et le second les unités. Par exemple, un 3 suivi d'un 1 font 31. L'artéfact 31 est un anneau d'illusion.

Noter que n'importe quelles armes ou armures obtenues sont magiques, supérieures à toutes les autres capacités qu'elles pourraient avoir.

La seule façon pour un Guerrier du chaos de toujours pouvoir gagner un puissant objet magique qu'il puisse utiliser est de se le voir offert comme "cadeau" par les dieux du chaos. Il ne peut pas utiliser de trésors magiques normaux. Un Guerrier du chaos peut seulement employer des artéfacts du chaos, il ne peut pas les vendre ou les échanger avec d'autres guerriers.

- 11 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.
- 12 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 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.
- 13 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.
- 14 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 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.



- 15 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.
- 16 Lame Mangeuse de sort
La lame est ordinaire et mate, mais resplendit 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).
- 21 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.
- 22 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 n'importe quelle attaque faite contre lui chaque tour sur un jet de dés de 6.
- 23 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.
- 24 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.
- 25 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, 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.
- 26 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.

31 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.



32 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.

33 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 l'amulette a sur lui. Ses 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 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.

34 Lame fouet

Forgée d'écaillés 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.

35 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.

36 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 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.

- 41 **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.
- 42 **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.
- 43 **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 pion de guerrier (en enlevant le pion du Guerrier du chaos) et placer le monstre à côté de sa nouvelle cible.
- 44 **Lame de vol de 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.
- 45 **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.
- 46 **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).
- 51 **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.
- 52 **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.
- 53 **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.

54 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.

55 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.

56 Lame Dévoreuse d'âme
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+

61 Lame hurleuse
Le hurlement et les cris perçants de cette arme dans la bataille sont suffisant pour entrainer l'aliénation 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.

62 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.

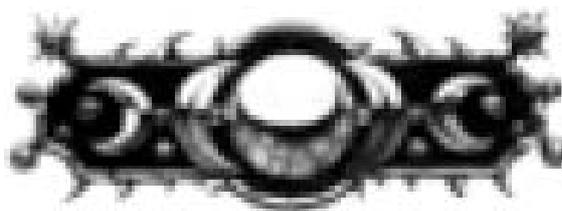


63 Lame de l'Enfer
Les murmures de l'enfer émanent de cette arme atroce, forgée de la substance pure du chaos. Cette arme du chaos double les attaques du porteur chaque tour.

64 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 zéro point de vie, alors l'armure cesse de fonctionner jusqu'à ce qu'il soit de nouveau sur pieds.



65 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.



66 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 chaos doit relancer les dés au début du prochain donjon.

TABLEAU DES NIVEAUX DU GUERRIER DU CHAOS.

Niv	Or	Titre	Mouv	CC	Tir	For	Dom	End	PV	Ini	Attaq	Chance	Vol	Comp	Bloc	Chemin du Chaos
1	0	Novice	4	4	5+	3	1	3	3D6	3	1		2	0	5+	0
2	2000	Champion	4				1		-							3
3	4000	Champion	4				1		+1D6							3
4	8000	Champion	4				1		-					2		2
5	12000	Héros	4				2		+1D6					3		3
6	18000	Héros	4				2		-					4		2
7	24000	Héros	4				2		+1D6					4		3
8	32000	Héros	4				2		-					5		2
9	45000	Seigneur	4				3		+1D6					6		3
10	50000	Seigneur	4				3		-					7		2

NOTES : La plupart des caractéristiques que gagne le guerrier du chaos sont déterminées par le Tableau du chemin du chaos.

· REJOINDRE LES RANGS DES DAMNES ·

Parfois un Guerrier du chaos sera transformé de l'intérieur par les puissances mutantes alors il sera rejeté par la société, évité comme un paria.

Si c'est le cas alors il risque de rejoindre les armées ravageuses des Terres désolées du Nord du chaos. D'autres fois, ceci peut survenir si le Guerrier du chaos est choisi par les dieux du chaos pour mener leurs forces à la bataille. Toutes ces raisons conduisent à la fin de la carrière d'aventurier du Guerrier du chaos car il a été promu dans les rangs des seigneurs de la guerre des forces du chaos. La prochaine fois que ses compagnons le rencontreront, ce sera probablement en tant que prince des démons sur les champs de bataille, ou comme une progéniture du chaos balbutiant en queue de l'armée du chaos.

Si un Guerrier du chaos a toujours plus de 2 compétences par niveau de bataille, il y a alors une chance qu'il soit appelé pour rejoindre les armées dans les Terres désolées du chaos.

Lancer les dés pour chaque compétence supérieure au maximum. Sur un résultat de

1, alors le Guerrier du chaos est hors du jeu, car il est allé rejoindre le rassemblement des armées du chaos dans l'extrême Nord, prêt pour la perpétuelle bataille dans le royaume crépusculaire du chaos.

Faites ces jets de dés après avoir payé, vous être entraîné et avoir obtenu toutes les compétences, augmentations ou artéfact pour monter en niveau. Par exemple, si après vous être entraîné au temple du chaos, vous avez 14 compétences au niveau 5, alors vous avez 4 compétences au-dessus du maximum permis de 10. Vous devez lancer 4 dés, un pour chaque dé au-dessus des 10 compétences permises. Si vous trouvez moyen de ne pas avoir de 1, ou si vous avez assez de points de chance pour faire quelques relances, alors vous pouvez survivre et même par la suite continuer au niveau de bataille 6.

Notez qu'au niveau 6, on vous autorise 12 compétences. Alors maintenant, vous avez seulement 2 jets de dés à réaliser après vous être entraîné pour voir si vous vous jetez dans la bataille dans des Terres désolées du chaos (en supposant que vous pouviez monter au niveau 6 !).

Comme vous pouvez le voir, le Guerrier du chaos marche sur le fil du rasoir sur un chemin dangereux, car ses compétences peuvent faire de lui un guerrier très puissant, mais plus il en a et plus il a de chance de basculer de l'autre bord et de sombrer dans l'oubli.



· DIRECTIVES DU JEU DE RÔLE ·

De ce livre vous devriez avoir une bonne idée de quelle sorte d'être est le Guerrier du chaos. Il sera énigmatique, secret, se séparant rarement de son armure (jamais, s'il a quelques mutations étranges à cacher !). Il se sentira mal compris, fâché, irrité, ou peut-être cyniquement amusé par une énigme. Il joue avec les autres guerriers.

Il sera un grand guerrier, et reconnaîtra la nécessité de s'associer avec les autres. Bien qu'il soit un puissant combattant, même le Guerrier du chaos ne survivra pas longtemps tout seul.

TESTS DE CARACTÉRISTIQUES

Le Guerrier du chaos est peu un difficile à définir, à quelle sorte de test il sera bon, car il est un guerrier très imprévisible. Généralement, il sera bon aux tests apparentés au combat, et aura un degré de connaissance moyen concernant les arcanes et les objets antiques, les parchemins, etc... Il n'est pas un aventurier traditionnel des donjons, et préférerait taillader ses ennemis sur la plaine de bataille.

Ainsi, il n'aura pas beaucoup de temps pour des manœuvres subtiles ou agiles, et fera confiance à la force de son armure pour absorber les dommages d'un coup plutôt que perdre du temps en essayant d'esquiver. Neuf fois sur dix, il préférera résoudre un problème avec son épée, mais les autres guerriers ne sauront jamais son véritable but.



Guerrier du Chaos



Points de vie: 3D6
Mouvement : 4
Combat : 4
Tir : 4+
Force : 3
Endurance : 3(4)
Initiative : 3
Attaques : 1
Volonté : 5+

Équipement :

Le guerrier du chaos commence le jeu avec la "marque du chaos"

Arme :

Le guerrier du chaos porte une hache puissante, qui cause 1D6 + sa force blessures (1D6+3)

Armure :

Le guerrier du chaos porte une armure légère, qui lui donne +1 en endurance

Blocage :

Le guerrier du chaos s'échappe sur un jet de 5+

Règles spéciales :

Voir au dos de cette carte .

CC adverse

Pour toucher

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

REGLES SPECIALES

CADEAUX du CHAOS

Le guerrier du chaos commence le jeu avec un certain nombre de compétences et d'objets spéciaux.

Avant que vous commenciez le jeu, lancez 1D6 pour déterminer le nombre de « cadeaux » avec lequel le guerrier du chaos commence la partie (consultez le tableau ci-après).

1-3 2 compétences du chaos et 1 artéfact du chaos.

4-6 1 compétence du chaos et 2 artéfacts du chaos.

Les tableaux des compétences du chaos et des artéfacts du chaos se trouvent dans le livre de règles avancées du guerrier du chaos et sur les cartes jointes.



Compétences du Chaos

- 1 Étourdi.
Si le magicien fait un 1 lors de la Phase de pouvoir, le guerrier du chaos se transforme en idiot étourdi et babillant. Il a une compétence de combat de 1 jusqu'à la fin du tour. Puis il redevient normal.
- 2 Connaissance Mystique
Si le magicien fait un 6 lors de la Phase de pouvoir, le guerrier du chaos est envahi par l'obscurité, par des pensées chaotiques. lancez un D6.
- 1-2 Le guerrier du chaos ne peut rien faire ce tour. Tous les adversaires qui l'attaquent peuvent additionner +2 à leur jet pour toucher. Le guerrier du chaos revient à la normale au début du prochain tour.
- 3-6 Le Guerrier du chaos gagne + 1D6 en initiative pour le tour. Il peut également prendre aléatoirement une carte de sort, qui doit être défaussée immédiatement. Le sort est lancé automatiquement. S'il ne peut pas être lancé pour une quelconque raison, il est défaussé.
- 3 Morsure toxique
Une fois par tour, le guerrier du chaos peut faire une attaque spéciale de morsure en plus de ses attaques normales. L'attaque de morsure est à -1 pour toucher, et cause 2 blessures, sans modificateur.
- 4 Limbes magiques.
Au début du jeu, choisir aléatoirement une carte de sort. Le Guerrier du chaos peut lancer ce sort une fois pendant l'aventure, et cela fonctionne automatiquement.
- 5 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 !
- 6 Frénésie (6).
Au début de chaque nouvel événement qui indique des monstres, lancez 1D6. Sur un résultat de 6, le guerrier du chaos est frénétique pour la durée du combat. Pendant qu'il est frénétique, il a +2 attaques mais est à -1 pour toucher.

Artéfacts du Chaos

- 1 Lame de parade.
Cette arme réduit de 1 par tour les attaques de n'importe quel adversaire choisi par le Guerrier du chaos.
- 2 Anneau de désolation.
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 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.
- 3 Lame fouet.
Cette arme permet au guerrier de frapper des adversaires distants jusqu'à quatre cases.
- 4 Calice de la nuit.
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 chaos doit relancer les dés au début du prochain donjon. .
- 5 Lame de ravissement.
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.
Hache cogneuse puissante.
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 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.



MARQUE du CHAOS

La marque du chaos représente l'emblème magique que le guerrier du chaos a inscrit dans sa chair, le signe de son protecteur du chaos.

La marque du chaos permet au guerrier du chaos de relancer n'importe quel jet de dé simple une fois par aventure.



Pion du Guerrier du Chaos