

Le tome du chaos est un livre d'un autre espace temps qui peut donner à son lecteur un bonus aléatoire et définitif.

Voilà la liste de tous ce que le livre peut offrir :

- 10% de chance : Connaissance +30 OU 50000-1100000-170000-240000 xps
- 10% de chance : Taco +1 OU +1 aux chances de coup critique (+5%) OU +1 dommages OU Vitesse de marche +1 et +1 initiative et +1/2 attaque OU Chance (cumulative) +1
- 10% de chance : Point de vie +8 OU Régénération 1 pv / 3 rounds ou 1 pv / 2 rounds
- 10% de chance : CA +1 ou CA contre tranchant ou contondant ou perçant +3 ou contre missiles +5
- 10% de chance : Jets de sauvegardes (tous) +1 ou Jet de sauvegarde spécifique +3
- 10% de chance : Immunité peur/échec de moral ou charme ou confusion ou paralysie ou maladie ou poison ou drain de niveau (plan negatif) ou magie de mort
- 10% de chance : Résistance à tous les dégâts physiques 5% ou résistance spécifique 15% (20% missiles) OU Protection contre les armes normales
- 10% de chance : Toutes les résistances élémentaires OU à la magie + 5% OU Résistance spécifique + 15% ou aux dégâts magiques 15% OU Protection contre les sorts de niveau 1
- 10% de chance : Caractéristique (une des six) +1
- 10% de chance : Gain d'un pouvoir spécial x fois par jour

Pouvoirs spéciaux : standardisés : capacité innée avec temps d'incantation 1, une fois par jour par défaut ou indiqué avec * si deux fois par jour.

- Guérison par apposition des mains (niveau max 30)
- Apaisement*
- Main ardentes (niveau max 30)
- Invisibilité*
- Neutralisation du poison*
- Nuage puant* (centré sur le lanceur, lanceur immunisé, jds à -3)
- Toucher paralysant (au contact, 1 créature vivante, jds à -2, 1 tour)
- Silence sur 10 mètres (centré sur le lanceur, lanceur immunisé, 1 round/niveau)
- Flou* (1 round/niveau)
- Rage explosive* (1D4 feu / niveau (max 10D4) sur 5 mètres)
- Dissipation de la magie sur 10 mètres (centré sur le lanceur, niveau 30)
- Hâte (personnel, 1 round/niveau, pas de fatigue)
- Force intérieure (comme "Puiser dans la puissance divine", mais cumulatif et +1 par 4 niveaux)
- Éclair* (jds à -2)
- Boule de feu (jds à -2)
- Toucher vampirique (au contact, 2 pvs vampirisés par niveau, pvs surnuméraires valable 5 tours)
- Convocation d'insectes (1 tour)
- Enchanter l'arme* (l'arme tenue donne +1 au toucher et inflige 1D6 points de dégâts magique en plus, 1 round/2 niveaux)
- Rage de berserk (Exaspération)
- Armure de vents
- Cercle de froid (zone autour, 1D6 / niveau (max 10D6) + gel (paralysie) 1 round. Jds pour ½ et annule gel)
- Protection contre le feu (1 round/niveau, perso)
- Protection contre le froid (1 round/niveau, perso)
- Protection contre l'acide (1 round/niveau, 50% perso)
- Protection contre l'électricité (1 round/niveau, 50% perso)
- Aura de peur (jds contre sort à -1 par 5 niveau pour les ennemis qui approchent, sinon peur. 1 round/2 niveaux)
- Coup de chance (perso)
- Bouclier de force vive (100% points de vie en bonus temporaire et régénération 1 pv/4 secondes, 1 tour)

Toucher infectieux (au contact, contagion + dégénérescence, jds à -4)

Toucher destructeur de morts vivants* (au contact, MV -5DV détruit. MV +4DV détruit si jds contre mort à -4 raté sinon 8D6 dégâts)(inefficace contre autre chose que mort-vivant)

Téléportation* (plus rapide que Porte dimensionnelle, temps d'incantation 0)

Invisibilité majeure (perso)

Convocation d'araignées (40% 1D8+1 énormes, 30% 1D6 géantes, 20% 1D2 de phase, 10% 1D2 sabres, 2 tours)

Grande malédiction

Provoquer la déveine (au contact, cible -1 à la chance, jds à -1 pour annuler. Tous les 5 niveaux, malus supplémentaire de -1 à la chance et au jds)

Toucher drainant* (draine 2 niveaux et le drainant reçoit +5 pvs, +1 jds et +1 taco pendant une heure)

Forme ectoplasmique (avec CA+3, 3 rounds + 1 round/niveau)

Métamorphose en meenlock des temps anciens (+40 en connaissance, +20% à la résistance à la magie, +2 en intelligence & sagesse, hâte, +1 facteur de vitesse et vitesse d'incantation, 3 étoiles en compétence 2 armes, 2 tours)

Bouclier psychique (ordre chaotique personnel, 1 round/niveau)

Force de volonté (résistance à la magie +65%, 5 rounds)

Bouclier des fées

Résistance féerique (résistance à la magie +2% par niveau, 1 round/niveau)

Chance des fées (chance +1 tous les 4 niveaux, 1 round/niveau)

Amure de pierre (2 peaux de pierre puis résistance aux dégâts physiques +35%, 1 round/2 niveaux)

Nuage mortel (centré sur le lanceur, lanceur immunisé)

Chaîne d'éclair (14D6 max, jds à -2)

Cône de froid (50% plus long, jds à -2)

Explosion de rage (comme feu solaire mais ne donne pas de résistance au feu, jds à -2)

Nova d'électricité (comme cercle électrique mais sans étourdissement, 14D8 max, jds à -2)

Vague de gelée (zone autour du lanceur, cibles empoisonnées et ralenties (jds contre poison à -1) et/ou paralysées (jds contre sorts à -1) 3 rounds)

Réduire la résistance à la magie (au contact, 2% par niveau, 1 round/niveau)

Résistance surnaturelle (immunité aux armes normales et magiques +1 ou +2, 1 round/2 niveaux)

Téléportation explosive* (téléportation qui crée à l'emplacement d'arrivée une explosion (10D6 dégâts de feu sur zone, jds pour moitié)

Rappel à la vie

Vision véritable

Régénération (1 pv/seconde, 1 round/niveau)

Hâte améliorée (perso)

Doigt de mort

Protection contre les éléments (50 %, 1 round/niveau)

Animation d'air en élémentaire (50% 8DV, 30% 12DV, 15%16DV, 5% 24DV)

Simulacre

Changement de forme