

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 :

- 300000 xps
- Chance +1 cumulatif
- Points de vie + 10 ou Régénération 1 pv / 2 rounds.
- CA et jds +1 ou jds +2
- Résistances physiques 10 % ou Résistances élémentaires 10% ou Résistance à la magie +5%
- Deux immunités : Charme et confusion ou Paralysie et lenteur ou Maladie et poison ou Drain de niveau et effets de mort ou Sorts de niveau 1 et 2 ou Armes non-magiques et magiques +1
- Une caractéristique aléatoire +1
- Un nouveau pouvoir aléatoire x fois par jour

Pouvoirs spéciaux : standardisés : capacité innée avec temps d'incantation 1

- Guérison par apposition des mains x2
- Neutralisation du poison x3
- Toucher destructeur de morts vivants (au contact, MV -5DV détruit. MV +4DV détruit si jds contre mort à -4 raté sinon 8D6 dégâts) x2
- Toucher vampirique (au contact, 2 pvs vampirisés par niveau, pvs surnuméraires valable 5 tours)
- Silence sur 10 mètres (zone 4,5m autour de l'utilisateur, utilisateur immunisé, jds à -6, un round / niveau)
- Hâte (personnel, 1 round / niveau, pas de fatigue)
- Force intérieure (comme "Puiser dans la puissance divine", mais cumulatif et +1 / 4 niveaux, un round / niveau)
- Bouclier de force vive (100% points de vie en bonus temporaire et régénération 1 pv / 4 secondes, 1 tour)
- Invisibilité majeure (perso, trois round + un round / niveau)
- Convocation d'araignées (40% 1D8+1 énormes, 30% 1D6 géantes, 20% 1D2 de phase, 10% 1D2 sabres, 2 tours)
- Grande malédiction (jds -4)
- Bouclier psychique (ordre chaotique personnel, 1 round/niveau)
- Bouclier des fées (immunisé à la magie 3 rounds) x2
- Résistance féérique (résistance à la magie +2% par niveau, 1 round/niveau)
- Chance des fées (chance +1 tous les 4 niveaux, 1 round/niveau)
- Chaîne d'éclair (15D6 max au niveau 30, jds à -2)
- Cône de froid (20D8 max)
- Explosion de rage (zone 4,5m autour de l'utilisateur, 20D6 max)
- Résistance surnaturelle (immunité aux armes normales et magiques +1 et +2, 1 round / 2niveaux)
- Rappel à la vie
- Vision véritable
- Doigt de mort
- Protection contre les éléments (50 %, 1 round/niveau)
- Animation d'air en élémentaire (50% 8DV, 30% 12DV, 15%16DV, 5% 24DV)
- Téléportation (plus rapide que Porte dimensionnelle, temps d'incantation 0) x3