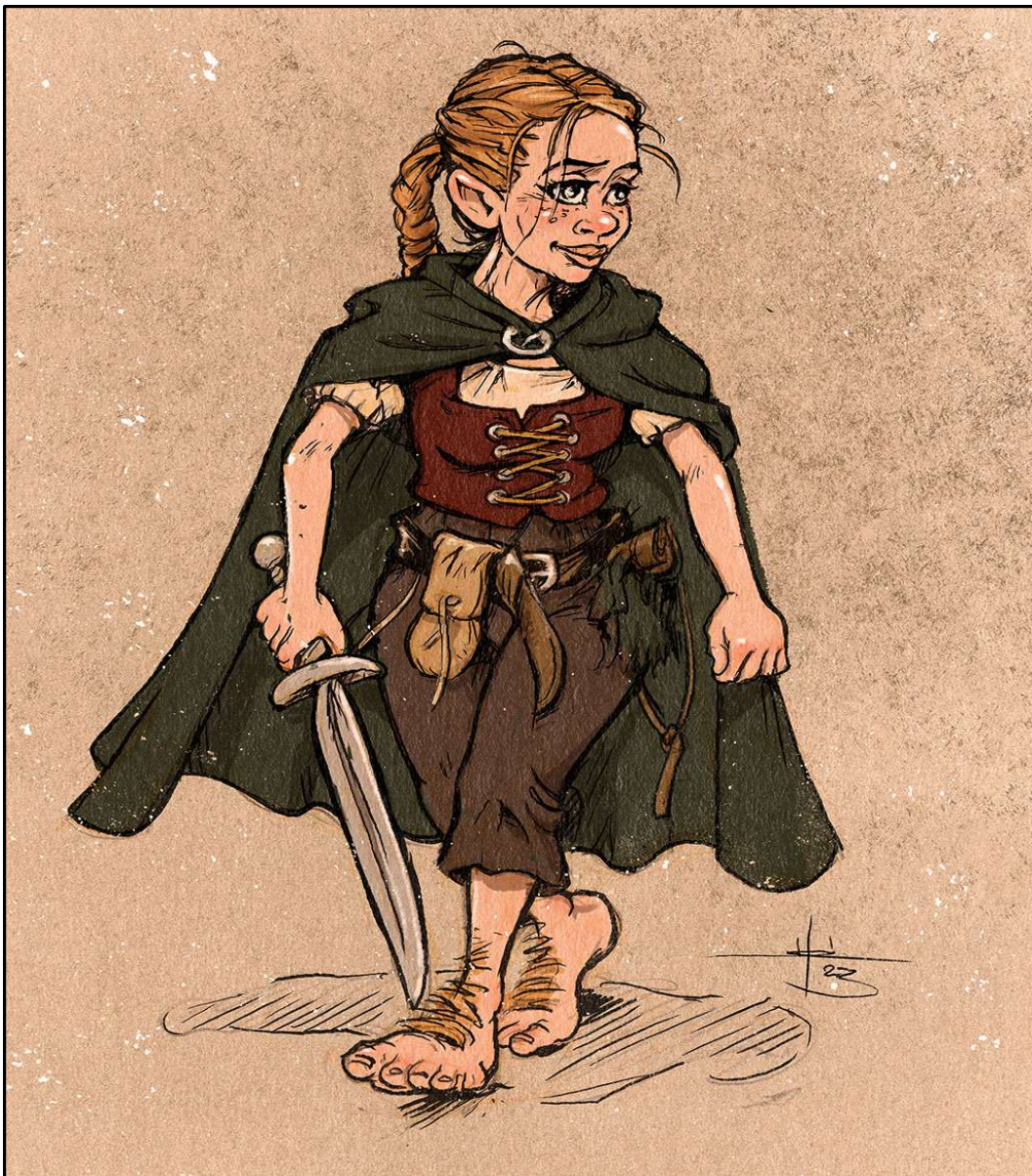


Estella Verte Feuille



Objets Aventure

Objets	Charges	Localisation	Observations
Anneau de retour de sorts		Main Gauche	Héritage de Grand-Père
Bourse de contenance	La moitié d'un sac de contenance, trop cool en bourse		
Dague +2			
Cuir +1			

Potions / Parchemins	Localisation	Observations
Potion de souffle de feu		
Potion de vol		

Equipement		
Briquet	Couverture (Sur le Poney)	Outils de voleur
Tente (Sur le Poney)	Flasque Huile	2 repas copieux
Poney	2 gourdes d'eau (1,5 litre)	Rations (2 semaines)
Corde 30m	Miroir	Lanterne
Grappin	Torche	

Possession	Localisation	Observations
904 PO		
Une gemme de 50 PO	Dans poche cousue Bourse bien planquée	

Anneau de retour de sorts : Cet anneau cause des distorsions dans les trois dimensions normales en ce qui concerne les sorts magiques dirigés contre son possesseur. Tout sort lancé sur un individu est habituellement renvoyé, en partie ou peut-être en totalité, vers celui qui l'a lancé. La distance qui les sépare, et la zone occupée par la victime (le possesseur de l'anneau) ne sont pas ce qu'elles semblent être quand la magie active l'*anneau de retour de sorts*. Trois exceptions importantes doivent être soulignées :

1. Les sorts qui affectent une aire et ne sont pas lancés directement sur le possesseur de l'anneau, ne sont pas renvoyés par l'anneau.
2. Les sorts qui sont déclenchés au toucher ne sont pas renvoyés.
3. La magie contenue dans des objets (baguettes, bâtons, bâtonnets, anneaux, etc.) et déclenchée sans incantation n'est pas renvoyée.
Note : un parchemin n'est PAS considéré comme un objet.

Lorsqu'un sort est jeté sur le possesseur d'un *anneau de retour de sorts*, un dé de pourcentage est lancé et arrondi à l'entier le plus proche ; (1-5 est arrondi par défaut et 6-9 devient 10. Ainsi, 01-05 = 0 %, mais 96 = 100 %). Le résultat du dé de pourcentage indique la proportion du sort qui est renvoyée à son point d'origine.

Les dégâts sont déterminés et répartis proportionnellement. Les jets de protection (pour les deux adversaires) sont ajustés de +1 pour chaque 10 % en dessous de 100 % (80 % = +2, 70 % = +3, ... , 10 % = +9). Même avec de tels ajustements, il est fort possible que la cible et le lanceur de sort y retrouvent tous deux métamorphosés en crapauds-buffles !

Note concernant l'anneau de retour de sorts : À moins que le résultat du dé de pourcentage pour le retour du sort soit de 09 ou moins, ou de 91 ou plus, cet anneau offre un jet de protection pour des sorts qui n'en comportent pas en temps normal. L'effet de ce tirage est d'annuler les effets du sort ou de n'infliger que la moitié des dégâts selon l'incantation en question. Pour chaque 10 % de sort renvoyé, donnez une chance de 5 % (1 sur un d20) à la réussite du jet de protection. Ainsi, si le résultat est 11-19, un jet de 20 indique un succès, 20-29 permet à un jet de protection de 19 ou 20 de réussir, etc. Exemple : un illusionniste lance un sort de *labyrinthe* sur un guerrier portant un *anneau de retour de sorts* dans des circonstances normales. Ce sort ne permet pas de jet de protection, mais l'anneau renvoie 34 % de ses effets. Le guerrier a 15 % de chances de réussir son jet de protection (34 % sur le *retour*) sans quoi il subit les effets complets du sort. L'illusionniste doit aussi effectuer un jet de protection (100 % - 34 % = 66 % soit 6 incréments de 10 % ce qui se convertit en une chance de 30 % de réussite) en obtenant entre 18 et 20 à son tirage, ou se retrouver lui aussi prisonnier du *labyrinthe*.

Dans ce cas, un jet de protection réussi annule les effets du sort. Ce tirage spécial ne subit AUCUNE modification en raison de la race, des objets magiques ou de toute autre raison, y compris les sorts en action.

Les sorts affectant un nombre donné de niveaux qui sont lancés sur le possesseur de l'anneau doivent être capables d'affecter autant de niveaux que la somme représentée par le possesseur et le lanceur du sort. Si cette condition est remplie, la procédure précédente est applicable pour déterminer toutes les conséquences.

Dans le cas où le possesseur de l'anneau désire de recevoir le sort, il doit ôter l'anneau pour en être capable.

Les attaques psi ne sont pas considérées comme des sorts.

Si le lanceur du sort et sa victime potentielle portent tous deux un *anneau de retour de sorts*, un champ de résonance se forme et entraîne l'une des conséquences suivantes :

01-70	sort absorbé sans effet
71-80	le sort affecte les deux de manière égale avec des effets complets
81-98	les deux anneaux sont vidés de leur pouvoir à jamais
99-00	les deux individus sont projetés par une faille dans le <i>Plan Matériel Positif</i>

Potion of Fire Breath: This magical draught allows the imbiber to retain the dweomer of the fluid for up to six turns before belching forth a tongue of flame. After the expiration of this time limit, however, the potion becomes impotent, and there is a 10% chance that the flames will erupt in the imbiber's own system, inflicting double damage upon him or her, with no saving throw allowed. Each potion container holds enough liquid for four small draughts. If a small draught only is quaffed, then the imbiber is able to breathe forth a 1 "wide cone of fire up to 2" long which inflicts 3-12 points of damage. If a double draught is taken, range and damage are doubled; and if a triple draught is quaffed, then range and damage are trebled. If the entire contents are taken at once, then the width of the breath of flame is 2" and the length is 8", and damage inflicted is 5-50 points. Saving throws versus breath weapon apply, for half damage, in all cases.

Potion d'haleine de feu : Ce breuvage magique permet à l'imbibateur de retenir le dweomer du liquide pendant six tours avant d'éructer un souffle de feu. le dweomer du liquide jusqu'à six tours avant d'éructer une langue de langue de flamme. Cependant, à l'expiration de ce délai, la potion devient impuissante. devient impuissante, et il y a 10 % de chances que les flammes dans le système de l'imbibateur, lui infligeant des dégâts doublés, sans jet de sauvegarde. dommages, sans jet de sauvegarde possible. Chaque récipient de potion contient suffisamment de liquide pour quatre petites tirages. Si l'on ne boit qu'une petite gorgée, l'imbibé une petite gorgée, l'imbibateur peut souffler un cône de feu de 1 pouce de large de 1« de large à 2 » de long qui inflige 3-12 points de dégâts. Si l'on boit une double gorgée, la portée et les dégâts sont doublés. la portée et les dégâts sont doublés, et si l'on boit une triple gorgée, la portée et les dégâts sont doublés. Si l'on boit une triple gorgée, la portée et les dégâts sont triplés. Si tout le contenu est pris en une seule fois, la largeur du souffle de flamme est de 2« et la longueur de 8 », et les dégâts infligés sont triplés. longueur est de 8", et les dégâts infligés sont de 5 à 50 points. Les jets de sauvegarde contre s'appliquent, pour la moitié des dégâts, dans tous les cas.

Traduit avec DeepL.com (version gratuite)