

Pierre ionique

Il existe 14 sortes de pierres ioniques utiles. Ces pierres magiques flottent toujours dans les airs et doivent se trouver à moins d'un mètre de leur possesseur pour être efficaces. Le nouveau propriétaire d'une pierre ionique doit la tenir en main, puis la jeter en l'air de manière à ce qu'elle se lance sur une trajectoire orbitale autour de sa tête variant entre 30 cm et 1 mètre de son crâne. Elle doit ensuite être attrapée (avec les mains ou dans un filet) pour être séparée de son propriétaire. Ce dernier peut s'en saisir et la ranger à volonté (la nuit, par exemple) et la mettre en sécurité. Bien sur, il en perd alors les avantages durant cette période. On trouve souvent entre 1 et 10 pierres ioniques. Déterminez-en le type grâce à la table ci-dessous. En cas de double, la seconde est épuisée et inutile :

Dé	Couleur de la pierre	Forme	Pouvoir
1	Bleu pâle	Rhomboïde	Ajoute 1 point de force (18 maximum)
2	Écarlate & bleu	Sphère	Ajoute 1 point d'intelligence (18 maximum)
3	Bleu incandescent	Sphère	Ajoute 1 point de sagesse (18 maximum)
4	Rouge foncé	Sphère	Ajoute 1 point de dextérité (18 maximum)
5	Rose	Rhomboïde	Ajoute 1 point de constitution (18 maximum)
6	Rose & vert	Sphère	Ajoute 1 point de charisme (18 maximum)
7	Vert pâle	Prisme	Ajoute 1 niveau d'expérience
8	Transparente	Spinelle	Maintient la personne en vie sans eau ni nourriture
9	Iridescent	Spinelle	Permet à une personne de survivre sans air
10	Blanc' perle	Spinelle	Régénère 1 point de vie par tour
11	Lavande pâle	Ellipsoïde	Absorbe les sorts jusqu'au 4ème niveau*
12	Lavande et vert	Ellipsoïde	Absorbe les sorts jusqu'au 8ème niveau**
13	Pourpre	Prisme	Emmagasine 2-12 niveaux de sort
14	Rose pâle	Prisme	Donne + 1 protection
15-20	Gris	Toutes	Consumée, pierre « morte »

* Après avoir absorbé 10-40 niveaux de sort, la pierre se consume et devient d'un gris terne, inutilisable à jamais

* Après avoir absorbé 20-80 niveaux de sort, la pierre se consume et devient d'un gris terne, inutilisable à jamais.

Quand une pierre ionique est exposée à une attaque, elle est considérée comme CA - 4 et encaisse jusqu'à 10 points de dégâts avant d'être détruite. Ses jets de protection sont équivalents au métal dur, + 3.