

Le miracle de Delnar est un objet qui peut produire aléatoirement un des souhaits possibles. Voilà liste de tout ce qu'il peut produire, en chances égales pour chaque ligne :

Tous les membres du groupe bénéficient de toutes leur statiques fixées à 25 pendant 4 rounds  
Tous les membres du groupe bénéficient de Résurrection de masse OU Restauration majeure  
Tous les membres du groupe bénéficient de Restauration majeure  
Tous les membres du groupe bénéficient de Coup mortel majeur  
Tous les membres du groupe bénéficient de Robustesse  
Tous les membres du groupe bénéficient de Repos magique  
L'utilisateur bénéficie de Arrêt du temps 11 rounds et Enchaînement 4 rounds  
L'utilisateur gagne une baguette aléatoire OU L'utilisateur gagne une potion aléatoire  
Tout le monde autour de l'utilisateur est repoussé et subit 1D8+12 dégâts contondants et inconscience 3 secondes (jds à -10)  
Tous les membres du groupe OU tout le monde dans la zone OU tous les ennemis bénéficient de Hâte améliorée  
Tout le monde OU Tous les ennemis subissent Brèche  
Tout le monde dans la zone subit Flétrissure abominable d'Abi-Dalzim (peut tuer les monstres à l'autre bout de la carte)  
Tout le monde dans la zone subit Fourvoisement magique 80% (jet de sauvegarde à -6)  
Tout le monde dans la zone subit Résistance à la magie fixée à 40%  
Tout le monde dans la zone subit Ivresse +100 pendant 20 tours OU Chance -5 pendant 1 tour  
Tout le monde dans la zone subit Mot de pouvoir Silence  
Gain OU Perte de 10000 pièces d'or  
L'utilisateur est la cible de Nuée de météores  
L'utilisateur subit Convocation d'un planétaire déchu hostile (rapportant 20K d'xp)  
L'utilisateur subit Pvs fixés à 50% pendant 3 tours OU Tous les membres du groupe subissent Pvs fixés à 85% pendant 1 tour  
L'utilisateur subit la perte de 25 sorts mémorisés  
Tous les ennemis sont guéris de 50 points de vie OU Tout le monde dans la zone bénéficie de Guérison  
Tous les membres du groupe subissent Lenteur (avec les malus de -4 à la CA et au TAC0)  
Tous les membres du groupe subissent une caractéristique au hasard (pas Charisme ni Sagesse) fixée à 3 pendant 20 tours.