

Cet objet permet à son porteur de se rendre instantanément dans l'un des niveaux les plus proches des Plans Extérieurs (ou d'en revenir). Ce mode de transport est absolument sûr ; mais tant que le porteur n'a pas appris à maîtriser l'amulette, sa destination est déterminée au hasard. Lancez 1d6. Sur un résultat de 4 à 6, ajoutez 12 au résultat d'un jet de d12 ; sur un résultat de 1 à 3, prenez le résultat d'un jet de d12 brut (soit un résultat final compris entre 1 et 24). Consultez ensuite la table suivante pour savoir où le porteur atterrit :

Jet	Plan	
1-2	Mont céleste	
3	Bytopie	
4	Elysées	
5		Terre des bêtes
6-7	Arborée	
8	Ysgard	
9	Limbes	
10	Pandémonium	
11-12	Abysses	
13	Carcères	
14	Gaste grise	
15	Géhenne	
16-17	Baator	
18	Archéron	
19	Méchanus	
20	Arcadie	
21-24	Plan primaire*	

* Vous pouvez aussi y substituer les résultats suivants.

Jet	Plan
22	Plan éthéré
23	Plan astral
24	Plan primaire, Terre alternative