

RENOI DES SORTS

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M/F
Portée	personnelle
Zone/Cible	le jeteur de sorts
Durée	jusqu'à épuisement ou 10 minutes/niveau

Les sorts et effets magiques qui prennent le personnage pour cible (et seulement ceux-là) sont renvoyés sur celui qui les a lancés. Les sorts de zone ne sont pas affectés, pas plus que les sorts à effet. Cette protection est inefficace contre les sorts de portée « contact ». L'abjuration renvoie de sept à dix (1d4+6) niveaux de sort (ce chiffre est déterminé en secret). Chaque sort retourné à l'envoyeur est retranché à ce nombre.

Il arrive qu'un sort ne soit que partiellement renvoyé si l'abjuration n'a plus assez de niveaux de sort pour le contrer totalement. Dans ce cas, une simple règle de trois permet de savoir quelle part du sort est renvoyée et quelle part affecte normalement le personnage. Si le sort concerné inflige des dégâts, le personnage et celui qui le prend pour cible sont tous deux blessés, en fonction du résultat donné par la règle de trois. Sinon, chacun d'eux risque d'être affecté (là encore, selon le résultat indiqué). Si le personnage et le lanceur de sorts adverse sont tous deux protégés par un renvoi des sorts, un champ de résonance se crée et produit des effets imprévisibles. Jetez 1d100 et consultez la table suivante :

```
{| CLASS="tablo" |- CLASS="titre" | 1d100 | CLASS="gauche" | Effet |- CLASS="premier" | 01-70
| CLASS="gauche" | Le sort est annulé sans aucun effet. |- CLASS="alt" | 71-80 |
CLASS="gauche" | Le sort affecte normalement les deux protagonistes. |- | 81-97 |
CLASS="gauche" | Les deux renvois des sorts cessent de fonctionner pendant 1d4 minutes.
|- CLASS="alt" | 98-00 | CLASS="gauche" | La trame de la réalité se déchire et les deux
adversaires sont projetés dans un autre plan d'existence. |}
```