

# PRÉMONITION

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M/F
Portée	personnelle ou contact
Zone/Cible	voir description
Durée	10 minutes/niveau
JS	aucun ou Volonté, annule (inoffensif)
RM	non ou oui (inoffensif)

Grâce à prémonition, le lanceur de sorts bénéficie d'un puissant sixième sens qui l'avertit si un danger menace le bénéficiaire de la divination, c'est-à-dire lui-même ou la créature de son choix. Le personnage n'est jamais surpris ou pris au dépourvu. De plus, le sort lui donne une indication quant au meilleur moyen de se protéger, ce qui se traduit par un bonus d'intuition de +2 à la CA et aux jets de Réflexes. Ce bonus disparaît si le personnage perd son bonus de Dextérité à la CA.

Si le personnage jette le sort sur une autre créature, il est averti dès qu'un péril menace la cible. Il doit alors transmettre l'information à cette dernière, sans quoi la prémonition n'est d'aucune utilité (le sujet sera normalement surpris s'il n'est pas prévenu à temps). Le lanceur de sort peut crier à la cible de se méfier, la tirer en arrière ou lui envoyer un message télépathique (via un sort approprié) s'il agit immédiatement dès que la prémonition lui parvient. Dans ce cas, le sujet n'est pas surpris, mais il ne gagne pas de bonus d'intuition à la CA ou aux jets de Réflexes.

===Mythique===

Le bonus d'intuition conféré par le sort s'élève à +3. Si le personnage lance le sort sur autrui, lui et la cible sont avertis au même moment par le sort et la cible gagne les bonus d'intuition conférés par le sort.