

## ⚡ ÉVOCAATION

# PRÉVOYANCE

Incantation	au moins 10 minutes (voir description)
Composantes	V, G, M
Portée	personnelle
Zone/Cible	le jeteur de sorts
Durée	1 jour/niveau (T) ou jusqu'à utilisation

Ce sort permet d'en lancer un autre, qui prend effet au moment où la condition déterminée lors de l'incantation de prévoyance se réalise. Les deux sorts sont jetés à la suite l'un de l'autre et le temps d'incantation indiqué (dix minutes) représente un minimum : si le sort associé prend plus longtemps, on utilise son temps d'incantation.

Le sort déclenché à retardement par prévoyance doit affecter le personnage et il ne peut pas dépasser un tiers du niveau de lanceur de sorts du personnage (arrondi à l'entier inférieur, 6e niveau maximum).

Les conditions de déclenchement du sort doivent être explicites, même si elles peuvent rester d'ordre général. Dans tous les cas, le second sort prend effet à la seconde même où la condition est remplie. Si cette dernière est trop complexe, le sort échoue. Le sort associé ne se déclenche que lorsque la condition est remplie, même si le personnage souhaite en bénéficier à un autre moment.

Un personnage ne peut avoir qu'une prévoyance active à la fois. S'il en lance une seconde, la première se dissipe instantanément.

==Version mythique== Le personnage peut lancer ce sort sur lui-même ou sur une créature consentante comme s'il avait une portée de contact. Le sort associé placé sur cette créature doit être lancé par le personnage, non par elle. Il affecte cette créature lorsqu'il se déclenche. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul sort de prévoyance à la fois, à moins qu'elle connaisse également le sort de prévoyance mythique. Le nombre de sorts associés que le personnage peut placer sur lui-même est égal à 1 + la moitié de son grade.

Amplifié (5ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, le temps d'incantation change et s'étend sur un round complet plus le temps d'incantation du sort associé, mais la durée de la prévoyance mythique diminue pour devenir une heure par niveau ou jusqu'au déclenchement.