

CHARGER UN OBJET

Incantation	10 minutes
Composantes	V, G
Portée	contact
Zone/Cible	objet touché
Durée	permanente
JS	aucun
RM	non

Le personnage charge un objet avec un peu d'énergie psychique. On peut détecter l'objet avec détection d'importance psychique. Si le personnage le désire, il peut imprégner l'objet de son vécu quand il en était propriétaire. Les sorts tels que lecture d'objet et l'extension de compétence occulte de psychométrie révèlent alors toutes les informations transmises à l'objet, comme le nom du personnage, son alignement, sa profession et le résumé des expériences vécues en possession de l'objet. Il ne peut pas donner d'informations erronées à l'objet mais il peut omettre les détails qu'il préfère garder pour lui. Si l'objet contient déjà une charge psychique, le personnage peut lui ajouter des informations mais il ne peut pas se servir de charger un objet pour effacer les données psychiques déjà présentes.