

 ABJURATION

EFFACEMENT D'IMPRESSION

Incantation	1 round
Composantes	V, G
Portée	contact
Zone/Cible	objet touché
Durée	instantanée
JS	Volonté, annule (objet)

Le personnage bannit les impressions psychiques de l'objet touché, le privant de son histoire récente. Au personnage de choisir quelle durée il efface, dans la limite d'une journée par niveau de lanceur de sorts. Il doit impérativement effacer les événements présents d'abord et remonter ensuite dans le passé, il ne peut pas laisser les événements les plus récents intacts. Il est impossible de récupérer les impressions ainsi effacées via lecture d'objet, mythes et légendes ou des méthodes similaires.

Si le personnage lance effacement des impressions sur un cadavre, il efface aussi potentiellement les impressions psychiques datant de la période où le mort était en vie, rendant ses souvenirs indisponibles pour la communication avec les morts. Par exemple, si un lanceur de sorts de niveau 5 lance le sort sur un cadavre mort depuis deux jours, il peut effacer les impressions psychiques des deux jours où le défunt était à l'état de cadavre et des trois jours précédant son décès.