

IMPLANTATION DE LECTURE FACTICE

Incantation	1 minute
Composantes	V, G
Portée	contact
Zone/Cible	objet touché
Durée	1 jour/niveau
JS	aucun, voir texte
RM	non

Le personnage plante une fausse lecture psychométrique dans un objet, l'imprégnant d'informations trompeuses qu'autrui peut apprendre avec un sort de lecture d'objet ou via l'extension de compétence occulte de psychométrie. Ces informations peuvent induire un ennemi en erreur, créer un historique factice ou transmettre un message secret via l'objet aux créatures harmonisées psychiquement. Le personnage peut planter n'importe quelle information, à condition qu'elle puisse imprégner un objet via le sort charger un objet. Il peut planter une information lisible via psychométrie ou lecture d'objet par tranche de trois niveaux. Le personnage peut détailler ces informations comme il le souhaite, par exemple en inventant de toutes pièces un propriétaire et des événements impliquant l'objet ou en créant des informations biographiques et des récits fictifs liés aux expériences d'un individu spécifique avec l'objet.

Pendant toute la durée du sort, les créatures qui lisent l'objet grâce à une lecture d'objet ou à l'extension de compétence occulte psychométrie reçoivent ces informations erronées à la place du véritable historique de l'objet si elles ratent leur jet de Volonté. Celles qui le réussissent reçoivent aussi les fausses informations mais elles savent que ce sont des faux et sont capables de discerner sans mal les informations fictives de l'histoire réelle de l'objet. Ce sort masque sa propre aura magique, ainsi, sa cible n'apparaît pas comme magique aux yeux des sorts de détection et effets similaires. Cet effet ne cache pas les autres auras magiques de la cible le cas échéant et l'on peut surmonter son effet comme celui d'une aura magique.