

ASILE PSYCHIQUE

Incantation	1 action rapide{br}
JS	aucun

Le personnage se retire dans un paysage mental de sa conception afin d'accomplir une longue tâche mentale en un instant.

Son paysage mental lui apporte du calme et de l'aide, par exemple sous la forme d'une bibliothèque, d'un salon, d'un jardin ou de la cabane dans l'arbre de son enfance. Il peut passer jusqu'à 15 minutes dans cet asile psychique. Tant qu'il s'y trouve, le temps ne s'écoule pas pour son corps et, quand il en sort, il continue son tour. Le paysage mental est évident, fini et doté d'un passage du temps rapide.

Tant que le personnage se trouve dans son asile, il peut consulter n'importe quel texte et se souvenir de n'importe quelle conversation ou de n'importe quelle image issue de son passé avec une précision parfaite, comme s'il possédait une mémoire eidétique. Il doit avoir vu ou entendu l'objet de son souvenir depuis une semaine ou moins par niveau. Par exemple, le personnage peut examiner de nouveau un passage d'un ancien manuscrit qu'il a rapidement parcouru dans une bibliothèque il y a deux semaines. Tant qu'il se trouve dans l'asile psychique, il se souvient précisément de la disposition du texte dans l'ouvrage et peut le relire mot pour mot. Une fois qu'il émerge de son asile, il se rappelle en détails de ce qu'il vient d'étudier, comme s'il venait juste de consulter le volume réel, mais il ne se souvient plus de la teneur exacte du matériel utilisé.

Si le personnage est capable de préparer des sorts, il peut utiliser ce laps de temps pour en préparer un. Par exemple, s'il a été empoisonné, il peut dépenser une action rapide pour lancer asile psychique, prier et méditer pendant les 15 minutes pour obtenir neutralisation du poison, émerger du paysage mental et lancer de suite le sort sur lui, par une action simple.

Un sort mental qui affecte le personnage avant qu'il lance l'asile psychique continue de l'affecter et sa durée de s'écouler pendant qu'il se trouve dans l'asile, le personnage peut donc lancer ce sort pour attendre la fin d'un tel effet. Les effets qui touchent le corps ne voient pas leur durée s'écouler pendant que le personnage est dans son asile mais il ne les subit pas tant qu'il s'y trouve.