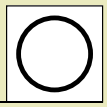
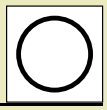
Guide des Brises



Seuil : 30
Voie : —
Focus : K7 audio
Durée : Une minute
Portée : 100 mètres

Ce sortilège permet au lanceur de contrôler les vents. Il pourra les diriger et les faire souffler dans la direction voulue. En les condensant, il pourra augmenter leur force pour les focaliser sur un point précis de son choix. Dans ce cas, leur puissance est majorée de 50 %. Cependant, en aucun cas ce sortilège ne permettra de créer des souffles aériens, et il est nécessaire pour le lanceur d'avoir à sa portée de la "matière" à modeler.

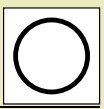
Mange—Plaies



Seuil : 25
Voie : —
Focus : K7 audio
Durée : —
Portée : Toucher

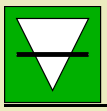
Ce sortilège permet de soigner une blessure externe, en refermant les plaies, restructurant les connexions nerveuses, etc... Le sortiel'ge permet de restaurer 1 niveau de santé complet à un être vivant. Il ne pourra pas gagner plus qu'il n'a perdu pour une blessure donnée. Pour chaque plaie, un soin devra être effectué. Mange-Plaies ne permet pas de soigner les empoisonnements ou tout domamges internes provoqués par une substance artificielle.

Purification Ambiante

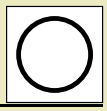


Seuil : 20
Voie : —
Focus : Pentacle
Durée : Cinq minutes
Portée : Un cercle de 10 mètres de rayon

Ce sortilège permet, dans sa zone d'effet, de purifier l'atmosphère en évacuant de l'air toute substance nuisant à la respiration et par conséquent dangereuse pour toute personne l'inhalant. Instantanément, l'air devient respirable et pur. Néanmoins, aucune bulle n'est créée, et donc l'air purifié se comportera normalement avec le milieu avoisinant.



Souffrir en Silence



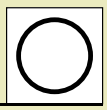
Seuil : 10
Focus : Pentacle
Durée : 1 heure

Voie : —

Portée : —

Ce sortilège permet de résister à toute douleur sans flancher. Le lanceur ne parlera sous la torture que s'il le désire, ne s'évanouira pas et pourra même, avec un jet de résistance réussi, ne rien montrer de la douleur qu'il ressent. Ce sort peut être lancé sans composante vocale.

Translucidité Matérielle



Seuil : 30
Focus : K7 audio
Durée : Une minute

Voie : —

Portée : Dix mètres

Ce sortilège permet de rendre translucide un objet au volume équivalent à un cube de 10 cm d'arête. L'objet n'est pas invisible, mais translucide, et donc visible pour toute personne qui focalise son attention sur l'endroit précis où il se trouve. Si durant le temps d'action du sortilège l'objet venait à être brisé, les effets prendraient immédiatement fin.