

Bûcherons du Dénacre

Liste de sorts quotidiens:

- x Flammèche (FEU): ce sort permet de faire jaillir quelques flammes pour allumer un feu ou une pipe.
- x Illumination (LUX) : Éblouit la cible ou éclaire un lieu.
- x Lanterne dansante (TOR): une lanterne translucide et lumineuse suit la cible.
- x Regard (VUE): accroît la perception visuelle de la cible.
- x Quête (UBI): ce sort permet de retrouver un objet en traçant un chemin de brume
- x Eclair (ZAP) : ce sort très dangereux fait jaillir un éclair de la main de son lanceur.
- x Barrière (MUR) : ce sort crée une barrière invisible bloquant sortilèges, créatures et projectiles.
- x Calme (LOI) : cette formule permet de contrôler l'esprit de sa cible afin de la calmer. Toute agression cessera aussitôt. Attention un esprit de forte volonté résistera à ce sort.
- x Maladresse (MOU) : ce sort rend sa cible maladroite et incapable de coordonner ses gestes.
- x Décuplement (GRO) : lorsque qu'un mage lance ce sort sur lui-même, son corps triple de volume, le rendant ainsi plus fort et plus à même de combattre les monstres de grande taille.
- x Ouverture/fermeture (CLE) : avec ce sort, il est possible d'ouvrir ou de fermer une serrure mécanique. Il permet également de poser une serrure magique et seul le mot de passe permettra de l'ouvrir.
- x Tranchant (FIL) : avec ce sort, n'importe quelle lame devient aussi tranchante qu'un rasoir.
- x Radar (DEV) : ce sort permet de détecter les pièges alentour, leurs coordonnées seront indiquées par télépathie au lanceur. Au cas où celui-ci serait déjà pris dans un piège, le sort en minimisera les effets.
- x Reflets (SIX) : ce sort crée cinq copie immatérielle du lanceur agissant de concert avec lui comme les reflets d'un miroir.
- x Danse (JIG) : ce sort force sa cible à danser une gigue effrénée aussi longtemps que le lanceur reste concentré dessus.
- x Soins (DOC) : ce sort décuple les effets des potions médicinales. Le liquide ainsi enchanté peut même soigner des blessures mortelles, mais pas ramener un mort à la vie.
- x Annulation (MAG) : ce sort permet de rompre des sorts et des illusions mineurs instantanément. Rompre un sort plus puissant prends beaucoup de temps.
- x Chute (CHU) : si vous tombez dans un fosse ou un ravin, ce sort peut vous sauver la vie. En effet, une fois lancé, le lanceur devient aussi léger qu'une plume et atterrira en douceur.
- x Vitesse (HOP) : ce sort lancé sur le mage, lui permet de se déplacer, de penser, de parler trois fois plus vite que la normale pendant une heure. Toutefois, une fois l'effet dissipé, l'usagé reste complètement épuisé et dois se reposer plusieurs heures.
- x Vol (VOL) : ce sort permet à son utilisateur de voler à la hauteur qui lui convient sans toutefois pouvoir aller plus vite qu'il marchait.
- x Langage (WAF) : ce sort permet de comprendre et de répondre aux animaux.