






Parchemins Elfiques






Les parchemins sont des artefacts magiques porteurs d'incantations à usage unique, dont la lecture augmente la puissance ou les effets d'un sortilège particulier. On les trouve traditionnellement sur les autels, mais ils peuvent également se dissimuler dans une bibliothèque, à l'intérieur d'une tombe ou sur le cadavre d'un sorcier récemment vaincu...

Voici les effets sur les sortilèges de l'elfe des parchemins répertoriés...






Gamme I

-  Sève Magique de Cicatrisation : +1 Point de Corps
-  Enracinement : Le monstre se défend de moitié le premier tour
-  Stalagmite Fulgurante : +1 dé de combat rouge
-  Contrôle d'un Feu Follet : +1 tour
-  Bourrasque : +2 dés Imparables lorsque le monstre rencontre un obstacle






Gamme II

-  Poussière Féerique : Applicable à un allié
-  Flèche Magique de Phase : +1 dé Rouge de dégâts magiques
-  Convocation d'Allié : Peut téléporter l'elfe d'autant que son déplacement le permet
-  Appel au Fleuve : +2 points de Corps, peut se déplacer de 4 cases par tour
-  Lenteur : +1 dé de Défense et -1 dé d'Attaque au monstre ciclé

Gamme III

-  Empoisonnement : Si «étoile» un second dé imparable à chaque tour
-  Flagellation Mentale : +1 dé imparable
-  Enracinement Multiple : Les monstres se défendent de moitié le premier tour
-  Double Image : +1 tour
-  Hypnose : La cible doit obtenir 2 boucliers noirs

Gamme IV

-  Poison de Dégénérescence Mentale : +1 Point d'Esprit perdu d'office au premier tour
-  Chants Elfiques : +1 tour
-  Tentacules Acérés : +2 dés de combat
-  Soins Elfiques Supérieurs : +1 Point de Corps
-  Vitesse prédatrice : Extensible à n'importe quel joueur