

1 IDÉE PAGE

VILS ET CORROMPUS, LES ELFES DES TRÉFONDS

UNE NOUVELLE RACE DE SERVITEURS DES TÉNÈBRES POUR JOUEURS ET MJ
CRÉÉE PAR ARCHELAIAN, DEXTOLEN ET MADMALIK

DESCRIPTION

Les Elfes des Tréfonds sont des êtres grands et minces à la peau gris foncé, parfois noire. Leurs yeux brillent toujours d'une lueur étrange, empreinte de folie. Leurs cheveux peuvent être de toutes les couleurs, mais le plus souvent des teintes foncées, avec parfois des reflets métalliques.

Tous ont reçu, à différents degrés, le *Don des Ténèbres* : des mutations parfois discrètes, parfois grotesques.

Les elfes des Tréfonds peuvent être de puissants lanceurs de sort ou des assassins silencieux et habiles. Les mâles, selon leurs mutations, font aussi de redoutables guerriers.

ORIGINES

Les elfes des Tréfonds descendent d'elfes de la surface animés d'une mission : extirper les Ténèbres du monde. Leurs ancêtres elfes s'aventurèrent il y a des siècles et des siècles dans les mondes souterrains pour remonter à l'origine du mal. Leur quête les emmena loin, très loin, dans les Tréfonds, ces cavernes abyssales où l'on passe d'un pas de la Terre aux Enfers. Au fil des générations, la folie des ténèbres gagna, les asservit, les détourna de leur mission. D'étranges elfes mutants naquirent de leurs unions impies avec des habitants des profondeurs.



Les Ténèbres peuvent aussi prendre le masque de la séduction.

RACE

Bonus Racial : Dx, In ou Au +1

Capacités raciales : Vision dans les ténèbres (+1), Pied léger (+1), Immortel (+0), Sensible à la lumière (-4*), Doué pour la magie (+1), Précis (+1), Serviteur des Ténèbres (+2)**

*Sensible à la lumière x 4. Les Elfes des Tréfonds reçoivent un malus de -4 pour toutes leurs actions à la lumière du soleil ou son équivalent et -2 lorsqu'ils se trouvent dans le rayon d'une source d'éclairage plus lumineuse qu'une chandelle.

** Comme le talent.

DONS DES TÉNÈBRES

L'adoration des Elfes des Tréfonds pour leurs divinités obscures leur procure des mutations, qu'ils considèrent comme des dons. Les mâles reçoivent des mutations plus apparentes que les femelles. Ces dernières servent ainsi d'espions chez les peuples de la surface.

Un personnage Elfe des Tréfonds reçoit une mutation à sa création. Le joueur ou le maître lance un D20 et consulte la table selon le sexe du personnage. Certaines mutations donnent des capacités spéciales de monstres.

Table EDT1 - Femelles

D20	MUTATIONS
1-6	Oreilles de chauve-souris: Sonar . -2 en cas de son trop fort.
7-11	Yeux de chat: Vision dans le noir. Pénalité supplémentaire de -1 en cas de lumière directe dans les yeux.
12-17	Peau anormalement pâle : Peut passer pour une elfe de la surface. Reçoit -4 à tous ses tests sociaux dans les Tréfonds, aucun modificateur à la surface.
18-20	Langue barbelée :Attaque de mêlée BA +2,. Aversion: pénalisée de -4 à tous les tests sociaux.

Table EDT2 - Mâles

D20	MUTATIONS
1-5	Tentacules: Constriction.
6-10	Yeux Pédonculés: Jamais surpris par un attaque, les modificateurs de combat: flanc ou arrière ne comptent pas.
11-15	Corps d'insecte: Chitine (VA +2).
16-20	Queue de lézard: Projection.