



FICHE ORIGINE : ELFE NOIR

Personnage polyvalent, dangereux à distance aussi bien qu'au corps à corps.

Transport de charges limité à 15 kilos – Pas de grand bouclier, pas d'arme de bourrins « non elfiques ».

Sens Excellents, nyctalopie totale. Armure naturelle max. : PR3.

Consulter le livret « Origines et métiers » pour en savoir plus.



BULLETIN CÉRÉBRAL

Je suis un elfe noir, on nous appelle aussi les drows, ou parfois les Elfes du Chaos. C'est sans doute parce que les gens aiment donner des noms bizarres à tout ce qu'ils n'arrivent pas à comprendre. En vérité, "drow" est une expression qui a une véritable signification dans notre langue, mais ça je vais le garder pour moi. Il paraît que nous avons été créés accidentellement par les dieux, à partir de la lignée des Elfes Meuldor. Moi, je m'en tape, en fait. Je suis attiré par le Chaos comme tous mes compatriotes, ce qui signifie non pas que je suis un serviteur du mal, mais que je m'intéresse un peu à tout, sauf aux trucs de blaireaux. Je n'écoute pas de musique niaise, je ne coiffe pas des poneys, et je ne me laisse pas convaincre par les prédicateurs des sectes de crétins. Je comprends les blagues de cul, contrairement aux Elfes Sylvains. Je n'ai pas de principes établis pour guider ma vie, et c'est tant mieux. Cela me permet de frapper les gens dans le dos, le cas échéant. De toutes façons, je ne les aime pas trop, les gens.



COMPÉTENCES HÉRITÉES DE L'ORIGINE

- AGORAPHOBIE (INT) : le héros a du mal à garder son sang-froid en présence de foule.
- DÉPLACEMENT SILENCIEUX (AD) : bonus aux épreuves de discrétion et d'infiltration.
- DÉTECTER : bonus pour toutes les épreuves de détection des pièges et du danger.
- TIRER CORRECTEMENT (AD) : le personnage peut utiliser, sans malus, un arc ou d'autres armes de jet (selon origine).

COMPÉTENCES DE L'ORIGINE À DÉBLOQUER

- ☐ Ambidextrie (utilisation simultanée de deux armes)
- ☐ Camping souterrain (mieux se reposer sous terre)
- ☐ Chouraver
- ☐ Connaissances des cavernes
- ☐ Érudition (savoir lire, écrire et compter – INT minimum 10)
- ☐ Entretien du matériel
- ☐ Escalader
- ☐ Méfiance (découvrir si un PNJ ment)
- ☐ Pister
- ☐ Runes bizarres (lecture des langages compliqués)
- ☐ Séduction des Drows (bonus pour la sociabilité)

