



Wydaje się, że w sztapowym *fantasy* elfy po prostu muszą dzielić się na kilka, jeśli nie kilkanaście rodzajów. Ten podział nie zawsze ma sens, ale w kpiącym sobie z klasyki gatunku *Evernight* nie powinno go zabraknąć. By wprowadzić go na wasze sesje, przygotowaliśmy generator pozwalający w kilka sekund stworzyć elfią podrasę. Zarówno gracz, jak i MG mogą skorzystać z niego podczas tworzenia postaci, a prowadzący może także wspomóc nim improwizację na sesji. Tabela mówi o pojedynczym elfie, ale wyniki rzutów mogą opisywać także całą ich wioskę czy nawet antyczną, upadłą cywilizację długouchów.

6. Nienormalną elfią odpornością na ból (Wytrzymałość +1);
7. Elfią skutecznością w boju, ani chybi potrzebną do polowania na ludzi (darmowe k6 w Strzelaniu i Walce);
8. Elfim instynktem łowcy, potrzebnym po to samo (darmowe k6 w Skradaniu i Tropieniu);
9. Śmiesznym elfim szacunkiem dla zwierzątek (darmowa przewaga Przyjaciół zwierząt);
10. Błuznierczą władzą nad elfią magią (jedna moc Nowicjusza z rezerwą 5 PM, aktywowana Duchem).

Rzut pierwszy –
Jest to elf... (k10):

1. Leśny
2. Księżycowy
3. Nocny
4. Słoneczny
5. Gwiazdny
6. Wysoki
7. Krwawy
8. Tajemny
9. Święty
10. Pradawny

Rzut drugi –
Jego rodzaj odznacza się...
(k10):

1. Nieznośną elfią mądrością (zaczyna ze Sprytem na k6);
2. Równie nieznośną elfią głębią (zaczyna z Duchem na k6);
3. Nienaturalnymi elfami zmysłami (darmowe k6 w Spostrzegawczości, +2 do testów Spostrzegawczości wykorzystujących wzrok);
4. Cholerną elfią szybkością (Przewaga Chyży);
5. Lalusiowatym elfim pięknem (+2 do Charyzmy);



Rzut trzeci –
Ta rasa ma kłopoty,
bo... (k10):

1. To słabeusze – i dobrze im tak! (zwiększenie Siły kosztuje 2 rozwinięcia);
2. To chuchra – i dobrze im tak! (zwiększenie Wigoru kosztuje 2 rozwinięcia);
3. Ma się za pępek świata i nikt jej nie lubi (zawady Odszczepieniec i Uparciuch);
4. Nie wierzy, że Antyczna Elfia Kultura może kiedyś przegrać (zawada Arogancki);
5. Jest zbyt dobroduszna, by żyć w tym świecie (zawada Bohaterski);
6. Jest niepokojąco spokojna i pokojowa (zawady Ostrożny i Pacyfista [drobny]);
7. Trzyma się dziwnych tradycji (drobne zawady Dziwactwo i Zobowiązanie);
8. Dorasta tak długo, że dorośli prawie wyginęli (zawada Dzieciak);
9. Ukrywa się po lasach i nie wie nic o ludzkim świecie (zawada Tępak);
10. Otwarcie głosi, że nie ma Solariona (poważna zawada Wróg – kler Solariona).

Premie i kary mechaniczne są dodatkiem do tych, które posiada każdy elf, opisanych w *Evernight* i *Patchu 2.0*. Mistrz Gry może oczywiście wybierać pozycje z tabeli zamiast je losować, choć losowanie często poddaje pomysły, na jakie samemu by się nigdy nie wpadło. Gracz z kolei może swobodnie wybrać nazwę rasy, ale zawsze musi losować albo kary rasowe, albo premie. Gdyby mógł wybrać obie, pewnie powstałaby postać o szalenie przydatnych zaletach i niczego nie zmieniających wadach.

Mroczne elfy

Jeden gatunek elfów zasługuje na szczególną uwagę – znane z pewnej popularnej gry RPG mroczne, złe, podziemne długouchy. *Evernight* nawiązuje między innymi do owej gry, więc mroczne elfy mogą się w nim pojawić, ale raczej jako złoczyńcy, niż gracze. Jeżeli MG zgodzi się na BG-mrocznego elfa – na przykład w zamian za obietnicę, że gracz będzie z fantazją parodiował melancholijnego mrocznego walczącego sejmitemami – proponuję dać takiej postaci następujące cechy (obok tych, które ma każdy elf):

- **Mroczny geniusz:** jak wszyscy wiemy, mroczne elfy są genialne i najlepsze we wszystkim. Każdy BG z tej rasy otrzymuje jedno darmowe Rozwinięcie.
- **Najeźdźca z podziemi:** cywilizowane rasy Tarth nie znoszą mrocznych elfów. Bohater otrzymuje karę -2 do Charyzmy w kontaktach z nimi, wzrastającą do -4 w przypadku elfów z powierzchni.
- **Wrażliwość na światło:** w świetle słonecznym lub odpowiadającym mu intensywnością mroczny elf otrzymuje karę -1 do wszystkich testów.

