

Sylmarins (Wood elves)

Stat Bonus :

Ag : +4
Co : +0
Me : +2
Re : +0
SD : -5
Em : +2
In : +0
Pr : +2
Qu : +2
St : +0

RR Mod :

Ess : -5
Chan : -5
Ment : -5
Poison : +10
Disease : +100
Fear : +10

Body Dev

Progression :
0 6 3 1 1

Channeling PP Dev.

Progression :
0 6 5 4 3

Essence PP Dev.

Progression :
0 7 6 5 4

Mentalism PP Dev.

Progression :
0 6 5 4 3

Arcane PP Dev.

Progression :
0 6 5 4 3

Options de background :

4

Caractéristiques physiques

Apparence : Cheveux clairs, et les yeux couleur ambre ou émeraude caractéristique des elfes. De corpulence fine et élancée.

Taille – Poids : Hommes : 1m80 en moyenne pour 65kg ; Femmes : 1m75 pour 55 kg.

Espérance de vie : Plus de 800 ans...

Capacités spéciales : Immunisés aux maladies. Bonus +10 au DB et RR contre les attaques de froid. +10 aux listes de sort d'attaque du Barde. Très bonne ouïe, +10 aux Awareness Manoeuvres si elles ne font appel qu'à l'ouïe. Vision de nuit parfaite à la lueur des étoiles ou de la lune. Parfaite à 15m et très bonne à 30m en cas de nuit plus profonde et éclairage plus restreint.

Culture

Style de vie : Vie arboricole au sein de cité-état dans l'Océan vert. Vivent de troc, de chasse et de cueillettes.

Lignage : Bilatéral.

Religion : Divinité sylvestre. Le Sanctuarbre est considéré comme étant le créateur et le protecteur des Sylmarins.

Autres facteurs

Langage : Starting language : Sylmarin (S8/W8), Saltharite (S8/W6), Shaï (S4/W2) ; Adolescence : Sylmarin (S10/W10), Saltharite (S10/W10), Shaï (S8/W8), K'neth (S6/W4)

Préjugés : Généralement de bonnes relations avec les Saltharites et les marchands K'neths.

Professions : Fighter, Thief, Rogue, Layman, Cleric, Animist, Ranger, Bard, Astrologer.

Compétences spéciales : Everyman : Music, Play instrument, Trickery, Wood-crafting.

Compétences de passe temps usuelles : Armor * Light skills, Acrobatic, Acting, Ambush, Animal handling, Attunement, Boat piloting (Radeaux des cimes, Gondolfières), Climbing, Cooking, Directed Spells, Diving (Ocean Vert), Fauna Lore, First Aid, Fletching, Flora Lore, Foraging, Hiding, Languages, Leather Crafting, Meditation, Observation, Play instrument, Rappelling, Rope Mastery, Signaling,

Singing, Stalking, Star-gazing, Tracking, Weather Watching, Weaving, Wood Crafting, et toutes les compétences d'arme autorisées.

Options d'équipement

Armures : Ils s'équipent plus généralement d'armures en cuir et cuir renforcé au maximum. Les autres armures métalliques sont peu commode en forêt et ne peuvent être disponibles qu'en importation (donc plus rares).

Armes : Dagger, handaxe, broadsword, short sword, whip, longbow, short bow, quaterstaff, javelin, spear, main gauche, rapier, net.