



FICHE ORIGINE : ELFE SYLVAIN

Personnage doué en milieu naturel, dangereux sur les attaques à distance.

N'utilise pas d'arme de bourrins « non elfique ». Armure naturelle max. : PR4.

Transport de charges limité à 10 kilos – Excellente ouïe, bon odorat, nyctalopie totale.

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



BULLETIN CÉRÉBRAL

Je suis né au milieu des arbres, et j'y ai passé la plus grande partie de mon enfance. Mes parents étaient gentils, tout comme nos amis les animaux de la forêt, et nos voisins qui cueillaient souvent des framboises avec nous. Dans ma famille on tire à l'arc, on aime les poneys et on ne fait pas de mal aux gens quand on a le choix. Nous aimons l'art, les chansons, et sentir le vent dans nos cheveux propres. Les monstres sont vilains, il faut s'en débarrasser et parfois c'est salissant !



COMPÉTENCES HÉRITÉES DE L'ORIGINE

- CAMPING FORESTIER (INGE): savoir où et comment dormir en forêt
- CHEVAUCHER (AD, CHA) : permet de monter à cheval sans épreuve, ou d'essayer de monter d'autres animaux.
- DÉTECTER (INT) : bonus pour toutes les épreuves de détection des pièges et du danger.
- NAÏVETÉ TOUCHANTE (CHA) : l'air gentil du héros lui permet de désamorcer certains conflits.
- PREMIERS SOINS (AD, INT) : permet d'essayer de soigner sur une épreuve de moyenne AD/INT.
- TIRER CORRECTEMENT (AD) : le personnage peut utiliser, sans malus, un arc ou d'autres armes de jet (selon origine).
- TOMBER DANS LES PIÈGES : le héros est toujours le premier à tomber dans un piège si l'équipe en croise un (quand il n'est pas détecté...).

COMPÉTENCES DE L'ORIGINE À DÉBLOQUER

- ☐ Ambidextrie (utilisation simultanée de 2 armes)
- ☐ Comprendre les animaux
- ☐ Connaissances de la nature
- ☐ Déplacement silencieux
- ☐ Héritage Sylvestre des Meuldors
- ☐ Jonglage et danse
- ☐ Nager
- ☐ Pister
- ☐ Tête vide (résiste aux sorts psychiques, faute de neurones...)

