

# Les Sylvéris



# Présentation

“ Parfois appelés le Peuple Vert, les Sylvaris sont une race ancienne née des ultimes pulsations de vie laissées par le Titan Sicard. Lorsque son corps agonisant se figea pour former le monde, d'immenses vagues de mana pur fusionnèrent avec la flore primitive, donnant naissance à des êtres de sève et de conscience. Incarnant la symbiose absolue entre l'humain et la plante, ils sont les gardiens de la mémoire des grandes forêts profondes et les témoins mélancoliques du passage des âges. Perçus tantôt comme des miracles vivants, tantôt comme des avatars imprévisibles d'une nature sauvage et hostile, ils vivent en marge des nations industrielles, là où le Flux sature encore la terre.

## Traits Raciaux Génériques

- **Taille & Longévité** : 1,60 m à 2,10 m | 300 à 400 ans (à leur mort, leur corps cesse de bouger et se fige définitivement pour devenir un arbre majestueux ou une colonie fongique).
- **Sève Luminescente** : En guise de sang, un fluide épais et fluorescent coule dans leurs veines. Les Sylvaris possèdent une **immunité totale aux maladies naturelles** et une résistance innée qui leur octroie l'**Avantage** sur tous les jets pour résister à l'état **Empoisonné**.
- **Symbiose Naturelle** : Connecté au grand réseau de la terre, vous bénéficiez de l'**Avantage** permanent sur tous vos jets de **Connaissance (Survie)** liés à l'analyse de la faune, de la flore et des écosystèmes.
- **Photosynthèse** : Tant qu'il s'expose au moins 2 heures par jour à la lumière du soleil (ou à une source lumineuse artificielle reproduisant les UV de croissance), un Sylvari n'a pas besoin de consommer de nourriture organique pour valider ses repos.

## Plage des Caractéristiques de Départ

Caractéristique	Minimum	Maximum	Impact & Spécificité Sylvari
Physique	40	80	<b>Fibreux</b> : Excellente constitution de base, corps durand et dense. (+10 pour la Souche)

☐ Caractéristique	☐ Minimum	☐ Maximum	↗ Impact & Spécificité Sylvari
<b>Agilité</b>	30	70	<b>Flexible</b> : Souplesse d'une liane, réflexes standards.
<b>Perception</b>	40	80	<b>Sensibilité</b> : Reçoivent les vibrations de l'air et du sol à travers leurs feuilles. (+10 pour les Mycariens)
<b>Esprit</b>	30	75	<b>Mémoire raciale</b> : Esprit calme, analytique et contemplatif. (+10 pour les Mycariens/Floralis)
<b>Charisme</b>	30	70	<b>Aura sauvage</b> : Présence mystique, parfois intimidante ou fascinante. (+10 pour les Floralis)

# ☐ Les Écosystèmes (Sous-Ascendances)

## ☐ Les Mycariens *— Enfants du Mycélium*

- **Profil** : Spores, Poison & Érudition
- **Apparence** : Peau pâle tirant sur le violet ou le brun terreux. Des grappes de petits champignons bioluminescents poussent le long de leurs bras et de leur cou. Leurs cheveux sont remplacés par des structures de chapeaux spongieux ou des réseaux de filaments de spores.
- **Bonus de Caractéristiques** : +10 Esprit, +10 Perception.
- **Affinité** : Habitué à manipuler les toxines de la décomposition, vous gagnez un bonus de **+10 en Technologie** lorsqu'il s'agit de détecter, purifier ou synthétiser des poisons et des composés chimiques biologiques.
- **Nuée de Spores (Capacité)** :
  - *Coût* : 1 Action | *Fréquence* : 1 fois par combat.
  - *Effet* : Vous libérez un nuage de spores toxiques et étouffantes sur un rayon de 3 mètres autour de vous. Les cibles dans la zone doivent réussir un jet d'**Esprit DD 25** :
    - **Échec** : Subissent immédiatement l'état **Empoisonné** pendant 1d4 tours (malus de -10 à tous leurs jets).
    - **Réussite** : Les cibles retiennent leur souffle à temps et n'essuient aucun état négatif.

## ▣▣ Les Sylvaris de Souche *-Enfants des Grands-Arbres*

- **Profil** : Tanking, Endurance & Forêt lourde
- **Apparence** : Peau d'une texture rugueuse couleur vert mousse ou brun écorce. Corps particulièrement dense, lourd et musclé. Leurs cheveux sont un enchevêtrement de petites branches feuillues ou d'aiguilles de conifères.
- **Bonus de Caractéristiques** : +10 Physique, +10 Perception.
- **Affinité** : Lié au cœur des bois profonds. Vous obtenez l'**Avantage** sur tous vos jets de *Connaissance (Survie)* effectués au sein d'une forêt, d'une jungle ou d'un biome végétal dense.
- **Peau d'Écorce (Capacité)** :
  - *Coût* : 1 Réaction | *Fréquence* : 1 fois par combat.
  - *Effet* : En réaction à une attaque physique imminente, vous saturez vos fibres de sève pour durcir instantanément votre peau. Vous **divisez par 2 l'intégralité des dégâts physiques** infligés par cette attaque.

## ▣▣ Les Floralis *-Enfants des Fleurs*

- **Profil** : Charme, Manipulation & Mysticisme
- **Apparence** : Peau lisse aux teintes éclatantes de turquoise, de rose ou d'or. Ils dégagent naturellement un parfum subtil, enivrant et changeant. Leurs cheveux sont une couronne de pétales colorés en perpétuelle floraison.
- **Bonus de Caractéristiques** : +10 Charisme, +10 Esprit.
- **Avantage Énergétique** : Votre floraison permanente stimule votre noyau magique. Vous commencez la partie avec un bonus fixe de **+3 à votre maximum de Flux**. De plus, vous gagnez l'**Avantage** sur vos jets de **Manipulation** et d'**Intimidation** lors des interactions sociales.
- **Pollen Envoûtant (Capacité)** :
  - *Coût* : 1 Action | *Fréquence* : 1 fois par combat.
  - *Effet* : Vous projetez une rafale de pollen phéromonal sur une cible située à moins de 6 mètres. La victime doit immédiatement tenter un jet d'**Esprit DD 25** :
    - **Échec** : La cible est *Charmée*. Elle subit un malus de **-10 à son tout prochain jet de Défense** et se retrouve dans l'incapacité totale de cibler ou d'attaquer l'utilisateur du pollen durant ce tour.
    - **Réussite** : La cible résiste aux phéromones et devient totalement immunisée à votre pollen pour le reste de l'affrontement.

---

## ▣▣ Culture & Factions Sylvaines

Les Sylvaris ne s'encombrent pas de frontières politiques ou de gouvernements centralisés. Leurs micro-sociétés s'organisent de manière égalitaire au sein d'immenses structures vivantes : des **arbres-villages** suspendus pour la Souche, des **clans mycéliens** souterrains pour les Mycariens, ou des **cités-fleurs** parfumées pour les Floralis.

Leurs naissances et leurs rôles sociaux suivent le rythme des saisons, chaque génération se considérant comme les cellules d'un même grand organisme forestier chargé de maintenir l'équilibre écologique et magique de Sicard. Bien que pacifiques et enclins à la médiation, ils se révèlent d'une cruauté sans nom lorsqu'on profane leur sanctuaire, capables de plier la flore pour étouffer des armées entières d'intrus.

## Le Culte des Éléments

Leur spiritualité rejette la bureaucratie des religions urbaines. Ils articulent leur foi autour des grands cycles de la vie :

- **Thalira** : La Déesse de la Nature, des mutations organiques et de la faune sauvage. Elle est la divinité absolue du peuple Sylvari, invoquée pour bénir les récoltes, guider la sève et renforcer les barrières végétales.
- **Venyr** : Le Dieu de la Mort. Loin d'être redouté, il est respecté comme le "Frère de la Forêt", l'entité nécessaire qui apporte l'humus, la décomposition et le repos indispensable pour que la sève puisse renaître au cycle suivant.

---

Révision #4

Créé 12 septembre 2025 00:20:34 par karubak

Mis à jour 16 mai 2026 18:03:00 par karubak