

FEUILLE D'ARCHÉTYPE JDR

Artisan·e

ARCHÉTYPE

- Vous cherchez à vous rendre utile à la communauté
- Vous insufflez de la magie du quotidien dans vos création pour améliorer la vie
- Vous cherchez à transmettre vos savoirs aux autrez pour ;que la communauté en profite
- Vous avez tendance à négliger vos propres besoins pour aider les autres

TRAITS SAILLANTS DONT 1 "FAILLE"

RELATIONS SOCIAL :+1

ESPRIT : 0

PHYSIQUE : +1

ENDURANCE : -1

FATIGUE : ☐☐☐☐☐☐

STATISTIQUES : CUMUL = +1

MAX CRÉATION : +2/-2

QUAND... Vous cherchez à aider la communauté, le groupe, lancez 2D6 + Relations sociales, cochez 1 case de fatigue

- **SUR 10+:** Vous trouvez rapidement une solution adaptée
- **SUR 7-9 :** Vous trouvez une solution mais choisissez 1:
 - la solution prendra beaucoup de temps ou de ressources
 - votre recherche a pris plus de temps que prévu
 - vous êtes plus fatigué·e que prévu par vos recherches, cochez 1 case de fatigue
- **SUR 6- :** Votre solution n'est pas totalement adaptée à la situation (elle fonctionne), ainsi une partie du groupe n'est pas d'accord avec elle.

COMPÉTENCE 1 Dévoué

Choisissez un personnage de votre groupe, ce personnage est votre apprenti et vous êtes son mentor et professeur dans un domaine à déterminer ensemble.

LIEN PERSO 1

QUAND... Vous créez ou réparez un objet matériel, lancez 2D6 + Physique, cochez 1 case de fatigue, les ressources consommées sont données par lae MJ

- **SUR 10+:** L'objet corresond parfaitement
- **SUR 7-9 :** Vous réalisez l'action, choisissez 1 :
 - l'action consomme plus de ressources que prévu (matériaux, temps ou fatigue)
 - l'objet a un défaut mineure qu'il faudra réparer plus tard
- **SUR 6- :** Vous avez appris suffisamment pour réussir la prochaine fois

COMPÉTENCE 2 Artisanat

Choisissez un personnage de votre groupe, ce personnage n'apprécie pas votre manque de considération pour votre propre santé.

LIEN PERSO 2

QUAND... Vous transmettez vos connaissances pour réaliser une tâche, lancez 2D6 + Relations sociales, cochez 1 fatigue

- **SUR 10+:** La personne est capable de réaliser en autonomie ce qui a été transmis
- **SUR 7-9 :** La personne est capable de réaliser la tâche sous supervision, il y aura un bonus de +1 (cumulatif) à la prochaine action de transmission de connaissances sur cette tâche à cette personne
- **SUR 6- :** La personne doit être guidée dans la réalisation de la tâche, c'était peut-être un mauvais jour. Il y aura un bonus de +1 (cumulatif) à la prochaine action de transmission de connaissances sur ette tâche à cette personne

COMPÉTENCE 3 Transmission de connaissances