

FEUILLE D'ARCHÉTYPE JDR

Artiste

ARCHÉTYPE

- Vous vivez pour créer
- Vous avez le souci du détail, que ce soit pour votre art ou pour les "petites choses du quotidien"
- Vous travaillez quotidiennement votre art
- Vous avez tendance à communiquer par votre art, ce qui n'est pas forcément adapté à tout le monde

TRAITS SAILLANTS DONT 1 "FAILLE"

RELATIONS SOCIAL : -1

ESPRIT : +1

PHYSIQUE : 0

ENDURANCE : +1

FATIGUE : ☐☐☐☐☐☐

STATISTIQUES : CUMUL = +1

MAX CRÉATION : +2/-2

QUAND... vous cherchez à identifier un détail, lancez 2D6 + Esprit, cochez une case de Fatigue

- **SUR 10+ :** Vous identifiez un détail d'importance qui a un lien avec vous
- **SUR 7-9 :** Vous identifiez un détail qui suscite votre intérêt.
- **SUR 6- :** Le détail que vous avez identifié vous semble lié mais vous ne vous rappelez pas d'où. Vous devrez faire appel à vos relations pour en savoir plus

COMPÉTENCE 1 Une aiguille dans une botte de foin

Choisissez un personnage de votre groupe, ce personnage trouve que vous êtes trop pointilleux

LIEN PERSO 1

QUAND... vous communiquez par votre art, Lancez 2D6 + Esprit, cochez une case de Fatigue

- **SUR 10+ :** Vous transmettez parfaitement votre intention
- **SUR 7-9 :** Choisissez (si possible) :
 - une partie de l'assistance ne comprends pas votre intention
 - Le message transmis n'est pas parfaitement compris (la MJ vous indiquera le champ d'interprétation)
- **SUR 6- :** L'intention derrière votre art n'est pas comprise, la MJ vous indiquera comment réagissent les personnes

COMPÉTENCE 2 communication d'art

Choisissez un personnage de votre groupe, ce personnage est particulièrement sensible aux émotions et aux intentions derrière votre art.

LIEN PERSO 2

QUAND... vous effectuez une tâche complexe que vous avez déjà réalisée, Lancez 2D6 + Endurance, cochez une case de Fatigue

- **SUR 10+ :** Vous réalisez la tâche, choisissez 1
- **SUR 7-9 :** Vous réalisez la tâche, choisissez 2
 - cochez une case de Fatigue supplémentaire
 - la tâche n'est pas parfaite, il faudra soit la compléter plus tard soit risquer un problème ultérieur
- **SUR 6- :** Choisissez :
 - La tâche échoue cette fois, mais vous avez appris et ce sera plus aisé la prochaine fois (bonus +1 prochaine tentative)
 - La tâche réussie avec toutes les contraintes et prend plus de temps que prévu

COMPÉTENCE 3 "Je l'ai déjà fait !"