

FEUILLE D'ARCHÉTYPE JDR

Guérisseuseuse

ARCHÉTYPE

- Vous vivez pour soigner
- Vous avez toujours envie d'en apprendre plus sur la magie et le corps humain
- Vous avez le soucis des détails
- Vous avez des difficultés à surmonter l'échec

TRAITS SAILLANTS DONT 1 "FAILLE"

RELATIONS SOCIAL : 0

ESPRIT : 2

PHYSIQUE : -2

ENDURANCE : 1

FATIGUE : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

STATISTIQUES : CUMUL = +1

MAX CRÉATION : +2/-2

QUAND... vous soignez, lancez 2D6 + Endurance, cochez une case de Fatigue

- **SUR 10+:** Vous soignez parfaitement lae patient·e
- **SUR 7-9 :** Choisissez 2 (si possible) :
 - Le temps de rétablissement est plus long que prévu
 - Vous soignez la partie la plus grave uniquement
 - Vous avez passé énormément de temps au chevet de lae patient·e, cochez 1 case de fatigue supplémentaire
- **SUR 6- :** Lae patient·e est stabilisé pour une journée, bonus de +1 pour le prochain soin

COMPÉTENCE 1 Soigner les amixes

Choisissez un personnage de votre groupe, ce personnage a une maladie chronique stabilisée (qui l'affecte dans la mesure qu'il le souhaite, voir avec lae MJ), vous êtes saon soignant·e.

QUAND... vous diagnostiquez lae patient·e, lancez 2D6 + Esprit, cochez une case de Fatigue

Vous comprenez les symptômes et savez comment les soigner

- **SUR 10+:** Choisissez 1 (si possible) :
- **SUR 7-9 :** Choisissez 2 (si possible) :
 - Vous savez comment soigner une partie des symptômes seulement
 - Vous ne comprenez pas l'origine des symptômes
 - Il vous manquera un élément pour soigner lae patient·e, lae MJ vous l'indiquera
- **SUR 6- :** Vous identifiez uniquement les symptômes primaires : localisation de la douleur, présence de fièvre, infection d'une blessure.. Mais pas leur origine ni s'il y a d'autres symptômes plus profonds. Bonus de +1 au prochain jet de diagnostique le jour suivant pour ce patient·e

COMPÉTENCE 2 Comprendre le corps des amixes

Choisissez un personnage du groupe, ce personnage vous a déjà aidé alors que vous n'arriviez pas à surmonter l'échec d'un de vos soins.

QUAND... vous cherchez à améliorer votre capacité physique (bonus +1 Physique pour les 10 prochaines minutes), lancez 2D6 + Esprit, cochez 1 cases de fatigue

- **SUR 10+:** Bonus total amélioré : +2 Physique, les effets secondaires sont minims, choisissez 1 :
- **SUR 7-9 :** choisissez 2 :
 - cochez une case de fatigue supplémentaire
 - Vous avez trop poussé votre corps, vous aurez besoin de prendre soin de vous très prochainement
 - Votre Physique subit le contrecoup et est temporairement réduit de 1
- **SUR 6- :** Les effets indésirables sont exacerbés, après la période vous crashez et avez besoin que l'on s'occupe de vous. Vous ne pouvez plus faire de jet d'Endurance pour une journée et jusqu'à ce que vous ayez pris soin de votre corps

COMPÉTENCE 3 Pousser son corps

LIEN PERSO 1

LIEN PERSO 2