

FEUILLE D'ARCHÉTYPE JDR

Illusioniste

ARCHÉTYPE

- Vous aimez le spectacle, le grandiose
- Vous aimez divertir les gens
- Vous aimez conter les voyages, les souvenirs
- Ce qui n'est pas grandiose, n'a que peu d'intérêt pour vous

TRAITS SAILLANTS DONT 1 "FAILLE"

RELATIONS SOCIAL : +1

ESPRIT : -1

PHYSIQUE : +1

ENDURANCE : 0

FATIGUE : ☐☐☐☐☐☐

STATISTIQUES : CUMUL = +1

MAX CRÉATION : +2/-2

QUAND... Vous performez pour un spectacle, un souvenir, lancez 2D6 + Relations sociales, cochez 1 case de fatigue

- **SUR 10+** : Le spectacle est une réussite
- **SUR 7-9** : choisissez 1
 - cochez 1 case de fatigue supplémentaire
 - même si le spectacle est apprécié, certaines personnes ont été moins réceptives
 - du matériel a été abimé pendant le spectacle, il faudra le réparer
- **SUR 6-** : La réception au spectacle est mitigée, ce qui vous affecte, il vous faudra en parler pour comprendre et vous améliorer.

COMPÉTENCE 1 The show must go on !

Choisissez un personnage de votre groupe, ce personnage n'apprécie pas votre côté grandiose qui donne l'impression de toujours se mettre en avant.

LIEN PERSO 1

QUAND... Vous explorez des chemins inconnus, lancez 2D6 + Physique, cochez 1 case de fatigue

- **SUR 10+** : Vous trouvez ce que vous cherchez et créez de nouveaux souvenirs
- **SUR 7-9** : Choisissez 1 :
 - vous ne vous souvenez pas du voyage aussi bien que vous le voudriez
 - vous n'avez pas trouvé ce que vous cherchiez, seulement sa zone
 - vous vous êtes plus fatigué-e que prévu, cochez 1 case supplémentaire
- **SUR 6-** : Vous vous êtes perdu en chemin, ce qui vous a fait découvrir de nouvelles choses imprévues. Tout à vos explorations, vous ne vous souvenez pas très bien du chemin, et vous êtes plus fatigué-e que prévu, cochez 1 case de fatigue supplémentaire.

COMPÉTENCE 2 A l'aventure compagnons !

Choisissez un personnage de votre groupe, ce personnage a décidé de rejoindre votre caravanne suite à l'un de vos spectacle, iel est un de vos fan.

LIEN PERSO 2

QUAND... Vous créez une illusion, lancez 2D6 + Physique, cochez une case de fatigue et brulez un support de magie.

- **SUR 10+** : Vos illusions impressionnent, on les dirait réelles, ou irréelles en fonction du contexte.
- **SUR 7-9** : Vos illusions sont remarquables, elles semblent presque réelles, difficilement reconnaissables en tant qu'illusion.
- **SUR 6-** : Vos illusions sont identifiables, mais on sait que ce sont des illusions. D'après vous, elles manquent du grandiose qui vous caractérise et cela vous pousse à vous entraîner avant de pouvoir faire étalage de vos capacités.

COMPÉTENCE 3 Plus vraies que natures