

FEUILLE D'ARCHÉTYPE JDR

Passeureuse

ARCHÉTYPE

- Vous vivez pour transmettre votre art de la magie
- Vous avez un rôle de guide : les gens vous consultent quand iels ont des questionnements sur la magie
- Vous avez un lien fort avec la magie et vous la voyez à travers toute chose
- Vous êtes un peu détaché de ce qui ne touche pas la magie, ce qui peut créer une déconnexion avec les gens ou le monde

TRAITS SAILLANTS DONT 1 "FAILLE"

RELATIONS SOCIAL : 0

ESPRIT : +2

PHYSIQUE : -1

ENDURANCE : 0

FATIGUE : ☐☐☐☐☐☐

STATISTIQUES : CUMUL = +1

MAX CRÉATION : +2/-2

QUAND... Vous cherchez à relever le souvenir lié à un support de magie ou un objet, lancez 2D6 + Esprit, cochez 1 case de fatigue

- **SUR 10+**: Revivez le souvenir comme si vous l'aviez vécu
- **SUR 7-9** : Revit le souvenir, choisissez 1 :
 - Fatigue accumulée, cochez 1 case de fatigue supplémentaire
 - Le souvenir reste flou par moments
 - le support est abîmé dans votre tentative de lire le souvenir
- **SUR 6-** : Choisissez 2

COMPÉTENCE 1 Souvenirs ravivés

Choisissez un personnage de votre groupe, ce personnage a des difficultés à communiquer avec vous ou à comprendre vos motivations.

QUAND... Vous cherchez à communiquer d'esprit à esprit avec une personne, Lancez 2D6+ moyenne de "Relation sociale" de vous et la personne (arrondi supérieur), cochez 1 case de fatigue

- **SUR 10+**: Vous établissez le contact
- **SUR 7-9** : Vous établissez un contact d'esprit à esprit, choisissez :
 - La communication est très brève
 - Fatigue accumulée, cochez 1 case de fatigue supplémentaire
 - Vous avez trop ouvert votre esprit et la personne recevant la comm est submergée par vos émotions
- **SUR 6-** : La personne a perçu le contact mais vous n'avez pas pu établir de communication. Vous pourrez réessayer plus tard avec un bonus de +1.

COMPÉTENCE 2 Transmission

Choisissez un personnage de votre groupe, ce personnage a réussi à développer la magie suite à votre enseignement, iel vous en est reconnaissant.

QUAND... Vous cherchez à guider quelqu'un d'autre dans la réalisation d'une tâche, lancez 2D6 + Relations social, cochez 1 case de fatigue.

- **SUR 10+**: La personne a un bonus de +1 à la réalisation de sa tâche (PJ) ou a confiance en vous (PNJ), choisissez 1
- **SUR 7-9** : Choisissez 2:
 - cochez 1 case de fatigue supplémentaire
 - la tâche prendra plus de temps que prévu
 - une tension temporaire persiste entre vous et la personne, il vous faudra un moment de discussion avec elle, ou attendre.
- **SUR 6-** : La personne ne comprend pas bien les instructions, même si la tâche est réalisée, vous vous êtes embrouillé-es avec la personne, il vous faudra avoir un moment de discussion avec elle.

COMPÉTENCE 3

LIEN PERSO 1

LIEN PERSO 2