

FEUILLE D'ARCHÉTYPE JDR

Relayeuseuse

ARCHÉTYPE

- Maintenir les liens entre les communautés
- Transporter les personnes, les messages ou les biens
- Maintenir le cap
- Routinier, ne sait sortir des sentiers battus

TRAITS SAILLANTS DONT 1 "FAILLE"

RELATIONS SOCIAL : 1

ESPRIT : -1

PHYSIQUE : 0

ENDURANCE : 1

FATIGUE : ☐☐☐☐☐☐

STATISTIQUES : CUMUL = +1

MAX CRÉATION : +2/-2

QUAND... Vous voulez résoudre un conflit, lancez 2D6+Relations Sociales et cochez 1 case de Fatigue.

- **SUR 10+ :** Les tensions sont calmées
- **SUR 7-9 :** Les tensions sont calmées, choisissez 1
 - Le dialogue est rompu sur un statut quo
 - De la rancœur persiste entre les parties
- **SUR 6- :** Les tensions sont calmées, choisissez 2 :
 - Le dialogue est rompu sur un statut quo ;
 - De la rancœur persiste entre les parties ;
 - La communauté remet en question la gestion du conflit par lae relayeuseuse.

COMPÉTENCE 1 Médiatrice

Choisissez un personnage du groupe, ce personnage apprécie la fiabilité de lae relayeuseuse.

LIEN PERSO 1

QUAND... vous devez transporter quelque chose de difficile (physique et/ou morale), ou emprunter un chemin difficile, lancez 2D6 + Endurance et cochez 1 case de Fatigue.

- **SUR 10+ :** Vous effectuez le transport, choisissez 1 parmi les choix suivants :
- **SUR 7-9 :** Choisissez 2 :
 - cochez 1 pt de Fatigue supplémentaire ;
 - vous avez été ralenti ;
 - vous n'avez effectué qu'une partie du trajet
- **SUR 6- :** Choisissez 2 + le trajet vous a exténué, Perdez 1 point d'Endurance temporairement jusqu'à ce que vous ayez pu avoir un moment de soutien avec un membre du groupe.

COMPÉTENCE 2 Transporteur caravanier

Choisissez un personnage du groupe, ce personnage lae trouve trop rigide dans ses habitudes et choix.

LIEN PERSO 2

QUAND... Vous devez recharger votre transport (magie ou technologie) ou le réparer, lancez 2D6 + Physique cochez 1 case de Fatigue

- **SUR 10+ :** Vous effectuez votre action avec succès, lae MJ vous indique les ressources consommées.
- **SUR 7-9 :** Idem + Choisissez 1 :
 - Cochez 1 case de Fatigue supplémentaire
 - Une partie de votre matériel est abîmé (cf. MJ)
 - Vous vous blessez légèrement
- **SUR 6- :** Choisissez 2

COMPÉTENCE 3 Caravanier