


Mlapasta

Illustrateur d'aventures



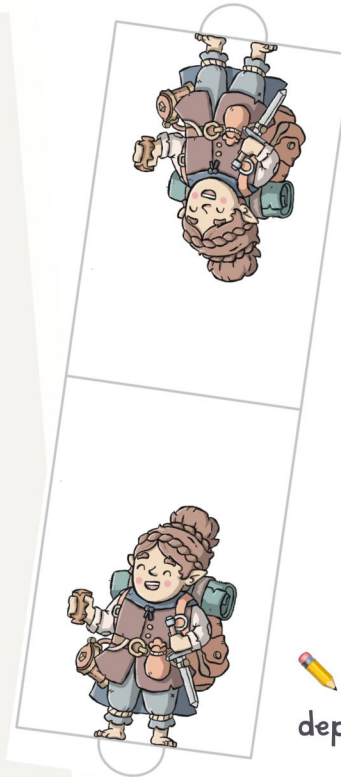
 Illustration des 3 personnages et du dungeon master de l'actual play Obelien, émission hebdomadaire




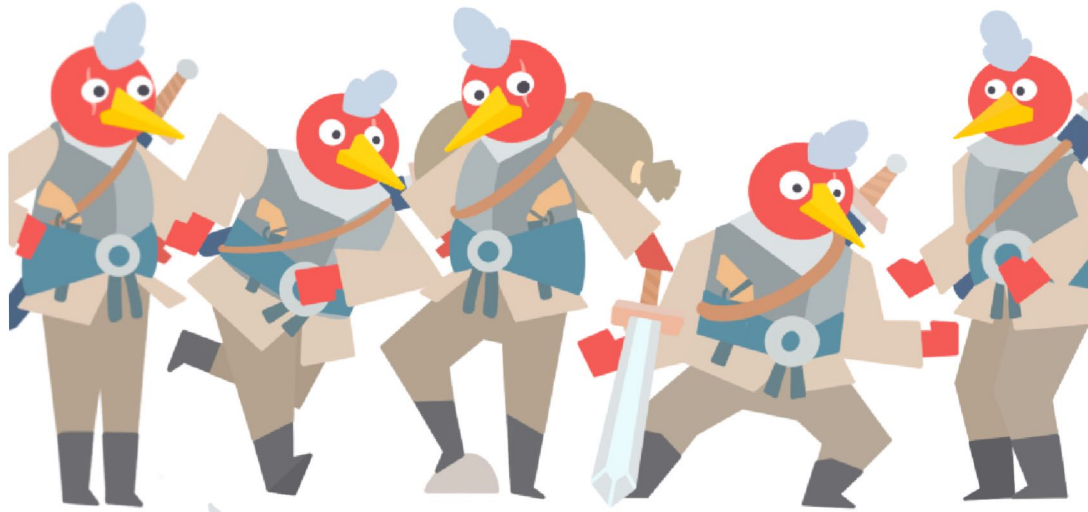
 Extrait du générique



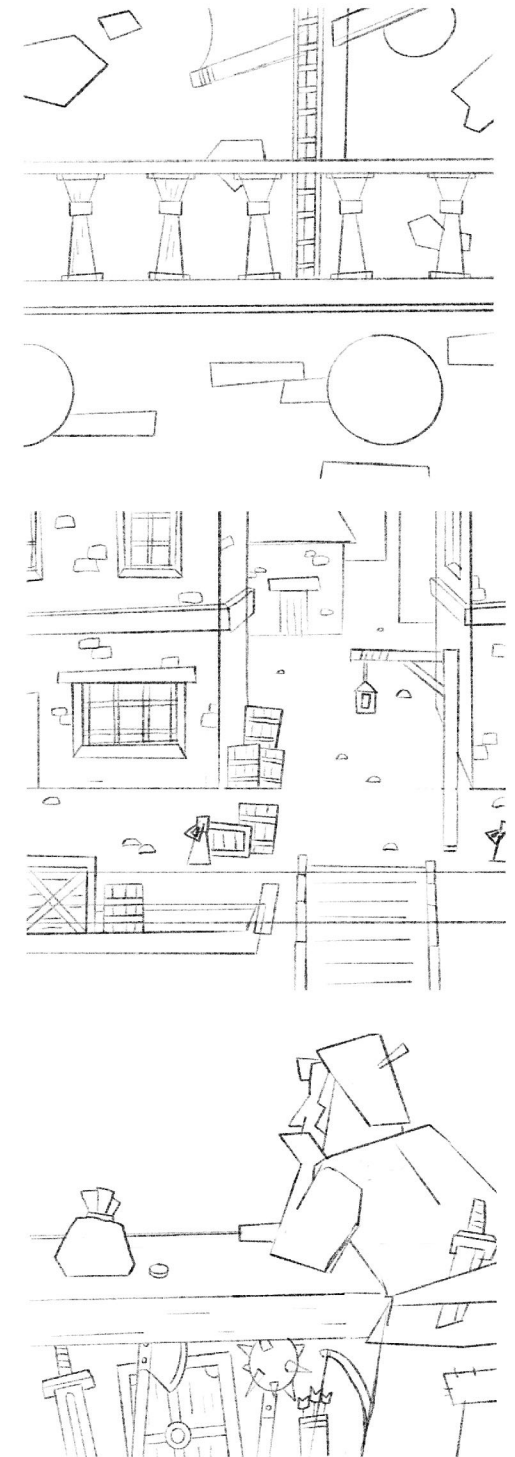
Abbie Tulpa
Halfeline Roublarde



 Illustrations réalisées sur commande depuis le shop (portrait, figurine, token)



 Création des personnages,
décors et animations



Game Design - character sheet


1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 Spell slots
 Spell save DC
 Spell attack modifier

Race : _____ Âge : _____
 Classe & niveau : _____
 Force Dextérité Const Intel Sagesse Charisme
 Bonus de maîtrise
 Compétences
Charisme
 Intimidation
 Représentation
 Persuasion
Dextérité
 Acrobatie
 Discretion
 Escamotage
Intelligence
 Arcane
 Histoire
 Investiguer
 Nature
 Religion
Force
 Athlétisme
Sagesse
 Dressage
 Médecine
 Perception
 Perspicacité
 Survie
 Armure Initiative Vitesse
 PO : _____
 PA : _____
 PC : _____
 Donjon Papier Dragon

Creation de fiches de personnages pour jeux de rôles

Racial traits
 Proficiencies
 Saving throws
 Strength
 Dexterity
 Const
 Intel
 Wisdom
 Charisma
 Other skills



 illustrations réalisées pour le jeu de cartes Memory Velu Vêtu





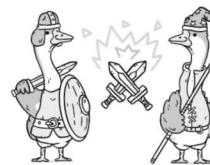
Le Donjon de l'oie



Le Donjon de l'oie règles du jeu

Le Roi des oies lance un appel ! Quiconque parviendra à lui ramener son coffre au trésor sera richement récompensé. Le coffre a été volé par Dogo, un vieux dragon cupide qui se cache dans son donjon. Aventurier, soit le premier à vaincre Dogo pour récupérer le coffre du Roi et pouvoir goûter à la gloire et à la fortune !

► CHACUN LEUR TOUR LES JOUEURS LÂNCENT LE DÉ POUR AVANCER



PROVOCATION EN DUEL

Lorsque 2 aventuriers se retrouvent sur la même case, ils rentrent en duel ! Chacun lance le dé et celui qui obtient le meilleur score remporte le duel. Il peut alors repousser le joueur qui perd le duel d'un nombre de case égal à son jet de dé

RÉCUPÉRER LE COFFRE

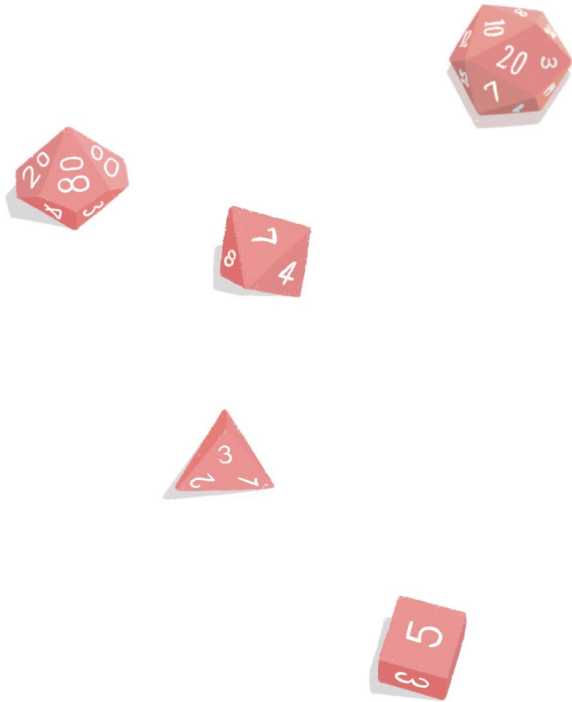
Lorsque vous arrivez en face de Dogo, vous devez réussir à le vaincre ! Pour cela, rien de plus simple, vous devez réussir à faire un 6 au lancer de dé. En cas d'échec, vous restez sur la case et continuez l'affrontement au tour suivant




LES CASES SPÉCIALES

	Vilaine sorcière Vous êtes hypnotisé par la sorcière et passez votre prochain tour		Potion de rapidité Vous pouvez relancer le dé et avancer à nouveau
	En avant ! Vous avancez jusqu'à rencontrer un joueur et le provoquez en duel		C'est ma tournée ! Vous êtes pompette. Lors de votre prochain tour, vous reculez au lieu d'avancer
	La grande vague Lorsqu'une oie s'arrête sur la case 17, une vague d'eau emporte les joueurs de la case 11 à la case 15, jusqu'à la case 16		Roule, rocher, roule L'oie qui actionne le levier case 27, libère un énorme rocher qui roule et emporte tous les joueurs entre les cases 40 et 52 à la case 51
	Créatures du donjon L'oie qui s'arrête sur la case d'une créature doit l'affronter. Pour réussir le combat, lancez le dé et obtenez un résultat supérieur ou égal à 5. Si non, vous reculez d'une case		Passage secret L'oie qui active le levier (case 5 et 33) découvre un passage secret qui l'emène au rocher le plus proche (Case 10 ou 38)
	Grimaire bougeotte Permet de déplacer l'oie de son choix d'une case en avant ou en arrière		Le trou L'oie qui s'arrête sur la case 42 trébuché et tombe dans un trou qui la ramène à la case 20
	Parchemin gardien Vous obtenez un parchemin de protection qui vous protège contre la prochaine case néfaste		

Adaptation du jeu de l'oie dans l'univers de Donjons & Dragons



 Création d'une affiche pour la clôture du RôlEvent à l'occasion d'un live caritatif




RÔL'EVENT

Journée solidaire
du jeu de rôle

FRANCE BELGIQUE SUISSE LUXEMBOURG QUEBEC
DU 11 AU 14 NOVEMBRE 2021

Schéma de développement de l'Habitat Jeunes en Hauts-de-France

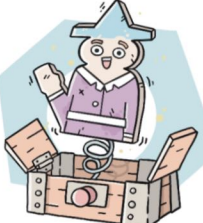
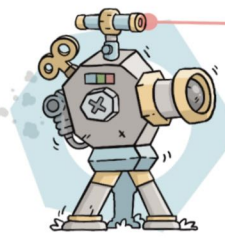
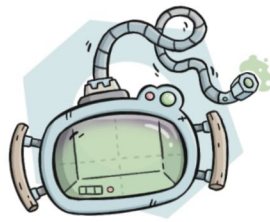


 Illustration de la couverture et du contenu d'une brochure pour l'URHAJ sur le thème de l'habitat jeunesse

Panic Mécanic

À vos ciseaux, cutters et bâtons de colle !
Utiliser de préférences un papier assez épais (~200 grammes)

Mécano Bob	Tourelle	Leurre	Mécano Berthe
			
			
			

LEURRE	TOURELLE AUTOMATIQUE	
		
<p>UTILISEZ 1 ACTION POUR DÉPLOYER CE LEURRE QUI A LA CAPACITÉ DE PARTICULIÈREMENT AGACER VOS ENNEMIS QUI LE PRENDRONT ALORS POUR CIBLE, SAUF S'ILS RÉUSSISSENT UN JET DE PERCEPTION DD 14.</p> <p>5 KG 25 PV 85 PO</p>	<p>UTILISER 1 ACTION POUR DÉPLOYER LA TOURELLE. UNE FOIS DÉPLOYÉE, ATTAQUE AUTOMATIQUÉMENT LES ENNEMIS DANS UN RAYON DE 10 M ET LEUR INFLIGE 1D8 DÉGÂTS. RÉUTILISABLE.</p> <p>8 KG 20 PV 750 PO</p>	
<p>ATTENTION DYSFONCTIONNEMENTS</p> <p>LANCER 1D6 :</p> <ol style="list-style-type: none"> LA CAMÉRA PLANTE ET ÉMET UN GROS SON D'ALARME, AUCUNE IMAGE LA CAMÉRA ÉMET DES PETITS FLASHS DANS LA PIÈCE ESPIONNÉE L'IMAGE EST TRÈS FLOU 5.6. LA CAMÉRA FONCTIONNE CORRECTEMENT 		<p>CAMÉRA ESPIONNE</p>  <p>GRÂCE À CETTE CAMÉRA QUI PEUT SE FAUFILER DANS UNE SERRURE OU SOUS UNE PORTE, VOUS POUVEZ DÉSORMAIS ESPIONNER SANS ÊTRE VU OU DÉCOUVRIR LES ÉVENTUELS DANGERS QUI VOUS ATTENDENT...</p> <p>1 KG 1350 PO</p>

tipeee.com/donjon-papier-dragon

Print - cartes et calendrier



 illustration de plus de 100 aliments déclinés sur un jeu de cartes et un calendrier perpétuel des fruits & légumes de saison

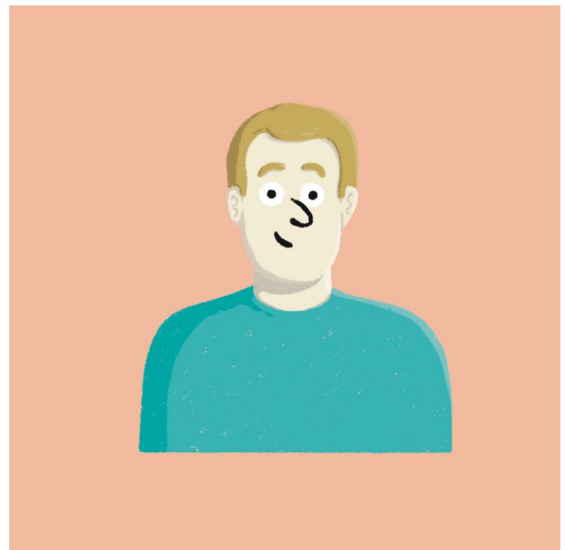
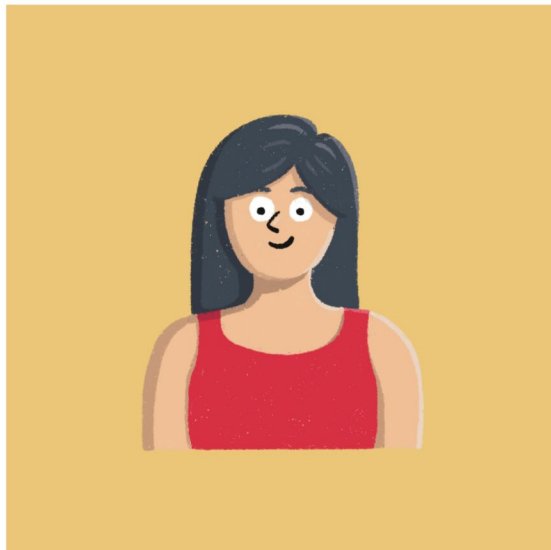
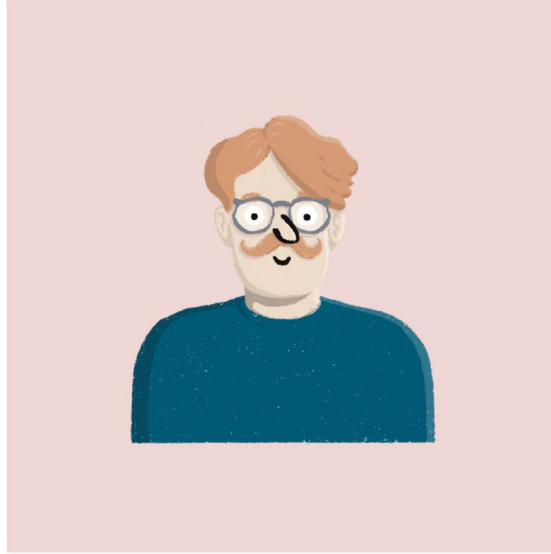
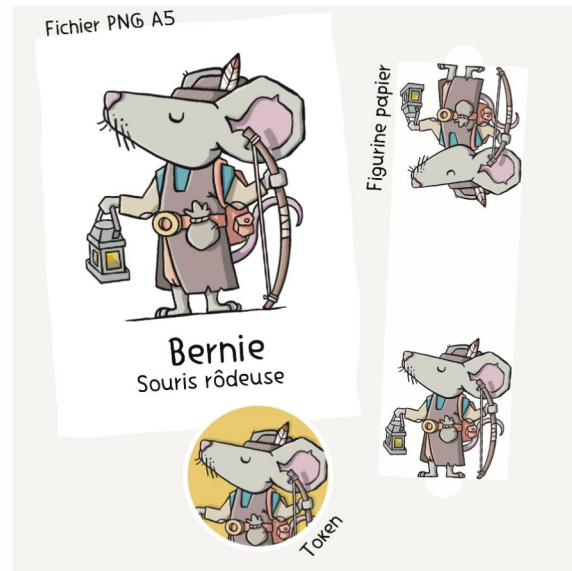
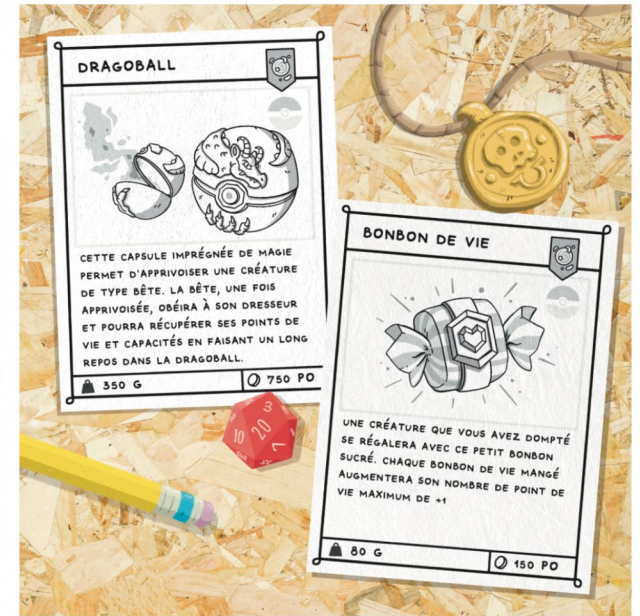
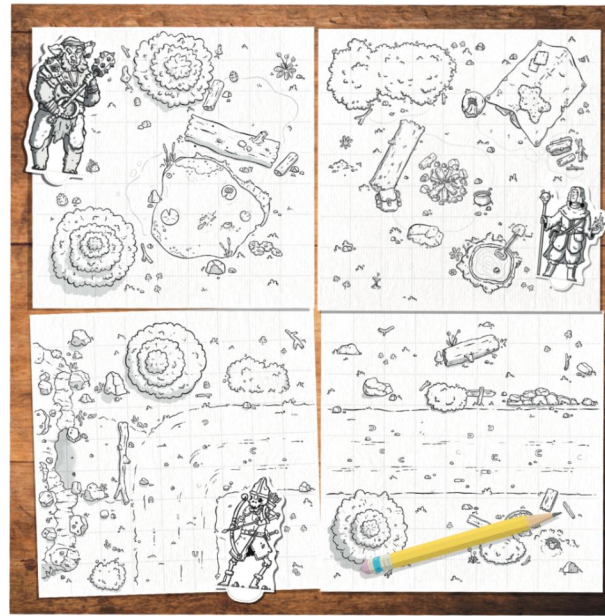


 Illustration de 6 personas pour la campagne zéro déchet de la ville de Roubaix

 Création de templates pour les réseaux sociaux



Donnons vie à vos aventures

www.mlapasta.com

helle@mlapasta.com

- 06 19 97 64 90