FICHE DE MALÉDICTION

Spectralité

Personnage, ressources et dons

Personnage

Joueur / joueuse

Manifestation de votre apparence

Niveau total

Stade (1 à 4)

État de la malédiction

Essence actuelle

Essence max.

Maîtrise (+)

DD

Caractéristique du DD

DD : 8 + maîtrise + modificateur de dextérité ou charisme.

Méthode retenue : choix concerté ou deux d8 indépendants

À chaque stade : 1 don et 1 faiblesse, parmi les n° 1 à 8. Au dé : 1d8 pour chaque liste ; relancez les doublons et résultats inadmissibles selon le livret.

Stades : 1 / 2 / 3 / 4 • Niveaux minimums : 1 / 5 / 11 / 17 • Essence maximale : 2 / 3 / 4 / 5.

Vos dons acquis

Renseignez uniquement vos traits acquis. Les stades suivants restent vides.

N° (1-8) **Don acquis au stade 1** **Coût / action** **Durée / concentration**

Effet, limites et conditions

N° (1-8) **Don acquis au stade 2** **Coût / action** **Durée / concentration**

Effet, limites et conditions

N° (1-8) **Don acquis au stade 3** **Coût / action** **Durée / concentration**

Effet, limites et conditions

N° (1-8) **Don acquis au stade 4** **Coût / action** **Durée / concentration**

Effet, limites et conditions

Spectralité

Faiblesses et suivi en partie

Vos faiblesses acquises

N° (1-8) **Faiblesse acquise au stade 1**

Déclencheur, effet et précautions

N° (1-8) **Faiblesse acquise au stade 2**

Déclencheur, effet et précautions

N° (1-8) **Faiblesse acquise au stade 3**

Déclencheur, effet et précautions

N° (1-8) **Faiblesse acquise au stade 4**

Déclencheur, effet et précautions

Suivi propre à votre malédiction

Complétez seulement les lignes qui vous concernent. La fiche n'accorde aucun don ni aucune faiblesse.

Objet de l'Ancrage personnel, si acquis

Étreinte : cibles / effet choisi / jets de sortie

Ancrage brutal : fin du blocage, si acquis

Sensibilité au renvoi : prochain jet, si acquise

Flottaison : vitesse / fin / appui à l'arrivée

Passage : budget de déplacement / épaisseur permise

Effets en cours : concentration, cibles, échéances et prochaines sauvegardes

Vous restez tangible par défaut. Perdre un don de vol peut provoquer une chute.

Rites / échéance d'instabilité :