

FICHE PERSONNAGE AKENLOR

Nom du joueur :
Nom du personnage :
Faction :
Race :
Rôle : militaire - civil
Archétype :

Domaine de prédilection :

Classe :
Voie :

-
-
-
-
-

Compétences :

-
-
-
-
-
-

Classe élite:

-
-
-
-
-



FICHE PERSONNAGE AKENLOR

Nom du joueur :
Nom du personnage :
Faction :
Race :
Rôle : militaire - civil
Archétype :

Domaine de prédilection :

Classe :
Voie :

-
-
-
-
-

Compétences :

-
-
-
-
-
-

Classe élite:

-
-
-
-
-



SEQUELLE DE GUERRE

-  **Miraculé** : Vous êtes un miraculé. Votre volonté, vos dieux ou la chance vous ont maintenu en vie et permis aux médecins de vous soigner in extremis.
-  **Balafre** : Vous avez échappé à la mort de peu, mais votre corps en garde une trace. Vous devez, à l'aide d'une prothèse ou de maquillage, représenter une balafre sur votre visage.
-  **Traumatisme de guerre** : Votre personnage est sauvé de la mort mais le combat qui vous a frappé vous hante profondément. Vous devrez jouer une terreur ou une paralysie de quelques secondes à chaque combat
-  **Borgne** : La mort n'est pas passé loin, mais votre œil lui ne survivra pas. Choisissez un de vos yeux, ce dernier doit être recouvert par un cache-œil ou un bandage.
-  **Blessure de guerre** : Votre corps n'a pas échappé à la mort sans en rester meurtri. Votre personnage devient désormais boiteux, endolori par une blessure profonde. Vous ne pouvez plus courir et tout déplacement doit être fait en boitant.
-  **Blessure grave** : Vous perdez l'usage de l'une de vos mains.
-  **Mort** : La fatalité ne peut pas être esquivée. Votre personnage est définitivement mort.

SEQUELLE DE GUERRE

-  **Miraculé** : Vous êtes un miraculé. Votre volonté, vos dieux ou la chance vous ont maintenu en vie et permis aux médecins de vous soigner in extremis.
-  **Balafre** : Vous avez échappé à la mort de peu, mais votre corps en garde une trace. Vous devez, à l'aide d'une prothèse ou de maquillage, représenter une balafre sur votre visage.
-  **Traumatisme de guerre** : Votre personnage est sauvé de la mort mais le combat qui vous a frappé vous hante profondément. Vous devrez jouer une terreur ou une paralysie de quelques secondes à chaque combat
-  **Borgne** : La mort n'est pas passé loin, mais votre œil lui ne survivra pas. Choisissez un de vos yeux, ce dernier doit être recouvert par un cache-œil ou un bandage.
-  **Blessure de guerre** : Votre corps n'a pas échappé à la mort sans en rester meurtri. Votre personnage devient désormais boiteux, endolori par une blessure profonde. Vous ne pouvez plus courir et tout déplacement doit être fait en boitant.
-  **Blessure grave** : Vous perdez l'usage de l'une de vos mains.
-  **Mort** : La fatalité ne peut pas être esquivée. Votre personnage est définitivement mort.