

### FICHE PERSONNAGE AKENLOR

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

Classe :  
 Voie :  
 -  
 -  
 -  
 -  
 -  
 -  
 -  
 -  
 -

Domaine de prédilection :

Compétences :  
 -  
 -  
 -  
 -  
 -  
 -  
 -



### FICHE PERSONNAGE AKENLOR








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

Classe :  
 Voie :  
 -  
 -  
 -  
 -  
 -  
 -  
 -  
 -  
 -








Domaine de prédilection :

Compétences :  
 -  
 -  
 -  
 -  
 -  
 -  
 -



-  **Mort** : La fatalité ne peut pas être esquivée. Votre personnage est définitivement mort.
-  **Blessure grave** : Vous perdez l'usage de l'une de vos mains.
-  **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.
-  **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.
-  **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.
-  **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.
-  **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.

### SEQUENCE DE GUERRE

-  **Mort** : La fatalité ne peut pas être esquivée. Votre personnage est définitivement mort.
-  **Blessure grave** : Vous perdez l'usage de l'une de vos mains.
-  **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.
-  **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.
-  **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.
-  **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.
-  **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.

### SEQUENCE DE GUERRE