

DUNE

AVENTURES DANS L'IMPERIUM

FEUILLE DE PERSONNAGE

HISTORIQUE

NOM	H	TRAITS DE PERSONNALITÉ
MAISON	La Cour de l'Hellébore	
RÔLE	Maître-Espion	
FACTION	Assassin Fremen	
		AMBITION

PRINCIPE

MAXIME

DEVOIR	7	Ce qui doit accompli le sera
DOMINATION	6	Le pouvoir naît sur le tranchant d'un couteau
FOI	8	Shai-Hulud nous mettra à l'épreuve, et nous récompensera de l'eau de nos ennemis
JUSTICE	5	
VÉRITÉ	4	

TALENTS

- La lame Lente
- Pourquoi je me bats (Devoir)
- A pas de loup

COMPÉTENCE SPÉCIALISATIONS

ANALYSE	5	
COMBAT	8	Lames courte, Attaque sournoise, Fusil
DISCIPLINE	4	
MOBILITÉ	7	Profil Bas
RHÉTORIQUE	4	

ATOUTS

- Fremkit (Survie, Désert)
- Krys (Arme C.A.C, Sacré)
- Fusil Laser (Arme distance, laser)

POINTS DE PROGRESSION DÉTERMINATION



DUNE

AVENTURES DANS L'IMPERIUM

FEUILLE DE MAISON

HISTORIQUE

NOM DE LA MAISON
MONDE D'ORIGINE
TYPE DE MAISON
TRAITS

ARMOIRIES DE LA MAISON
DEVISE

DOMAINES

RÔLES DE LA MAISON

SEIGNEUR	ÉMISSAIRE
CONSORT	ÉRUDIT
HÉRITIER	MAÎTRE-ESPION
ARGENTIER	MAÎTRE D'ARMES
CHAMBELLAN	MAÎTRE DE GUERRE
CONNÉTABLE	PREMIER MÉDECIN
CONSEILLER	

ENNEMIS

NOM	TYPE	NOM	TYPE
HAINE	RAISON	HAINE	RAISON
NOTES		NOTES	
NOM	TYPE	NOM	TYPE
HAINE	RAISON	HAINE	RAISON
NOTES		NOTES	