



ZAFIR CALLAS

MAÎTRE D'ARMES

Vous êtes un guerrier parfaitement entraîné, talentueux autant dans le maniement des lames que des lasers. Cependant, vous préférez affronter vos adversaires en tête à tête armé d'acier.

Jouez ce personnage si vous aimez les combats et les actions pleines de panache.



Bienvenue dans l'**Imperium de l'Humanité**, une époque située des milliers d'années dans le futur.

L'Univers connu est dirigé par l'**Empereur** et les **Grandes Maisons**. Dans cette époque féodale, les familles nobles règnent sur des planètes entières au service du monarque, mais intriguent impitoyablement dans les coulisses pour obtenir puissance et domination.

Voilà longtemps de cela, l'humanité s'est retrouvée asservie par ses propres réalisations, des machines capables de réfléchir comme elle. Après une interminable guerre libératrice, elle a juré de ne plus jamais engendrer de « **machines pensantes** ». Hélas, son extrême dépendance à ces créatures artificielles avait rendu ce serment difficile à respecter, car elle manquait des aptitudes que ces dernières possédaient. Cette lacune a donné naissance à plusieurs « **Grandes Écoles** » afin de lui enseigner les compétences qu'elle ne maîtrisait pas. L'une d'entre elles forma des « **Mentats** », des êtres humains entraînés à réfléchir, à analyser et à se souvenir mieux et plus vite qu'un ordinateur. Une autre institution célèbre, la sororité du Bene Gesserit, contrôlait si parfaitement le corps et l'esprit que certains considéraient les membres de l'ordre comme des « **sorciers** ».

En dépit de la richesse et de l'incroyable technologie détenues par les Grandes Maisons, le **Mélange** constitue la denrée la plus importante de l'univers, car lui seul permet à l'Imperium de fonctionner. Cette substance mystérieuse prolonge la vie, confère de puissantes visions presciantes et offre à de nombreux adeptes des Grandes Écoles un pouvoir fantastique. Elle représente aussi la clé du voyage spatial. Les Navigateurs de la Guilde pilotent leurs immenses Long-courriers et traversent de vastes distances interstellaires grâce aux uniques talents de prémonition tirés de la drogue. Sans elle, le commerce et les déplacements au sein de l'Imperium s'arrêtent.

Malheureusement, l'épice ne se trouve que sur une seule planète, Arrakis, et les centaines de tentatives pour la répliquer ont toutes échoué. Arrakis, le monde en question, se révèle l'un des plus inhospitaliers de tout l'univers. Pas une goutte d'eau n'y tombe et sa surface entière est un immense désert où règnent de terribles tempêtes de sable et des vers géants capables d'engloutir des bâtiments complets. Les habitants d'Arrakis lui donnent quant à eux un autre nom.

Ils l'appellent « **Dune** ».



Nom: Zafir Callas

Maison: Nagara

Rôle: maître d'armes et garde du corps

Traits de personnalité: Maître d'armes, Honorable

Ambition: participer à un duel dont l'histoire se souviendra.

HISTOIRE

Zafir a consacré sa vie non seulement à l'épée, mais aussi à toutes les armes qui existent. À bien des égards, c'est lui la véritable arme, non la lame à son côté. À présent un peu plus âgé, il se sent privilégié d'avoir éduqué les enfants de la siridar de sa Maison. Instructeur dans les arts du combat et de la stratégie depuis leur plus jeune âge, il est devenu une sorte de grand frère à leurs yeux. S'il est grand temps de les laisser prendre leurs propres décisions, il se tiendra toujours à leurs côtés et n'oubliera jamais son serment de les protéger.

ACTION DÉCISIVE

En combat, vous prenez des risques qui paraissent souvent inconsiderés ou inutiles et pourtant, vous avez le chic pour réussir vos entreprises.

Dans un conflit, lorsque vous réussissez un test de **Combat** afin d'éliminer un atout parmi ceux d'un adversaire et que vous avez acheté au moins un dé en concédant des points de Menace, vous pouvez dépenser 2 points d'Impulsion pour en éliminer un deuxième.

CHERCHER LES ENNUIS

Où que vous alliez, vous savez où trouver les criminels.

Une fois par aventure, quel que soit le lieu où vous vous trouvez, vous êtes toujours en mesure de contacter la pègre ou le marché noir (si tant est qu'il y en ait un dans cette région). Cela ne signifie pas que ses membres seront bien disposés à votre égard, simplement que vous parvenez à obtenir un contact.

DÉVOUEMENT

Vous faites preuve d'un soutien indéfectible à la cause que vous défendez, ce qui vous a maintes fois permis de vous sortir de situations délicates.

Au début d'une scène, si la réserve d'Impulsion du groupe est épuisée, lancez 1d20. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre valeur de Discipline, vous ajoutez 1 à cette réserve.

ATOUT

- ☉ Un **kindjal** de combat (lame courte) qui, dit-on, a un jour tué un Sardaukar.

PRINCIPE

MAXIME

DEVOIR

6

Je consacre ma vie à ma Maison.

DOMINATION

5

FOI

4

JUSTICE

8

Je dois parler au nom des vies que je commande.

VÉRITÉ

7

Une lame acérée pourfend les mensonges.

COMPÉTENCE

SPÉCIALISATIONS

ANALYSE

5

COMBAT

7

Duel, Lames courtes

DISCIPLINE

5

Commandement

MOBILITÉ

4

Grâce

RHÉTORIQUE

4

COMPÉTENCES

- ⊖ **Analyse :** défis intellectuels et connaissances.
- ⊖ **Combat :** conflit physique et stratégie.
- ⊖ **Discipline :** vigueur et volonté.
- ⊖ **Mobilité :** qualités athlétiques et vitesse.
- ⊖ **Rhétorique :** tests sociaux.

PRINCIPES

- ⊖ **Devoir :** vos responsabilités.
- ⊖ **Domination :** ce que vous désirez.
- ⊖ **Foi :** ce que votre cœur vous dicte.
- ⊖ **Justice :** ce qui est juste.
- ⊖ **Vérité :** ce que sont les faits.

TRAITS

- ⊖ Vous permet de faire quelque chose que vous seriez normalement incapable de tenter.
- ⊖ Abaisse la difficulté (difficulté -1).
- ⊖ Augmente la difficulté (difficulté +1, ou nécessite un test de compétence lorsqu'aucun n'est nécessaire).
- ⊖ Vous empêche d'effectuer quelque chose à votre portée.

PROCÉDURE DES TESTS DE COMPÉTENCE

1. Le joueur décrit l'action.
 2. Le meneur de jeu détermine la compétence appropriée et définit une difficulté.
 3. Le joueur choisit une maxime de principe :
 - ❖ Si l'une correspond, utilisez ce principe.
 - ❖ Si aucune ne correspond, utilisez l'un des principes restants.
 - ❖ Si elle entre en contradiction, vous pouvez la **respecter** ou la **bafouer** sur ce test.
 4. Vérifiez si une spécialisation peut s'appliquer (une maximum).
 5. Dépensez des points de la Menace, d'Impulsion ou de Détermination pour modifier le test.
 6. Lancez les dés et comptabilisez les réussites :
 - ❖ Chaque dé dont le résultat est inférieur ou égal au seuil de réussite est un succès.
 - ❖ Chaque résultat de 1 (ou inférieur ou égal à la valeur de la compétence si vous avez utilisé une spécialisation) est une réussite critique et compte pour deux réussites.
 - ❖ Chaque réussite obtenue au-delà de la difficulté rapporte 1 point d'Impulsion.
- ⊖ **Seuil de réussite** = compétence + principe
 ⊖ **Réserve de dés** = 2d20, réserve maximale de 5d20

AIDE

- ⊖ Chaque assistant jette 1d20 (et ne peut pas en acheter d'autres).
- ⊖ Le seuil de difficulté correspond à leur choix de compétence + principe, une spécialisation peut s'appliquer.

COMPLICATIONS

MARGE DE COMPLICATION	DESCRIPTION	COMPLICATION SUR...
1	Normale	20
2	Risquée	19 ou 20
3	Hasardeuse	18-20
4	Dangereuse	17-20
5	Périlleuse	16-20

Une complication survient sur un résultat de 20 obtenu sur n'importe quel dé.

RÉUSSITE MITIGÉE

Un jet peut être changé en réussite mitigée si le personnage subit une complication.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

FACILE (DIFFICULTÉ 0)

- ⊖ Débloquer une porte coincée.
- ⊖ Faire des recherches sur un sujet bien connu.
- ⊖ Demander un service simple.

MOYENNE (DIFFICULTÉ 1)

- ⊖ Crocheter une serrure simple.
- ⊖ Faire des recherches sur un sujet privé, mais non secret.
- ⊖ Demander un service important à un ami.

DIFFICILE (DIFFICULTÉ 2)

- ⊖ Crocheter une serrure complexe.
- ⊖ Faire des recherches sur un sujet confidentiel ou secret.
- ⊖ Demander un service au coût mineur pour votre bienfaiteur.

ARDUE (DIFFICULTÉ 3)

- ⊖ Crocheter à la hâte une serrure complexe.
- ⊖ Faire des recherches sur un sujet qu'une puissante faction a activement caché.
- ⊖ Demander un service délicat à l'un de vos créanciers.

DÉSESÉRÉE (DIFFICULTÉ 4)

- ⊖ Crocheter à la hâte une serrure complexe sans disposer des bons outils.
- ⊖ Faire des recherches sur un sujet dont l'existence même est cachée.
- ⊖ Demander un service compliqué ou coûteux.

ÉPIQUE (DIFFICULTÉ 5)

- ⊖ Crocheter à la hâte une serrure complexe sans disposer des bons outils et en plein combat.
- ⊖ Faire des recherches sur un sujet dont l'existence même est cachée depuis des siècles.
- ⊖ Demander un service dangereux à un inconnu.