



ALICE DOMINICA

MAÎTRESSE ESPIONNE DU BENE GESSERIT

Éduquée au sein de l'Ordre du Bene Gesserit, vous possédez des capacités mentales et physiques affûtées avec une efficacité redoutable.

Jouez ce personnage si vous aimez manipuler les secrets et détruire vos adversaires par la ruse et la discrétion.

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 « **sorcières** ».

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 : Alice Dominica

Maison : Nagara

Rôle : maîtresse espionne

Traits de personnalité : Bene Gesserit, Maître espion, Astucieuse

Ambition : trouver un moyen de servir de la même manière la Maison Nagara et l'Ordre.

HISTOIRE

Pendant des millénaires, la sororité du Bene Gesserit a formé ses membres dans les techniques de conditionnement mental et physique les plus avancées. Cela fait d'elles de redoutables combattantes et leur confère des pouvoirs presque mystiques pour manipuler les individus à la volonté plus faible. Si l'on y ajoute leur goût du secret, elles se retrouvent parfois affublées d'une réputation, peu flatteuse, de « **sorcières** ». À leurs yeux toutefois, voilà bien un motif de fierté. Malgré cette image, elles se sont répandues dans tout l'Imperium, sont entrées au service de la majorité des Maisons Nobles et ont inculqué leurs voies clandestines à la plupart des filles de l'aristocratie.

Cousine de Shizu et Jiro, Alice a suivi l'enseignement du Bene Gesserit depuis son plus jeune âge, ce qui l'a rendue aussi dévouée à l'ordre qu'à la Maison Nagara. Elle maîtrise bien la majeure partie des formes d'espionnage et se révèle elle-même une manipulatrice rouée. Son travail consiste à protéger ses cousins des menaces qu'ils risquent de ne pas voir avant qu'il ne soit trop tard.

TALENTS

ENTRAÎNEMENT PRANA-BINDU

Vous possédez la maîtrise totale de votre corps. Vous contrôlez tous vos muscles et vos nerfs et vous êtes même parvenue à dominer votre chimie interne et votre métabolisme corporel.

Lorsque vous faites un test de **Mobilité** ou de **Discipline** qui fait appel au contrôle que vous exercez sur votre corps, vous pouvez relancer un d20. Vous maîtrisez parfaitement votre respiration, votre rythme cardiaque et vos organes. Vous pouvez aussi choisir quand concevoir un enfant et déterminer ses caractéristiques physiques et génétiques.

HYPERACUITÉ

Votre formation a aiguisé vos perceptions à un degré extraordinaire, ce qui vous permet de remarquer des détails infimes pour le commun des mortels. Armée de cette perspicacité, vous êtes en mesure de découvrir des secrets et des vérités à côté desquelles les autres pourraient passer.

Lorsque vous dépensez de l'Impulsion pour Obtenir des informations à propos de la situation actuelle, du lieu où vous vous trouvez ou de la personne que vous êtes en train d'observer, vous pouvez poser deux questions avec le premier point d'Impulsion dépensé. De plus, quelle que soit la question, les limites appliquées à la faculté d'observation des autres ne vous concernent pas.

MASQUE DU POUVOIR

Vous prétendez avec assurance que vous en savez bien plus qu'il n'y paraît sur les secrets d'un ennemi.

Une fois par scène, vous pouvez gratuitement créer un atout, comme une preuve de chantage ou une faveur que l'on vous doit. Celui-ci vous permettra de lancer un conflit d'intrigue ou d'espionnage avec la personne de votre choix. Bien sûr, ce n'est que du vent, mais votre cible ne le sait pas. Cet atout disparaîtra à la fin du conflit; si vous êtes vaincu, votre bluff apparaîtra au grand jour et vous subirez une complication supplémentaire.

ATOUT

- ☉ Une amie du **Bene Gesserit** sur Arrakis, une acolyte nommée Marie qui connaît bien Arrakeen.

PRINCIPE

MAXIME

DEVOIR

4

DOMINATION

7

L'autorité séduit les corruptibles.

FOI

8

Je m'en remets à mes supérieurs pour déterminer la meilleure option.

JUSTICE

5

VÉRITÉ

6

L'objectif de l'argument consiste à modifier la nature de la réponse.

COMPÉTENCE

SPÉCIALISATIONS

ANALYSE

5

COMBAT

6

Combat à mains nues

DISCIPLINE

7

Sang-froid, Espionnage

MOBILITÉ

6

Rapidité

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.

DÉSESPÉRÉE (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.