



NATALIA KHAN

CONSEILLÈRE MENTAT

Vous êtes un ordinateur humain, entraînée à traiter et à stocker des données avec une efficacité supérieure à celle d'une simple machine.

Jouez ce personnage si vous aimez vous servir de votre tête pour résoudre des problèmes.



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: Natalia Khan

Maison: Nagara

Rôle: conseillère mentat

Traits de personnalité: Mentat, Prudente

Ambition: ajouter sa pierre à l'édifice de la connaissance humaine.

HISTOIRE

Voilà des millénaires, les machines pensantes ont asservi l'humanité jusqu'à ce qu'elle se libère au cours d'une révolte appelée « Jihad Butlérien ». Depuis cette époque, il est interdit d'en créer. Pourtant, les gens avaient toujours besoin des ordinateurs et voilà pourquoi l'École des Mentats a vu le jour. Son objectif était d'apprendre à des êtres humains d'analyser et de traiter les données de la même manière que ces appareils du passé.

Depuis son plus jeune âge, Natalia a suivi cet entraînement et à présent, elle est capable de se rappeler avec une précision sans faille des faits et des nombres, tout comme elle peut établir des projections basées sur des calculs. Tout le monde ne dispose pas des facultés pour devenir un Mentat, mais ils restent assez nombreux pour que chaque Maison Noble puisse en avoir un ou deux à la disposition de la famille régnante. Natalia sert de conseillère aux enfants de la Comtesse, elle les assiste avec ses prédictions et met à leur disposition une formidable banque de données et d'informations.

TALENTS

CONSEILLER (ANALYSE)

Vous avez le chic pour sortir les autres des problèmes.

Quand vous assistez un allié et que vous utilisez la compétence **Analyse**, ce dernier peut relancer un d20 dans sa réserve de dés.

DISCIPLINE MENTAT

Grâce à un conditionnement mental intense et une formation poussée, vous avez affûté votre intelligence et elle est devenue un outil puissant et précieux. Vous êtes capable de mémoriser et de traiter de grandes quantités d'informations à une vitesse formidable.

Votre mémoire est presque parfaite, même pour les données les plus complexes. Lorsque vous effectuez un test d'**Analyse** pour vous rappeler de ces données, on considère que l'un des d20 dans votre réserve a fait 1 et vous ne le lancez pas.

SOUTIEN

Vous vous montrez si sûre et déterminée que vous devenez une véritable inspiration pour les autres, qui risqueraient de flancher sans vous.

Une fois par scène, lorsqu'un allié rate un test de compétence, vous pouvez dépenser sur-le-champ 2 points d'Impulsion ou concéder 2 points de Menace pour lui permettre de relancer sa réserve de dés. Il pourra alors utiliser votre valeur de Discipline à la place de sa compétence quand il refera le test.

ATOUT

- ☞ Un **carnet de notes** débordant de secrets et d'archives, rédigé dans votre propre code.

PRINCIPE

DEVOIR

6

Je sers selon le bon plaisir de ma Maison.

DOMINATION

5

FOI

7

L'ardeur doit être tempérée par la connaissance.

JUSTICE

4

VÉRITÉ

8

Si je ne le sais pas, c'est hors de propos.

COMPÉTENCE

ANALYSE

7

Technologie de pointe, Analyse des données

COMBAT

4

DISCIPLINE

6

Maîtrise de soi

MOBILITÉ

5

RHÉTORIQUE

6

Diplomatie

MAXIME

SPÉCIALISATIONS

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.