



SHIZU NAGARA

NOBLE GUERRIÈRE

En votre qualité d'aînée des enfants de la sirdar de votre Maison, vous avez été éduquée comme une guerrière et une dirigeante.

Jouez ce personnage si vous aimez prendre des responsabilités, participer à des duels et combattre.



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 : Shizu Nagara

Maison : Nagara

Rôle : héritière et duelliste

Traits de personnalité : Noble, Dirigeante

Ambition : régner sur la Maison Nagara

HISTOIRE

L'aînée des enfants de la Comtesse Nagara est l'héritière désignée de la Maison. Depuis son plus jeune âge, on lui a inculqué comment régner et faire preuve d'habileté politique afin de la préparer à ses futures fonctions. Pour assurer sa protection, on l'a également entraînée à de nombreux arts de combat. Les ennemis de sa Maison aimeraient beaucoup se débarrasser d'elle, mais s'ils essaient, elle leur fera payer très cher chaque goutte de son sang.

TALENTS

À PAS DE LOUP

Vous connaissez très bien les méthodes pour ne pas vous faire remarquer, et vous dévoilez rarement ce que vous avez vraiment l'intention de faire.

Lorsque vous faites un test de **Mobilité** pour vous faufiler discrètement ou traverser une zone sans vous faire remarquer, ou bien quand vous tentez de déplacer subtilement un atout au cours d'un conflit, le premier d20 supplémentaire que vous achetez pour effectuer ce test ne vous coûte rien.

LA LAME LENTE

La lame lente transperce le bouclier. Vous êtes rompue dans l'art subtil d'éviter les défenses d'un adversaire.

Lorsque vous portez une attaque avec une arme de corps à corps au cours d'un duel ou d'une embuscade, et que vous achetez un ou plusieurs dés en dépensant des points d'Impulsion, vous pouvez désigner l'un des atouts de votre adversaire. Il doit se situer dans la même zone que votre attaque. Vous pouvez ignorer cet atout pendant votre attaque.

LE CALME DANS LA TEMPÊTE (COMBAT)

Quand les choses se corsent, vous inspirez un grand coup et vous faites ce qu'il faut.

Quand vous faites un test avec la compétence **Combat**, vous pouvez avant de lancer les dés dépenser 1 point de Détermination pour réussir automatiquement. Cependant, vous ne générez aucun point d'Impulsion. Les conditions normales régissant la dépense de points de Détermination s'appliquent toujours.

ATOUT

- ☛ La **rapière** (lame longue) de votre père, la lame ancestrale de la Maison Nagara.

PRINCIPE

DEVOIR

7

La véritable force d'une Maison se trouve dans ses sujets.

DOMINATION

8

On ne contrôle une chose que si on peut la détruire.

FOI

4

JUSTICE

6

Je me vengerai de ceux qui m'ont fait du tort.

VÉRITÉ

5

COMPÉTENCE

ANALYSE

6

Sixième sens

COMBAT

6

Duel

DISCIPLINE

4

Observation

MOBILITÉ

7

Pilotage (ornithoptère),
Discrétion

RHÉTORIQUE

5

Charmer

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.