



# JIRO NAGARA

## NOBLE CHARISMATIQUE

Deuxième enfant de la siridar de votre Maison, vous n'êtes pas spécialement doué sur le plan physique. Vous avez donc affûté avec soin vos compétences sociales.

*Jouez ce personnage si vous aimez les relations sociales et charmer vos adversaires.*



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 :** Jiro Nagara

**Maison :** Nagara

**Rôle :** héritier et mondain

**Traits de personnalité :** Noble, Élégant

**Ambition :** devenir le pouvoir derrière le trône de la Maison Nagara.

## HISTOIRE

Le cadet des enfants de la Comtesse Nagara a toujours largement profité des avantages de son rang, sans assumer beaucoup des responsabilités qui l'accompagnent. Parfois, il éprouve de la jalousie face à l'attention qu'on accorde à sa sœur Shizu. Cependant, il sait qu'elle aimerait de temps en temps jouir de la même liberté que lui. Jiro possède un talent naturel pour les relations sociales et on lui a donc inculqué l'art de la diplomatie et de la négociation. Il s'attend à devenir le conseiller de sa mère, puis de sa sœur lorsqu'elle reprendra les rênes de la Maison. Il espère être nommé émissaire et ainsi voyager partout dans l'univers.

## AUDACIEUX (RHÉTORIQUE)

Quand vous prenez des risques calculés, vous faites fi des statistiques et réussissez plus souvent qu'attendu.

Lorsque vous choisissez ce talent, associez-lui une compétence. Si vous faites un test impliquant cette compétence et que vous achetez des d20 supplémentaires en concédant des points de Menace au meneur de jeu, vous pouvez relancer un d20 et un seul dans cette réserve de dés.

## INTENTIONS CACHÉES

Vous êtes passé maître dans l'art de dissimuler vos intentions et vos motivations. Rares sont ceux à connaître vraiment ce qui vous fait avancer, même s'ils pensent vous comprendre.

Lorsqu'un adversaire rate un test d'**Analyse** ou de **Rhétorique** contre vous, vous pouvez immédiatement créer un trait qui reflétera une idée erronée qu'il se sera faite à votre sujet.

## LE PARFAIT SOUS-ENTENDU

Vous savez toujours comment dire plus d'une chose à la fois. Votre discours transmet bien sûr le sens littéral de vos mots, mais aussi un autre, dissimulé dans les insinuations, les allusions et signaux, que seuls les véritables destinataires comprendront.

Lorsque vous faites un test de **Rhétorique**, vous pouvez choisir d'augmenter sa difficulté de 1 afin d'y cacher un autre message. Vous devez désigner son destinataire. Les autres personnes ne savent pas que vous communiquez un contenu différent, à moins de disposer elles aussi de ce talent ou d'une capacité quelconque pour détecter ce qui n'est pas évident (par exemple, le talent Hyperacuité).

## ATOUT

- ☛ Des **dossiers secrets** sur un stock clandestin d'épice possédé par la Maison Harkonnen sur Arrakis.

## PRINCIPE

## MAXIME

DEVOIR

8

Un Nagara paie toujours ses dettes.

DOMINATION

4

FOI

6

La foi m'offre la certitude quand les autres doutent.

JUSTICE

7

Je n'ai aucune patience quand on se lamente de l'injustice de la vie.

VÉRITÉ

5

## COMPÉTENCE

## SPÉCIALISATIONS

ANALYSE

6

Étiquette

COMBAT

5

DISCIPLINE

6

Observation

MOBILITÉ

4

RHÉTORIQUE

7

Duperie, Persuasion

## 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.