



AKIRA TSUMO

MÉDECIN SUK

Soumis au Conditionnement Impérial, vous tenez la vie de ceux qui vous sont confiés entre vos mains. Aucune main n'est plus sûre — ni plus convoitée.

Jouez ce personnage si vous aimez préserver les vôtres, percer les poisons et porter un secret plus lourd que la chair.



.....

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 prescientes 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 : Akira Tsumo

Maison : Nagara

Rôle : médecin Suk

Traits de personnalité : Médecin Suk, Impassible

Ambition : demeurer digne du serment Suk, et prouver, contre l'exemple de l'Histoire, qu'un médecin de l'École ne trahit jamais.

HISTOIRE

L'École Suk forme les médecins les plus sûrs de l'Imperium. Avant de recevoir le diamant noir tatoué au front, la marque qui proclame son innocuité, chaque élève subit le Conditionnement Impérial : un verrouillage psychologique si profond qu'il rendrait, dit-on, le meurtre impossible à sa main. Une Grande Maison qui confie sa vie à un Suk dort sans crainte du poison.

Akira Tsumo a prêté ce serment voilà vingt ans. La Comtesse l'a appelé sur Nagara pour veiller sur ses enfants ; depuis, il connaît leurs pouls, leurs fièvres et leurs silences mieux que personne. Là où d'autres ne voient qu'un serviteur muet penché sur ses instruments, lui mesure chaque souffle de la Maison. Il sait que, dans le sillage des grandes tragédies de l'Histoire, nul serment n'a jamais été aussi convoité ni aussi fragile. Et il s'est juré de ne jamais devenir cette ligne dans les annales.

TALENTS

CONDITIONNEMENT IMPÉRIAL

Le diamant tatoué à votre front proclame ce que tous savent : un médecin Suk ne peut donner la mort.

Vous ne pouvez entreprendre aucune action visant directement à tuer un être humain ; le meneur de jeu peut refuser une telle déclaration. En contrepartie de cette maîtrise absolue de vous-même, lorsque vous résistez à une coercition, à la torture ou à une domination mentale, vous bénéficiez gratuitement de l'usage Voir sur ce test de Discipline : un succès automatique, sans dépense de Mélange ni gain de Menace.

DIAGNOSTIC SOUVERAIN (ANALYSE)

Vous lisez un corps comme d'autres lisent un registre.

Lorsque vous réussissez un test d'Analyse pour soigner une blessure ou retirer un trait néfaste lié à la santé d'un personnage, vous retirez un second trait néfaste lié à la même affection. Une fois par scène, vous pouvez en outre bénéficier gratuitement de l'usage Voir (un succès automatique, sans dépense ni Menace) sur un tel test de soin.

L'ART DES POISONS

Dans l'Imperium, on tue par le verre aussi souvent que par la lame. Vous le savez mieux que quiconque.

Lorsque vous examinez une nourriture, une boisson ou l'air d'une pièce, vous détectez automatiquement la présence d'un poison, sans jet. Une fois par scénario, vous pouvez déclarer disposer dans votre pharmacopée de l'antidote ou du composé adéquat : l'atout correspondant est Façonné gratuitement pour la scène.

ATOUT

- Votre mallette de médecin Suk : scanner à diagnostic, instruments chirurgicaux et pharmacopée complète, scellés du sceau de l'École. Atout permanent de niveau 2 (Fiable) : invocation gratuite une fois par scénario, payante ensuite.

PRINCIPE

MAXIME

DEVOIR	7	Nul ne meurt tant que je veille.
DOMINATION	4	
FOI	8	Mon serment ne se brisera pas.
JUSTICE	5	
VÉRITÉ	6	Le corps ne ment jamais.

COMPÉTENCE

SPÉCIALISATIONS

ANALYSE	7	Médecine, Pharmacologie
COMBAT	5	
DISCIPLINE	6	Maîtrise de soi
MOBILITÉ	5	
RHÉTORIQUE	5	Réconfort

RESOLUTION

- ◆ On lance toujours 2d20, jamais plus, jamais moins : aucun achat de des.
- ◆ Seuil de réussite = Competence + Principe. Chaque de inférieur ou égal au seuil donne 1 succès.
- ◆ Difficulté de 0 à 5 = nombre de succès requis pour réussir.

Critique : un 1 naturel vaut 2 succès si une Spécialisation de la Competence OU la Maxime du Principe invoque s'applique à l'action — jamais cumulable, une seule des deux suffit. Sinon, le 1 vaut 1 succès.

Complication : un 20 naturel déclenche un revers narratif, quel que soit le résultat du jet. On peut le racheter pour 1 jeton de Melange.

Reussite mitigée : le MJ peut transformer un échec en réussite à coût narratif (retard, perte, conséquence), sans coût en Melange.

COMPETENCES

- ◆ **Analyse** : défis intellectuels et connaissances.
- ◆ **Combat** : conflit physique et stratégie.
- ◆ **Discipline** : vigueur et volonté.
- ◆ **Mobilité** : qualités athlétiques et vitesse.
- ◆ **Rhetorique** : 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.

NIVEAUX DE DIFFICULTE

0 — Triviale	Observer une salle, demander un service simple. Seule la qualité du résultat est en jeu.
1 — Facile	Crocheter une serrure simple, persuader un ami.
2 — Moyenne	Serrure complexe, découvrir un secret, déplacer un atout en conflit.
3 — Difficile	Tâche sous pression, secret bien gardé.
4 — Très difficile	Tâche désespérée, sujet caché.
5 — Quasi impossible	Exploit légendaire.

PROCEDURE D'UN TEST

1. Le joueur décrit son action.
2. Le MJ détermine la Competence et fixe la difficulté.
3. Le joueur choisit un Principe via ses Maximes et vérifie si une Spécialisation s'applique.
4. Avant le jet : le joueur peut dépenser du Melange ; le MJ peut dépenser de la Menace.
5. Lancer 2d20 et compter les succès (de $\leq$ seuil ; 1 = 2 succès si Spe ou Maxime ; 20 = complication).
6. Comparer à la difficulté, résoudre réussite ou échec, puis les complications.

LE MELANGE — 1 JETON PAR USAGE

Capital de départ : **1 / 2 / 3 jetons** par PJ et par scénario selon le statut de la Maison (naissante / mineure / majeure). **Aucune régénération** en cours de scénario.

Voir	Gagner 1 succès automatique sur un jet, avant ou après le lancer.
Faconner	Créer un atout temporaire pour la scène.
Dissiper	Mettre hors jeu un atout adverse pour la scène.
Invoquer	Activer un Trait de Maison sur soi, ou un atout permanent de niveau 1.
Encaisser	Racheter une complication subie, ou Survivre à la défaite.

Chaque jeton dépense file vers la Menace du MJ (1 pour 1). Chaque jeton conserve en fin de scénario devient 1 point de progression.

ATOUTS PERMANENTS

0 — Narratif	Mentionnable, sans bonus mécanique direct.
1 — Reconnu	Invocable pour 1 jeton (1 succès auto, ou -1 difficulté sur la scène).
2 — Fiable	Invocation gratuite 1 fois par scénario ; payante ensuite.
3 — Signature	Invocation gratuite à chaque scène ou il s'applique.

En conflit, la qualité de l'atout s'ajoute aux effets : 2 points + niveau par attaque réussie.

PROGRESSION — 1 POINT PAR ACHAT, FIN DE SCENARIO

- ◆ Redistribuer 1 point entre deux Competences ou deux Principes (max 8, total inchangé).
- ◆ Acquérir un atout permanent de niveau 0.
- ◆ Faire monter un atout permanent d'un niveau (0→1, 1→2, 2→3).
- ◆ Acquérir une nouvelle Spécialisation.
- ◆ Acquérir ou modifier une Maxime.

LA MENACE — MIROIR DU MELANGE, 1 POINT PAR USAGE

Le MJ commence à 0. Tous les usages coûtent 1 point ; il n'existe aucun événement à coût double.

Renforcer un PNJ	Ajouter 1 succès à un jet de PNJ.
Durcir	Augmenter de 1 la difficulté d'un test joueur.
Faconner (adverse)	Créer un atout pour la scène au profit des PNJ.
Dissiper	Annuler un atout joueur pour la scène.
Invoquer	Activer un Trait de Maison rivale sur un PNJ.
Complicquer	Déclencher une complication, un événement, l'intervention d'une Maison rivale.