

IMPERIUM

MANUEL DE L'ÉCOLE SUK



Edition Révisée (2013)

IMPERIUM

MANUEL DE L'ÉCOLE SUK

I : Jouer un Adepté Suk **3**

Ce premier chapitre s'intéresse aux possibilités de jeu offertes par la vocation de Docteur Suk, examine de plus près le Conditionnement des adeptes et présente deux vocations alternatives.

II : L'École et l'Imperium **7**

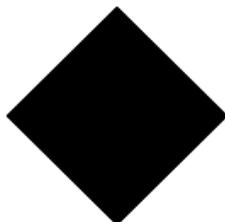
Ce chapitre se penche sur les origines et l'histoire de l'école Suk, ainsi que sur ses relations avec le pouvoir impérial, le Bene Gesserit et les autres factions.

III : Guide des Poisons **9**

Ce chapitre décrit les poisons les plus répandus dans l'univers d'Imperium, avec des précisions additionnelles sur les effets des poisons et leur utilisation en jeu.

Appendice : Le Collège Ming **13**

Cet appendice décrit un autre collège de médecine, rival malheureux de l'école Suk.



Je donne ma Loyauté, je cherche la Connaissance, j'exerce mon Art, je prolonge la Vie.

Conception : Olivier Legrand

Couverture : Newatlas7

Illustrations intérieures : Simon Christian

Remerciements impériaux à Macbesse et Morgalel.

Toutes les illustrations reproduites dans le *Manuel de l'École Suk* ont été utilisées avec l'autorisation expresse de leurs auteurs ; qu'ils en soient ici remerciés !

Le contenu de ce supplément s'inspire du roman *Dune* de Frank Herbert, ainsi que de la *Dune Encyclopedia* de Willis McNelly.

I : JOUER UN ADEPTE SUK

Les adeptes de l'école Suk sont sans conteste les meilleurs médecins de l'univers connu – les plus compétents, les plus sages, mais aussi les plus fiables, un critère d'une importance cruciale dans un monde où la corruption et la trahison sont monnaie courante.

A première vue, le rôle de docteur Suk peut sembler assez peu attrayant – surtout comparé aux autres types de personnages conditionnés, comme les Mentats ou les Bene Gesserit. De fait, la perspective de jouer un personnage incapable de se battre et dont le rôle se limite à soigner les éventuels blessés pourra paraître plutôt ennuyeuse à certains joueurs.

Pour tout arranger, le modèle de ce rôle dans *Dune* est le traître Wellington Yueh, dont la popularité auprès des aficionados de *Dune* est loin de rivaliser avec celle de figures comme Duncan Idaho, Thufir Hawat ou Gurney Halleck, tous beaucoup plus héroïques et beaucoup plus inspirants en tant que modèles de personnages.

Pourtant, lorsque l'on y regarde de plus près, on constate que le rôle de Docteur Suk possède plusieurs avantages non-négligeables...

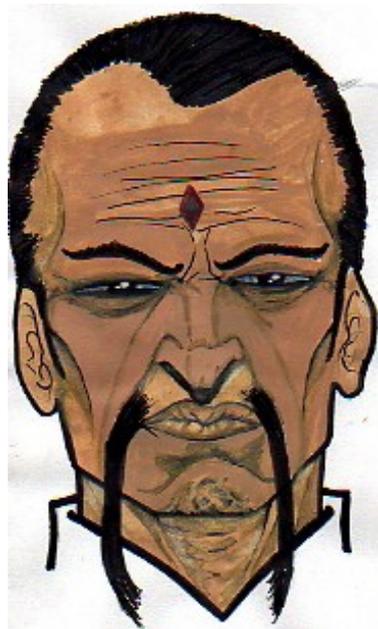
Vocation et Atouts

Etant absolument immunisé aux effets de la torture, des privations ou des coercitions de toutes sortes (y compris la redoutable Voix des Bene Gesserit), l'adepte Suk n'a pratiquement pas à craindre d'être soumis à de tels traitements par un éventuel ennemi.

Le même raisonnement peut s'appliquer au combat : n'étant jamais armé et refusant toute forme de combat offensif, un adepte Suk sera rarement considéré comme un adversaire dangereux ou comme une cible prioritaire – ce qui peut suffire à assurer sa survie.

Enfin, son incapacité absolue à trahir ses employeurs met le Docteur Suk à l'abri de la plupart des complots et des manipulations visant à semer le doute sur sa loyauté. Dans un univers comme l'Imperium, la garantie d'une fiabilité absolue est un privilège rare et précieux.

Ces observations nous amènent au constat suivant : le conditionnement et les talents particuliers d'un docteur Suk ne lui donnent aucun pouvoir spectaculaire ; ils lui évitent en revanche de nombreuses difficultés, lui conférant ainsi une liberté d'action que peu d'autres personnages possèdent.



Un Rôle aux Multiples Facettes

Reste évidemment la question cruciale : celle du rôle du personnage au sein du groupe de personnages, et plus largement à l'intérieur de la chronique elle-même.

Sur ce point, il est essentiel de ne pas réduire le rôle du docteur Suk à celui de simple « soigneur » de l'équipe. Autant dire que jouer un Mentat revient à jouer un ordinateur ou que jouer un Maître d'Armes revient à jouer un simple professeur d'escrime. Un personnage peut très bien occuper une certaine fonction dans la vie (ici, la fonction de médecin), sans que cette occupation délimite forcément le champ de ses possibilités en tant que héros de fiction (ou en tant que personnage de jeu de rôle).

Ainsi, si l'on prend la peine d'examiner d'un peu plus près ses aptitudes, on s'apercevra qu'un docteur Suk peut faire un excellent détective : son sens de l'observation, sa connaissance des poisons et sa capacité à augmenter leur champ de perception peuvent ainsi s'avérer d'une importance cruciale dans une enquête visant à élucider un mystérieux assassinat.

De même, le fait que les adeptes Suk soient totalement insensibles aux effets de la Voix peut devenir un atout crucial dans une chronique axée sur les intrigues du Bene Gesserit.

Enfin, la confiance extrême que leur accordent les nobles peut facilement les amener à devenir les dépositaires et même les gardiens de certains secrets particulièrement lourds ou précieux – en cela, les attributions du docteur Suk peuvent être rapprochées de celles des confesseurs de jadis, avec toutes les possibilités d'intrigues que cela peut impliquer.

Comme on le voit, le rôle potentiel d'un docteur Suk dépasse donc de loin la simple fonction de guérisseur-express : un des objectifs du présent supplément est d'élargir les horizons offerts à ce type de personnage.

Penchons-nous, pour commencer, sur les étapes de ce Conditionnement qui fait des adeptes Suk les meilleurs médecins de tout l'Imperium...

Conditionnement et Formation

La formation des adeptes est assurée par les sept Grands Maîtres Suk qui forment à la fois le corps enseignant, le conseil directeur de l'école et le service médical de l'empereur et de sa famille. Comme l'ordre des Mentats, l'école Suk n'accepte que des élèves de sexe masculin (afin, dit-on, d'éviter toute tentative d'infiltration par le Bene Gesserit).

Il faut plus de vingt ans pour faire un docteur Suk ; les candidats, sélectionnés dès leur plus jeune âge, sont soumis à un conditionnement extrêmement rigoureux, au terme duquel ils auront le droit d'arborer les emblèmes de l'école Suk : un anneau d'argent autour de leurs cheveux tressés et un diamant noir tatoué sur leur front. Ces diamants noirs sont plus qu'un simple signe distinctif : chacun d'entre eux est subtilement différent et permet l'identification formelle de chaque médecin par les Grands Maîtres de l'école Suk, rendant ainsi impossible toute falsification ou imposture.

Le conditionnement impérial est une forme particulièrement avancée de conditionnement psychique, visant à créer une maîtrise de soi absolue ; il est censé opérer au niveau le plus profond de l'esprit humain, siège de la « conscience pyrétique », cette flamme intérieure qui brûle en chaque être pensant.

Les candidats au conditionnement impérial sont sélectionnés avant l'âge de deux ans, grâce à un ensemble de critères génétiques et psychiques.

Les premières étapes du conditionnement visent à créer chez le jeune sujet un certain nombre de blocages mentaux menant à l'abolition progressive de toute agressivité ; cette procédure de programmation psychique est renforcée par la stricte observance d'une discipline ascétique fondée sur la privation et le contrôle de soi. La volonté du sujet est constamment mise à l'épreuve, à travers le jeun, la méditation et la pratique de divers exercices de maîtrise du corps et de l'esprit, regroupés sous l'appellation collective de techniques Fai-kai.

Lorsque le futur adepte atteint 16 ans, son conditionnement est considéré comme achevé. Il entreprend alors des études avancées dans les deux grands enseignements traditionnels de la médecine Tsai : la science de la vie et la science de la mort. En termes de jeu, ces domaines correspondent respectivement aux compétences *Médecine* et *Poisons*. L'étudiant apprend en outre à aiguiser ses facultés de perception et de diagnostic, développant ainsi ses compétences de *Vigilance* et d'*Observation*.

Une fois ce cursus de cinq ans mené à bien, l'étudiant entame un nouveau cycle de formation consacré à l'art de la chirurgie.

Arrivé à l'âge de 24 ans, l'adepte reçoit le signe distinctif de l'école Suk : un diamant noir, en forme de losange, tatoué sur son front. Les quatre angles du diamant symbolisent les quatre préceptes sacrés de l'enseignement Suk : « *Je donne ma Loyauté, je cherche la Connaissance, j'exerce mon Art, je prolonge la Vie.* »

Nouvelles Vocations

Tous les adeptes Suk ne sont pas destinés à entrer au service d'une Maison du Landsraad en tant que praticien familial. Certains demeurent au sein de la structure interne de l'école et consacrent toute leur existence à mener des recherches spécialisées ou à servir les Grands Maîtres, en qualité d'assistants, d'émissaires et de successeurs potentiels. D'autres entrent directement au service de l'empereur en intégrant le corps des Légistes Impériaux.

Les trois vocations détaillées ci-dessous sont des créations apocryphes et optionnelles, que le meneur de jeu est libre d'adopter, d'ignorer ou de modifier comme bon lui semble. Elles sont accessibles aux adeptes Suk, c'est-à-dire aux personnages ayant reçu le Conditionnement Suk ; elles constituent donc des variantes de la vocation classique de Docteur Suk décrite dans les règles de base d'Imperium.

Adeptes Interne

Cette Vocation est celle des adeptes destinés à officier au sein même de la hiérarchie de l'école Suk, en tant qu'émissaires, agents et assistants des Maîtres et des Grands Maîtres de l'école, sans jamais entrer au service d'une Maison noble ou de quelque autre organisation. Si leur Conditionnement leur confère bien évidemment de solides connaissances médicales, leur rôle leur permet surtout de développer leurs talents de diplomates et d'observateurs. Les Adeptes Internes forment également le vivier d'où sont issus les Maîtres et les Grands Maîtres (voir p 6).

Accès : Cette Vocation est uniquement réservée aux adeptes Suk.

Caractéristiques : +1 en Finesse et en Savoir.

Compétences : +1 en Etiquette, Observation, Politique, Rhétorique, Lois et Traditions.

Avantage spécial : Les Adeptes Internes bénéficient de la même faveur sociale que les Docteurs Suk (voir règles d'imperium, p 24).

Equipement initial : Comme un Docteur Suk.

Chercheur

Les Chercheurs de l'école consacrent l'essentiel de leur activité à l'étude des différentes branches de la médecine Suk et à ses disciplines associées (pharmacopée Tsaï, sciences de l'humain etc.), dans le but de toujours étendre les connaissances des praticiens de l'ordre et de lutter toujours plus efficacement contre les diverses maladies, toxines et pathologies auxquelles l'homme peut être confronté.

Accès : Cette Vocation est uniquement réservée aux adeptes Suk.

Caractéristiques : +2 en Savoir.

Compétences : +2 en Médecine, en Poisons et en Psychologie, plus 6 niveaux supplémentaires dus à leur avantage spécial (voir ci-dessous).

Avantage spécial : Les Chercheurs Suk reçoivent, en plus de leur conditionnement, une formation intensive qui leur confère 6 niveaux de maîtrise supplémentaires à répartir entre *Médecine*, *Poisons*, *Psychologie Génétique* et *Neurochimie*. Ces deux dernières compétences sont décrites dans le *Manuel Bene Gesserit* (p 14) ; leur étude par les Chercheurs Suk reflète d'ailleurs l'intérêt aigu que portent les Grands Maîtres de l'école aux connaissances et techniques utilisées par le Bene Gesserit ainsi que par le Bene Tleilax.

Equipement initial : Comme un Docteur Suk.

Légiste Impérial

Créé voici quelques siècles à l'initiative de l'empereur lui-même, le Corps des Légistes Impériaux ne compte qu'une douzaine de membres, placés sous l'autorité directe du trône impérial. Il s'agit d'un service extraordinaire d'investigation criminelle, chargé d'enquêter sur tous les décès suspects survenant à la Cour Impériale de Kaitain (et, par extension, dans l'entourage direct de l'empereur, lorsque celui-ci est en déplacement). Les Légistes Impériaux sont soigneusement sélectionnés par le conseil de l'école et reçoivent une formation particulière visant à développer leurs talents d'investigateur. Le Légiste Suk est tout à la fois médecin, détective, juriste, toxicologue et criminologue ; en pratique, sa fonction combine les attributions d'un médecin légiste classique et celles d'un magistrat enquêteur. La plupart d'entre eux mènent leurs enquêtes en solitaire, mais savent aussi se faire aider d'un Mentat ou d'un Maître-Assassin lorsque le besoin s'en fait sentir.

Accès : Cette Vocation est uniquement réservée aux adeptes Suk.

Caractéristiques : +1 en Finesse et en Savoir.

Compétences : +1 en Interrogatoire, Observation, Lois, Médecine, Psychologie et Poisons.

Avantage spécial : Le personnage bénéficie d'une juridiction impériale qui lui permet de mener ses investigations en tant que représentant officiel de l'empereur, avec toutes les prérogatives que cela suppose.

Equipement initial : Comme un Docteur Suk.

L'idée d'associer les docteurs Suk à la résolution d'affaires criminelles s'inspire directement de différents romans policiers historiques ayant comme protagonistes principaux des médecins, des religieux ou des érudits. En tant qu'outil de chronique, le Corps des Légistes Impériaux constitue une base pratique pour les meneurs de jeu qui souhaiteraient faire jouer des scénarios d'investigation criminelle situés dans l'entourage impérial. Un groupe de personnages-joueurs spécialement adapté à ce type de situations pourrait inclure un Légiste Suk, un Mentat et un ou deux autres personnages, ayant des vocations de Maîtres mais directement inféodés au pouvoir impérial. Un des avantages d'une telle chronique est qu'elle peut facilement glisser de la résolution d'énigmes policières à la conduite d'intrigues politiques plus complexes, la cour de Kaitain constituant un cadre idéal pour toutes sortes de machinations et de menées secrètes.

Règles Complémentaires

Subterfuge et Langage du Corps

En termes de jeu, il semble logique d'estimer que le Conditionnement d'un adepte Suk l'empêche de pouvoir acquérir le moindre niveau en Subterfuge, que ce soit pendant sa formation ou par le biais de l'expérience. La compétence Subterfuge, cela dit, ne se limite pas à la seule pratique du mensonge et permet aussi de déceler les tromperies d'autrui ; dans ce domaine, les adeptes Suk font montre d'une expertise particulière, qui compense largement leur incapacité au Subterfuge, sans toutefois rivaliser avec la célèbre Manière Bene Gesserit.

Grâce à l'enseignement reçu lors de leur Conditionnement, les adeptes Suk sont passés maîtres dans l'analyse du langage corporel. En termes de jeu, ceci leur permet d'utiliser leur compétence d'Observation pour déceler les tentatives de Subterfuge effectuée à leur rencontre – ce qui, pour tout autre personnage, relèverait de la compétence Subterfuge.

Cette application spéciale de l'Observation peut évidemment bénéficier des effets de la faculté de Conscience Etendue (voir Imperium, p 47).

La Quête du Savoir

Conformément à la doctrine de son école (elle-même fondée sur l'antique philosophie des médecins Tsai), un adepte Suk doit toujours chercher à approfondir ses connaissances et à perfectionner la pratique de son art ; en pratique, cette progression est pour lui une priorité suprême, plus importante que toute autre forme d'accomplissement personnel.

En termes de jeu, cette perpétuelle quête de connaissance est représentée par la progression du personnage dans les compétences liées au Savoir, et tout spécialement celles qui sont directement liées à l'exercice de son art, à savoir Médecine, Poisons et Psychologie.

Lorsqu'un adepte Suk franchit un cap de progression personnelle (voir règles d'Imperium p 110), il ne peut faire le Choix de la Destinée que si son capital de Karama a été réduit à 0.

Le personnage fera donc, dans la plupart des cas, le Choix de l'Expérience ; en outre, tant que l'adepte n'aura pas atteint son niveau de maîtrise maximal (égal à son score de Savoir) en Médecine, en Poisons et en Psychologie, il devra obligatoirement améliorer ces trois compétences, au détriment de toute autre.

Maîtres et Grands Maîtres

Dans le cas des Adeptes Internes (voir p 5), l'amélioration de compétences liées au Savoir permet également au personnage de progresser au sein de la hiérarchie de l'école Suk.

Lorsqu'un Adepté Interne totalise au moins 20 niveaux de maîtrise dans des compétences liées au Savoir (y compris des compétences comme Lois, Traditions ou Histoire), il est jugé digne de devenir un Maître de son ordre.

En termes de jeu, cette prestigieuse position permet à l'adepte d'augmenter d'un point sa valeur de Statut (qui passe donc de 3 à 4).

Un Maître Suk gagne également la possibilité de rejoindre un jour le conseil directeur de l'école.

Lorsqu'un des Grands Maîtres du conseil meurt, les autres choisissent son successeur parmi les Maîtres. Afin d'éviter toute difficulté, chaque Grand Maître prend généralement soin de garder dans son entourage un étudiant favori, qui ne sera jamais mis sur le marché afin de pouvoir succéder, en temps voulu, à son mentor.

On reconnaît un Grand Maître Suk au fait que ses cheveux sont liés non par le traditionnel anneau d'argent, mais par un anneau d'or.

En termes de jeu, un Grand Maître augmente à nouveau son Statut, qui passe donc de 4 à 5.

II : L'ÉCOLE ET L'IMPERIUM

Avec l'ordre des Mentats, la Guilde Spatiale et le Bene Gesserit, le collège de médecine Suk constitue une des plus grandes écoles de conditionnement de l'Imperium. Il n'existe qu'une seule école Suk : elle est située sur Kaitain, la capitale impériale.

Origines et Fondation

Depuis sa fondation en 2401 après la Guilde, l'école de médecine Suk a toujours été étroitement associée à la dynastie des Corrino.

A l'origine, le nom officiel de l'école était le Collège Impérial de Médecine Tsaï. La médecine Tsaï est principalement basée sur l'utilisation et la fabrication de remèdes d'origine végétale ; ses adeptes sont considérés comme de véritables experts en matière de poisons et d'antidotes, qualification particulièrement appréciée des membres de l'aristocratie.

En 2400, l'empereur Kenric III al-Kam (2395-2411) réchappa de justesse à une tentative d'empoisonnement qui n'avait été rendue possible que par la trahison de son médecin de cour, a priori insoupçonnable.

Profondément choqué, l'empereur convoqua les principaux conseillers et leur ordonna de mettre en place un Collège Impérial, capable de former des médecins totalement fiables, absolument incapables de trahir leur employeur, même sous la contrainte.

Après avoir auditionné les écoles de médecine les plus prestigieuses de l'Imperium, l'empereur jeta finalement son dévolu sur l'école Tsaï, dont les maîtres reçurent pour mission de créer les médecins parfaits, avec l'aide des Conseillers Mentats de l'empereur. Le nouveau Collège Impérial put ainsi mettre au point un programme de conditionnement psychique ayant pour objectif de créer des médecins véritablement *incapables* de trahir leur employeur : le fameux Conditionnement Impérial qui constitue la marque de fabrique exclusive de l'école Suk.

L'école changea de nom sous le règne de Corrin VIII (2727-2756), en hommage à son docteur Tsaï personnel, nommé Faisan Suk – illustre personnage que la propagande impériale dépeint encore aujourd'hui comme la parfaite synthèse du saint et du savant, veillant comme un ange gardien sur l'empereur et sa famille. Le Collège Impérial de Médecine Tsaï devint alors très officiellement l'École Impériale de Médecine Suk.

Aujourd'hui, plus de 7000 ans après sa fondation, l'école continue à fournir les meilleurs médecins de l'univers aux Maisons assez riches pour s'offrir leurs services, le prix d'un docteur Suk avoisinant celui d'un Conseiller Mentat.

Note : *L'histoire de la fondation de l'École Suk, qui souligne les liens étroits de cette dernière avec le pouvoir impérial, ainsi que l'origine du nom « Suk » sont issues de la Dune Encyclopedia de Willis Mc Nelly, désormais décrétée « non-officielle » mais qui reste une des principales sources d'inspiration d'Imperium. Les prequels écrits par Brian Herbert et Kevin Anderson présentent une toute autre version de l'Histoire : pour eux, l'école Suk aurait été fondée à l'époque encore plus lointaine du Jihad Butlérien, par un scientifique du nom de Rajid Suk. Libre au meneur de jeu d'adopter la version qui lui convient.*

Place dans l'Imperium

Leur vocation médicale et leur conditionnement à la non-violence contribuent à donner aux docteurs Suk une image positive, humaine et altruiste – image qui ne doit tout de même pas faire oublier que l'école Suk constitue un des grands pouvoirs de l'Imperium et qu'elle n'a pas conquis ni préservé cette position privilégiée par la seule vertu morale de ses adeptes.

Comme l'ordre des Mentats, la Guilde spatiale ou le Bene Gesserit, l'école Suk est une entité économique (et donc politique), ce qui l'implique de facto dans le grand jeu des luttes d'influence de l'Imperium. Au sein de l'Imperium, le principal rival de l'école Suk est sans aucun doute le Bene Gesserit, ce qui n'empêche pas certains adeptes Suk d'entretenir d'excellentes relations avec des adeptes du Bene Gesserit, dans le cadre de leurs fonctions respectives et même, dans certains cas, à titre plus personnel. En apparence, les relations entre les deux entités sont neutres, voire raisonnablement cordiales. L'école affiche ainsi vis-à-vis du Bene Gesserit une façade aussi respectueuse que diplomate. En réalité, les Maîtres Suk veillent à collecter des informations régulières sur les intrigues et les projets du Bene Gesserit ; à leurs yeux, un des principaux buts du BG est d'ôter progressivement tout pouvoir à l'empereur, en noyant tous les rouages économiques et politiques de l'Imperium.

Pour leurs adeptes respectifs, la rivalité entre l'école Suk et le Bene Gesserit s'envisage donc moins en termes de *pouvoir* qu'en termes de *contrôle*. En proposant aux Maisons nobles des médecins ultra-compétents, l'école retire au Bene Gesserit une niche d'activité qui lui aurait permis d'étendre encore un peu plus son emprise sur l'aristocratie impériale ; elle place également dans l'entourage de la plupart des siridars un conseiller d'une loyauté totale, que son conditionnement rend totalement insensible à la corruption et même à la Voix, ce qui diminue considérablement l'influence que le Bene Gesserit pourrait exercer sur lui, en cas de nécessité. Comme les Mentats, les Docteurs Suk sont donc, aux yeux des Révérendes Mères, autant de petites failles potentielles dans leur dispositif de contrôle de l'élite sociale.

La Menace Tleilaxu

Si le Bene Gesserit reste le principal rival de l'école Suk, son seul véritable ennemi est le Bene Tleilax, dont la science dévoyée et amoralisée se situe à l'opposé des principes d'équilibre et de respect de la vie de la philosophie Tsai.

Sur un plan plus prosaïque, les faux docteurs Suk fabriqués par les Tleilaxu sont une véritable insulte à la face de l'école de Kaitain : capables des pires actes de sadisme, souvent experts en torture et en lavage de cerveau, ces simulacres sont fort heureusement rarissimes et peuvent toujours être identifiés comme tels par les véritables adeptes Suk (pour plus de détails sur les faux docteurs Suk du Bene Tleilax, voir le *Manuel du Bene Tleilax*).

Mais les Maîtres Suk ont une raison bien plus profonde de redouter la science pervertie des Tleilaxu ; une de leurs plus grandes craintes est que le Bene Tleilax ne parvienne un jour à découvrir un moyen de briser le conditionnement impérial : vendue au plus offrant, une telle découverte sonnerait, à très court terme, le glas de l'école, dont la position privilégiée repose principalement sur la réputation d'inviolabilité du conditionnement impérial.

Face à cette effrayante éventualité, les Maîtres de l'école font régulièrement appel à des agents de renseignement mis à leur disposition par le pouvoir impérial ; ces derniers contactent les représentants du Bene Tleilax sur Kaitain en se faisant passer pour les émissaires discrets d'un riche commanditaire désireux d'acquiescer un moyen de briser le conditionnement impérial. Pour l'instant, les représentants Tleilaxu ont toujours admis (ou prétendu) que leurs maîtres n'avaient pas encore réussi à atteindre ce résultat...

Le Cas Wellington Yueh

Aucun supplément sur les docteurs Suk ne serait complet sans un examen du cas unique du Docteur Wellington Yueh. Seul représentant de l'école Suk parmi les personnages de *Dune* et « traître impossible » fabriqué par les Harkonnen, Yueh est donc à la fois le modèle du docteur Suk et la négation même de ce modèle.

Dans *Dune*, nous apprenons que Yueh a pu être transformé en traître - un acte a priori absolument impossible, précisément à cause de son conditionnement impérial.

Par quels moyens les Harkonnen ont-ils pu réussir ce que, jusqu'alors, personne n'avait pu accomplir ? Le roman de Frank Herbert reste assez mystérieux à ce sujet ; nous savons, par exemple, que les Harkonnen ont enlevé et torturé l'épouse de Yueh, mais il est évident que cette tactique n'a pu, à elle seule, suffire à briser son conditionnement impérial - car si tel était le cas, ce fameux conditionnement ne vaudrait pas grand-chose. Il est en effet logique de penser que, lorsque les maîtres de l'école Suk ont mis au point le conditionnement impérial, ils ont bien évidemment veillé à ce que celui-ci ne puisse pas être brisé par de « simples » pressions psychologiques comme la mise en danger d'être aimés (ce qui constitue, tout de même, le « B.A.BA » de la coercition).

Si le terrible sort de l'épouse de Yueh a indubitablement joué un rôle significatif dans le processus ayant permis de le « retourner », il ne peut donc en être la seule clé, le seul ressort - et c'est évidemment là qu'intervient le Mentat Déviant Piter de Vries, principal artisan de cet exploit sans précédent.

Le cas de Wellington Yueh prouve donc qu'il existe bel et bien une faille dans le conditionnement impérial, une faille - une faille que seul un Mentat Déviant, grâce à sa pensée aussi géniale que tordue, pourrait déceler et exploiter. Sans cette faille, l'enlèvement et la torture de la femme de Yueh n'auraient certainement pas suffi à briser son conditionnement impérial : le malheureux docteur aurait été dévasté, peut-être même brisé, *mais il n'aurait pas trahi...*

Enfin, le cas Wellington Yueh doit également être replacé dans le contexte de la menace Tleilaxu, l'exploit de Piter de Vries confirmant les craintes évoquées ci-contre.

III : GUIDE DES POISONS

Ce chapitre vous propose des informations détaillées sur les poisons de l'Imperium, un sujet de première importance pour les adeptes Suk mais aussi pour d'autres types de personnages, à commencer par les Assassins ou les Nobles.

Rareté et Origine

Concrètement, on peut classer les poisons en deux grandes catégories : les poisons communs et les poisons rares.

Les *poisons communs* peuvent être utilisés ou préparés par n'importe quel personnage possédant la compétence Poisons. Tous sont dûment répertoriés dans le Manuel des Assassins et peuvent normalement être détectés par un goûte-poison. Quelques uns des poisons les plus couramment utilisés sont décrits un peu plus loin dans ce chapitre.

Les *poisons rares* ne sont pas répertoriés dans le Manuel des Assassins. Un poison rare ne peut pas être détecté par un goûte-poison ordinaire mais peut l'être par le lecteur de poisons d'un docteur Suk. En termes de jeu, il n'existe pas de « poisons rares génériques » ; ils devront être conçus au cas par cas par le meneur de jeu ou le joueur concerné. Seuls les Maîtres Assassins peuvent avoir accès dès le début du jeu à des poisons rares.

En dehors de sa rareté, un poison se définit d'abord par son origine, qui peut être *végétale*, *animale*, *minérale* ou *synthétique*.

Mode d'Utilisation

Le Manuel des Assassins distingue cinq grandes classes de poisons :

- les poisons administrés dans la nourriture, appelés ***aumas*** ou ***chaumas***
- les poisons administrés dans la boisson, appelés ***chaumurky*** ou ***musky***
- les poisons administrés par insinuation enduisant une fléchette, une aiguille, une lame, appelés ***basilia***
- les poisons opérant par inhalation, aussi appelés ***poisons olfactifs***
- les poisons opérant par simple contact avec la peau, ou ***poisons de toucher***

La plupart des chaumas et des chaumurky se présentent sous la forme d'une poudre ou d'un liquide devant être mélangé aux aliments ou à la boisson.

Les basilia, quant à eux, ont presque toujours une forme liquide ou visqueuse.

Les poisons opérant par inhalation peuvent prendre la forme d'un gaz ou d'un liquide destiné à être respiré.

Quant aux poisons de toucher, ils se présentent presque toujours sous la forme de pommades, d'onguents ou de parfums.

Détection et Identification

Il existe deux dispositifs permettant de détecter les poisons : les goûte-poisons et les lecteurs de poison Suk (voir règles d'Imperium, p 100-101).

Un goûte-poison ne peut pas détecter les poisons rares. Il peut également être trompé par un poison courant s'il a été correctement mélangé à d'autres substances, dans le but de le rendre indétectable - tâche fort délicate qui exige beaucoup de connaissance et de savoir-faire.

En termes de jeu, cette opération nécessite au moins 7 réussites sur un test de compétence en Poisons, comme indiqué dans les règles d'Imperium.

Pour tromper un lecteur de poisons Suk, l'empoisonneur doit disposer d'un poison rare et le mélanger à d'autres éléments masquants, comme ci-dessus. Un poison courant, quel que soit le mélange effectué ou le nombre de réussites obtenues, n'a absolument aucune chance de tromper un lecteur de poisons.

Une fois la présence de poison détectée, le type de poison utilisé peut être identifié grâce à un simple test de compétence en Poisons s'il s'agit d'un poison courant. Si l'on essaie de déterminer les caractéristiques exactes d'un poison rare, ce test doit compter au moins 5 réussites.

Effets et Efficacité

Un poison peut être Affaiblissant, Paralysant ou Mortel.

La victime d'un poison **Affaiblissant** subit une pénalité d'un dé sur toutes ses actions, pendant un laps de temps qui dépend du dosage et du type de poison utilisé.

La victime d'un poison **Paralysant** est totalement incapable de bouger. La plupart de ces poisons sont des venins d'origine anormale.

Enfin, un personnage victime d'un poison **Mortel** est, en toute logique, mort.

Dans *Imperium*, il n'existe pas de « jet de protection » permettant d'ignorer les effets d'un poison – seuls les personnages bénéficiant d'un Régime d'Epice peuvent bénéficier d'un test de ce genre (voir règles d'*Imperium*, p 100), dont les chances de réussite restent d'ailleurs très faibles face à un *poison rare*.

En dehors de cette forme de résistance acquise, seul le Karama peut sauver un personnage empoisonné (voir ci contre). En l'absence de cette ressource quasi-surnaturelle, la seule défense fiable contre un poison reste l'utilisation suffisamment rapide d'un antidote approprié, mais de nombreux poisons n'ont aucun antidote connu et toute la science de l'empoisonneur consiste précisément à savoir choisir les substances les plus efficaces.

Rapidité et Durée

Les effets d'un poison se manifestent au bout d'un temps déterminé par la rapidité d'action du poison. Certains poisons prennent effet instantanément, tandis que d'autres mettent plusieurs heures, voire plusieurs jours à agir.

Les poisons les plus rapides ne sont pas forcément les plus efficaces : dans certaines situations, il peut être plus judicieux (ou plus retors...) de recourir à un poison lent. Dans de nombreux cas, la rapidité d'action d'un poison peut varier suivant les individus, en fonction de leur degré de résistance.

Les poisons affaiblissants et paralysants ont également une durée d'action, qui indique le laps de temps pendant lequel la victime reste affectée. Celle-ci peut varier de quelques minutes à plusieurs heures. En règle générale, le Physique du sujet influe sur cette durée d'action.

L'Impossible Immunité

En théorie, il est possible de se faire immuniser contre certains poisons par *mithridatisation*, un procédé connu dès l'Antiquité et qui consiste à « habituer » progressivement l'organisme aux effets de ces poisons. Ce procédé reste toutefois totalement inefficace contre de nombreux poisons, ce qui en limite considérablement l'utilité. En dépit du degré d'avancement extraordinaire de la médecine de l'*Imperium*, la « mithridatisation totale » reste une chimère, et ce pour plusieurs raisons. La première est qu'il est tout simplement impossible d'immuniser l'organisme humain à *tous* les poisons : avec des milliers de mondes à leur disposition et plusieurs siècles (voire plusieurs millénaires) d'études sur ce sujet, les assassins n'ont que l'embarras du choix et ont appris à sélectionner les poisons les plus efficaces. Du reste, en admettant qu'un tel procédé d'immunisation totale soit effectivement possible, il serait incompatible avec un régime d'Epice, puisqu'il immuniserait l'organisme du sujet au « poison » que constitue le Mélange ; compte tenu de son coût farouche, ce traitement ne serait accessible qu'aux Nobles - lesquels, à tout prendre, choisiraient toujours le Mélange, d'autant que l'Epice confère également une résistance accrue aux poisons.

Poison et Karama

En termes de jeu, la dépense d'un point de Karama permet de réchapper aux effets d'un poison, même foudroyant. Il s'agit là d'un artifice dramatique, qui devra être justifié sur le plan narratif par le meneur de jeu (ou le joueur concerné) en fonction de la situation : le personnage a-t-il pu, au dernier moment, déceler par le goût ou l'odorat la présence de poison dans sa boisson ou sa nourriture ? A moins qu'une inexplicable prémonition, un éclair de prescience, ne l'ait brusquement averti du danger encouru ? Pour les poisons de lame ou de fléchette, l'explication peut être beaucoup plus simple : le poison n'a tout simplement pas pu s'insinuer dans l'organisme de la victime en quantité suffisante.

Une autre solution consiste à ce que le meneur de jeu défalque d'avance (et en secret) le point de Karama et amène un événement inattendu révélant in extremis la tentative d'empoisonnement : un peu de vin est renversé sur le sol, puis léché par un animal qui en meurt aussitôt, un serviteur indélicat a goûté subrepticement au plat empoisonné, un allié du personnage sur le point de s'empoisonner intervient pour le mettre en garde...

Enfin, si aucune justification crédible ne semble s'imposer, vous pouvez toujours invoquer le caractère « surnaturel » du Karama et présenter la survie du personnage comme un miracle se passant d'explication rationnelle, le signe que les forces mystérieuses du Destin sont à l'œuvre...

Poisons Courants

Voici une description de quelques uns des poisons les plus fréquemment utilisés dans l'Imperium. Tous sont répertoriés dans le **Manuel des Assassins** et la plupart d'entre eux n'ont pas d'antidote connu.

Ambre Rouge

Usage : Chaumas.

Origine : Minérale.

Provenance : Kress (troisième planète du système de Niushe).

Forme : Poudre rougeâtre, aisée à mélanger à des épices.

Effets : Mort lente, en trois jours. Le premier jour, la victime ne ressent aucun symptôme. Au bout d'environ 24 heures (20 + 1d8), elle est prise de spasmes ventraux extrêmement douloureux (-1 dé sur toutes les actions). Environ 24 h plus tard, elle devient totalement incapable d'agir, tout en restant consciente. Elle se met alors à transpirer du sang et meurt dans d'atroces souffrances vers la fin du troisième jour.

Antidotes : Aucun.

Baiser de Cendre

Usage : Chaumurky.

Origine : Végétale.

Provenance : Ecaz.

Forme : Poudre grisâtre soluble.

Effets : Mort rapide, en un nombre de minutes égal au Physique de la victime. Dès l'ingestion, les lèvres du sujet prennent une teinte noirâtre caractéristique (d'où le nom de ce poison).

Antidotes : Une dose à peu près équivalente de poudre de *sétah*, une autre plante d'Ecaz.

Breuvage Bhotani

Usage : Chaumurky ou chaumas.

Origine : Végétale.

Provenance : Jehol (fief de la Maison Ordos).

Forme : Liquide incolore et inodore.

Effets : Mort foudroyante (en quelques secondes).

Antidotes : Aucun.

Ce poison fait l'objet d'un trafic actif à travers tout l'Imperium, pour le plus grand bénéfice des profits Ordos. Sa formule aurait été transmise à la Maison Ordos par les derniers Assassins Bhotani.

Escarcha

Usage : Chaumurky.

Origine : Minérale.

Provenance : Caliban (deuxième planète du système Luhake).

Forme : Poudre blanche, parfaitement soluble.

Effets : Paralysie totale, au bout d'environ une minute. Trente secondes après l'ingestion, la victime perd le contrôle de ses mouvements (-1 dé sur toutes les actions liées à l'Habilité). Une trentaine de secondes plus tard, le sujet est incapable de bouger le moindre muscle (y compris pour parler), mais reste tout à fait conscient. Son visage reste crispé sur un large rictus. Ces effets durent environ une heure.

Antidotes : Aucun.

Larmes d'Obal

Usage : Poison opérant par simple contact avec la peau ; généralement utilisé pour « traiter » des vêtements, bijoux, gants etc. Peut aussi être mélangé avec du parfum.

Origine : Végétale.

Provenance : Yezarim (dans le système d'Azarel).

Forme : Liquide incolore à la senteur légèrement acidulée.

Effets : Il suffit de quelques secondes de contact avec la peau de la victime pour que ce poison pénètre son organisme. Au bout d'un nombre d'heures égal au Physique de la victime, celle-ci commence à être prise de sueurs froides et de frissons convulsifs (-1 dé sur tous les tests basés sur l'Habilité et la Discipline). Ces symptômes se prolongent durant une seconde période de même durée, au terme de laquelle la victime commence à subir des hallucinations visuelles et auditives. La mort survient ensuite très vite, au bout d'un nombre de minutes égal au Physique.

Antidotes : Extraits de ghurad, une plante d'Ecaz aux nombreuses propriétés médicinales. Les effets se résorbent alors en quelques heures. Cet antidote ne sera efficace que s'il est administré avant la phase finale : une fois que la victime commence à halluciner, son sort est scellé.

Mandorla Nera

Usage : Chaumurky ou chaumas.

Origine : Végétale.

Provenance : Ecaz.

Forme : Liquide incolore et inodore.

Effets : Mort foudroyante (agit en quelques secondes).

Antidotes connus : Aucun.

Sève d'Alak

Usage : Basilia, généralement utilisé pour enduire la fléchette d'un pistolet Maula, ou tout projectile similaire.

Origine : Végétale.

Provenance : Ecaz.

Forme : Liquide laiteux.

Effets : Paralysie immédiate, pendant un nombre de minutes égal à (10 - Physique de la victime). Une fois ce délai passé, la victime retrouve sa liberté de mouvement mais reste engourdie (-1 en Habileté) pour un laps de temps équivalent.

Antidotes : Aucun. Au bout d'environ une heure, les effets se dissipent en quelques minutes.

Venin de Kajal

Usage : Basilia, généralement utilisé pour enduire la lame d'un poignard.

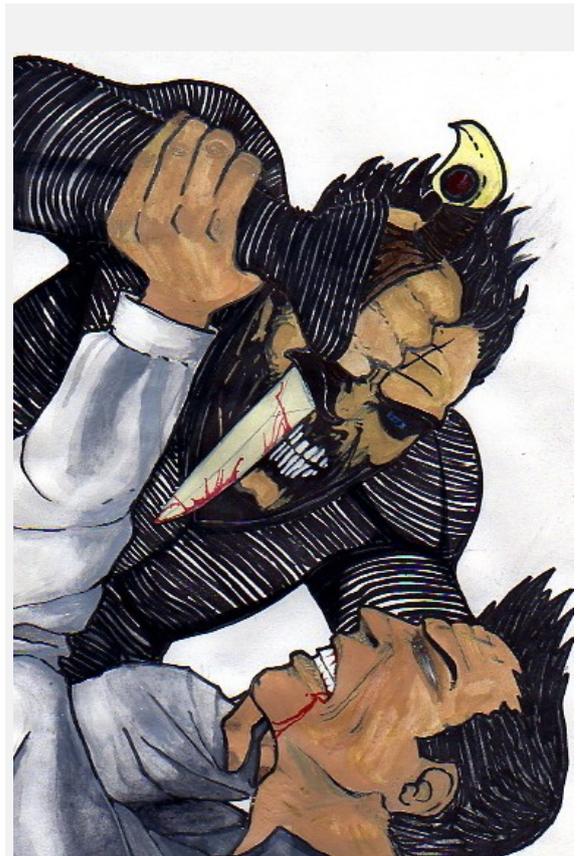
Origine : Animale.

Provenance : . Venin du redoutable serpent kajal de Murne, dans le système Algol.

Forme : Liquide visqueux aux reflets bleus irisés.

Effets : Mort très rapide de la victime ; une fois la victime blessée, il faut quelques secondes pour que le poison pénètre son organisme. En termes de jeu, il se passe un nombre d'assauts égal au Physique de la victime avant qu'elle soit affaiblie (-1 dé sur toutes les actions) puis un laps de temps égal avant qu'elle ne s'effondre, morte.

Antidotes : Extrait de *nobiale* (une plante de Murne), s'il est administré à temps (ce qui est rarement possible).



Zeluhine

Usage : Basilia, généralement utilisé pour enduire la lame d'une arme.

Origine : Animale.

Provenance : Venin de *zeluh*, un petit arthropode d'Arhiman, dans le système de Clève.

Forme : Liquide visqueux aux reflets jaunâtres.

Effets : Moins puissant que le venin de Kajal, ce poison ne tue pas mais affaiblit la victime (-1 dé) au bout d'un nombre d'assauts égal à sa valeur de Physique, pour une durée d'environ une heure. Ce poison est couramment utilisé par des Duellistes peu scrupuleux. Compte tenu de ses effets non-mortels, son utilisation lors d'un duel reste assez difficile à déceler, l'affaiblissement qu'il provoque pouvant tout à fait être imputé aux blessures de la victime.

Antidotes : Aucun. Au bout d'environ une heure, les effets se dissipent en quelques minutes.

APPENDICE : LE COLLEGE MING

L'Encyclopédie, les Tsaï et les Ming

Dans son entrée sur l'école de médecine Suk, la *Dune Encyclopedia* fait référence à une autre école de médecine, l'école Ming, présentée comme la grande rivale du collège Tsaï, ancêtre de l'école Suk. L'auteur y explique alors que les écoles Tsaï et Ming représentent deux voies très différentes de la médecine, les Tsaï privilégiant la pharmacopée et les remèdes naturels, et les Ming la connaissance du schéma intérieur du corps humain et de ses différents points vitaux – termes qui nous ramènent directement à des disciplines comme le yoga, l'acupuncture etc.

Selon cette même source, l'enseignement Ming, d'abord totalement absent du cursus de l'école Suk y aurait finalement été intégré bien après l'époque de référence d'Imperium, au cours du règne de l'empereur Leto II. Cette vision des choses, basée sur une opposition quelque peu simpliste, ne semble guère en accord avec l'image du Docteur Suk telle qu'elle transparaît dans le roman *Dune*, au travers du personnage du Dr Yueh : celle d'un médecin complet, dont la formation embrasse tous les domaines et toutes les disciplines de la médecine, y compris celles que l'Encyclopedia semble attribuer de façon assez exclusive à sa fameuse école Ming.

En d'autres termes, il semble assez douteux que les adeptes Suk aient attendu le règne de Leto II pour devenir les meilleurs médecins de l'univers, ce qui suppose tout de même d'aller au-delà d'un simple recours à la pharmacopée Tsaï. C'est en tous les cas l'interprétation que nous avons choisi de suivre dans les règles d'Imperium, en dotant les adeptes Suk d'aptitudes reflétant tout à la fois leur expertise pharmacologique et leur maîtrise de disciplines évoquant à la fois le yoga et différentes formes de médecine orientale.

Cela dit, dans le contexte d'un jeu de rôle comme Imperium, l'idée d'une école rivale reste une idée fort séduisante : c'est donc avant tout sur ce concept que se base le présent appendice, dont le contenu est totalement apocryphe et, bien sûr, tout à fait optionnel. Ce contenu s'éloigne des détails historiques proposés par l'Encyclopedia et présente une version alternative de la rivalité entre le collège Tsaï et ses éternels rivaux Ming.

Le Collège Ming dans Imperium

Le Collège Ming était autrefois le grand rival du Collège Tsaï (voir p 7). Lorsque l'empereur Kenric III al-Kam décida de la création du Collège Impérial de Médecine, il auditionna évidemment les plus prestigieuses écoles médicales de l'Imperium, avant de jeter son dévolu sur le Collège Tsaï, après avoir longtemps hésité entre ces derniers et leurs éternels rivaux, les Ming. Il s'en fallut donc d'un cheveu pour que le Collège Ming ne devienne l'école des meilleurs médecins de l'univers – et la seule à être jugée totalement digne de confiance par l'aristocratie des Grandes Maisons. Le Collège Ming ne se remit jamais de cette victoire des Tsaï et se trouva bien vite éclipsé par le nouveau Collège Impérial. Il parvint néanmoins à survivre, mais demeura à jamais une école de « second choix », condamnée à vivre dans l'ombre de l'école Suk, seule détentrice du fameux Conditionnement Impérial.

En termes de jeu, le Collège Ming peut remplir deux fonctions principales. En tant qu'éternels rivaux des docteurs Suk, les Ming peuvent faire d'excellents « ennemis cachés » à l'échelle d'une chronique, fomentant des complots destinées à ternir la réputation des Suk ou à discréditer ce fameux Conditionnement Impérial, source de la suprématie Suk. La fin justifiant les moyens, de tels objectifs pourraient aisément amener les maîtres du Collège Ming à comploter contre tel ou tel siridar, dans le seul but de mettre son docteur Suk en position d'échec (pas si « infailible » que cela, donc...), voire à traiter avec des Tleilaxu ou des Mentats Déviants. A l'inverse, le Collège Ming peut être utilisé pour créer des personnages-joueurs experts en médecine, mais issus d'une autre formation que celle de l'école Suk, sans le fameux Conditionnement Impérial mais possédant d'autres facultés spéciales (voir la fin de cet appendice pour plus de détails).

Tout comme les docteurs Suk, les médecins Ming pratiquent une médecine complète, synthèse de plusieurs millénaires de savoirs et de progrès humains ; aucune discipline médicale ne leur est donc étrangère, mais l'enseignement Ming met tout particulièrement l'accent sur les relations d'interdépendance liant le corps et l'esprit, l'organisme et le psychisme.

Comme les adeptes Suk, les élèves du Collège Ming reçoivent un Conditionnement particulier, qui leur permet de développer diverses facultés... mais sans le fameux Conditionnement Impérial, la formation des docteurs Ming est bien souvent (et assez injustement) considérée comme une version « au rabais » de la formation Suk. On pourra néanmoins trouver des médecins Ming au service de Maisons nobles, tout particulièrement les moins prospères d'entre elles, qui n'ont pas, toujours les moyens de s'offrir les services d'un docteur Suk (surtout si elles possèdent déjà un coûteux Conseiller Mentat).

Conditionnement Ming

Conditions requises : Au moins 3 en Discipline ou en Savoir.

Caractéristiques : +1 en Savoir et en Discipline.

Compétences : +2 niveaux en Médecine, Poisons et Psychologie, +1 niveau en Traditions, Vigilance et Observation.

Facultés spéciales : Neutralisation Non-violente*, Contrôle du Corps*, Conscience Étendue*, Médecine Ming, Pharmacopée Ming, Philosophie Ming (voir ci-dessous).

Vocations possibles : Médecin Ming.

* Ces facultés sont exactement identiques à celles des adeptes de l'école Suk (voir règles d'Imperium)

Médecin Ming

Accès : Conditionnement du Collège Ming.

Caractéristiques : +2 en Savoir, Finesse ou Discipline, ou +1 dans deux de ces scores.

Compétences : +1 en Médecine, en Poisons et dans quatre autres compétences choisies parmi Etiquette, Observation, Rhétorique, Subterfuge, Langues, Lois, Psychologie, Traditions.

Avantage : Les Médecins Ming peuvent toujours compter sur la protection et l'aide active de leur Collège, y compris une fois qu'ils ont été achetés par une Maison noble.

Équipement : Medkit, analyseur de poison*, pistolet Maula (drogue ou poison au choix, 2x10 fléchettes), Bouclier personnel.

* L'analyseur de poison est la « version Ming » du fameux du lecteur de poisons des docteurs Suk. Son fonctionnement est exactement semblable, et il est tout aussi fiable (en dépit de ce que laisse entendre la propagande de l'école Suk).

Nouvelles Facultés Spéciales

Médecine et Pharmacopée Ming

En termes de jeu, ces facultés ont les mêmes effets que la *Médecine Suk* et la *Pharmacopée Tsaï* (voir règles d'Imperium, p 46).

Philosophie Ming

Cette faculté constitue l'apanage et l'orgueil des adeptes du Collège Ming, qui aiment à évoquer les « enseignements secrets de la philosophie Ming » pour s'entourer d'une aura de mystère (et rappeler que leur école possède *elle aussi* ses secrets exclusifs).

Concrètement, la philosophie Ming enseigne qu'il n'existe pas de véritable séparation entre corps et esprit, et que l'un et l'autre interagissent perpétuellement. Elle s'intéresse également à la maîtrise de ce qu'elle nomme les *chemins cachés* de l'esprit humain.

En termes de jeu, les enseignements de la philosophie Ming ne confèrent aucun pouvoir spécial, mais permettent à l'adepte de recevoir 6 niveaux de compétences supplémentaires, sous la forme de 2 niveaux supplémentaires en Rhétorique, en Subterfuge et en Interrogatoire (ce qui est loin d'être négligeable).

Rumeurs et Propagande

La guerre entre l'École Suk et le Collège Ming se joue avant tout sur le terrain de la propagande.

D'un côté, les adeptes Suk manquent rarement une occasion de dépeindre leurs rivaux Ming comme des praticiens dénués de la véritable expertise indispensable à ceux qui prétendent être les médecins des puissants; de l'autre, les Ming (qui ne peuvent évidemment mettre en doute de façon crédible le degré de compétence des Suk) préfèrent tenter de déstabiliser la réputation de leurs ennemis en s'attaquant à ce qui fait l'orgueil et la spécificité de l'école Suk : le fameux Conditionnement Impérial, sa réputation d'invulnérabilité et le secret dont il est entouré.

A cette fin, le Collège Ming a entrepris de diffuser au sein de l'Imperium une série soigneusement concoctée de rumeurs malveillantes concernant la « face cachée » du Conditionnement Impérial. Dans leur version la plus élaborée, ces calomnies se structurent sous la forme d'une véritable théorie du complot, exposée page suivante.

Le Grand Mensonge

AVERTISSEMENT : *L'exposé qui suit constitue une collection de mensonges flagrants et de contre-vérités visant à ternir la réputation pourtant inattaquable de l'Ecole Impériale de Médecine Suk, dont les hautes instances prient instamment l'Empereur de tout mettre en œuvre pour faire définitivement taire ces attaques intolérables – qui portent également atteinte à l'honneur du pouvoir impérial.*

Et si la prestigieuse école impériale de médecine Suk possédait une face cachée ? Et si cette respectable institution, protégée par l'Empereur en personne, n'était en fait que la partie visible d'une organisation aux buts beaucoup plus troubles que la formation des meilleurs médecins de l'univers ?

Tout ceci nous amène inévitablement à la question suivante : et si l'école de médecine Suk était également le plus vaste service de renseignements de l'Imperium, entièrement dévoué à la personne de l'Empereur et lui permettant de disposer de toutes sortes d'informations censément confidentielles sur les familles dirigeantes des grandes Maisons du Landsraad ? Cette hypothèse possède de nombreux arguments en sa faveur :

Rappelons tout d'abord que la fondation de l'école Suk a été voulue et supervisée par le pouvoir impérial, et que cette école est basée sur Kaitain même, la planète-capitale de l'empire... Il est, en outre, plutôt étrange que l'empereur ne dispose apparemment d'aucun service de renseignements à l'échelle de l'Imperium. Une telle organisation doit nécessairement exister et, à partir du moment où elle existe, il faut bien qu'elle se cache quelque part...

Penchons nous ensuite sur la formation des Docteurs Suk et sur les diverses aptitudes qu'elle leur confère. Les adeptes de l'école Suk sont d'excellents observateurs, entraînés à repérer les détails les plus infimes et à interpréter tout indice s'offrant à leur perception. En outre, grâce à leur conditionnement, les docteurs Suk sont insensibles à la torture et aux interrogatoires : il est donc pratiquement impossible de leur faire révéler quoi que ce soit sous la contrainte...

Examinons enfin ce fameux « Conditionnement Impérial » qui fait la fierté de l'école Suk. La confiance absolue attachée à la réputation d'invulnérabilité de son conditionnement donne au praticien Suk une position privilégiée au sein des Maisons nobles et lui permet d'accéder facilement à toutes sortes de renseignements hautement confidentiels. Bien sûr, selon la propagande Suk, le conditionnement de l'adepte

l'empêche totalement de trahir ses employeurs mais qui peut dire si ce même conditionnement n'intègre pas quelque directive secrète, enfouie dans les profondeurs de la psyché du sujet ?

Si l'on suit cette hypothèse, aucun Docteur Suk n'a véritablement conscience de son rôle d'observateur et d'espion impérial ; seuls les Grands Maîtres de l'école, qui détiennent les secrets du conditionnement, connaissent la vérité. Le conditionnement impérial sépare l'esprit de l'adepte en deux entités totalement distinctes : d'un côté, le médecin, totalement loyal à sa Maison d'adoption, représentant la part consciente et visible de son ego, et de l'autre, l'espion impérial, stockant toutes sortes d'informations, à l'insu même de la partie consciente de son esprit.

La véritable fonction de la fameuse conscience pyrétique serait alors d'établir une cloison psychique totalement hermétique entre les deux entités, entre le docteur et l'espion.

Seuls les Grands Maîtres de l'école connaissent le procédé permettant de recueillir les informations engrangées par la partie « espion » de l'esprit conditionné ; ceci nécessite que l'adepte soit plongé dans une transe hypnotique profonde, durant laquelle sa mémoire-espion sera interrogée et dont il ne gardera ensuite aucun souvenir.

La clé de cette transe est le fameux tatouage en forme de diamant noir, qui, lorsqu'il est stimulé par un processus que les Grands Maîtres sont les seuls à maîtriser, agit comme un véritable interrupteur psychique sur l'esprit de l'adepte.

Cette forme de debriefing subliminal est utilisée que lorsque les autorités de l'ordre souhaitent obtenir des informations confidentielles, le plus souvent dans le contexte d'une crise susceptible d'influer sur intérêts du pouvoir impérial : l'adepte utilisé peut alors être convoqué à l'école impériale sous un prétexte quelconque (séminaire etc.) ou être contacté en secret par un des Grands Maîtres, lesquels n'hésitent pas à voyager incognito à travers l'Imperium lorsque la situation l'exige.

Les informations recueillies peuvent ensuite être retransmises à l'empereur en personne. Celui-ci veille à ne jamais faire usage de ces informations d'une façon qui pourrait, même indirectement, laisser planer un doute sur l'invulnérabilité du conditionnement impérial. Ainsi, cette réputation d'invulnérabilité, qui est la clé de voûte de tout ce système, reste intacte...

Jusqu'à quand ?