

# IMPERIUM

Adaptation en Jeu de Rôle de l'Univers de DUNE  
Olivier Legrand (2003)

**IMPERIUM** est divisé en neuf grandes parties :

**Universum Basica** (l'univers de jeu tel qu'il a été défini par Frank Herbert)

**Chapitre I : Création des Personnages**

**Chapitre II : Système de Jeu**

**Chapitre III : Facultés et Pouvoirs**

**Chapitre IV : Combats**

**Chapitre V : Alliances et Intrigues**

**Chapitre VI : Equipement et Technologie**

**Chapitre VII : Autres Personnages**

**Appendix Apocrypha** (background supplémentaire et notes diverses)

# UNIVERSUM BASICA

Ce préambule, volontairement concis, présente un tour d'horizon de l'Imperium, tel qu'il apparaît en toile de fond du roman de Frank Herbert. Il va de soi que ce survol ne saurait remplacer la lecture de *Dune*, pour qui souhaite réellement s'imprégner de l'atmosphère unique de cet univers. Les informations présentées ci-après seront largement développées et complétées dans l'*Appendix Apocrypha*. Contrairement au présent chapitre, cette section incorpore divers éléments de ma création ou issus de l'extraordinaire *Encyclopédie de Dune*, qui reste l'ouvrage de référence en la matière.

## L'Imperium

L'Imperium est un immense empire galactique vieux de plus de dix mille ans, qui s'étend sur des myriades de mondes, depuis Kaitain, la planète impériale, jusqu'aux frontières de l'espace connu. Il s'agit d'une société complexe, dont l'apparente stabilité cache en réalité d'incessantes luttes de pouvoir entre les différentes factions qui la composent. Après avoir rêvé durant des millénaires de conquérir les étoiles, l'humanité règne désormais sur l'univers...

Les mondes de l'Imperium sont gouvernés par les Maisons Nobles, aussi appelées Grandes Maisons, de puissantes et prestigieuses familles concentrant entre leurs mains un immense pouvoir politique, militaire et financier. Les Grandes Maisons de l'Imperium se réunissent au sein du Landsraad, une sorte de parlement galactique, théâtre d'innombrables intrigues et transactions secrètes. Les Maisons les plus puissantes du Landsraad constituent également le conseil central de la CHOM, la Compagnie des Honnêtes Ober-Marchands, qui exerce un monopole absolu sur le commerce interplanétaire et fait également office de banque impériale, pour la plus grande prospérité de ses dirigeants, à commencer par l'Empereur lui-même. Ce dernier, s'il reste extraordinairement puissant, est loin d'exercer un pouvoir absolu : dans son ensemble, le Landsraad tend à s'opposer aux prétentions hégémoniques de la Maison Impériale, constituant ainsi une forme de contre-pouvoir. A cette structure déjà complexe viennent s'ajouter deux hiérarchies si puissantes qu'elles sont pratiquement indépendantes du pouvoir impérial : la Guilde Spatiale, qui contrôle entièrement les voyages interplanétaires, et l'ordre religieux du Bene Gesserit, dont les véritables objectifs demeurent un mystère.

En tant que civilisation, l'Imperium présente un singulier mélange de technologie et de mysticisme, de décadence et de tradition. Ainsi, la technologie impériale est suffisamment avancée pour produire des armes laser, des vaisseaux spatiaux et des champs de force portatifs, mais respecte absolument le commandement religieux interdisant de fabriquer des « machines pensantes ou à l'image de l'homme ». Les Boucliers d'énergie ont rendu l'armement technologique obsolète, de sorte que le poignard et l'épée sont de nouveau les armes les plus répandues. Du reste, la guerre telle que l'humanité l'a connue durant des millénaires n'existe plus – du moins en théorie ; les inévitables conflits entre Maisons sont généralement réglés sous forme de duels, ou par assassins interposés, suivant des lois strictement codifiées.

En l'absence de machines informatiques ou cybernétiques, la civilisation de l'Imperium a recours à diverses formes de conditionnements permettant de créer des êtres humains aux

capacités prodigieuses, comme les Mentats, véritables ordinateurs humains, ou les soeurs du Bene Gesserit, adeptes du contrôle physique et psychique. Mais le plus extraordinaire pouvoir présent dans l'Imperium reste la Prescience – la faculté à entrevoir le futur – un pouvoir qui ne peut être éveillé que par l'Epice, la ressource la plus précieuse de l'univers. L'Epice étend la conscience. L'Epice prolonge l'existence. Sans l'Epice, l'Imperium s'effondrerait : il n'y aurait plus de voyage entre les planètes, car c'est uniquement grâce à elle que les Navigateurs de la Guilde peuvent développer les étranges pouvoirs leur permettant de guider leurs vaisseaux à travers le cosmos, en «repliant l'espace ». Il n'y a qu'une seule source d'Epice connue dans l'univers : la planète désertique d'Arrakis, aussi connue sous le nom de Dune...

## Les Maisons Nobles

Les Maisons Nobles (qu'il est important de ne pas confondre avec les Maisons Mineures) règnent chacune sur un Fief constitué d'une planète, voire de plusieurs mondes unis sous la même bannière. Elles constituent l'aristocratie de l'Imperium et concentrent entre leurs mains un pouvoir politique, financier et militaire considérable, même pour les moins puissantes d'entre elles. Selon les périodes, leur nombre semble avoir varié entre une trentaine et plus de deux-cents. A l'époque de référence que nous avons choisie, leur nombre se situe autour de cent-vingt. Une Maison Noble peut être définie comme un clan étendu, regroupant la famille dirigeante (parfois divisée en plusieurs branches) et tout son entourage direct : conseillers, régents, courtisans, maîtres d'armes, maîtres-assassins etc. Chaque Maison possède ses propres armoiries et porte généralement le nom de sa famille dirigeante : ainsi, la Maison Atréides est-elle dirigée par la famille Atréides, dont les membres sont supposés descendre en droite ligne du puissant roi terrestre Agamemnon. Les membres de la famille d'un seigneur bénéficient d'un certain nombre de privilèges juridiques, financiers et personnels les plaçant bien au-dessus des sujets impériaux ordinaires. Le seigneur d'une Maison Noble, son *siridar*, possède obligatoirement un titre de noblesse : Baron, Comte ou Duc. Certaines Maisons utilisent des titres alternatifs, comme Cheik, Boyar ou Graf. Sauf intervention spéciale de l'Empereur, le titre et tous les privilèges qui l'accompagnent (à commencer par la possession du fief) sont transmis au plus proche descendant mâle, selon les strictes lois de la primogéniture.

## Les Maisons Mineures

Les Maisons Mineures sont des Maisons roturières : en termes de statut social, leurs membres appartiennent à la «classe des entrepreneurs ». En règle générale, chaque Maison Mineure est directement inféodée à une Grande Maison, en qualité de vassal, d'associé et de client privilégié. La plupart d'entre elles se spécialisent dans une activité particulière (comme le commerce, la diplomatie, le mercenariat, la contrebande, les arts etc) et n'opèrent qu'à l'échelle planétaire, sur un territoire limité. La taille d'une Maison Mineure varie considérablement selon les cas : certaines se limitent à une poignée d'individus, tandis que d'autres regroupent plusieurs familles étendues. Leur nombre est également très difficile à évaluer : il y en a probablement plusieurs dizaines de milliers, voire beaucoup plus, dispersées à travers l'Imperium. La destinée d'une Maison Mineure est beaucoup plus précaire que celle d'une Maison Noble : certaines n'existent que quelques années ; d'autres, au contraire, ont une histoire longue de plusieurs siècles. Une Maison Mineure particulièrement ambitieuse peut tenter de s'élever au rang de Maison Noble – ce qui nécessite un vote du Landsraad ainsi que de longues et délicates manoeuvres politiques.

## **Le Landsraad**

Les différentes Maisons de l'Imperium forment une assemblée appelée Landsraad, qui constitue une sorte de contre-pouvoir politique à la souveraineté de l'Empereur – suivant un schéma qui n'est pas sans rappeler les rapports que pouvaient entretenir certains monarques médiévaux avec leurs grands barons ou certains dirigeants avec leurs parlements. La tumultueuse assemblée du Landsraad est régie par un Haut Conseil regroupant les représentants des Grandes Maisons. Il est donc quasiment indispensable pour une Maison Mineure d'allier ses intérêts à ceux d'une Grande Maison – faute de quoi elle ne possèdera aucune influence dans les débats du Landsraad. Il existe néanmoins quelques Maisons Nobles farouchement indépendantes, qui refusent obstinément de rentrer dans les jeux de pouvoir du Landsraad, voire de prêter allégeance à l'Empereur : ces « Maisons Franches » (ou « Maisons Renégates » - tout dépend du point de vue adopté) finissent généralement par quitter le Landsraad et par couper toute relation avec le reste de l'Imperium, vivant en complète autarcie planétaire.

## **La CHOM**

Mais la domination exercée par les Grandes Maisons sur les Maisons Mineures n'est pas seulement politique, militaire ou traditionnelle : il s'agit également (et même surtout) d'une domination d'ordre économique. Cette domination s'exerce par l'intermédiaire de la CHOM (Compagnie des Honnêtes Ober Marchands), gigantesque conglomérat détenant un monopole total sur le commerce interplanétaire. Et qui dirige la CHOM ? L'Empereur et les Grandes Maisons les plus riches, qui constituent son conseil de direction. Les autres Grandes Maisons sont toutes actionnaires de la compagnie. La CHOM permet donc aux Maisons Nobles d'exercer une véritable hégémonie commerciale sur tout l'Imperium. Sans alliance avec les Grandes Maisons, les Maisons Mineures risquent de se retrouver totalement mises à l'écart des échanges entre planètes et condamnées à une autarcie économique souvent très lourde à assumer. C'est dans ce système de monopole et de clientélisme que résident les véritables racines du pouvoir des Grandes Maisons. Sous leurs apparences de clans féodaux ou de familles aristocratiques, celles-ci sont également de véritables consortiums, à l'instar des maisons-marchandes de la Renaissance italienne.

## **La Guilde**

Il existe un pouvoir suprême au sein de l'Imperium, un pouvoir plus puissant encore que celui de l'Empereur : la Guilde Spatiale. Organisation à la fois mystérieuse et omniprésente, la Guilde contrôle entièrement les voyages interplanétaires. Seuls ses Navigateurs sont capables de faire voyager leurs vaisseaux en hyper-espace, grâce à d'extraordinaires facultés psychiques et biochimiques développées dès leur plus jeune âge. Sans la Guilde, il n'y aurait plus d'échanges entre les différents mondes de l'Imperium et celui-ci ne pourrait exister. Plus encore que la CHOM, le Landsraad ou le Trône Impérial, c'est la Guilde qui assure la cohésion de cet immense empire. La Guilde exerce également un monopole total sur le secteur bancaire, ce qui lui assure des profits véritablement prodigieux, tout en renforçant son influence politique déjà considérable. Ajoutons à cela que le cours de la monnaie impériale, le

Solari, est fixée conjointement par l'Empereur, le Landsraad et la Guilde ; cette dernière possède en outre un droit de regard consultatif au sein du directoire de la CHOM, droit qui achève de la rendre pratiquement toute-puissante.

## Le Bene Gesserit

Avec la Guilde, l'ordre du Bene Gesserit constitue un des grands piliers secrets de l'Imperium. Il s'agit en apparence d'un ordre religieux, uniquement composé de femmes, dont la principale vocation serait de conserver le savoir et les traditions de l'humanité. En fait, le Bene Gesserit sert des objectifs beaucoup plus pragmatiques ; sous couvert d'enseignements mystiques et philosophiques, l'ordre ne s'intéresse véritablement qu'à une seule chose : le pouvoir politique. Pour ses Révérendes Mères, la religion est d'abord et avant tout un outil de domination des masses. Les soeurs du Bene Gesserit sont réputées (et redoutées) pour les extraordinaires facultés que leur confère leur rigoureux conditionnement corporel et psychique – comme la Voix (hypnose vocale), l'Art Etrange (technique de combat) ou la science Prana Bindu (contrôle des fonctions vitales). Le Bene Gesserit a également pour vocation d'éduquer les jeunes filles nobles et de former les meilleures courtisanes de l'Imperium, qui sont autant d'yeux et d'oreilles à son service. Comme la Guilde, le Bene Gesserit siège à titre consultatif au directoire de la CHOM, privilège qui lui permet d'observer de près les interactions entre les Grandes Maisons et le pouvoir impérial.

## Civilisation et Technologie

Sur le plan culturel, l'Imperium vit dans une sorte de *statu quo* résultant de la confrontation de deux forces antagonistes : la tradition religieuse et le progrès technologique. Depuis une lointaine époque connue sous le nom de Jihad Butlérien, au cours de laquelle l'homme se libéra de la domination des machines pensantes, les ordinateurs ont été totalement bannis de la technologie humaine : *point ne feras de machines à l'image de l'homme...* Il en résulte une civilisation extrêmement avancée sur le plan de la mécanique, de la chimie, de la médecine ou du contrôle des énergies, mais totalement dénuée de technologie informatique ou cybernétique. Cette absence a également contribué de manière directe au développement de différentes formes de conditionnement capables de produire des êtres humains aux capacités exceptionnelles, comme les fameux Mentats, au cerveau prodigieusement développé.

Cela dit, le fait qu'un interdit existe ne garantit pas qu'il soit universellement respecté ; certaines planètes de l'Imperium, comme Ix ou Richèse, spécialisées dans la conception d'objets technologiques de plus en plus perfectionnés, sont ainsi soupçonnées de fabriquer en secret des machines pensantes et de les utiliser à des fins de prospective économique, politique et stratégique, en violation des commandements du Jihad. Ces planètes sont soumises à une juridiction spéciale et se trouvent de facto placées sous tutelle impériale...

Dans certains domaines, l'extrême avancement technologique de l'Imperium a eu des conséquences pour le moins paradoxales, entraînant le retour à un archaïsme soigneusement contrôlé. Ainsi, la découverte du fameux effet Holtzmann a permis la fabrication de Boucliers d'énergie, champs de force individuels protégeant totalement le porteur de toute attaque dont la vitesse dépasse 10 cm par seconde : la généralisation de ces Boucliers a rendu les armes

modernes totalement inefficaces dans la plupart des situations, provoquant le retour en force des armes blanches traditionnelles, comme le poignard, la dague ou la rapière. Les conflits armés de grande ampleur sont, eux aussi, devenus obsolètes : la plupart des différends entre Maisons se règlent désormais sous forme d'affrontements par assassins interposés ou de duels très ritualisés, suivant des règles et des conventions soigneusement établies – ce qui n'empêche pas chaque Grande Maison de posséder un stock substantiel d'armes atomiques de destruction massive...

On retrouve de tels paradoxes dans divers domaines, comme celui des communications : comme il n'existe pas de système de transmission interplanétaire, la façon la plus rapide de faire parvenir une information d'un monde à un autre est encore de la confier à un messager voyageant à bord d'un vaisseau de la Guilde. Après des siècles d'extension des technologies de communication, on en est donc revenu au stade des délégations officielles et des émissaires secrets.

## L'Epice

Le commerce interplanétaire a permis d'exporter à travers l'Imperium les richesses et les merveilles de différents mondes, comme les subtils narcotiques d'Ecaz ou les instruments de musique de Chusuk... mais la marchandise la plus précieuse et la plus convoitée de l'univers reste l'Epice, une drogue qui possède le pouvoir de prolonger la vie et d'étendre la conscience à travers le temps et l'espace, éveillant parfois d'extraordinaires dons de Prescience.

C'est uniquement grâce à l'Epice que les Navigateurs de la Guilde peuvent « replier l'espace » : sans le précieux Mélange, il n'y aurait plus de voyage interplanétaire et l'Imperium ne pourrait exister. Pour l'humanité, ce serait un véritable retour aux ténèbres. Mais il n'y a aucune raison de redouter un épuisement du Mélange, qui, selon la formule de la Guilde, « coule à flots ». Il est impossible de synthétiser le Mélange, dont la composition exacte reste un mystère. Il faut le récolter à l'état naturel, sur la seule source d'Epice : la planète désertique d'Arrakis, aussi connue sous le nom de Dune, dont les sables arides recèlent bien des mystères. Compte tenu de son extrême importance économique, Arrakis constitue un fief spécial, que l'Empereur accorde à l'une ou l'autre Grande Maison pour une période limitée – un privilège qui fait évidemment l'objet de toutes les convoitises.

## Les Mondes de l'Imperium

L'Imperium rassemble une myriade de mondes habités. En voici quelques uns :

**Arrakis** : Troisième planète du système Canopus, plus connue sous le nom de Dune. Monde désertique inhospitalier et seule source de Mélange dans l'univers connu.

**Caladan** : Troisième planète de Delta Pavonis, souvent décrite comme un monde enchanteur. Fief de la puissante Maison Atréides.

**Chusuk** : Quatrième planète de Têta Shalish, souvent appelée « planète des musiciens » et réputée pour ses artisans luthiers.

**Ecaz :** Quatrième planète d'Alpha Centauri B, célèbre pour ses drogues et ses oeuvres d'art ; seule source de *bois-brouillard*, matière sculptable par la pensée.

**Giedi Prime :** Planète du système Ophiuchi, monde natal de la Maison Harkonnen ; système écologique largement endommagé par une industrialisation massive.

**Grumman :** Seconde planète du système Niushe. Fief de la puissante Maison Moritani.

**Ix et Richèse :** Planètes d'Eridani A, renommées pour leur maîtrise de la haute technologie. Protectorats impériaux.

**Kaitain :** Capitale impériale, siège de la cour de l'Empereur.

**Salusa Secundus :** Troisième planète de Gamma Waiping. Planète-prison impériale. Monde d'origine de la Maison Corrino et ancienne capitale de l'Imperium.

**Tleilax :** Unique planète du système de Thalim, monde d'origine des Tleilaxu.

**Wallach IX :** Neuvième planète du système Laoujin ; siège de l'Ecole Mère du Bene Gesserit.

## **L'Imperium comme Univers de Jeu**

En tant qu'univers de jeu, l'Imperium présente quatre dimensions primordiales : la dimension épique, la dimension politique, la dimension morale et la dimension mystique.

### **La Dimension Epique**

Sur le plan dramatique, le cycle de Dune constitue une sorte de méga-saga, mettant en scène des personnages d'envergure héroïque (ou machiavélique) et présentant des événements décisifs, à l'échelle d'un univers entier. La saga de Dune récupère de nombreux éléments issus de la tragédie antique, avec des thèmes comme l'ambition démesurée, l'avidité, la vengeance ou la trahison, mais aussi par l'importance accordée à la notion de destin (au niveau cosmique comme au niveau individuel). On y trouve des scènes de combat, souvent très importantes par leurs enjeux, mais l'essentiel de l'action se situe au niveau politique : intrigues, complots et machinations constituent les principaux rouages de l'histoire.

Les joueurs n'ont pas besoin d'interpréter Paul Atréides, Duncan Idaho ou Dame Jessica pour vivre une véritable épopée : l'existence des Maisons Nobles permet au meneur de jeu de créer sa propre saga, à une échelle peut-être moins cosmique que celle de Muad'Dib, mais présentant des enjeux suffisamment importants.

### **La Dimension Politique**

Cette dimension est représentée par de nombreuses composantes de l'univers de Dune, à commencer par les différentes factions (Maisons nobles, Guilde, CHOM, Bene Gesserit, Bene Tleilax etc) qui ne cessent d'interagir dans un jeu complexe et fluctuant d'alliances, de rivalités et d'oppositions. Loin d'être un empire stable et monolithique, l'Imperium est une entité politique en constante évolution, même avant les bouleversements apportés par l'accession de Paul Atréides au pouvoir suprême : les luttes d'influence au sein du Landsraad, les plans secrets du Bene Gesserit, les intrigues de la cour impériale, la bataille économique pour le contrôle du commerce de l'Épice, tous ces éléments sont autant de sources latentes de conflits, d'aventures et de drames.

En termes de jeu, cette dimension devra se retrouver dans le style d'intrigues proposées aux joueurs par le meneur de jeu, ainsi que dans les enjeux de sa chronique. Là encore, le Jeu des Maisons constitue un excellent moyen de refléter cette composante cruciale de l'univers de Dune.

## **La Dimension Morale**

La religion, la morale et la philosophie tiennent également une part importante dans la saga. Au niveau le plus simple, cela se traduit par les innombrables références aux diverses croyances présentes dans l'Imperium (Jihad Butlérien, Bible Catholique Orange etc) ; à un niveau plus complexe, cette dimension est présente dans la nature même des principaux protagonistes (Paul est-il réellement un dieu vivant ?) et affecte la portée de leurs actions et de leurs décisions (le Jihad est-il une victoire ou un désastre - ou les deux à la fois ?). À l'inverse (et en contrepoint), on rencontre aussi dans la saga des personnages d'un cynisme monstrueux, totalement pervertis ou animés d'une véritable passion pour la domination et la destruction, comme le Baron Harkonnen ou son neveu Feyd-Rautha...

Dans le Jeu des Maisons, cette dimension s'exprime principalement à travers des notions comme l'honneur, l'ambition et la loyauté – ou leurs corollaires, l'avidité, l'arrogance et la trahison...

## **La Dimension Mystique**

La religion et le mysticisme occupent une place prépondérante dans la saga de Dune, avec des notions comme le kwisatz haderach, la prescience ou la mémoire collective des Révérendes Mères Bene Gesserit. Dans l'univers de Dune, on rencontre le mysticisme à l'intérieur de domaines d'où il est normalement exclu dans notre monde à nous, comme la technologie (avec l'interdiction religieuse de concevoir des « machines pensantes ») ou la science (cf le programme de sélection génétique des Bene Gesserit envisagé comme une tâche à caractère cosmique). On retrouve aussi le mysticisme dans les diverses écoles de conditionnement (Suk, Bene Gesserit etc) dont les techniques de manipulation mentale et de contrôle psychique passent pour de la sorcellerie aux yeux des profanes.

Dans le contexte du jeu, cette dimension peut être représentée de manière thématique, comme un élément de background, mais transparait également dans le système de jeu – à travers des notions comme la Prescience ou le Karama.

# CHAPITRE I : CREATION DES PERSONNAGES

Un personnage est d'abord défini par six grandes caractéristiques : le Physique, l'Habilité, la Finesse, le Savoir, la Discipline et l'Aura. A la base, tout personnage commence avec une valeur initiale de 2 dans chacune de ses caractéristiques. Au terme du processus de création, une caractéristique pourra atteindre un maximum de 5, qui représente la limite absolue du potentiel humain. Si un personnage se trouve obligé d'affecter un bonus à une caractéristique ayant déjà atteint ce maximum, le bonus en question devra être transféré à une autre caractéristique de son choix.

Le **Physique** englobe à la fois la force musculaire, la constitution et la résistance corporelle.

L'**Habilité** représente la dextérité, la coordination et la précision.

La **Finesse** reflète à la fois l'intuition, la ruse et la clairvoyance.

Le **Savoir** mesure à la fois le degré d'instruction et la facilité à acquérir de nouvelles connaissances.

La **Discipline** reflète la détermination, la maîtrise de soi et la volonté.

L'**Aura** mesure le magnétisme, le charisme et la présence du personnage.

Un personnage possède également des compétences (ex : Armes Blanches, Pilotage, Rhétorique etc). Chaque compétence possédée est mesurée par un niveau de maîtrise exprimé sous forme de bonus (+1, +2 etc), qu'il suffit d'ajouter à la caractéristique maîtresse de la compétence. Ainsi, un personnage avec 3 en Habilité et +2 en Pilotage aura une compétence totale de 5. Le *bonus* d'une compétence ne peut jamais dépasser la valeur de la caractéristique maîtresse ; en d'autres termes, la valeur totale d'une compétence ne peut jamais dépasser le double de sa caractéristique maîtresse. Avec 3 en Habilité, un personnage pourra atteindre un maximum de +3 en Pilotage, soit une valeur totale de 6. Comme pour les caractéristiques, les éventuels niveaux excédentaires devront être reportés sur d'autres compétences, choisies par le joueur.

Voici une liste des différentes compétences, classées en fonction de leur caractéristique maîtresse :

**Physique** : Athlétisme, Lutte.

**Habilité** : Agilité, Armes Blanches, Armes de Jet, Armes de Tir, Armes Lourdes, Dextérité, Discrétion, Pilotage.

**Finesse** : Commerce, Déguisement, Etiquette, Interrogatoire, Observation, Pistage, Politique, Rhétorique, Sécurité, Stratégie, Subterfuge.

**Savoir** : Histoire, Langues, Lois, Médecine, Planétologie, Poisons, Technologie, Traditions.

**Discipline** : Survie, Vigilance.

**Aura** : Commandement, Représentation, Séduction.

La construction d'un personnage se déroule en quatre grandes étapes chronologiques : l'Héritage, l'Education, la Vocation et l'Evolution. A cela s'ajoute une cinquième étape permettant d'ajouter les Dernières Touches au portrait du personnage.

Rappelons que ces règles permettent surtout de créer les principaux membres de Maisons Nobles ; vous trouverez dans le chapitre VII des règles permettant de créer d'autres types de personnages, comme les Danseurs Visages Tleilaxu, les Emissaires de la Guilde ou les Planétologues Impériaux.

## **PHASE I : HERITAGE**

Le joueur décide tout d'abord de l'origine sociale de son personnage : celle-ci peut être Noble ou Commune. En termes purement techniques, ces deux origines ont chacune leurs avantages : les privilèges de classe pour les nobles et une plus grande expérience pour les roturiers (du moins pour ceux qui composent l'entourage direct d'un seigneur).

Au cours de cette première phase, le joueur détermine également les dons et les prédispositions manifestés par le personnage dès son plus jeune âge : il choisit deux caractéristiques, qui augmentent chacune de +1 (et passent ainsi à 3). Ce choix pourra ensuite influencer sur le type d'éducation accessible au personnage – il est donc conseillé de consulter au préalable les critères d'accès à chaque éducation (voir ci-dessous). Le personnage recevra d'autres bonus de caractéristiques au cours des étapes suivantes.

## **PHASE II : EDUCATION**

Le personnage a le choix entre plusieurs Educations ou Conditionnements. Un Conditionnement est une forme d'éducation plus intensive et plus stricte – mais aussi beaucoup plus efficiente.

Ces règles détaillent trois formes d'Education (martial, courtoise ou Bene Gesserit) et trois formes de Conditionnement (le Bene Gesserit, l'ordre des Mentats ou l'Ecole Suk).

L'éducation Bene Gesserit, strictement réservée aux jeunes filles d'origine noble, constitue une version très allégée du Conditionnement Bene Gesserit (avec lequel elle ne doit pas être confondue et qui permet d'accéder aux facultés spéciales telles que la Voix ou l'Art Etrange).

Les possibilités du personnage dépendent essentiellement de son origine sociale.

Un personnage d'origine Noble peut choisir un Conditionnement ou une double-Education : les jeunes nobles de sexe masculin bénéficient à la fois d'une éducation martial et d'une éducation courtoise, tandis que les jeunes filles combinent généralement l'éducation courtoise et l'éducation Bene Gesserit. Cette possibilité de double-éducation constitue un privilège strictement réservé aux personnages Nobles.

Un personnage d'origine Commune peut choisir un Conditionnement ou une Education. S'il choisit une Education, sa formation sera évidemment moins poussée qu'avec un

Conditionnement : en compensation, le personnage bénéficiera d'un bagage d'expérience supplémentaire lors de la phase suivante.

<b>Type d'Education</b>	<b>Conditions Requises</b>
Education Martiale	3 en Physique, en Discipline ou en Habilité
Education Courtoise	Aucune
Education Bene Gesserit	Origine Noble (et sexe féminin)
Conditionnement Bene Gesserit	3 en Discipline ; 3 en Finesse, en Savoir ou en Aura ; sexe féminin
Conditionnement Mentat	3 en Savoir et en Finesse
Conditionnement Suk	3 en Discipline et en Savoir

Ce choix influe sur les caractéristiques du personnage et détermine ses premières compétences. Les Conditionnements permettent, en outre, d'accéder à des facultés spéciales – comme par exemple la transe des Mentats ou la Voix des Bene Gesserit.

## **Education Martiale**

**Caractéristiques :** +1 en Physique, en Habilité ou en Discipline.

**Compétences :** Choisir six compétences à +1 parmi : Athlétisme, Lutte, Agilité, Armes Blanches, Armes de Tir, Pilotage, Stratégie, Vigilance.

## **Education Courtoise**

**Caractéristiques :** +1 en Finesse, en Savoir ou en Aura.

**Compétences :** Choisir six compétences à +1 parmi : Observation, Subterfuge, Etiquette, Histoire, Langues, Lois, Politique, Rhétorique, Représentation, Séduction.

## **Education Bene Gesserit**

**Caractéristiques :** +1 en Discipline, en Savoir, en Aura ou en Finesse

**Compétences :** +1 dans les six compétences suivantes : Observation, Histoire, Politique, Etiquette, Rhétorique, Subterfuge.

## Conditionnement Bene Gesserit

**Caractéristiques :** +1 en Discipline et +1 en Savoir, en Aura ou en Finesse

**Compétences :** +1 dans les six compétences suivantes : Observation, Histoire, Rhétorique, Politique, Etiquette, Subterfuge.

**Facultés spéciales :** Lors de son Conditionnement, l'adepte apprend à maîtriser diverses facultés spéciales : la Manière Bene Gesserit, la Transe Mémoirelle, l'Art Etrange, la Voix et le Prana Bindu. L'adepte reçoit un capital de points de Contrôle qui lui permettront d'utiliser ces facultés. Ce capital sera déterminé à la fin de la création (voir *Dernières Touches*).

**Note :** En choisissant ce Conditionnement, on devra ensuite choisir entre une vocation de Courtisane (comme Dame Jessica, la mère de Paul Atréides) et une vocation de Sœur, membre à part entière du Bene Gesserit. Même les Courtisanes demeurent plus ou moins inféodées à la hiérarchie de l'ordre, en tant qu'espionnes, informatrices ou alliées.

## Ecole Suk

**Caractéristiques :** +1 en Savoir et en Discipline

**Compétences :** +2 en Médecine, Observation et Poisons.

**Facultés spéciales :** Conditionnement Impérial, Médecine Suk, Attaque Non Violente, Maîtrise du Corps, Maîtrise des Sens, Maîtrise de l'Esprit. Le personnage reçoit également un capital de points de Conscience qui lui permettront d'utiliser ces facultés. Ce capital sera déterminé à la fin de la création (voir *Dernières Touches*).

**Note :** En choisissant ce Conditionnement, on se dirige obligatoirement vers la Vocation de Docteur Suk.

## Conditionnement Mentat

**Caractéristiques :** +1 en Finesse et en Savoir

**Compétences :** +1 dans les six compétences suivantes : Histoire, Langues, Lois, Politique, Stratégie, Observation.

**Facultés spéciales :** Les facultés d'un Mentat sont décrites en détail dans le chapitre consacré aux pouvoirs spéciaux. Le personnage reçoit un capital de points de Concentration qui lui permettront d'utiliser ces facultés. Ce capital sera déterminé à la fin de la création (voir *Dernières Touches*).

**Note :** En choisissant ce Conditionnement, on devient obligatoirement membre de l'ordre des Mentats.

## PHASE III : VOCATION

Chaque personnage choisit ensuite une Vocation, en fonction de son Education ou de son Conditionnement.

Les personnages d'origine Commune n'ayant pas reçu de Conditionnement bénéficient de cette étape deux fois, une première fois avec la Vocation de leur choix et la seconde fois avec une Vocation de Maître (voir ci-dessous).

<b>Education</b>	<b>Vocations Possibles</b>
Education Martiale	Assassin, Duelliste ou Soldat
Education Courtoise	Assassin, Courtisan
Education Bene Gesserit	Courtisane
Double Education (Martiale/Courtoise)	Duelliste, Courtisan, Assassin
Double Education (Courtoise/Bene Gesserit)	Courtisane, Assassin
Conditionnement Bene Gesserit	Courtisane, Sœur du Bene Gesserit
Conditionnement Mentat	Conseiller Mentat
Conditionnement de l'Ecole Suk	Docteur Suk

Comme précédemment pour l'Education, chaque Vocation confère des bénéfices en termes de bonus de caractéristiques et de compétences. Rappelons qu'aucune caractéristique ne peut dépasser 5D et que le niveau de maîtrise d'une compétence est limité par sa caractéristique directrice.

La Vocation d'un personnage détermine également son équipement initial, en fonction du Niveau Technologique de sa Maison : celui-ci sera généralement de 3.

## ASSASSIN

**Caractéristiques :** +1 en Habileté ou en Finesse

**Compétences :** +1 dans six compétences choisies parmi Agilité, Armes Blanches, Armes de Jet, Armes de Tir, Discrétion, Observation, Déguisement, Pistage, Poisons, Sécurité, Subterfuge, Vigilance.

**Avantage spécial :** L'Assassin reçoit un avantage de +1 dé en attaque lorsqu'il prend sa victime par surprise. Ce bonus s'applique à toutes les formes d'attaques : lutte, armes blanches, armes de tir etc.

**Equipement initial (Niveau Tech 2) :** Deux armes blanches (au choix), un garrot, un pistolet Maula, une armure légère (Niveau Tech 2), trois doses de poison mortel, trois doses de poison paralysant, un exemplaire du Manuel des Assassins, communicateur standard.

**Equipement initial (Niveau Tech 3) :** Même panoplie qu'au niveau 2, plus un Bouclier personnel. L'armure légère est de Niveau Tech 3.

**Equipement initial (Niveau Tech 4) :** Même panoplie qu'au niveau 3, plus un neutraliseur et un goûte-poison.

**Note :** Rappelons que, dans l'univers de Dune, les Assassins sont à la fois des gardes du corps, des espions et de précieux serviteurs.

## CONSEILLER MENTAT

**Caractéristiques :** +1 en Finesse, en Discipline ou en Savoir.

**Compétences :** +1 dans six compétences choisies parmi Commerce, Etiquette, Observation, Politique, Sécurité, Stratégie, Subterfuge, Histoire, Lois, Langues, Rhétorique, Poisons, Technologie, Vigilance, Interrogatoire.

**Avantage spécial :** Les prodigieuses facultés d'apprentissage d'un Mentat lui permettent de choisir une seconde vocation (Assassin, Courtisan ou Duelliste), dont il reçoit les bonus de compétences ainsi que l'avantage spécial (mais pas le bonus de caractéristique). A la place de cette seconde vocation, le Mentat peut choisir d'affiner ses talents de conseiller en recevant +1 dans six compétences choisies dans la liste ci-dessus.

**Equipement initial :** En fonction de la vocation secondaire.

## COURTISAN

**Caractéristiques :** +1 en Finesse ou en Aura

**Compétences :** +1 dans six compétences choisies parmi Subterfuge, Séduction, Représentation, Observation, Etiquette, Histoire, Langues, Lois, Politique, Rhétorique. Si le personnage est d'origine Noble, on peut aussi ajouter Commandement.

**Avantage spécial :** Le Courtisan peut commencer le jeu avec trois Relations Sociales de son choix. La valeur de confiance de ces relations sera égale à la valeur de la compétence Etiquette, moins la différence de Statut existant entre le Courtisan et son contact. Ce calcul devra être effectué à la fin de la création du personnage, lorsque ses compétences auront atteint leur valeur de jeu. Pour plus de détails, consultez le chapitre V.

**Equipement initial (Niveau Tech 2) :** Une arme blanche, de somptueux atours de cour, tout objet nécessaire à ses divertissements (balisette, livres, jeu de chéops etc).

**Equipement initial (Niveau Tech 3) :** Même panoplie qu'au niveau 2, plus un Bouclier personnel.

**Equipement initial (Niveau Tech 4) :** Même panoplie qu'au niveau 3, plus un goûte-poison.

**Note :** Le terme «Courtisan» désigne ici une personne maîtrisant les subtilités de la vie de cour (les « faufreluches ») mais peut aussi être pris dans tous les autres sens du terme.

## DOCTEUR SUK

**Caractéristiques :** +1 en Discipline ou en Savoir.

**Compétences :** +1 en Médecine, Lois, Poisons, Etiquette, Observation et Langues.

**Avantage spécial :** Les Docteurs Suk sont universellement respectés et bénéficient d'un bonus de +1 en Statut.

**Equipement initial (Niveau Tech 2) :** Un medkit, un pistolet Maula (drogue paralysante uniquement, 2 x 10 fléchettes).

**Equipement initial (Niveau Tech 3) :** Même panoplie qu'au niveau 2, plus un Bouclier personnel.

**Equipement initial (Niveau Tech 4) :** Même panoplie qu'au niveau 3, plus un goûte-poison.

## DUELLISTE

**Caractéristiques :** +1 en Habileté

**Compétences :** +2 en Agilité et en Armes Blanches ; +1 en Armes de Jet et en Armes de Tir.

**Avantage spécial :** Un véritable duelliste peut combattre aussi bien de la main droite que de la main gauche. Il est également capable de se battre avec une arme blanche dans chaque main ; pour plus de détails à ce sujet, voir les règles de combat.

**Equipement initial (Niveau Tech 2) :** Trois armes blanches (au choix), une armure légère (Niveau Tech 2), un pistolet Maula (drogue paralysante, 2 x 10 fléchettes), communicateur standard.

**Equipement initial (Niveau Tech 3) :** Même panoplie qu'au niveau 2, plus un Bouclier personnel et un pistolet laser. L'armure légère est de Niveau Tech 3.

**Equipement initial (Niveau Tech 4) :** Même panoplie qu'au niveau 3.

**Note :** Pour les roturiers, cette vocation prépare à celle de Maître d'Armes. Pour les nobles, il s'agit du prolongement logique d'une éducation martiale.

## **SŒUR DU BENE GESSERIT**

**Caractéristiques :** +1 en Discipline, Finesse, Savoir, Aura ou Habilité

**Compétences :** +1 dans six compétences choisies parmi Observation, Poisons, Vigilance, Traditions, Etiquette, Histoire, Langues, Lois, Médecine, Rhétorique, Politique, Subterfuge, Interrogatoire, Séduction, Commandement, Voix et Art Etrange.

**Avantage spécial :** Une adepte du Bene Gesserit bénéficie de nombreux avantages, à commencer par ceux qui découlent de son Conditionnement et de son accès à des compétences spéciales comme la Voix ou l'Art Etrange. En outre, elle peut toujours compter sur le soutien et l'assistance de sa hiérarchie, à partir du moment où elle sert l'ordre avec efficacité et dévouement.

**Équipement initial :** Robes, coiffe et insignes de l'ordre, un poignard, un gom jabbar, trois doses de poison paralysant.

**Note :** L'appartenance à l'ordre Bene Gesserit confère au personnage une certaine forme de protection, voire d'immunité au regard des lois et des décisions seigneuriales. En outre, une adepte Bene Gesserit intégrée au sein d'une Maison peut toujours entrer en contact avec sa hiérarchie lorsque cela est nécessaire. En revanche, l'appartenance à l'ordre suppose une obéissance *totale* envers l'ordre, normalement assurée par le Conditionnement BG. En termes de statut et de pouvoirs, une Soeur du Bene Gesserit possède de nombreux avantages mais subissent également de nombreuses et sérieuses restrictions, notamment en ce qui concerne leur liberté d'action. Le profil présenté ici correspond tout particulièrement à celui d'une adepte susceptible d'être associée à la famille régnante d'une Maison Noble, mais il existe d'autres spécialisations à l'intérieur de l'ordre, possédant chacune leurs techniques secrètes et leurs propres facultés spéciales.

## **SOLDAT**

**Caractéristiques :** +1 en Physique ou en Habilité

**Compétences :** +1 dans six compétences choisies parmi Athlétisme, Agilité, Armes Blanches, Armes de Tir, Armes Lourdes, Pilotage, Survie, Vigilance, Commandement, Stratégie, Sécurité.

**Avantage spécial :** Les Soldats sont habitués à porter de lourdes armures sans que cela entrave trop leurs mouvements. En termes de jeu, le dé de pénalité qui s'applique normalement à l'Habilité en général ne s'applique dans leur cas qu'aux seules compétences d'Agilité et de Discrétion.

**Equipement initial (Niveau Tech 2) :** Une arme blanche, un pistolet balistique, un fusil balistique, un pistolet Maula, une armure lourde (Niveau Tech 2), trois grenades explosives, communicateur standard.

**Equipement initial (Niveau Tech 3) :** Même panoplie qu'au niveau 2, plus un Bouclier personnel. L'armure lourde est de Niveau Tech 3. Les armes balistiques sont remplacées par des armes laser du même type (pistolet et fusil) et les trois grenades peuvent être explosives ou neutralisantes, au choix.

**Equipement initial (Niveau Tech 4) :** Même panoplie qu'au niveau 3.

**Note :** Cette vocation est strictement réservée aux roturiers. Dans le cas d'un personnage interprété par un joueur, elle confère obligatoirement un rang d'officier supérieur.

## VOCATIONS DE MAITRES

Un personnage d'origine Commune n'ayant pas reçu de Conditionnement doit compléter sa première Vocation par une seconde Vocation. Cette seconde Vocation appartient à une catégorie spéciale : les Vocations de Maîtres, qui représentent un bagage supplémentaire d'expérience et d'excellence et permettent au personnage de faire partie de l'entourage direct d'un Seigneur, en tant que conseillers, précepteurs et personnes de haute confiance.

Il existe quatre Vocations de Maîtres : Maître d'Armes, Maître de Guerre, Maître de Cour et Maître Assassin.

<b>Première Vocation</b>	<b>Vocations de Maîtres Possibles</b>
ASSASSIN	MAITRE ASSASSIN
COURTISAN	MAITRE DE COUR
DUELLISTE	MAITRE D'ARMES
SOLDAT	MAITRE DE GUERRE

Les Vocations de Maîtres n'apportent pas d'équipement supplémentaire. Toutes confèrent le même avantage spécial : un bonus de +1 en Statut, qui reflète la position privilégiée de ces personnages au sein de la société impériale.

### MAITRE ASSASSIN

**Caractéristiques :** +1 en Habileté, en Finesse ou en Discipline.

**Compétences :** +1 dans six compétences choisies parmi Déguisement, Observation, Pistage, Sécurité, Stratégie, Subterfuge, Interrogatoire, Survie, Vigilance, Poisons et Commandement.

**Notes :** Le Maître Assassin est chargé d'assurer la sécurité personnelle du Seigneur et des membres de sa famille ; c'est à la fois un garde du corps, un enquêteur et un tacticien.

## **MAITRE DE COUR**

**Caractéristiques :** +1 en Finesse, en Savoir ou en Aura.

**Compétences :** +1 dans six compétences choisies parmi Etiquette, Observation, Politique, Subterfuge, Traditions, Histoire, Langues, Lois, Rhétorique, Poisons, Représentation et Séduction.

**Note :** Le Maître de Cour supervise toutes les activités protocolaires et domestiques de la Maison ; il est tout à la fois sénéchal, chambellan, émissaire et expert ès intrigues.

## **MAITRE D'ARMES**

**Caractéristiques :** +1 en Habileté, en Physique ou en Discipline.

**Compétences :** +1 en Armes Blanches, Agilité, Armes de Jet, Armes de Tir, Vigilance et Commandement.

**Note :** Le Maître d'Armes est chargé d'enseigner l'art du duel et toutes sortes de techniques de combat aux jeunes nobles. Il est généralement le meilleur combattant de la Maison.

## **MAITRE DE GUERRE**

**Caractéristiques :** +1 en Discipline, en Aura ou en Finesse.

**Compétences :** +2 en Stratégie et en Commandement, +1 dans deux compétences choisies parmi Armes de Tir, Pilotage, Observation, Vigilance, Pistage, Survie, Technologie et Interrogatoire.

**Note :** Le Maître de Guerre est spécialement chargé de commander les troupes de la Maison sur le champ de bataille. C'est à la fois un stratège, un guerrier et un meneur d'hommes.

## **STATUT SOCIAL**

Le statut d'un personnage mesure son importance au sein de la société impériale. Il dépend à la fois de l'origine et du rang.

Si votre personnage est d'origine Noble, son statut initial sera généralement inclus entre 4 et 7 – tout dépend de son titre et du prestige de sa Maison. Pour plus de détails à ce sujet, voir chapitre V.

Si votre personnage est d'origine commune, son statut initial est de 2 (ou de 3 s'il a une Vocation de Maître).

Si votre personnage est une Soeur du Bene Gesserit, son statut initial est de 3, quelle que soit son origine.

Pour plus de détails sur le statut, sa signification et son utilisation en jeu, voir le chapitre V.

## **PHASE IV : EVOLUTION**

Cette étape représente tout simplement le «bagage » acquis par le personnage lors de son existence, indépendamment de son éducation et de sa vocation.

En termes de jeu, les bénéfices de l'évolution personnelle sont représentés par un capital de 10 points, que le joueur doit dépenser en totalité pour étoffer son personnage :

Pour 1 point, le personnage peut ajouter +1 à une compétence de son choix. Cette option ne peut être utilisée qu'une seule fois par compétence et ne peut pas entraîner la compétence au-delà de ses limites normales.

Pour 4 points, le personnage peut ajouter +1 à une caractéristique de son choix. Là encore, cette option ne peut être utilisée qu'une seule fois par caractéristique et ne peut pas entraîner la caractéristique au-delà du maximum normal (5).

Avec l'accord de son meneur de jeu, le joueur peut également utiliser une partie de ces points pour doter son personnage de pouvoirs de Prescience, au rang I (4pts) ou II (8pts). Un personnage doté de Prescience doit impérativement suivre un régime d'Épice d'un niveau égal au rang de son pouvoir (voir ci-dessous, dans la section sur les Privilèges). Il existe un troisième rang de Prescience, inaccessible aux personnages-joueurs et strictement réservé aux plus grands prophètes de l'univers. Pour plus de détails sur cette faculté, voir le chapitre III.

## **DERNIERES TOUCHES**

Une fois le personnage créé, il reste à préciser son apparence physique, son portrait psychologique, son histoire personnelle, bref à le décrire autrement qu'en termes de jeu. Cette ultime étape sera également l'occasion de régler divers petits détails pratiques.

### ***Note : Age et Expérience***

*Ce système suppose des personnages relativement expérimentés, dont l'âge se situera généralement entre 20 et 50 ans, au choix du joueur. Si vous souhaitez jouer un personnage plus jeune (adolescent), supprimez simplement l'étape de la Vocation.*

On profitera également de cette étape pour calculer deux valeurs dérivées extrêmement importantes : le Karama et la Résistance.

Le Karama d'un personnage représente en quelque sorte sa «bonne étoile», le côté faste de sa destinée. Au début du jeu, le personnage reçoit un nombre de points de Karama égal à son Aura.

La Résistance d'un personnage représente sa vigueur physique, sa capacité à endurer dommages et blessures. Elle est égale à la somme de la Discipline et du Physique.

**Karama = Aura**

**Résistance = Physique + Discipline**

Pour plus de détails sur le fonctionnement de ces deux caractéristiques, reportez-vous au chapitre II.

Les personnages ayant suivi un Conditionnement (Bene Gesserit, Suk ou Mentat) reçoivent également un capital de points leur permettant d'utiliser les facultés spéciales conférées par ce Conditionnement : il s'agit de points de Contrôle pour les adeptes Bene Gesserit, de points de Conscience pour les adeptes Suk et de points de Concentration pour les Mentats. Dans tous les cas, leur capital est égal à (Discipline + 5).

**Points de Conditionnement = (Discipline + 5).**

Enfin, le joueur devra doter son personnage de quelques **Privilèges**. Il s'agit d'avantages matériels (comme un équipement de haute technologie) ou sociaux (comme une relation influente) accordés au personnage en vertu de son Statut. Cette étape englobe également la consommation d'Epice, tout le monde n'ayant évidemment pas accès au précieux Mélange...

Le personnage reçoit un nombre de points de privilèges égal à sa valeur de Statut, soit entre 2 et 5 pour la plupart des personnages. Ces points doivent être entièrement dépensés lors de la création du personnage et ne peuvent être utilisés ultérieurement. Voici les différents privilèges qu'un personnage peut acquérir :

**Équipement amélioré (1pt) :** Avec ce privilège, le personnage reçoit l'équipement correspondant au Niveau Technologique directement supérieur à celui de sa Maison. Ce privilège est superflu si la Maison a déjà un Niveau Technologique de 4. En outre, il est évident qu'il sera plus utile à certaines vocations qu'à d'autres.

**Équipement spécial (1pt) :** Le personnage possède un Bouclier Furtif, un Chercheur-Tueur (console + six aiguilles), un Désactivateur, un Cône de Silence, un Tétaniseur à charge lente ou tout autre équipement de code (R). S'il souhaite posséder plusieurs de ces objets, il devra payer 1 point pour chacun d'entre eux. Ce privilège ne peut être choisi que par les membres d'une Maison de Niveau Technologique 4.

**Poisons rares (1pt) :** Le personnage a accès à un type de poison non-recensé par le Manuel des Assassins et indétectable par les goûte-poison. Le joueur devra déterminer les caractéristiques du poison : son mode d'administration (chaumas, chaumurky ou poison de lame), ses effets (paralysants ou mortels), son origine (végétale, animale, minérale etc). Ce privilège est réservé aux Assassins. Chaque forme différente de poison coûte 1pt.

**Ornithoptère personnel (1pt) :** Le personnage possède un ornithoptère personnel. Ce privilège est réservé aux personnages possédant la compétence Pilotage.

**Contacts (variable) :** Le personnage possède une Relation privilégiée avec un personnage important. Cette Relation peut être Sociale, Commerciale ou Politique (voire tout cela à la fois) : chaque aspect coûte 1 point. Une Relation Commerciale et/ou Politique peut également être Secrète (+1pt). La valeur de confiance de la Relation sera égale à la valeur de la compétence appropriée, moins l'écart entre le Statut du personnage et le Statut de son contact. Ce privilège peut être choisi plusieurs fois, afin de représenter plusieurs Relations distinctes. (Pour plus de détails, voir la description de cette Vocation, ainsi que le chapitre V).

**Serviteur Dévoué (1pt) :** Le personnage a sous ses ordres un serviteur qui lui est totalement loyal, au point d'accepter de sacrifier sa vie pour son maître. Ce personnage (de Statut zéro) sera créé comme un personnage-joueur d'origine commune, avec une éducation courtoise ou martiale mais sans vocation particulière (ignorer entièrement la phase III).

**Régime d'Epice (1 à 3 points) :** Le personnage qui bénéficie de ce Privilège a la chance (et les moyens) de pouvoir consommer régulièrement du Mélange. Le coût de ce privilège équivaut au niveau d'accoutumance choisi (I à III) : plus ce niveau est élevé, plus les effets de l'Epice seront spectaculaires... et plus le personnage sera dépendant. Aussi réfléchissez bien avant de vous jeter sur ce privilège. Pour plus de détails sur cette prodigieuse substance, voir la section Drogues dans le chapitre VI.

## EXEMPLE DE CREATION

Nous allons créer le profil de Darek Lindt, maître-assassin au service d'une Maison noble.

**Héritage :** Darek est d'origine commune ; dès son plus jeune âge, il s'est distingué par ses aptitudes physiques (+1 en Habileté et en Physique).

**Education :** Darek choisit une éducation martiale, ce qui lui donne +1 en Discipline et +1 dans les compétences suivantes : Armes Blanches, Armes de Tir, Agilité, Vigilance, Athlétisme, Lutte.

**Vocation :** Darek suit la voie de l'Assassin, à laquelle s'ajoute celle du Maître Assassin. En tant qu'Assassin, il reçoit +1 en Finesse et dans les compétences suivantes : Observation, Discrétion, Vigilance, Poisons, Sécurité et Agilité. En tant que Maître Assassin, il reçoit +1 en Habileté et +1 dans les compétences suivantes : Observation, Sécurité, Interrogatoire, Subterfuge, Commandement et Stratégie.

**Evolution :** Pour finir, Darek développe son Aura (+1) et choisit d'ajouter encore +1 en Sécurité, Poisons, Vigilance, Discrétion, Interrogatoire et Armes Blanches.

**Dernières Touches :** Avec 3 en Statut, Darek dispose de 3 points de privilèges. Il choisit un régime d'épice de niveau I (1pt), un équipement amélioré (1pt) et l'accès à un poison rare (chaumurky mortel d'origine végétale).

Au final, le profil de Darek sera le suivant :

Physique	3	Finesse	3
Habilité	4	Discipline	3
Savoir	2	Aura	3

Statut 3

Résistance = 6                      Karama = 3

Compétences (valeurs totales) : Armes Blanches 6, Armes de Tir 5, Agilité 6, Vigilance 6, Athlétisme 4, Lutte 4, Observation 5, Discretion 6, Poisons 4, Sécurité 6, Subterfuge 4, Interrogatoire 5, Commandement 4, Stratégie 4.

# CHAPITRE II : SYSTEME DE JEU

## REGLES DE BASE

Les règles présentées ci-dessous sont volontairement simples. Elles n'utilisent que des dés à huit faces (d8) et ont pour principal objectif de s'adapter le plus facilement possible à toutes sortes de situations.

## LA REGLE D'OR

Les dés ne devront être utilisés que dans les situations incertaines, difficiles ou importantes sur le plan dramatique ; il est, par exemple, tout à fait inutile d'y recourir pour les actions qu'un personnage a l'habitude d'accomplir ou qui ne présentent aucune difficulté particulière. Ainsi, un pilote d'ornithoptère ne devra pas tester sa compétence de Pilotage à chaque fois qu'il prend les commandes de son appareil, mais uniquement dans les situations difficiles ou dangereuses : combats, poursuites, manœuvres acrobatiques, atterrissages forcés etc. Ce principe peut être facilement appliqué à toutes les autres compétences. Le but de cette approche est de privilégier l'aspect narratif du jeu, tout en renforçant le côté décisif de certaines actions.

## LE TEST DE COMPETENCE

Le type de jet de dés le plus fréquemment utilisé est le *test de compétence*. Comme son nom l'indique, il consiste à tester une compétence particulière pour savoir si un personnage réussit ou non l'action qu'il a entreprise. La procédure utilisée pour résoudre un test est la suivante. Le meneur de jeu détermine la compétence correspondant à la situation (Pilotage pour une manœuvre aérienne, Dextérité pour un tour de passe-passe, Survie pour trouver un abri en pleine tempête de sable etc), puis on lance un nombre de dés (d8) égal à la valeur de la compétence (caractéristique + niveau de maîtrise). Si le personnage ne possède pas la compétence requise, le meneur de jeu peut l'autoriser à utiliser sa caractéristique seule (tout dépend de la situation).

Chaque dé atteignant ou dépassant 5 constitue une «réussite ». En général, le nombre de réussites obtenues permet d'évaluer le seuil de réussite du personnage : plus ce nombre est élevé, plus l'action est réussie.

Nombre de Réussites	Performance
1	Acceptable
2	Satisfaisante
3	Excellente
4	Remarquable
5	Exceptionnelle
6	Magistrale
7	Prodigieuse
8	Surhumaine

Le nombre de dés dont dispose un personnage détermine donc sa performance optimale mais il est parfois possible de se surpasser en situation cruciale : lors d'un test de compétence, chaque dé obtenant 8 sera compté *deux fois*. Cet avantage n'est consenti qu'aux personnages possédant réellement la compétence testée : ceux qui utilisent leur caractéristique maîtresse par défaut n'en bénéficient pas.

**En règle générale, une performance acceptable (1 réussite) suffit à réussir la plupart des actions.** Si le personnage vise un résultat particulièrement magistral, précis ou spectaculaire, le meneur de jeu pourra exiger un degré de réussite minimum, au-dessous duquel la tentative du personnage sera considérée comme un échec partiel.

En dehors de tels cas particuliers, le nombre de réussites obtenues joue surtout un rôle déterminant dans les diverses formes d'opposition entre deux ou plusieurs personnages (voir ci-dessous).

## AUTRES TESTS

Dans certains cas, un personnage devra effectuer un test seulement basé sur une caractéristique et ne faisant intervenir aucune compétence. On pourra, par exemple, tester la Discipline d'un personnage tentant de résister aux effets de la Voix d'une Bene Gesserit ou tester le Physique d'un blessé pour voir à quel rythme il récupère. Ces tests sont résolus exactement comme des tests de compétence, mais les 8 ne comptent pas double. La «règle du 8» reste exclusivement liée à la notion de compétence.

## AVANTAGES ET PENALITES

Lorsqu'un personnage est handicapé ou affaibli par ses blessures, par la fatigue ou par toute autre altération de son état susceptible de diminuer ses capacités, il subira une pénalité d'un ou plusieurs dés sur la plupart de ses actions.

Un personnage peut également être désavantagé par des circonstances négatives (pénalité d'un dé) ou particulièrement favorables (bonus d'un dé).

## CONFRONTATIONS

Lorsque deux personnages s'opposent dans une confrontation directe, c'est celui qui obtient le meilleur résultat qui l'emporte. La comparaison des résultats obtenus peut même permettre de classer les différentes performances, aussi bien sur le plan absolu (degré de réussite) que les unes par rapport aux autres.

### Exemple : Une Partie de Chéops

Jared et Nissian décident de disputer une partie de chéops afin de mettre à l'épreuve leurs talents respectifs de stratège. Le meneur de jeu décide de résoudre la situation comme une confrontation jouée en trois lancers, utilisant la compétence Stratégie. A chaque lancer, le degré de réussite obtenu sera ajouté au total du joueur : à la

fin des trois lancers, la comparaison des résultats permettra de savoir qui a gagné, et dans quelle mesure. Jared a 3 en Stratégie et Nissian 4.

Premier lancer : Jared tire 3/7/8, soit 3 réussites (performance excellente) tandis que Nissian obtient 8/1/6/4, également une excellente performance : le début de la partie est très serré, chaque adversaire faisant montre d'une grande finesse.

Deuxième lancer : Jared tire 6/7/4 (2 réussites) et Nissian 6/6/7/8 (5 réussites, une performance exceptionnelle, dépassant ses limites habituelles). L'écart se creuse assez nettement en faveur de Nissian. Ce dernier, pour l'instant, a totalisé 8 réussites, contre 5 pour Jared.

Troisième lancer : Jared obtient 8/7/5 (soit 4 réussites, une performance remarquable) et Nissian 7/4/5/7 (3 réussites). Jared se défend avec talent, mais cela suffira-t-il ? Son total de réussites est de 9, contre 11 pour Nissian, qui remporte donc la partie, sans pour autant avoir écrasé son adversaire.

## ACTIONS ET REACTIONS

Dans de nombreuses situations, un personnage devra réagir à une action adverse afin d'en éviter ou d'en contrer les effets : on aura alors recours à un *test de réaction*.

Un test de réaction est résolu comme un test classique mais est toujours assorti d'un nombre de dés de pénalité égal aux réussites obtenues par l'attaquant : plus une attaque est efficace, plus elle sera difficile à éviter. Ainsi, si l'attaquant obtient 3 réussites, le défenseur subira un malus de 3 dés sur son test de réaction. Si le défenseur obtient ne serait-ce qu'une seule réussite sur son test de réaction, il réussit à éviter l'attaque adverse.

Tant que le défenseur conserve au moins un dé pour son test de réaction, il garde une chance de contrer ou d'éviter l'attaque adverse. En revanche, si les réussites de l'attaquant suppriment totalement les dés du défenseur, celui-ci n'a aucune chance d'éviter l'attaque adverse – sauf s'il fait appel à son Karama (voir ci-dessous).

Ce système pourra également être utilisé dans toutes les situations mettant en scène un « attaquant » et un « défenseur », notamment lorsqu'un personnage essaie d'en leurrer un autre en utilisant des compétences comme Discrétion, Subterfuge ou Déguisement. La victime doit alors effectuer un test de réaction avec la compétence appropriée à la situation (Vigilance, Observation etc).

Il est important de ne pas confondre ce système avec celui des confrontations, détaillé ci-dessus. Contrairement aux tests de réaction, une confrontation suppose un face-à-face direct et utilise toujours les mêmes compétences pour les adversaires.

## INTERVENTION DU DESTIN

*« Le Paradis sur ma droite, l'Enfer sur ma gauche, et l'Ange de la Mort sur mes pas. »*

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat d'un test de compétence (ou de caractéristique), vous pouvez faire appel à la bonne étoile de votre personnage en dépensant un point de Karama.

Vous bénéficiez alors d'une réussite automatique supplémentaire. Ceci peut vous permettre de transformer un échec en réussite in extremis, de briser un ex aequo, de contrer une attaque adverse ou d'améliorer la qualité d'une performance particulièrement importante.

Selon les situations, la dépense d'un point de Karama peut représenter l'énergie du désespoir, un effort de volonté suprême, un moment d'inspiration ou de concentration totale, un coup de chance extraordinaire ou encore la faveur divine : l'explication exacte est laissée à l'appréciation du joueur. On ne peut pas dépenser plus d'un point de Karama par action.

La réussite automatique due au Karama est obtenue même si les dés du personnage sont réduits à zéro (à cause de son état, des circonstances ou d'une action adverse particulièrement brillante) : en d'autres termes, la dépense d'un point de Karama permet de réussir automatiquement n'importe quel test de réaction destiné à contrer une action adverse, puisque ces tests ne nécessitent qu'une seule réussite pour être efficaces (voir ci-dessus). Le Karama est donc particulièrement efficace pour sauver la mise d'un personnage dans des situations (apparemment) désespérées.

Le Karama d'un personnage peut également être utilisé pour lui permettre de survivre à des blessures censément mortelles (voir ci-dessous). Il s'agit donc d'une denrée rare, dont l'usage doit être réservé aux situations véritablement cruciales.

Rappelons, en outre, que ces points ne sont jamais récupérés : une fois dépensés, ils sont définitivement perdus (ce qui n'enpêche pas un héros d'en gagner de nouveaux au fil de sa destinée).

## COMPETENCES

La valeur totale d'une compétence résulte de la somme de sa caractéristique maîtresse et de son niveau de maîtrise. Rappelons que le niveau de maîtrise d'une compétence ne peut jamais dépasser la valeur de sa caractéristique maîtresse ; la valeur totale d'une compétence est donc limitée à deux fois sa caractéristique maîtresse, soit un maximum absolu de 10. L'échelle suivante permet de mieux évaluer les différentes compétences d'un personnage.

<i>Valeur Totale</i>	<i>Description</i>
3	Amateur
4	Compétent
5	Accompli
6	Talentueux
7	Expert
8	Maître
9	Prodige
10	Légende vivante

**Agilité :** Cette compétence, basée sur l'Habilité, est utilisée dans toutes les situations nécessitant de la souplesse ou de l'équilibre. Elle est aussi d'une importance capitale dans les duels et les combats (voir règles Chapitre IV).

**Armes Blanches :** Cette compétence, basée sur l'Habilité, représente l'art de l'escrime et du maniement de toutes les armes à lames : poignard, kinjal, épée etc. Rappelons que l'usage généralisé des Boucliers à effet Holtzmann a remis ces armes au goût du jour.

**Armes de Jet :** Cette compétence, basée sur l'Habilité, permet de lancer avec précision un poignard, un javelot etc. Elle peut aussi inclure le maniement de la fronde.

**Armes de Tir :** Cette compétence, basée sur l'Habilité, permet de manier avec précision pistolets, fusils, arcs et arbalètes.

**Armes Lourdes :** Cette compétence, basée sur l'Habilité, permet d'utiliser efficacement l'armement militaire d'assaut ou les armes montées sur un véhicule.

**Athlétisme :** Cette compétence, basée sur le Physique, englobe le saut, la course, l'escalade et la nage (sauf pour les Fremens...).

**Commandement :** Cette compétence, basée sur l'Aura, représente l'autorité du personnage, sa capacité à se faire obéir mais aussi à inspirer ceux qui l'écoutent.

**Commerce :** Cette compétence, basée sur la Finesse, représente le «sens des affaires» du personnage. Elle sera utilisée pour marchander, estimer la valeur d'objets précieux ou organiser des opérations mercantiles.

**Déguisement :** Cette compétence, basée sur la Finesse, permet de passer incognito ou de prendre l'apparence d'autrui (ce qui est évidemment beaucoup plus difficile). Les personnes susceptibles de reconnaître ou de démasquer le personnage pourront opposer leur compétence d'Observation ou de Subterfuge à la compétence Déguisement de l'imposteur, suivant la règle des tests de réaction.

**Dextérité :** Cette compétence, basée sur l'Habilité, englobe la prestidigitation, le vol à la tire et toutes les opérations manuelles délicates. Dans certaines situations, elle peut être opposée à la Vigilance d'une éventuelle victime.

**Discrétion :** Cette compétence, basée sur l'Habilité, permet de se dissimuler, de marcher en silence etc. Elle sera presque toujours confrontée à la Vigilance adverse.

**Etiquette :** Cette compétence, basée sur la Finesse, représente à la fois la connaissance du protocole (les «faufreluches») et l'art de briller en société par son esprit, sa distinction... ou sa servilité. Indispensable pour vivre à la cour d'un Noble (sans parler de celle de l'Empereur).

**Histoire :** Cette compétence, basée sur le Savoir, représente la connaissance de l'histoire de l'Humanité et de l'Imperium. Elle peut aussi englober l'histoire de la Maison et du monde d'origine du personnage.

**Interrogatoire :** Cette compétence, basée sur la Finesse, représente l'art de questionner efficacement un prisonnier, un suspect ou un témoin dans le but de lui faire révéler ce qu'il sait. En règle générale, l'interrogateur doit obtenir un nombre de réussites au moins égal à la Discipline du sujet interrogé. Cette compétence peut aussi inclure diverses techniques de torture (notamment pour des personnages comme les Harkonnen).

**Langues :** Le « langage commun » de l'Imperium est le Galach (que tous les personnages-joueurs sont capables de parler, de lire et d'écrire) mais il subsiste çà et là de nombreux dialectes planétaires ou locaux. Cette compétence, basée sur le Savoir, représente à la fois la connaissance de langues supplémentaires mais aussi la facilité à apprendre de nouveaux langages. Au début du jeu, chaque niveau reçu dans cette compétence confère la maîtrise parfaite d'une langue supplémentaire (choisie par le joueur).

**Lois :** Cette compétence, basée sur le Savoir, représente la connaissance du droit impérial et de la bureaucratie régissant des entités comme le Landsraad ou le CHOM. Elle peut être utilisée pour contourner les lois ou, au contraire, pour déceler ce genre de manipulations.

**Lutte :** Cette compétence, basée sur le Physique, représente l'art du combat à mains nues tel qu'il est communément pratiqué. Le fameux Art Etrange des adeptes Bene Gesserit constitue une faculté spéciale.

**Médecine :** Cette compétence, basée sur le Savoir, représente la connaissance de la médecine en tant qu'art comme en tant que science. Elle peut être utilisée pour diagnostiquer ou traiter les maladies, mais aussi pour administrer des soins d'urgence à un blessé. Les docteurs de l'Ecole Suk ont accès à des techniques spéciales augmentant l'efficacité de cette compétence.

**Observation :** Cette compétence, basée sur la Finesse, permet de remarquer (et d'interpréter correctement) de petits détails étranges ou anodins – et donc de déceler certains pièges ou artifices. Elle peut également être utilisée de manière rétrospective, pour représenter la mémoire « photographique » d'un personnage. Les adeptes Bene Gesserit savent utiliser cette compétence pour déceler certains signes révélateurs chez un menteur, même très crédible.

**Pilotage :** Cette compétence, basée sur l'Habilité, permet de piloter un ornithoptère ou n'importe quel véhicule terrestre, aérien ou nautique doté d'un système de propulsion. Si le personnage prend les commandes d'un véhicule qu'il n'a pas l'habitude de piloter, il pourra subir une pénalité temporaire d'un dé. Cette pénalité disparaîtra dès qu'il aura obtenu au moins un 8 sur un de ses tests de Pilotage.

**Pistage :** Cette compétence, basée sur la Finesse, permet d'identifier, de suivre ou de masquer les traces d'animaux ou de personnes dans un environnement sauvage. Elle est particulièrement précieuse sur des mondes comme Arrakis.

**Planétologie :** Cette compétence, basée sur le Savoir, représente la connaissance et l'étude des différents environnements planétaires. En tant que science, elle constitue la synergie de plusieurs disciplines, comme l'écologie, la géologie et la climatologie.

**Poisons :** Cette compétence, basée sur le Savoir, représente la connaissance des différentes formes de poisons : comment les identifier, les concocter ou, lorsque cela est possible, les neutraliser. Dans le contexte de la culture impériale, cette compétence peut tout à fait faire partie du cursus d'un jeune noble ou d'un courtisan...

**Politique :** Cette compétence, basée sur la Finesse, représente l'aptitude à mener des luttes d'influence, à conclure des alliances diplomatiques, à ourdir des intrigues ou à se préserver des machinations de ses adversaires. Elle permet, par exemple, d'évaluer correctement les

implications de tel ou tel décret impérial, d'interpréter tel ou tel mouvement au sein du Landsraad ou d'entrevoir les conséquences possibles de telle ou telle manœuvre de la Guilde.

**Représentation :** Cette compétence, basée sur l'Aura, représente la maîtrise d'un art d'interprétation particulier : c'est le talent de prédilection des troubadours, des danseurs et des acteurs. Chaque forme d'art (musique, théâtre, danse etc) constitue une compétence à part entière, mais il est rare qu'un même personnage maîtrise plusieurs arts à la fois. Cette compétence est généralement complétée par de bonnes connaissances en Etiquette, en Rhétorique ou en Langues, permettant d'adapter son répertoire à toutes sortes de situations.

**Rhétorique :** Cette compétence a de multiples usages. Elle permet tout d'abord de s'exprimer avec raffinement et éloquence, complétant ainsi d'autres compétences comme Etiquette ou Représentation. Cet art du langage permet également de convaincre par la parole, en choisissant les mots les plus judicieux et les plus susceptibles de persuader un interlocuteur. On peut aussi utiliser cette compétence pour donner à des paroles apparemment anodines un double-sens caché (ou pour déceler ce double-sens dans les déclarations d'autrui). Plutôt que de tester cette compétence pour remplacer le role-playing, le meneur de jeu devra au contraire l'utiliser pour aiguiller le joueur dans la bonne direction, en lui suggérant quel ton adopter pour persuader son interlocuteur ou quel style de métaphores employer pour exprimer secrètement ce qu'il souhaite sous-entendre.

**Sécurité :** Cette compétence, basée sur la Finesse, est le talent de prédilection des assassins et des gardes du corps. Elle possède deux aspects opposés. Le premier aspect est la *protection* : comment organiser efficacement la sécurité d'un personnage, d'un groupe ou d'un lieu, savoir installer et utiliser les dispositifs de surveillance appropriés etc. Le second aspect est l'*infiltration* : comment déjouer les mesures et les dispositifs de protection d'autrui, ce qui inclut, par exemple, l'art de neutraliser certains systèmes de sécurité.

**Stratégie :** Cette compétence, basée sur la Finesse, représente l'art de dresser des plans de bataille, d'organiser des opérations militaires mais aussi de percer à jour les tactiques de l'ennemi. C'est le talent de prédilection des maîtres de guerre et des commandants d'armées. A un niveau plus récréatif, cette compétence permet également de pratiquer avec habileté divers jeux de stratégie, comme le khéops.

**Subterfuge :** Cette compétence, basée sur la Finesse, permet d'avoir l'air parfaitement sincère lorsque l'on ment à quelqu'un ou que l'on tente de le manipuler, de masquer ses véritables émotions ou d'en simuler d'autres de façon convaincante. Enfin, elle permet également de déceler les Subterfuges adverses : la plupart des situations impliquant cette compétence seront donc résolues suivant le principe décrit sous « Actions et Réactions ».

**Survie :** Cette compétence, basée sur la Discipline, regroupe diverses techniques permettant de survivre dans un environnement hostile – un domaine dans lequel des peuples comme les Fremens sont passés maîtres. En règle générale, la compétence du personnage ne peut s'adapter qu'à un environnement spécifique (comme celui d'Arrakis pour les Fremens) : dans d'autres types de milieu hostile, le personnage ne pourra compter que sur sa Discipline brute. Seule exception à cette règle : les planétologues impériaux, dont la formation spéciale leur permet d'appliquer cette compétence à toutes sortes d'environnements.

**Séduction :** Cette compétence, basée sur l'Aura, permet de jouer sur son charme afin d'attirer à soi l'attention (et, éventuellement, les faveurs) d'autrui. Le meneur de jeu pourra modifier la

difficulté des tests en fonction de la réceptivité et des goûts de la personne à séduire ; il pourra aussi décréter qu'un individu est absolument insensible à toute tentative de séduction. Tout dépend de sa personnalité et, dans certains cas, de son éventuel conditionnement. Lorsqu'elle est utilisée pour manipuler quelqu'un, cette compétence doit être associée au Subterfuge (voir ci-dessus).

**Technologie :** Cette compétence, basée sur le Savoir, représente la connaissance théorique et pratique de la technologie en usage dans l'Imperium. Il s'agit d'une aptitude précieuse, aux multiples applications : comprendre le fonctionnement d'une machine, réparer (ou saboter) un véhicule ou même améliorer ses performances... Notons que certaines formes de technologie ultra-secrètes sont jalousement gardées par certaines factions (comme la Guilde ou le Bene Tleilax), ce qui les place hors du champ de cette compétence. A priori, seuls les membres de ces factions peuvent avoir accès à de telles connaissances.

**Traditions :** Cette compétence, basée sur le Savoir, confère aux personnages une connaissance approfondie des différents dogmes religieux et philosophiques répandus dans l'Imperium – comme par exemple la théologie Zensunni ou le Navachristianisme de Chusuk. Elle permet également de s'imprégner rapidement des coutumes et de la culture d'un peuple en observant ses usages. C'est la compétence de prédilection des sages, des diplomates et des ethnologues. Pour un personnage d'origine Fremmen (ou issu d'une autre population indigène de type tribal), cette compétence représentera plutôt la connaissance de l'héritage culturel de son peuple : coutumes, rites religieux, lois de la famille, croyances etc.

**Vigilance :** Cette compétence, basée sur la Discipline, représente l'aptitude à se tenir sur ses gardes en toute circonstance. Elle permet, par exemple, de repérer un mouvement suspect dans une foule ou de déceler un bruit normalement inaudible. Contrairement à l'Observation, la Vigilance n'est pas seulement visuelle et s'étend à tous les sens du personnage ; en revanche, il s'agit d'une compétence beaucoup moins subtile : la Vigilance permet de repérer les signes d'un danger imminent, alors que l'Observation permet de repérer et d'interpréter des détails apparemment anodins. Les deux compétences sont, évidemment, fort utiles.

## LA RESISTANCE ET LES DOMMAGES

Chaque personnage possède une *grille de vitalité*, qui permet de mesurer les dommages physiques qu'il est susceptible de subir au cours d'un combat ou suite à quelque situation périlleuse. D'autres formes de détérioration physique, comme les privations ou les effets de certaines drogues, peuvent également entraîner une perte de vitalité.

La grille de vitalité est constituée de quatre paliers, qui représentent chacun un état général : Valide, Affaibli, Hors de Combat et Au Bord de la Mort. Chacun de ces paliers comporte un nombre de cases égal à la Résistance du personnage.

Lorsqu'un personnage est blessé, on coche un nombre de cases égal aux points de dommages subis ; si ces dommages dépassent le nombre de cases disponibles sur un palier, on passe simplement au palier suivant.

*Exemple : Darek Lindt a 3 en Physique et 3 en Discipline, ce qui lui donne une Résistance de 6. Chacun des trois paliers de sa grille de vitalité comportera donc 6 cases, soit 18 cases au total. Supposons que Darek reçoive 8 points de dommages : on cochera alors les six cases du premier palier (Valide) puis les deux premières cases du palier suivant (Affaibli).*

Suivant l'état dans lequel il se trouve, un personnage est sujet à certaines pénalités.

**Valide** : Ceci ne signifie pas que le personnage est indemne, mais que ses blessures ne sont pas assez sérieuses pour entraver de façon notable sa combativité et ses activités physiques.

**Affaibli** : Le personnage subit une pénalité d'un dé sur toutes ses actions, et ce jusqu'à ce qu'il soit redevenu Valide.

**Hors de Combat** : Le personnage tombe sans connaissance. Son inconscience dure pour le reste de la scène en cours ou jusqu'à ce qu'il soit ranimé grâce à des premiers soins. Il restera alors incapable d'agir physiquement jusqu'à ce que son état se soit amélioré.

**Au Bord de la Mort** : Le personnage est dans un état critique. Il est totalement inconscient et le restera jusqu'à ce que son état se soit amélioré – s'il s'améliore. Si les dommages subis par le personnage l'entraînent au-delà de sa dernière case, il meurt – sauf s'il bénéficie de la dépense d'un point de Karama : il réchappe alors miraculeusement à la mort, mais reste plongé dans le coma. En outre, un personnage dans cet état subit 1pt de dommage supplémentaire par heure, jusqu'à ce qu'il puisse être stabilisé grâce à des premiers soins efficaces, ou jusqu'à ce qu'il succombe. Dans ce cas, la dépense d'un point de Karama aura les mêmes effets que des premiers soins.

## DOMMAGES AU COMBAT

Les dommages des armes sont exprimés en D8. Un jet de dommages n'est pas résolu comme un test de compétence : les résultats des dés sont tout simplement comptabilisés tels quels. Par exemple, si deux dés de dommages donnent 6 et 3, le résultat sera 9 points de dommages.

Voici les dommages des armes les plus classiques : 1D8 pour une arme blanche (mais certaines attaques peuvent être beaucoup plus dangereuses – voir règles de combat), 2D8 pour une arme d'hast, 3D8 pour un pistolet laser et 4D8 pour un fusil laser.

Il existe deux façons de trouver la mort dans un combat : succomber à une accumulation de blessures (voir ci-dessus) ou être tué par un Coup Mortel. Il s'agit d'une attaque ou d'un tir visant délibérément une des zones vitales du corps humain. Dans ce genre de cas, la résistance physique de la victime n'a aucune importance : même le plus robuste des adversaires succombera à un coup de poignard porté entre les deux yeux... Lorsqu'un personnage reçoit un tel coup, celui-ci sera obligatoirement mortel s'il inflige au moins 10 points de dommages (une fois l'armure prise en compte). La seule façon de survivre à un Coup Mortel est de dépenser 1 point de Karama : dans ce cas, le personnage survit miraculeusement à l'attaque – la lame de l'adversaire a manqué la zone visée de quelques centimètres, l'attaque a été accidentellement déviée au dernier moment etc. Le personnage subit néanmoins l'intégralité des dommages de l'attaque... Seuls les combattants les plus habiles peuvent tenter ce genre d'attaque : pour plus de précisions à ce sujet, voir les règles de combat (chapitre IV).

*Ces règles reflètent l'extrême violence de l'univers de Dune, dans lequel un simple coup de poignard peut terrasser le plus robuste des adversaires... Cette approche permet également de restituer toute l'utilité des Boucliers Holtzmann, en rendant les combats sans Boucliers extrêmement meurtriers.*

Le port d'un Bouclier Holtzmann immunise totalement contre les projectiles de toutes sortes – pour les tirs de lasers, toute interférence déclenche une mini-explosion nucléaire, dont (a priori) personne ne réchappe (ni la cible ni le tireur). Seule une arme blanche habilement maniée peut pénétrer un Bouclier : pour plus de précisions à ce sujet, voir règles de combat.

## **SOINS ET GUERISON**

Des premiers soins efficaces peuvent être administrés par toute personne possédant la compétence Médecine ou la compétence Survie. Avec un medkit, ces soins n'exigent aucun test de compétence ; sans medkit et en se contenant des moyens du bord, un test de compétence en Médecine sera indispensable.

De tels soins peuvent permettre de stabiliser l'état d'un personnage se trouvant *Au Bord de la Mort*. Chez un patient moins gravement touché, ils peuvent permettre d'éliminer jusqu'à 4 points de dommages avec un medkit (2 avec des moyens de fortune).

Chaque jour de repos complet permet au blessé d'éliminer un nombre de points de dommages égal à sa valeur de Physique.

Ces règles supposent que la convalescence du blessé se déroule dans un environnement raisonnablement sain, de préférence sous la tutelle d'une personne compétente en Médecine. Si le blessé ne bénéficie pas de conditions de récupération convenables, le meneur de jeu pourra décider de ralentir son rythme de guérison ; dans les cas les plus extrêmes, l'état d'un blessé peut même stagner, voire se dégrader progressivement... De telles complications sont laissées à l'appréciation du meneur de jeu.

Comme on peut le voir, même un blessé grave peut être remis sur pied en quelques semaines, sans craindre de séquelles majeures. Cette rapidité et cette facilité de guérison s'expliquent évidemment par l'extraordinaire degré d'avancement des techniques médicales utilisées dans l'univers de Dune.

## **DESTINEE DES PERSONNAGES**

### **KARAMA**

Le Karama est un concept issu directement de l'univers de Dune. Dans le Lexique de l'Imperium qui se trouve à la fin du roman, on peut en lire la définition suivante : « *Miracle. Action du monde spirituel.* »

En termes de jeu, le Karama d'un personnage représente le côté faste de sa Destinée. Suivant les philosophies des différents peuples, groupes ou individus, cette notion pourra être interprétée comme une simple «bonne étoile», comme la main de la Providence divine ou comme la marque de l'importance du personnage dans la grande trame cosmique.

Lors de sa création, chaque personnage reçoit un capital de Karama égal à son Aura, valeur qu'il ne pourra *jamais* dépasser par la suite. On ne peut dépenser qu'un seul point de Karama à la fois. Une fois dépensés, les points de Karama ne se régénèrent pas : il faudra en gagner de nouveau, par la Destinée (voir ci-dessous).

Pour en savoir plus sur l'utilisation du Karama en cours de jeu, reportez-vous aux règles sur les tests de compétences et sur les dommages.

### **PROGRESSION**

Dans Imperium, la progression des personnages est indissociable de leur destinée. Cette progression personnelle des héros est rythmée par la progression dramatique de la chronique, et non par une quelconque accumulation de points ou de niveaux d'expérience.

A chaque fois que les joueurs franchissent une étape décisive de la chronique, leurs personnages progressent. Le meneur de jeu reste seul juge de ce qui constitue ou non une étape décisive : en règle générale, le passage d'une telle étape se fait à l'issue d'un scénario aux enjeux ou aux événements particulièrement importants.

Si votre chronique est menée tambour-battant et ne comporte que des épisodes décisifs, cette étape reviendra à l'issue de chaque séance de jeu ; si votre chronique suit un rythme plus mesuré, de telles étapes surviendront généralement tous les deux ou trois scénarios. Le meneur de jeu reste donc seul maître du rythme de progression des héros.

En règle générale, les différents personnages-joueurs sont plus ou moins soudés par la destinée et passeront donc ensemble les mêmes étapes décisives, mais rien n'empêche le meneur de jeu de traiter à part la progression de chacun, en fonction de chaque destinée individuelle.

A chaque fois qu'une étape décisive est franchie, le personnage concerné reçoit 1 point de Destinée. Ce point doit être immédiatement converti soit en Expérience, soit en Karama, au choix du joueur. Il est impossible (et inutile) d'accumuler des points de Destinée.

Si le joueur choisit l'Expérience, son personnage gagne 1 niveau de maîtrise dans la compétence de son choix. De manière générale, on considèrera qu'une compétence peut être développée si le personnage l'a utilisée de manière cruciale ou s'il a reçu un enseignement extérieur concernant cette compétence (comme lorsque Paul apprend l'art de la survie sur Arrakis auprès des Fremens). Cette utilisation cruciale ou cette période d'enseignement peut remonter à plusieurs séances de jeu mais ne peut, à elle seule, justifier qu'une seule progression. Rappelons que le niveau d'une compétence ne peut jamais dépasser la valeur de sa caractéristique maîtresse.

Si le joueur choisit le Karama, son personnage gagne 1 point de Karama. Le capital de Karama actuel d'un personnage est limité à sa valeur d'Aura. Si cette valeur est déjà atteinte et que le joueur a gagné un point de Destinée, il devra obligatoirement choisir l'option de l'Expérience.

Il existe d'autres formes, plus indirectes, d'expérience et d'évolution personnelle, comme celle qui consiste à nouer des relations de plus en plus influentes (voir le chapitre intitulé Alliances et Intrigues).

## **CHAPITRE III : FACULTES ET POUVOIRS**

Dans le contexte de ces règles de base, nous nous intéresserons à quatre grandes catégories de pouvoirs spéciaux : les facultés des Mentats, les techniques Bene Gesserit, les enseignements de l'école Suk et la Prescience conférée par l'Epice.

### **FACULTES MENTATS**

Les facultés des Mentats sont équivalentes à celles de véritables « ordinateurs humains » - rôle qu'ils remplissent d'ailleurs, les « machines pensantes » ayant été interdites suite au Jihad Butlérien.

Tous les Mentats possèdent un capital de points de Concentration leur permettant d'utiliser leurs facultés. Ce capital est normalement égal à (Discipline + 5). Pour récupérer les points de Concentration qu'il a dépensés, un Mentat doit se plonger dans une profonde transe introspective, durant laquelle il ne peut se livrer à aucune autre activité. Chaque heure d'introspection lui permet de récupérer 1pt de Concentration. Durant une période de 24 heures standards, un Mentat ne peut passer plus de (Discipline) heures en introspection.

## Facultés Principales

**Transe Mémoirelle :** En théorie, la mémoire d'un Mentat enregistre absolument tout, jusque dans le moindre détail. Cette faculté a deux applications : la mémorisation et la rétrospection. A n'importe quel moment, le joueur d'un Mentat peut déclarer que son personnage entre en phase de mémorisation : il enregistre alors avec une précision totale tout ce qu'il voit, entend pour le restant de la scène en cours. Ceci lui coûte 1 point de Concentration et l'empêche de se livrer à toute autre activité – ce qui interromprait la mémorisation. A n'importe quel moment ultérieur, il pourra consulter cet enregistrement cérébral, exactement comme on ouvre un fichier dans un ordinateur. En outre, grâce à la rétrospection, le Mentat peut même tenter d'utiliser sa prodigieuse mémoire avec des données qu'il n'a pas expressément enregistrées : dans ce cas, il doit dépenser 1 point de Concentration pour « retrouver » ces informations et devra éventuellement passer un test d'Observation s'il cherche à se rappeler d'un détail précis, auquel il n'aurait pas forcément prêté attention lors de la scène concernée (comme, par exemple, la position exacte des pièces sur un jeu de khéops). Chaque rétrospection peut ainsi restituer le « contenu » d'une scène entière. Comme la mémorisation, la rétrospection suppose un état de transe, incompatible avec une autre activité.

**Intégration Cognitive :** Grâce à cette faculté, un Mentat peut créer des connexions synergiques entre différentes données apparemment disparates ; en termes plus simples, elle lui permet de transformer des informations en connaissances. En termes de jeu, un Mentat peut utiliser cette faculté à chaque fois qu'il doit effectuer un test de Savoir destiné à évaluer son degré de connaissance dans un domaine particulier. Le seuil de réussite de chaque dé passe alors de 5 à 2 : en d'autres termes, chaque dé lancé donne une réussite, sauf en cas de 8 (deux réussites) ou de 1 (dé ignoré). Chaque test de compétence ainsi modifié nécessite la dépense d'un point de Concentration, dépense qui doit être déclarée avant le test concerné.

**Analyse Projective :** Grâce à cette faculté, un Mentat peut étudier une situation sous toutes ces facettes, afin d'en prévoir le dénouement le plus probable (ou les différentes issues possibles). En termes de jeu, un Mentat peut utiliser cette faculté à chaque fois qu'il utilise une de ses compétences de Finesse pour analyser une situation : Stratégie, Politique, Sécurité, Subterfuge, Commerce etc. Le lancer de dés est alors interprété suivant les mêmes principes que pour l'Intégration Cognitive (voir ci-dessus). Chaque test de compétence ainsi modifié exige une dépense d'un point de Concentration, dépense qui doit être déclarée avant le test concerné.

## Facultés Annexes

**Calculateur Prodige :** On considèrera qu'un Mentat peut automatiquement résoudre mentalement les opérations mathématiques les plus complexes, avec une rapidité comparable à celle d'un ordinateur actuel. Normalement, cette faculté ne nécessite pas de dépense de Concentration, sauf si le Mentat se livre en même temps à une autre activité exigeant un minimum d'attention.

**Cloisonnement Mental :** Moyennant 1pt de Concentration, un Mentat peut se livrer à deux activités totalement distinctes en même temps sans subir de pénalité. Il peut ainsi tenter de résoudre un problème mathématique complexe tout en se livrant à un interrogatoire, à une partie de khéops ou à un duel à l'arme blanche. La dépense de Concentration est effective

pour toute la scène ou jusqu'à ce que la concentration du Mentat se focalise sur un autre sujet. Cette capacité est incompatible avec l'utilisation d'une de ses facultés principales, lesquelles requièrent toute la concentration du Mentat.

**Formation Etendue :** Grâce à ses prodigieuses facultés d'apprentissage, un Mentat peut s'entraîner dans une seconde vocation ou affiner ses talents de conseiller (voir la description de la vocation Conseiller Mentat, dans le chapitre I).

## Quelques Notes Supplémentaires sur les Mentats

**Jus de Sapho :** Ce liquide hautement énergétique, extrait de racines d'Ecaz, est souvent consommé par les Mentats, dont elle augmente les capacités. Si vous créez un personnage Mentat, vous devrez décider s'il utilise ou non cette drogue. S'il l'utilise, il devra être considéré comme dépendant et suivre les règles exposées ci-dessous. Prendre du Sapho «de temps en temps » n'est guère possible, cette drogue étant extrêmement addictive. Un Mentat dépendant du Sapho dispose de 10 points de Concentration, et ce quel que soit sa valeur de Discipline. Il y a (évidemment) une contrepartie : le Mentat subit une pénalité d'un dé sur ses tests de Discipline destinés à combattre le Doute (voir ci-dessous). En outre, toute période de manque prolongé peut avoir de sérieuses conséquences sur l'esprit du Mentat. Lorsque celui-ci ne peut consommer de Sapho durant un nombre de jours consécutifs supérieurs à sa Discipline, chaque jour de manque supplémentaire lui fait perdre 1 point de Concentration. Ces points ne peuvent pas être récupérés par le sommeil ou la méditation : seule une nouvelle prise de Sapho pourra les régénérer (intégralement). Enfin, la consommation régulière de cette substance provoque l'apparition de taches rubis caractéristiques sur les lèvres du sujet – signe distinctif qui trahit forcément l'appartenance du personnage à la classe des Mentats.

**Le Doute du Mentat :** Lorsqu'un Mentat se trouve confronté à une situation attestant un échec majeur de ses capacités d'analyse, il est aussitôt saisi par un terrible doute qui peut totalement « court-circuiter » son esprit. En termes de jeu, le personnage doit immédiatement effectuer un test de Discipline (avec -1 dé s'il est accoutumé au Jus de Sapho). Si le test de Discipline se solde par un échec, le cerveau du Mentat se fige, un peu comme une machine qui se bloque : son esprit se disloque alors peu à peu, jusqu'à plonger dans un état de transe catatonique permanente et irrémédiable (sauf si le personnage peut bénéficier de la dépense d'un point de Karama).

**Mentats Déviants :** Les Tleilaxu peuvent « fabriquer » des Mentats « tordus » au cerveau insondablement détraqué – à l'instar du tristement célèbre Piter de Vries. Un Mentat déviant manifeste un comportement sadique, ou toute autre forme de perversion jugée appropriée par le meneur de jeu. Ce type de personnage, rarissime, devra être réservé aux seuls PNJ.

## FACULTES BENE GESSERIT

Toutes les Sœurs du Bene Gesserit possèdent un capital de points de Contrôle leur permettant d'utiliser leurs facultés spéciales. Ce capital est normalement égal à (Discipline+5) points mais pourra être plus élevée dans le cas de Révérendes Mères particulièrement puissantes. Ces points ne peuvent être récupérés que par la méditation, à raison d'un point par

heure. Durant une période de 24 heures standards, un personnage peut méditer efficacement pendant un nombre d'heures égal, au maximum, à sa Discipline.

Lors de son Conditionnement, la future adepte apprend à maîtriser les techniques suivantes :

**Manière Bene Gesserit :** Cette faculté permet à l'adepte de détecter un menteur grâce aux infimes signes subliminaux qui le trahissent (inflexion de la voix, mouvement des yeux etc). En termes de jeu, il s'agit d'une simple utilisation de la compétence Observation, précédée d'une dépense d'un point de Contrôle. La valeur de Subterfuge du menteur ne change rien à l'affaire, ce qui rend cette faculté particulièrement redoutable... Si le menteur se sait observé par une Bene Gesserit, il peut tenter de masquer les signes révélateurs par un effort extrême de maîtrise de soi : il a alors droit à un test de Discipline. Le nombre de réussites de ce test pourra être soustrait à la valeur d'Observation de la Bene Gesserit, conformément aux règles sur les tests de réaction.

**Transe Mémoirelle :** Cette faculté est exactement identique à la faculté Mentat du même nom (voir ci-dessus); les dépenses de Concentration sont simplement remplacées par des dépenses équivalentes en Contrôle.

**Prana Bindu :** Grâce à cette faculté, l'adepte peut contrôler ses fonctions corporelles par la seule force de sa volonté. Elle permet notamment d'ignorer ou de surmonter les effets de la douleur, de la fatigue, des privations, voire du manque d'oxygène. En dépensant un point de Contrôle, une adepte peut ignorer les effets de son état de santé actuel et fonctionner comme si elle se trouvait à l'état supérieur : Valide alors qu'elle devrait être Affaiblie ou simplement Affaiblie alors qu'elle devrait être Hors de Combat. Le point de Contrôle dépensé agit pour le reste de la scène en cours, ou jusqu'à ce que l'adepte subisse de nouveaux dommages – auquel cas un nouveau point devra être dépensé. Une adepte qui se trouve Au Bord de la Mort ne peut plus agir mais peut utiliser cette faculté pour entrer en suspension bindu (voir ci-dessous). Pour les autres utilisations, on considèrera qu'une dépense d'un point de Contrôle permet à un personnage arrivé au bout de ses limites naturelles de bénéficier d'une nouvelle période de privation (d'air, d'eau etc) sans subir de conséquences. Cette faculté permet également à l'adepte de se plonger dans un état de transe cataleptique appelé *suspension bindu*, afin de ralentir à l'extrême ses fonctions vitales. Elle doit, pour cela, dépenser 1 point de Contrôle. Cette catalepsie entraîne la dépense d'un point de Contrôle par heure ; sa durée en heures ne pourra donc excéder le nombre de points de Contrôle de l'adepte. Chaque heure passée en suspension bindu permet d'éliminer un point de dommage, sauf si l'adepte était Au Bord de la Mort lorsqu'elle est entrée en suspension. Dans ce cas, l'état de l'adepte reste stable sans s'améliorer ni se détériorer, tant qu'elle demeure en suspension. La suspension bindu permet également de bloquer les effets d'un éventuel poison. S'il s'agit d'un poison foudroyant (agissant en quelques secondes), l'adepte devra réussir un test de Discipline pour entrer en suspension bindu avant que le poison ne fasse effet.

**Art Etrange :** Il s'agit d'une synthèse de diverses formes d'arts martiaux, que le contrôle Prana Bindu rend particulièrement redoutable. Cette faculté peut permettre à l'adepte d'éviter plus facilement une attaque adverse, d'agir avec une rapidité foudroyante ou de maîtriser un adversaire apparemment beaucoup plus fort. En termes de jeu, l'Art Etrange fonctionne comme une compétence de combat au contact basée sur la Discipline : elle est acquise avec

un niveau de maîtrise de +1 et peut ensuite progresser comme n'importe quelle compétence. En situation de combat, une adepte doit dépenser 1pt de Contrôle pour pouvoir utiliser l'Art Etrange, dépense qui suffit à la plonger dans l'état requis pour le reste de la scène en cours. Son utilisation est détaillée dans le chapitre IV (règles de combat).

**La Voix :** Ce pouvoir, particulièrement craint, permet de donner n'importe quel ordre bref à un sujet dont on a pu étudier les inflexions vocales durant quelques minutes. Comme l'Art Etrange, la Voix fonctionne à la manière d'une compétence spéciale, basée sur la Discipline et strictement réservée aux adeptes Bene Gesserit. Lorsque l'adepte acquiert cette faculté, la compétence Voix est égale à (Discipline+1) ; cette valeur pourra ensuite être augmentée comme n'importe quelle autre compétence. Pour utiliser ce pouvoir sur un individu dont elle a intégré le schéma vocal, l'adepte doit dépenser un point de Contrôle et effectuer un test de compétence. Le sujet sera sous son contrôle si elle obtient un nombre de réussites au moins égal à la Discipline du sujet : à partir de là, le sujet obéira aux ordres qui lui seront donnés, jusqu'à la fin de la scène en cours, ou jusqu'à ce que la concentration de l'adepte soit brisée d'une quelconque façon. Si l'adepte obtient un nombre de réussites insuffisant, elle pourra renouveler sa tentative mais devra dépenser un nouveau point de Contrôle à chaque nouvel essai. En cas d'échec complet, l'adepte ne pourra utiliser la Voix sur ce sujet jusqu'à la fin de la scène en cours. Une adepte Bene Gesserit peut aussi utiliser la Voix pour manipuler un sujet de façon plus subtile : cette technique est appelée *suggestion* ou *leurre adroit* et est plus difficile à maîtriser que l'utilisation classique de la Voix : lorsqu'une adepte y fait appel, sa valeur de compétence effective sera égale à la valeur la plus faible entre sa compétence de Voix et sa compétence de Subterfuge. Chaque utilisation doit être précédée par la dépense d'un point de Contrôle : le test est ensuite interprété comme un test de Subterfuge, mais chaque dé lancé est compté comme une réussite, sauf en cas de 8 (deux réussites) ou de 1 (dé ignoré). Le *leurre adroit* n'a d'effet que sur les personnages ne maîtrisant pas la Manière Bene Gesserit : les adeptes en détectent aussitôt l'utilisation (et en tirent alors les conséquences qui s'imposent). En dehors de ce cas spécial, les sœurs du Bene Gesserit, *même celles qui possèdent la Voix*, ne sont nullement immunisées à son pouvoir (à l'exception, dit-on, des Révérendes Mères...). En revanche, une Bene Gesserit qui maîtrise la Voix est mieux armée pour résister à ses effets : en termes de jeu, on utilisera sa compétence de Voix à la place de sa Discipline (voir ci-dessus). Un personnage peut également résister à l'emprise de la Voix en dépensant 1 point de Karama ; il est alors immunisé à toute nouvelle tentative de domination pour le reste de la scène en cours. Enfin, certaines Révérendes Mères maîtrisent des techniques spéciales leur permettant d'utiliser la Voix de façon encore plus spectaculaire (notamment sur des groupes entiers) : de telles facultés sont, a priori, hors de portée d'un personnage-joueur et seront détaillées dans un prochain supplément.

## FACULTES SUK

Les facultés conférées aux adeptes Suk par leur rigoureux conditionnement se divisent en deux grandes catégories : les facultés passives et les facultés actives. Les facultés passives opèrent en permanence et ne nécessitent ni jet de dés ni dépense de points ; les facultés actives nécessitent la dépense de points de Conscience.

Un adepte Suk possède un capital de Conscience égal à (Discipline+5), qui représente sa maîtrise de ses diverses ressources mentales, corporelles et psychiques. Ces points ne peuvent

être récupérés que par la méditation, à raison d'un point par heure. Durant une période de 24 heures standards, un personnage peut méditer efficacement pendant un nombre d'heures égal, au maximum, à sa Discipline.

## Facultés Passives

Ces facultés représentent des connaissances particulières (comme la médecine Suk) ou des capacités sur lesquelles l'adepte n'exerce aucun contrôle (comme le fameux Conditionnement Impérial).

**Conditionnement Impérial :** Grâce à cette faculté, la volonté de l'adepte Suk ne peut jamais être brisée. En termes de jeu, l'adepte est *totalemment immunisé* aux effets des interrogatoires, de la torture ou de toute autre forme de coercition. Ce conditionnement rend également totalement insensible aux effets de la Voix ou à toute autre technique de suggestion psychique ou hypnotique. Un adepte Suk sera également *absolument incapable* de trahir ceux qu'il sert ou d'utiliser une arme létale, même pour sauver sa vie ou celle de ses proches (ou pour se suicider).

*Dans le contexte du jeu, on devra considérer que le conditionnement impérial d'un adepte Suk est totalement inviolable. Le sort du Dr Yueh dans Dune est un événement « théoriquement impossible » et, en tous les cas, sans précédent : personne ne l'a jamais fait auparavant et seul un Mentat Déviant du calibre de Piter de Vries avait la moindre chance d'éventuellement réussir un tel exploit.*

**Médecine Suk :** Les docteurs Suk maîtrisent diverses techniques médicales particulièrement efficaces. Lorsqu'un docteur Suk administre des premiers soins à un blessé, il soigne 2 points de dommages supplémentaires (soit 6 avec un medkit et 4 sans). De même, lorsque le praticien Suk veille sur la convalescence d'un blessé, celui-ci élimine 1pt de dommage supplémentaire par jour. Ceci s'applique également à l'adepte lui-même, à partir du moment où il n'est plus Au Bord de la Mort. Les enseignements médicaux de l'école Suk peuvent également avoir d'autres applications, laissés à l'appréciation du meneur de jeu.

**Attaque Non Violente :** En dépit de ce que pourrait laisser supposer son incapacité à tuer, un adepte Suk maîtrise certaines techniques qui peuvent s'avérer fort utiles en situation de combat. Sa parfaite connaissance du schéma corporel humain lui permet de faire immédiatement perdre conscience à un adversaire en exerçant une simple pression sur certains points vitaux de son système nerveux. Cette technique fonctionne automatiquement, quelle que soit la Résistance du sujet, mais ne peut être utilisée que sur une victime préalablement immobilisée (grâce à la compétence Lutte) ou totalement prise par surprise. En règle générale, la victime reste inconsciente pour la durée de la scène en cours.

## Facultés Actives

Leur entraînement confère aux adeptes Suk un contrôle de soi analogue (en beaucoup moins puissant) au Prana Bindu des Bene Gesserit. Toutes ces facultés nécessitent une dépense de Conscience. Rien n'empêche de les utiliser en même temps, moyennant une dépense accrue.

**Maîtrise du Corps :** Cette faculté fonctionne comme une version mineure du Prana Bindu des Bene Gesserit : elle ne peut être utilisée que par un adepte Affaibli et n'a pas donc aucun

effet si l'adepte est Hors de Combat. Elle ne permet pas non plus d'entrer en suspension bindu.

**Maîtrise des Sens :** En dépensant un point de Conscience, un adepte Suk peut atteindre un état d'hyperperception, lui permettant de lancer un dé de plus sur ses prochains tests de Vigilance (jusqu'à la fin de la scène en cours).

**Maîtrise de l'Esprit :** En dépensant un point de Conscience, un adepte Suk peut atteindre un état de concentration totale, lui permettant de lancer un dé de plus sur ses prochains tests d'Observation (jusqu'à la fin de la scène en cours).

# PRESCIENCE

Il s'agit d'une faculté à part, qu'aucun conditionnement ne peut conférer. Il existe un rapport entre la Prescience et la consommation d'Epice, mais ce rapport est aussi complexe que mystérieux. La consommation d'Epice ne confère pas automatiquement la Prescience : si tel était le cas, ce don serait possédé par un nombre incroyable de personnes (à commencer par tous les Fremens d'Arrakis) et n'aurait plus rien de précieux ou d'exceptionnel. En revanche, il semble que le Mélange joue un rôle considérable dans le développement de cette faculté chez les rares mortels qui la possèdent, agissant souvent comme un révélateur.

En termes strictement techniques, la Prescience s'exprime sous la forme d'un rang allant de I à III. Plus ce rang est élevé, plus les Visions du personnage seront puissantes – mais pas forcément plus fréquentes ou plus faciles à interpréter. Ces rangs sont évidemment d'une rareté croissante : la plupart des Prescients sont limités au rang I, et très peu d'entre eux atteignent le rang III. En pratique, le niveau d'accoutumance à l'Epice d'un Prescient ne peut jamais être inférieur à son rang de Prescience. Pour plus de détails sur le Mélange et ses effets, voir la section sur les Drogues (Chapitre VI).

## **Rang I : Prémonitions**

A ce stade, la Prescience se manifeste sous la forme de Visions sporadiques, souvent limitées au futur proche ou à l'entourage direct du sujet et pouvant être interprétées comme de simples pressentiments.

## **Rang II : Prédiction**

Les Visions du personnage gagnent en profondeur temporelle et spatiale ; elles peuvent concerner un lieu distant, voire un avenir assez lointain - généralement contenu dans l'espérance de vie du sujet.

## **Rang III : Prophéties**

Les Visions du personnage peuvent s'étendre bien au-delà de son espérance de vie et concerner des événements distants de plusieurs générations. A priori, seuls les Navigateurs les plus accomplis et les plus puissantes Révérendes Mères du Bene Gesserit (et quelques êtres d'exception) peuvent prétendre à un tel niveau de pouvoir.

Dans le roman, Paul passe par ces trois rangs de Prescience, pour finalement atteindre un niveau véritablement cosmique (et unique dans l'univers) lorsqu'il se révèle être le *kwisatz haderach*.

Ces critères doivent être pris comme des indications, et non comme des règles immuables. La Prescience ne doit faire l'objet d'aucun jet de dés : les lois qui régissent cette faculté dépassent et transcendent toutes les autres (même celles du système de jeu).

La seule façon pour un personnage-joueur de posséder ce pouvoir est de l'acquérir lors de la création, acquisition qui nécessite toujours l'accord du meneur de jeu ; ce dernier devra soigneusement peser sa décision, un héros capable d'entrevoir le futur pouvant être à la fois un personnage fascinant et le pire des cauchemars en matière de gestion de la chronique. Si vous vous sentez peu apte à maîtriser ce genre d'artifices narratifs, mieux vaut, dans un premier temps, réserver le pouvoir de Prescience à des personnages-non-joueurs.

En termes de gestion de chronique, la Prescience constitue un outil narratif extraordinaire, susceptible de justifier à peu près n'importe quel *deus ex machina* (et donc à utiliser avec précaution). Avant le début d'un scénario, le meneur de jeu pourra donner au joueur d'un personnage Prescient la description d'une Vision en rapport avec les événements à venir. Plus le niveau de Prescience sera élevé, plus la Vision devra être révélatrice (rappelons que, dans la plupart des cas, les personnages-joueurs restent limités au rang I de Prescience).

De manière générale, un personnage Prescient n'a que peu de contrôle sur ses Visions, qui sont intimement liées à sa Destinée (c'est à dire au bon vouloir du meneur de jeu).

L'existence de la Prescience obligera parfois le meneur de jeu à se livrer à quelques petits trucages narratifs. A priori, si un événement a été perçu par Prescience, il doit *obligatoirement* arriver – ce qui ne signifie pas qu'il arrivera *exactement* comme le meneur de jeu l'avait initialement envisagé. Si les actions des personnages empêchent la réalisation de cet événement, c'est qu'il ne devait pas arriver cette fois-ci – le meneur de jeu devra garder l'événement en réserve, pour plus tard. Il est donc préférable de donner aux Visions un aspect énigmatique, susceptible d'être interprété de plusieurs manières. Vous pouvez aussi décider que la Prescience révèle des futurs *possibles*, éventuellement modifiables par la seule intervention du Prescient ayant eu la Vision. Dans *Le Messie de Dune*, alors qu'il est vraisemblablement devenu le plus grand Prescient de tout l'univers, Paul Muad'Dib s'interroge encore sur l'exacte nature de son pouvoir et sur sa propre faculté à influencer les événements futurs...

Enfin, une chronique mettant en scène plusieurs personnages doués de Prescience peut parfois poser certains problèmes de gestion. Afin de simplifier les choses, vous pouvez décider que la Prescience se conforme aux trois principes suivants :

***Les Prescients ne peuvent garantir le secret absolu de leurs Visions.*** *Tout ce que perçoit un Prescient peut également être perçu par un Prescient de rang égal ou supérieur, tout particulièrement si les destinées des deux Prescients sont amenées à se croiser dans l'avenir ou se sont déjà croisées dans le passé.*

***Les Prescients se reconnaissent entre eux.*** *Un personnage Prescient est toujours capable de sentir ce pouvoir chez un autre individu s'il concentre son attention sur lui durant quelques instants. Il sera néanmoins incapable d'évaluer précisément le niveau de puissance de l'autre Prescient.*

***Les Prescients occupent une place à part sur l'échiquier de la destinée.*** *Les Visions d'un Prescient ne peuvent jamais concerner de façon directe un Prescient de rang supérieur. Les Prescients les plus puissants peuvent donc « avancer masqués » aux yeux de la plupart des autres Prescients.*

# CHAPITRE IV : COMBATS

Les règles d'Imperium distinguent trois grandes formes de combats : les duels, les affrontements et les batailles.

Un **duel** est un combat singulier entre deux adversaires. Dans l'univers de Dune, le duel est une pratique courante, très ritualisée. Dans un duel, les deux combattants sont généralement à armes égales. L'Agilité et la maîtrise des Armes Blanches y jouent un rôle essentiel, chacun essayant de manœuvrer afin de percer les défenses de l'adversaire.

Un **affrontement** est un combat opposant plusieurs personnages, au corps-à-corps, à distance ou les deux à la fois. L'action y est généralement beaucoup plus chaotique que dans un duel ou une bataille rangée. La plupart des combats susceptibles de survenir dans un scénario de jeu de rôle tombent dans cette catégorie.

Une **bataille** est, comme son nom l'indique, un combat de grande ampleur, où la tactique et l'armement jouent un rôle essentiel. Ce type de combat, finalement assez rare dans l'Imperium, sera traité en détail dans un prochain supplément, avec des règles détaillées sur les armes lourdes et les véhicules de combat.

Les autres formes de combat ne sont en fait que des variantes de ces trois catégories : les règles du duel, par exemple, permettent également de gérer les combats à mains nues, en remplaçant la compétence Armes Blanches par la compétence Lutte.

## DUELS

### Principes de Base

Par mesure de simplicité, un duel est découpé en plusieurs passes d'armes, appelées *assauts*. Chaque assaut dure une poignée de secondes. Si l'on tient absolument à mesurer la durée d'un duel de manière précise, on pourra considérer qu'un assaut dure environ 6 secondes et qu'il y a, par conséquent, 10 assauts dans une minute.

Contrairement à ce qui se passe dans de nombreux jeux de rôle, les protagonistes d'un duel n'agissent pas à tour de rôle, en étant tantôt assaillant, tantôt défenseur. Au cours d'un même assaut, un combattant sera soit en position d'attaque, soit en position de défense : tout dépend de l'habileté avec laquelle il manœuvre.

Dans un duel classique, deux compétences jouent un rôle primordial : la compétence Armes Blanches, qui permet de résoudre les attaques et les parades, et la compétence Agilité, qui permet de déterminer la position d'un personnage (offensive ou défensive) au cours d'un assaut.

### Déroulement d'un assaut

Chaque assaut s'ouvre par une confrontation d'Agilité. Celui qui la remporte prend l'avantage et se retrouve donc en mesure d'attaquer son adversaire, qui se retrouve donc en

position défensive. En cas d'égalité sur le test d'Agilité, les deux combattants se retrouveront au corps-à-corps (voir ci-dessous). En cas de double échec, on considère que les deux adversaires se tournent autour, s'observent mais qu'aucun d'eux n'est parvenu à placer une attaque : on passe alors directement à l'assaut suivant.

Cette confrontation d'Agilité englobe de manière abstraite tous les mouvements tactiques effectués pour se rapprocher ou s'éloigner d'un adversaire.

Le combattant en position d'attaque (appelé assaillant) effectue alors un test de compétence en Armes Blanches. Si ce test est réussi, il parvient à porter une attaque potentiellement dangereuse, que le défenseur devra tenter de parer ou d'esquiver avec un test d'Armes Blanches (parade) ou d'Agilité (esquive) – dans tous les cas, le test du défenseur sera soumis à une pénalité de dés égale aux réussites de l'assaillant, conformément à la règle des tests de réaction (voir Actions & Réactions, ci-dessus). En cas d'échec de l'assaillant, le défenseur n'a pas besoin d'effectuer de test : on passe directement à l'assaut suivant.

Le corps-à-corps est une situation particulière, qui peut survenir lors d'un duel lorsque les deux duellistes ont obtenu le même nombre de réussites lors de la confrontation d'Agilité. Dans ce cas, on effectue une confrontation en Armes Blanches ou chacun est à la fois assaillant et défenseur : celui qui l'emporte blessera l'autre. En cas d'égalité, c'est le statu quo et le corps-à-corps se poursuit à l'assaut suivant. En cas de double échec, le corps-à-corps est automatiquement rompu. Le port d'un Bouclier Holtzmann modifie sensiblement les choses. Si les deux duellistes sont protégés par un Bouclier, l'effet de répulsion des deux champs de force rend tout corps-à-corps physiquement impossible : on passe alors directement à l'assaut suivant. Si un seul des combattants est protégé par un Bouclier, le corps-à-corps est résolu normalement (mais le combattant sans Bouclier n'aura pratiquement aucune chance de percer les défenses de son adversaires).

Comme nous l'avons vu, un personnage peut se défendre soit avec son Agilité, soit avec sa compétence en Armes Blanches. L'Agilité permet d'esquiver, tandis que la maîtrise des Armes Blanches permet de parer ; en termes de jeu, les deux manœuvres sont résolues de la même façon. On utilisera donc la compétence la plus élevée. Un combattant désarmé, en revanche, ne peut qu'esquiver et devra obligatoirement se défendre avec son Agilité.

## **Blessures**

Lorsqu'un combattant est blessé, il subit un certain nombre de points de dommages, déterminé par un jet de dommages. Ce jet est effectué avec un certain nombre de dés (d8), en fonction de l'arme utilisée : les résultats ne sont pas interprétés comme pour un test de compétence mais simplement ajoutés entre eux (ex : 3 et 6 = 9pts).

La plupart des armes blanches utilisées en duel (poignards, kindjals, épées etc) font les mêmes dommages : 1D8. Ces dommages peuvent être portés à 2D8 si l'assaillant décide de porter une botte particulièrement meurtrière (voir ci-dessous). Pour plus de détails sur les dommages et leurs effets, reportez-vous au chapitre II.

## **Boucliers Holtzmann**

Le port d'un Bouclier *protège* totalement le combattant – sauf si son adversaire parvient à porter une attaque suffisamment lente pour pouvoir pénétrer le champ d'énergie mais suffisamment précise pour rester efficace. En termes de jeu, une telle attaque constitue une technique de combat spéciale (voir ci-dessous)..

Activer un Bouclier prend quelques secondes et peut être combiné à n'importe quelle autre action. En termes de jeu, un combattant protégé par un Bouclier ignore tous les dommages qu'il serait susceptible de subir (y compris les explosions), sauf dans le cas d'attaques spécialement prévues pour percer son champ de protection.

## **Manœuvres Spéciales**

Seul un personnage possédant au moins +1 en Armes Blanches peut tenter les manœuvres suivantes.

### **Désarmement**

Pour tenter de désarmer son adversaire, il faut être en position d'attaque et retirer un dé à son test d'Armes Blanches. Le défenseur a droit à un test de réaction, suivant les règles habituelles. Si l'assaillant est victorieux, il n'inflige aucun dommage à son adversaire mais parvient à le désarmer.

### **Botte Meurtrière**

Un assaillant peut aussi décider de porter une botte particulièrement vicieuse, visant un des points vitaux de son adversaire. Une telle attaque subit une pénalité d'un dé mais elle inflige 2D8 points de dommages (au lieu du D8 habituel) et est obligatoirement considérée comme un Coup Mortel : si la victime subit 10 points de dommages ou plus, elle est tuée sur le coup. Cette botte peut être combinée à une attaque destinée à percer un Bouclier (voir ci-dessous).

### **Percer un Bouclier**

Cette manoeuvre demande une précision et une maîtrise technique extrême – l'attaque du bretteur devant être à la fois suffisamment lente pour pénétrer le champ de protection du Bouclier et suffisamment subtile pour déjouer ses autres défenses. En termes de jeu, une attaque d'Armes Blanches destinée à percer un Bouclier est résolue comme une attaque classique, mais avec un nombre de dés seulement égal au niveau de maîtrise de l'assaillant, sans prendre en compte son score d'Habilité naturelle. Le défenseur, en revanche, disposera de tous ses dés. Une telle attaque peut éventuellement être combinée avec une Botte Meurtrière, moyennant la pénalité habituelle d'un dé (voir ci-dessus).

### ***Manoeuvres Spéciales & Corps-à-corps***

*Un combattant qui se retrouve au corps-à-corps peut tout à fait essayer de désarmer son adversaire, de percer son Bouclier ou encore de porter une botte meurtrière, mais de telles manoeuvres peuvent s'avérer beaucoup plus risquées que dans une situation de duel classique : au corps-à-corps, attaque et défense sont englobées*

*dans un seul et même jet de dés – toute tentative de manoeuvre spéciale oblige donc le combattant à affaiblir sa propre défense, ce qui peut avoir des conséquences fâcheuses...*

## **Armement**

### **Armes Inégales**

Dans la plupart des duels, les deux adversaires sont à armes égales. Si un des deux combattants est armé d'une lame notablement plus longue (ex : une épée contre un poignard), il pourra maintenir son adversaire à distance et éviter le corps-à-corps : en termes de jeu, une égalité sur la confrontation d'Agilité ne débouchera pas sur un corps-à-corps mais tournera obligatoirement à son avantage.

### **Armes d'Hast**

Une arme d'hast est une arme possédant une hampe et tenue à deux mains : lances, hallebardes etc. De telles armes sont encore utilisées dans l'Imperium mais rarement pour les duels. Si tel est le cas, les dommages de base d'une arme d'hast sont plus importants que ceux d'une arme blanche classique (2D8 au lieu de 1D8) mais il est impossible d'utiliser une telle arme pour percer un Bouclier ou pour porter une botte meurtrière.

### **Combat avec deux Armes**

Les personnages possédant la Vocation de Duelliste sont capables de combattre avec une arme blanche dans chaque main. Ils bénéficient alors d'un dé supplémentaire en Armes Blanches, applicable en attaque comme en défense, ainsi que sur les manoeuvres spéciales décrites ci-dessus.

## **Combats Inégaux**

Par définition, un duel est un combat entre deux adversaires mais il peut parfois arriver qu'un duelliste se retrouve face à deux, voire trois autres bretteurs.

En cas de combat inégal, on effectue toujours une confrontation d'Agilité au début de l'assaut, en comparant séparément le jet du combattant isolé au jet de chaque autre adversaire. Les combattants agissent ensuite en ordre décroissant de réussites. Ceux qui ont manqué leur jet d'Agilité perdent toute occasion d'agir pour cet assaut. Lorsque vient son tour d'agir, un combattant peut attaquer un de ses adversaires mais uniquement si celui-ci a obtenu un moins bon résultat lors de la confrontation d'Agilité. En cas d'égalité, on aura recours aux règles de corps-à-corps. Un même combattant ne peut attaquer qu'une seule fois par assaut, mais peut se défendre contre chacun de ses adversaires.

***Exemple :** Jared se retrouve face à deux adversaires, Kelek et Gunder. Tout le monde se bat à l'arme blanche. Jared a 5 dés en Agilité, ses adversaires 4D chacun. Jared obtient deux réussites, Kelek une seule et Gunder quatre. Les attaques seront donc résolues ainsi : Gunder, Jared et Kelek. Gunder attaque Jared, qui parvient à parer. A son tour d'attaquer : Gunder ayant déjà agi avant lui, il ne peut attaquer que Kelek, ce qu'il fait. Kelek parvient à éviter l'attaque de Jared. Kelek ne peut attaquer personne, puisqu'il a été le moins rapide des trois.*

Si le meneur de jeu l'autorise, un Duelliste combattant avec une arme dans chaque main peut tenter d'attaquer deux adversaires par tour, si le résultat de la confrontation d'Agilité lui donne l'avantage sur les deux. Dans ce cas, il perd le dé supplémentaire dont il bénéficie normalement en attaque comme en défense.

## Combat à Mains Nues

Ces règles peuvent également être utilisées pour simuler des combats à mains nues. Dans ce cas, on remplace la compétence Armes Blanches par la compétence Lutte, en appliquant les modifications suivantes :

**Attaque et Défense :** La compétence Lutte est toujours utilisée pour attaquer. Le défenseur, quant à lui, a le choix entre la Lutte et l'Agilité. La Lutte ne peut être utilisée en défense que contre une attaque de Lutte.

**Immobiliser :** La Lutte permet surtout de neutraliser un adversaire en l'immobilisant par une prise. Une prise est traitée comme une attaque classique, mais l'assaillant n'est pas obligé d'infliger des dommages à son adversaire et peut se contenter de le maîtriser en douceur. Dans ce cas, si l'attaque est réussie, l'adversaire a droit à un test de réaction (en Lutte) pour se dégager. En cas de victoire de l'assaillant, l'adversaire est totalement immobilisé. Ces règles s'appliquent à un adversaire désarmé : s'il est armé, il devra être désarmé avant de pouvoir être immobilisé. S'il le souhaite, un lutteur peut combiner dommages et immobilisation, avec un malus d'un dé sur son attaque.

**Dommages à Mains Nues :** La Lutte n'a pas pour but direct de causer des dommages physiques durables à un adversaire. Sa principale fonction est l'immobilisation (voir ci-dessus). Cela dit, cette compétence peut être utilisée pour blesser un adversaire, moyennant une pénalité d'un dé en attaque. Les dommages sont alors déterminés sur 1D8, *moins la valeur de Physique du défenseur* (ce qui représente sa capacité à encaisser les coups). La Lutte ne permet évidemment pas de percer un Bouclier, ni de porter une botte meurtrière.

**Contre un Adversaire Armé :** Face à un adversaire muni d'une arme blanche, un personnage sans arme subira les mêmes désavantages qu'un combattant muni d'un poignard face à un adversaire armé d'une épée : en cas d'égalité sur les tests d'Agilité, il n'y a pas de corps-à-corps mais l'avantage revient au combattant armé (à cause de sa plus grande allonge). En outre, le personnage sans arme ne peut pas utiliser sa compétence de Lutte pour se défendre et doit obligatoirement s'en remettre à son Agilité.

**Désarmer :** Face à un adversaire armé, un personnage sans arme peut tenter une manœuvre de désarmement, moyennant un dé de pénalité sur son attaque.

## L'Art Etrange

Les adeptes du Bene Gesserit ont accès à cette technique de combat particulière. Lorsqu'il est utilisé à la place de la Lutte, l'Art Etrange peut être utilisé pour accomplir les mêmes actions, avec quelques particularités, détaillées ci-dessous. L'Art Etrange est également utilisable avec une arme blanche mais, dans ce cas, ne peut se substituer qu'aux tests de défense (et pas aux tests d'attaque). L'Art Etrange est traité comme une compétence basée sur la Discipline ; son utilisation requiert la dépense d'un point de Contrôle par scène.

**Rapidité Foudroyante :** La valeur d'Art Etrange peut être utilisée à la place de la valeur d'Agilité dans la confrontation destinée à savoir qui prend l'avantage. En cas d'égalité, on passe directement à l'assaut suivant : il n'y a pas de corps-à-corps et même un adversaire armé ne parvient pas à prendre l'avantage (voir règles *Combat à Mains Nues*, ci-dessus).

**Attaque et Défense :** La valeur d'Art Etrange peut également être utilisée pour attaquer à mains nues (à la place de Lutte) et pour se défendre contre n'importe quelle attaque de contact (à la place de Lutte, d'Agilité ou d'Armes Blanches).

**Dommages à Mains Nues :** Une attaque à mains nues utilisant l'Art Etrange occasionne 1D8 points de dommages : contrairement à ce qui se passe pour la Lutte, le Physique du défenseur n'est pas soustrait à ces dommages. En outre, l'adepte de l'Art peut également viser les points vitaux d'un adversaire : moyennant un dé de pénalité en attaque, les dommages passent à 2D8 et l'attaque est considérée comme un Coup Mortel, sauf si l'adepte précise expressément qu'elle ne frappe pas pour tuer.

**Manoeuvres Spéciales :** L'Art Etrange peut également être utilisé pour immobiliser ou désarmer un adversaire, exactement comme la Lutte. En outre, l'option du désarmement peut également être utilisée en défense (moyennant un dé de pénalité). Par contre, l'Art Etrange ne permet pas de percer un Bouclier.

## AFFRONTEMENTS

En termes de jeu, un affrontement se déroule suivant les mêmes règles de base qu'un duel, mais avec quelques modifications permettant de simuler divers cas particuliers.

### Principes de Base

Une des principales différences entre un affrontement et un duel est que les combattants ne se trouvent pas forcément à armes égales, ni à un contre un. En outre, le déroulement d'un affrontement ne respecte aucune étiquette : tous les coups sont permis, et rien n'empêche de prendre son adversaire par surprise, en lui tendant une embuscade... Enfin, la fuite est une possibilité toujours envisageable : il est parfois préférable de sauver sa peau plutôt que son honneur.

## Effet de Surprise

Une embuscade pourra être résolue avec un test de Discrétion de la part de l'attaquant, suivi d'un éventuel *test de réaction* en Vigilance pour la victime. Si l'auteur de l'embuscade l'emporte, il parvient à prendre sa victime par surprise : on se passera alors de test d'Agilité pour le premier assaut, en donnant automatiquement l'avantage à l'auteur de l'embuscade. En outre, son adversaire, pris de court, subira une pénalité d'un dé sur son test de défense. Cette pénalité ne sera pas prise en compte si la confrontation Discrétion/Vigilance s'est soldée par une égalité : le personnage est tout de même pris par surprise mais peut se défendre avec tous ses moyens. Si la victime réussit son test de réaction, les choses sont résolues normalement.

En cas d'embuscade de groupe, on prendra en compte la moins bonne Discrétion et la meilleure Vigilance. Le meneur de jeu reste seul juge de la faisabilité ou de l'impossibilité d'une embuscade, en fonction du terrain, de la situation et des circonstances.

## Mêlées

Dans un combat au contact impliquant plus de deux adversaires, on utilisera toujours les résultats de la confrontation d'Agilité pour savoir qui peut agir en premier, et qui peut attaquer qui (voir *Combats Inégaux*, ci-dessus). Cette procédure pourra être utilisée au début de chaque assaut.

## Tirs

L'usage généralisé des Boucliers rend assez rares les occasions de pouvoir utiliser de telles armes (autrement que par surprise ou sur des mondes comme Arrakis, où les Boucliers sont inutilisables). Face à un Bouclier, une arme de tir est soit inutile, s'il s'agit d'une arme à feu ou d'une arme de trait, soit extrêmement dangereuse, s'il s'agit d'une arme laser : dans ce cas précis, tout contact entre le rayon de l'arme et le champ de force du Bouclier crée une mini-réaction nucléaire, dont ni la cible ni le tireur n'ont la moindre chance de réchapper. Les règles qui suivent seront donc rarement utilisées, mais sait-on jamais...

Ces armes peuvent être utilisées au contact comme à distance. Il n'y a aucun test de réaction possible contre un tir : il est impossible d'esquiver ou de parer une balle (sans parler d'un rayon laser invisible). Si le tireur réussit son coup, le défenseur est obligatoirement touché.

Dans un *combat à distance*, l'initiative dépend moins de la mobilité et de la souplesse physique que de la présence d'esprit et du sang-froid : pour cette raison, un assaut de combat à distance ne débute pas par une confrontation d'Agilité, mais par une confrontation de Vigilance entre les différents adversaires. Celui qui obtient le plus grand nombre de réussites pourra tirer le premier : les autres agiront ensuite en fonction des réussites obtenues, en ordre décroissant. En cas d'égalité, les tireurs concernés agissent simultanément (leurs actions sont résolues séparément mais prennent effet en même temps). Les tireurs ayant manqué leur test de Vigilance sont incapables de faire feu, par manque de réflexes, de présence d'esprit ou d'opportunité.

Dans un *combat au contact*, on utilisera les règles normales (confrontation d'Agilité). Face à un adversaire désarmé ou muni d'une arme blanche, *toute égalité sur la confrontation d'Agilité tourne obligatoirement à l'avantage du tireur*.

## **Tirs Mortels**

Un tireur compétent (c'est à dire possédant au moins +1 en Armes de Tir) peut essayer de viser une zone vitale de sa cible, afin de rendre son tir particulièrement meurtrier. Ceci requiert une concentration totale et ne peut être tenté que par un tireur embusqué, à couvert ou agissant par surprise. En termes de jeu, le tireur doit ajuster soigneusement son tir *durant au moins un assaut* avant d'effectuer son test de compétence, qui sera assorti d'un dé de pénalité. Si le tir est réussi, les dommages seront augmentés d'un dé et l'attaque sera considérée comme un Coup Mortel.

## **Tirs & Boucliers**

Notons qu'il est impossible pour un tireur de faire feu depuis l'intérieur du champ de protection d'un Bouclier (pour plus de précisions à ce sujet, reportez-vous à la description détaillée de cet équipement, chapitre VI). Pour pouvoir faire feu, le tireur doit désactiver son Bouclier durant quelques instants, pendant lesquels il s'expose à d'éventuels tirs adverses. En termes de jeu, on considèrera que le tireur a toujours le temps de réactiver son Bouclier après son tir, sauf si son adversaire fait feu en même temps que lui (voir ci-dessus) – mais aussi dans le cas d'un tireur embusqué attendant précisément ce moment pour faire feu.

## **Armes de Tir**

Chaque arme de tir possède un certain nombre de caractéristiques techniques :

**Portée :** Il s'agit de la distance jusqu'à laquelle l'arme reste raisonnablement efficace. Au-delà de cette distance, le tireur subira un dé de pénalité.

**Dommages :** Les dommages d'une arme sont toujours exprimés en D8 (ex : 3D8 pour un pistolet laser).

**Cadence de Feu :** Un tireur peut essayer de tirer plusieurs fois au cours du même assaut, jusqu'à un maximum égal à la cadence de feu de l'arme. Ces tirs multiples sont évidemment moins précis qu'un tir unique : chaque tir après le premier subit une pénalité cumulable d'un dé. Si le tireur change de cible, la pénalité s'alourdit d'un dé supplémentaire.

**Munitions :** Le nombre de projectiles (ou de salves, pour les armes lasers) que l'arme peut tirer avant de devoir être rechargée.

**Temps de Rechargement :** Ce délai représente à la fois le temps nécessaire pour recharger l'arme avec un nouveau projectile, un nouveau chargeur ou une nouvelle cellule d'énergie.

Enfin, il existe une multitude de circonstances susceptibles de désavantager un tireur : mauvaise visibilité, position instable etc. Dans ce genre de cas, on appliquera une pénalité d'un ou plusieurs dés au test du tireur. Le meneur de jeu reste seul juge de ces ajustements.

Les **Armes de Jet** obéissent aux mêmes règles que les armes de tir, à quelques exceptions près. Leur usage est gouverné par une compétence spécifique et il s'agit d'armes «à usage unique » : leurs caractéristiques techniques sont donc beaucoup plus simples que celles des armes de tir. Un personnage compétent en Armes de Jet peut également tenter un «lancer mortel », avec les mêmes restrictions et les mêmes effets qu'un tir mortel (voir ci-dessus).

### **Règle Optionnelle : Mouvements**

En situation de combat, on estimera qu'un personnage qui n'est pas engagé au contact peut, en un assaut, parcourir un nombre de mètres égal, au maximum, à 4 fois sa valeur d'Athlétisme (ou sa valeur de Physique, en l'absence de cette compétence). Un personnage peut également parcourir la moitié de cette distance tout en tirant, mais avec une pénalité d'un dé sur son test de tir.

### **Règle Optionnelle : Combats de Groupes**

Dans certaines situations, le meneur de jeu pourra préférer gérer un affrontement de manière collective. Dans ce cas, la confrontation en Vigilance est remplacée par une confrontation entre les valeurs d'Initiative de chaque camp. Cette valeur est normalement de 2 dés mais peut être plus élevée dans certains cas particuliers.

Les Soldats sont particulièrement formés à ce type d'affrontement. Si le groupe est majoritairement composé de Soldats, son Initiative de base est de 3 dés.

Si le groupe est très supérieur en nombre (au moins deux contre un), il reçoit un dé d'initiative supplémentaire. Même chose s'il occupe une meilleure position tactique que son adversaire ou s'il bénéficie de l'effet de surprise. Ces ajustements peuvent se cumuler entre eux.

En l'absence (pour le moment) d'un véritable système de combats de masse, cette règle peut permettre au meneur de jeu de gérer les affrontements de groupes.

# CHAPITRE V : ALLIANCES ET INTRIGUES

Les règles qui suivent sont au moins aussi importantes que celles qui gouvernent les combats ou les facultés spéciales. Elles concernent le statut social du personnage, leurs relations et tout ce qui touche aux transactions politiques, commerciales ou secrètes – un aspect fondamental de l'univers de Dune.

## Hierarchie Sociale de l'Imperium

### Castes et Factions

L'Imperium constitue une société à l'organisation fort complexe. En théorie, il s'agit d'une structure pyramidale assez classique, composée de l'empilement de plusieurs castes sociales, avec l'Empereur au sommet ; ce modèle pyramidal se trouve toutefois largement modifié, voire perturbé, par l'existence de factions comme le Bene Gesserit ou la Guilde, suffisamment puissantes pour être pratiquement (voire totalement) indépendantes du pouvoir impérial. Si l'on ajoute à cela l'influence exercée par des entités comme la CHOM ou le Landsraad, on obtient une société au fonctionnement extrêmement complexe, où le pouvoir politique est l'enjeu constant de luttes secrètes, jusqu'au sein même de la famille impériale.

Il est possible de diviser la société impériale en cinq grandes castes. Cette division ne peut évidemment pas refléter toutes les subtilités du protocole impérial, mais permet d'avoir une vision globale des différentes strates de la société.

Tout en bas de la pyramide, on trouve les domestiques ainsi que tous ceux que leur activité place de facto au plus bas de l'échelle sociale, voire en dehors de cette échelle, comme les contrebandiers ou les membres du Bene Tleilax.

Ensuite, on trouve les sujets impériaux ordinaires, catégorie qui inclut la grande majorité des humains vivant dans l'univers : paysans, artisans, techniciens, soldats etc. Le terme *pyon* désigne spécifiquement les membres les moins favorisés de cette caste.

Au-dessus des sujets impériaux ordinaires se trouvent les sujets extraordinaires. Cette caste, souvent désignée sous le nom de « classe des entrepreneurs » inclut les marchands des Maisons Mineures. En pratique, cette caste inclut également toutes sortes de personnages d'origine commune ayant bénéficié d'une éducation ou d'un conditionnement spécial, ou agissant comme conseillers ou représentants directs de la noblesse : mentats, maîtres d'armes, adeptes suk, maîtres-assassins, courtisans etc.

Vient ensuite la noblesse des Grandes Maisons (c'est à dire les seigneurs et les membres de leur famille), qui dirigent les différentes planètes composant l'Imperium.

La caste la plus élevée est la caste impériale : en théorie, elle se compose uniquement de membres de la famille de l'Empereur. L'Empereur lui-même constitue le sommet de la pyramide.

Comme nous l'avons mentionné plus haut, il faut ajouter à cela l'existence de factions comme le Bene Gesserit ou la Guilde, qui possèdent leur propre hiérarchie et dont le pouvoir

a tendance à parasiter les structures de la société impériale : concrètement, la Guilde est aussi puissante (sinon plus) que l'Empereur lui-même...

## **Le Statut**

Chaque personnage reçoit un niveau de Statut, chiffré (comme beaucoup d'autres choses dans Imperium) sur une échelle allant jusqu'à 8. Cette valeur dépend principalement de sa caste et (dans le cas des Nobles) du prestige de sa lignée.

La plupart du temps, les personnages incarnés par les joueurs auront un Statut de 2 ou 3 pour les roturiers et de 4 à 6 pour les nobles.

Le Statut d'un personnage est calculé comme suit :

**Domestique, paria** : Aucun Statut (zéro).

**Sujet impérial ordinaire** : Statut = 1.

1

**Sujet impérial extraordinaire** : Statut de base = 2 ; 3 pour les entrepreneurs les plus riches et les personnages ayant une vocation de Maître (voire 4 s'ils sont au service de la Maison Impériale).

**Noblesse** : Pour les seigneurs, le Statut dépend directement du titre : Baron = 5, Comte = 6, Duc = 7. Soustraire 1 pour les membres de la famille du seigneur (y compris pour l'héritier ; un na-baron aura donc un Statut de 4).

**Caste Impériale** : Statut = 8. L'Empereur lui-même n'a pas de Statut chiffré, sa position unique le plaçant au-dessus de l'ensemble du système.

Les Soeurs du Bene Gesserit ont un Statut similaire à celui d'un Maître (soit 3) ; le Statut des Révérendes Mères est évidemment plus élevé.

En tant que factions, la CHOM et le Bene Gesserit possèdent un Statut global de 8, c'est à dire au même niveau que la propre famille de l'Empereur. Quant à la Guilde, elle est aussi puissante (sinon plus) que l'Empereur lui-même : comme lui, elle se situe au sommet (et même au-dessus) de la hiérarchie sociale et ignore les règles relatives au Statut.

### **Note : Statut et Fortune**

*Le Statut d'un personnage donne également une estimation de sa fortune et de son style de vie. Il va de soi qu'un maître-assassin (Statut 3) vit bien mieux qu'un simple soldat (Statut 1) mais ni sa fortune ni son confort matériel ne sauraient se comparer à ceux d'un membre de la famille impériale (Statut 8). Il peut, en outre, exister d'assez grandes variations financières à l'intérieur d'un même niveau de Statut : il est évident qu'un savant aura généralement de meilleures conditions d'existence qu'un simple paysan, même si tous deux ont le même Statut. Il est donc impossible (et il serait fort fastidieux) de chiffrer de manière précise le nombre de Solari que tel ou tel personnage gagne ou dépense par mois. Du reste, dans un contexte comme celui du « jeu des Maisons », les personnages-joueurs ne devraient pas avoir à se soucier d'assurer leur subsistance, ni même de payer leur équipement, ces dépenses étant assurées par les finances de leur Maison.*

## **Hiérarchies Internes**

Certaines factions possèdent leur propre hiérarchie interne, à l'intérieur de la hiérarchie impériale (Maisons Nobles) ou en marge de cette hiérarchie (Bene Gesserit, Guilde etc). Un personnage peut donc posséder deux, voire trois niveaux de Statut distincts, suivant ses allégeances et ses affiliations.

## **Les Maisons de l'Imperium**

Malgré la similitude de leur appellation, les Maisons Mineures et les Grandes Maisons de l'Imperium n'ont que peu de choses en commun.

Les Grandes Maisons (aussi appelées Maisons Nobles), au nombre d'environ 130, constituent l'aristocratie, la noblesse féodale de l'Imperium. Chaque Maison Noble règne sur un Fief (une planète entière), qui lui est accordé par l'Empereur. Dans certains cas, la souveraineté d'une Maison peut même s'étendre sur plusieurs mondes. Les dirigeants des Grandes Maisons sont de véritables seigneurs féodaux et portent des titres de noblesse comme Baron, Comte ou Duc, titres qui leur confèrent un certain nombre de privilèges. Mais cette structure féodale ne doit pas faire oublier que les Maisons Nobles sont également de puissants empires financiers, contrôlant la totalité du commerce interplanétaire officiel (et une bonne partie du commerce illicite). L'ensemble des Grandes Maisons forme la CHOM et le Haut Conseil du Landsraad, deux des principaux piliers de l'Imperium. A la base, la puissance politique d'une Maison Noble dépend du nombre de voix dont elle dispose au Landsraad et sa puissance économique de son rôle au sein de la CHOM – et toutes les Maisons ne sont pas à égalité, loin s'en faut. En pratique, l'essentiel du pouvoir est concentré entre les mains d'une douzaine de Grandes Maisons, dont la Maison Impériale. Il en résulte un complexe et fragile jeu d'alliances, où chacun tente de consolider sa position tout en se gardant des intrigues de ses adversaires.

Les Maisons Mineures (aussi appelées Maisons Marchandes) sont, en comparaison, beaucoup moins puissantes : leurs familles dirigeantes n'appartiennent pas à la véritable noblesse, mais à la classe la plus élevée de roturiers, celle des entrepreneurs et des négociants. Elles ne bénéficient pas des privilèges accordés aux Grandes Maisons, ne gouvernent pas de fief planétaire et n'ont évidemment que peu de poids politique (bien qu'étant officiellement représentées au Landsraad). La plupart d'entre elles sont inféodées à une Grande Maison, pour le compte de laquelle elles agissent en qualité de vassal, de sous-traitant et d'associé commercial mineur. Sans ce système inspiré du modèle féodal, les Maisons Mineures seraient totalement coupées du commerce interplanétaire, entièrement contrôlé par les Grandes Maisons, par l'intermédiaire de la CHOM. Il est impossible de chiffrer le nombre exact de Maisons Mineures existant dans l'Imperium (on l'estime communément à plusieurs dizaines, voire centaines de milliers). Contrairement aux Grandes Maisons, les Maisons Mineures ne sont pas organisées suivant une structure traditionnelle et varient considérablement en termes d'effectifs et d'activités : certaines ne sont guère plus que des familles d'entrepreneurs spécialisés dans un domaine commercial particulier à l'échelle d'une région planétaire, d'autres sont de véritables clans de contrebandiers, de mercenaires ou de saltimbanques. Il est théoriquement possible pour une Maison Mineure particulièrement habile et ambitieuse d'accéder au rang de Maison Noble mais cette promotion exige un vote du Landsraad,

généralement précédés de longues tractations en sous-main. En pratique, de telles ascensions restent rares et couronnent généralement plusieurs siècles d'efforts politiques constants.

## **Organisation d'une Maison Noble**

Toutes les Grandes Maisons du Landsraad sont organisées de manière à peu près similaire.

Une Maison Noble est toujours dirigée par un Seigneur. Dans les Grandes Maisons, ce Seigneur porte un titre de noblesse allant de Baron à Duc, en fonction de son prestige et de son lignage.

Viennent ensuite les membres de sa famille – en fait un véritable clan aux ramifications parfois complexes, surtout dans les Grandes Maisons, où les familles sont souvent réparties sur plusieurs planètes.

Autour du Seigneur se trouvent également les membres de son entourage : des individus, souvent d'origine roturière, choisis pour leur loyauté et leur expertise. C'est dans cette catégorie que se rangent les mentats, les maîtres d'armes, les maîtres-assassins, ainsi que les courtisans et les officiers supérieurs. En plus de leurs tâches respectives, les membres de l'entourage d'un Seigneur font souvent office de conseillers privés et/ou de précepteurs pour les membres de la famille seigneuriale.

Ensuite viennent les serviteurs qualifiés (simples soldats, techniciens, gardes, artisans etc), puis les simples domestiques.

Il peut arriver qu'un Seigneur prenne dans son entourage une adepte du Bene Gesserit, le plus souvent comme Diseuse de Vérité.

## **Le Bene Gesserit**

Comme on pourrait s'y attendre, la hiérarchie de l'ordre Bene Gesserit est relativement complexe et incorpore divers sous-ordres spécialisés, comme la fameuse Missionaria Protectiva. Cela dit, il reste possible de se représenter l'ordre comme trois cercles concentriques : au centre, celui des Révérendes-Mères, qui dirigent l'ordre, puis celui des Soeurs (aussi appelées « adeptes ») et enfin celui des simples disciples. Ce terme désigne principalement les futures Soeurs n'ayant pas encore achevé leur Conditionnement et aspirant à entrer dans l'ordre. En pratique, le rang de disciple s'étend également à toutes les femmes ayant reçu ce Conditionnement pour ensuite quitter l'ordre, afin de devenir courtisane ou de prendre un époux : en fait, on ne quitte jamais réellement les rangs du Bene Gesserit et même une « ancienne » disciple doit toujours obéissance à l'ordre. Cette loyauté fait partie intégrante de son Conditionnement.

En termes de Statut, les Soeurs ont une valeur de 3 ou plus. Le Statut exact d'une Soeur dépend de ses responsabilités au sein de l'ordre, ainsi que du zèle et de la compétence avec lesquels elle remplit ses missions. Les Révérendes Mères bénéficient de tout le poids de leur ordre, ce qui leur confère un Statut effectif de 8.

Les jeunes filles nobles ayant reçu une Education Bene Gesserit (et non un véritable Conditionnement) ne sont pas considérées comme faisant partie de l'ordre : elles y ont seulement été instruites, de la même façon qu'au moyen-âge, les jeunes filles nobles étaient souvent élevées dans des couvents avant de rejoindre le monde.

## La CHOM

La CHOM (Combinat ou Compagnie des Honnêtes Ober Marchands) est une corporation marchande universelle exerçant un monopole absolu sur le commerce interplanétaire. Il s'agit en fait du pendant économique du pouvoir impérial, la CHOM étant contrôlée par l'Empereur et par les Grandes Maisons du Landsraad, ses principaux actionnaires. Le conseil de direction de la CHOM réunit la Maison Impériale et les Grandes Maisons les plus riches (en tout une douzaine de membres). La Guilde et le Bene Gesserit siègent également au conseil, mais à titre « uniquement consultatif » – ce qui ne les empêche pas d'exercer une grande influence sur les décisions de la compagnie. Ces décisions sont transmises à un cercle exécutif, dont les membres sont nommés par le conseil (et possèdent un Statut social d'au moins 4). Le cercle exécutif se charge d'organiser et de superviser leur application par les différents comptoirs planétaires de la compagnie. La CHOM est présente dans tout l'univers connu : même les mondes presque désertiques possèdent au moins un comptoir général. Chaque comptoir est dirigé par un directoire d'entrepreneurs (Statut 3), qui peut avoir sous ses ordres plusieurs milliers de pyons (Statut 1).

## La Guilde

L'organisation de la Guilde Spatiale reste un mystère soigneusement protégé. A priori, seuls ses membres en connaissent la véritable structure, mais il semble qu'elle comporte trois grands groupes : les Ingénieurs (chargés de la conception et de l'entretien des vaisseaux), les Emissaires (chargés de gérer les affaires diplomatiques et politiques) et les Navigateurs, capables de « replier l'espace » grâce à leurs pouvoirs de Prescience. Il semble que ces derniers soient répartis suivant une hiérarchie composée de trois niveaux, chaque niveau représentant un degré supplémentaire de maîtrise de leurs mystérieux pouvoirs - mais aussi un degré supplémentaire de transformation due à la consommation massive d'épice : les Navigateurs du Troisième Niveau, l'élite de la Guilde, vivent en permanence dans des caissons saturés de vapeurs de Mélange et n'ont pratiquement plus rien d'humain. La Guilde est rarement le théâtre de dissensions internes : c'est un véritable monolithe politique, qui parle et agit d'une seule voix à travers ses Emissaires. Le pouvoir de la Guilde égale celui de l'Empereur – on peut même dire qu'il le dépasse, la Guilde n'hésitant pas à *le rappeler à l'ordre* lorsque cela est nécessaire.

## Les Grandes Maisons et leurs Ressources

Une Maison Noble possède ses propres caractéristiques, appelées *ressources*, qui déterminent ses points forts et ses éventuels points faibles. Ces ressources sont au nombre de six : l'Influence, la Guerre, la Prospérité, le Prestige, l'Intrigue et le Niveau Technologique.

Chacune de ces ressources reçoit une valeur chiffrée : dans le cas des Maisons Nobles, cette valeur sera notée sur 5 et sera généralement comprise entre 2 et 4. Lorsque vous créez la Maison de vos personnages, vous pourrez choisir une approche équilibrée (3 dans chaque ressource) ou décider de distinguer des points forts (valeur de 4) et des points faibles (valeur de 2) ; dans tous les cas, la somme des six ressources doit être égale à 18.

### INFLUENCE

Il s'agit de l'influence politique de la Maison, de son poids au sein du Haut Conseil du Landsraad et donc, par extension, du pouvoir qu'elle est susceptible d'exercer au sein de la hiérarchie impériale.

- 1 Maison noyée dans la masse du Landsraad.
- 2 Maison peu influente, ou peu concernée par les intrigues du Landsraad.
- 3 Maison assez influente, dotée d'alliés puissants.
- 4 Maison particulièrement influente.
- 5 Maison extrêmement influente.

### GUERRE

Il s'agit de la puissance militaire globale, en termes de moyens humains (troupes), techniques (armement) et logistiques (organisation).

- 1 Maison pratiquement démilitarisée, très vulnérable aux attaques extérieures.
- 2 Maison peu guerrière, aux ressources militaires limitées.
- 3 Maison typique, dotée d'une armée conséquente.
- 4 Maison très militarisée, ou à forte tradition guerrière.
- 5 Maison dotée d'une des plus puissantes armées de l'Imperium.

### PROSPERITE

Il s'agit de la prospérité économique de la Maison, directement liée aux richesses qu'elle collecte et aux opérations commerciales qu'elle dirige.

- 1 Maison aux moyens fort modestes.
- 2 Maison peu mercantile ou peu favorisée économiquement.
- 3 Maison typique.
- 4 Maison particulièrement prospère.
- 5 Maison possédant un siège au conseil de direction de la CHOM.

## **PRESTIGE**

Il s'agit de la réputation de la Maison, souvent liée à d'anciens hauts-faits ou à d'illustres fondateurs. Alors que l'influence apporte du pouvoir, le prestige apporte du respect. Les Harkonnen sont un parfait exemple de Maison extrêmement influente mais peu prestigieuse. Le niveau de Prestige est directement lié au titre de noblesse du Seigneur :

- 1 Maison dirigée par un Baron.
- 2 Maison dirigée par un Baron plutôt prestigieux.
- 3 Maison dirigée par un Comte.
- 4 Maison dirigée par un Comte très prestigieux.
- 5 Maison dirigée par un Duc ou par un Prince de sang impérial.

## **INTRIGUE**

La valeur d'Intrigue d'une Maison mesure l'efficacité de ses réseaux d'information, d'espionnage et de corruption. Il s'agit en quelque sorte de l'équivalent « occulte » de l'Influence. Cette ressource peut faciliter l'obtention de renseignements confidentiels, la mise en place de tractations secrètes ou encore l'infiltration d'un traître au sein d'une Maison adverse.

- 1 Maison « déconnectée », sans réelle ouverture vers l'extérieur
- 2 Maison peu concernée par les jeux de pouvoir de l'Imperium.
- 3 Maison typique.

- 4 Maison aux nombreux contacts secrets.
- 5 Maison très impliquée dans les luttes secrètes du Landsraad ; forte réputation de conspirateurs ou d'entremetteurs politiques.

## **NIVEAU TECHNOLOGIQUE**

Il s'agit du degré de sophistication de la technologie conçue et utilisée au sein de la Maison, dans des domaines comme l'armement, les communications ou la sécurité.

- 1 Maison technologiquement arriérée.
- 2 Maison au potentiel technologique limité.
- 3 Maison typique.
- 4 Maison particulièrement avancée.
- 5 Maison extrêmement avancée.

## **Grandeur et Décadence**

A priori, les ressources d'une Maison sont supposées avoir atteint leur limite optimale depuis plusieurs générations : seuls des événements d'ampleur épique peuvent éventuellement modifier le profil d'une Maison. Le gain d'un seul point de ressource constitue en lui-même une progression historique et pourrait tout à fait constituer le couronnement (ou l'objectif) d'une chronique entière.

Normalement, une Maison réussit toujours à maintenir un minimum de 2 dans chaque ressource : une valeur de 1 doit être considérée ici comme un signe criant de décadence, annonciateur d'une chute prochaine. En règle générale, une Maison qui tombe aussi bas est souvent contrainte de se « vendre » à une Maison plus puissante, dont elle deviendra une simple branche en l'espace de quelques générations. Encore faut-il que son absorption présente un quelconque intérêt sur le plan stratégique ou politique – ce qui est loin de toujours être le cas.

## **Utilisation des Ressources en Jeu**

Les ressources d'une Maison ont d'abord une valeur indicative, qui permet d'évaluer clairement ses forces et ses faiblesses, ainsi que le type de réputation qu'elle est susceptible de posséder.

Ces ressources pourront également être utilisées en cours de jeu, lorsqu'un conflit survient entre deux Maisons (ou entre ses représentants), qu'il s'agisse d'un conflit politique, militaire, commercial ou autre. En termes de jeu, de telles situations feront souvent appel à des tests de compétences, généralement effectués suivant le principe des tests d'actions de réactions.

Avant d'effectuer ces tests, on devra comparer les ressources respectives de chaque Maison dans le domaine approprié (par exemple en Influence dans le cas d'une négociation politique, ou en Prestige dans le cas d'une « querelle de cour »). Si les deux valeurs sont égales, les deux Maisons se trouvent «à armes égales ». Si les valeurs sont différentes, le représentant de la Maison la plus puissante recevra un nombre de dés supplémentaires égal à cette différence sur tous ses tests de compétence destinés à gérer la situation. Inversement, le représentant de la Maison la moins puissante subira une pénalité équivalente.

*Supposons, par exemple, que de vifs pourparlers politiques opposent deux Maisons Nobles. La compétence permettant aux représentants de chaque Maison de gérer la situation est, dans ce cas précis, Politique. Comparons à présent les valeurs d'Influence des deux Maisons : la Maison A a une Influence de 5, tandis que la Maison B a une Influence de 3 (soit un écart de 2). Le représentant de la Maison A recevra donc 2 dés de bonus sur ses tests de Politique, tandis que le représentant de la Maison B subira 2 dés de pénalité sur ses tests.*

Examinons à présent d'un peu plus près le champ d'application de chaque ressource.

**Influence :** L'Influence d'une Maison peut affecter de manière cruciale ses rapports diplomatiques avec d'autres factions, notamment au sein du Landsraad. En règle générale, de telles situations suscitent un ou plusieurs tests de compétence en Politique (ou en Lois), qui pourront être modifiés par la différence d'Influence.

**Guerre :** En cas de conflit armé entre deux Maisons, la comparaison de leurs valeurs de Guerre peut fournir une estimation du rapport de forces. Si l'on souhaite résoudre une bataille de manière abstraite, on pourra opposer les compétences de Stratégie des deux chefs, suivant la règle des Actions et des Réactions ou sous forme de confrontation directe (suivant la situation). Celui avec la valeur de Guerre la plus élevée bénéficiera alors d'un avantage.

**Prospérité :** La Prospérité d'une Maison peut affecter de manière cruciale ses rapports commerciaux avec d'autres factions. Dans ce genre de situation, la compétence Commerce est souvent mise à contribution, avec un bonus ou une pénalité égale à la différence de Prospérité des deux Maisons.

**Prestige :** Le Prestige d'une Maison peut affecter de manière cruciale ses rapports mondains avec d'autres factions, notamment dans le cadre de la cour impériale, dont les cérémonies et les divertissements peuvent donner lieu à de vives compétitions entre Maisons rivales. De telles situations peuvent être résolues grâce à la compétence Etiquette, modifiée par la différence de Prestige des rivaux.

**Intrigue :** Le niveau d'Intrigue d'une Maison peut affecter de manière cruciale ses tentatives de manipulation dirigées vers une autre Maison. En termes de jeu, de telles situations peuvent faire intervenir diverses compétences, suivant la nature de la situation (et le type d'intrigue) : Politique, Commerce mais aussi Etiquette ou Lois. Ces tests de compétence pourront être modifiés par la différence entre le niveau d'Intrigue de l'instigateur et celui de la « victime ». Inversement, cette différence pourra aussi s'appliquer à tout test destiné à repérer une manoeuvre adverse...

**Niveau Technologique :** Contrairement aux autres, cette ressource ne sera jamais utilisée de façon « compétitive » mais pourra intervenir dans les tentatives de développement de nouveaux équipements par les ingénieurs d'une Maison. Sur un plan plus concret, le Niveau

Technologique d'une Maison limite les objets qu'un personnage est susceptible de posséder au début du jeu (voir règles sur l'équipement).

Voici, à titre de référence, les profils des trois principales Maisons de la saga de Dune, au moment où débute le premier roman.

### Maison Atréides

Influence	5	Guerre	5	Prospérité	5
Prestige	5	Intrigue	3	Niveau Tech	4

Ethos : Excellence, Gloire, Honneur.

### Maison Harkonnen

Influence	5	Guerre	5	Prospérité	5
Prestige	2	Intrigue	5	Niveau Tech	4

Ethos : Gloire, Pouvoir, Profit.

### Maison Corrino

Influence	5	Guerre	5	Prospérité	5
Prestige	5	Intrigue	5	Niveau Tech	5

Ethos : Gloire, Honneur, Pouvoir.

## Ethos et Réputation

Chaque Maison possède se définit également par son Ethos. Il s'agit d'un ensemble de valeurs, d'ambitions et de convictions, qui représente à la fois le credo et la réputation de ses dirigeants. Concrètement, l'Ethos d'une Maison est résumée par trois traits dominants, choisis parmi les huit suivants :

**Excellence** : La Maison cherche à briller dans un domaine particulier, comme par exemple l'art du combat ou la technologie.

**Gloire** : La Maison recherche avant tout les fastes, les grandeurs et la renommée.

**Honneur** : La Maison cherche avant tout à maintenir (et à mériter) sa réputation de droiture et de justice.

**Loyauté :** La Maison place la fidélité à l'Empereur et à sa Maison au premier plan de ses motivations.

**Pouvoir :** La Maison cherche avant tout à augmenter son influence politique – ouvertement ou plus discrètement...

**Profit :** La Maison cherche avant tout à augmenter sa puissance financière et marchande.

**Stabilité :** La Maison cherche avant tout à maintenir l'équilibre dans l'Imperium et n'hésite pas à jouer les médiateurs en cas de conflit.

**Secrets :** La Maison cherche à préserver le secret d'activités clandestines, de connaissances ou de techniques qu'elle est la seule à posséder.

Notons qu'il s'agit là d'objectifs de premier plan: toutes les Maisons sont, a priori, intéressées par le Pouvoir ou le Profit mais seules celles qui incluent ces valeurs dans leur Ethos les considèrent (ou les revendiquent) comme des priorités absolues.

## Profils des Autres Factions

Des factions comme la Guilde ou le Bene Gesserit possèdent elles aussi des valeurs de ressources, qui peuvent être utilisées de la même façon que celles d'une Maison.

Contrairement aux Maisons Nobles, ces factions ne possèdent que quatre ressources : l'Influence, la Prospérité, l'Intrigue et le Niveau Technologique. La Guerre ne fait pas partie de leurs activités (sauf par Maisons interposées...) et la notion de Prestige ne s'applique aucunement à la forme de pouvoir qu'elles exercent. Un « X » indique une ressource qui dépasse de très loin celles des Maisons Nobles (comme par exemple l'Influence de la Guilde). En pratique, on considèrera qu'une ressource avec une valeur de X sort toujours victorieuse d'un conflit, quelle que soit la force de l'opposition.

### Bene Gesserit

Influence	5
Prospérité	5
Intrigue	5
Niveau Tech.	2 (du moins apparemment)

Ethos : Pouvoir, Secrets, Stabilité.

### La Guilde

Influence	X
Prospérité	X
Intrigue	X
Niveau Tech.	X

Ethos : Profit, Secrets, Stabilité.

## **Bene Tleilax**

Influence	0
Prospérité	5
Intrigue	5
Niveau Tech.	X

Ethos : Excellence, Profit, Secrets.

*Le zéro en Influence représente le mépris quasi-universel que suscitent les Tleilaxu. Totalement dénués d'Influence politique directe, ils exercent leur pouvoir grâce à leur maîtrise de l'Intrigue et à leur formidable Prospérité.*

## **Contacts et Alliés**

Qu'il soit noble ou roturier, tout personnage a de multiples raisons de nouer et de cultiver des relations en dehors de ses allégeances habituelles. Ces relations peuvent constituer d'excellentes sources d'informations, rendre de précieux services ou, à terme, vous permettre de bâtir un véritable réseau d'influence. Les règles qui suivent permettent de gérer cet aspect du jeu, sans entraver le moins du monde l'interprétation des joueurs (ni les décisions du meneur de jeu).

Un personnage peut essayer de lier contact avec un individu haut-placé ou membre d'une autre faction afin de s'en faire un allié. Cette opportunité est entièrement entre les mains du meneur de jeu : celui-ci est parfaitement libre de décréter qu'il n'y a aucun contact possible avec le pnj envisagé et les choses s'arrêtent là. Si cette opportunité existe, on devra simplement suivre les étapes décrites ci-dessous.

*Ce système concerne uniquement les relations nouées à l'extérieur de la Maison ou de la faction que sert le personnage. Les « relations internes » sont évidemment beaucoup plus faciles à nouer et ne nécessitent pas l'utilisation d'un système particulier – c'est là tout l'avantage d'appartenir à un groupe...*

## **Nature de la Relation**

Le personnage doit d'abord décider du type de relation qu'il souhaite essayer d'instaurer entre lui et son éventuel futur allié. Une relation peut être Sociale, Politique ou Commerciale. Elle peut également être Secrète, si nécessaire.

Les Relations Sociales sont les plus fréquentes et les plus classiques ; il s'agit de rapports de courtoisie, voire d'amitié, généralement tempérées par les conventions du protocole. Une Relation Sociale ne peut pas être Secrète.

Les Relations Politiques s'apparentent à des alliances, fondées sur des enjeux de pouvoir, des intérêts mutuels et des ambitions compatibles, voire complémentaires. Une Relation Politique peut être Secrète : dans ce cas, elle s'apparente presque forcément à une forme de conspiration ou de complot.

Les Relations Commerciales sont proches des Relations Politiques mais sont fondées sur la recherche du profit plus que sur la quête du pouvoir. Une Relation Commerciale peut être Secrète : dans ce cas, elle s'apparente presque forcément à une forme de trafic quelconque.

Il est également possible (mais généralement plus difficile) de combiner plusieurs de ces aspects à l'intérieur d'une même Relation. Une Relation peut-être à la fois Sociale et Politique, Sociale et Commerciale, Politique et Commerciale, voire les trois à la fois : Sociale, Politique et Commerciale. L'aspect Social est incompatible avec le Secret.

Tous les personnages ne sont pas forcément intéressés par tous les types de Relations : un marchand, par exemple, sera sans doute uniquement intéressé par une Relation Commerciale. Tout dépend des activités, des motivations et des aspirations de l'individu.

Lorsqu'un personnage souhaite établir une Relation avec un membre d'une autre Maison Noble, l'histoire des rapports entre les deux Maisons peut être d'une importance vitale. A priori, une Relation au sein d'une Maison rivale ou ennemie ne peut être que Secrète.

Dans le cas des factions, les choses sont encore plus tranchées, comme le montrent ces restrictions :

La CHOM n'est intéressée que par des Relations Commerciales.

Le Bene Gesserit n'est intéressé que par des Relations Politiques.

La Guilde est absolument fermée à tout contact extérieur. Si elle a besoin d'établir un contact avec quelqu'un, elle prendra seule l'initiative et la direction des opérations.

La famille de l'Empereur, étroitement surveillée, ne peut faire l'objet d'aucune Relation Secrète.

Enfin, il est évidemment impossible d'utiliser ces règles pour établir une quelconque Relation avec l'Empereur, que son Statut particulier place en dehors des structures d'influence classiques. Comme la Guilde, l'Empereur est le seul à décider quelles Relations il a envie de nouer et avec qui.

## **Lier Contact**

Pour nouer la Relation envisagée, le personnage doit effectuer un test de compétence. En théorie, il est possible de nouer une Relation dans n'importe quelles circonstances ; en pratique, il est préférable de résoudre ce genre de tests après un scénario ou durant un intermède approprié. Là encore, le meneur de jeu reste seul maître à bord, notamment en ce qui concerne le temps nécessaire : suivant les personnes et les situations, une Relation peut être établie en quelques minutes ou, au contraire, nécessiter de longs mois de tractation.

La compétence utilisée dépend directement de la nature de la Relation : il s'agira de l'Étiquette pour les Relations Sociales, de la Politique pour les Relations Politiques et du Commerce pour les Relations Commerciales.

Si la Relation comprend plusieurs aspects, on prendra en compte la compétence la moins élevée. Si, par exemple, je souhaite nouer une Relation à la fois Commerciale et Politique, j'utiliserai ma compétence la moins élevée entre Commerce et Politique.

Si la Relation est Secrète, le test sera effectué avec le Subterfuge, mais uniquement si cette compétence est plus faible que celle(s) déjà prise(s) en compte. Si je souhaite nouer une Relation à la fois Commerciale, Politique et Secrète, je devrai donc utiliser la compétence la moins élevée entre Commerce, Politique et Subterfuge.

Il est ensuite nécessaire de comparer le Statut de l'instigateur de la Relation et celui de la personne considérée.

Lorsque le Statut de la personne sollicitée est plus élevé que celui de l'instigateur (ce qui sera presque toujours le cas), on applique au test de compétence une pénalité d'un dé par niveau d'écart. Par exemple, si mon Statut est de 4 et que je souhaite lier contact avec un membre de la famille impériale (Statut 8), je subirai une pénalité de 4 dés : autant dire que j'ai peu de chances de réussir...

En revanche, un personnage qui souhaiterait nouer une Relation avec un individu ou un groupe d'un Statut inférieur au sien ne subit aucune bonification : s'il est difficile de gagner ses entrées dans les hautes sphères, il n'est pas forcément plus facile de lier contact avec les membres les plus humbles (ou les moins respectés) de la société.

Une fois le test de compétence effectué, son résultat doit être interprété. En cas d'échec, les efforts du personnage aboutissent à une fin de non-recevoir. Ce refus est normalement définitif mais un changement de situation pourrait éventuellement créer une nouvelle opportunité (à la discrétion du meneur de jeu). Si le test est réussi, le nombre de réussites obtenu détermine le *niveau de confiance* établi entre les deux parties. Si, par exemple, j'obtiens 3 réussites sur mon test, la Relation aura un niveau de confiance de 3.

Plus ce niveau de confiance est élevé, plus la Relation pourra s'avérer utile, solide et profitable. Ce lancer de dés étant un test de compétence, la règle des 8 s'applique.

## **Confiance et Faveurs**

A chaque fois qu'un personnage demande un service notable à une de ses Relations, on devra effectuer un *test de confiance*, en lançant un nombre de dés égal au niveau de confiance. Si le service est particulièrement difficile, délicat ou dangereux, on appliquera une pénalité d'un dé ; inversement, un service mineur pourra conférer un dé de bonus. Le meneur de jeu peut également décider que l'allié accorde automatiquement un service jugé anecdotique ou refuse obligatoirement tout service jugé excessif ou délirant.

Le test de confiance est résolu comme un test classique. Comme il ne s'agit pas d'un test de compétence, la règle des 8 ne s'applique pas. Normalement, une seule réussite suffit. Si on le

souhaite, on pourra interpréter le nombre de réussites obtenues comme une indication de l'empressement ou de l'enthousiasme avec lequel l'allié accède à la demande du personnage.

La faveur demandée doit évidemment être « dans les cordes » de l'allié : il va de soi qu'un simple marchand ne peut pas modifier à lui tout seul l'économie d'une planète.

La confiance n'est pas une donnée immuable. Si le meneur de jeu estime que les actes ou le comportement du personnage sont susceptibles de nuire à la confiance qu'il a établie avec tel ou tel allié, le niveau de confiance de cette Relation sera réduit d'un point – ou disparaîtra purement et simplement, en cas de trahison reconnue. A l'inverse, si le personnage prend soin de son allié, lui rend de précieux services et fait tout pour cultiver sa bienveillance, il pourra gagner 1 point de confiance, voire davantage.

L'établissement, le maintien ou la détérioration d'une Relation peut donner lieu à toutes sortes de situations particulières, que le meneur de jeu devra traiter au cas par cas, en fonction des circonstances et des personnalités concernées.

L'opportunité de nouer une Relation avec un allié particulièrement utile ou influent peut constituer une excellente « récompense » aux efforts fournis par les héros d'une intrigue particulièrement dangereuse ou tortueuse – cette forme indirecte d'expérience peut parfois s'avérer plus significative qu'une augmentation de compétence ou que l'acquisition de tel ou tel trésor ou artefact technologique.

## **Commerce, Contrebande et Politique**

En dépit de ce que pourrait laisser supposer l'existence d'organisations comme la Guilde et la CHOM, la contrebande fait partie intégrante de l'économie de l'Imperium - à commencer par la contrebande d'Epice, largement encouragée et protégée par la Maison Impériale...

A l'échelle de l'Imperium, la contrebande est dirigée par les Libres Commerçants, marchands opérant de manière illicite, en dehors du cadre de la CHOM – laquelle exerce normalement un monopole absolu sur le commerce interplanétaire et favorise évidemment les intérêts des Grandes Maisons qui la dirigent. Il n'est pas rare de voir Libres Commerçants et Entrepreneurs de la CHOM se livrer à une véritable guerre larvée.

Sur la plupart des planètes, la contrebande – lorsqu'elle existe – est plutôt le fait de réseaux clandestins, agissant parfois avec l'appui d'intérêts extérieurs et d'une partie de la population locale (comme les contrebandiers d'Epice sur Arrakis), souvent à l'insu de la Maison régnante, ou hors de son champ de contrôle. Dans certains cas, au contraire, les Libres Commerçants seront les associés, voire les alliés de la Maison régnante, particulièrement lorsque celle-ci n'a que peu d'importance au sein de la CHOM. Certaines Maisons Mineures sont en fait de véritables dynasties de contrebandiers.

La grande question est de savoir comment des marchandises peuvent transiter de manière illicite d'une planète à une autre, le voyage spatial étant totalement contrôlé par la Guilde. La réponse est toute simple : toute contrebande interplanétaire s'effectue forcément avec l'aval de la Guilde, dont les gros porteurs transportent assez régulièrement des frégates « illégales », appartenant à des Libres Commerçants. La raison pour laquelle la Guilde tolère et encourage

la contrebande est également des plus simples : en agissant ainsi, elle parasite le pouvoir de la CHOM (et donc des Grandes Maisons) et peut également effectuer toutes sortes de transactions secrètes, placées sous son seul contrôle – ce qui n’empêche pas la Guilde d’être étroitement associée aux intérêts de la CHOM, conformément à ce principe de duplicité omniprésent dans l’Imperium...

# CHAPITRE VI : EQUIPEMENT ET TECHNOLOGIE

*Ce chapitre est évidemment loin de recenser toutes les armes, machines et autres pièces d'équipement existant dans l'Imperium et se concentre essentiellement sur les plus répandues, comme les ornithoptères, les boucliers d'énergie ou les pistolets à fléchettes. L'équipement spécifique aux Fremens de Dune (distille, kryss, fremkits etc) sort du cadre très généraliste de cette section et sera détaillée dans une prochaine extension.*

## Argent et Dépenses

Dans l'Imperium, tout s'achète et tout se vend. L'unité monétaire de base est le Solari, dont la valeur est fixée par la Guilde, le Landsraad et l'Empereur. J'ai néanmoins choisi de ne pas fournir de liste de prix pour les équipements décrits dans ce chapitre. Pourquoi ? Parce qu'une telle liste n'a absolument rien d'indispensable. Dans le cadre d'une Maison noble, les dépenses courantes des personnages sont censées être couvertes par les ressources financières de la Maison – ressources qui sont mesurées de manière globale par des valeurs comme la Prospérité ou le Niveau Technologique de chaque Maison. Il est donc inutile de tenir une quelconque comptabilité en Solari : même les Maisons mineures les moins prospères ont largement les moyens de pourvoir à la subsistance de ses membres, à leur équipement et même à leurs éventuelles dépenses exceptionnelles. Ceci ne signifie pas, néanmoins, que n'importe qui peut acheter ou posséder n'importe quoi – d'où les règles qui suivent... Chaque équipement possède un Niveau Technologique. La plupart du temps, ce Niveau influe directement sur la valeur marchande de l'objet – en règle générale, plus un objet est rare ou techniquement sophistiqué, plus il est cher (mais des exceptions sont toujours possibles).

*Note : Si, au cours d'un scénario, vous avez absolument besoin de mentionner une somme en Solari, partez du principe qu'un Solari équivaut environ à un Euro actuel : après tout, pourquoi se compliquer la vie ? A titre de référence, considérez qu'une dose quotidienne (2g) de Mélange vaut à peu près 10 000 Solari.*

## Niveau Technologique

Le Niveau Technologique d'un objet indique son degré de sophistication et de complexité, mais aussi sa rareté ou sa nouveauté : un personnage ne peut pas commencer le jeu avec des objets dont le Niveau Technologique dépasse celui de sa Maison. En d'autres termes, un personnage appartenant à une Maison de Niveau Technologique 3 ne pourra pas commencer le jeu avec des objets de Niveau Technologique 4. Les seules formes d'équipement auxquelles la notion de Niveau Technologique ne s'applique pas sont les poisons et les drogues.

Il ne faut pas oublier que l'échelle du Niveau Technologique tient compte des spécificités de l'Imperium (spécificités imposées par l'interdiction de l'informatique ou de la robotique). Un Niveau Technologique élevé ne reflètera pas forcément une technologie incroyablement avancée, mais pourra également indiquer un équipement «dernier cri», issu de recherches récentes : ainsi, dans l'univers de Dune, l'effet Holtzmann est à la base d'une grande partie de la technologie communément utilisée (Boucliers, suspenseurs etc), ce qui explique son Niveau Technologique peu élevé (3) ; à l'opposé, des objets comme le Chercheur-Tueur peuvent nous sembler moins «avancés» technologiquement mais recevront un Niveau Technologique plus élevé pour refléter leur rareté et leur nouveauté.

Un (R) indique un objet particulièrement rare, récent ou d'accès restreint. Normalement, la possession de tels objets nécessite un Privilège spécial (ou, en cours de jeu, un accès à des marchandises de contrebande).

Enfin, un Niveau Technologique de X indique une création des Tleilaxu ou une technologie issue des planètes d'Ix et de Richèse, largement protégées des restrictions imposées par le Jihad Butlérien.

## **Cellules d'Énergie**

A partir du Niveau Technologique 3, divers équipements fonctionnent au moyen de « cellules d'énergie ». Par mesure de simplicité, on supposera que ces cellules sont indifférenciées et interchangeable d'un équipement à l'autre. Ces cellules ont les dimensions approximatives d'une pile de 9V actuelle et sont donc aisément transportables. Dans le contexte d'une Maison Noble, les personnages auront accès à une réserve perpétuelle de cellules.

## **ARMEMENT**

### **Armes Blanches**

Il existe différentes formes d'armes blanches, du simple poignard à la rapière en passant par le kindjal (sorte de longue dague très communément utilisée dans l'Imperium) à la lancette (sorte de stylet, souvent utilisée comme arme de main gauche et enduite de poison). Toutes font les mêmes dommages, 1D8 (2D8 en cas de botte meurtrière). Les épées et les rapières donnent une meilleure allonge (voir règles de duel), tandis que les poignards peuvent également être utilisés comme armes de jet. (Niveau Technologique = 1)

### **Armes d'Hast**

Cette catégorie d'armes inclut les lances, les hallebardes et autres naginata. Les dommages de base d'une arme d'hast sont plus importants que ceux d'une arme blanche classique (2D8 au lieu de 1D8). Le principal avantage de ces armes est leur allonge supérieure, qui permet au combattant de prendre facilement l'avantage face à un adversaire muni d'un autre type d'armes. Il est impossible d'utiliser une telle arme pour percer un Bouclier ou pour porter une botte meurtrière. (Niveau Technologique = 1)

## Armes de Tir

Type d'Arme	Portée	Dommages	Munitions	Cadence	Recharge
Pistolet Laser	100m*	3D8	50 salves	3	1 assaut
Fusil Laser	500m	4D8	100 salves	2	2 assauts
Pistolet Maula	40m*	Spécial	10 fléchettes	2	1 assaut
Arbalète	50m	2D8	1 carreau	1	2 assauts

\* Cette arme peut aussi être utilisée dans un combat au contact.

**Armes Laser :** Rappelons qu'une salve laser est invisible (ou plus précisément ultra-violette) et que toute interférence avec le champ d'énergie d'un Bouclier entraîne une mini-réaction nucléaire. Ces armes se rechargent au moyen de cellules d'énergie (une pour un pistolet et deux pour un fusil). (Niveau Technologique = 3)

**Pistolet Maula :** Cette arme, très répandue dans l'Imperium, tire de petites fléchettes empoisonnées (ou chargées d'une drogue soporifique). En eux-mêmes, ces projectiles n'infligent aucun dommage notable à leur cible. (Niveau Technologique = 2)

**Arbalète :** Un carreau d'arbalète peut tout à fait être enduit de poison. (Niveau Technologique = 1)

**Armes à Feu :** Sur certains mondes peu évolués (ou au sein de certaines Maisons à la technologie archaïque), on rencontre encore souvent des pistolets et des fusils «balistiques» analogues à nos actuelles armes à feu. Par rapport à une arme laser, ces armes ont une portée diminuée de moitié, font un dé de dommages de moins (soit 2D8 pour un pistolet et 3D8 pour un fusil), tirent cinq fois moins de salves (ou plus exactement de balles) et peuvent tirer une fois de moins par assaut. Leur seul avantage est qu'elles ne risquent pas de provoquer de réaction nucléaire au contact d'un Bouclier (qu'elles n'ont, du reste, aucune chance de transpercer...). (Niveau Technologique = 2)

## Armes de Jet

L'arme de jet la plus communément utilisée dans l'Imperium est le poignard. Utilisé comme arme de jet, un poignard a une portée d'environ 20m et cause 1D8 points de dommages. (Niveau Technologique = 1)

## Armes d'Assassin

Ces armes sont normalement réservées aux Assassins (du moins au début du jeu).

**Garrot :** Pour utiliser cette arme, il faut prendre son adversaire totalement par surprise (Discrétion contre Vigilance) ou l'avoir préalablement immobilisé (grâce à la compétence Lutte – voir règles de combat pour plus de détails à ce sujet). Chaque assaut consécutif d'étranglement avec un garrot inflige obligatoirement 8 points de dommages à la victime. La seule façon pour la victime de se libérer de l'étreinte mortelle de l'assassin est de lui infliger suffisamment de dommages pour l'Affaiblir (ce qui brisera son étreinte) ou le mettre Hors de

Combat : ceci exigera évidemment un test d'attaque (effectué avec Lutte, Art Etrange, Armes Blanches ou même Armes de Tir). En revanche, l'assassin ne pourra pas se défendre contre cette attaque – sauf s'il renonce à maintenir son étreinte. Notons que la plupart des armures sont équipées d'un col renforcé offrant une protection totale contre ce type d'arme. Il est, en outre, totalement impossible d'essayer d'étrangler une victime protégée par un Bouclier. (Niveau Technologique = 1)

**Chercheur-Tueur :** Cette arme particulièrement redoutable se présente sous la forme d'une très fine aiguille métallique d'environ 5cm de long munie d'un petit cristal de guidage. Cette aiguille est télécommandée grâce à une petite console portable (rayon d'action = environ 20 mètres). A priori, l'assassin n'a besoin d'effectuer aucun test de compétence pour guider le chercheur-tueur vers sa cible. Une fois qu'elle a pénétré l'épiderme (ainsi que l'éventuelle armure) de la victime, l'aiguille continue sa trajectoire à l'intérieur du corps, causant des dommages mortels (inutile de lancer les dés). La vitesse du projectile est fulgurante mais peut éventuellement être ralentie au moment propice pour qu'il soit capable de percer un Bouclier Holtzmann... Ceci nécessite une certaine dextérité (l'opérateur doit effectuer un test d'Habilité). La seule manière d'éviter un chercheur-tueur est de le détecter à temps (test de Vigilance) puis de l'attraper en vol (test d'Habilité) pour le neutraliser. En cas d'échec, inutile d'espérer une seconde chance. (Niveau Technologique = 5) (R)

**Tétaniseur à charge lente :** Cette arme de poing très sophistiquée tire de petits projectiles capables de paralyser le système nerveux d'une cible (les effets sont les mêmes qu'un poison paralysant et durent généralement jusqu'à la fin de la scène en cours, ou environ une heure). L'arme a une portée de 20m et une cadence de feu d'un tir par assaut. Elle peut tirer jusqu'à 10 charges et n'est plus réutilisable ensuite. La grosse différence avec un simple pistolet Maula est que le projectile est spécialement conçu pour ralentir progressivement sa course, *ce qui lui permet de pénétrer un Bouclier*. Pour cela, le tireur doit d'abord régler précisément son arme en fonction de la distance qui le sépare de sa cible, ce qui prend un assaut complet. En outre, le Bouclier a 50% de chances de neutraliser chaque projectile (5 ou plus sur 1D8). En outre, cette arme est impossible à utiliser efficacement au contact (c'est à dire dans les 2 mètres) pour percer un Bouclier : si la distance entre le tireur et la cible est trop faible, la charge n'aura pas le temps de ralentir suffisamment pour franchir le champ de force. (Niveau Technologique = 5) (R)

**Poisons :** Voir la rubrique du même nom.

## Gom Jabbar

Cette « arme » est en fait un simple onglet muni d'une pointe acérée – laquelle est généralement enduite d'un poison foudroyant. C'est l'arme de prédilection des sœurs du Bene Gesserit. En combat, le gom jabbar ne peut être utilisé que sur une victime préalablement neutralisée. (Niveau Technologique = 1)

## Grenades

Les grenades de l'Imperium sont beaucoup plus légères et faciles à dissimuler que celles que nous connaissons. Lancer une grenade ne requiert aucune compétence particulière, sauf si le

résultat visé nécessite une grande précision : dans ce cas, le meneur de jeu pourra demander un test en Armes de Jet. Leur portée est d'environ 10 fois le Physique du lanceur, en mètres. Toute personne prise dans le rayon d'action d'une grenade en subit les effets. Ce rayon d'action est généralement d'une dizaine de mètres. On distingue plusieurs types de grenades.

**Grenade Neutralisante :** Ce type de grenade ne provoque aucun dommage physique réel mais produit un flash lumineux intense capable de mettre une victime K.O. Celle-ci doit immédiatement effectuer un test de compétence avec sa valeur de Physique. Si le test est réussi, la victime sera simplement étourdie (pas d'effet notable en termes de jeu) ; en cas d'échec, elle sera inconsciente pour au moins dix minutes. (Niveau Technologique = 3)

**Grenade Explosive :** Il s'agit de la grenade militaire classique. Ses dommages sont de 3D8. (Niveau Technologique = 2).

**Grenade à Gaz :** Cette grenade libère un gaz de combat mortel. Ceux qui le respirent tombent *aussitôt* raides morts – sauf s'ils sont équipés d'un masque respirateur. (Niveau Technologique = 3).

**Grenade à Retardement :** Il s'agit en fait d'un petit mécanisme pouvant être adapté à n'importe quel type de grenade. Au lieu d'exploser au moment de l'impact, la grenade agira au bout d'un temps déterminé par son minuteur (maximum 10 minutes). (Niveau Technologique = 2).

## **Bouclier Personnel Holtzmann**

Sans doute la pièce d'équipement la plus célèbre de l'univers de Dune. Physiquement, l'objet se présente sous la forme d'un petit générateur de la taille d'une boucle de ceinture (et se place généralement à cet endroit). Il crée un champ de force pratiquement impénétrable autour du personnage, champ de force qui le protège de presque toutes les attaques. Seule une attaque très lente peut éventuellement percer le champ d'énergie : pour plus de détails à ce sujet, voir les règles de combat. Au cas où cela vous aurait échappé, tout contact entre le champ d'un Bouclier et un rayon laser provoque une petite réaction nucléaire aux effets dévastateurs... Un Bouclier peut être maintenu durant 20 minutes consécutives ; passé ce délai, il devra être rechargé avec une cellule d'énergie appropriée.

La technologie du Bouclier Holtzmann est également utilisée pour protéger des bâtiments, voire des véhicules. Compte tenu de l'énorme dépense d'énergie impliquée, une telle protection ne peut être permanente et doit être activée lorsque cela est nécessaire.

Contrairement à ce que l'on voit dans le film de David Lynch, le champ de force généré par un Bouclier colle de très près au corps du porteur et n'est visuellement repérable que de très près (ou avec un test d'Observation réussi). Un Bouclier a également tendance à absorber les sons environnants : un personnage ayant activé son Bouclier subira une pénalité d'un dé sur tous ses tests de Vigilance directement liés à l'audition.

Cet effet d'absorption des sons n'est pas la seule restriction imposée par le port d'un Bouclier activé. L'effet de répulsion qui protège le porteur s'applique également à ses propres mouvements, ce qui peut parfois entraîner certaines difficultés. Ainsi, s'il souhaite saisir un objet, le porteur d'un Bouclier activé devra effectuer des gestes relativement lents, afin de ne

pas déclencher l'effet de répulsion. Dans la plupart des cas, cette restriction n'a que peu d'incidence sur les actions d'un personnage, mais elle peut devenir d'une importance critique lorsque les réflexes du porteur sont mis à l'épreuve – par exemple pour attraper un objet « au vol » ou s'accrocher instinctivement à quelque chose afin d'éviter une chute. Dans de telles situations, si le personnage ne contrôle pas précisément la rapidité de ses mouvements, il subira obligatoirement l'effet de répulsion. En termes de jeu, si l'action du personnage nécessite un test d'Habileté, il subira une pénalité d'un dé.

En situation de combat, les restrictions dues à l'activation d'un Bouclier deviennent d'une importance cruciale. En effet, si le champ du Bouclier protège totalement le porteur, il l'empêche également d'utiliser n'importe quelle arme de tir (ou de jet) depuis l'intérieur de ce champ. Dans le cas des armes laser, tout tir depuis un Bouclier activé entraînerait la même réaction nucléaire qu'un tir venu de l'extérieur, désintégrant le tireur en une fraction de seconde. Avec une arme à feu classique, ce danger n'existe pas, mais le tireur devra désactiver son Bouclier le temps de faire feu, s'exposant ainsi aux tirs adverses durant quelques instants. Il en va de même avec les armes de jet. Cette restriction ne concerne que les projectiles et ne s'applique donc ni aux armes blanches ni aux autres armes de contact.

*Note : La protection personnelle n'est pas une des seules applications du fameux effet Holtzmann, qui peut également être utilisé pour créer un effet de suspension gravitique (ou de lévitation, en langage profane) : c'est l'explication des fameux suspenseurs utilisés par le Baron Vladimir Harkonnen pour « alléger » son énorme masse corporelle. Ce principe est aussi utilisé dans de nombreux véhicules « à effet de sol » (glisseurs etc). Seul inconvénient : les dangers sont les mêmes qu'avec un Bouclier, en cas de tir d'une arme laser...*

(Niveau Technologique = 3)

## **Armures**

La technologie des Boucliers n'a pas rendu obsolète d'autres formes plus classiques de protection, comme les armures corporelles. Bien sûr, les armures de l'Imperium n'ont pas grand chose à voir avec les cottes de mailles et les cuirasses d'antan; elles sont fabriquées en matériaux composites à la fois légers et ultra-résistants. Par souci de simplicité, on en distinguera deux grands types : les armures légères (combinaisons) et les armures lourdes (composées de plusieurs pièces dont un casque, le plus souvent muni d'un masque respirateur et d'une protection anti-flash contre les grenades neutralisantes).

Chaque armure a une valeur de protection. Lorsqu'un personnage qui porte une armure est touché, on soustrait cette valeur aux points de dommages causés par l'attaque.

*Exemple : Au cours d'un duel, Jared est touché par une botte meurtrière qui transperce son Bouclier. L'attaque cause 12 points de dommages - assez pour le tuer. Heureusement pour lui, il porte une armure légère qui lui donne 5pts de protection : Jared ne subira donc que 7 points de dommages.*

**Armure légère classique : 5pts de protection.**

**Armure lourde : 10pts de protection.** Avec un casque, cette armure empêche totalement de viser (ou d'atteindre par hasard) un des « points vitaux » du porteur (voir règles de combat et description des armes). Cette armure reste néanmoins assez encombrante et fait perdre 1 dé d'Habileté au porteur – sauf s'il s'agit d'un Soldat, auquel cas la pénalité ne s'applique

qu'aux compétences d'Agilité et de Discrétion. Sur la plupart des modèles, le casque est équipé d'un masque respirateur et d'un communicateur radio.

Une armure n'est efficace que contre des armes d'un Niveau Technologique égal ou inférieur à son propre Niveau, qui va de 1 à 3.

La protection des armures de Niveau Technologique 1 s'applique aux armes blanches, armes de jet ou armes de tir primitives (arcs, arbalètes etc), ainsi qu'aux attaques à mains nues. Ces armures n'offrent en revanche aucune protection contre les armes à feu, les explosifs ou les armes laser.

La protection des armures de Niveau Technologique 2 englobe toutes les armes citées ci-dessus, plus les armes à feu et les explosifs. Elle reste néanmoins inefficace contre les armes laser.

La protection des armures de Niveau Technologique 3 s'applique à la plupart des armes, y compris les armes laser.

Les dommages de certains projectiles, comme les fléchettes du pistolet Maula, les charges d'un Tétaniseur ou les Chercheurs-Tueurs ne sont pas exprimés en points : on supposera que ces projectiles transpercent automatiquement une armure légère mais ne peuvent pénétrer une armure lourde.

## **SECURITE**

### **Serrure à Code**

Il s'agit d'un mécanisme électronique contrôlant l'ouverture ou le verrouillage d'une porte grâce à un code de sécurité. Pour ouvrir une telle serrure sans le code, il faut disposer d'un neutraliseur (voir ci-dessous) et passer un test de compétence en Sécurité. En cas d'échec, le dispositif se bloque immédiatement. (Niveau Technologique = 3)

### **Serrure à Main**

Beaucoup plus sûr qu'une serrure à code, ce mécanisme correspond à ce que nous appellerions une serrure à empreinte palmaire. Seule la (ou les) personne(s) dont l'empreinte palmaire a été enregistrée par le dispositif peut actionner la porte... à moins de posséder une *manus simula* (voir ci-dessous). (Niveau Technologique = 4)

*En théorie, la technologie Ixienne ou Tleilaxu devrait être largement capable de produire des systèmes de sécurité plus sophistiqués (serrures à reconnaissance vocale, rétiniennes voire génétique) mais de telles merveilles sont, a priori, trop sophistiquées pour ne pas être assimilées aux « machines pensantes » interdites depuis le Jihad Butlérien.*

## **Neutraliseur**

Il s'agit d'un tout petit objet aimanté, de la taille d'un boîtier de montre. Fixé sur une serrure à combinaison, il permet à un personnage compétent d'essayer de désactiver le dispositif (voir ci-dessus). (Niveau Technologique = 4)

## **Manus Simula**

Cet appareil, totalement illégal et d'un coût prohibitif, est une des nombreuses merveilles issues de la technologie des infâmes Tleilaxu. Il se présente sous la forme d'un gant transparent, fait d'une matière biosynthétique froide et visqueuse, manifestement analogue à la chair élastique des Danseurs Visages. Ce gant permet de déjouer automatiquement n'importe quelle serrure à main. (Niveau Technologique = X)

## **Bouclier Furtif**

Il s'agit d'un type spécial de Bouclier, qui possède toutes les fonctions du Bouclier classique ainsi que la propriété de «masquer» le porteur à la vue d'autrui. Lorsque le bouclier est activé, le porteur apparaîtra sous la forme d'une silhouette sombre, dépourvue de traits distinctifs. En termes de jeu, le port d'un tel dispositif ajoute deux réussites automatiques à tous les tests de Discrétion en rapport avec la vue. En outre, dans les endroits peu éclairés, le porteur sera plus difficile à viser (-1 dé aux tests d'Armes de Tir ou de Jet). (Niveau Technologique = 5)

## **Pentabouclier**

Ce générateur de champ de force portatif permet de créer une «porte de prudence», c'est à dire une barrière d'énergie *absolument infranchissable* (pour protéger l'entrée d'une pièce, par exemple, ou pour empêcher toute tentative de fuite de la part d'un prisonnier). Le nom du dispositif vient du fait que le champ de force est composé de cinq Boucliers disposés en strate. La tactique utilisée pour percer un Bouclier personnel avec une arme blanche est, ici, totalement inopérante. La seule manière de neutraliser un Pentabouclier est d'utiliser un désactivateur réglé sur le code de sécurité de la porte de sûreté (voir ci-dessous). (Niveau Technologique = 4)

## **Désactivateur**

Ce redoutable artefact se présente sous l'apparence bien inoffensive d'un petit boîtier de commande. Lorsqu'il est réglé sur le bon code, il peut neutraliser un Pentabouclier situé dans les 3 mètres. Ce code ne peut être trouvé «par hasard» et doit avoir été obtenu au préalable en «interrogeant» les commandes du Bouclier (ce qui requiert au moins 3 réussites sur un test de Sécurité et sur un test de Technologie). La désactivation dure jusqu'à ce que le Pentabouclier soit réactivé (ce qui ne prend normalement que quelques secondes). Tout ceci peut également s'appliquer à un Bouclier personnel – du moins en théorie : en règle générale, le porteur d'un Bouclier ne s'en sépare jamais, et chaque Bouclier personnel possède son

propre code. Ajoutons enfin que l'usage d'un désactivateur est formellement réprouvé par la Grande Convention régissant les Guerres des Assassins. (Niveau Technologique = 4). (R)

## **Cône de Silence**

Comme son nom l'indique, ce dispositif étouffe totalement les sons émis à l'intérieur de sa zone d'effet, rendant impossible toute écoute extérieure. Le champ de distorsion est généré par un petit boîtier. Une fois activé, ce champ couvre une zone circulaire de 3 mètres de rayon, qui se déplacera avec le boîtier. Un personnage qui se déplace avec un cône de silence autour de lui est *absolument inaudible* et réussira obligatoirement à tromper la Vigilance d'autrui si cette Vigilance repose entièrement sur l'écoute. Les distorsions du cône empêchent également toute retransmission par un dispositif d'écoute placé à l'intérieur de la zone. Un dispositif similaire peut aussi être intégré à l'aménagement d'une pièce, afin de la protéger de toute tentative de surveillance auditive. (Niveau Technologique = 4) (R).

## **Ego-Simule**

Ce dispositif est ce que nous appellerions un générateur d'hologramme : il projette une image tri-dimensionnelle de son porteur, reproduisant ses moindres mouvements. Le boîtier de contrôle est suffisamment petit pour être fixé au poignet ou à la ceinture ; l'image peut être projetée jusqu'à une distance de 10 mètres, dans n'importe quelle direction, selon les réglages effectués par le porteur. L'illusion peut être décelée grâce un test d'Observation *très difficile* (3 réussites ou plus). Selon certaines croyances, l'Ego Simule serait le reflet et le réceptacle de l'âme intérieure du sujet. (Niveau Technologique = 4).

# **COMMUNICATIONS**

## **Communicateur**

Il s'agit d'une radio miniature, qui peut être fixée au poignet, portée avec une oreillette ou intégrée dans le casque d'une armure. Sa portée est d'environ 10 kilomètres. Il existe des communicateurs à longue distance, dotés d'une portée beaucoup plus importante. Dans ce cas, le prix devra être augmenté en proportion : un communicateur portant 5 fois plus loin coûtera donc 5 fois plus cher. (Niveau Technologique = 2)

## **Distrans**

Cet appareil permet de transmettre des informations à distance sous la forme d'impressions neurales exercées sur le système nerveux des oiseaux ou des chiroptères environnants. Le message s'intègre au cri normal de la créature et peut être lu par un autre distrans. Pour ce faire, le distrans récepteur doit être réglé sur la même fréquence que le distrans émetteur. Envoyer un message distrans nécessite un test de compétence en Sécurité : en cas d'échec, le message est brouillé et ne pourra pas être intercepté correctement par le récepteur désigné ; en cas de réussite, le message est correctement transmis. Un distrans peut aussi être utilisé pour

intercepter un message destiné à un autre distrans : pour ce faire, le personnage qui tente l'interception doit réussir un test de Sécurité en obtenant plus de réussites que l'opérateur du distrans émetteur. (Niveau Technologique = 5) (R)

## **VEHICULES**

Il existe une grande variété de véhicules dans l'Imperium mais le plus répandu (du moins au sein des Maisons nobles) est sans doute l'Ornithoptère.

### **Ornithoptère**

L'Ornithoptère est un véhicule aérien facile à manœuvrer et aisément adaptable à de nombreux usages, civils comme militaires. Il peut atteindre une vitesse d'environ 1000 k/h, évolue communément à 500 k/h et peut éventuellement descendre jusqu'à 50 km/h.

Comme son nom l'indique, le véhicule évolue grâce à d'immenses ailes mécanique battant comme celles d'un oiseau mais est également muni d'un système de poussée verticale lui permettant de décoller et d'atterrir à peu près n'importe où. Normalement, un seul pilote est nécessaire mais il est recommandé de prendre un co-pilote pour les longs voyages. En plus du pilote, l'habitacle peut accueillir cinq passagers.

L'ornithoptère de base possède un blindage léger et n'est généralement pas armé. Les ornithoptères militaires, quant à eux, sont plus lourdement blindés et équipés d'armes lourdes (canons-lasers, lance-roquettes etc). La cabine est pressurisée (réserve d'air équivalente à cinq jours terrestres) et équipée d'un communicateur radio longue portée. Un ornithoptère peut être assez facilement « customisé » en fonction des besoins auxquels il répond : on peut, par exemple, augmenter sa capacité de chargement (qui est, normalement, d'une dizaine de tonnes), le doter d'un réservoir supplémentaire, d'armes de bord ou de divers autres systèmes.

(Niveau Technologique = 3)

### **Vaisseaux Spatiaux**

Les voyages interplanétaires sont entièrement contrôlés par la toute-puissante Guilde Spatiale, dont les Navigateurs possèdent le pouvoir de « replier l'espace » - pouvoir qui découle à la fois de leurs connaissances secrètes et d'une consommation massive d'épice.

Compte tenu de ce mode de voyage extrêmement particulier, il n'y a pas de véritables « combats spatiaux » dans l'univers de Dune et les périple entre planètes restent assez rares, contrairement à ce qui se produit dans de nombreux univers (et jeux de rôle) de space opera.

En fait, il existe deux grandes catégories de vaisseaux spatiaux : les vaisseaux privés (appartenant, le plus souvent, aux Maisons nobles – comme les fameuses frégates des Atréides – ou à leurs représentants – comme les vaisseaux marchands de la CHOM),

seulement capables de voyager dans l'interface d'une planète, c'est à dire entre son orbite et sa surface, et les vaisseaux de la Guilde, seuls capables de voyager *entre les planètes*. Lorsqu'une Maison noble ou la CHOM doit faire transporter des hommes ou des marchandises d'un monde à un autre, ses vaisseaux font le voyage à l'intérieur des énormes porteurs de la Guilde (apparemment capables de contenir des centaines de vaisseaux privés) ; une fois arrivé en orbite, le porteur libère les vaisseaux privés, qui peuvent alors débarquer sur le sol de la planète.

Les caractéristiques techniques des vaisseaux spatiaux ne sont nullement indispensables pour mettre en place une chronique d'Imperium. Le voyage spatial et sa technologie seront abordés de façon plus approfondie dans une prochaine extension.

(Niveau Technologique = 3 ou 4 pour les vaisseaux privés, 5 pour les vaisseaux guildiens).

## **DROGUES**

### **Jus de Sapho**

Ce liquide hautement énergétique, extrait de racines d'Ecaz, est souvent consommé par les Mentats, dont elle augmente les capacités. Ses effets sont décrits en détail dans la section consacrée aux Facultés spéciales des Mentats.

### **Rachag**

Ce stimulant à base de caféine (extrait des baies jaunes d'Akarso) très addictive permet d'agir durant une période prolongée, en ignorant totalement les effets de la fatigue et du manque de sommeil. Concrètement, une dose permet au personnage d'être totalement opérationnel pendant un nombre de jours égal à sa valeur de Physique, sans ressentir la moindre fatigue et sans avoir besoin de dormir. Une fois cette période écoulée, en revanche, le personnage subira un contrecoup et devra se reposer durant un nombre de jours équivalent ; si, durant cette période, il est absolument contraint d'agir, il devra être considéré comme affaibli (-1 dé sur tous ses tests de compétences) et aura tendance à s'endormir dès que son attention se relâche. En outre, toute nouvelle consommation de Rachag pendant cette période n'aura aucun effet et risque même d'entraîner des conséquences graves pour la santé du personnage (1D8 points de dommages). Un personnage qui utilise du Rachag de façon régulière (plus de deux fois en un mois) a toutes les chances de se retrouver dépendant. Dans ce cas, son existence se transformera en une alternance constante de périodes d'hyperactivité et de périodes d'épuisement ; en cas de manque, il sera obligatoirement *affaibli*.

### **Semuta**

Cette drogue narcotique particulièrement puissante est issue de la torréfaction du bois d'elacca. On la consomme sous forme de capsule ou, plus souvent, dissoute dans du vin. Elle provoque une sensation d'extase infinie et de suspension du temps, accompagnée de vibrations atonales appelées « musique de la sémuta » : en clair, le sujet est complètement

défoncé, incapable d'accomplir la moindre action ou de percevoir autre chose que sa « musique » intérieure... Cet état de transe extatique s'installe au bout d'un quart d'heure et dure environ une heure pour chaque dose prise. La Sémuta est addictive dès la première prise et coûte la bagatelle de 1000 Solari par dose.

## Vérité

Ce narcotique d'Ecaz annihile la volonté de celui qui l'absorbe, lui interdisant tout mensonge. Normalement, un interrogatoire sera résolu par un test d'Interrogatoire, suivi d'un éventuel test de réaction de la victime (test basé sur sa Discipline – ou sur sa propre compétence d'Interrogatoire). Un sujet sous l'influence de cette drogue n'aura pas droit à ce test de réaction et sera incapable d'utiliser sa compétence de Subterfuge tant qu'il sera soumis aux effets de la Vérité. Ceux-ci se prolongent généralement pendant un nombre d'heures égal à 6 moins la Discipline du sujet. (R)

## Mélange

Cette drogue, également appelée « Epice », est la substance la plus précieuse de tout l'univers. Comme vous le savez certainement, on ne la trouve que sur Arrakis. Toutes les tentatives de production artificielle menées à ce jour ont échoué. La composition chimique exacte de l'Epice reste un mystère, ainsi que la manière précise dont elle agit sur le cerveau et l'organisme. Ses effets semblent se concentrer tout particulièrement sur la zone du cortex contrôlant la perception spatio-temporelle, ce qui pourrait expliquer pourquoi les facultés psychiques éveillées par l'Epice concernent essentiellement le temps (pouvoirs de Prescience) ou l'espace (pouvoirs des Navigateurs de la Guilde, capables de « replier l'espace »).

Mais la principale propriété du Mélange, celle qui en fait une substance aussi convoitée, est l'extraordinaire longévité qu'elle confère, puisqu'elle peut doubler, tripler voire quadrupler l'espérance de vie d'un être humain : tout dépend de l'âge auquel l'individu a consommé l'Epice pour la première fois et de la quantité absorbée. Si le personnage n'a commencé à consommer de l'Epice qu'à l'âge adulte, son espérance de vie tournera autour de 100, voire 150 ans. Un personnage ayant commencé à consommer de l'Epice lors de son adolescence (après sa puberté) pourra atteindre 200, voire 250 ans. Enfin, un personnage consommant de l'épice depuis son plus jeune âge (avant sa puberté) peut espérer vivre trois siècles, peut-être même davantage. Le Mélange n'augmente pas seulement la longévité, mais ralentit également le vieillissement de manière proportionnelle : ainsi, un centenaire pouvant espérer vivre 200 ans semblera avoir une quarantaine ou une cinquantaine d'années. Le Mélange a également le pouvoir d'immuniser à la plupart des maladies et des poisons connus.

Le Mélange est une drogue : tôt ou tard, une prise régulière mènera à l'accoutumance et à la dépendance. Les Navigateurs, les Fremens et de nombreux Prescients sont ainsi dépendants du Mélange. Dans le cas des Fremens, cette accoutumance résulte de leur exposition à l'environnement d'Arrakis, littéralement saturé d'Epice : en règle générale, il suffit d'une ou deux années de vie sur Arrakis pour provoquer cette accoutumance. Le seul avantage de vivre sur cette planète est qu'on y trouve le Mélange en quantités illimitées ; les plats et les boissons des Fremens en sont naturellement remplis. Hors d'Arrakis, en revanche, l'Epice atteint des prix faramineux (jusqu'à 60 000 Solari par gramme !).

Le fait de vivre dans un environnement saturé d'Epice provoque évidemment l'accoutumance, ainsi que l'apparition des « Yeux d'Ibad » : les yeux du sujet (pupille et iris) prennent définitivement une couleur bleu profond (signe caractéristique des Fremens).

Dans le cas des Navigateurs, les doses consommées sont encore plus massives, puisque ces êtres baignent en permanence dans le Mélange, à l'intérieur de caissons spécialement conçus : cette saturation de tous les instants leur permet d'utiliser leurs pouvoirs de Prescience pour guider les navires spatiaux à travers le vide interstellaire - et provoque également une lente métamorphose physique... Les Navigateurs les plus accomplis n'ont *plus du tout* forme humaine et séjournent en permanence dans leurs caissons.

L'accoutumance à l'Epice est irrémédiable. Le manque prolongé mène à la folie, voire à la mort. Seule une reprise de la consommation de Mélange peut sauver le sujet, mais ce dernier conservera nécessairement de graves séquelles psychiques de sa descente aux enfers. (R, sauf sur Arrakis).

## **L'Epice en Termes de Jeu**

Un personnage qui consomme régulièrement de l'Epice reçoit un niveau d'accoutumance (mesuré de I à III), qui mesure à la fois la fréquence de sa consommation, l'intensité des effets du Mélange sur son organisme et la gravité de sa dépendance.

<b>Niveau d'Accoutumance</b>	<b>Rythme</b>
I	Chaque mois.
II	Chaque semaine.
III	Chaque jour.

Ce rythme représente la fréquence à laquelle le personnage doit consommer une dose de Mélange, soit environ 2 grammes ; cette quantité peut être prise en plusieurs fois durant le laps de temps indiqué. Ce rythme représente également la rapidité à laquelle l'état du personnage se dégradera en cas de manque (voir ci-dessous).

Le niveau d'accoutumance du personnage fixe également l'espérance de vie approximative du personnage (environ 100 ans par niveau) ainsi que le rang de Prescience maximum auquel il peut éventuellement prétendre.

En cas de manque, l'état du personnage se dégradera plus ou moins rapidement : cela peut prendre quelques jours ou plusieurs mois, selon son niveau d'accoutumance. Chaque période de manque (jour, semaine ou mois) entraîne la perte d'un point de Karama puis, lorsque le Karama est épuisé, d'un point de Discipline. Lorsque la Discipline tombe à zéro, le personnage sombre dans la folie, de manière irrémédiable. Chaque période de manque supplémentaire lui fait alors perdre 1 point en Physique. Toute nouvelle prise de Mélange stoppera net ce processus mais ne pourra aucunement l'inverser : les pertes sont définitives et irrémédiables. Si jamais le Physique du personnage arrive à zéro, il meurt dans d'atroces souffrances.

## **POISONS**

Il existe une multitude de poisons dans l'Imperium : ils peuvent être d'origine végétale, animale, minérale, synthétique et avoir les effets les plus divers : hémotoxines, neurotoxines, biotoxines ; certains peuvent être administrés par voie orale, dans la nourriture (*chaumas*) ou dans une boisson (*chaumurky*) ; d'autres peuvent être utilisés pour enduire la lame d'un poignard ou la pointe d'un Gom Jabbar (*basalia*)... La compétence Poisons permet de connaître toutes ces caractéristiques et inclut aussi la connaissance des antidotes (lorsqu'ils existent).

En termes de jeu, il est possible de ranger la plupart des poisons en deux grandes catégories : les poisons mortels et les poisons paralysants.

En règle générale, un personnage Prescient sera immunisé contre la plupart de ces poisons, grâce aux effets de l'Épice. La Suspension Bindu (faculté Bene Gesserit) peut également permettre de ralentir, voire de bloquer, les effets d'un poison.

### **Poisons Mortels**

Ce type de poison tue en quelques secondes (pas de jet de sauvegarde ni de tirage de dommages : c'est la mort, point).

### **Poisons Paralysants**

Ce type de poison paralyse instantanément et totalement la victime pour un nombre d'heures variable (lancer 2D8). Certaines variétés peuvent également infliger de 1 à 3 dés de dommages, en fonction de leur virulence. La plupart des antidotes retirent un dé à la durée de la paralysie et aux dommages subis, mais doivent pour cela être administrés dans les minutes qui suivent l'empoisonnement.

### **Manuel des Assassins**

Véritable guide sur les poisons, les armes et les divers artefacts utilisables dans une Guerre des Assassins, selon les lois de la Grande Convention. En termes de jeu, toute personne utilisant ce Manuel disposera de l'équivalent d'une compétence de 6 en Poisons ; si la compétence du personnage est déjà de 6 ou plus, il connaît le contenu du Manuel sur le bout des doigts – et pourrait même y adjoindre quelques uns de ses secrets...

### **Goûte-Poison**

Il s'agit d'un petit objet (approximativement de la taille d'une grosse boîte d'allumettes) capable d'analyser le spectre des radiations olfactives et ainsi de détecter la présence de poison dans de la nourriture ou de la boisson. Le détecteur n'est pas totalement infaillible puisqu'il ne prend en compte que les poisons répertoriés dans le Manuel des Assassins. En termes de jeu, un personnage pourra tromper le détecteur en obtenant 7 réussites ou plus sur un test de compétence en Poisons, lors de la préparation du chaumas ou du chaumurky. (Niveau Technologique = 4)

## **DIVERS**

### **Suspenseurs**

La protection personnelle n'est pas une des seules applications du fameux effet Holtzmann, qui peut également être utilisé pour créer un champ de suspension gravitique autour d'un objet, lui permettant ainsi de flotter en l'air, à une hauteur déterminée par un simple réglage.

Dans «Dune », le Baron Vladimir Harkonnen utilise un tel dispositif pour «alléger » son énorme masse corporelle. Les suspenseurs peuvent également être intégrés dans toutes sortes d'objets, afin de leur permettre de flotter au-dessus du sol : globe brilleur (source d'éclairage autonome), glisseur (véhicule à effet de sol) etc. Attention : tout contact entre le champ de suspension et le rayon d'une arme laser aura les mêmes conséquences que l'impact de ce rayon sur un Bouclier... (Niveau Technologique = 3)

### **Tailleray**

Arme laser, surtout utilisée comme outil de précision ou comme bistouri. Au combat, un tailleray ne peut être utilisé qu'au contact (avec la compétence Armes de Tir), pour des dommages de 2D8 (et avec les mêmes effets que toutes les autres armes laser). (Niveau Technologique = 3)

### **Medkit**

Cette petite mallette contient tout le matériel nécessaire à des premiers soins efficaces, le tout pour une dizaine d'interventions. Pour plus de précisions, voir les règles sur les blessures. (Niveau Technologique = 2)

### **Globe Brilleur**

Les globes brilleurs constituent le système d'éclairage typique de l'Imperium. Il s'agit d'une source de lumière autonome, alimentée par un combustible organique et généralement munie de suspenseurs. Leur «durée de vie» est virtuellement illimitée. (Niveau Technologique = 1 ou 3 avec des suspenseurs).

## Matériaux Spréciaux

L'industrie de l'Imperium fait grand usage d'alliages complexes et autres matériaux de synthèse. Citons notamment le **fanemetal** (métal formé par l'addition de duraluminium et de cristaux de Jasmium ; à la fois ultra-résistant et extrêmement léger), le **metaglass** (forme de verre ultra-résistant, formée à très haute température entre des feuilles de quartz de jasmium) ou encore le **plastacier** (acier stabilisé par des fibres de stravidium insérées dans sa structure cristalline). (Niveau Technologique = 3).

*Note : Ce dernier métal est appelé cristacier dans la traduction française des romans, alors que le terme original est plasteel. L'appellation « Plastacier » m'a donc paru préférable.*

## Shigavrille

Produit métallique d'une plante (*narvi narvium*) ne poussant que sur deux mondes (Salusa Secundus et III Delta Kaising), réputé pour son extrême résistance à la traction. La shigavrille est notamment utilisée pour la fabrication de films à images tridimensionnelles, visionnées grâce à une machine appelée projecteur solido. Les plus fins de ces films (appelés films minimic) ont un diamètre de seulement un micron et constituent un support idéal pour des informations confidentielles. On peut aussi l'utiliser pour fabriquer des cordes ultra-fines et pratiquement incassables, capables de supporter une traction de plusieurs tonnes. (Niveau Technologique = 3).

## Bible Catholique Orange

Il s'agit de l'ouvrage religieux le plus répandu dans l'Imperium, qui rassemble les enseignements et les commandements de la grande foi syncrétique, issue d'une harmonisation de toutes les anciennes religions comme le judéo-christianisme, l'islam et le bouddhisme. La Bible Catholique Orange se présente le plus souvent sous forme de bobine d'informations, les livres étant considérés comme de précieuses antiquités.

# CHAPITRE VII : AUTRES PERSONNAGES

## LES PERSONNAGES NON JOUEURS (PNJ)

On peut classer les PNJ en deux grandes catégories : les personnages secondaires et les personnages de premier plan.

Les personnages secondaires seront notés comme des personnages à part entière mais n'ont pas de points de Karama, leur place dans la trame de la destinée étant moins importante que celle des héros (les personnages-joueurs).

Les personnages de premier plan sont généralement aussi puissants que les héros (sinon plus) et possèdent eux aussi des points de Karama.

A titre d'exemple, voici le profil-type d'un Sardaukar. Ce type de PNJ offre la particularité d'être (le plus souvent) un personnage secondaire, tout en ayant largement les moyens de tuer à peu près n'importe quel personnage-joueur en une ou deux attaques...

### SARDAUKAR

5 en Physique, Habileté et Discipline  
1 en Finesse, Savoir et Aura

Résistance = 10

**Compétences :** Agilité 6 (7 sans l'armure), Lutte 7, Armes Blanches 8, Armes de Tir 8, Vigilance 7.

**Équipement :** Fusil laser, Grenades (3 de chaque type), Kindjal, Garrot, Armure lourde, Masque respirateur, Bouclier Holtzmann.

**Avantage spécial :** Combattants fanatiques, les Sardaukars combattent jusqu'à la mort. Leur entraînement inhumain les rend insensibles à la douleur : ils ne subissent aucun malus d'affaiblissement dû à la perte de Résistance.

## AUTRES TYPES DE PERSONNAGES

Cette section vous propose de nouvelles origines, éducations et vocations, comme Marchand, Emissaire de la Guilde, Troubadour, Planétologue etc. Vous y trouverez également des règles sur les Danseurs Visages Tleilaxu et leurs facultés spéciales.

Il va sans dire que les profils de personnages présentés dans cette section sont beaucoup plus « spécialisés » que ceux des règles de base et ne trouveront leur place que dans une chronique spécialement conçue.

## **NOUVELLE ORIGINE**

### **Origine Tleilaxu**

La culture Tleilaxu se caractérise par sa technologie extrêmement avancée et par son amoralité totale – les Tleilaxu sont passés maîtres dans la fabrication et le commerce d'armes secrètes, de machines interdites et de simulacres d'êtres humains, comme les Gholas, les Danseurs Visages ou les Mentats déviants. Les autres habitants de l'Imperium ont tendance à considérer les Tleilaxu comme de véritables «sous-créatures» (même lorsqu'ils en sont de fidèles clients). Un personnage d'origine Tleilaxu possède forcément un Statut social nul et reçoit obligatoirement une Education Tleilaxu (voir ci-dessous).

## **NOUVELLES EDUCATIONS**

### **Education Mercantile**

Cette éducation prépare à l'exercice du commerce sous ses différentes formes. Elle n'est accessible qu'aux roturiers et débouche obligatoirement sur une vocation de marchand (voir ci-dessous). A terme, une éducation mercantile peut également permettre d'intégrer les rangs de la toute-puissante CHOM.

**Conditions :** Une origine commune.

**Caractéristiques :** +1 en Finesse.

**Compétences :** +1 en Commerce, Lois, Traditions, Technologie, Politique et Etiquette.

**Vocations possibles :** Marchand.

### **Education Mystique**

Le choix de ce type d'éducation signifie généralement que le personnage a été élevé au sein d'une des nombreuses sectes religieuses de l'Imperium, principalement de tradition Zensunni ou inspirées par les manipulations culturelles de la Missionaria Protectiva. Elle peut être choisie par les roturiers comme par les nobles. Les nobles qui choisissent une éducation mystique doivent renoncer à leur privilège de double-éducation et suivre les mêmes règles que les personnages d'origine commune.

**Conditions :** Aucune.

**Caractéristiques :** +1 en Discipline, en Savoir ou en Aura.

**Compétences :** +2 dans une des compétences suivantes : Traditions, Histoire, Langues, Médecine, Poisons, Survie, Vigilance, Rhétorique et Représentation ; +1 dans quatre autres compétences de la même liste.

**Vocations possibles :** Adeptes Mystiques.

## **Education Saltimbanque**

Cette éducation est celle des enfants de la balle, futurs comédiens, jongleurs et ménestrels.

**Conditions :** Une origine commune.

**Caractéristiques :** +1 en Habileté.

**Compétences :** +2 en Agilité, Dextérité et Représentation.

**Vocations possibles :** Baladin.

## **Education Savante**

Cette éducation ouvre les portes de diverses vocations à caractère scientifique ou intellectuel. Les nobles qui choisissent cette éducation peuvent la combiner avec une éducation martiale ou courtoise (au choix).

**Conditions :** 3 ou plus en Savoir.

**Caractéristiques :** +1 en Savoir.

**Compétences :** +1 en Traditions, Histoire, Langues, Lois, Rhétorique, Planétologie.

**Vocations possibles :** Historien, Planétologue.

## **Education Tleilaxu**

**Conditions :** Seuls les natifs de la planète Tleilax peuvent choisir cette éducation.

**Caractéristiques :** +1 en Habileté ou en Finesse.

**Compétences :** +1 en Commerce, Subterfuge, Observation, Discrétion, Technologie et Sécurité.

**Vocation possible :** Danseur-Visage.

## NOUVEAU CONDITIONNEMENT

### Entraînement Sardaukar

Les terrifiants Sardaukars impériaux sont recrutés dès leur plus jeune âge et soumis à un conditionnement qui les transforme en combattants d'élite fanatiques, dépourvus de toute pitié et de tout individualisme. Normalement, un tel rôle est strictement réservé aux PNJ mais, sait-on jamais, tous les goûts sont dans la nature...

**Conditions :** Une origine commune et une valeur initiale d'au moins 3 en Physique et en Discipline.

**Caractéristiques :** +2 en Physique, +2 en Discipline et +1 en Habilité, mais -1 en Finesse, en Savoir et en Aura.

**Compétences :** +2 en Lutte, en Athlétisme, en Agilité, en Armes Blanches, en Armes de Tir et en Survie.

**Facultés spéciales :** Leur conditionnement rend les Sardaukar insensibles à la douleur. Ils ne sont jamais *affaiblis*, quel que soit leur état physique. En outre, la rigueur de leur entraînement leur donne des bonus de caractéristiques et de compétences exceptionnels.

**Vocations possibles :** Soldat (voir règles de base d'Imperium).

## NOUVELLES VOCATIONS

A priori, toutes ces nouvelles vocations concernent exclusivement les personnages d'origine commune. Avec l'accord du meneur de jeu, un personnage d'origine noble peut éventuellement choisir certaines d'entre elles (Adeptes Mystique, Historien et Planétologue); ce faisant, il renonce toutefois à la plupart des avantages et des privilèges conférés par sa caste de naissance. En pratique, le Statut du personnage ne sera pas déterminé par le prestige de sa famille mais sera égal au Statut donné pour la vocation, plus un bonus de 1 reflétant l'origine aristocratique du personnage.

### ADEPTE MYSTIQUE

**Conditions d'accès :** Une éducation mystique.

**Caractéristiques :** +1 en Discipline, Savoir, Finesse ou Aura.

**Compétences :** +1 dans six compétences choisies parmi Lutte, Agilité, Armes Blanches, Traditions, Histoire, Langues, Médecine, Observation, Rhétorique, Poisons, Survie, Vigilance, Commandement et Représentation.

**Avantage spécial :** Les Adeptes Mystiques reçoivent trois facultés spéciales, similaires aux trois facultés actives de l'Ecole Suk (Maîtrise du Corps, des Sens et de l'Esprit) ; en revanche, leur capital de points de Conscience est seulement égal à (Discipline+3).

**Statut social :** 3.

**Equipement initial :** A déterminer avec le meneur de jeu. La plupart des adeptes mystiques mènent une existence ascétique, à l'écart des possessions matérielles et de la technologie.

**Notes :** Selon leurs compétences, les adeptes mystiques peuvent faire office de gardiens des traditions, d'enseignants, de guérisseurs, d'artistes ou même de prophètes, s'ils possèdent la Prescience. Les personnages-joueurs ayant choisi cette vocation peuvent ensuite se diriger vers une seconde vocation de Maître Spirituel.

## **BALADIN**

Cette vocation regroupe les comédiens, danseurs, musiciens, jongleurs et autres saltimbanques – professions fort appréciées dans l'Imperium.

**Conditions d'accès :** Une origine commune et une éducation saltimbanque.

**Caractéristiques :** +1 en Habileté, Finesse ou Aura.

**Compétences :** +2 en Représentation, +1 en Langues, Déguisement, Subterfuge et Séduction.

**Avantage spécial :** Le Baladin bénéficie de la protection d'un mécène riche et influent ; en termes de jeu, ce mécène devra être considéré comme une Relation Sociale spéciale, d'un Statut Social égal à la compétence de Représentation du Baladin et une valeur de confiance égale à sa compétence d'Etiquette (sans ajustement dû à la différence de Statut).

**Statut social :** 2.

**Equipement :** Balisette (ou tout autre instrument de musique), costumes et accessoires de scènes, poignard.

**Notes :** Le personnage peut ensuite se diriger vers la vocation de Troubadour ou de Courtisan.

## **DANSEUR VISAGE**

**Conditions d'accès :** Seuls les Tleilaxu peuvent choisir cette vocation.

**Caractéristiques :** +1 en Finesse ou en Habileté.

**Compétences :** +2 en Déguisement, Subterfuge et Représentation.

**Avantage spécial :** Le personnage possède d'extraordinaires pouvoirs mimétiques (décrits en détail à la fin de ce chapitre) et peut éventuellement avoir accès à la technologie Tleilaxu (à la discrétion du meneur de jeu).

**Notes :** Pour compléter sa formation, le Danseur Visage doit se diriger vers une seconde vocation de Courtisan ou d'Assassin. Son Statut reste toujours égal à zéro.

**Equipement initial :** En fonction de sa seconde vocation.

## HISTORIEN

**Conditions d'accès :** Une éducation savante.

**Caractéristiques :** +1 en Savoir.

**Compétences :** +2 en Histoire et en Traditions, +1 en Lois et en Langues.

**Avantage spécial :** Le personnage possède des connaissances encyclopédiques dans un domaine historique de son choix ; cette spécialisation peut concerner une planète, une Maison, une faction spécifique de l'Imperium ou une époque particulière (comme par exemple le Jihad Butlérien). Dans ce domaine, le personnage n'a jamais besoin de tester sa compétence d'Histoire : il est tout simplement infallible.

**Statut social :** selon l'origine.

**Equipement initial :** Livres, projecteur solido, documents sur bobines de shigaville. Tout autre objet accordé par le meneur de jeu.

**Notes :** Les nobles qui choisissent cette vocation se spécialisent presque toujours dans l'histoire de leur Maison et de leur monde d'origine. Quant aux roturiers, ils peuvent ensuite se diriger vers la vocation de Savant Impérial (voir ci-dessous).

## MARCHAND

La plupart des Marchands sont membres de Maisons Mineures.

**Conditions d'accès :** Une origine commune et une éducation mercantile.

**Caractéristiques :** +1 en Finesse.

**Compétences :** +2 en Commerce, +1 en Lois, Traditions, Langues et Subterfuge.

**Avantage spécial :** Le personnage peut commencer le jeu avec trois Relations Commerciales de son choix. La valeur de confiance de chaque Relation sera égale à sa compétence de Commerce, éventuellement modifiée par la différence de Statut. Ce calcul devra être effectué

à la fin de la création du personnage, lorsque ses compétences auront atteint leur valeur de jeu.

**Statut social :** 2

**Équipement initial :** Tout ce que le meneur de jeu voudra bien lui accorder.

**Notes :** Les personnages-joueurs ayant choisi cette vocation peuvent ensuite se diriger vers une seconde vocation - Emissaire de la Guilde, Entrepreneur (responsable de la CHOM) ou Libre Commerçant (contrebandier).

## MERCENAIRE

Il s'agit de combattants professionnels appartenant à une Maison Mineure. Les mercenaires louent généralement leurs services à un Libre Commerçant ou à une Grande Maison, comme troupes d'appoint.

**Conditions d'accès :** Une origine commune et une éducation martiale.

**Caractéristiques :** +1 en Physique, Habileté ou Discipline.

**Compétences :** +1 en Armes de Tir, Armes Blanches, Agilité, Vigilance, Lutte et Athlétisme.

**Avantage spécial :** Le personnage peut toujours compter sur la solidarité et l'aide des membres de sa compagnie, ainsi que sur la protection de son Condotieri.

**Statut social :** 1

**Équipement :** Une arme blanche, un pistolet balistique, un fusil balistique, une armure légère, trois grenades explosives, communicateur standard. La plupart des Mercenaires dépensent leur unique point de privilège pour améliorer leur équipement, ce qui ajoute à leur panoplie un Bouclier personnel et une armure lourde.

**Notes :** Un personnage-joueur peut ensuite se diriger vers la vocation de Condotieri (voir ci-après).

## PLANETOLOGUE

**Conditions d'accès :** Une éducation savante.

**Caractéristiques :** +1 en Savoir.

**Compétences :** +2 en Planétologie, Traditions et Survie.

**Avantage spécial :** Voir la description de la compétence Survie dans les règles de base.

**Statut social : 2**

**Équipement initial :** Laissez à l'appréciation du meneur de jeu, en fonction de la mission du personnage. Il est évident qu'un planétologue menant des recherches parmi les Fremens d'Arrakis n'aura pas le même équipement qu'un planétologue évoluant sur un monde glaciaire.

**Notes :** Les nobles qui choisissent cette vocation se spécialisent presque toujours dans l'étude du ou des mondes sur lesquels règne leur famille. Quant aux roturiers, ils peuvent ensuite se diriger vers la vocation de Savant Impérial (voir ci-dessous).

## **VOCATIONS AVANCEES**

Ces vocations obéissent aux mêmes règles que les vocations de Maîtres : sauf exception, elles ne peuvent être choisies que par des personnages d'origine commune n'ayant pas suivi de conditionnement.

### **CONDOTIERI**

Un Condotieri est le chef d'une troupe de mercenaires ; la plupart d'entre eux sont issus de Maisons Mineures, où ils occupent une place importante.

**Conditions d'accès :** Une première vocation de Mercenaire.

**Caractéristiques :** +1 en Aura ou en Discipline.

**Compétences :** +1 en Stratégie, Commandement, Interrogatoire, Sécurité et dans deux compétences de Mercenaire.

**Avantage spécial :** Le personnage a sous son commandement direct une compagnie de mercenaires dont les hommes lui sont totalement dévoués. Le nombre d'hommes est égal à sa compétence de Commandement multipliée par 5. Les armées mercenaires sont généralement constituées de plusieurs compagnies de ce type.

**Statut social : 2**

**Équipement :** Généralement comme un Soldat de Niveau Technologique 2.

## **EMISSAIRE DE LA GUILDE**

Les Emissaires sont utilisés par la Guilde comme messagers, diplomates, agents de renseignements etc. Ce ne sont pas des Navigateurs et ils ne possèdent normalement aucune Prescience.

**Conditions d'accès :** Une origine commune et une éducation marchande.

**Caractéristiques :** +1 en Finesse, en Habilité ou en Discipline.

**Compétences :** +1 en Politique, Etiquette, Subterfuge, Technologie et dans deux compétences choisies parmi Déguisement, Observation, Sécurité, Langues, Vigilance, Interrogatoire.

**Avantage spécial :** En tant qu'individu, un Emissaire a un Statut de 2 mais en tant que représentant de la Guilde, il peut exercer une influence équivalente à un Statut de 8. C'est cette valeur qui devra être utilisée lorsque le personnage souhaitera nouer une Relation politique, commerciale ou secrète au nom de la Guilde...

**Equipement :** Laissez à l'appréciation du meneur de jeu, en fonction des missions confiées au personnage.

**Note :** La Guilde forme également des Mentats, afin de servir au mieux ses intérêts. Pour ce genre de personnages, utiliser l'itinéraire classique des Mentats.

## **ENTREPRENEUR**

A la fois négociants et diplomates, les entrepreneurs sont les représentants planétaires de la CHOM. Chaque comptoir de la compagnie est dirigé par un directoire de plusieurs entrepreneurs.

**Conditions d'accès :** Une première vocation de Marchand et une origine commune.

**Caractéristiques :** +1 dans une caractéristique au choix.

**Compétences :** +2 en Commerce et en Lois, +1 en Politique et en Etiquette.

**Avantage spécial :** 3 nouvelles Relations Commerciales (voir Marchand).

**Statut social :** 3.

**Equipement :** Tout ce que le meneur de jeu voudra bien lui accorder.

## **LIBRE COMMERCANT**

Dans l'Imperium, le terme « libre commerçant » signifie en fait « contrebandier » - ce mot ne désigne pas ici un vulgaire convoyeur de marchandises illégales mais un véritable entrepreneur spécialisé dans les transactions illicites, à la tête d'un réseau de commerce clandestin de grande ampleur.

**Conditions d'accès :** Une origine commune et une vocation de marchand.

**Caractéristiques :** +1 dans une caractéristique au choix.

**Compétences :** +1 en Subterfuge, Lois, Traditions, Technologie et dans deux compétences choisies parmi Observation, Politique, Sécurité, Langues, Poisons et Etiquette.

**Avantage spécial :** 3 Relations Commerciales supplémentaires (voir Marchand) ; ces nouvelles Relations sont Secrètes.

**Equipement :** Tout ce que le meneur de jeu voudra bien lui accorder.

## SAVANT IMPERIAL

Ces savants travaillent sous l'autorité impériale, qui leur confie souvent de délicates missions destinées à préserver ou à étendre les connaissances de l'humanité.

**Conditions d'accès :** Une origine commune et une vocation d'Historien ou de Planétologue.

**Caractéristiques :** +1 en Savoir.

**Compétences :** +1 en Traditions, Etiquette, Lois, Langues et dans deux compétences choisies parmi Histoire, Rhétorique, Planétologie, Politique, Survie et Technologie.

**Avantage spécial :** +1 en Statut (en vertu de leur position sociale privilégiée).

**Equipement :** Laisser à l'appréciation du meneur de jeu, en fonction des missions confiées au personnage.

## TROUBADOUR

Dans la hiérarchie sociale de l'Imperium, les Troubadours bénéficient d'une position sociale privilégiée. Poètes, musiciens et parfois philosophes, les Troubadours se rencontrent un peu partout dans l'Imperium, le plus souvent dans l'entourage d'une Maison noble. Ils font parfois office de messagers, de diplomates, voire d'espions ; on murmure que certains d'entre eux seraient également des Assassins accomplis et que les fameux Troubadours Impériaux, rattachés à la cour de l'Empereur, constitueraient en réalité une branche à part entière de ses services de renseignements.

**Conditions d'accès :** Une éducation courtoise, et une première vocation de Courtisan, de Baladin ou d'Assassin. La plupart d'entre eux sont d'origine commune ou, plus rarement, issus de la noblesse.

**Caractéristiques :** +1 en Finesse, en Habilité ou en Aura.

**Compétences :** +1 en Représentation, Séduction, Etiquette, Subterfuge, Traditions et Rhétorique.

**Avantage spécial :** +1 en Statut, en vertu du prestige de leur profession.

**Équipement :** Balisette (ou autre instrument de musique), plus l'équipement de leur première vocation.

## NOUVELLES VOCATIONS DE MAITRES

### MAITRE PILOTE

Cette vocation, qui n'existe pas forcément dans toutes les Maisons, est beaucoup plus spécialisée que les vocations de maîtres classiques, présentées dans les règles de base d'Imperium. Elle est également moins prestigieuse et ne confère pas l'habituel +1 en Statut.

**Conditions d'accès :** Une origine commune, plus une première vocation de Soldat.

**Caractéristiques :** +1 en Habileté.

**Compétences :** +2 en Pilotage et en Technologie, +1 en Armes Lourdes et en Vigilance.

**Avantage spécial :** Le personnage ne subit jamais de pénalité d'inexpérience lorsqu'il prend les commandes d'un véhicule avec lequel il n'est pas familiarisé (voir la description de la compétence Pilotage dans les règles de base d'Imperium) ; en outre, il reçoit un bonus de +1 dé en Technologie lorsqu'il se livre à des réparations sur un véhicule.

**Équipement :** Un Ornithoptère personnel.

### MAITRE SPIRITUEL

Cette vocation ne se rencontre qu'au sein des Maisons à forte tradition mystique, généralement adeptes de sectes religieuses inspirées des enseignements de la philosophie Zensunni ou des diverses croyances propagées par la Panoplia Propheticus du Bene Gesserit.

**Conditions d'accès :** Une première vocation d'Adeptes Mystiques.

**Caractéristiques :** +1 en Finesse, en Discipline, en Savoir ou en Aura.

**Compétences :** +1 en Observation, Rhétorique, Histoire, Traditions, Langues, Commandement.

**Avantage spécial :** Le personnage gagne 2 pts de Conscience supplémentaires (voir Adeptes Mystiques). En outre, les Maîtres sont respectés pour leur sagesse (+1 en Statut).

**Equipement :** Aucun.

## **FACULTES DES DANSEURS VISAGES**

Un Danseur Visage peut changer son apparence physique à volonté. Il peut ainsi altérer les traits de son visage, la couleur et la longueur de ses cheveux, la couleur de ses yeux et de sa peau, mais aussi sa taille et sa corpulence (tout en restant dans des proportions humaines) ; il est même capable de changer de sexe. Cette nouvelle apparence peut être entièrement « imaginée » par le Danseur ou dupliquer celle d'un autre individu. Dans ce cas, la qualité de la ressemblance dépend directement du temps pendant lequel le Danseur a pu observer le sujet qu'il souhaite imiter : quelques minutes pour une ressemblance générale, plusieurs heures pour une imitation convaincante et plusieurs jours pour un simulacre parfait, capable de tromper les proches du sujet.

Les Danseurs Visages ne sont pas à proprement parler de véritables humains, du moins pas dans le sens traditionnel du terme, puisqu'ils sont issus de savantes manipulations génétiques, biomécaniques et chirurgicales (un des plus grands secrets du Bene Tleilax). L'organisme d'un Danseur Visage comprend des organes, des tissus musculaires et des connexions neurales qui n'existent pas chez un être humain ; l'ensemble forme une véritable « panoplie » physiologique que le Danseur Visage peut contrôler à volonté, grâce à un entraînement constant et à une empathie hyper-développée. Tantôt mâles, tantôt femelles, les Danseurs Visages peuvent être considérés comme « naturellement » hermaphrodites (et automatiquement stériles).

Lorsqu'un Danseur Visage adopte l'apparence de quelqu'un d'autre, cette apparence reçoit une valeur de Ressemblance (voir ci-dessous). A chaque fois qu'un personnage connaissant le modèle est confronté au Danseur, il a droit à un test d'Observation. Le déguisement du Danseur sera percé à jour si ce test obtient un nombre de réussites au moins égal à la valeur de Ressemblance. Dans certains cas, cette valeur sera si élevée que les observateurs n'auront virtuellement aucune chance de démasquer le Danseur.

En termes de jeu, un Danseur Visage possède six facultés spéciales : trois facultés majeures et trois facultés mineures.

### **FACULTES MAJEURES**

#### **Mimesis**

Grâce à cette faculté, le Danseur peut essayer de prendre instantanément l'apparence d'un individu qu'il a pu observer durant seulement quelques minutes. La Ressemblance sera égale au nombre de réussites obtenues sur un test de Déguisement.

#### **Mascarade**

Grâce à cette faculté, le Danseur peut essayer de prendre l'apparence d'un individu qu'il a pu étudier durant plusieurs heures. La Ressemblance sera égale au nombre de réussites

obtenues sur un test de Déguisement et sur un test d'Observation. On ajoute tout simplement les réussites des deux tests.

## **Simulacre**

Grâce à cette faculté, le Danseur peut essayer d'imiter aussi fidèlement que possible l'apparence d'un individu qu'il a eu tout loisir d'étudier, pendant au moins plusieurs jours. La Ressemblance sera alors égale à la somme des réussites obtenues sur trois tests de compétences successifs : un test de Déguisement, puis un test d'Observation et enfin un test de Subterfuge.

## **FACULTES MINEURES**

### **Incognito**

Un Danseur Visage peut aussi utiliser ses pouvoirs pour se rendre méconnaissable, en adoptant une apparence quelconque (généralement composite). Dans ce cas, il n'y a aucun test de compétence à faire : le Danseur réussit obligatoirement à se rendre méconnaissable.

### **Répertoire**

Un Danseur Visage peut « enregistrer » dans son esprit et dans son système neural les différentes caractéristiques physiques d'une de ses transformations, afin de pouvoir la « retrouver » plus facilement ensuite. Il n'aura pas besoin de lancer les dés pour déterminer le degré de Ressemblance, qui restera égal à ce qu'il était lors de l'enregistrement de la forme. Le Danseur Visage peut ainsi « mémoriser » un nombre de formes égal à sa Discipline. Il peut changer le contenu de ce répertoire à sa guise, en remplaçant de vieilles formes devenues inutiles par de nouvelles.

### **Sympatico**

Tout Danseur Visage possède également une empathie hyper-développée, grâce à laquelle il peut véritablement s'imprégner de la personnalité de ceux qu'il imite. Cette faculté lui permet également de percevoir assez facilement les émotions des individus avec lesquels il s'entretient, ou de sentir intuitivement si on lui ment ou non. Le plus souvent, de telles situations sont résolues comme des confrontations directes de Subterfuge entre le Danseur et sa « victime ».



# APPENDIX APOCRYPHA

## L'Epoque de Référence

Pour diverses raisons, j'ai choisi de situer mes propres chroniques d'Imperium au 100<sup>ème</sup> siècle du calendrier impérial, c'est à dire la période allant de l'an 9900 à l'an 10000 après la fondation de la Guilde. A titre de référence, les événements décrits dans « Dune » commencent en 10190, près de cent ans après la fin de cette période. J'ai aussi choisi de m'éloigner d'Arrakis afin d'explorer d'autres régions de l'Imperium, suffisamment vaste pour accueillir toutes sortes de mondes et de cultures. Dans le même ordre d'idée, il m'a semblé préférable de ne pas mettre les Maisons Atréides ou Harkonnen au premier plan de mes intrigues, afin d'éviter toute interférence avec la chronologie officielle de la saga.

Diverses sources, « officielles » (comme les prequels de Brian Herbert et Kevin Anderson), « alternatives » (comme le background de différents jeux informatiques, mush et autres adaptations) ou « pseudo-officielles » (comme la fameuse *Encyclopédie de Dune*) proposent déjà diverses versions de l'avant-Dune – souvent en contradiction les unes avec les autres (par exemple, il semble que les informations données sur les ancêtres de Paul dans *La Maison des Atréides* contredisent complètement celles de l'*Encyclopédie*). Ayant la chance de posséder un exemplaire de l'*Encyclopédie de Dune*, j'ai préféré suivre les informations issues de cet extraordinaire document imaginaire, bien plus fidèle à l'esprit des romans de Frank Herbert – j'ai néanmoins veillé à limiter ces emprunts, afin d'éviter les références à un ouvrage pratiquement introuvable... Sur quelques points cruciaux, et en l'absence d'informations plus précises, j'ai dû recourir à l'extrapolation, voire à la décision arbitraire. En ce qui concerne les Maisons décrites ci-dessous, trois d'entre elles sont présentées dans Dune (Atréides, Harkonnen et Corrino) ; pour les neuf autres, je me suis fié à mon inspiration personnelle, sauf pour les noms (issus de l'*Encyclopédie de Dune*, qui contient une liste de plus de 110 noms de Grandes Maisons) et quelques détails (comme la rivalité Moritani / Ginaz).

Enfin, n'oubliez pas que l'Imperium est aussi *votre* univers, un univers si vaste qu'il peut sans difficulté accueillir toutes les planètes, maisons, factions, cultures et intrigues qu'un meneur de jeu et ses joueurs pourraient imaginer.

## Les Douze Maisons les plus Puissantes

### Maison Corrino

Influence	5	Guerre	5	Prospérité	5
Prestige	5	Intrigue	5	N. Tech	5

Ethos : Gloire, Honneur, Pouvoir.

La Maison Corrino est la Maison des Empereurs de l'Imperium – et ce depuis la célèbre bataille de Corrin (qui eut lieu, comme chacun sait, en –88 avant la Guilde, soit voici plus de 10 000 ans). En tant que Maison suprême, elle fonctionne quelque peu différemment des

autres Maisons : la famille Corrino est présente sur de très nombreux mondes, qu'elle dirige au nom du trône impérial. Les chefs (Siridar) de ces fiefs planétaires portent toujours le titre de Comte ou, lorsqu'ils appartiennent à la branche régnante du clan, de Prince. La Maison Corrino n'a pas que des alliés indéfectibles au sein du Landsraad et ses conseillers sont passés maîtres dans l'art de diviser pour mieux régner. Ses principaux soutiens sont les Moritani et les Wallach. Sur le plan militaire, le principal atout de la Maison Corrino sont ses terribles guerriers Sardaukar, formés sur la planète de Salusa Secundus, un véritable enfer. La Cour Impériale, située sur Kaitan, est un véritable nid d'intrigues, où courtisans et bureaucrates se disputent chaque parcelle de pouvoir. A l'époque de référence d'Imperium (c. 9900 après la Guilde), l'Empereur est Audrii XV, qui règne depuis un demi-siècle (et règnera encore une bonne vingtaine d'années).

## Maison Atréides

Influence	5	Guerre	5	Prospérité	5
Prestige	5	Intrigue	3	N. Tech	4

Ethos : Excellence, Honneur, Loyauté.

Comme leur nom semble l'indiquer, les membres de la famille Atréides descendraient de l'antique dynastie des Atrides (à laquelle appartenait, entre autres, l'illustre Agamemnon). A l'époque que nous avons choisie, la Maison Atréides est déjà une des plus prestigieuses Maisons de l'Imperium, et ce depuis sa fondation après la célèbre bataille de Corrin. Sa loyauté sans faille lui vaut la faveur de la Maison impériale, ce qui suscite de nombreuses jalousies. Les Atréides sont réputés pour leur courage guerrier, leur noblesse et leur sens de la justice, qualités qui leur ont attiré la sympathie de nombreuses Maisons Nobles parmi les moins influentes. L'actuel chef de la Maison Atréides est le Duc Minos VII, un vieux guerrier adoré par ses sujets. Le fief des Atréides est le monde enchanteur de Caladan, un des «joyaux de l'Imperium».

## Maison Alman

Influence	5	Guerre	5	Prospérité	5
Prestige	5	Intrigue	5	N. Tech	4

Ethos : Gloire, Honneur, Pouvoir.

La Maison Alman est, avec celle des Atréides, une des plus puissantes et prestigieuses Maisons Nobles de l'Imperium. Ses seigneurs affirment descendre des anciens Empereurs de Terra, berceau mythique de l'humanité. Réputée pour son arrogance, mais aussi pour son sens de l'honneur, la Maison Alman se distingue de ses pairs par une attitude ouvertement défiante envers la Maison Corrino, dont elle n'accepte la souveraineté qu'à titre purement politique. Il existerait, au sein du Haut Conseil, une conspiration visant à placer la Maison Alman sur le Trône Impérial – rumeur que l'actuel Duc, Konrad XIII alias «le vieil aigle», n'a jamais clairement démentie. Les armées Alman passent pour être les mieux entraînées de tout l'Imperium – à l'exception, bien sûr, des terribles Sardaukar impériaux. La Maison Alman règne sur plusieurs mondes, avec la planète d'Ingolrath comme fief principal.

## Maison Harkonnen

Influence	4	Guerre	5	Prospérité	5
Prestige	2	Intrigue	5	N. Tech	4

*NB : Ces valeurs diffèrent légèrement de celles indiquées à titre de référence dans les règles d'Imperium car elles tiennent compte de la situation actuelle de la Maison Harkonnen.*

Ethos : Gloire, Pouvoir, Profit.

A l'époque de référence que nous avons choisie, la Maison Harkonnen a déjà derrière elle une longue histoire faite de machinations, de meurtres et de trahisons. Elle vient à peine (disons depuis deux ou trois générations) de retrouver sa place dans le cercle restreint des plus puissantes Maisons (celles qui dirigent la CHOM), suite à d'habiles spéculations financières et manoeuvres politiques. Ses principaux adversaires au sein du Landsraad sont les Maisons Atréides, Alman et Moritani, mais les Harkonnen ont su s'attirer les faveurs de l'Empereur et s'attacher de puissants alliés, comme les Kenric et les Ordos. Ils devront encore intriguer quelque temps avant de se voir accorder la gestion d'Arrakis par l'Empereur... L'actuel dirigeant de la Maison Harkonnen est le Baron Vasil, un vieil homme aussi arrogant envers ses pairs que servile envers les Corrino.

## Maison Wikkheiser

Influence	4	Guerre	5	Prospérité	5
Prestige	3	Intrigue	3	N. Tech	5

Ethos : Excellence, Pouvoir, Profit.

L'ambitieuse Maison Wikkheiser se caractérise par deux traits distinctifs : son avancement technologique exceptionnel et le comportement souvent impétueux de ses dirigeants, qui n'hésitent pas à dénoncer l'hypocrisie entourant les commandements du Jihad Butlérien – commandements qu'ils souhaiteraient voir supprimer purement et simplement. Sur le plan politique, les seigneurs Wikkheiser sont partisans d'une réforme radicale des structures de l'Imperium, réforme fondée sur un accroissement du pouvoir du Haut Conseil du Landsraad et sur la disparition des monopoles technologiques secrets accordés par l'autorité impériale à des planètes comme Ix ou Richèse. Une telle attitude a souvent suscité l'opposition des Maisons les plus traditionalistes mais, jusqu'ici, l'énorme influence des Wikkheiser au sein de la CHOM leur a toujours permis d'éviter de trop sévères rétorsions. L'actuel seigneur de la Maison Wikkheiser est le Comte Meric. Son fief, nommé Wikkheim, est la quatrième planète du système Eridani A.

## Maison Moritani

Influence	5	Guerre	4	Prospérité	5
-----------	---	--------	---	------------	---

Prestige	5	Intrigue	5	N. Tech	4
----------	---	----------	---	---------	---

Ethos : Loyauté, Pouvoir, Stabilité.

Cette ancienne et prestigieuse Maison est célèbre pour sa fidélité totale à la Maison impériale des Corrino et pour son esprit très protocolaire – d’aucuns les considèrent d’ailleurs comme les « faiseurs de lois » de l’Imperium, gardiens des traditions et des règles du Landsraad. Ses juristes jouèrent notamment un rôle décisif dans l’établissement de la Grande Convention. La Maison Moritani ne produit pas que des hommes de loi, mais aussi de remarquables historiens, diplomates et courtisans – ainsi que, dit-on, d’excellents assassins. Ces derniers pourraient bientôt être mis à contribution, en cas d’aggravation de la querelle opposant les Moritani à la Maison Ginaz, querelle qui semble s’envenimer à chaque génération et dont l’origine exacte est sujette à de nombreuses controverses. La Maison Moritani est dirigée par le brillant Duc Maximus et règne sur le monde de Grumman (capitale Moritania).

### **Maison Delambre**

Influence	4	Guerre	5	Prospérité	5
Prestige	5	Intrigue	3	N. Tech	4

Ethos : Excellence, Gloire, Honneur.

La Maison Delambre est renommée dans tout l’Imperium pour ses écoles de maîtres d’armes ; ses duellistes ont la réputation d’être pratiquement invincibles et la Maison organise régulièrement de grands tournois contre les écoles de la Maison Ophelion, dont les bretteurs pratiquent un style de duel plus raffiné - mais apparemment moins efficace, les Delambre sortant presque toujours vainqueurs de ces affrontements amicaux. Le véritable ennemi de la Maison Delambre est la Maison Alman, à laquelle l’oppose d’anciennes querelles, qui pourraient bien finir par dégénérer en véritable conflit... Considérée comme une des Maisons les plus honorables du Landsraad, la Maison Delambre fait partie des alliés traditionnels de la Maison Atréides. La Maison Delambre est dirigée par le Duc Arno, un maître-bretteur peu enclin aux subtilités politiques ; son fief est le monde de Delambre (capitale Themnos).

### **Maison Kenric**

Influence	5	Guerre	3	Prospérité	5
Prestige	4	Intrigue	5	N. Tech	4

Ethos : Pouvoir, Profit, Stabilité.

L’illustre Maison Kenric est dirigée par le Comte Neklos, un homme d’âge vénérable, réputé pour sa grande sagacité, notamment en matière de commerce et de diplomatie. Bien qu’extrêmement influente, la Maison Kenric se mêle peu de politique (du moins en apparence), sauf lorsqu’il s’agit de jouer les médiateurs entre deux autres Grandes Maisons,

afin de désamorcer un conflit potentiel. Traditionnellement, la Maison se concentre principalement sur des objectifs de type mercantile, cherchant notamment à accroître son importance (déjà considérable) au sein de la CHOM. Le Comte Neklos se targue de n'avoir « ni alliés, ni ennemis, seulement des partenaires ». Le fief de la Maison Kenric est la planète d'Eridani III (capitale Sonovia).

## Maison Wallach

Influence	5	Guerre	5	Prospérité	5
Prestige	4	Intrigue	3	N. Tech	3

Ethos : Honneur, Loyauté, Pouvoir.

Parmi les Grandes Maisons, la Maison Wallach est célèbre pour son intransigeance religieuse et son soutien indéfectible aux Corrino. Il s'agit d'une Maison très martiale, dont les Soldats et les Maîtres de Guerre comptent parmi les meilleurs de tout l'Imperium. Farouches défenseurs des commandements du Jihad Butlérien, les Wallach rejettent délibérément les formes les plus avancées de technologie, allant jusqu'à préconiser la destruction de mondes «hérétiques » comme Ix ou Tleilax. Les Wallach n'ont évidemment que mépris pour les Maisons très technophiles, comme les Wikkheiser ou les Kyzyl. La Maison est dirigée par le Comte Guiliam, un homme sombre et austère, qui se définit lui-même comme «un vieux soldat ». Le fief des Wallach est la planète de Wallach (capitale Ferenc).

## Maison Kyzyl

Influence	3	Guerre	4	Prospérité	5
Prestige	2	Intrigue	5	N. Tech	5

Ethos : Pouvoir, Profit, Secrets.

La Maison Kyzyl fait partie des Maisons les plus avancées sur le plan technologique – mais contrairement aux Wikkheiser, elle adopte à cet égard la plus grande des prudences, mettant un point d'honneur à respecter à la lettre les interdits issus du Jihad Butlérien. Les ingénieurs Kyzyl sont réputés pour leur inventivité en matière d'armes étranges et de dispositifs de sécurité sophistiqués ; on leur attribue notamment la création des fameux Chercheurs-Tueurs. La Maison Kyzyl aurait également sous sa coupe plusieurs Maisons Mineures criminelles, impliquées dans diverses formes de contrebande et qui formeraient ensemble une sorte de confrérie secrète nommée Cofradia Franca. Le seigneur de la Maison Kyzyl est l'énigmatique Comte Hieronym, que l'on dit immunisé à tous les poisons connus. Le fief de la Maison Kyzyl est la planète de Malaki (capitale Dédale).

## Maison Ophelion

Influence	4	Guerre	4	Prospérité	5
Prestige	4	Intrigue	5	N. Tech	4

Ethos : Excellence, Gloire, Profit.

La Maison Ophelion est célèbre pour l'élégance de sa cour et sa parfaite maîtrise de l'étiquette impériale, mais aussi pour l'excellence de ses maîtres d'armes, lesquels hissent l'art du duel à des sommets de raffinement esthétique encore jamais atteints. En dehors de sa rivalité amicale avec les Delambre, la Maison Ophelion est connue pour sa méfiance envers l'Empereur et ses alliés traditionnels, comme les Moritani ou les Wallach. Son seigneur est le Comte Trevell VIII, un des plus grands bretteurs de tout l'Imperium. En apparence, le Comte ne se préoccupe guère de politique et semble s'intéresser bien davantage à ses prouesses personnelles et à ses conquêtes féminines – mais ceux qui ne connaissent bien savent qu'il s'agit là d'une mascarade... Le fief des Ophelion est la planète d'Abal (capitale Valoria) ; on y fabrique les meilleures lames et les meilleurs vins de l'univers connu.

## Maison Ordos

Influence	4	Guerre	5	Prospérité	5
Prestige	2	Intrigue	5	N. Tech	4

Ethos : Excellence, Pouvoir, Secrets.

A travers l'Imperium, la Maison Ordos est traditionnellement réputée pour l'extrême habileté de ses Assassins – elle serait la dernière détentrice des secrets de l'ordre disparu des Assassins Bhotani. Elle est également célèbre pour les très mauvaises relations qu'elle entretient avec le Bene Gesserit : pour de mystérieuses raisons, l'ordre des Révérendes Mères semble en effet vouloir contrer systématiquement les desseins Ordos. Aucune femme de cette Maison (et aucune parmi ses sujets) ne peut recevoir d'éducation ou de conditionnement Bene Gesserit, les seigneurs Ordos ayant décidé d'écarter totalement les « maudites sorcières » de leurs affaires. La Maison Ordos est dirigée par le Baron Meliagant, que de malveillantes rumeurs (sans doute propagées par le Bene Gesserit) disent frappé de démente. Le fief des Ordos est la planète de Jehol (capitale Nérazin).

Si l'on additionne les valeurs de ressources de chaque Maison, on peut les classer suivant leur puissance globale : Corrino 30, Alman 29, Moritani 28, Atréides 27, Ophelion 26, Kenric 26, Delambre 26, Harkonnen 25, Ordos 25, Wallach 25, Wikkheiser 25, Kyzyl 24.

## Créez vos propres Maisons

Le nombre de Grandes Maisons se situant autour de 120, vous pouvez sans problème créer de toutes pièces les Maisons impliquées dans vos chroniques.

En termes de jeu, la création d'une Maison suit un processus similaire à la création d'un personnage. Elle peut être effectuée par le meneur de jeu seul, ou faire l'objet d'une concertation collective. Si le Seigneur de la Maison est interprété par un joueur, il est fortement recommandé d'associer ce joueur à la création de la Maison.

**Ressources :** Influence, Guerre, Prospérité, Prestige, Intrigue et Niveau Technologique. Vous disposez d'un capital de 18 points à répartir dans ces six domaines, avec un minimum de 2 et un maximum initial de 4.

**Ethos :** Choisissez ensuite les trois grands principes de la Maison parmi les suivants : Excellence, Gloire, Honneur, Loyauté, Pouvoir, Profit, Secrets et Stabilité. L'Ethos de la Maison Suzeraine pourra éventuellement influencer ce choix, mais il n'existe aucune véritable obligation ou restriction sur ce point.

**Seigneur, Famille & Entourage :** Même si le Seigneur de la Maison est un personnage-non-joueur, il devra être créé comme un personnage à part entière, ne serait-ce que pour avoir une idée nette de ses capacités et de sa personnalité. Cette approche pourra s'appliquer aux autres membres importants de la Maison.

**Fief :** Sur quelle planète la Maison Mineure règne-t-elle ? S'agit-il d'un monde enchanteur ou inhospitalier ? A quoi ressemble sa capitale ? Qui sont ses habitants ? Quelles sont ses principales ressources économiques ?

**Histoire :** Plutôt que de rédiger une chronique détaillée sur plusieurs siècles, concentrez-vous sur les points importants : les origines de la Maison (origines qui peuvent être totalement authentiques ou, au contraire, plus ou moins légendaires), sa situation actuelle (interprétation des valeurs de ressources en termes descriptifs) et un petit nombre d'événements-clés (batailles décisives, alliances, trahisons etc).

A titre d'exemple, voici le profil d'une Maison de ma création.

## **Maison Alighieri**

Influence	3	Guerre	2	Prospérité	3
Prestige	4	Intrigue	3	N. Tech	3

Ethos : Excellence, Gloire et Secrets.

Cette prestigieuse Maison est réputée pour sa culture et son raffinement esthétique. La famille Alighieri prétend descendre en droite ligne du mythique Dante Alighieri, auteur de *La Divine Comédie*, ouvrage toujours connu des érudits de l'Imperium. Historiquement, la Maison Alighieri a toujours été alliée aux intérêts de l'illustre Maison Moritani, avec laquelle elle entretient d'excellents rapports. Comme ses ancêtres, le seigneur Orlando Alighieri règne sur la planète de Volaterra, depuis la capitale de Duomo, célèbre pour sa magnifique architecture et son grand Museum Humana, rassemblant d'extraordinaires oeuvres d'art issues de toutes les périodes de l'histoire humaine. Au fil des siècles, la Maison Alighieri a produit de nombreux artistes et artisans de grand talent : troubadours, poètes, dramaturges, mais aussi architectes, sculpteurs, maîtres-joailliers et hauts-couturiers, issus de la Scola de Duomo, école de formation artistique réputée dans tout l'Imperium. Globalement, la Maison Alighieri

est une Maison fort pacifique, plus intéressée par le prestige culturel que par le pouvoir politique ou la puissance militaire. Le seul conflit qu'elle ait jamais connu est une très vive rivalité avec la Maison Carelian, un autre allié mineur des Moritani...

# CODEX ARRAKIS

*Un mini-supplément pour IMPERIUM*

*Écrit par KANE, avec l'aide d'Olivier Legrand (Mars 2003)*

*Chose promise, chose due : voici donc le Codex Arrakis, mini-supplément qui vous permettra de jouer à Imperium sur le monde de Dune, cadre de la saga imaginée par Frank Herbert. Bien sûr, ce Codex ne prétend pas faire le tour du sujet, ni remplacer la lecture des romans (ou celle de l'extraordinaire Dune Encyclopedia, source inépuisable d'inspiration, d'émerveillement et de conjectures sans fin) : son objectif est d'offrir un guide pratique aux meneurs de jeu désireux de créer une chronique située sur la planète la plus hostile de l'univers connu. Vous y trouverez donc des informations sur Dune, présentées de façon concrète et synthétique, ainsi que toutes les règles nécessaires pour créer et jouer des personnages Fremens ou contrebandiers.*

Chapitre I : Le Monde de Dune

**page 2**

**Chapitre II : Les Fremens**

page 7

**Chapitre III : Les Contrebandiers**

page 19

**Chapitre IV : L'Équipement**

page 23

*Bonne lecture, bon jeu et longue vie à IMPERIUM !*

# CHAPITRE I : LE MONDE DE DUNE

Arrakis...plus connue sous le nom de Dune.

Troisième planète du système de Canopus. Un des mondes les plus hostiles de tout l'univers connu.

Un désert sans fin, des températures suffocantes, des tempêtes de vent et de sable capable de percer n'importe quelle armure,

Des vers gigantesques, attirés par les vibrations et capables d'avaler n'importe quel véhicule.

Aucune précipitation, pas la moindre goutte d'eau. Un enfer «créé pour tester la foi des croyants ».

Pourtant cette sphère aride attire toutes les convoitises et toutes les intrigues de l'Imperium - elle est *la seule source* de la substance la plus précieuse de l'univers : l'Épice. L'Épice qui jaillit au cœur du désert et qui procure longévité et connaissance, l'Épice qui étend la conscience et permet aux navigateurs de la Guilde de replier l'espace pour voyager d'un monde à l'autre. Sans l'Épice, pas de voyage spatial ; sans voyage spatial, pas d'Imperium...

## Climat

Le climat d'Arrakis est probablement le plus éprouvant de l'univers connu. Dans le désert, les températures diurnes avoisinent en quasi-permanence les 50 à 60°, et sont à peine plus clémentes pendant la nuit. La différence d'intensité entre l'équateur et les pôles n'est que d'une vingtaine de degrés. La brise ne souffle qu'à l'aube et au crépuscule : en dehors de ces moments, les vents sont de véritables tempêtes, pouvant atteindre jusqu'à les 200km/h. Dans le désert profond, on rencontre des tempêtes extraordinaires appelées Coriolis dont la vitesse dépasse les 700km/h, heureusement ces phénomènes ne dépassent que rarement les limites du Grand Erg. Ces monstres météorologiques soulèvent les grains de sables et les emportent à une vitesse telle qu'ils deviennent autant de piques acérées qui traversent le métal aussi sûrement que la chair et les os. Le champ électrostatique généré par ces tempêtes rend totalement inopérants les systèmes de navigation et de communication, ainsi que les fameux champs Holtzmann, si fréquemment utilisés dans la technologie impériale. Seules les falaises éparées peuvent stopper la course de ces tempêtes que les Fremens appellent des *arrières grands mères*. Il existe également un autre phénomène climatique spectaculaire, dû à une trop forte concentration d'énergie électrostatique : les tempêtes de statique. Celles-ci ne sont pas forcément accompagnées de vents, mais se manifestent par de terribles éclairs, dignes des plus grands orages. Une tempête de statique empêche le fonctionnement des boucliers et des suspenseurs Holtzmann et rend également impossible toute transmission ou détection au moyen d'instruments électroniques. Mais l'élément le plus frappant de ce monde inhospitalier est l'absence totale de précipitation : pas une seule goutte d'eau ne tombe du ciel d'Arrakis. Aucun océan, lac ou fleuve, pas le moindre point d'eau à la surface de ce monde désertique, pas le moindre nuage dans ce ciel lumineux et aveuglant.

## Géographie

La quasi totalité de la planète est occupée par le désert. Seule une partie en est véritablement exploitée : l'extension de l'exploitation présenterait divers risques majeurs et entraînerait des coûts faramineux en hommes et en matériel.

La plupart des cités et villages sont bâtis à l'abris des rares montagnes et falaises, là où une base plus solide permet la construction, ou dans des cuvettes, à l'exemple de la cité d'Arrakeen, construite derrière les collines du Bouclier. Ces amas rocheux émergent du sable par endroit et sont les seules zones « stables » de la planète – ils sont néanmoins tout aussi dangereux que le désert pour un pied non-entraîné. Certains sont percés de grottes et de tunnels, artificiels ou naturels, qui servent de repaires, d'abris et de cachettes au peuple du désert : les Fremens.

La zone boréale et couverte d'une calotte glaciaire réduite mais existante, bien que personne ne s'aventure aussi loin dans le désert profond.

Seule la bordure du désert est exploitée pour la récolte de l'Épice, même si certains rapports font état de sables à Épice situés plus loin de le désert. Les dunes recèlent leurs propres pièges. Un faux pas sur leur surface friable peut provoquer une avalanche de sable. La surface des « sables tambours » répercute les vibrations qui attirent les terribles Vers des Sables. Citons encore les mers de poussières, qui sont des sortes de cuvettes emplies de fines particules dont la densité est inférieure au sable et qui peuvent englober celui qui tente de poser le pied sur elles.

Le ciel nocturne de Dune est illuminé par deux lunes : une première, plus grande, où l'on peut distinguer la forme d'une main ouverte, et une seconde, plus petite, marquée de la souris des sables. Ces deux astres, et leur lumière réverbérée par le sable font que la nuit sur Arrakis est plus claire que sur la plupart des mondes dotés d'une atmosphère plus clémente.

## Géopolitique

Arrakis occupe une place unique dans l'Imperium.

Les ouvrages d'histoire nous enseignent que les premiers hommes sur Dune furent les nomades Zensunni, qui trouvèrent là une « terre promise », mettant fin à leur long exode. S'il subsiste certaines traces de leur culture dans les us et coutumes de la société indigène, leur structure politique a depuis longtemps été supplantée par le modèle féodal caractéristique des mondes de l'Imperium.

En tant que fief impérial, Arrakis est soumise à une législation extrêmement particulière : il s'agit d'un fief temporaire et non-héréditaire, régulièrement attribué par l'Empereur à l'une des Grandes Maisons du Landsraad, afin de récompenser ses mérites ou, plus prosaïquement, de consolider certaines alliances secrètes. Toutes ces précautions visent évidemment à empêcher toute implantation permanente de l'une ou l'autre Maison sur la planète la plus convoitée de l'univers connu.

*Qui règne sur Arrakis ?*

*A l'époque de référence d'Imperium (vers l'an 10 000 après la Guilde, soit presque deux siècles avant les événements racontés dans Dune), le fief d'Arrakis est dirigé par une des plus puissantes Maisons Nobles de l'Imperium... mais laquelle ? En l'absence de renseignements précis à ce sujet, chaque meneur de jeu peut faire son propre choix, en fonction des exigences de sa chronique. Il existe néanmoins certaines impossibilités : il ne peut s'agir ni des Harkonnen, ni des Atréides. Il est également assez improbable qu'Arrakis ait été confiée à une Maison ne possédant pas le maximum (5) en Influence, ce qui élimine les Maisons Wikkheiser, Delambre, Kyzyl, Ophelion et Ordos, et ce qui nous laisse les Maisons Moritani, Alman et Kenric – ainsi que la Maison Corrino elle-même, qui peut fort bien conserver la pleine maîtrise d'Arrakis durant certaines périodes.*

La Maison régnante a la charge d'assurer l'approvisionnement de l'Empire en Mélange, moyennant un certain pourcentage (très important) alloué à l'empereur, même si la Maison concernée conserve toute latitude pour s'enrichir ou engranger de l'Épice, une fois ce pourcentage et les frais d'exploitation déduits.

Les deux principales cités d'Arrakis sont Arrakeen et Carthag. Arrakeen est située dans le cœur d'une cuvette entourée par les falaises du Bouclier une protection naturelle contre les tempêtes venues du désert profond et contre les Vers. Carthag est située plus au nord-est, plus proche du bassin impérial et de ses sables à Épice relativement sûrs. C'est généralement une des ces villes qui est choisie comme siège pour la Maison régnante (puisqu'elles sont pourvues d'un spatioport) même s'il existe d'autres possibilités, comme Arsunt, légèrement au sud de Carthag. Les populations locales, peu nombreuses, se regroupent dans des villages construits dans des zones rocheuses mais jamais au delà de la frontière du désert profond. C'est dans ces villages que la Maison au pouvoir recrute ses hommes des sables, ses équipages et ses groupes d'exploitation. Leur salaire et leurs conditions de travail dépendent principalement du caractère du dirigeant, chacun appliquant sa propre politique de gestion des ressources humaines. En règle générale, cette politique se caractérise par une logique de profit optimal et par une extrême fermeté à l'égard des populations locales.

Dans le désert profond, cachés dans leurs Sietch parmi les îlots rocheux, les Fremens se tiennent à l'écart du peuple des creux et des sillons, bien qu'ils aient la même ascendance, les fils du désert vivent en son sein, et ne se mêlent que rarement aux autres, et jamais à découvert. Nul ne connaît leur nombre et nul à part eux ne connaît les positions et accès de ces Sietch.

## Ecologie

La faune et la flore d'Arrakis sont peu importantes et sont constituées principalement de systèmes parfaitement adaptés au désert ou d'espèces importées et difficilement acclimatées à l'environnement. Sans être exhaustif, on peut citer, pour la faune, les souris-kangourous, les faucons du désert, les chauve-souris, les aigles, renards et lièvres des sables, prédateurs et charognards pour la plupart ; pour la flore, quelques plantes herbeuses et diverses formes de cactus, extrêmement rares et difficiles à repérer, même pour un œil exercé. Mais la forme de vie la plus surprenante et la plus impressionnante est le Ver des sables, dont la taille peut varier d'une dizaine de mètres à plusieurs centaines, son corps annelé lui permet de se déplacer dans le sable de Dune comme un poisson dans l'eau. Chaque Ver à son territoire, mais ils font fi de ses limites quand ils sont attirés par un bruit rythmique, comme celui que produit une usine-moissonneuse, ou même une marche d'homme sur le sable. Il suffit que les vibrations lui parviennent, et il viendra. Il semble même que les vibrations spéciales émises par un effet Holtzmann (en Bouclier comme en suspenseur) les rendent littéralement enragés. Si un Ver ressent la présence d'une de ses choses, il attaquera instantanément jusqu'à la fin de

l'effet, qui va généralement de pair avec l'anéantissement de son utilisateur. Le Ver en approche se manifeste par une crête de sable soulevée sur son chemin, comme le sillon que laisserait un gigantesque animal aquatique proche de la surface de l'eau ; ce phénomène est parfois accompagné par une tempête de statique dans une zone peu éloignée du sable. Ce sont ces signes que les guetteurs doivent apprendre à repérer s'il veulent sauver leur récolte (et leur vie) : là où il y a l'Épice, il y a le Ver - bien qu'aucune corrélation logique n'ait pu être établie entre les deux.

Point n'est besoin de rappeler la rareté de l'eau sur Dune. La majorité de celle-ci provient de puits anciens et très profonds, réservé à quelques privilégiés qui en font le commerce, même s'il s'en écoule rarement plus qu'un filet de liquide. Les plantes importées ne subsistent que grâce aux catalyseurs de rosées implantés parmi leurs racines. Il serait théoriquement possible d'installer un contrôle climatique sur Arrakis mais le coût de mise en place et d'entretien des installations serait tellement prohibitif que personne n'a tenté l'expérience.

## Population

Même si leur aspect extérieur permet difficilement de les différencier, il existe deux groupes ethniques distincts sur Dune.

Le premier groupe est le peuple des creux et des sillons. Ses membres sont sédentaires et vivent dans des villages dispersés dans les rochers, dans la zone géographique proche du pôle. Ils obéissent généralement à un chef de village et sont considérés comme les sujets de la Grande Maison qui reçoit Arrakis en fief.

Le second groupe est celui des Fremens, le peuple des sables. Leur mode de vie, leurs coutumes et leurs traditions sont présentés dans le chapitre suivant.

Officiellement, on estime la population globale d'Arrakis à une quinzaine de millions d'individus pour le peuple des creux et des sillons, plus environ deux millions d'occupants non-originaux de Dune, généralement établis sur la planète comme commerçants. La quasi-totalité de cette population est regroupée dans les deux grandes villes et les quelques villages environnants. A cela on doit ajouter les individus appartenant ou directement liés à la Maison régnante (généralement quelques dizaines de milliers, en comptant les soldats, les serviteurs etc), ainsi que les Fremens, dont le nombre exact demeure un mystère. Les autorités impériales estiment généralement la population Fremen à quelques milliers d'individus, dispersés dans le désert profond. En réalité, les Fremens sont beaucoup plus nombreux et constituent même le groupe ethnique majoritaire d'Arrakis : répartis dans leurs Sietch, cachés dans les sables ou les grottes du désert profond, près de vingt millions d'âmes attendent l'avènement de la prophétie du sauveur pour se révéler à la face de l'univers. Une même tribu compte généralement plusieurs milliers d'individus. Lorsqu'une tribu devient démographiquement trop importante, elle ne tarde pas à se scinder en deux ou trois branches qui, en quelques générations, deviennent à leur tour des tribus à part entière.

## Economie

La base du système économique d'Arrakis est double : il repose à la fois sur le commerce de l'eau et sur l'extraction puis la vente de l'Épice. Il existe également d'autres formes de

commerce plus classiques, qui sont d'ailleurs la seule possibilité d'acquérir un certain statut local : il s'agit principalement de vente d'équipement et d'ateliers de réparation, d'artisanat local et autres, qu'on retrouve sur la plupart des mondes de l'Imperium. Comme sur tous les mondes où les conditions économiques sont « délicates », le marché noir et la contrebande sont évidemment très développés.

Les gens qui ont la chance d'avoir à leur disposition une source (intérieure ou extérieure) d'eau, ne se privent pas pour ne faire le commerce, avec souvent toute une organisation de porteurs, de vendeurs autour d'eux et à des prix parfois prohibitifs, de sorte que les individus les plus pauvres n'ont d'autre choix que de mendier l'eau devant les demeures des gens influents.

La Guilde et la CHOM sont présentes sur Dune, afin d'acheter une part de la production de Mélange, que ce soit à la Maison régnante ou aux contrebandiers.

Concrètement, la production *officielle* de Mélange se répartit généralement de la façon suivante : 20% pour le directoire de la CHOM (divisés entre les différentes Maisons siégeantes), 15% pour la Guilde, 5% pour le Bene Gesserit, environ 20% pour la Maison régnante et le reste (soit environ 40%) dans les réserves de l'Empereur. Selon les cas, ces pourcentages sont payés sous forme de bénéfices financiers ou en nature, sous forme de stocks d'Epice.

La principale source de travail sur Arrakis est l'extraction de l'Epice. Des équipes sont formées selon le matériel dont dispose la Maison (ou les contrebandiers), placées sous la direction d'un maître des sables, elles sont envoyées avec leur équipement dans le désert pour récolter l'Epice, avec toutes les difficultés que cela implique. Une équipe type est composée d'une usine moissonneuse (voir la section sur l'équipement, ci-après) de quatre ou cinq guetteurs en ornithoptères, chargés de détecter les menaces, et d'une aile portante, qui vient récupérer la moissonneuse en cas de problème.

# CHAPITRE II : LES FREMENS

## Généralités

Les Fremens vivent principalement dans le désert profond, au-delà des territoires connus. Nomades farouches et mystérieux, ils sont considérés comme des barbares, voire comme des bêtes sauvages par les diverses autorités de la planète.

Historiquement, ils sont les descendants des nomades Zensunni, qui se seraient écrasés sur Arrakis et auraient développé sur place toute une société, et dont une partie aurait pu quitter la planète quelques siècles plus tard. Il semble bien que les Fremens et les gens du peuple des creux et des sillons aient la même origine ethnique. La scission entre les deux groupes, très ancienne, remonte vraisemblablement à une profonde divergence au sein de la communauté des réfugiés Zensunni.

Sur le plan physique, les Fremens possèdent certaines caractéristiques distinctives : ils ont les yeux bleus sur fond bleu (le Bleu de l'Ibad), les cheveux généralement clairs et la peau légèrement foncée. On les reconnaît également à certains tatouages ou scarifications rituelles (surtout chez les guerriers les plus fanatiques). Avec le temps, une callosité tend à se former juste sous les narines ; cette marque, typique des Fremens, est due au port de l'embout du distille. Enfin, dernière caractéristique notable : il n'existe aucun Fremen présentant un excès de poids : l'extrême rigueur de leur existence et le port quasi-permanent du distille font qu'aucune graisse superflue n'encombre leurs tissus. Le port permanent du distille, qui recycle l'eau de la sueur et des urines, leur confère également une odeur corporelle fort peu agréable pour les étrangers ; celle-ci, impossible à percevoir dans le désert, s'avère en revanche particulièrement flagrante dans les lieux clos.

Dans le désert, les Fremens dissimulent leur distille sous un long manteau à capuche appelé *cape juba*, généralement attaché à la ceinture. Ils voyagent en groupe, parfois à pied, mais souvent à dos de Ver, mesurant les distances ainsi parcourues en « marteleurs », et toujours de nuit (à moins qu'il soit impossible de faire autrement) à la fois pour la discrétion et pour éviter la morsure du soleil de plomb.

Régulièrement chassés et persécutés par les « occupants » d'Arrakis, les Fremens préfèrent rester à l'écart. Ils se rassemblent dans des cavernes secrètes spécialement aménagées, appelées *Sietch*, ce qui signifie « *lieu de réunion en période de danger* ». Jadis simples refuges, les *Sietch* sont progressivement devenus de véritables communautés tribales et constituent désormais l'ossature de la société fremen.

Les Fremens ont appris à vivre cachés. Aucun individu étranger à leur culture ne connaît leur nombre exact, ni leur véritable degré d'organisation. Communément considérés comme de simples illuminés vivant en ermites dans le désert profond, les Fremens possèdent une tradition culturelle propre, basée sur la valeur de l'eau, la relation avec le Désert, le respect du Ver de sables (qu'ils révèrent sous le nom de *Shaï-Hulud*) et les vertus guerrières.

## Organisation Sociale

Les Fremens sont organisés en clans ou tribus, par Sietch. Chaque communauté est commandée par un Naib, choisi pour sa valeur, par l'Amtal, la mise à l'épreuve, et qui peut être défié à tout moment par un autre Fremen qui contesterait ses décisions et voudrait prendre le commandement. L'honneur du guerrier est un pilier fondamental de la société. Développée en réponse à des siècles de persécution, la culture Fremen est une culture du combat ; la plupart des différends juridiques entre individus se règlent le kryss à la main, selon le rituel du Tahaddi – un duel à mort.

Les Fremens considèrent le désert profond comme leur territoire et le gardent farouchement ; ils font preuve d'une méfiance extrême envers tous les «étrangers» - que ceux-ci viennent d'Arrakis ou d'un autre monde important peu. S'ils rencontrent un étranger sur leur domaine, la règle veut qu'ils s'emparent de son eau et laissent le reste au désert. Pour les Fremens, l'eau est essentielle : chaque élément de l'existence est axé autour de l'économie de l'eau. Quand un homme meurt, son corps lui appartient, mais son eau est à la tribu : le corps sera traité pour en extraire l'eau et permettre la perpétuation du groupe - sauf en cas de duel, l'eau revenant alors au vainqueur, en compensation de l'énergie dépensée lors du combat. L'eau est représentée par des anneaux de tailles et de couleurs différentes selon la mesure et sert de monnaie d'échange. Autre point notable, si un Fremen cède une part de son eau à un autre, il devra être remboursé «au prix du désert», c'est à dire à concurrence de dix pour un.

Les Fremens sont traditionnellement polygames et pensent que c'est la descendance d'un homme qui assure son immortalité en préservant son nom, son sang et son souvenir (ainsi que son eau). La plupart des femmes s'occupent principalement des travaux dans les Sietch et de l'éducation des enfants, mais il n'existe aucune discrimination formelle entre les sexes, une femme pouvant tout à fait devenir une guerrière du désert aussi crainte et respectée que ses égaux masculins. Certaines femmes sont désignées pour être des Sayyadina, gardiennes des rites et traditions de la tribu, et ont une position très respectée. Il n'y a qu'une seule Sayyadina par Sietch.

## Croyances

Le Shaï-Hulud est important à plusieurs titres, c'est par lui que les jeunes accomplissent le rite de passage à l'âge adulte en le chevauchant seul, et ce sont ses dents qui servent à fabriquer les kryss, couteaux sacrés des Fremens, qu'aucun étranger ne peut voir sans être tué ou purifié.

Les Fremens sont profondément superstitieux ; ils accordent une importance toute particulière au culte des ancêtres, ainsi qu'à une ancienne prophétie annonçant la venue sur Dune d'un sauveur destiné à libérer le peuple des sables. Selon toute vraisemblance, cette prophétie fut implantée dans la culture Fremen par le Bene Gesserit, dans le cadre de la Missionaria Protectiva, afin de faciliter, en cas de besoin, la manipulation des populations indigènes par le biais de leurs croyances religieuses.

Il semble qu'en l'occurrence, la propagande de la Missionaria Protectiva ait presque trop bien fonctionné – non seulement à cause du zèle des premières Missionnaires ayant inculqué leurs croyances aux hommes du désert mais aussi à cause d'un inconscient collectif Fremens particulièrement réceptif au mysticisme, les rendant plus enclins à suivre des autorités transcendantes, des symboles et des prophéties... Cette explication permet sans doute de mieux comprendre l'extraordinaire patience avec laquelle les Fremens endurent leur sort, en attendant l'avènement de leur Sauveur. Lorsque cette prophétie se réalisera, leur peuple entier sortira du désert pour réclamer son dû et terrasser ses oppresseurs ; tant que ce moment ne sera pas venu, les Fremens continueront à vivre cachés... Cette prophétie, entièrement fabriquée par la Missionaria Protectiva, a pour but premier d'empêcher tout soulèvement de masse chez les Fremens, condamnés à attendre un libérateur qui ne viendra jamais...

*Petite Note aux Lecteurs de Dune : Nous savons évidemment que cette prophétie « fabriquée » se réalisera bel et bien, avec l'avènement de Paul Muad'dib. Dès lors, on peut se perdre dans d'innombrables conjectures : sommes nous en présence d'un incroyable concours de circonstances, d'une prophétie auto-réalisante, d'une habile manipulation ou encore d'une leçon donnée par le Destin à ceux qui prétendraient le contrôler (en l'occurrence, le Bene Gesserit) ? Une seule chose est sûre : les Fremens ont toujours su que leur Sauveur viendrait. En surface, cette absence totale de doute peut sembler n'être que la manifestation évidente d'une foi aveugle, caractéristique des peuples profondément religieux... mais n'oublions pas les effets du Mélange. En développant leur perception depuis des générations, l'Épice a certainement conféré aux Fremens une certaine prescience de leur Destinée. Reste ensuite à savoir si la fameuse prophétie fut la clé ou la source de l'avènement de Muad'dib, question qui a de fortes chances de rester sans réponse...*

Quoiqu'il en soit, depuis l'époque des premières Missionnaires, les Fremens obéissent à l'autorité religieuse suprême de celle qu'ils nomment eux-mêmes « Révérende Mère ». Contrairement à ce que pourrait laisser croire ce titre, les Révérendes Mères Fremens sont totalement indépendantes de l'ordre du Bene Gesserit, qui semble même ignorer leur existence. Cela dit, le titre même de « Révérende Mère » et les similitudes existant entre les rituels Fremens et divers éléments de la Panoplia Propheticus (principal outil de la Missionaria Protectiva) prouvent de façon évidente qu'il a jadis existé un lien entre les Révérendes Mères Fremens et celles du Bene Gesserit. L'hypothèse la plus probable est qu'une des premières Révérendes Mères Bene Gesserit agissant sur Arrakis dans le cadre de la Missionaria Protectiva prit un jour la décision de « faire sécession » et de continuer à guider le peuple Fremens, indépendamment de la hiérarchie de l'ordre. Cette théorie, cependant, ne nous permet pas de comprendre comment cette première Révérende Mère parvint à disparaître aux yeux de son ordre, puis à faire en sorte que celui-ci se tienne à l'écart de Dune durant des millénaires, ni *pourquoi* elle prit une telle décision, apparemment sans équivalent dans toute l'histoire du Bene Gesserit. Nous sommes ici en présence d'un des plus grands mystères d'Arrakis ; comme pour d'autres mystères, la réponse se trouve peut-être au cœur du mystère suprême, celui du Mélange.

La Révérende Mère des Fremens n'a donc aucun lien avec l'ordre, ni aucune autorité en dehors d'Arrakis, mais son pouvoir parmi les Fremens est immense. Sur Arrakis, il s'agit d'un titre unique, possédé par une seule personne. C'est la Révérende Mère en titre qui choisit et instruit celle qui lui succèdera après sa mort, parmi les acolytes qui la servent.

En fait, seul le corps de l'élue succède à la Révérende Mère qui meurt, car la conscience de celle-ci, et avec elle la conscience de toutes celles qui l'ont précédée, s'unit à l'esprit de la nouvelle Révérende Mère. Toutes les perceptions, toute l'histoire, tous les souvenirs de milliers d'existence se fondent dans une conscience unique à laquelle seule la Révérende Mère a accès. Cet extraordinaire phénomène de transfert s'effectue lors de la cérémonie de l'*Eau de Vie* : quand la conscience de l'aspirante est au sommet de sa perception, la

Révérènde Mère mourante vient fusionner avec elle, s'intègre à elle, en apportant ses millénaires de connaissances. Il s'agit là d'un processus douloureux, qui prend souvent des allures d'ordalie. Ce transfert de conscience explique pourquoi il ne peut exister qu'une seule Révérènde Mère en un temps donné – règle qui sera brisée lorsque Dame Jessica, enceinte d'Alia, se soumettra au rituel...

### ***Les Pouvoirs d'une Révérènde Mère***

*En termes de jeu, les pouvoirs d'une Révérènde Mère Fremèn peuvent être définis comme suit. L'Eau de Vie et le Mélange leur confèrent une extrême longévité (environ trois siècles) ainsi que le pouvoir de Prescience (au rang III). Sa longévité s'accompagne également d'une immunité quasi-totale aux poisons. En outre, la mémoire collective des Révérèndes Mères passées lui confère l'équivalent des facultés Bene Gesserit suivantes : Manière Bene Gesserit, Transe Mémoirelle et Transe de Vérité (voir Codex Bene Gesserit), avec un capital de Contrôle illimité. Cette mémoire collective lui donne également la connaissance des plus grands secrets d'Arrakis, ainsi qu'une forme de sagesse transcendante qu'il serait vain de vouloir quantifier en termes de jeu. Quant aux autres facultés enseignées par le Bene Gesserit, il semble que les Révérèndes Mères en aient volontairement oublié l'usage, en dehors du contrôle Prana Bindu ; elles n'ont, du reste, nul besoin de la Voix ou de l'Art Etrange pour se faire respecter.*

## **Effets du Mélange sur l'Organisme Humain**

Les effets sur l'organisme de l'exposition à l'atmosphère et à la nourriture saturée d'Épice sont divers, mais ils apparaissent progressivement. Les yeux deviennent bleus sur fond bleu, ce qui a pour conséquence de les rendre moins sensibles aux ultraviolets qui bombardent en permanence la planète. L'espérance de vie s'accroît (jusqu'à trois siècles parfois, en cas d'exposition permanente depuis la naissance) et le vieillissement ralentit (un homme de 150 ans en paraîtra 40). Les facultés de perception s'affinent également, devenant presque une forme d'intuition extra-sensorielle : une personne éventuellement capable de Prescience ne trouvera pas d'environnement plus favorable au développement de ses facultés. La conscience des autres s'affine également, pouvant aller, dans certaines communautés très soudées (comme au sein d'un Sietch, par exemple), jusqu'à l'apparition d'un embryon de conscience collective, appelé conscience du Tau. Mais toutes ces adaptations sont indissociables d'une accoutumance progressive et irrémédiable au Mélange. Les spécialistes de l'Épice savent qu'une exposition intense et permanente, comme celle nécessaire aux navigateurs de la Guilde, est susceptible d'entraîner des modifications de la structure biologique et même de la morphologie du sujet – mais nul ne sait dans quelle mesure un tel phénomène s'applique aux Fremens d'Arrakis...

## ***Création de personnages Fremens***

### **Phase 1 : Héritage**

Le personnage doit obligatoirement avoir une origine Fremèn, c'est à dire être né sur Arrakis, au sein d'une des communautés de ce peuple. Sur la plan social, cette origine confère

au personnage un Statut de zéro, les Fremens étant considérés comme des esclaves, des barbares, voire des animaux par la majeure partie de la société impériale.

Les Fremens bénéficient de prédispositions exceptionnelles dues à l'environnement extrêmement hostile auquel ils sont confrontés dès leur plus jeune âge. En pratique, un personnage d'origine Fremen reçoit les bonus de caractéristiques suivants : +1 en Habileté, en Discipline et dans une troisième caractéristique choisie par le joueur.

Leur apprentissage aussi impitoyable que précoce leur confère, dès leur enfance, les niveaux de compétences suivants : +2 en Agilité, en Survie et en Vigilance.

Une des contreparties de cet Héritage exceptionnel est l'accoutumance à l'Epice. Concrètement, tous les Fremens sont soumis à un régime d'Epice de niveau III. Dans leur cas spécifique, la satisfaction du besoin ne pose aucun problème (et ne coûte rien) tant qu'ils restent dans leur environnement naturel saturé de Mélange.

## Phase 2 : Education

Les Fremens n'ont accès qu'à un seul type d'éducation : l'éducation Fremen. Cette forme d'éducation est strictement réservée aux membres de leur peuple. Ses bénéfices sont les suivants :

**Caractéristiques :** + 1 en Physique ; +1 en Habileté ou en Discipline ; + 1 dans une autre caractéristique au choix.

**Compétences :** + 1 dans six compétences choisies parmi : Athlétisme, Agilité, Armes Blanches, Discrétion, Lutte, Observation, Pistage, Traditions, Vigilance.

**Facultés spéciales :** Leur éducation confère aux Fremens diverses facultés particulières détaillées en fin de section.

## Phase 3 : Vocation

Un personnage Fremen peut choisir entre trois Vocations, qui représentent un rôle particulier au sein de la structure tribale de leur société. Ces trois Vocations sont :

### GUERRIER DES SABLES

**Conditions :** 3 en Physique, en Habileté, en Discipline

**Caractéristiques :** +1 en Physique, Habileté ou Discipline

**Compétences :** +1 dans six compétences choisies parmi Agilité, Athlétisme, Armes Blanches, Armes de Tir, Armes de Jets, Lutte, Commandement, Discrétion, Stratégie, Vigilance, Observation, Pistage.

**Avantage spécial :** Lorsqu'il est placé en embuscade dans le désert et qu'il prend son adversaire par surprise, le Guerrier des Sables reçoit le même avantage offensif qu'un Assassin (+1 dé sur la première attaque). Cet avantage n'est valable que dans un environnement spécifique (les sables d'Arrakis) et uniquement contre un adversaire non-Fremen.

## PORTEUR D'EAU ou SAYYADINA

**Conditions :** 3 en Finesse, en Savoir ou en Aura

**Caractéristiques :** + 1 en Finesse, Savoir ou Aura

**Compétences :** +1 dans six compétences choisies parmi Armes Blanches, Discrétion, Langues, Médecine, Planétologie, Poisons, Pistage, Commandement, Représentation, Vigilance, Rhétorique, Traditions.

**Avantage spécial :** En tant que gardien des rites dans la tribu, le Porteur d'Eau ou la Sayyadina jouit d'un respect et d'une position particulière (+1 en Statut tribal, voir ci-dessous).

## ARTISAN

**Conditions :** 3 en Finesse, Savoir ou Habileté

**Caractéristiques :** + 1 en Finesse, Savoir ou Habileté

**Compétences :** +1 dans six compétences choisies parmi Armes Blanches, Dextérité, Discrétion, Déguisement, Commerce, Agilité, Technologie, Traditions, Observation, Vigilance, Médecine, Planétologie.

**Avantage spécial :** En plus de l'équipement de base (voir ci-dessous), le personnage possède également un RepKit à distilles. En outre, il est capable d'effectuer diverses réparations de fortune sur n'importe quelle pièce d'équipement Fremen, avec un minimum de matériel et dans un minimum de temps. Normalement, de telles réparations ne nécessitent aucun test de compétence, mais le meneur de jeu pourra exiger un test de Dextérité pour les opérations les plus délicates.

### *Note sur l'Équipement*

On supposera que tous les personnages Fremens possèdent l'équipement suivant : un Kryss, un Distille, un Marteleur et des Hameçons à faiseur, une Cape Juba, un Objectif à Huile et un Fremkit complet. Ces divers objets sont décrits en détail dans la section sur l'équipement.

## Phase 4 : Evolution et Dernières Touches

Conformément aux règles d'Imperium, chaque Fremen reçoit 10 points d'évolution personnelle. Il peut utiliser ces points pour améliorer ses caractéristiques et ses compétences, voire pour développer d'éventuels dons de Prescience, comme n'importe quel autre personnage. Il lui est néanmoins impossible d'acquérir des compétences étrangères à sa culture (voir ci-dessous).

Les Fremens n'ont aucun Statut dans la hiérarchie impériale, mais possède néanmoins un score de **Statut tribal**, valable uniquement dans les limites de leur communauté. Le Statut tribal d'un Fremen représente un mélange d'honneur, de prestige et d'autorité. Lors de la création, cette caractéristique va lui permettre d'acquérir certains Privilèges tribaux, selon les mêmes règles que pour les Privilèges classiques (score de Statut = capital de points). Ces Privilèges tribaux sont détaillés ci-dessous.

**Autorité (1 à 3) :** Le personnage a sous son commandement direct plusieurs autres Fremens. A 1, il peut commander une patrouille de deux à cinq individus ; à 2, il peut commander jusqu'à une vingtaine de guerriers et servir de guide lors des marches dans le désert ; à 3, son autorité est presque aussi grande que celle du Naib (à tel point que l'on se demande ce qu'il attend pour le défier...), mais il n'est pas encore suffisamment influent pour rassembler toute la tribu sous son autorité. Cet avantage est strictement réservé aux Guerriers des Sables, qui dépensent généralement la totalité de leur capital de Statut tribal sur cet unique privilège.

**Ami Dévoué (1) :** Le personnage a un jour sauvé la vie ou rendu un service inestimable à un autre Fremen ou à un contrebandier, et depuis lors une forte amitié lie les deux individus : l'ami fera tout ce qu'il peut pour aider le personnage, allant même jusqu'à mettre sa vie en péril.

**Contact Extérieur (1 à 4) :** Le personnage possède une relation privilégiée avec un personnage important d'Arrakis, étrangère à la société Fremen, généralement un contrebandier. Cette relation est à la fois Commerciale et Secrète. Le Statut social du contact ne pourra pas dépasser le Statut tribal du Fremen. Quant à la valeur de confiance, elle sera initialement égale au coût du Contact.

**Famille (1) :** Le personnage a autour de lui une famille (femme(s) et éventuellement enfants) qui lui apporte son soutien en toute circonstances et dans la mesure de leur possibilité. Un Fremen possédant cet avantage est beaucoup mieux intégré dans la vie de son Sietch.

**Équipement amélioré (1) :** Le personnage peut choisir un élément d'équipement de niveau tech 3 maximum, même venant d'une autre planète (il peut l'avoir volé à un contrebandier par exemple). Cet avantage peut éventuellement être choisi plusieurs fois.

Un Fremen doit également (et obligatoirement) choisir un **Désavantage** dans la liste suivante :

**Allergie à l'Humidité :** Certains Fremens sont tellement adaptés à l'environnement sec de leur monde natal que le fait d'être en présence prolongée d'une atmosphère où l'humidité est

beaucoup plus présente peut causer une dégénérescence des tissus les plus sensibles (comme les yeux etc). En termes de jeu, un Fremen doté de ce handicap ne peut passer plus d'années que son score de Physique hors de son milieu naturel, passé ce délai, il se met à dépérir rapidement (perte permanente d'un point de d'Habilité et de Physique par an; la mort survient lorsque le Physique tombe à zéro). Même l'Épice ne peut enrayer ce processus.

**Orgueil Extrême** : Un Fremen avec ce désavantage n'accorde d'importance qu'à son prestige personnel, et ne peut tolérer la moindre atteinte à sa fierté. S'il subit une humiliation quelconque, directe ou indirecte (dirigée vers les personnes dont il est responsable, par exemple), il en exigera la réparation immédiate, et de simples excuses seront rarement suffisantes : en règle générale, la querelle se règlera selon la règle du Tahaddi. Ce désavantage n'a aucun effet concret en termes de jeu et concerne avant tout l'interprétation du joueur. Si le meneur de jeu estime que celle-ci ne prend pas en compte l'Orgueil Extrême du personnage, il peut décider de le sanctionner en lui faisant perdre un point de Karama, comme pour un manquement à la parole donnée (voir ci-dessous, *Honneur et Statut tribal*).

**Ambition Dévorante** : Un Fremen que l'ambition dévore est persuadé d'être le meilleur et ne vise que la reconnaissance par tous de cet état de fait, en devenant Naib, par exemple ; cela n'implique pas que le personnage soit pétri d'orgueil et imbu de lui-même (comme dans le cas précédent), mais son objectif l'entraîne parfois à commettre des actes qui peuvent déplaire à ses compagnons, et même compromettre son Statut au sein de sa communauté. En termes de jeu, on pourra considérer que le personnage possède une certaine réputation, liée à sa soif de pouvoir, susceptible de le désavantager dans certaines de ses interactions avec d'autres membres de sa communauté.

**Suiveur Fanatique** : Le personnage est entièrement dévoué à un personnage-non-joueur (généralement un Guerrier de sa famille proche – père, frère, oncle etc), qu'il considère comme son chef naturel, voire comme son maître absolu, et à qui il obéira aveuglément, sa loyauté pouvant aller jusqu'au sacrifice de sa propre vie. Toute action allant à l'encontre de ce dévouement fanatique provoquerait non seulement la colère du chef « trahi » mais entraînerait également les mêmes conséquences qu'un manquement à la parole donnée (voir ci-dessous), *Honneur et Statut tribal*).

## Facultés spéciales

Aguerris par la rudesse de l'environnement qui les entoure, les Fremens ont développé certaines facultés et techniques spéciales, qui font d'eux des êtres à part :

### Démarche du Désert

Les Fremens ont appris à se déplacer sur les sables en n'émettant que des bruits qui peuvent passer pour naturels, afin de ne pas attirer les vers des sables par les vibrations de leurs mouvements. Un Fremen n'attirera un ver que s'il le souhaite.

## Chevaucher le Ver

Chez les Fremens, le rite de passage à l'âge adulte consiste à chevaucher un ver des sables : en pratique, il s'agit de grimper sur l'immense animal, de l'empêcher de replonger dans le sable, puis de le diriger dans la direction souhaitée (et, accessoirement, d'en redescendre sans dommage). Cette extraordinaire prouesse nécessite l'utilisation de crochets spéciaux, appelés *hameçons à faiseur* (voir section sur l'équipement). Au-delà de son caractère rituel, les Fremens utilisant assez fréquemment cette technique comme moyen de transport rapide dans le désert profond. Un ver peut parcourir une grande distance avant d'être épuisé ; les Fremens essaient généralement de les chevaucher jusqu'à la limite de leurs forces, pour éviter leur colère quand ils les libèrent.

En termes de jeu, la montée et la descente nécessitent chacune un test standard en Athlétisme (en cas d'échec, le personnage doit immédiatement réussir un test d'Agilité ou subir 6 dés de dommages). Une fois monté sur la bête, le Fremen doit en prendre le contrôle, afin de l'empêcher de replonger dans le sable : ceci nécessite un test de Discipline brute. Il suffit ensuite de se servir des hameçons pour diriger la bête, ce qui ne nécessite normalement aucun test. En cas de manoeuvre particulièrement délicate, le meneur de jeu pourra exiger un test d'Habilité brute. Si le test de Discipline est manqué, le ver replonge et le cavalier se trouve éjecté – il doit alors réussir un test d'Agilité, ou subir 6 dés de dommages.

## Résistance Physique

Vivre dans un environnement aussi hostile que celui d'Arrakis a rendu les Fremens incroyablement résistants. En outre, leur sang coagule très rapidement – ce qui s'explique peut-être par un processus d'adaptation physiologique à la sécheresse extrême du climat, visant à éviter tout gaspillage de «l'eau du corps ». Combinée à leur volonté farouche, cette résistance phénoménale confère aux Fremens une combativité prodigieuse, comparable (et même supérieure ?) à celle des terribles Sardaukars.

En termes de jeu, un Fremen reçoit un palier de Résistance supplémentaire. Au lieu d'être divisée en quatre paliers (Valide, Affaibli, Hors de Combat et Au Bord de la Mort), la grille de vitalité d'un Fremen compte un cinquième palier, situé au-dessus du palier Valide et possédant exactement les mêmes caractéristiques.

Les règles de guérison données dans Imperium supposent que les blessés bénéficient des meilleures conditions de convalescence possible, ainsi que des extraordinaires possibilités de la médecine impériale, ce qui sera rarement le cas d'un blessé Fremen. Néanmoins, compte tenu de l'extraordinaire vitalité physique des Fremens, on pourra appliquer le même rythme de récupération, soit un nombre de points égal au Physique par jour de repos complet, dans un Sietch. Si le blessé séjourne dans le désert, son état restera stationnaire, sans s'améliorer ni s'aggraver (sauf circonstances extrêmes).

## Art du Combat

L'art du combat revêt pour les Fremens une importance quasi-religieuse. Entraînés dès leur plus jeune âge au maniement du Kryss, la plupart d'entre eux comptent parmi les plus

redoutables guerriers de tout l'univers connu. Un Fremen qui combat avec un Kryss ignore les restrictions liées à la longueur relative des armes. Face à un adversaire muni d'une arme plus longue, une égalité sur la confrontation d'Agilité ne tourne pas à l'avantage de cet adversaire – comme avec des armes de même longueur, cette égalité signifiera un *corps-à-corps*. En cas de corps-à-corps, justement, le Fremen reçoit 1 dé de bonus à son total (Habilité+Armes Blanches). Pour bénéficier de ces avantages, le Fremen doit posséder au moins 1 niveau de maîtrise en Armes Blanches.

Il existe évidemment une contrepartie à ces formidables capacités : les Fremens ignorent totalement l'usage des Boucliers Holtzmann, ainsi que les techniques de combat qui leur sont liées. En termes de jeu, un Fremen n'a aucune chance de percer le Bouclier d'un adversaire, quel que soit son niveau de maîtrise en Armes Blanches. Si le meneur de jeu l'autorise, il peut néanmoins apprendre cette technique en cours de chronique, auprès d'un combattant qui la maîtrise. En termes de jeu, cela lui coûtera le même prix qu'un niveau de compétence, soit un point de Destinée. Il pourra alors tenter de percer un Bouclier adverse en utilisant son niveau de maîtrise pur (voir règles de base) ; le dé supplémentaire mentionné ci-dessus ne s'applique pas à l'exécution de cette manœuvre, totalement étrangère à l'art de combat des Fremens.

#### *Note Spéciale : les Fedaykin*

*Les fameux « commandos de la mort » de Muad'dib ne font leur apparition qu'après l'avènement de celui-ci, et sont donc « anachroniques » à l'époque choisie pour Imperium. Leurs caractéristiques ne sont donc données ici qu'à titre de référence. En termes de jeu, les Fedaykins peuvent être définis comme des Guerriers Fremens maîtrisant l'Art Etrange des Bene Gesserit, avec un niveau de maîtrise variable et un nombre de points de Contrôle égal à leur Discipline brute, récupérables par la méditation. Ils bénéficient également du même avantage que les Sardaukars, leur fanatisme leur permettant d'ignorer la pénalité d'affaiblissement due aux blessures.*

## Les Fremens en Jeu

### Compétences et Culture Fremen

Les compétences suivantes sont totalement étrangères à la culture Fremen. Elles ne peuvent donc être acquises lors de la création du personnage, même au moyen de points d'évolution personnelle.

Armes Lourdes, Pilotage, Etiquette, Interrogatoire, Histoire, Politique, Lois

Certaines compétences classiques sont, en outre, légèrement modifiées lorsqu'elles sont acquises et utilisées dans le contexte de la société Fremen :

Les compétences **Survie** et **Pistage** d'un Fremen ne s'appliquent qu'à l'environnement désertique d'Arrakis.

Lorsqu'elle est possédée par un Fremen, la compétence **Planétologie** s'applique uniquement à l'écologie d'Arrakis ; elle peut également représenter la connaissance des différents secrets

d'Arrakis (concernant, par exemple, la véritable nature des vers, l'origine de l'Epice ou la possible terraformation de la planète).

Pour les Fremens, la compétence *Traditions* remplace à la fois la compétence *Lois* et la compétence *Histoire*. Elle représente la connaissance approfondie des différentes coutumes, légendes et cérémonies qui forment l'ossature de la culture Fremen. De même, la compétence *Stratégie* pourra remplacer la compétence *Politique* pour tout ce qui concerne les rapports de force, les relations et les éventuelles alliances entre différents Sietch ou groupes tribaux. Ceci reflète le fait que la culture Fremen est une culture profondément guerrière.

A la base, les Fremens ne parlent que leur propre langue ; si un Fremen veut maîtriser le galach (langue « commune » de l'Imperium), il devra acquérir la compétences *Langues* au niveau 1.

Un étranger souhaitant se familiariser avec les coutumes et la culture des Fremens devra faire appel à sa compétence de Traditions. En revanche, il n'existe pas de compétence permettant à un Fremen de s'adapter aux usages de la société impériale ; plus exactement, un tel processus relèverait de compétences comme *Etiquette*, *Lois* ou *Politique*, qui sont justement bannies de la culture Fremen. En théorie, rien n'empêcherait un Fremen d'apprendre de telles compétences en cours de chronique, au contact d'individus « civilisés », mais une telle démarche serait totalement contraire à la fierté des membres de ce peuple, ainsi qu'à leur respect des traditions ancestrales : un tel apprentissage pourrait fort logiquement entraîner une perte de Statut tribal (voir ci-dessous).

## Honneur et Statut Tribal

Les Fremens peuvent avoir une valeur de Statut tribal, mesurant le respect et la reconnaissance que leur accordent les membres de leur communauté.

La valeur maximum de Statut tribal est, a priori, de 5. La plupart des Guerriers et des Artisans ont un Statut de 3. Les valeurs 1 et 2 correspondent aux individus incapables de combattre (jeunes enfants, vieillards etc) ou faisant l'objet d'une certaine disgrâce (voir ci-dessous). Un Statut de zéro indique un paria ou un étranger.

Le chef de tribu est appelé Naib, « celui qui ne se rend pas ». Il dirige la communauté, et tous respectent son autorité. Ceux qui contestent la justesse de son jugement doivent le provoquer dans un duel à mort afin de prendre sa place à la tête du Sietch ou du groupe. La plupart des Naib sont à la fois de redoutables guerriers, de fin stratèges et d'excellents meneurs d'hommes. Le Statut Tribal d'un Naib est de 4, voire 5 pour certains chefs particulièrement reconnus ; un tel Statut implique que non seulement son autorité est incontestable, mais aussi qu'il est reconnu comme le plus apte à diriger. En pratique, un candidat à la succession du Naib qui ne possède pas le soutien de la majorité des membres de la tribu n'aura aucune chance d'imposer son autorité.

Statut tribal et Statut impérial sont mutuellement exclusifs : le Statut d'un non-Fremen au sein de la société Fremen sera forcément de zéro, quel que soit son rang dans la hiérarchie impériale. La seule exception à cette règle sont les Bene Gesserit, qui peuvent utiliser leur valeur de Statut au sein de la culture Fremen, grâce aux croyances implantées par la Missionaria Protectiva.

Contrairement au Statut social classique, qui n'évolue pas ou fort peu, le Statut tribal d'un Fremen peut varier de façon assez fluctuante au cours de son existence, en fonction de ses actes et de son comportement. Un personnage peut gagner 1 niveau de Statut tribal suite à une action d'éclat particulièrement bénéfique pour l'honneur, la survie ou la prospérité de sa tribu ou de son Sietch. Inversement, un Fremen peut perdre 1pt de Statut tribal s'il se conduit de façon lâche, déshonorante ou irresponsable. Un Fremen tombant à zéro en Statut tribal devient un paria et est chassé de sa communauté, pour vivre en solitaire dans les profondeurs du désert.

Pour les Fremens, la notion de déshonneur ne se limite pas à une perte de reconnaissance sociale ; elle instille également un profond sentiment de honte intérieure, ainsi que la certitude d'avoir failli à son propre destin. Une des pires choses qu'un Fremen puisse commettre est de manquer à sa parole, volontairement ou non. Un Fremen qui, pour une raison ou pour une autre, ne respecterait pas son serment perdrait non seulement du Statut tribal, mais également 1 point de Karama, cette perte reflétant la dimension sacrée de la parole donnée. Si le personnage ne peut payer ce prix (car son Karama est déjà épuisé), il devra sacrifier le prochain point de destinée qu'il gagnera afin de « retrouver le chemin de sa conscience ». Cette règle ne concerne pas que les parjures ou les traîtres : un Fremen parfaitement loyal et sincère peut se retrouver dans une telle situation s'il a commis l'erreur d'engager sa parole à la légère ou s'il a prêté sans le savoir un serment impossible à respecter. La notion d'intention ou de responsabilité n'a ici aucune importance : seule la faute compte. Voilà pourquoi la plupart des Fremens n'engagent jamais leur parole de façon trop impulsive ou irréfléchie.

# CHAPITRE III : LES CONTREBANDIERS

## La Contrebande sur Arrakis

L'Epice est la substance la plus précieuse de l'univers. Sa valeur au décigramme est exorbitante, et on ne le trouve qu'à un seul endroit, où ses conditions d'extraction sont tellement pénibles que personne ne peut les contrôler de façon constante. Enfin, ce produit est soumis au monopole de l'Empire... il n'y a donc pas de commerce plus rentable pour un contrebandier.

Les contrebandiers sont légions sur Arrakis et présentent les profils les plus variés : ils peuvent être intégrés dans la société des villes sous des couvertures diverses, ou cachés dans des bases secrètes, disposant de moyens réduits ou importants, indépendants ou affiliés à une organisation... Tous ont cependant le même but : se remplir les poches. Les prix exorbitants pratiqués par la CHOM et la Maison Impériale entraînent obligatoirement l'émergence et le développement d'un trafic parallèle, dégageant des profits considérables. Sur Arrakis, la contrebande d'Epice est presque devenue une institution.

Les contrebandiers exploitent des zones hors des sables à épices cartographiés et attribués à la Maison régnante ; ils utilisent le plus souvent des équipements de récupération et des équipages réduits, travaillant dans des conditions encore plus difficiles et dangereuses que celles de l'exploitation officielle.

## Les Contrebandiers et la Loi

Ces contrebandiers pillent le trésor impérial, en toute illégalité, mais aussi en toute impunité, personne ne semblant capable (ni désireux) de leur donner la chasse. Les autorités officielles d'Arrakis ne sont évidemment pas ravies de voir une quantité non négligeable de Mélange échapper à leurs coffres et aux bénéfices réclamés par l'Empereur, mais chacun sait qu'une « guerre à la contrebande » entraînerait des dépenses considérables ; mieux vaut intégrer l'existence du trafic comme une perte inévitable, une contingence inhérente à l'économie d'Arrakis. Du reste, l'impact de la contrebande sur le marché est essentiel pour maintenir les niveaux de prix. Même la Guilde recourt aux services de contrebandiers afin d'augmenter ses propres réserves en Mélange à moindre frais. A partir de là, autant dire que la contrebande d'Epice bénéficie de l'appui tacite de la Guilde, organisation à laquelle personne, pas même l'Empereur, n'a les moyens de s'opposer...

## Risques et Dangers

Cela dit, la contrebande reste une activité hasardeuse et dangereuse. Une bande de contrebandiers est toujours à la merci d'une expédition punitive de la part de la Maison régnante si celle-ci, pour une raison ou pour une autre, a décidé de « faire un exemple » (en cas, par exemple, de visite d'un émissaire officiel de l'Empereur). Certaines Maisons s'obstinent également à lutter contre les trafiquants, ce qui n'a aucun résultat à long terme sur le plan économique mais peut fort bien entraîner d'énormes pertes ponctuelles pour les contrebandiers, en hommes, en matériel et en Solari...

En outre, vivre dans la clandestinité empêche de se procurer le matériel le plus performant – ce qui, sur Arrakis, peut s'avérer crucial. Chez les contrebandiers, les accidents et autres avaries sont nombreux, et souvent mortels. Les autres bandes de contrebandiers constituent également un danger potentiel, la concurrence pouvant parfois amener à de véritables guerillas entre groupes rivaux. Enfin, en s'aventurant dans les zones inexploitées, les contrebandiers se rapprochent du désert profond, avec ses tempêtes, ses vers des sables et ses Fremens, lesquels sont rarement bien disposés à l'égard des étrangers envahissant leur territoire – bien que des arrangements, basés sur le troc d'eau et de matériel, soient toujours possibles...

## Usages et Procédures

La procédure standard pour un contrebandier se déroule en quatre grandes phases. La première consiste à monter une opération de récolte, ce qui implique trouver le matériel nécessaire, recruter les hommes (ce qui est assez facile si le contrebandier est membre d'un groupe) et localiser une zone exploitable. La seconde phase est celle de la prospection et de l'extraction proprement dite. Puis vient la troisième phase, celle de l'écoulement de la marchandise : d'ordinaire, les contrebandiers ont des clients réguliers, mais il arrive parfois qu'une compagnie de contrebandiers souhaite « démarcher » pour se faire connaître ou élargir son réseau de clients. La demande d'Epice étant constante, l'écoulement en lui-même ne pose jamais de problème ; la principale difficulté consiste à négocier le prix avec l'acheteur. La plupart des contrebandiers ne sont pas très regardants sur les personnes avec lesquelles ils traitent ; ce qui leur importe, c'est d'être payés et de rester libres d'opérer. Une fois l'accord conclu, on passe à la dernière phase, celle de la livraison, généralement dans un endroit peu fréquenté et soigneusement choisi.

## Les Contrebandiers en Jeu

### Jouer un Contrebandier

**Interpréter le rôle de contrebandiers d'Epice offre de nombreux avantages. Nous sommes évidemment bien loin du jeu des Maisons, tel qu'il est décrit dans les règles d'Imperium : alors que le jeu des Maisons permet aux joueurs d'incarner des individus relativement importants, impliqués dans des intrigues politiques à grande échelle, une chronique axée sur la contrebande mettra avant tout l'accent sur l'action, l'aventure et les manigances de bas étage, qui ont également leur place dans l'univers d'Imperium. En termes de dynamique de jeu, l'option des contrebandiers se prête aussi bien aux scénarios isolés qu'au jeu en chronique : on peut fort bien imaginer une campagne entière axée sur l'ascension d'une petite compagnie de contrebandiers en butte aux autorités d'occupation et aux trafiquants rivaux, avec une montée en puissance progressive des personnages au sein de l'économie clandestine d'Arrakis – une véritable « saga mafieuse » transposée sur Dune ! La nécessité d'établir de bonnes relations avec certaines tribus Fremens peut aussi donner lieu à d'excellents scénarios diplomatiques – ou à de terribles escarmouches (sans Boucliers !). Dans le désert profond, personne ne veut entendre hurler... Au niveau de l'univers de jeu, cette option offre également**

**l'avantage de pouvoir jouer sur Arrakis sans risquer de perturber la géopolitique locale et d'interférer avec les événements survenant dans « Dune ».**

**Contrebandier n'est pas une vocation en soi. La vocation de Libre Commerçant, décrite dans les règles d'Imperium (chapitre VII) correspond à un personnage dirigeant un réseau ou une compagnie de contrebandiers ; dans le contexte d'une chronique entièrement axée sur la contrebande, il semble préférable de laisser ce rôle à un personnage-non-joueur, qui sera en quelque sorte l'employeur et le protecteur des personnages. Une fois la chronique lancée, rien n'empêche ces derniers d'essayer de s'affranchir de la tutelle d'un patron trop cupide ou trop peu fiable en établissant leur propre compagnie – ce qui peut même constituer un des objectifs de la chronique. Là encore, tout dépend de l'échelle à laquelle le meneur de jeu souhaite opérer.**

**Les règles qui suivent permettent de créer un personnage opérant au sein d'un réseau de contrebande, avec l'accord (ou pour le compte) d'un Libre Commerçant ; un tel personnage sera évidemment moins puissant que les nobles, les maîtres et autres adeptes décrits dans les règles de base d'Imperium, conformément à la logique du jeu.**

## Création d'un Contrebandier

La première chose à définir est la planète d'origine du personnage : s'il est originaire d'Arrakis, il appartient obligatoirement au Peuple des creux et des sillons (*Contrebandier Indigène*); s'il est originaire d'un autre monde, il a forcément un passé (*Contrebandier Etranger*). Dans les deux cas, la procédure de création est similaire à celle décrite dans les règles d'Imperium, avec quelques particularités.

### Contrebandier Indigène

**Héritage :** Le personnage est forcément d'origine commune ; il appartient au Peuple des creux et des sillons. Il a grandi dans une des villes d'Arrakis (Arrakeen, Carthag etc) ou dans un des villages voisins. Son Statut Social est (et restera) celui d'un sujet impérial ordinaire, soit 1. En outre, il lui est impossible d'affecter un de ces ajustements de caractéristiques au Savoir.

**Education :** Le personnage n'a pas reçu de véritable instruction, son « éducation » s'étant limitée à l'apprentissage d'un futur métier ou d'une activité moins licite susceptible de garantir sa survie. Il reçoit +1 en Habileté ou en Finesse, ainsi que dans les six compétences suivantes : Commerce, Observation, Subterfuge, Discrétion, Survie et Vigilance. Notons que le personnage ne connaît pas le Galach et devra acquérir ultérieurement la compétence Langues s'il désire maîtriser le langage « commun » de l'Imperium. Il doit ensuite choisir entre une vocation d'Artisan et une vocation de Voleur. Aucune de ces Vocations ne lui confère d'avantage spécial ou d'équipement particulier.

**Vocation de Voleur :** +1 en Habileté ou en Finesse ; +1 en Agilité, Dextérité, Discrétion, Observation, Subterfuge et Vigilance.

**Vocation d'Artisan :** +1 en Habileté ou en Finesse ; +1 en Commerce, Etiquette, Observation, Langues, Lois et Technologie.

Contrebandier Etranger

**Héritage :** Les Contrebandiers sont forcément d'origine commune.

**Education :** Choisir entre une éducation martiale et une éducation mercantile.

**Vocation :** Selon son éducation, le personnage se dirigera vers une vocation de Mercenaire (éducation martiale) ou de Marchand (éducation mercantile). Ces deux vocations sont décrites en détail au chapitre VII des règles d'Imperium.

**Spécial :** Un Mercenaire devenu contrebandier ne bénéficie plus de l'avantage spécial de sa vocation. Quant aux Marchands, leurs trois Relations Commerciales supplémentaires doivent obligatoirement être Secrètes.

Une fois cette phase terminée, on passera à l'étape de l'évolution personnelle, suivant les règles habituelles.

**Le métier de contrebandier possède certains avantages : quel que soit son Statut Social, le personnage bénéficie d'un capital de 3 points de Privilèges, ce qui reflète le caractère très lucratif de ses activités.**

# CHAPITRE IV : EQUIPEMENT

## ARMEMENT

### Kryss

La seule arme blanche spécifique à Arrakis est le couteau rituel des Fremens : le Kryss. Chaque kryss est un objet unique, issu d'une dent de Shaï-Hulud, constituée d'une matière assimilable au cristacier. Il est composé d'une poignée, souvent ouvragée, et d'une lame d'une blancheur laiteuse longue d'environ 20 cm. Il existe deux sortes de Kryss : ceux qui sont traités pour être stockés, et ceux qui se désagrègent quand ils sont loin d'un corps organique (humain). Aucun individu non-Fremen n'est autorisé à disposer d'une telle arme. Elle inflige les mêmes dommages qu'une arme blanche classique, soit 1D8. (Niveau Technologique = 1).

## FREMKIT

Un fremkit est une sorte de trousse de survie fremen, comprenant divers éléments. Leur utilisation correcte nécessite la possession de la compétence Survie. Ces différents éléments sont :

### Distille

La base de la survie pour tout Fremen, un Distille est une combinaison qui recouvre la majorité du corps, à la place ou par dessus les vêtements, et recycle l'eau perdue naturellement par le corps pour la rendre consommable à nouveau. L'intérieur de la combinaison est constitué d'une couche poreuse qui absorbe l'humidité, qui est retraitée dans diverses poches et conduits, la marche et la respiration fournissent l'énergie nécessaire. Un tuyau inséré dans les narines traite l'humidité de l'air expiré ; et un masque empêche d'absorber le sable. Un embout situé près du col sert de paille pour absorber l'eau recyclée. Il existe des copies de distilles et d'autres vêtements du désert, mais ils sont bien moins efficaces qu'un distille fremen. (Niveau Technologique = 2)

#### *Note : d'où viennent les distilles ?*

*Les distilles (et les autres pièces d'équipement typiquement Fremens) sont fabriqués dans certaines parties spéciales des Sietch, parfois surnommées « usines ». C'est là que les Fremens artisans préparent les fremkits, réparent le matériel endommagé, fabriquent les distilles et conditionnent les vivres. La majeure partie des composants du matériel fremen est d'origine naturelle (comme les filtres par exemple) ou issu de matériel volé lors de raids ou acheté à des contrebandiers.*

Le port du distille permet de survivre dans le désert profond. Sans ce dispositif, un personnage qui s'aventure dans cet environnement hostile subit l'équivalent de dommages physiques, à cause de la température et de la déshydratation. La rapidité à laquelle son état se détériore dépend avant tout de son équipement :

**Sans la moindre protection = 1D8 points de dommages par heure**

**Avec des vêtements du désert = 1 point toutes les quatre heures (6 points par jour)**

**Avec des vêtements du désert et un faux distille = 1 point toutes les huit heures (3 points par jour)**

**Avec des vêtements du désert et un vrai distille = pas de perte**

L'expression «faux distille » indique un distille de fabrication non-Fremen ; les Fremens sont les seuls à disposer des secrets de fabrication de cet équipement, secrets qu'ils conservent jalousement.

### Abri Distille

Il s'agit d'une tente fonctionnant selon le même principe que la combinaison décrite ci-dessus. Deux personnes peuvent s'y abriter (et y ôter leurs tenues du désert). Elle est totalement hermétique et peut être entièrement immergée dans le sable pourvu que la prise d'air snork qui pompe l'oxygène accède quand même à l'air libre. Son unique ouverture fonctionne à la façon d'un sphincter.

Les distilles et les abris fonctionnent au moyen de filtres appelés recyclés qu'il faut changer au bout d'un certain temps d'utilisation ; quelques semaines pour les combinaisons, un peu moins pour les tentes, du moins afin d'en garantir l'efficacité optimale. De même, s'ils sont détériorés, ces objets ne peuvent être arrangés qu'au moyen d'un RepKit Fremen, par un artisan compétent. (Niveau Technologique = 2)

### Paracompas

Cet appareil possède les propriétés d'une carte et d'une boussole. Il tient compte des anomalies magnétiques locales et sert à se repérer dans un environnement hostile et inconnu. (Niveau Technologique = 2)

### Hameçons à faiseur

Il s'agit de deux tiges d'acier pourvues de crochets, qui permettent de retourner partiellement une petite partie de la couche extérieure rigide d'écaillés d'un ver des sables afin de l'escalader, puis une fois bien positionné, de l'orienter dans la direction souhaitée. (Niveau Technologique = 1)

### Marteleur

Le marteleur est un objet oblong d'un peu plus d'un mètre de haut. Une fois planté dans le sable, il émet une vibration rythmique qui se répercute dans le sol. La vibration est perceptible dans un cercle de plusieurs centaines de mètres de rayon, et comme toutes les vibrations, ne manquera pas d'attirer tout Ver se trouvant dans les parages. En termes de jeu, on peut

estimer qu'un Ver (au moins) se manifestera au bout d'un nombre de minutes égal au lancer d'un dé (D8). (Niveau Technologique = 2)

*Un Fremkit contient également douze **capsules énergétiques** (une capsule = un jour de nourriture) et trois **piliers de feu**, qui équivalent à des fusées de détresse et dont l'utilisation n'est recommandée que si seuls des Fremens peuvent apercevoir la colonne orangée qu'ils dégagent.*

## VEHICULES

### Moissonneuse

L'usine moissonneuse est le véhicule à chenilles qui sert à récolter l'Epice à la surface d'Arrakis : c'est un engin d'environ 120 mètres sur 60 dont l'équipage peut varier de 20 à 26 individus. À ceux-la s'ajoutent les équipes de guetteurs en ornis (souvent 4 ou 5 appareils) chargés de repérer le signe du ver, qui viendra immanquablement, attiré par les vibrations des appareils de récolte. (Niveau Technologique = 3)

### Portant

Un portant est un ornithoptère de grande taille, désarmé et allégé au maximum, dont la seule mission est d'aller récupérer sa moissonneuse en cas d'urgence. Un équipage normal de deux hommes suffit pour manœuvrer un tel engin, même chargé d'une moissonneuse. Un entraînement spécial est néanmoins requis. (Niveau Technologique = 3).

## DIVERS

### Objectifs à huile

Sorte de jumelles contenant un liquide soumis à un champ magnétique dont il est possible de régler l'intensité pour ajuster l'image rendue selon la distance. Leur vision peut facilement porter sur plusieurs kilomètres, selon le temps et le relief. (Niveau Technologique = 2).

### Générateurs de Champ

Les générateurs de champ sont utilisés par les Fremens pour empêcher la détection de l'équipement électronique qu'ils gardent à l'intérieur de leurs Sietch; ils émettent un brouillage qui rend de telles installations invisibles aux systèmes de détection. Un générateur de champ est un appareil volumineux, qui nécessite une source d'énergie et affecte l'ensemble d'un Sietch, un peu à la manière d'un système de climatisation. Ce dispositif fait partie des appareils les plus sophistiqués utilisés par les Fremens ; en cas de détérioration, seul un personnage compétent en Technologie pourra tenter d'effectuer les réparations nécessaires (Niveau Technologique = 4)

## Compresseur Statique

Cet objet ressemble un peu à une lampe torche ou à une mini-perceuse. Il émet une charge qui durcit le sable afin que l'on puisse y creuser une cavité ou un passage sans qu'il se rebouche instantanément par l'écoulement des grains. (Niveau Technologique = 2)

## Cape Juba

Il s'agit d'une cape, faite d'une étoffe rude et solide et pourvue d'un grand capuchon ; elle est généralement portée par les Fremens au dessus de leurs distilles. En outre, la couleur sable de la cape juba permet au porteur de se confondre avec le désert (-1 dé aux tests d'Observation ou de Vigilance destinés à détecter visuellement le personnage ; uniquement valable dans cet environnement). (Niveau Technologique = 1).

## Pièges à vent

Il s'agit d'installations placées sur les escarpement rocheux, destinés à récupérer l'humidité déplacée par les vents et à la condenser afin d'obtenir de l'eau. (Niveau Technologique = 2)

# CODEX BENE GESSERIT

## Mini-supplément gratuit pour le jeu de rôle IMPERIUM

Olivier Legrand – Mai 2003

« Il y a quatre choses pour supporter un monde. La connaissance du sage, la justice du grand, les prières du pieux et le courage du brave. Mais tout cela n'est rien sans... sans celui qui gouverne et connaît l'art de gouverner... »

*Extrait des Dits de la Révérende Mère Gaius Helen Mohiam.*

Après le *Codex Mentats* et le *Codex Arrakis*, voici le *Codex Bene Gesserit* – ou plus exactement le *premier Codex Bene Gesserit*, le sujet étant si vaste qu'il m'a paru préférable de le scinder en deux volumes.

Dans ce premier tome, vous trouverez, entre autres choses : un examen détaillé de la structure et de la hiérarchie du Bene Gesserit ; de nouvelles règles de création de personnages, spécialement adaptées aux Bene Gesserit, avec des vocations spécialisées comme Emissaria, Acolyte ou Praecetrix ; de nouvelles facultés spéciales, comme la Lecture Tactile ou l'Identification Rihani...

Le second volet, intitulé *Codex Ordines Matrium*, à paraître prochainement, s'intéressera plus spécialement aux Révérendes Mères, aux mystères et aux intrigues internes de l'ordre ainsi qu'à son histoire (officielle *et* secrète).

Comme toujours, les informations de background contenues dans ce livret se basent à la fois sur les romans de Frank Herbert, ainsi que sur l'extraordinaire *Dune Encyclopedia* de Willis McNelly. Elles incorporent également quelques extrapolations personnelles, surtout destinées à rendre certains concepts plus parlants et plus exploitables dans le contexte d'un jeu de rôle.

Bonne lecture, bon jeu et longue vie à IMPERIUM !

*Olivier Legrand, Mai 2003*

## Chapitre I : Hiérarchie

Devenir Gesserit.....	p 3	Bene
Devenir Mère.....	p 5	Révérende
Sœurs Caché.....	p 7	Rang

## Chapitre II : Organisation

Ecoles Chapitres.....	p 8	et
La Protectiva.....	p 9	Missionaria
Les Dirigeantes.....	p 9	Instances

## Chapitre III : Règles Additionnelles

Création des Personnages.....	p 13	
Nouvelles Vocations.....	p 15	
Nouvelles Compétences.....	p 18	
Nouvelles Facultés Spéciales.....	p 18	
Le Jeu.....	p 19	Conditionnement en
Statut Rang.....	p 20	et
Avancement l'Ordre.....	p 21	au Sein de

## Appendice

**Lexique de la Hiérarchie Bene  
Gesserit.....p 22**

**Rangs et  
Uniformes.....p 23**

# Chapitre I : Hiérarchie

**Vu de l'extérieur, le Bene Gesserit offre l'apparence d'une immense institution religieuse, présente dans tout l'Imperium – une sorte d'église interstellaire, aux rangs entièrement composés de femmes. Mais il ne s'agit là que d'une façade, comme le savent tous ceux qui ont eu affaire à l'Ordre – ce qui inclut la quasi-totalité de la noblesse de l'Imperium et une bonne partie de ses Maisons Mineures : en réalité, les agissements du Bene Gesserit s'apparentent à ceux d'un véritable empire financier et politique – un empire à l'intérieur de l'empire, fondé sur la duplicité, l'endoctrinement et le culte du secret. Dès les premières années de leur initiation, on apprend aux jeunes novices que la religion n'est qu'un outil de manipulation politique et que le pouvoir constitue le seul principe suprême – le pouvoir sur autrui ne pouvant s'acquérir qu'à travers un total contrôle de soi. Quant à la grande Déesse cornue, que les Révérendes Mères feignent d'adorer, elle n'est qu'une représentation symbolique de ce pouvoir. La façade mystique du Bene Gesserit ne sert pas seulement à impressionner la populace des *peones* ; il s'agit avant tout d'un paravent derrière lequel l'Ordre peut avancer masqué et préserver le secret de ses véritables objectifs. Au-delà de la conservation et de l'expansion de son propre pouvoir, le Bene Gesserit poursuit un certain nombre de programmes et d'agendas, souvent étalés sur plusieurs siècles et dont seules quelques Révérendes Mères connaissent la finalité exacte.**

## Devenir Bene Gesserit

### Sélection

On ne choisit pas de rejoindre le Bene Gesserit. C'est le Bene Gesserit qui vous choisit. Ainsi pourrait-on résumer la politique de l'ordre en matière de recrutement.

Les candidates au Conditionnement Bene Gesserit sont sélectionnées dès leur plus jeune âge. Elles proviennent principalement de deux sources différentes : d'une part, les enfants de sexe féminin, de noble lignage et présentant certaines caractéristiques génétiques les prédisposant au futur conditionnement ; d'autre part, les enfants de sexe féminin nés d'une mère Bene Gesserit et offerts à l'ordre dès leur naissance (voire dès leur conception).

Dans le cas des enfants d'origine noble, les archives généalogiques de l'ordre permettent aux Révérendes Mères de tracer avec précision leur lignage génétique et de sélectionner celles qui présentent ce qu'elles appellent des « traits actifs » ou un « héritage porteur ». La nature exacte de ces critères constitue un des grands mystères de l'ordre et n'a pas besoin d'être spécifiée dans ces pages : le fait d'avoir une ou plusieurs Révérendes Mères parmi ses ancêtres proches constitue généralement un indicateur positif. Même si ces critères de naissance sont remplis, ils ne suffisent pas à garantir l'accession au sein de l'ordre. Une fois les candidates potentielles repérées, le Bene Gesserit garde un œil attentif sur leur développement, tout au long de leur enfance. Cette observation est facilitée par le fait que la grande majorité des filles d'origine noble sont élevées dans les écoles contrôlées par le Bene Gesserit, écoles qui constituent en fait de véritables viviers de futures adeptes.

Les enfants vouées à l'ordre dès leur naissance sont, quant à elles, élevées dans les crèches des différents Chapitres, dans l'ignorance totale de leur lignée paternelle. En tant que descendantes directes d'adeptes du Bene Gesserit, toutes présentent le profil génétique requis. Dès leur plus jeune âge, elles sont soumises à un conditionnement des plus rigoureux, qui leur permettra de répondre aux critères de sélection décrits ci-dessous.

## Conditionnement

A l'âge des premières règles, la candidate subit plusieurs épreuves destinées à «tester son humanité» - dont la fameuse ordalie du *gom jabbar*. Si ces tests sont passés avec succès, la jeune fille devient une *initia*, c'est à dire une novice. Elle est ensuite emmenée dans un des douze Chapitres de l'ordre afin d'y recevoir la formation d'une future adepte, avec d'autres *initiae* de son âge. Les *initiae* se reconnaissent aisément à leur jeune âge, ainsi qu'à leur uniforme caractéristique, composé d'une courte chasuble brune, d'une chemise et de jambières couleur sable.

Certains enfants d'origine noble peuvent ici bénéficier d'un privilège non-négligeable : dans certains cas particuliers, les instances de l'ordre acceptent qu'une *initia* soit formée en dehors d'un Chapitre, par une ou plusieurs *praecetrix* particulières, sans que l'enfant soit séparé du reste de sa famille. De telles mesures de faveur restent néanmoins extrêmement rares et ne sont généralement accordées qu'à de puissantes Maisons nobles régnant sur des mondes très éloignés des Chapitres de l'ordre (et présentant en outre un intérêt politique ou commercial majeur). Cela peut aussi être le moyen, pour certaines Révérendes Mères, de veiller à ce que certaines de leurs protégées soient élevées sous leur seule tutelle, à l'écart du reste de l'ordre, ce qui peut les rendre plus aptes à remplir certaines missions.

## Premiers Vœux

Au bout de cinq années d'instruction rigoureuse, d'entraînement intensif et de mises à l'épreuves constantes, les *initiae* sont séparées en deux groupes : les *profictuae* (futures Sœurs) et les *virgae* (qui possèdent le potentiel nécessaire pour devenir Révérendes Mères). Ces dernières sont évidemment beaucoup moins nombreuses que les simples *profictuae*. La composition de ces deux groupes est basée sur des critères intellectuels et psychologiques – critères qui sont régulièrement évalués durant les cinq ans de formation – mais aussi sur une prédisposition génétique, généralement détectée (mais tenue secrète) avant même l'entrée au Chapitre.

*Virgae* et *profictuae* doivent ensuite prêter leur Premier Serment au cours d'une cérémonie solennelle, qui symbolise le passage de la première forme (celle de l'enfance) à la seconde forme (celle de la maturité). Pour mieux concrétiser cette transformation, les futures adeptes reçoivent de nouveaux vêtements (une longue robe noire sans manche appelée *aba*) et de nouveaux quartiers au sein du Chapitre. Commence alors un nouveau cycle de formation, qui durera trois ans.

Durant ces trois années, les futures Sœurs reçoivent toutes un entraînement de *pellex* (voir lexique) leur permettant de maîtriser leur fécondité. Les *profictuae* reçoivent également une formation spécialisée qui déterminera leur future vocation au sein de l'ordre : *praecetrix* (préceptrice), *emissaria* (espionne), archiviste, historienne, scribe, juriste, comptable etc.

Celles qui sont destinées à devenir les épouses ou les concubines de nobles particulièrement importantes reçoivent une éducation particulière destinée à leur prodiguer tout le raffinement et le savoir-faire nécessaires à leur future fonction. Les *virgae* reçoivent un enseignement spécifique en rapport avec leur future position de Révérende Mère.

## Intronisation

A la fin du cycle de trois ans, *virgae* et *profictuae* se réunissent dans la Grand Salle du Chapitre afin d'y prononcer leurs vœux définitifs en tant que membres du Bene Gesserit, au cours d'une cérémonie dirigée par les Matres Felicissimae. L'âge moyen des nouvelles adeptes est de 21 ans. Une fois leurs vœux prononcés, les profictuae deviennent des **Sœurs** à part entière et sont aussitôt dirigées vers des postes en rapport avec leurs compétences. Les *virgae*, quant à elles, prennent le nom de *filiae alvi* et poursuivent leur initiation afin de se préparer au rôle de Révérende Mère.

## Devenir Révérende Mère

### Acolytes

Après deux nouvelles années de formation, de labeur et d'évaluation constante, chaque *filia alvi* passe devant une commission de Révérendes Mères Rectrices afin d'y subir un nouvel examen de passage. Le verdict de cette commission peut être favorable, indulgent ou défavorable. Un verdict favorable signifie que la *filia alvi* est acceptée comme future Révérende Mère ; elle prend alors le titre d'**Acolyte**. Un verdict défavorable exclut définitivement la filia des rangs des Révérendes Mères potentielles : la candidate est alors amenée à prononcer ses vœux afin de rejoindre les rangs des simples Sœurs. Un verdict indulgent équivaut en quelque sorte à un redoublement : la filia alvi doit se soumettre à un nouveau cycle de deux ans d'entraînement, au terme duquel elle devra se présenter à nouveau devant les Rectrices Supérieures, qui rendront alors un verdict définitif. Cette « indulgence » ne peut être accordée qu'une seule fois.

Dès sa nomination, une Acolyte entre au service personnel d'une Révérende Mère, qui a pour charge d'achever sa formation. Une même Révérende Mère peut avoir jusqu'à trois Acolytes sous sa tutelle, mais la plupart d'entre elles préfèrent n'en diriger qu'une seule à la fois. Cette période, durant laquelle l'Acolyte se confronte aux réalités pratiques de son futur rôle, s'étend généralement sur une à six années : plus l'Acolyte se montre brillante et efficace, plus elle accédera rapidement au degré suivant, celui de **Mater Acrior**.

### Matres Acrior

En devenant Mater Acrior, la future Révérende Mère prononce de nouveaux vœux de soumission à l'ordre. Elle doit notamment renoncer de façon solennelle à toute forme d'immortalité, afin de préserver son humanité : selon les propres mots du credo de l'ordre, « soupçonner sa propre mortalité constitue le commencement de la terreur ; accepter sa propre mortalité constitue la fin de la terreur ». En fait, ce renoncement est essentiellement

symbolique, l'immortalité n'ayant jamais été atteinte par quiconque – en outre, ce commandement n'interdit aucunement à l'adepte de prolonger son existence grâce à l'Epice gériatrique, ce dont la plupart des Révérendes Mères ne se privent guère.

Là encore, la valeur de chaque individu détermine la rapidité (ou la limite) de son avancement au sein de l'ordre : les adeptes les plus brillantes accéderont au rang de Révérende Mère en quelques années (généralement cinq à dix), tandis que d'autres resteront Matres Aciores jusqu'à la fin de leur existence.

Afin de bien les différencier des simples Sœurs, les Matres Aciores portent un aba pourvu de larges manches évasées.

Pour devenir Révérende Mère, la Mater Acior doit se soumettre au Rite de l'Eau de la Vie, qui lui permettra d'entrer en communion avec la mémoire collective de toutes les Révérendes Mères passées. Ce Rite et les facultés qu'il confère seront examinés en détail dans le second tome de ce Codex.

## Révérendes Mères

Le titre de **Révérende Mère** constitue plus une appellation générique qu'un grade précis ou une fonction spécifique, toutes les Révérendes Mères ne possédant pas le même degré de puissance ou de responsabilité au sein de l'ordre. En fait, l'ensemble des Révérendes Mères constitue un véritable ordre à l'intérieur de l'ordre, avec sa hiérarchie, ses rites et ses secrets.

Une Révérende Mère peut également être appelée *Mater Sapientissima* (mère très sage) ou *Mater Felicissima* (mère bienheureuse) : ces trois titres sont interchangeable. Lorsqu'elle devient Révérende Mère, l'adepte doit choisir un nouveau nom. Ce nom est toujours composé de trois éléments : le nom de famille de l'adepte, précédé de deux prénoms. Le premier de ces prénoms doit être un prénom féminin, tiré des archives historiques de l'ordre et honorant une Bene Gesserit du passé ; le second prénom, obligatoirement masculin, devra être tiré de la propre généalogie de la nouvelle Révérende Mère. Ainsi, une Révérende Mère issue de la famille Moritani pourrait prendre le nom d'Alba Julius Moritani ou de Teresa Viktor Moritani. Le nouveau statut de l'adepte est également symbolisé par l'adoption d'un nouvel uniforme : un aba noir muni d'un capuchon et de larges manches.

Suivant l'importance de ses fonctions au sein de l'ordre, une Révérende Mère peut appartenir à quatre rangs, d'importance croissante : le rang simple (sans appellation particulière, le rang de *Rectrice*, le rang de *Rectrice Générale* puis celui de *Rectrice Supérieure*. A cela peuvent s'ajouter des titres particuliers, représentant des fonctions précises, comme *Ambacta* (ambassadrice) ou *Cogita Vera* (diseuse de vérité), ainsi que les éventuels titres honorifiques *Erudica* et *Doctissima*, à caractère essentiellement académique.

Les prérogatives, les responsabilités et les spécificités de ces différents rangs seront examinées plus en détail dans le second volet du Codex Bene Gesserit.

## Sœurs de Rang Caché

En marge de sa hiérarchie régulière, le Bene Gesserit possède également une hiérarchie secrète, sans véritable appellation officielle mais dont les membres sont communément désignées comme « *sœurs de rang caché* ».

La plupart d'entre elles sont des *concubines* formées par l'ordre mais n'ayant pas prononcé leurs vœux : pour le monde extérieur, ces femmes ont quitté l'ordre à l'issue de leur initiation de *profictua* (ou, plus rarement, de *virga*), à un âge généralement situé entre 19 et 23 ans.

En réalité, ces anciennes novices ne quittent pas véritablement le Bene Gesserit – elles continuent à le servir en tant qu'informatrices, espionnes et agents de liaison. Leur loyauté à l'ordre est garantie par leur conditionnement. Une fois que le Bene Gesserit vous a choisie, vous lui appartenez pour le restant de votre vie, et ce quelles que soient les décisions que votre libre arbitre semble vous dicter. Le conditionnement d'une adepte ne disparaît jamais – même chez les plus réfractaires, une simple séance d'exposition à la Voix suffit à réveiller les vieux réflexes d'obéissance et de fidélité à l'ordre.

L'ancienne novice peut rester des années sans recevoir d'instructions du Bene Gesserit, mais lorsque l'ordre aura besoin d'elle, il ne manquera pas de se rappeler à son bon souvenir...

La notion de Rang Caché peut également s'appliquer à certaines adeptes dont la mission nécessite l'adoption d'une couverture à l'intérieur même de l'ordre : une Révérende Mère peut ainsi se faire passer pour une simple Sœur afin de mener à bien certaines tâches d'espionnage et de surveillance liées à la sécurité interne de l'ordre. Les membres de cette « branche secrète » agissent le plus souvent sous l'autorité directe de la Familia des Matres Executrix (voir chapitre suivant) et constituent en quelque sorte le service de sécurité intérieur du Bene Gesserit.

# Chapitre II : Organisation

## Ecoles et Chapitres

Le pouvoir du Bene Gesserit s'étend à travers tout l'Imperium. Sur de nombreux mondes dits « primitifs », l'ordre exerce un contrôle plus ou moins direct sur les populations locales par le biais de la *Missionaria Protectiva*. Sur les mondes plus civilisés, la présence du Bene Gesserit s'articule autour de trois types de structures : les *écoles*, les *Maisons des Sœurs* et les *Chapitres*.

Les **écoles** sont des lieux d'éducation et de formation destinées à accueillir les enfants de sexe féminin issues de l'aristocratie. C'est là que se dispense la fameuse « éducation Bene Gesserit » que reçoivent presque toutes les jeunes filles nobles de l'Imperium. On estime communément à plus de 800 le nombre de planètes accueillant sur leur sol une de ces écoles. La taille de ces établissements varie considérablement d'un monde à l'autre, ainsi que leur degré de rattachement apparent à l'ordre : sur un grand nombre de planètes, la grande majorité de la population ignore jusqu'à l'existence du Bene Gesserit et n'a aucune raison de supposer que l'école où sont formées les jeunes filles de l'élite planétaire n'est en fait que l'antenne locale d'une organisation présente dans tout l'univers connu...

Les **Maisons des Sœurs** n'existent que sur les mondes où l'existence du Bene Gesserit est officiellement reconnue et constituent en quelque sorte les légations planétaires de l'ordre. C'est là que résident les adeptes locales et que séjournent les Sœurs de passage. Là encore, l'importance du lieu varie considérablement d'un monde à l'autre : certaines Maisons n'abritent que trois ou quatre Sœurs, tandis que d'autres en accueillent plusieurs centaines. Dans la plupart des cas, la Maison des Sœurs se trouve sur le même terrain (voire dans les mêmes bâtiments) que l'école Bene Gesserit locale. Chaque Maison des Sœurs est placée sous l'autorité directe d'une Révérende Mère Rectrice.

Les **Chapitres** sont les principaux lieux de pouvoir de l'ordre. C'est là que sont formées et conditionnées les futures Sœurs du Bene Gesserit. Il existe douze Chapitres de l'ordre, implantés sur quelques unes des planètes les plus importantes de l'Imperium. Chacun de ces Chapitres est dirigé par une Révérende Mère Rectrice Supérieure et possède sa propre spécialité : le Chapitre de Grumman, par exemple, excelle dans l'enseignement de l'Art Etrange et des sciences du combat, tandis que le Chapitre de Paquita s'intéresse en priorité à l'histoire et à la linguistique. Chaque Chapitre comprend également une école (voir ci-dessus) pour l'éducation des jeunes filles d'origine noble.

*Le principal Chapitre de l'ordre se trouve sur **Wallach IX**. C'est aussi le plus ancien de tous, son existence remontant à plus de 4000 ans avant le Jihad Butlerien. Plus de dix mille adeptes y résident en permanence. Doté d'un astroport, ce gigantesque site fortifié abrite, entre autres, les Archives Secrètes de l'ordre. C'est également le principal centre de formation de la Missionaria Protectiva.*

Le Chapitre de **Kaitain** (la capitale de l'Imperium) est spécialisé dans la formation de futures épouses ou concubines destinées aux plus grandes Maisons Nobles. L'école qui y est rattachée passe également pour être la plus prestigieuse de tout l'Imperium.

Le Bene Gesserit possède également des Chapitres sur **Grumman** (Art Etrange et sciences du combat), **Yorba** (finance et administration) **Chusuk** (musique et beaux-arts), **Ciehman Banqs** (sciences biologiques et sociales), **Paquita** (histoire et linguistique), **Gamont** (formation de concubines et « lieu de divertissement » - en clair, un immense bordel de luxe entièrement contrôlé par l'ordre), **Bela Tegeuse** (sciences de l'écologie et du comportement), **Giedi Prime** (espionnage et sécurité ; un des lieux les plus protégés de l'Imperium, sur le fief même des Harkonnen...). Il existe enfin deux Chapitres presque totalement isolés du reste de l'ordre, implantés sur deux planètes soumises à une législation particulière : **Ix** (où les scientifiques du Bene Gesserit mènent leurs recherches génétiques les plus secrètes) et **Tleilax** (mystère total – selon la théorie la plus répandue, ce Chapitre serait le détenteur d'une technologie ultra-avancée, en violation totale des commandements du Jihad Butlerien).

## La Missionaria Protectiva

La Missionaria Protectiva peut être définie comme une branche spéciale de l'ordre, chargée d'établir, de préserver et (si possible) d'étendre le pouvoir politique du Bene Gesserit sur les « mondes obscurs », sous le déguisement de religions indigènes et de croyances locales soigneusement définies et contrôlées.

Les adeptes appartenant à cette branche, appelées Sœurs Missionnaires, excellent dans l'art d'endoctriner et de manipuler les foules en exploitant les croyances et les superstitions locales. Très souvent, ces croyances et ces superstitions se basent sur des « mythes fondateurs », implantés voici des milliers d'années par la Missionaria Protectiva elle-même, lors des premières vagues de colonisation planétaire, dans le but de faciliter la future exploitation politique de ces peuples par le Bene Gesserit.

Ainsi, toutes les cultures primitives préalablement traitées par la Missionaria Protectiva reconnaissent le pouvoir spirituel sacré du principe féminin et possèdent une « niche sociale » dans laquelle les envoyées du Bene Gesserit peuvent aisément s'intégrer, en tant que « bonnes dames », « servantes de la Déesse » ou autres « femmes sages ». Ces différents mythes, leur sémantique secrète et leur mode d'emploi en tant qu'outils de manipulation politique composent la *Panoplia Propheticus*, ouvrage que toute Sœur Missionnaire se doit de connaître sur le bout des doigts.

## Les Instances Dirigeantes

En tant qu'institution indépendante du pouvoir impérial, le Bene Gesserit possède son propre code juridique, défini en détails dans les Canons de l'ordre. Ce code divise l'organisation en trois grandes autorités, inspirées des trois pouvoirs traditionnels des anciens systèmes républicains : l'autorité législative, l'autorité exécutive et l'autorité judiciaire. Les liens entre ces trois branches sont aussi étroits que complexes : leurs perpétuelles interactions forment un véritable labyrinthe juridique, pratiquement impossible à démêler pour un observateur extérieur. En termes de jeu, la compréhension de ses rouages relève des compétences *Lois et Politique*.

## Pouvoir Législatif

L'autorité législative de l'ordre est représentée par deux Chambres : la **Chambre des Sœurs** et la **Chambre des Mères**. Chacune de ces deux assemblées regroupe 33 membres : les membres de la Chambre des Sœurs sont élues parmi l'ensemble des Sœurs de l'ordre, tandis que les membres de la Chambre des Mères sont choisies, comme leur nom l'indique, parmi les Révérendes Mères. Les 33 sièges sont toujours répartis de la même façon : 12 d'entre eux vont à des adeptes venues des Chapitres, 12 encore aux adeptes s'occupant des différentes écoles de l'ordre et enfin 9 à des adeptes issues du reste de l'ordre. La branche législative gère le budget de l'ordre, ainsi que sa fiscalité interne, fondée sur un impôt spécial, la dîme. Les décisions des deux Chambres doivent être ratifiées par l'autorité exécutive.

## Pouvoir Exécutif

L'autorité exécutive est représentée par un **Concile Général** composé de treize Révérendes Mères. Dix d'entre elles sont élues par et parmi les Révérendes Mères ayant rang de Rectrice, Rectrice Générale ou Rectrice Supérieure. Les trois autres sont les *Matres Executrix*, qui forment en quelque sorte le premier pouvoir exécutif au sein de l'ordre. Ces trois Matres ne sont pas élues mais reçoivent leur titre sur des bases héréditaires et exercent leurs fonctions jusqu'à la fin de leur existence. Si l'on en croit les archives généalogiques de l'ordre, les trois Matres Executrix sont les très lointaines descendantes des premières Mères Fondatrices du Bene Gesserit – ce qui expliquerait l'origine à la fois arbitraire et archaïque de leur pouvoir, vestige d'un passé presque mythique où l'ordre se rapprochait plus d'une sorte de société secrète primitive que d'une institution à la hiérarchie soigneusement ordonnancée. Au sein du Concile, les *Matres Executrix* disposent chacune d'un droit de veto absolu.

## Pouvoir Judiciaire

L'autorité judiciaire est représentée par le **Concile Judiciaire** regroupant cinq *Matres Aequus*. Celles-ci sont nommées à vie par les *Matres Executrix*, qui les sélectionnent parmi les Révérendes Mères ayant rang de Rectrice Supérieure (le rang le plus élevé dans la hiérarchie des Révérendes Mères). Le Concile Judiciaire, basé sur Wallach IX, organise une Grande Cour de justice destinée à régler les différents conflits juridiques susceptibles de survenir à l'intérieur de l'ordre. Cette Grande Cour siège trois fois par année standard, chaque session durant trois semaines. Elle ne s'occupe que des cas de première importance. Les affaires de moindre envergure sont traitées par de petits tribunaux locaux, rattachés aux onze autres Chapitres de l'ordre. Notons que les décisions du Concile Judiciaire doivent être ratifiées par les *Matres Executrix*, qui peuvent également faire office de cour d'appel.

En dépit de ce que pourraient laisser supposer sa structure très complexe et sa hiérarchie aux multiples étages, le Bene Gesserit reste entièrement soumis aux volontés de trois personnes : les fameuses **Matres Executrix**, qui, comme le montre l'exposé ci-dessus, concentrent entre leurs mains l'essentiel du pouvoir. Rappelons que ces trois Matres ne sont ni élues, ni nommées : elles ne doivent leur position privilégiée qu'à leur ascendance maternelle et exercent leur charge jusqu'à la fin de leur vie. La légitimité de leur toute-puissance au sein de l'ordre est à la fois spirituelle et génétique – deux concepts qui, en philosophie Bene Gesserit, n'en forment qu'un.

## Les Matres Executrix et la Familia

Les trois Matres Executrix dirigent l'ordre depuis la Maison des Mères de Wallach IX, avec l'aide de la **Familia**. Il s'agit d'une vingtaine de conseillères privées, placées sous l'autorité directe et exclusive des Matres Executrix. Toutes ont été soigneusement sélectionnées au sein des Révérendes Mères de l'ordre.

Les attributions exactes des membres de la Familia peuvent varier suivant les périodes, mais elle s'articule toujours autour des vingt et un postes suivants :

La *Faecatrix Arboris* est en charge des diverses archives généalogiques de l'ordre, qui forment la base de son programme génétique.

La *Mater Cogita Vera* a pour mission de surveiller et, si besoin est, de superviser les activités des Diseuses de Vérité de l'ordre.

La *Mater Ambakthaz* est en charge des différentes ambassades, légations et activités diplomatiques de l'ordre.

La *Mater Pecuniam Collocare* s'occupe tout particulièrement des investissements économiques de l'ordre, ainsi que de ses relations avec les hautes instances de la CHOM.

La *Mater Praefecta Aerariae* veille sur les finances internes de l'ordre, dont elle est en quelque sorte la comptable suprême.

La *Procuratrix* s'occupe des mariages arrangés et des concubinages favorisés par l'ordre.

La *Speculatrix* supervise les multiples activités d'espionnage et de contre-espionnage menées par l'ordre.

La *Docitrix Vocis* est en charge des différentes utilisations politiques de la Voix.

La *Recordato Vitae* veille au transfert de la mémoire collective des Révérendes Mères.

La *Mater Magna* s'occupe de toutes les questions directement liées à la Maison des Mères et au principal Chapitre de l'ordre, situé sur Wallach IX.

Enfin, il existe une *Mater Minima* qui remplit les mêmes attributions pour chacun des onze autres Chapitres – soit onze *Matres Minimae*.

Toutes ces dignitaires résident quasiment en permanence sur Wallach IX et constituent à la fois l'entourage personnel et le conseil privé des trois Matres Executrix. Elles agissent sous le seul commandement des Matres Executrix et n'ont de comptes à rendre à aucune autre dignitaire de l'ordre – quel que soit son rang. Ce statut de «conseillère extraordinaire» peut créer ou attiser certaines tensions et rivalités au sein de l'ordre – notamment chez les Révérendes Mères les plus puissantes, souvent jalouses des prérogatives accordées aux membres de la Familia.



# Chapitre III : Règles Additionnelles

## Création des Personnages

Les règles de base d'Imperium vous proposaient une version volontairement généraliste du Conditionnement et de la Vocation Bene Gesserit. Cette section vous permet de créer des adeptes aux profils et aux rôles plus diversifiés. Le processus de création reste le même, avec quatre grandes étapes : Héritage, Conditionnement, Vocation et Evolution Personnelle. Chacune de ces étapes est examinée en détail ci-après.

### Une Note Importante

*Les règles présentées ci-dessous intègrent un certain nombre de suppositions concernant les personnages que les joueurs souhaitent créer et interpréter.*

*Elles supposent tout d'abord que ces personnages appartiennent aux initiae les plus brillantes ou les plus réceptives au conditionnement ; toutes les adeptes produites par l'ordre ne sont pas aussi douées et ne parviennent pas forcément à maîtriser les cinq Facultés spéciales décrites dans les règles d'Imperium. Concrètement, le meneur de jeu devra considérer que toutes les adeptes possèdent au moins la Manière Bene Gesserit et le Prana Bindu, qui constituent la base de leur entraînement, mais que la possession des autres facultés (Transe Mémoirelle, Art Etrange et Voix) exige certaines dispositions particulières – dispositions que ne possèdent pas forcément toutes les profictuae. Une Sœur ne maîtrisant pas les cinq Facultés sera généralement dirigée vers un rôle subalterne et hautement spécialisé, correspondant à ses compétences, comme scribe, archiviste ou comptable.*

*A l'inverse, les adeptes les plus douées (ce qui inclut forcément tout personnage-joueur) seront orientées vers des rôles plus importants ou plus exigeants, comme missionnaire, préceptrice ou espionne. Les vocations détaillées dans ce chapitre sont donc loin de couvrir l'ensemble des fonctions existant au sein de l'ordre mais sont certainement les plus intéressantes dans l'optique d'un jeu de rôle : qui a réellement envie d'incarner une généticienne cloîtrée dans son laboratoire ou une sous-officiante exclusivement vouée à des tâches rituelles ?*

*Enfin, ce système a été délibérément conçu pour créer de jeunes Sœurs, dont l'âge sera généralement compris entre une vingtaine et une petite trentaine d'années. Il n'inclut pas l'accession au rang de Révérende Mère ou à d'autres fonctions supérieures au sein de l'ordre, en partant du principe que de telles étapes devront être jouées en cours de chronique. Si le meneur de jeu souhaite permettre à ses joueurs de créer des Sœurs plus expérimentées (voire de commencer en tant que Révérendes Mères), il devra procéder à quelques modifications techniques, la solution la plus simple étant d'augmenter le capital de points d'Evolution des personnages.*

## **Etape n°1 : Héritage**

Le personnage commence avec une valeur de base de 2 dans chaque caractéristique, plus deux ajustements de +1 représentant ses prédispositions. Pour pouvoir accéder au Conditionnement Bene Gesserit, la future adepte devra nécessairement attribuer un de ces ajustements à la Discipline et le deuxième à la Finesse, au Savoir ou à l'Aura.

**En résumé :** +1 en Discipline et en Finesse, Savoir ou Aura.

## **Etape n°2 : Conditionnement**

La future adepte doit choisir entre une Formation Classique (globalement analogue à celle décrite dans les règles de base d'Imperium) et une Formation Spécialisée. Il est impossible de cumuler les deux ou de suivre plusieurs Formations Spécialisées à la fois.

La **Formation Classique** peut être reçue dans n'importe lequel des onze Chapitres de l'ordre. Elle produit des adeptes efficaces et flexibles, capables de traiter avec les représentants des Maisons Nobles et des autres grandes factions de l'Imperium.

Chacun des Chapitres de l'ordre propose également une **Formation Spécialisée** : ainsi, le Chapitre de Kaitain (la capitale impériale) s'occupe plus spécialement de former les futures épouses et concubines destinées à intégrer de puissantes familles nobles, tandis que le Chapitre de Giedi Prime propose une formation axée sur l'espionnage et la sécurité.

La Formation d'une adepte du Bene Gesserit lui confère les bénéfices suivants :

**Facultés spéciales :** Manière Bene Gesserit, Transe Mémoirelle, Prana Bindu, Art Etrange, la Voix.

**Caractéristiques :** +1 en Discipline ; +1 en Finesse, Savoir ou Aura.

**Compétences :** Pour la Formation Classique, l'adepte reçoit +1 en Observation, Subterfuge, Politique, Rhétorique, Traditions et Etiquette. Pour les Formations Spécialisées, voir ci-dessous :

**Wallach IX (préparation à la Missionaria Protectiva) :** +1 en Observation, Subterfuge, Rhétorique, Traditions, Langues et Psychologie.

**Kaitain (futures épouses et concubines nobles):** +2 en Etiquette, +1 en Observation, Subterfuge, Séduction, Politique.

**Grumman (techniques de défense et art de la guerre):** +1 Observation, Subterfuge, Politique, Stratégie, Vigilance et Art Etrange.

**Chusuk (musique et arts):** +1 en Observation, Rhétorique, Représentation, Traditions, Etiquette et Séduction.

**Yorba (finance et administration):** +1 en Observation, Subterfuge, Lois, Commerce, Etiquette et Politique.

**Ciehman Banqs (sciences biologiques et sociales):** +1 en Observation, Politique, Psychologie, Génétique, Lois et Médecine.

**Ix (recherches scientifiques):** +1 en Observation et en Technologie, +2 en Médecine et en Génétique.

**Paquita (histoire et linguistique):** +1 en Observation, +1 en Politique, +2 en Histoire, +1 en Psychologie et en Langues.

**Bela Tegeuse (science de l'écologie et du comportement):** +1 en Observation, +1 en Politique, +2 en Planétologie et en Psychologie.

**Gamont (concubines et courtisanes):** +2 en Séduction, +1 en Etiquette, Subterfuge, Observation et Poisons.

**Giedi Prime (espionnage et sécurité):** +1 en Observation, Sécurité, Interrogatoire, Poisons, Vigilance et Subterfuge.

**Tleilax (secret absolu !):** Qui sait ?

Les nouvelles compétences **Génétique** et **Psychologie** sont décrites dans la section suivante.

### Etape n°3 : Vocation

Désormais, la future adepte doit, à l'issue de son Conditionnement, choisir une des cinq Vocations suivantes : Acolyte, Emissaria/Espionne, Missionnaire, Préceptrice ou Sœur de Rang Caché. Ces Vocations sont examinées en détail ci-dessous.

### Etape n°4 : Evolution Personnelle et Dernières Touches

Cette ultime étape se déroule conformément aux règles de base d'Imperium.

Les adeptes du Bene Gesserit peuvent tout à fait posséder des dons de Prescience. Ces dons seront acquis suivant les mêmes conditions que pour n'importe quel personnage.

Le Statut d'une Bene Gesserit ne dépend pas de son origine sociale, mais de son rang au sein de l'ordre, soit 3 pour les Sœurs créées avec ce système. Les Sœurs de Rang Caché constituent une exception à cette règle (voir ci-dessus).

## *Nouvelles Vocations*

### **ACOLYTE**

**Description :** Les Acolytes se préparent à exercer les hautes fonctions de Révérendes Mères et constituent en quelque sorte l'élite des jeunes Sœurs. Voir chapitre I pour plus de précisions sur leur *cursus* et leurs fonctions.

**Conditions d'accès :** Pour devenir Acolyte, la candidate doit être génétiquement prédisposée à devenir Révérende Mère (ce qui sera obligatoirement le cas pour les personnages-joueurs choisissant cette vocation).

**Caractéristiques :** +1 en Aura, en Finesse ou en Discipline.

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

**Avantage spécial :** Les Acolytes excellent dans la maîtrise des Facultés Bene Gesserit et reçoivent 1pt de Contrôle supplémentaire. Leur capital de Contrôle est donc égal à (Discipline+6).

### **EMISSARIA (Espionne)**

**Description :** Le double titre de cette vocation résume parfaitement ses fonctions. Officiellement, les Emissariae remplissent des fonctions diplomatiques – auprès des Grandes Maisons et des autres factions de l'Imperium... Elles sont également les yeux et les oreilles de l'ordre et excellent dans l'art de l'espionnage et de la dissimulation.

**Conditions d'accès :** Avoir une valeur d'au moins 4 en Finesse.

**Caractéristiques :** +1 en Finesse ou en Aura.

**Compétences :** +1 en Observation, Etiquette, Politique, Subterfuge, Sécurité et Vigilance.

**Avantage spécial :** Les adeptes qui suivent cette vocation reçoivent un entraînement complémentaire spécial qui leur confère deux facultés spéciales supplémentaires : l'*Identification Rihani* et le la *Lecture Tactile*.

### **MISSIONNAIRE**

**Description :** Les Missionnaires officient au sein de la *Missionaria Protectiva*, une branche spéciale de l'ordre chargée de répandre la « bonne parole » sur les mondes obscurs et sauvages. Ces adeptes excellent dans l'art de l'endoctrinement et de la manipulation

collective. Pour plus de détails sur la *Missionaria Protectiva*, reportez-vous à la section éponyme.

**Conditions d'accès :** Avoir une valeur d'au moins 4 en Discipline et 3 en Aura.

**Caractéristiques :** +1 en Discipline ou en Aura.

**Compétences :** +1 en Rhétorique, Traditions, Langues, Politique, Voix et Vigilance.

**Avantage spécial :** Les Missionnaires ont appris à utiliser la Voix pour contrôler des groupes entiers (voir la section sur les nouvelles applications de ce pouvoir). En outre, elles maîtrisent la *Panoplia Prophetica*, un ensemble de connaissances et de techniques leur permettant de manipuler les croyances religieuses et les superstitions des populations locales.

## **PRAECETRIX (Préceptrice)**

**Description :** Le rôle d'une Praecetrix est de prodiguer l'enseignement Bene Gesserit aux *initiae*, au sein d'un Chapitre ou, plus rarement, au sein d'une Maison noble étroitement liée à l'ordre. A cette fonction officielle s'ajoutent souvent d'autres attributions plus confidentielles de surveillance et de diplomatie. En termes de jeu, c'est ce rôle qui se rapproche le plus de la vocation générique de Sœur décrite dans les règles de base d'Imperium.

**Conditions d'accès :** Avoir une valeur d'au moins 3 en Savoir et en Finesse.

**Caractéristiques :** +1 en Finesse, en Savoir, en Discipline ou en Aura.

**Compétences :** +1 en Etiquette, Observation, Politique, Rhétorique, Subterfuge, Histoire, Langues, Lois, Traditions et Vigilance.

**Avantage spécial :** Compte tenu de ses fonctions particulières, une Praecetrix double son capital initial de Privilèges (ce qui lui donne 6 points au lieu de 3).

## **SOEUR DE RANG CACHE**

**Description :** Pour plus de détails sur les Soeurs de Rang Caché, leurs attributions et leurs fonctions au sein de l'ordre, reportez-vous au Chapitre I.

En termes de jeu, l'adepte doit choisir une vocation extérieure à l'ordre : il s'agira la plupart du temps de *Courtisane* ou *Assassin*. Une fois ce choix effectué, le reste de la création suit exactement le même cours que pour un membre « ordinaire » de la Vocation choisie. Il est néanmoins impossible de cumuler ce parcours à une seconde vocation de Maître. Cette restriction a pour but d'éviter la création de personnages surpuissants mais possède également de solides justifications culturelles : dans pratiquement toutes les Maisons de l'Imperium, la fonction de Maître est strictement réservée aux individus de sexe masculin (afin précisément d'éviter toute infiltration par une agente du Bene Gesserit).

Les Soeurs de Rang Caché possèdent deux valeurs distinctes de Statut : une valeur qui mesure leur rang au sein de l'ordre (Statut Intérieur) et une valeur de façade qui mesure leur position sociale apparente (Statut Extérieur). La valeur de Statut Intérieur est calculée de la même façon que pour les autres adeptes de l'ordre. La valeur de Statut Extérieur est calculée comme le Statut d'un personnage étranger à l'ordre et dépend avant tout de son origine sociale (voir règles d'Imperium). Les Privilèges d'une Sœur de Rang Caché dépendent de sa valeur de Statut Extérieur.

## *Nouvelles Compétences*

**Génétique :** Cette compétence, basée sur le Savoir, représente la connaissance théorique et pratique de la science génétique, qui constitue la base des programmes de sélection menés par l'ordre. Dans le contexte d'un jeu de rôle, elle permettra surtout d'analyser ou de vérifier certaines informations concernant l'identité génétique d'un individu, ce qui peut parfois s'avérer d'une importance cruciale.

**Psychologie :** Cette compétence, basée sur le Savoir, représente l'étude scientifique du comportement humain, qu'il soit individuel ou collectif. Les Bene Gesserit l'abordent principalement sous l'angle de la manipulation émotionnelle ou idéologique. En termes de jeu, la maîtrise de cette science peut faciliter l'utilisation de certaines compétences comme Rhétorique, Subterfuge, Politique ou Interrogatoire.

L'enseignement de ces deux compétences est étroitement contrôlé par le Bene Gesserit. Il s'agit de *sciences secrètes*, dont le contenu ne fait pas partie de la « culture générale » des sujets de l'Imperium. En termes de jeu, il est impossible d'acquérir ces compétences en utilisant des points d'évolution personnelle ou des points de destinée – et ce même pour une Bene Gesserit. En outre, il est impossible pour un personnage qui ne les possède pas d'utiliser à la place sa valeur brute de Savoir.

## **Nouvelles Facultés**

### **Identification Rihani**

Cette faculté représente une extension combinée de la Manière Bene Gesserit et de la Transe Mémoirelle. Elle est enseignée aux Soeurs ayant choisi la vocation d'Emissaria / Espion. Elle permet à l'adepte de créer un enregistrement mental de l'ensemble de ses perceptions (conscientes ou subliminales) concernant un individu spécifique et de stocker cet enregistrement dans leur mémoire, exactement comme une fiche signalétique. L'enregistrement nécessite quelques minutes d'observation préalable ainsi que la dépense d'un point de Contrôle. Une fois un individu enregistré, il sera toujours reconnu par l'adepte – et ce quelle que soit son apparence. Cette technique permet de déjouer automatiquement le plus habile des déguisements ou la plus complète des « restructurations » corporelles. L'Identification Rihani permet notamment de faire automatiquement la différence entre un individu *préalablement enregistré* et un Danseur Visage ayant adopté son apparence. Il n'y a aucune limite théorique au nombre d'individus pouvant être enregistrés et archivés dans la mémoire d'une adepte maîtrisant cette faculté.

### **Lecture Tactile**

Cette faculté constitue une extension du conditionnement sensoriel auquel sont soumises toutes les adeptes de l'ordre. Comme l'Identification Rihani, elle est enseignée aux *initiae* se destinant à la vocation d'Emissaria / Espion. Elle permet à l'adepte de rendre hypersensible sa perception tactile, ce qui peut lui permettre d'accomplir diverses prouesses, comme « lire avec

les doigts » n'importe quel texte manuscrit ou imprimé ou compenser les effets d'une éventuelle cécité par la seule acuité du toucher. Mais les principales applications de cette faculté concernent le domaine de l'espionnage et de l'intrusion. En premier lieu, la lecture tactile permet de déchiffrer des messages apparemment invisibles, spécialement traités par le Bene Gesserit pour être imperceptibles à l'œil nu. De tels messages peuvent être inscrits sur n'importe quelle surface et constituent un excellent moyen d'acheminer des instructions écrites secrètes à une adepte. En outre, la lecture tactile permet également de *tromper le mécanisme de reconnaissance palmaire d'une serrure à main* – talent particulièrement redoutable (un test de Sécurité est tout de même nécessaire). Chaque utilisation de cette faculté requiert une concentration totale, ainsi que la dépense d'un point de Contrôle.

## Extensions de la Voix

**Neutralisation :** Les adeptes les plus habiles dans l'art de la Voix (celles qui possèdent au moins +3 dans cette compétence) sont capables de paralyser un individu choisi en lui murmurant un simple mot, dépourvu de sens (*uroshnor*), mais qui agit comme une sorte de verrou sur les centres nerveux de la victime. Pour ce faire, l'adepte doit avoir implanté le mot au préalable dans le subconscient du sujet : ceci requiert la dépense d'un point de Contrôle, puis un test de la compétence Voix comptant un nombre de réussites au moins égal à la Discipline du sujet. Si l'adepte obtient un nombre insuffisant de réussites ou si elle échoue totalement, on appliquera les mêmes règles que pour les autres utilisations de la Voix. Comme pour toutes les autres applications de la Voix, l'adepte devra d'abord avoir intégré le schéma vocal de la victime. Une fois le mot implanté, l'adepte n'aura qu'à le prononcer pour que le sujet se trouve aussitôt paralysé, tout à fait conscient, mais absolument incapable de bouger ou de parler. Pour utiliser ce pouvoir, l'adepte n'a pas besoin de tester sa compétence, mais doit néanmoins dépenser un point de Contrôle. La paralysie n'est que temporaire et se dissipe au bout de quelques minutes (lancer 1D8 pour obtenir une durée précise).

**Manipulation Collective :** Les adeptes de la Missionaria Protectiva et les Révérendes Mères sont capables d'utiliser la Voix sur un groupe de personnes, en jouant sur certaines harmoniques communes à tous les sujets humains. Pour cette raison, les ordres donnés de cette façon ne peuvent faire appel qu'à des concepts simples et doivent être réalisables dans l'immédiat ; le plus souvent, ce pouvoir sera utilisé pour fanatiser une foule à l'aide de paroles à caractère religieux ou prophétique. En termes de jeu, l'adepte doit dépenser un point de Contrôle puis effectuer un test de Voix. Pour que la foule soit affectée, elle devra obtenir 5 réussites (ou plus). Si elle n'obtient pas assez de réussites, ou si elle échoue, on appliquera les mêmes règles que pour l'utilisation ordinaire de la Voix. Une adepte possédant cette faculté peut affecter un nombre de personnes égal à dix fois sa valeur en Commandement (ou en Aura, si elle ne possède pas cette compétence).

## Le Conditionnement en Jeu

Le Conditionnement Bene Gesserit ne permet pas seulement à l'adepte de maîtriser des facultés comme la Voix, l'Art Etrange ou la Suspension Bindu : il garantit également une loyauté sans faille à l'égard de l'ordre. En d'autres termes, toute adepte du Bene Gesserit est psychologiquement programmée pour obéir aux commandements et aux enseignements de ses supérieures ; ce conditionnement ne fait pas d'elle un être privé de volonté ou d'initiative

(loin de là...) mais l'empêche simplement d'œuvrer de façon active et délibérée contre l'ordre, sa hiérarchie ou ses intérêts. Un joueur désireux d'incarner une adepte du Bene Gesserit devra accepter de prendre en compte cette obligation d'obéissance dans l'interprétation de son personnage : une Bene Gesserit n'existe que pour servir, comme le rappelle opportunément un des adages de l'ordre.

Dans certaines circonstances exceptionnelles, une adepte peut néanmoins tenter d'outrepasser les interdits de son conditionnement : c'est précisément ce que fait Jessica dans « Dune » lorsqu'elle donne un héritier au Duc Leto, alors qu'elle avait reçu pour instructions de ne donner naissance qu'à des filles. L'amour qu'elle vouait à Leto lui permet de transgresser les ordres du Bene Gesserit – non sans conséquences, comme chacun le sait... Si une situation analogue se présente en cours de chronique, le meneur de jeu pourra avoir recours à la règle suivante : moyennant la dépense d'un point de Karama, une adepte du Bene Gesserit peut prendre une décision (ou effectuer une action) opposée aux instructions (ou aux volontés) de l'ordre. Ceci n'est évidemment possible que si l'adepte est guidée par une émotion suffisamment forte pour outrepasser temporairement son conditionnement psychologique : a priori, seuls l'amour et la haine répondent à ces critères. Ces sentiments étant pratiquement absents de l'existence d'une adepte Bene Gesserit, de telles situations restent rarissimes et devront toujours correspondre à des moments décisifs dans l'existence du personnage et à l'échelle de la chronique.

## Statut et Rang

Le Statut d'une adepte du Bene Gesserit dépend directement de sa position au sein de l'ordre :

Initia	1
Profictua	2
Virga	2
Filia Alvi	2
Sœur	3
Acolyte	3
Mater Acrior	4
Révérende Mère	5
RM Rectrice	6
RM Rectrice Générale	7
RM Rectrice Supérieure	8

Si une adepte quitte l'ordre pour se marier, son Statut dépendra alors de celui de son époux. Les Soeurs de Rang Caché possèdent quant à elles deux valeurs distinctes de Statut : pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous à la description de cette vocation.

## Avancement au Sein de l'Ordre

Ces règles concernent uniquement les Acolytes, c'est à dire les futures Révérendes Mères. Elles permettent de gérer en cours de jeu la progression d'une Acolyte au sein des hautes sphères de l'ordre, jusqu'à son accession au rang de Mater Acrior, puis de Révérende Mère. Notons que ces règles ne concernent que les personnages-joueurs : le meneur de jeu est libre de contrôler l'avancement de ses pnj comme il l'entend.

Au cours de son apprentissage, l'Acolyte va accumuler un certain nombre de *points de mérite*, qui mesurent l'intérêt que lui portent les instances supérieures de l'ordre. Plus l'Acolyte se montrera efficace, avisée et compétente, plus son mérite augmentera.

A la base, le total de mérite d'une Acolyte est égale à 5 fois la somme de sa Finesse et de son Aura (deux qualités essentielles pour une future Révérende Mère). Si l'Acolyte possède des dons de Prescience, chaque grade de Prescience lui fait gagner 10 points supplémentaires. A cela s'ajoute un bonus arbitraire égal au résultat d'un dé (D8).

Le mérite d'une Acolyte peut ensuite augmenter de la manière suivante :

Chaque niveau de compétence gagné en cours de jeu	+10 points
Chaque mission importante menée à bien	+20 points
Chaque année passée en cours de jeu	+10 points

Le mérite d'une Acolyte peut également baisser, si elle ne se montre pas à la hauteur des attentes de ses supérieures : un échec dans une mission importante peut entraîner la perte de 10 ou 20 points de mérite (à la discrétion du meneur de jeu).

Lorsque le mérite d'une Acolyte atteint 100, elle est jugée digne de devenir Mater Acrior.

**Exemple :** *Sœur Calandra est une jeune Acolyte. Elle a 3 en Finesse et 3 en Aura, ce qui lui donne une base de 30 points de mérite. Elle ne dispose pas du don de Prescience. Quant à son lancer de dé, il se solde par un 3, ce qui fait passer son total de 30 à 33. Au bout de quelques aventures, Calandra a mené à bien une mission importante et a gagné deux niveaux de compétences ; le meneur de jeu estime également qu'une année standard s'est écoulée. A l'issue de cette année, le mérite de Calandra sera donc de 73 : +20 points pour la mission, +10 points pour le niveau de compétence et +10 points pour l'année écoulée. Si Calandra ne remplit aucune mission particulière et ne développe pas ses compétences, il faudra donc qu'elle attende encore deux ans avant de devenir Mater Acrior.*

Les règles permettant de passer du rang de Mater Acrior au rang de Révérende Mère vous seront présentées dans le second tome de ce Codex, le *Codex Ordines Matrium*.

# Appendice

## LEXIQUE DE LA HIERARCHIE BENE GESSERIT

**ACOLYTE** : *Titre donné aux futures Révérendes Mères avant leur initiation en tant que Matres Aciores.*

**COGITA VERA** : *Titre donné aux Diseuses de Vérité, une classe particulière de Révérendes Mères. Pluriel : Cogitae Verae.*

**EMISSARIA** : *Espionne au service de l'ordre (littéralement : « ambassadrice »). Pluriel : emissariae.*

**FAMILIA** : *Ensemble des conseillères particulières des Matres Executrix ; gouvernement officieux de l'ordre.*

**FILIA ALVI** : *Titre donné aux virgae après la prononciation de leurs vœux. Pluriel : Filiae alvi.*

**INITIA** : *Titre donné aux plus jeunes disciples de l'ordre avant leur séparation en virgae et profictuae. Pluriel : Initiae.*

**MATER** (« mère ») : *Titre accordé aux Révérendes Mères, souvent suivi d'une attribution ou d'une qualification spécifique : Mater Minima, Mater Felicissima, Mater Ambakhtaz etc. Pluriel : Matres.*

**MATER ACRIOR** : *Titre intermédiaire situé entre le rang d'Acolyte et celui de Révérende Mère. Pluriel : Matres Aciores.*

**MATER FELICISSIMA** : *Révérende Mère. Littéralement : « mère très bienheureuse ». Pluriel : Matres Felicissimae. Ce titre est interchangeable avec le suivant.*

**MATER SAPIENTISSIMA** : *Révérende Mère. Littéralement : « mère très sage ». Pluriel : Matres Sapientissimae. Ce titre est interchangeable avec le précédent.*

**MATRES EXECUTRIX** : *Désigne les trois Révérendes Mères qui dirigent la branche exécutive de l'ordre et, à travers elle, l'ordre dans son ensemble.*

**MISSIONARIA PROTECTIVA** : *Branche spéciale de l'ordre, chargée d'implanter croyances, prophéties et superstitions sur les mondes dits « primitifs » afin de faciliter la manipulation ultérieure des populations locales par la religion. Ces différentes « légendes » sont regroupées sous l'appellation de Panoplia Propheticus.*

**PELLEX** : Littéralement «concubine ». Désigne les futures adeptes ayant prêté le premier serment mais n'ayant pas encore prononcé leurs vœux définitifs ; peut aussi désigner les adeptes spécifiquement formées pour être épouses ou concubines. Pluriel : pellices.

**PRAECETRIX** : Préceptrice. Adeptes chargée de l'enseignement au sein d'un Chapitre ou d'une école contrôlée par l'ordre. Pluriel : Praecetrix.

**PROCTOR** : Titre synonyme de celui de Rectrice.

**PROFICTUA** : Désigne une *initia* destinée à devenir une *Sœur*, par opposition aux *virgae*. Pluriel : *profictuae*.

**RECTRICE** : Rang attribué à une Révérende Mère chargée de fonctions importantes au sein de l'ordre ; il existe trois grades de Rectrice : Rectrice, Rectrice Générale et Rectrice Supérieure.

**VIRGA** : Désigne une *initia* destinée à devenir Révérende Mère, par opposition aux *profictuae*. Pluriel : *virgae*.

## Table des Uniformes

### Rang au Sein de l'Ordre

### Uniforme

*Initia (novice)*

*Chemise et jambières couleur*

*sable ; surcot brun*

*Sœur Régulière ou Acolyte*  
*capuchon*

*Aba noir sans manches ni*

Mater Acrior

Aba noir avec manches et sans capuchon

Révérende Mère

Aba noir avec manches et capuchon

# CODEX MENTAT

## Mini-supplément gratuit pour le jeu de rôle IMPERIUM

Olivier Legrand – Janvier 2003

### Préambule

Le *Codex Mentat* inaugure la série des Codex d'Imperium : des mini-suppléments d'une dizaine de pages, consacrés à un aspect particulier de l'univers imaginé par Frank Herbert dans sa saga de *Dune* et à son adaptation dans le cadre d'un jeu de rôle. Chaque Codex contiendra une petite dose de background, des conseils pratiques et quelques règles additionnelles.

Comme pour Imperium, les informations de background contenues dans les Codex sont principalement extraites de l'oeuvre de Frank Herbert, mais peuvent également être issues de *L'Encyclopédie de Dune* de Willis McNelly ou résulter de mes propres cogitations. Quant aux règles additionnelles, leur raison d'être n'est pas de compliquer la tâche du meneur de jeu mais d'affiner ou d'enrichir les outils de simulation mis à sa disposition ; elles devront donc être considérées comme optionnelles, leur utilisation restant entièrement soumise à la décision du meneur de jeu.

*Prochain titre à paraître : le Codex Bene Gesserit.*

### L'Ordre des Mentats

Tous les véritables Mentats doivent leur formation et leur conditionnement à la même organisation : l'Ordre des Mentats. Fondé voici plusieurs milliers d'années (vers l'an 1230 après la Guilde) par le grand philosophe et logicien Gilbertus Albans, l'Ordre a toujours eu comme principal objectif de créer des êtres humains aux cerveaux capables de rivaliser avec les performances des « machines pensantes », interdites depuis le Jihad Bulterien. Aujourd'hui, les Mentats sont devenus une composante essentielle de la société impériale, notamment au sein des Maisons Nobles, pour lesquelles ils constituent d'indispensables conseillers en matière de politique, de commerce et d'intrigues.

Dans les premières années de son existence, l'Ordre était basé sur la planète Septime, monde d'origine de son fondateur. Assez rapidement, l'Ordre dut quitter Septime pour s'installer sur Tleilax, où les secrets de la formation Mentat seraient mieux gardés. Cette transplantation fut effectuée sous la protection de l'autorité impériale et avec l'aval des Tleilaxu. Les rapports entre l'Ordre et les Tleilaxu se sont très sérieusement détériorés depuis que le Bene Tleilax s'est mis à produire ses propres « Mentats tordus », dénaturant et pervertissant les méthodes et les objectifs initiés par Albans. L'Ordre demeure néanmoins sur Tleilax, mais tend de plus en plus à vivre en autarcie, préservant jalousement les secrets de ses techniques de conditionnement de toute nouvelle interférence extérieure.

Du reste, l'Ordre des Mentats paraît se satisfaire de son statut d'école impériale de premier plan et ne semble pas vouloir devenir une faction politique, au contraire de la Guilde ou du Bene Gesserit – lequel reste le principal adversaire de l'Ordre. Selon la doctrine Bene Gesserit, les Mentats sont des créatures à l'esprit déformé, ne méritant pas l'appellation d'être humain. Sur un plan plus pragmatique, le Bene Gesserit voit surtout l'Ordre des Mentats comme un concurrent de premier plan dans le domaine du conditionnement humain, ce qui explique pourquoi l'Ordre des Mentats semble exclusivement masculin. De leur côté, les Mentats entretiennent généralement la plus grande méfiance envers les « sorcières » Bene Gesserit, dont les pouvoirs et les motivations leur paraissent une excellente illustration de ce que Gilbertus Albans lui-même appelait « le problème Babel » : l'application de solutions erronées à un problème complexe.

## La Formation d'un Mentat

Dès leur plus jeune âge, les candidats au conditionnement Mentat sont rigoureusement sélectionnés avant d'être envoyés sur Tleilax. Là, à l'intérieur de la Maison de l'Ordre, ils reçoivent une éducation extrêmement rigoureuse, visant à faire d'eux de véritables « machines pensantes humaines ». La durée du programme est d'une dizaine d'années ; la plupart des futurs Mentats commencent leur conditionnement à un âge situé entre 5 et 8 ans et l'achèvent à leur adolescence. Cette formation peut s'étendre sur six degrés, suivant les capacités manifestées par le sujet :

Degré I	Mémoireur
Degré II	Processeur
Degré III	Hypothésiste
Degré IV	Conseiller
Degré V	Simulationniste
Degré VI	Mentat Suprême

Les trois premiers degrés (Mémoireur, Processeur et Hypothésiste) correspondent à la formation de Mentats Mineurs, employés notamment par la CHOM et certaines institutions impériales. Les trois degrés suivants (Généraliste, Simulationniste et Mentat Suprême) correspondent aux Conseillers Mentats utilisés par les Maisons Nobles.

## Créer un Personnage Mentat

En termes de jeu, ces deux grandes catégories de Mentats (Mentats Mineurs et Conseillers) obéissent chacune à des règles particulières. La Vocation de Conseiller Mentat décrite dans les règles de base d'Imperium correspond exactement au degré IV, Généraliste. Lorsqu'il crée un personnage de Mentat, le joueur devra décider s'il souhaite interpréter un Mentat Mineur ou un Conseiller Mentat.

Comme son nom l'indique, un Mentat Mineur sera forcément moins puissant qu'un Conseiller Mentat classique : le choix du joueur devra avant tout dépendre du type de personnage qu'il souhaite incarner et du type de scénarios prévus par le meneur de jeu. Les Conseillers Mentats, présentés dans les règles d'Imperium, sont spécialement formés pour les intrigues du Jeu des Maisons. Un Mentat Mineur, en revanche, sera sans doute plus à sa place

dans des scénarios alternatifs, situés au sein d'organisations comme la CHOM ou la bureaucratie impériale.

Le degré de formation d'un Mentat mesure l'aboutissement et la réussite de son conditionnement : une fois ce conditionnement achevé, ce degré ne pourra pas être amélioré par « l'expérience » ou par quelque forme d'apprentissage que ce soit. Un personnage Mentat ne pourra donc *jamais* augmenter son degré de formation en cours de jeu. En termes de jeu, les facultés d'un Mentat dépendent directement de son degré de formation :

<b>Degré</b>	<b>Facultés Acquisies</b>
I : Mémoriseur	Transe Mémoirelle Cloisonnement Mental Calculateur Prodiges
II : Processeur	Intégration Cognitive
III : Hypothésiste	Analyse Projective
IV : Généraliste	Formation Etendue
V : Simulationniste	Simulation Conflictuelle
<b>VI : Mentat Suprême</b>	<b>Omniscience</b>

Chaque degré intègre évidemment les facultés acquises aux degrés inférieurs.

## Mentats Mineurs

Ces Mentats reçoivent une formation moins poussée que celle des Conseillers Mentats ; contrairement à ces derniers, ils sont généralement employés pour des tâches spécialisées, dans un domaine spécifique (comme le commerce, la technologie, la recherche scientifique, voire l'investigation criminelle).

En théorie, le terme « Mentat Mineur » peut s'appliquer à n'importe quel Mentat ayant atteint un des trois premiers degrés de conditionnement : Mémoriseur, Processeur ou Hypothésiste. En pratique, seuls les Hypothésistes sont autorisés par l'ordre à suivre une vocation en dehors de son cadre très fermé : la plupart des Mémoriseurs et des Processeurs sont en fait des étudiants en cours de formation. Les autres, ceux qui s'avèrent incapables de progresser plus avant, restent employés par l'ordre à titre de secrétaires, assistants, gestionnaires de données et archives vivantes. Dans le cadre d'un jeu de rôle, de telles tâches ne sont guère exaltantes : un personnage-joueur décidant d'incarner un Mentat Mineur possèdera donc obligatoirement le rang d'Hypothésiste.

Un Hypothésiste possèdera donc toutes les facultés Mentats décrites dans les règles de base – à l'exception de la Formation Etendue, avantage réservé aux Généralistes (degré IV). En

outre, son capital de Concentration sera légèrement inférieur à celui d'un Conseiller Mentat : (Discipline+4) au lieu de (Discipline+5).

**Note :** Cet ajustement reflète le fait que la Concentration d'un Mentat se développe au fil de sa formation. Ce capital serait donc égal à (Discipline+2) pour un Mémoriseur et à (Discipline+3) pour un Processeur.

Un Hypothésiste doit choisir sa vocation parmi les suivantes :

**Courtier** (consultant commercial et analyste financier, généralement employé par la CHOM)

**Juriste** (avocat ou expert en droit, généralement employé par la bureaucratie impériale)

**Technologue** (ingénieur prodige, généralement employé sur Ix ou Richèse)

**Logicien** (mathématicien, philosophe, généralement employé comme enseignant)

**Investigateur** (détective, criminologue, généralement employé par le pouvoir impérial)

**Collecteur** (observateur scientifique, chargé de rassembler des données sur le terrain, généralement employé par l'administration impériale ou par la Guilde).

Cette vocation lui apporte les bénéfices suivants :

**Courtier :** +1 en Finesse ; +2 en Commerce, +1 en Observation, Lois, Etiquette et Politique.

**Juriste :** +1 en Finesse ou en Savoir ; +2 en Lois, +1 en Etiquette, Observation, Rhétorique et Traditions.

**Technologue :** +1 en Savoir ; +2 en Technologie, +1 en Observation, Sécurité, Pilotage et Langues.

**Logicien :** +1 en Finesse ou en Savoir ; +2 dans une des compétences suivantes et +1 dans les quatre autres : Stratégie, Observation, Rhétorique, Subterfuge et Traditions.

**Investigateur :** +1 en Finesse ; +2 en Observation et en Interrogatoire, +1 en Lois et en Subterfuge.

**Collecteur :** +1 en Savoir ; +2 en Planétologie, +1 en Observation, Histoire, Langues et Traditions.

Un Mentat Mineur bénéficie d'un seul avantage notable par rapport à un Conseiller Mentat : il n'est pas sujet aux effets du Doute (voir règles d'Imperium), dysfonctionnement qui commence à se manifester à partir du degré de Généraliste (certainement à cause de l'extension du champ d'aptitude liée à ce degré de formation ainsi que des responsabilités inhérentes au statut de Conseiller).

## Les Degrés Supérieurs

Les règles de base d'Imperium permettent de créer des Conseillers Mentats appartenant au grade majeur le plus classique, celui de Généraliste (degré IV). Si le meneur de jeu l'autorise, un joueur pourra également créer un Mentat de degré V (Simulationniste). Le rôle de Mentat Suprême (degré VI) devra néanmoins être strictement réservé aux personnages-non-joueurs.

Cette restriction possède plusieurs justifications. Au niveau de l'univers de jeu, les Mentats Suprêmes sont rarissimes et ne sont employés que par les Maisons les plus riches et les plus puissantes (voir ci-dessous), ce qui les met naturellement hors de portée de la plupart des groupes de joueurs. En outre, les Mentats Suprêmes renoncent pratiquement à toute activité physique et passent le plus clair de leur temps plongé dans une perpétuelle méditation, ce qui, en termes de jeu, s'avère à peu près aussi passionnant que de jouer le rôle d'un ordinateur...

### Degré V : Simulationniste

A ce stade, le Mentat devient capable d'utiliser ses facultés pour analyser scientifiquement le comportement d'autrui afin d'optimiser ses propres réactions en cas de conflit ou d'interaction. Pour atteindre le degré V, le Mentat doit, au terme de sa création, posséder une Finesse de 5. Par rapport à un Généraliste, un Mentat Simulationniste reçoit un point de Concentration supplémentaire (Discipline + 6) ainsi qu'une nouvelle faculté : *Simulation Conflictuelle*.

### Degré VI : Mentat Suprême

Seules quelques poignées de Mentats atteignent ce degré de maîtrise. Leur utilisation est exclusivement répartie entre trois organisations : la Maison Impériale, la Guilde et l'Ordre des Mentats lui-même. A ce stade, le Mentat atteint le sommet de ses capacités et apprend à libérer son esprit des contraintes formelles observées par les Mentats de degré inférieur ; chez lui, l'observation, l'analyse et la synthèse se fondent en une seule forme de pensée synergique, quasi-intuitive. Pour atteindre cet ultime degré, le Mentat doit obligatoirement posséder une valeur de 5 en Finesse et en Savoir. Par rapport à un Simulationniste, un Mentat de degré VI reçoit un point de Concentration supplémentaire (Discipline + 7), ainsi qu'une nouvelle faculté : *Omniscience*. Un Mentat Suprême ne subit plus les effets du Doute. Il considère également qu'il n'a plus rien à apprendre, puisqu'il est (au moins en théorie) omniscient : *en termes de jeu, un Mentat Suprême perd toute possibilité d'améliorer ses compétences en cours de chronique*.

## Nouvelles Facultés

**Simulation Conflictuelle** : Cette faculté permet à un Mentat Simulationniste d'observer et d'analyser les tactiques utilisées par un adversaire potentiel, dans le but d'améliorer ses propres chances de vaincre cet adversaire au cours d'un affrontement ultérieur. Les termes

«tactique » et «adversaire » sont à prendre ici dans leur acception la plus large. Concrètement, cette faculté peut être utilisée dans toutes les situations définissables en termes d'*attaque* et de *défense* faisant intervenir des compétences comme Armes Blanches, Rhétorique, Subterfuge ou Stratégie. Le Mentat doit avoir l'occasion d'étudier précisément les tactiques de son futur adversaire : en termes de jeu, le Mentat doit utiliser son pouvoir de Transe Mémoirelle (1pt de Concentration) alors qu'il observe son futur adversaire en train d'utiliser la compétence concernée, le plus souvent dans une situation à caractère conflictuel. A l'issue de la Transe, le Mentat doit effectuer un test d'Observation. Si le test est réussi, le Mentat parvient à totalement «intégrer » les tactiques du personnage observé. En termes de jeu, il connaît la valeur exacte de sa compétence et bénéficiera d'un bonus de +1 dé à sa propre compétence face à cet adversaire particulier. Ce bonus ne s'effacera pas avec le temps et il n'existe aucune limite au nombre d'adversaires qu'un Mentat Simulationniste peut ainsi analyser et stocker dans sa mémoire. Par contre, le Mentat devra toujours dépenser 1 point de Concentration pour ré-initialiser ses propres tactiques à celles de son adversaire, avant l'affrontement : cette dépense doit être effectuée en début de scène, mais n'a pas besoin d'être renouvelée à chaque test, au cas où l'affrontement se déroulerait en plusieurs passes.

**Omniscience :** Grâce à cette faculté, le Mentat atteint un stade de conscience supérieure, où toutes ses facultés intellectuelles (perception, analyse, mémorisation, synthèse et intuition) ne font plus qu'une, le libérant définitivement des angoisses de l'incertitude. En termes de jeu, le Mentat gagne un point de Finesse et de Savoir – ce qui amène ces traits à 6, au-delà de la limite humaine théorique. Un Mentat Suprême est également libéré des angoisses du Doute. En revanche, son Omniscience l'expose désormais aux dangers du *Rhajia* (voir ci-dessous) et le dispense (l'empêche ?) d'améliorer la moindre de ses compétences.

## Le Doute du Mentat

**Si l'on s'en tient aux règles de base d'Imperium, un Mentat qui succombe aux effets du Doute est irrémédiablement perdu, réduit à un état quasi-végétatif. Seul son Karama peut le sauver et lui permettre de conserver toutes ses facultés. Si cette règle vous semble trop drastique, vous pouvez utiliser l'option suivante.**

**Un Mentat «gelé » à cause du Doute peut parfois être «récupéré » grâce à un complexe processus de re-conditionnement. Ce processus, extrêmement coûteux, ne peut être effectué que sur Tleilax et constitue un des grands secrets de l'ordre des Mentats. En outre, le-reconditionnement n'aboutit pas toujours à des résultats parfaits : la plupart des Mentats «récupérés » ne manifestent plus qu'une partie de leurs facultés antérieures et sont généralement mis en retraite par leurs anciens employeurs, au profit d'un Mentat neuf et intact. Ces Mentats rescapés finissent généralement leur vie au sein des structures internes de l'ordre, à un poste dont l'importance dépend des facultés qu'ils ont pu conserver. En termes de jeu, un Mentat gelé soumis à ce programme devra lancer un nombre de dés égal à son rang de Mentat, comme s'il effectuait un test de caractéristique. Le nombre de réussites obtenu indiquera le nouveau rang du Mentat. *Ce dernier perdra toutes les facultés associées aux degrés supérieurs et devra recalculer ses points de Concentration en fonction de son nouveau rang. Les seules facultés ne pouvant pas être perdues de cette façon sont les compétences supplémentaires conférées par une vocation secondaire (Mentats de rang IV et plus). Si le test est un échec complet, le re-conditionnement a échoué et le Mentat est définitivement perdu.***

## Faibles et Points Faibles

Même les plus parfaites machines ont leur faille – et les Mentats ne dérogent pas à cette règle. La plupart d’entre eux manifestent quelques bizarreries de comportement – qui sont souvent les conséquences du Conditionnement auquel leur esprit a été soumis...

**Lorsqu’un joueur crée un personnage Mentat, il devra le doter d’un point faible de type psychologique. En voici quelques exemples :**

**Obsession du Chéops : Le Mentat qui possède ce point faible est littéralement obsédé par le jeu de chéops, qu’il considère comme la clé de tout raisonnement logique, la structure parfaite pour l’exercice de toutes les abstractions. Il passe le plus clair de son temps à jouer, disputant souvent plusieurs parties à la fois – généralement contre lui-même, à moins qu’il ne trouve un adversaire à sa mesure, auquel cas il fera tout pour affronter cet individu au jeu des pyramides. Le joueur devra faire en sorte que cette obsession transparaisse à travers le langage du personnage, qui aura toujours tendance à émailler ses raisonnements et ses discours de métaphores empruntées au domaine des jeux de stratégie. En termes de jeu, on considèrera qu’un Mentat avec ce point faible doit utiliser un jeu de chéops (avec toutes ses pièces) comme support de réflexion lorsqu’il souhaite se livrer à une Analyse Projective. Sans ce support, le Mentat devra dépenser un point de Concentration supplémentaire pour structurer le flux de ses pensées.**

**Hubris : Le terme « hubris » peut être défini comme un mélange d’orgueil, d’aveuglement et de folie des grandeurs. Dans le cas des Mentats, ce trait représente un sentiment de supériorité intellectuelle écrasant, la certitude d’être absolument infaillible. Un Mentat avec cette faiblesse aura tendance à se comporter de façon arrogante, tout particulièrement envers les « simples mortels » qui ne possèdent pas ses capacités – ce qui peut évidemment lui attirer quelques ennuis... mais les effets les plus dévastateurs de l’hubris se manifesteront lorsque le Mentat sera confronté à l’échec : face au Doute, un tel personnage n’a absolument aucune défense. En termes de jeu, on considèrera son test de Discipline comme un échec automatique – seule la dépense d’un point de Karama pourra permettre au personnage d’échapper aux conséquences de sa faillite intellectuelle...**

**Absence d’Emotions : Tous les Mentats manifestent un certain détachement émotionnel - chez un Mentat qui possède ce point faible, ce détachement prend des proportions extrêmes : le personnage reste, en toutes circonstances, d’une froideur de glace et semble dépourvu de toute sensibilité et de toute empathie. Pour les observateurs extérieurs, son comportement évoque plus celui d’une machine que celui d’un être humain. Les effets de ce point faible devront évidemment être reflétés par l’interprétation du joueur. Concrètement, un personnage avec ce point faible ne pourra jamais dissimuler sa condition de Mentat, même avec le plus habile des déguisements ; en outre, il refusera automatiquement toute forme d’échange émotionnel avec autrui et, par réciprocité, aura tendance à être rejeté par les autres. En termes de jeu, un tel personnage n’a pas la moindre chance d’établir de nouveaux contacts.**

**Dévotion Totale : Un Mentat avec ce point faible se considère d’abord et avant tout comme un *instrument*, plutôt que comme un individu à part entière. Sa seule ambition est de servir au mieux les intérêts de ses maîtres (ou de ses employeurs). Ses actes, sa conscience et même son libre arbitre sont entièrement subordonnés à la loyauté *totale* qu’il voue à celui (ou à ceux) qu’il sert. Dans les cas les plus extrêmes, cette loyauté pourra même prendre le pas sur l’instinct de survie du personnage. Ce point faible devra surtout être reflété par l’interprétation du joueur. Si jamais le personnage agissait à l’encontre des intérêts qu’il est censé servir (volontairement ou sous la contrainte), il subirait les mêmes effets que s’il était confronté au Doute. Tel est le sort de l’infortuné Thufir Hawat dans *Dune*...**

Appel du Rhajia : Le Rhajia est un état de léthargie totale dans lequel les Mentats risquent de plonger, littéralement hypnotisés par les myriades d'informations et de possibilités que contemple en permanence leur esprit. Un Mentat qui possède ce point faible cèdera tôt ou tard aux sirènes du *rhajia*. Lorsque le personnage termine une période d'introspection avec 3 points de Concentration ou moins, il doit effectuer un test de Discipline. Si ce test est manqué, le Mentat se retrouve aussitôt plongé dans un état de rêverie léthargique profonde, dont rien ne pourra l'extraire avant 1D8 heures. Chaque fois que ceci se produit, le Mentat accumule également un nombre de points de Rhajia égal au résultat du dé ; ces points sont totalisés en secret par le meneur de jeu. Lorsque le total atteint 100, le Mentat sombre définitivement dans le coma.

### *Note sur le Rhajia*

*La nature exacte de ce phénomène est mal connue et sujette à de nombreuses spéculations : certains y voient une forme d'effondrement mental, provoqué par la tension inhumaine du dernier degré de conditionnement Mentat ; d'autres, au contraire, considèrent la Rhajia comme le stade ultime du parcours d'un Mentat, la séparation entre le corps physique et la conscience pure, désormais libre de voguer à travers un océan infini d'informations en perpétuelle expansion. Certains Mentats recherchent délibérément la Rhajia, comme une forme de transcendance ; d'autres y sombrent accidentellement... Concrètement, la plongée en Rhajia signifie le coma et, au bout d'un certain laps de temps, la mort. Plus rarement, le Mentat reste conscient, tout en étant plongé dans un état d'amnésie ou de transe extatique permanente – ce qui revient à peu près au-même. On raconte aussi que certaines drogues pourraient provoquer un tel état chez un Mentat désireux de s'offrir une mort à la hauteur de son existence.*

## **L'Art de la Désinformation**

A force d'être utilisé par les Grandes Maisons comme conseillers stratégiques, commerciaux et politiques, les Mentats ont appris à *jouer les contre les autres*, c'est à dire à incorporer à leurs analyses la variable représentée par l'existence (et la compétence) de tel ou tel Mentat adverse susceptible d'intervenir dans le schéma des possibilités. Certains d'entre eux sont ainsi passés maîtres dans l'art de manipuler les analyses des autres Mentats par un usage subtil de la désinformation : à partir du moment où un raisonnement est construit sur des données incomplètes, trafiquées ou erronées, les risques d'erreur augmentent considérablement. Si les Mentats sont des « ordinateurs humains », la désinformation est pour eux l'équivalent d'un véritable virus informatique...

Il existe une multitude de manières et de méthodes permettant de faire parvenir de fausses informations à destination d'un Mentat, le stratagème habituel consistant à noyer ses fausses informations au milieu de données parfaitement vérifiables. En termes de jeu, ces différentes méthodes pourront être résolues à partir du même système, détaillé ci-dessous. Le terme *instigateur* représente le Mentat à l'origine de la désinformation et le terme *destinataire* représente le Mentat visé par cette désinformation.

On commence par comparer les valeurs d'Intrigue des deux Maisons. Si la Maison visée à une valeur d'Intrigue supérieure à celle de la Maison instigatrice, toute tentative est

obligatoirement vouée à l'échec. Pour qu'une Maison soit vulnérable à la désinformation, il faut que sa valeur d'Intrigue soit égale ou inférieure à celle de la Maison instigatrice. Si tel est le cas, on passe à l'étape suivante.

L'aptitude d'un Mentat à forger, à faire circuler et à déceler des informations erronées dépend directement de sa compétence en Subterfuge. Le Mentat instigateur effectue un « test d'attaque » avec cette compétence : si ce test est réussi, le destinataire a droit à un « test de défense » basé sur cette même compétence, suivant la règle des tests de réaction (c'est à dire avec un nombre de dés de pénalité égale aux réussites de l'instigateur).

Si ce test de défense est réussi, les informations seront détectées à temps. Leur provenance pourra ensuite être établie grâce à des tests de Politique, de Subterfuge ou toute autre compétence jugée appropriée par le meneur de jeu. En cas de victoire de l'instigateur, le destinataire se laisse complètement bluffer et incorpore les informations inexacts à sa base de données mentale...

***Note n°1 :** Si le Mentat destinataire est un Simulationniste et qu'il a pu auparavant exercer sa faculté de Simulation Conflictuelle sur le Mentat instigateur en matière de Subterfuge, il bénéficiera d'un dé supplémentaire, conformément aux effets de sa faculté. Il est évidemment plus difficile de leurrer un adversaire qui connaît vos tactiques sur le bout des doigts...*

***Note n°2 :** Si le Mentat destinataire est en état d'Hubris (voir ci-dessous), il n'aura droit à aucun test de réaction et intégrera directement les informations inexacts, sans se poser de question.*

Dans ce cas, toute Analyse Projective basée (en totalité ou en partie) sur ces informations sera interprétée par le meneur de jeu comme un test de compétence classique, avec un seuil de réussite de 5 pour chaque dé. Le Mentat ne sachant pas qu'il raisonne à partir de données truquées, cette Analyse Projective lui coûtera tout de même un point de Concentration. En cas d'échec total, c'est la catastrophe : dans ce genre de situation, les conséquences d'une Analyse Projective ratée ne tardent pas à se manifester et sont généralement aussi désastreuses que spectaculaires. Le Mentat abusé doit immédiatement effectuer un test de Doute (voir règles d'Imperium) : comme une machine victime d'un virus, il risque fort de ne jamais s'en relever...

## **Les Mentats Déviants**

*En premier lieu, il semble nécessaire de rappeler que ce type de rôle doit être strictement réservé à des personnages-non-joueurs – les Mentats déviants sont des monstres (dans les différents sens du terme) et ne seront jamais des héros (ni même des anti-héros). Si vous n'êtes pas convaincu par ce type d'argument, songez alors à la difficulté (pour ne pas dire l'impossibilité) d'intégrer à un groupe de personnages un psychopathe narcissique de la trempe de Piter de Vries ou d'Hannibal Lecter...*

Un Mentat déviant est une créature extrêmement rare, toujours produite par les Tleilaxu dans un but bien précis, le plus souvent pour satisfaire les exigences d'un client aux goûts excentriques ou pervers. Concrètement, un Mentat déviant est soumis à une version spécialement ajustée du programme de conditionnement Mentat. En termes d'aptitude, un Mentat déviant possède les mêmes facultés qu'un Généraliste : il est impossible de « tordre »

le conditionnement au-delà de ce degré de formation. Sa seconde vocation est presque toujours Assassin ou Courtisan.

En outre, les ajustements pratiqués par les experts du Bene Tleilax en fonction des exigences du commanditaire, perturbent et 'tordent' l'esprit du sujet, induisant chez lui diverses formes de dérèglements de la personnalité, de pulsions morbides ou d'obsessions narcissiques pouvant déboucher sur toutes sortes de déviances (sadisme, perversions sexuelles en tous genres, cannibalisme etc). En termes de jeu, un Mentat déviant ne récupère pas sa Concentration par l'introspection mais en se plongeant dans l'un ou l'autre de ses jeux pervers. En termes techniques, les règles sont exactement les mêmes que pour l'introspection classique : seul le *modus operandi* varie...

Il est difficile de quantifier en termes de jeu les effets « positifs » du conditionnement d'un Mentat déviant, chacun d'eux constituant un *modèle unique*. Le plus souvent, un Mentat déviant se distinguera par sa maîtrise totale (valeur de 10) dans une ou deux compétences de prédilection, comme *Interrogatoire*, *Stratégie* ou *Subterfuge*. Notons que cette spécialisation va à l'encontre des enseignements de Gilbertus Albans, pour qui un Mentat doit toujours s'efforcer d'élargir le champ de ses connaissances et de ses aptitudes.

Une caractéristique commune à tous les Mentats déviants est leur *logique pervertie*. La pensée d'un Mentat déviant est soumise à des fluctuations et à des circonvolutions souvent imprévisibles – même pour un autre Mentat. En termes de jeu, un Mentat déviant est totalement immunisé aux effets de la *Simulation Conflictuelle*.

## Gérer un Mentat en Jeu

Parmi les diverses spécificités de l'univers de Dune, les pouvoirs des Mentats font partie des éléments les plus difficiles à retranscrire dans le cadre d'un jeu de rôle – et ce quel que soit le système de règles utilisé.

Pour un joueur, interpréter un Mentat est à la fois une expérience fascinante, pleine de possibilités inédites, mais aussi un véritable défi. En termes de *roleplaying*, ce défi comporte un certain nombre de risques et de difficultés.

Le premier risque est que l'interprétation du joueur ne soit pas à la hauteur des facultés de son personnage. Il est extrêmement difficile d'incarner un génie quasi-infaillible, surtout lorsque vous avancez en « aveugle » dans un scénario que vous découvrez au fur et à mesure : imaginez un acteur à qui l'on demanderait de jouer le rôle de Sherlock Holmes mais en improvisant, sans connaître à l'avance les déductions du génial détective... Il est évidemment impossible pour un joueur de se montrer « plus intelligent » qu'il ne l'est réellement : voilà pourquoi les facultés des Mentats ont été codifiées en termes de jeu, comme des capacités totalement indépendantes de l'intelligence effective du joueur. Cet artifice technique permet au joueur de se concentrer pleinement sur l'interprétation de son personnage, interprétation qui devra refléter les particularités intellectuelles et psychologiques des Mentats. Tous les Mentats se comportent suivant le même schéma général, en abordant chaque situation comme un problème possédant une solution logique. Pour un Mentat, il n'existe aucune véritable différence entre l'abstrait et le concret, entre la théorie et la réalité, entre une machination politique et un raisonnement mathématique. Le joueur qui interprète un Mentat devra donc

s'efforcer d'écarter les conclusions hâtives, les hypothèses hasardeuses et les spéculations gratuites ; il devra envisager le monde qui l'entoure comme un ensemble d'informations devant être assimilées, analysées, classifiées et utilisées.

L'intelligence du joueur n'est pas pour autant écartée : un joueur particulièrement astucieux, réfléchi ou inspiré saura toujours utiliser à bon escient les facultés spéciales de son personnage et traiter efficacement les renseignements qu'elles lui apporteront ; à l'inverse, un joueur moins brillant pourra toujours compter sur les facultés de son personnage pour « limiter les dégâts » - du reste, même les Mentats font des erreurs, tout spécialement lorsqu'ils doivent opérer en dehors d'un domaine strictement logique.

Ceci nous amène tout naturellement au second risque : celui de voir le joueur se réfugier derrière les facultés spéciales de son personnage pour s'abstenir d'avoir à mener une véritable réflexion. L'Analyse Projective ne doit pas devenir un vulgaire «jet d'Idée », utilisé dès que les joueurs manquent d'inspiration ou de perspicacité : un tel processus se base toujours sur des données spécifiques et ne peut pas être mené *ex nihilo*, comme une sorte de tour de passe-passe mental. C'est la raison pour laquelle il m'a semblé judicieux de lier cette faculté à des compétences spécifiques (comme Stratégie et Politique), plutôt que d'en faire une capacité générale, susceptible d'être mise à toutes les sauces. Cela dit, la meilleure manière pour un meneur de jeu d'empêcher ce genre de dérive est d'intégrer l'existence du Mentat à la construction de ses scénarios, en déterminant aussi précisément que possible l'influence potentielle de ses facultés sur le déroulement de l'intrigue. D'une certaine façon, ceci oblige le meneur de jeu à réfléchir, lui aussi, à la façon d'un Mentat, en envisageant les points-clés de son histoire en termes d'informations, d'analyse et de résolution.

Le troisième risque concerne l'équilibre du groupe de joueurs. Le meneur de jeu devra prendre garde à ce que le Mentat ne vole pas systématiquement la vedette aux autres héros : leurs joueurs auront alors rapidement l'impression d'interpréter des personnages subalternes (les « Watson » du Mentat, en quelque sorte...) et finiront pas perdre tout intérêt pour le jeu, ou par se reposer entièrement sur les facultés du Mentat, ce qui revient à peu près au même. Ce risque sera particulièrement présent si vos scénarios sont conçus sur un mode entièrement investigatif, comme des enquêtes où la réflexion prime *forcément* sur l'action ou sur l'émotion. La solution la plus simple consiste ici à intégrer dans vos intrigues des situations où les facultés du Mentat ne lui seront d'aucun secours et où les attributions des autres personnages seront d'une importance décisive : le fait d'être pratiquement omniscient ne vous rend pas pour autant *omnipotent* - comme le prouve la tragique histoire de Thufir Hawat...

Il est indispensable de bien considérer la position du Mentat au sein du groupe : dans leur immense majorité, les Mentats ont pour vocation de *conseiller*, plutôt que d'agir ou de décider. Ce sont avant tout des serviteurs, même s'il s'agit de serviteurs d'exception ; pour reprendre l'analogie de l'ordinateur humain, un Mentat ne fonctionne jamais pour lui-même mais pour un certain nombre d'utilisateurs – ce qui inclut les autres personnages-joueurs. Il peut donc être très intéressant de placer un Mentat dans le même groupe qu'un ou plusieurs personnages très charismatiques (ou très importants en termes de statut), capables d'occuper le « devant de la scène ». Une autre approche, utilisable de manière ponctuelle, consiste à séparer le groupe pendant une partie du scénario – méthode souvent déconseillée pour des raisons pratiques mais qui peut, dans ce cas précis, produire des résultats fort intéressants : pendant que le Mentat réfléchit à partir d'indices et de renseignements que vous lui aurez préalablement fourni, le reste du groupe fait avancer l'intrigue par ses actions et ses décisions. Une telle approche demande néanmoins un bon sens du timing et ne devra être utilisée

qu'avec l'assentiment préalable du joueur concerné, lequel peut fort bien ne pas avoir envie de passer la moitié du scénario à se prendre la tête pendant que les autres participants s'amusent. Tout dépend ici des attentes et des préférences de chacun.

Enfin, signalons un artifice dramatique qui fonctionne particulièrement bien dans le cas des Mentats : le thème de la *nemesis*, de l'adversaire éternel, du jumeau maléfique : Sherlock Holmes et Moriarty, George Smiley (maître-espion anglais créé par John le Carré) et Carla (son homologue soviétique), Thufir Hawat et Piter de Vries... La nature et l'utilisation des Mentats favorisent considérablement l'apparition de relations de compétition et de rivalité, comparables à celles qui existent entre certains champions d'échecs. Dans de telles conditions, *battre l'autre* devient facilement une nécessité, une obsession, la quête de toute une vie, bref une excellente motivation pour un personnage de jeu de rôle...

**Olivier Legrand**

# CODEX MILITARIA

**Supplément gratuit pour le jeu de rôle IMPERIUM**

Olivier Legrand – Juillet 2003

Déjà le sixième supplément pour Imperium ! Comme son titre l'indique, il s'agit d'un Codex, consacré aux vocations martiales et à l'art de la guerre sous toutes ses formes. Comme d'habitude, ce Codex vous propose quelques règles de jeu optionnelles, ainsi que des informations complémentaires sur l'univers d'Imperium :

**Chapitre I : Duellistes & Maîtres d'Armes**

**Chapitre II : L'Art du Duel**

**Chapitre III : Soldats & Maîtres de Guerre**

Chapitre IV : La Guerre dans l'Imperium

**Appendice I : Quelques Précisions sur les Boucliers Holtzman**

**Appendice II : Matériel Militaire de Haute Technologie**

**Appendice III : Règles de Batailles**

# Chapitre I : Duellistes et Maîtres d'Armes

## Education et Vocation

Suivant les règles d'Imperium, la vocation de Duelliste est accessible aux nobles comme aux roturiers. Dans le cas d'un personnage d'origine noble, elle constitue le prolongement logique d'une éducation martiale classique. Pour les nobles, l'art du duel à l'arme blanche représente non seulement le divertissement guerrier par excellence, mais aussi une des formes les plus avancées de conflit entre Maisons ennemies, un affrontement entre Maisons pouvant fort bien aboutir au rituel du *kanly*. Dans une telle situation, l'habileté au combat d'un seigneur ou de ses héritiers s'avèrera décisive, un duel perdu pouvant avoir de lourdes conséquences sur la survie politique et économique d'une Maison... La pratique du duel à l'arme blanche constitue donc un élément primordial de la culture de l'aristocratie impériale – ce qui explique pourquoi tant de jeunes nobles se dirigent vers une vocation de Duelliste.

Pour les personnages d'origine commune, la vocation de Duelliste sert presque toujours de préparation à la vocation de Maître d'Armes, position privilégiée et, évidemment, fort convoitée. Dans la plupart des Maisons Nobles, l'art du combat singulier est enseigné par un Maître d'Armes, voire par plusieurs Maîtres, chacun possédant son propre cercle d'élèves. Certaines Maisons, en revanche, entretiennent de véritables écoles de bretteurs, destinées à former leurs propres Duellistes et futurs Maîtres d'Armes, mais accueillant également des élèves issus d'autres Maisons – moyennant finance, évidemment. Concrètement, ces écoles de Maîtres d'Armes s'apparentent à de véritables académies martiales, soigneusement hiérarchisées et soumises à un code de conduite des plus stricts. Les trois écoles de Maîtres d'Armes les plus réputées de l'Imperium sont celles des Maisons Ginaz, Delambre et Ophelion ; elles se situent respectivement sur Martijoz, Delambre et Abal. Lorsque vous créez un personnage de Maître d'Armes, vous devrez décider s'il a appris son art auprès d'un autre Maître ou dans le cadre d'une de ces grandes écoles. Avec l'accord du meneur de jeu, un Duelliste noble peut également avoir étudié dans une école de Maîtres d'Armes, au lieu de suivre une éducation martiale plus classique.

## Ecole de Maître d'Armes

Conditions : **3 en Habileté.**

Caractéristiques : **+1 en Habileté.**

**Compétences** : +1 en Agilité, Armes Blanches, Athlétisme, Lutte, Vigilance et Stratégie.

*Chacune de ces écoles a développé son propre style de combat à l'arme blanche, avec ses techniques particulières, son vocabulaire spécifique et même sa philosophie du duel. Si vous créez un Duelliste ou un Maître d'Armes, vous devrez choisir le style de combat qu'il pratique. Notons qu'il n'est pas nécessaire d'avoir soi-même fréquenté une grande école de bretteurs pour pratiquer son style.*

Il existe une autre façon, beaucoup moins orthodoxe et beaucoup plus dangereuse d'accéder à la vocation de Duelliste. Sur certains mondes, les combats d'arène entre êtres humains sont

parfaitement autorisés, et constituent même un des spectacles favoris de la plèbe comme de la noblesse. Les gladiateurs qui s'affrontent lors de ces combats publics appartiennent à la caste des esclaves et sont soumis dès leur plus jeune âge à un entraînement impitoyable. Ceux qui ne meurent pas dans l'arène peuvent parfois obtenir leur liberté, en récompense d'une carrière riche en victoires. Une fois affranchi, l'ancien esclave-gladiateur peut fort bien se diriger vers une vocation de Duelliste et même devenir Maître d'Armes s'il parvient à gagner la confiance d'une Maison Noble. Comparé aux Maîtres d'Armes ayant suivi un cursus plus classique, un ancien gladiateur aura appris son métier «à la dure» et n'aura certainement pas la même vision de l'art du combat qu'un bretteur d'origine noble ou formé dans une grande école. En termes de jeu, son entraînement lui apportera des bénéfices beaucoup plus bruts que ceux d'une éducation martiale classique :

## Entraînement de Gladiateur

Conditions : **3 en Physique ou en Habilité.**

Caractéristiques : **+1 en Physique et en Habilité.**

Compétences : **+1 en Agilité et en Armes Blanches.**

Une fois parvenu au stade de Maître d'Armes, le personnage gagnera le même Statut social que n'importe quel autre Maître (soit 3), bien qu'il soit parti de beaucoup plus bas. Un tel type de personnage devra rester rare, la plupart des Maisons préférant nettement des Maîtres d'Armes à la formation plus classique.

## Styles de Combat

Au cours des siècles, ces styles se sont peu à peu répandus à travers l'Imperium, évinçant peu à peu les styles moins efficaces. Aujourd'hui, on distingue quatre grands styles d'escrime : le style classique, le style Ginaz, le style Delambre et le style Ophelion.

**Le style classique est le plus pratiqué ; il est enseigné dans la plupart des Maisons et compte d'innombrables variantes. En termes de jeu, il s'agit presque toujours du style de combat enseigné aux personnages non-duellistes. Les Duellistes et les Maîtres d'Armes ont tendance à préférer un style plus marqué, choisi parmi les trois suivants.**

Le style **Ginaz**, le plus récent, fait déjà de nombreux adeptes au sein des Maisons les plus modernistes. Pour les Maîtres d'Armes Ginaz, un duel à l'arme blanche est également un affrontement psychologique : un bon bretteur doit savoir s'adapter au style de combat de son adversaire, afin de mieux en exploiter les failles.

L'école d'escrime de la Maison **Delambre** est l'une des plus anciennes de tout l'Imperium, et le style de combat créé par ses fondateurs voici plusieurs millénaires reste le plus pratiqué par les Maîtres d'Armes des Grandes Maisons. Il s'agit d'un style offensif et sans fioritures, privilégiant avant tout l'efficacité.

Pour les Maîtres d'Armes de la Maison **Ophelion**, le duel est un Art à part entière et chaque combat singulier doit être considéré comme une performance esthétique. Le parfait Duelliste

Ophelion doit devenir le « reflet dansant » de son adversaire, en anticipant et en accompagnant ses moindres mouvements.

En termes de jeu, ces différents styles de combat ont exactement les mêmes effets. Le choix d'un style de combat spécifique a surtout comme objectif d'ajouter une touche de couleur et d'atmosphère aux scènes de duels, en permettant aux joueurs de décrire les actions de leurs bretteurs de façon plus évocatrice, en fonction du style choisi.

*Certains joueurs trouveront peut-être surprenant (voire décevant...) de ne pas avoir doté chaque style de son arsenal de « techniques secrètes » et autres « coups spéciaux » ; une telle approche, utilisée avec succès dans d'autres jeux de rôle, ne me semble pas applicable à un univers comme l'Imperium, dans lequel la tradition du duel à l'arme blanche est enseignée depuis des millénaires : avec le temps, écoles et Maîtres d'Armes ont évidemment intégré à leur enseignement les avantages et les failles de chaque style, afin de former les bretteurs les plus complets et les plus efficaces possibles. Le style reste donc uniquement une question... de style.*

## Nouveaux Privilèges

Les Privilèges décrits ci-dessous ne peuvent être choisis que par des Duellistes ou des Maîtres d'Armes.

**Duelliste Renommé (1pt) :** Le personnage qui possède ce Privilège a la réputation d'être une des plus fines lames de l'Imperium. Cette notoriété pourra lui attirer le respect, voire l'admiration de personnes d'un Statut social plus élevé que le sien, un atout qui peut s'avérer fort précieux dans certaines situations. Cet avantage ne peut être choisi que par les Duellistes et les Maîtres d'Armes possédant un niveau de maîtrise de 4 ou 5 en Armes Blanches.

**Lame de Maître (1pt) :** Le personnage possède une épée d'une qualité extraordinaire, fabriquée par un maître-armurier. Incassable, inaltérable et tranchante comme un rasoir, cette arme cause 1pt de dommage supplémentaire sur toutes ses attaques. A priori, seul un Maître d'Armes ou un Duelliste Noble est susceptible de posséder une telle merveille.

# Chapitre II : L'Art du Duel

Ce chapitre vous propose diverses règles optionnelles ou complémentaires concernant les combats à l'arme blanche.

## Combat avec deux Armes

Cette technique, réservée aux Duellistes de vocation, est déjà abordée dans les règles de base d'Imperium. Elle permet aux Duellistes de combattre avec une arme blanche dans chaque main (par exemple une épée et une dague ou un kindjal et une lancette), ce qui leur confère un dé supplémentaire en Armes Blanches, applicable en attaque comme en défense. Voici quelques clarifications et précisions supplémentaires.

Ce dé de bonus ne s'applique que contre un adversaire muni d'une seule arme ; face à un autre Duelliste utilisant cette technique, les deux bonus s'annulent (jusqu'à ce que l'un des deux désarme l'autre...).

Ce dé de bonus s'applique également aux attaques destinées à percer un Bouclier. Le Duelliste dispose alors d'un nombre de dés égal à son niveau de maîtrise en Armes Blanches, plus 1 (soit, pour un niveau de +4, un total de 5 dés). Dans ce cas précis, ce bonus représente la possibilité de distraire l'adversaire avec la première arme tout en effectuant une attaque suffisamment lente (et sournoise) avec la seconde.

Si une des deux armes est enduite d'un poison quelconque, on supposera que toute attaque réussie est portée avec cette arme (sauf si le Duelliste en décide autrement).

Notons, enfin, que l'apprentissage de cette forme de combat rend un Duelliste parfaitement ambidextre. Un non-Duelliste qui, pour une raison ou pour une autre, serait obligé de se battre avec sa «mauvaise main » subirait une pénalité de -1 dé sur ses tests de compétence en Armes Blanches.

## Le Choix des Armes

Dans certains cas particuliers, un bretteur peut se retrouver face à un adversaire équipé d'une arme notablement plus longue, et disposant donc d'une meilleure allonge. Selon les règles d'Imperium (chapitre IV, section Armement), le combattant avec l'arme la plus longue pourra prendre l'avantage sur son adversaire sur une simple égalité d'Agilité, évitant ainsi le corps-à-corps (ou le statu quo en cas de duel au Bouclier).

A priori, les règles traditionnelles du duel exigent que les deux adversaires soient à *armes égales*, c'est à dire munis d'armes de longueurs à peu près équivalentes... mais la situation peut très bien changer en cours d'affrontement. Supposons, par exemple, que chaque Duelliste soit armé d'une épée et d'une dague, et que l'un d'eux désarme son adversaire : sur un plan strictement tactique, il sera évidemment beaucoup plus intéressant pour lui de priver l'autre bretteur de son épée, plutôt que de sa dague. Il bénéficiera alors d'un dé supplémentaire en Armes Blanches (deux armes contre une) et pourra prendre l'avantage sur une égalité

d'Agilité (épée contre dague). Il est donc nécessaire de bien distinguer deux catégories d'armes de duel : les armes longues et les armes courtes.

**Armes longues :** Epée, rapière, sabre, kindjal, fleuret.

**Armes courtes :** Dague, main-gauche, poignard, lancette, espantille.

Contrairement à certains jeux qui regorgent de tables d'armes ultra-détaillées, Imperium a choisi la voie de la simplicité, en traitant les armes blanches de façon générique : même si, historiquement, des termes comme «rapière » ou «épée » désignaient des armes différentes, ils peuvent être considérés dans le contexte d'Imperium comme équivalents et interchangeables – même chose pour «dague » et «poignard ». Il existe néanmoins quelques armes inhabituelles ou particulières, dont le cas mérite d'être étudié d'un peu plus près.

**Kindjal :** Ce terme désigne une arme à la lame assez large et relativement courte, plus longue cependant que celle d'une dague. Efficace pour les coups d'estoc comme pour les coups de taille, c'est l'arme favorite de nombreux Duellistes. En termes de jeu, le kindjal devra être considéré comme une arme longue. Il peut éventuellement être utilisé comme arme de jet, mais avec une pénalité d'un dé (n'étant guère conçue pour cet usage).

**Fleuret :** Il s'agit d'une arme flexible et légère, surtout destinée à l'entraînement. En termes de jeu, un fleuret inflige 1pt de dommages de moins qu'une arme blanche classique.

**Sabre :** Doté d'une lame assez large et plus ou moins courbée, plus lourd que les épées de duel classiques, le sabre est surtout conçu pour les coups de taille, ce qui le rend peu pratique à utiliser dans les duels au Bouclier – raison pour laquelle il est quelque peu tombé en désuétude. En termes de jeu, le sabre impose une pénalité d'un dé sur toutes les attaques portées contre un Bouclier ; en revanche, contre un adversaire sans Bouclier, un sabre inflige 1 point de dommages supplémentaire.

**Main Gauche :** Il s'agit d'une dague dont la garde a été spécialement renforcée afin d'augmenter son efficacité en tant qu'arme de parade. En termes de jeu, le personnage devient plus difficile à désarmer (-1 dé sur les attaques adverses destinées à le délester de son arme). En contrepartie, cette garde alourdit l'arme, la rendant moins efficace comme éventuelle arme de jet (pénalité de -1 dé).

**Lancette :** Il s'agit d'une javeline à la pointe particulièrement acérée, souvent utilisée comme «deuxième arme » dans les duels au Bouclier. Elle fait également une excellente arme de jet. En termes de jeu, la lancette a les mêmes caractéristiques qu'un poignard ou une dague.

**Espantille :** Il s'agit d'un type particulier de lancette, dont la pointe se brise très facilement et reste logée dans la blessure... En termes de jeu, un assaillant armé d'une espantille peut choisir de casser l'arme après une attaque réussie ayant causé au moins 1pt de dommages à son adversaire ; celui-ci subira alors 1 point de dommages supplémentaire (sans bénéficier de la protection d'une éventuelle armure). Une fois que la pointe a été brisée, l'espantille ne peut plus être utilisée comme arme.

## Armes Blanches et Technologie

En dépit de ce qui est indiqué dans le chapitre Equipement des règles de base d'Imperium, les armes blanches ne sont pas toutes de Niveau Technologique 1. En fait, la plupart des armes blanches utilisées dans l'Imperium sont de Niveau Technologique 2 ou 3 : comparées aux armes blanches archaïques de Niveau Technologique 1 (uniquement présentes sur les mondes les moins avancés), elles sont beaucoup plus solides (et même virtuellement incassables), étant fabriquées à partir d'alliages ultra-résistants. Au Niveau Technologique 4, il devient possible de fabriquer des armes blanches à partir d'une seule macro-molécule, créant ainsi une arme pratiquement indestructible et capable de percer la plupart des armures. Pour l'instant, le Niveau Technologique 5 n'a apporté aucune innovation notable dans le domaine des armes blanches...

Le Niveau Technologique des armes blanches d'un personnage sera donc le même que celui de son équipement global (soit généralement 3).

En termes de jeu, le Niveau Technologique d'une arme blanche influe directement sur sa capacité à entamer ou à transpercer des matériaux de Niveau Technologique plus faible.

**Lorsqu'une arme blanche « attaque » une armure d'un Niveau Technologique inférieur, la protection de cette armure est considérée comme étant diminuée d'un nombre de points égal à l'écart entre les deux Niveaux Technologiques.**

Ainsi, une arme blanche de NT4 contre une armure légère de NT2 réduira la protection de celle-ci de 5 à 3 points. L'inverse ne s'applique pas : si le NT de l'arme blanche est plus faible que celui de l'armure, aucune modification spéciale n'intervient. Notons, enfin, que ceci ne modifie en rien les dommages infligés à une victime sans armure.

## Règles Diverses

### En Garde !

Selon l'étiquette qui régit le déroulement des duels, chaque bretteur doit avoir le temps de dégainer son arme avant que le combat ne commence. A priori, cette règle est toujours observée en cas de duel formel. Il peut néanmoins arriver qu'un bretteur soit pris de court par une attaque adverse et obligé de dégainer son arme en urgence ; dans ce cas, il subit une pénalité d'un dé sur son test d'Agilité, pour le premier assaut uniquement.

### Duels Amicaux

Lorsque deux personnages s'affrontent en duel pour le plaisir ou pour s'entraîner, on utilise exactement les mêmes règles que pour un véritable combat, à une différence près : aucun dommage n'est infligé, chaque combattant retenant sciemment ses coups. Lorsqu'une attaque est réussie, on considère qu'elle rapporte *une touche* au vainqueur de l'assaut : la plupart des duels amicaux se jouent en trois touches. Une «botte meurtrière» réussie équivaut à deux touches. Dans ce type de duels, on utilise souvent des demi-Boucliers (voir ci-dessous).

## **Demi-Boucliers**

Egalement appelés « Boucliers de gladiateur », ces Boucliers Hotlzmann spéciaux sont surtout utilisés pour l'entraînement et, sur certains mondes, les combats d'arène. Leur champ d'énergie ne protège qu'une moitié du corps du porteur (dans le sens de la hauteur). A priori, ces demi-Boucliers ne sont utilisés que pour l'entraînement ou les duels amicaux. Le bretteur doit alors diriger ses attaques vers la moitié vulnérable du corps de son adversaire – ce qui est assez malaisé mais reste néanmoins beaucoup moins difficile que d'essayer de percer le champ du Bouclier. En termes de jeu, les tests d'attaque seront effectués comme dans un combat sans Bouclier, en prenant l'Habilité en compte, mais avec une pénalité de 2 dés.

## Chapitre III : Soldats et Maîtres de Guerre

### Formation et Vocation

La Vocation de Soldat peut, à tort, être considérée comme peu valorisante – et moins attractive, par exemple, que d’autres personnages à orientation martiale, comme le Duelliste ou l’Assassin. Il n’est peut-être pas inutile de rappeler que les Soldats de l’Imperium n’ont pas grand chose de commun avec les militaires de notre époque – ou, pour rester dans le domaine du space opera, avec les stormtroopers de la Guerre des Etoiles...

Dans l’univers de Dune, l’utilisation des Boucliers Holtzman a totalement révolutionné la pratique de la guerre. En rendant obsolètes les armes les plus sophistiquées (et les plus destructrices) et en remettant au premier plan la pratique du combat à l’arme blanche, la technologie des Boucliers a également redonné sa place primordiale au combattant. Dans un tel contexte, les ressources physiques, le courage et la compétence de chaque Soldat redeviennent des critères de première importance : bien loin d’être de simples hommes de troupe tributaires de leur équipement, les Soldats de l’Imperium sont de véritables guerriers, choisis pour leurs exceptionnelles qualités de combattants et soumis à un entraînement des plus rigoureux.

Les règles qui suivent vous permettront de diversifier les possibilités offertes aux personnages désireux de poursuivre une carrière militaire.

**La plupart des Maîtres de Guerre sont d’anciens Soldats d’origine commune, choisis pour leur expérience et leurs qualités de tacticien. Dans certaines Maisons Nobles, en revanche, la tradition veut que ce rôle soit réservé à un membre de la famille du seigneur, ce qui exige alors une formation spécialement orientée vers la stratégie et le commandement. En termes de jeu, un tel personnage devra être créé comme un Noble ayant reçu une éducation spéciale débouchant directement sur la vocation de Maître de Guerre.**

Un noble qui choisit cette voie renonce à l’éducation traditionnelle des membres de sa caste ; à la place, il reçoit une éducation martiale extrêmement poussée, qui combine les bénéfices d’un entraînement militaire (voir ci-dessus) et d’une formation avancée de stratège (détaillée ci-dessous). Une fois cette formation achevée, le personnage se dirigera directement vers la vocation de Maître de Guerre sans passer par la vocation de Soldat.

### Formation Avancée de Stratège

**Conditions :** 3 en Discipline ou en Finesse.

**Caractéristiques :** +1 en Discipline ou en Finesse.

**Compétences :** +2 en Stratégie et en Commandement ; +1 en Technologie et en Politique.

Contrairement aux personnages d’origine roturière, un Maître de Guerre noble ne reçoit pas de bonus de Statut en vertu de sa position de Maître, ses origines aristocratiques lui garantissant un Statut suffisamment élevé.

Revenons à présent au cas plus classique des Soldats ordinaires, d'origine commune. Un personnage-joueur ayant choisi la vocation de Soldat peut désormais se diriger vers une nouvelle vocation avancée (Vétéran), qui lui permettra de devenir un combattant particulièrement aguerrri et expérimenté – sans pour autant endosser les responsabilités d'un Maître de Guerre. Véritable soldat d'élite, un Vétéran peut tout à fait trouver sa place dans l'entourage direct d'un Noble, en tant que chef de sa garde personnelle, officier de liaison ou valeureux compagnon d'armes.

## **Nouvelle Vocation : Vétéran**

**Conditions :** Avoir suivi une première vocation de Soldat.

**Caractéristiques :** +1 en Discipline ou en Physique.

**Compétences :** +1 dans six compétences choisies parmi les suivantes : Athlétisme, Lutte, Armes Blanches, Armes de Jet, Armes de Tir, Pilotage, Vigilance, Survie, Pistage, Interrogatoire, Stratégie, Commandement.

**Avantage spécial :** Les Vétéranes ne reçoivent pas le bonus de Statut accordé aux vocations de Maître. Ils bénéficient, en revanche, de 2 points de Privilèges supplémentaires (pour un total de 4), en vertu de leur mérite et de leur grande expérience.

## **Nouveaux Privilèges**

Les deux Privilèges décrits ci-dessous sont strictement réservés aux Vétéranes.

**Grade Militaire (1 à 3pts) :** Sauf si le joueur en décide autrement, tout Vétéran possède automatiquement le grade de Lieutenant (ou équivalent). Ce Privilège lui permet d'accéder à un grade supérieur : pour 1 point, il sera Capitaine ; pour 2 points, Colonel ; pour 3 points, Général. Ces titres peuvent être remplacés par des appellations équivalentes – pour plus de détails sur les grades et titres militaires, voir la section suivante.

**Héros de Guerre (1pt) :** Le personnage s'est vaillamment illustré lors d'une guerre menée par sa Maison, sur le champ de bataille ou en défendant son siridar et les membres de sa famille contre un ou plusieurs assassins. L'héroïsme dont il a fait preuve à cette occasion lui a conféré un certain prestige auprès de ses compagnons d'armes et a également attiré sur lui l'attention (et la faveur) des Nobles de la Maison, qui lui accordent la même confiance qu'à leurs proches conseillers (Maîtres de Guerre et autres).

### ***Le Langage de Bataille***

*Chaque Maison noble possède son propre langage de bataille. Il s'agit d'un jargon codé, à la syntaxe élémentaire, spécialement conçu pour les transmissions militaires. Tout personnage ayant reçu une éducation martiale connaît obligatoirement le langage de bataille de sa Maison. La plupart de ces langages ayant la même origine (le jargon chakobsa des antiques assassins bhotani), un personnage connaissant un langage de bataille peut tenter de comprendre celui d'une autre Maison moyennant un test de compétence en Sécurité.*

# Chapitre IV : La Guerre dans l'Imperium

Les conflits armés à grande échelle restent extrêmement rares dans l'Imperium, et ce pour de multiples raisons. La plus évidente d'entre elles est l'usage généralisé du Bouclier Holtzman, qui rend inutiles la plupart des armes opérant à distance. A cette limitation d'ordre technologique s'ajoutent un certain nombre de contraintes politico-juridiques (les lois de la Grande Convention) ou économiques (maintenir une armée coûte extrêmement cher, la faire transporter d'un monde à l'autre l'est plus encore...). Pour ces diverses raisons, les conflits sérieux entre Grandes Maisons se règlent généralement par un arbitrage du pouvoir impérial ou, lorsque cet arbitrage est refusé par une des deux parties, par une Guerre des Assassins, voire par un *kanly* opposant les chefs des Maisons belligérantes – deux formes d'affrontements qui seront examinés plus en détail un peu plus loin dans ce chapitre.

## Pax Imperiana

La paix qui règne ordinairement entre les Grandes Maisons peut donc être définie comme une « paix armée », une paix « sur le pied de guerre », susceptible de voler en éclats au cours de conflits aussi brefs, meurtriers et décisifs que la guerre des Atréides et des Harkonnen sur Arrakis. De tels conflits restent exceptionnels mais lorsqu'ils surviennent, il est indispensable de disposer des armes les plus efficaces, des défenses les plus sûres et des troupes les mieux entraînées. Voilà pourquoi chaque Maison Noble possède sa propre armée et, en dernier recours, son propre stock d'armes atomiques : comme le dit l'antique adage : *si vis pacem, para bellum*.

Entre les Grandes Maisons, la rivalité est de mise, mais la guerre ouverte est virtuellement proscrite – rien ne doit venir remettre en question la bonne marche des affaires, à commencer par le commerce de l'Épice. Ces interactions entre les pouvoirs politique, militaire et économique et la situation de statu quo qui en découle se retrouvent au plus haut niveau de l'empire : la structure politique du Landsraad et l'existence de la CHOM, en favorisant une certaine concurrence entre les Grandes Maisons, rendent peu probable l'émergence d'une alliance des Maisons les plus puissantes contre la Maison impériale des Corrino ; si, d'aventure, une telle alliance se concrétisait, ses forces devraient faire face aux invincibles Sardaukars, qui seraient très certainement capables d'écraser à peu près n'importe quelle coalition. Ces Sardaukars dépassent en effectifs et surtout en efficacité toutes les autres armées du Landsraad, en raison de leur entraînement unique, de leur incroyable sauvagerie et d'un accès quasi-illimité aux technologies guerrières les plus sophistiquées. Le coût d'entraînement, d'équipement et d'entretien d'une telle armée dépasse de loin les ressources des Maisons les plus prospères du Landsraad – mais pas celles du pouvoir impérial, détenteur d'une richesse proprement astronomique, issue en grande partie des revenus immenses engendrés par le commerce de l'Épice (rappelons que l'empereur touche environ 40% des profits dégagés par l'exploitation du Mélange, le reste étant divisé entre différentes factions). Sans l'Épice, l'empereur ne pourrait s'offrir ses précieux Sardaukars – ce qui fragiliserait considérablement sa position sur le plan militaire comme sur le plan politique. L'Épice, en tant que source inépuisable de profits phénoménaux, constitue donc, là encore, la clé de voûte du système...

Dans un tel contexte, une organisation comme la *Guilde Spatiale* joue un rôle décisif. La *Guilde* possédant le monopole du transport spatial, aucune guerre interplanétaire ne pourrait avoir lieu sans sa coopération active. Acheminer une armée (même relativement réduite) d'un monde à l'autre coûte extrêmement cher : dans la plupart du cas, le coût est si élevé qu'il suffit à dissuader les éventuels belligérants. En temps normal, la *Guilde* n'a, de toute façon, aucun intérêt à favoriser un conflit susceptible de perturber (même temporairement) le commerce interstellaire et l'économie impériale. Cela dit, la *Guilde* n'a rien d'une organisation pacifiste, loin s'en faut : si un conflit armé entre *Grandes Maisons* pouvait servir ses intérêts, elle ne ferait rien pour le désamorcer et pourrait même y prendre une part active, en dépit de sa prétendue neutralité. Dans ce cas, le parti auquel elle choisirait d'accorder son soutien en sortirait très certainement vainqueur.

Pour toutes les raisons exposées ci-dessus, les affrontements militaires entre *Grandes Maisons* (et donc entre planètes) sont rarissimes, voire inexistants. Il faut bien comprendre que les événements survenant dans «*Dune* » (attaque d'Arrakis par les troupes Harkonnen et les *Sardaukars* impériaux) sont véritablement *exceptionnels* ; à l'échelle de l'Imperium, ce conflit est pratiquement l'équivalent d'une guerre mondiale – non pas sur le plan territorial ou géopolitique, mais au niveau politique – ainsi qu'au niveau historique, les conséquences de ce conflit ayant suffi à changer la face de l'empire.

## Les Armées du *Landsraad*

Dans un tel contexte, les armées des *Maisons du Landsraad* servent d'abord et avant tout de forces de dissuasion – leur existence même contribue à empêcher les guerres entre *Maisons*. En second lieu, ces armées jouent également le rôle de forces de sécurité à l'échelle planétaire, empêchant (ou réprimant) les éventuels soulèvements de population locale contre l'oligarchie régnante ainsi que les tentatives de coups d'état que pourraient fomenter certaines *Maisons Mineures*, avec l'aide ou pour le compte d'une autre *Maison*... Tant qu'un conflit se limite à l'échelle planétaire et n'oppose pas directement deux *Grandes Maisons*, l'autorité de l'empereur et les lois de la *Grande Convention* n'ont pratiquement aucun poids, chaque *Maison Noble* ayant (en pratique, sinon en théorie) tout pouvoir sur la gestion de ses «*affaires locales* ». Sur certains mondes, crises et rébellions se produisent régulièrement, pouvant parfois déboucher sur de véritables situations de guerre civile, à l'échelle planétaire : en règle générale, les forces militaires de la *Maison* régnante lui garantissent une certaine invulnérabilité – mais aucun *siridar* ne peut se permettre de négliger les questions de sécurité intérieure, sous peine de voir l'autorité de sa *Maison* gangrénée par toutes sortes d'arrivistes ivres de pouvoir – sans parler des risques d'infiltration et de déstabilisation par divers éléments agissant pour le compte d'une faction ennemie...

Comparées aux forces militaires dont disposaient les nations terrestres avant l'avènement du voyage spatial, les armées des *Grandes Maisons* ont des effectifs plutôt modestes ; les plus puissantes d'entre elles disposent en général d'une armée de 150 000 à 300 000 hommes – mais chacun de ces hommes est un combattant accompli, spécialement entraîné, armé et équipé pour faire face à n'importe quelle situation de crise. Il est, du reste, parfaitement possible de prendre d'assaut une planète entière (ou, à l'inverse, de la défendre) avec seulement quelques dizaines de milliers de combattants – lorsque de tels événements se produisent, la stratégie, la compétence et la supériorité technologique l'emportent presque toujours sur le nombre. La taille des forces armées est également limitée par des impératifs d'ordre économique (coût de l'entraînement, de l'équipement et du transport) et politique (le

pouvoir impérial a tendance à interpréter toute comme une volonté de remettre en cause sa suprématie militaire.

Bien qu'il existe en la matière de nombreuses variations et spécificités planétaires ou culturelles, les forces armées des Maisons Nobles sont généralement organisées suivant le même modèle. L'unité militaire de base est la légion. Une légion compte 30 000 hommes, répartis en dix *brigades* de 3000 hommes chaque. Chaque brigade peut éventuellement être décomposée en groupes plus réduits : la *division* (300 hommes), le *détachement* (30 hommes) et la *lance* (3 hommes).

En termes de jeu, les effectifs des forces armées d'une Maison dépend directement de sa valeur en Guerre. Chaque point en Guerre équivaut à deux légions de soldats ordinaires (soit 60 000 hommes) ou à une seule légion de soldats d'élite. Ainsi, une Maison avec 3 en Guerre pourrait posséder 6 légions ordinaires (soit 180 000 hommes) ou 3 légions d'élite (soit 90 000 hommes) ou 4 légions ordinaires et une légion d'élite (150 000 hommes) ou encore 2 légions ordinaires et 2 légions d'élite (120 000 hommes).

Les grades donnés aux différents officiers varient considérablement d'une Maison à une autre, mais le modèle suivant peut constituer une référence globale :

<u>Type d'unité</u>	<u>Effectifs</u>	<u>Grade de l'officier responsable</u>
Détachement	30	Grade I (Lieutenant, Tridécursion...)
Division	300	Grade II (Capitaine, Banneret, Tricenturion...)
Brigade	3000	Grade III (Colonel, Major, Bashar...)
Légion	30 000	Grade IV (Général, Burseg...)

Dans de nombreuses armées, il existe différents grades intermédiaires correspondant à des fonctions précises (ex : chez les Sardaukars, le Caïd est un officier responsable des relations avec les populations civiles, dont le rang se situe entre celui de Bashar et de Burseg).

## L'Art de la Guerre

Les rares conflits armés entre forces ennemies prennent généralement la forme d'une bataille rangée entre Soldats équipés d'armes blanches et de Boucliers d'énergie. Les combats au Bouclier nécessitent une technique particulière, que chaque Soldat se doit de maîtriser, faute de quoi il sera totalement inutile sur le champ de bataille. L'entraînement et l'expérience des combattants constituent donc un facteur de première importance, au moins aussi déterminant que le degré de sophistication de leur équipement. Grâce aux Boucliers Holtzman, l'infanterie est redevenue la principale force de combat.

L'artillerie lourde, les missiles et autres armes à échelle tactique ont pratiquement disparu de l'arsenal conventionnel, la technologie des Boucliers les ayant rendu obsolètes. Il en va de même pour les engins blindés offensifs. La plupart des véhicules militaires de surface servent uniquement pour le transport de troupes – il s'agit généralement de glisseurs munis d'armes défensives et protégés par des champs Holtzman. Cette technologie est également utilisée

pour protéger diverses installations fortifiées, créant autour d'elles une barrière infranchissable : en théorie, un individu sans Bouclier et avançant extrêmement lentement pourrait franchir un champ Holtzman, mais ces précautions le transformeraient du même coup en cible pratiquement immanquable (et extrêmement vulnérable).

### *Véhicule Militaire : Transport de Troupes*

*Il s'agit d'un véhicule terrestre, de type «glisseur», planant légèrement au-dessus du sol grâce à des suspenseurs à effet Holtzman (ce qui lui permet de négocier facilement à peu près n'importe quel type de terrain). Muni d'un blindage lourd (10 points) et d'un Bouclier Holtzman, ce véhicule offre une protection presque totale à ses passagers. Un transport de troupes peut contenir jusqu'à 300 passagers, soit une division entière. Il peut atteindre une vitesse de pointe d'environ 500 kilomètres à l'heure, sa vitesse de déplacement habituelle tournant plutôt autour de 300 km/h. Sa conduite ne nécessite qu'un seul pilote, normalement secondé par un opérateur chargé de contrôler les différents senseurs et systèmes de détection du véhicule. (Niveau Technologique = 3)*

Les forces armées de l'Imperium ne possèdent pas de véritables aéronefs de combat, l'utilité de tels appareils étant quasiment réduite à néant par l'utilisation des Boucliers Holtzman, qui rend pratiquement impossible les bombardements et les tirs aériens, ce qui constitue là encore une limitation tactique majeure. Le principal véhicule aérien reste l'ornithoptère, surtout utilisé comme appareil de reconnaissance ou comme transport de troupes. Les mêmes limitations s'appliquent aux vaisseaux spatiaux de type Frégate possédés par les Grandes Maisons : il s'agit essentiellement de véhicules de transport, capables d'opérer entre la surface d'une planète et sa zone orbitale (laquelle est toujours contrôlée par la Guilde). Les combats spatiaux entre vaisseaux sont donc inexistant, car techniquement impossibles. La dernière grande bataille spatiale, la bataille de Corrin, a eu lieu en l'an 88 avant la fondation de la Guilde – voici près de dix millénaires...

Face à de telles restrictions techniques, tactiques et logistiques, l'art de la guerre a évolué vers des formes de conflit beaucoup plus épurées (plus civilisées ?), comme la Guerre des Assassins et le rituel du *kanly*, qui obéissent à des règles extrêmement précises, soigneusement définies par la Grande Convention.

#### *L'Exception Arrakis*

Sur Arrakis, l'impossibilité d'utiliser les Boucliers bouleverse toutes les données : dans un tel environnement, les batailles de masse entre armées équipées de lasers et d'armes lourdes peuvent redevenir une réalité. C'est sans doute une des raisons pour lesquelles le Baron Harkonnen et l'Empereur Padishah Shaddam attirent les Atréides sur la planète de l'Épice : sur un autre monde, l'attaque des Sardaukars et des troupes Harkonnen aurait été pratiquement impossible, ou tout au moins infiniment plus difficile (et risquée) à mettre en place, précisément à cause de l'utilisation des Boucliers. Rien n'interdit de supposer que ces conditions puissent également exister sur d'autres mondes, à cause de phénomènes climatiques particuliers ou de toute autre cause naturelle susceptible d'interférer avec le fonctionnement d'un champ Holtzman. De telles planètes, a priori fort rares, peuvent être considérées comme autant de « champs de bataille » possibles pour un conflit généralisé entre Grandes Maisons...

### **La Guerre des Assassins**

A l'origine, la notion de Guerre des Assassins avait pour principal objectif de limiter au maximum les pertes humaines que pouvait occasionner un conflit entre deux Grandes

Maisons. Dans une Guerre des Assassins, chaque camp tente d'éliminer le principal dirigeant adverse - en l'occurrence le seigneur de la Maison. Une fois ce seigneur assassiné, son héritier peut décider de continuer l'affrontement ou bien reconnaître sa défaite. Dans ce cas, les bénéfices accordés au camp victorieux sont soigneusement établis par la législation de la Grande Convention et peut-être soumis, en cas de litige, à l'arbitrage de l'autorité impériale. Dans la plupart des cas, la Maison vaincue perd son fief principal au profit de la Maison victorieuse et voit une partie substantielle de ses richesses (ainsi que ses parts dans la CHOM) divisées entre le camp vainqueur et le pouvoir impérial (ce dernier se réservant généralement la part du lion). En théorie, la loi impériale garantit une «défaite honorable» ; en pratique, une Maison vaincue se voit presque toujours contrainte à s'exiler sur un autre monde ; lorsqu'elle ne possède pas de fief secondaire susceptible de l'accueillir, elle se voit généralement contrainte de demander l'hospitalité d'une autre Grande Maison. Dans la plupart des cas, la Maison vaincue ne tarde pas à perdre son statut de Maison Noble, devenant une simple Maison mineure, placée sous l'égide d'un de ses anciens alliés... Dans les cas les plus extrêmes, la Maison vaincue est démantelée ou cesse d'exister en l'espace de quelques générations.

Dans la pratique, une Guerre des Assassins entre deux grandes Maisons prend souvent l'allure d'un véritable jeu de stratégie – une partie de chéops grandeur nature entre les deux Maîtres Assassins, chacun essayant de pousser l'autre à la faute, tout en déjouant ses stratagèmes et ses subterfuges. Comme le cheops, du reste, la Guerre des Assassins est soumise à un certain nombre de règles précises : l'emploi de certaines armes, par exemple, est strictement prohibé, ainsi que la mise en danger inutile et gratuite de populations civiles... mais comme dans n'importe quel jeu, il est toujours possible de tricher ou d'employer des tactiques déloyales. L'essentiel est de gagner sans être percé à jour...

## Le Rite du Kanly

Lorsqu'une Guerre des Assassins semble dénuée de véritable issue, ou dans certains cas exceptionnels prévus par la Grande Convention, le dirigeant d'une Maison Noble peut déclarer le *kanly* contre une Maison adverse. L'affrontement entre les Maisons se trouve alors réduit à sa plus simple (et sa plus pure) expression : un duel à mort entre les deux dirigeants des Maisons ennemies. Il s'agit d'un combat hautement ritualisé, soumis à des règles très strictes. La déclaration du *kanly* doit être officiellement déposée devant le Haut Conseil du Landsraad et la Couronne Impériale. Ensemble, ces deux instances désignent un Juge du Rite, chargé d'administrer le conflit et de veiller à ce qu'il se déroule dans le plus strict respect des règles. Dans un premier temps, le Juge du Rite se doit d'organiser des négociations entre les deux partis ; il s'agit là d'un devoir de pure forme, ces négociations étant, a priori, destinées à échouer. Le Juge dispose néanmoins d'un droit de veto lui permettant d'interdire, avec toute la force de la loi impériale, la poursuite du conflit entre les deux Maisons ; en pratique, cet ultime recours est très rarement utilisé, de peur qu'une telle décision ne provoque une crise encore plus grave. Cela dit, les Juges du Rite sont des êtres humains comme les autres : en tant que tels, ils peuvent être sensibles à la persuasion, à l'intimidation ou à la corruption. La déclaration d'un *kanly* peut donner lieu à toutes sortes de marchandages secrets, le plus souvent avec l'aval tacite du pouvoir impérial.

Si les deux belligérants ne parviennent pas à s'entendre et que le Juge du Rite ne voit aucune raison d'exercer son veto, on organise alors un duel entre les deux dirigeants des Maisons adverses. Ce duel a généralement lieu sur la planète d'une des deux Maisons, ou à la cour

impériale de Kaitan, au choix du Juge. En dehors du Juge, de l'empereur lui-même et de toute autre personne spécialement conviée par sa majesté impériale, seuls les membres de l'entourage proche des duellistes ont le droit d'assister au combat.

Il s'agit d'un combat à mort, à l'arme blanche, sans Bouclier ni armure. En règle générale, les deux duellistes combattent torse nu et l'arme utilisée est le kindjal ou le poignard. L'usage d'un poison de lame est normalement interdit, les armes étant examinées par le Juge avant le début du combat ; de nombreuses Maisons disposent néanmoins de poisons indétectables, aux effets suffisamment subtils pour tromper la plupart des observateurs. Si l'usage d'un poison est découvert après coup, le « vainqueur » est déclaré perdant – mieux vaut donc s'en tenir aux règles en usage.

L'affrontement se solde donc forcément par la mort d'un des deux combattants : dans ce cas, son héritier (le nouveau dirigeant en titre) peut choisir entre s'avouer vaincu et relever le gant – ce qui mène à un nouveau duel. Ce processus peut parfaitement aboutir à la disparition d'une lignée entière... Un dirigeant peut éventuellement choisir de se faire remplacer, mais uniquement par un de ses successeurs potentiels – cette clause fut ajoutée afin d'interdire le recours à des Duellistes mercenaires ou à des Maîtres d'Armes prêts à se sacrifier pour leur siridar. Il est important de noter qu'une victoire au kanly assure au vainqueur des bénéfices limités (toujours moins élevés que ceux qu'aurait pu lui rapporter une Guerre des Assassins bien menée). Là encore, le pouvoir impérial se réserve la part du lion. Cette clause vise à empêcher certaines Maisons d'utiliser le kanly comme un moyen systématique de conquête et d'enrichissement...

## Appendice I : Quelques Précisions sur les Boucliers Holtzmann

### *Comment fait-on pour respirer à l'intérieur d'un Bouclier ?*

En théorie, la réserve d'air d'un personnage protégé par un Bouclier actif risque de s'épuiser très rapidement – en quelques minutes, voire en quelques secondes en cas d'activité physique intense (comme un combat, par exemple). Afin d'éviter cela, le boîtier d'un Bouclier est également muni d'un dispositif miniaturisé permettant de convertir en air respirable le gaz carbonique rejeté à l'intérieur du champ à chaque fois que le porteur expire. En pratique, un personnage protégé par un Bouclier dispose donc d'une réserve d'air perpétuelle.

### *Un Bouclier protège-t-il des gaz de combat ? Et du feu ?*

Un Bouclier protège parfaitement des gaz inhalés – son champ de protection contenant sa propre réserve d'air (voir ci-dessus), totalement isolée de l'extérieur. Il protège également des flammes. Si tel n'était pas le cas, les gaz de combat et les lance-flammes seraient devenus les armes absolues de l'univers de Dune.

### *Un Bouclier protège-t-il des explosions ?*

Oui, mais un personnage protégé par un Bouclier peut tout de même être sonné par l'effet de choc de l'explosion. Pour savoir si cela se produit, on déterminera les dommages de l'explosion (ex : 3D8 pour une grenade explosive), sans les appliquer mais en les comparant à la Résistance du personnage. Si ces dommages hypothétiques dépassent sa Résistance, le personnage sera sonné (-1 dé à toutes les actions physiques jusqu'à la fin de la scène en cours). Notons enfin qu'un Bouclier ne fournit aucune protection particulière contre le flash lumineux d'une Grenade Neutralisante (voir règles d'Imperium).

### *Si l'impact d'un laser sur un Bouclier provoque des conséquences aussi catastrophiques, n'est-il pas improbable que de telles armes continuent à être utilisées, un accident étant toujours possible ?*

Bien que cela ne soit précisé nulle part dans l'oeuvre de Frank Herbert (il en va d'ailleurs de même pour le dispositif respiratoire décrit un peu plus haut), on peut raisonnablement supposer que les armes laser sont équipées d'un « verrou de sécurité » destiné à éviter ce genre d'accident, en bloquant le mécanisme de mise à feu dès que l'arme est pointée vers un Bouclier actif (l'énergie dégagée par celui-ci pouvant facilement être détectée par un dispositif intégré à chaque arme). Dès que l'arme est dirigée vers un autre type de cible, le système se déverrouille automatiquement.

**Les équipements suivants représentent des innovations ou des découvertes récentes dans le domaine de l'armement et de la recherche militaire. Il est conseillé de les faire apparaître en cours de chronique, plutôt que de les intégrer dans la panoplie initiale des personnages-joueurs. Si le meneur de jeu décide de rendre ces objets disponibles dès le début du jeu, chacun d'entre eux nécessitera un Privilège d'Équipement Spécial (voir règles d'Imperium).**

### **Armure d'Assaut**

Il s'agit d'une armure lourde, de Niveau Technologique 4, munie de suspenseurs Holtzman permettant au porteur de se déplacer aisément dans n'importe quel type de terrain. En termes de jeu, le port d'une telle armure n'entraîne aucune pénalité en Agilité. A priori, cet équipement est strictement réservé aux Soldats et aux Vétérans.

### **Armure Mimétique**

Cette armure légère (protection 5pts) est fabriquée dans un matériau spécial d'origine Tleilaxu épousant les teintes dominantes de l'environnement, à la manière d'un caméléon. En termes de jeu, son utilisation retire 2 dés aux tests de Vigilance et d'Observation destinés à repérer visuellement le personnage. (Niveau Technologique = X).

### **Module Etrange**

*Note : Cette arme n'est pas extraite des oeuvres de Frank Herbert mais s'inspire directement de l'arme du même nom utilisée par les Atréides et les Fremen dans le film de David Lynch. Son utilisation est purement optionnelle ; si le meneur de jeu décide d'intégrer cette technologie dans son univers de jeu, il est conseillé de présenter les modules étranges en cours de chronique, comme une nouvelle arme secrète récemment mise au point par une des Grandes Maisons les plus technologiques, comme les Wikkheiser ou les Kyzyl.*

Cet objet extrêmement sophistiqué est le résultat de plusieurs décennies de recherches techniques visant à mettre au point une arme de tir capable d'outrepasser automatiquement le champ de protection d'un Bouclier Holtzman. Le module étrange utilise en effet une des seules formes d'énergie capable de traverser un champ Holtzman : le son. Concrètement, le module peut être décrit comme une sorte de pistolet sonique, capable d'infliger de spectaculaires dommages physiques aux objets comme aux êtres animés. En termes de jeu, cette arme a une portée d'environ 10 mètres ; chacune de ses salves cause 3D8 de dommages. Les décharges d'un module étrange traversent automatiquement les Boucliers Holtzman – qui atténuent tout de même leur intensité, réduisant les dommages d'un dé (soit 2D8 au lieu de

3D8). Les armures ne confèrent aucune protection contre ces dégâts. Il est, en outre, possible d'utiliser un module étrange depuis l'intérieur d'un Bouclier, mais ceci réduit ses dommages d'un dé (le son étant assourdi par le champ de protection) : donc, si cette arme est utilisée depuis un Bouclier vers un autre Bouclier, ses dégâts seront réduits à 1D8. Il est impossible de tenter un «tir mortel» ou de viser une partie du corps particulière avec un module étrange : les dommages de cette arme affectent la globalité de la structure visée, qu'il s'agisse d'un objet ou d'un être animé. Le module étrange n'a pas que des avantages : sa portée est très limitée, et son utilisation est, en toute logique, extrêmement bruyante (ce qui la rend totalement inappropriée pour les attaques furtives). Ses décharges consomment également une grande quantité d'énergie : au bout de seulement 3 salves, l'arme doit être rechargée avec une cellule d'énergie. En outre, si cette arme est utilisée à moins de 2 mètres de la cible, les dommages seront également subis par l'utilisateur.

**(Niveau Technologique = 5).**

## Appendice III : Règles de Combats de Masse

Les règles de combat d'Imperium ont surtout été conçues pour les duels et les affrontements entre petits groupes. Le système proposé ci-dessous permet de gérer des batailles à plus grande échelle, en conservant les mêmes principes de base. Il ne s'agit pas d'un système de simulation tactique, mais d'un outil de gestion narrative, permettant au meneur de jeu d'intégrer un éventuel affrontement à grande échelle dans le cours d'un scénario, sans rompre le « flot » du jeu ni l'obliger à se reposer entièrement sur son jugement. Les règles présentées ci-dessous se veulent donc avant tout simples et fluides : le déroulement d'un affrontement y est géré de façon globale, au contraire des duels et des combats singuliers où chaque action est traitée en détail. En outre, ces règles ont été spécialement conçues pour l'univers d'Imperium et reflètent les particularités de cet univers, en se concentrant sur les combats à l'arme blanche et au Bouclier, qui constituent la part la plus importante des batailles (voir chapitre précédent). Les échanges de tirs, l'usage de l'artillerie ou de véhicules de combats ne sont pas couverts de façon spécifique par ce système et devront être gérés au cas par cas par le meneur de jeu. Ceci étant dit, entrons sans plus tarder dans le vif du sujet...

### Les Principes de Base

Comme un combat singulier, une bataille sera décomposée en assauts, mais au lieu de représenter quelques secondes d'action, chacun de ces assauts pourra représenter dix minutes, une heure, voire trois heures de combat – selon l'échelle de l'affrontement : plus les forces en présence sont nombreuses, plus l'échelle de temps sera dilatée.

Ces règles peuvent être utilisées pour résoudre une bataille entière, ou simplement pour déterminer le sort d'une unité spécifique à l'intérieur d'un affrontement plus vaste, le reste de la bataille relevant alors entièrement de la narration du meneur de jeu.

Le système est basé sur la notion d'unité de combat. Une unité est un groupe de combattants agissant ensemble, sous un commandement commun. La taille exacte d'une unité varie en fonction de l'échelle de l'affrontement : suivant cette échelle, une unité peut représenter un groupe de 30, 300 ou même 3000 hommes – voire une légion entière de 30 000 hommes. Ces effectifs « triadiques » correspondent à l'organisation traditionnelle des armées de l'Imperium (voir chapitre précédent) et font partie intégrante du système. Quelle que soit sa taille, une unité est gérée exactement selon les mêmes règles : l'échelle n'intervient que pour définir l'*interprétation* des résultats obtenus.

Une unité peut, bien sûr, compter un ou plusieurs personnages-joueurs dans ses rangs. Dans ce cas, le sort et les actions de ces personnages sont toujours traités à part, indépendamment du destin global de leur unité. En tant que héros de l'histoire en cours, les personnages-joueurs ont droit à un traitement plus détaillé de leur situation.

### L'Echelle des Combats

En premier lieu, le meneur de jeu doit déterminer l'échelle de la bataille, en fonction des forces en présence et de son appréciation de la situation. Chaque armée peut compter une ou

plusieurs unités. Suivant la situation, une unité pourra représenter environ 30 hommes (détachement), 300 (division), 3000 (brigade) et même 30 000 (légion).

L'échelle de l'affrontement dépend directement des forces en présence.

Si les combattants de chaque armée se comptent par dizaines, l'affrontement sera qualifié d'*escarmouche*. Dans une escarmouche, les événements sont généralement résolus à l'échelle du détachement (30 hommes) et chaque assaut représente quelques minutes de combat.

Si les combattants de chaque armée se comptent par centaines, l'affrontement sera qualifié de *petite bataille*. Dans une petite bataille, les événements sont généralement résolus à l'échelle de la division (300 hommes) et chaque assaut représente de 10 à 30 minutes de combat, suivant la situation.

Si les combattants de chaque armée se comptent par milliers, l'affrontement sera qualifié de *bataille*. Dans une bataille, les événements sont généralement résolus à l'échelle de la brigade (3000 hommes) et chaque assaut représente une ou deux heures de combat, suivant la situation.

Si les combattants de chaque armée se comptent par dizaines de milliers, l'affrontement sera qualifié de *grande bataille*. Dans une grande bataille, les événements peuvent être résolus à l'échelle de la légion (30 000 hommes) et chaque assaut peut représenter de trois à six heures de combat, suivant la situation.

Dans certains cas, il existera une énorme disparité d'effectifs entre les deux camps, au point de conférer une échelle différente à chacun d'eux : dans ce genre de situation, l'échelle de la bataille devra toujours être basée sur le camp le plus faible en nombre.

## Types de Troupes

Qu'il s'agisse d'un détachement (environ 30 hommes), d'une division (environ 300 hommes), d'une brigade (environ 3000 hommes) ou d'une légion entière (environ 30 000 hommes), une unité possède, en termes de jeu, exactement les mêmes caractéristiques. Une unité est d'abord définie par sa valeur d'Attaque, qui représente les capacités de combat de ses membres :

Soldats ordinaires	3
Soldats d'élite	4
Sardaukars	5

Bien sûr, cette valeur suppose que les troupes sont munies d'armes blanches appropriées (épées, kindjals etc). L'équipement défensif (armures lourdes, Boucliers etc) joue également un rôle déterminant (voir ci-dessous).

## Résolution d'un Assaut

A chaque assaut de combat entre deux unités ennemies, on doit déterminer les pertes subies par chacune d'elles.

Pour connaître les pertes subies par une unité, on lance un nombre de dés (d8) égal à la valeur d'Attaque de l'adversaire. Si l'unité est équipée d'armures lourdes, l'Attaque adverse subit une pénalité d'un dé ; même chose si l'unité est protégée par des Boucliers. Ces deux options peuvent se combiner (-2 dés d'Attaque).

Les résultats des dés sont ajoutés les uns aux autres. Le total obtenu est ensuite multiplié par un facteur reflétant l'échelle du combat :

<u>Echelle</u>	<u>Pertes Humaines</u>
Escarmouche	x 1
Petite Bataille	x 10
Bataille	x 100
Grande Bataille	x 1000

Le résultat final représente les pertes subies, en hommes, au cours de l'assaut.

Ainsi, 2 dés de pertes pourront représenter de 2 à 16 hommes dans une escarmouche, de 20 à 160 dans une petite bataille (facteur de 10), de 200 à 1600 dans une bataille (facteur de 100) et ainsi de suite.

Ces pertes n'englobent jamais les éventuels personnages-joueurs combattant au sein de l'unité : leur cas est toujours traité de façon individuelle, selon les règles données ci-dessous.

## Moral et Combativité

Lorsque les effectifs d'une unité sont réduits à 20% de leur nombre initial, l'unité est considérée comme vaincue – sauf si ses derniers survivants sont galvanisés par le courage ou le charisme d'un leader inspiré (ce cas particulier est traité en détail ci-dessous). Le sort d'une unité vaincue dépend du bon vouloir des forces adverses : ses membres peuvent être capturés, achevés sur place ou (s'ils ont de la chance) autorisés à s'enfuir. Tout cela est laissé à l'appréciation du meneur de jeu, en fonction des circonstances. Cette règle des 20% ne s'applique pas aux Sardaukars, que leur conditionnement rend prêts à combattre jusqu'à la mort du dernier d'entre eux.

Face à de lourdes pertes, le chef d'une unité peut toujours décider de *désengager* son unité à la fin de l'assaut. Pour cela, l'unité doit réussir un test de désengagement. Ce test est résolu comme un test de compétence, avec un nombre de dés déterminé par la taille de l'affrontement : plus les forces sont nombreuses, plus il est difficile pour une unité de se désengager.

Escarmouche	5
Petite bataille	4
Bataille	3
Grande bataille	2

Si l'unité est équipée d'armures lourdes, elle subit un dé de pénalité ; si elle est équipée de suspenseurs Holtzman, elle lance un dé supplémentaire. Ces deux options se neutralisent mutuellement.

Si ce test est réussi, l'unité peut rejoindre un point situé à l'écart des combats ; elle pourra ensuite se ré-engager si son chef le décide. Si le test est raté, l'unité reste prise dans la mêlée et doit obligatoirement participer à l'assaut suivant.

Lorsqu'une unité tombe à 20% de ses effectifs, son chef doit effectuer un test de compétence en Commandement afin de rallier à lui les survivants. Si nécessaire, ce test pourra éventuellement être effectué par un personnage-joueur possédant cette compétence. Si ce test est réussi, l'unité pourra continuer à combattre au prochain assaut, ou peut essayer de se désengager, suivant la décision de son chef. Si le test est raté, les derniers survivants sont capturés, tués, mis en fuite ou hors de combat par l'ennemi : dans tous les cas, c'est la fin.

## Les Héros dans la Mêlée

Un personnage-joueur engagé dans un affrontement de masse doit, au début de chaque assaut, choisir quelle sera son attitude : celle-ci peut être *prudente*, *courageuse* ou *héroïque*.

Pour savoir si un personnage-joueur est blessé lors d'un assaut, on teste sa compétence en Armes Blanches, avec une pénalité égale à la valeur d'Attaque de l'unité adverse : par exemple, un personnage combattant une unité de Sardaukars devra effectuer son test avec 5 dés de pénalité. Si le personnage est Affaibli, il subit l'habituelle pénalité supplémentaire d'un dé. En revanche, si le personnage est protégé par un Bouclier, il recevra un bonus de +2 dés. Tous ces ajustements sont cumulables. Si le test est réussi, le personnage ne subit aucune blessure sérieuse. En cas d'échec, en revanche, il subit un certain nombre de points de dommages, en fonction de son attitude : 1D8 pour une attitude prudente, 2D8 pour une attitude courageuse et 3D8 pour une attitude héroïque. Si le personnage est équipé d'une armure, on applique sa valeur de protection à ces dommages.

Si un personnage se retrouve Hors de Combat (ou pire) au milieu d'une bataille, ses compagnons pourront éventuellement tenter de le transporter en lieu sûr à la fin de l'assaut en cours. Ils devront pour cela réussir un test de désengagement (voir ci-dessus). Si l'unité se désengage entièrement, on considèrera que tout personnage-joueur hors de combat ou inconscient a pu être évacué lors du désengagement.

Si le personnage a choisi une attitude *courageuse* ou *héroïque*, et qu'il n'a pas été mis Hors de Combat, il a une chance d'accomplir quelques actions d'éclat susceptibles d'influer sur le cours de l'affrontement. Il doit pour cela réussir un second test de compétence en Armes Blanches, avec les mêmes ajustements que le premier. Si ce test est réussi, le personnage inflige des pertes supplémentaires à l'unité adverse : 1D8 pour un personnage courageux et 2D8 pour un personnage à l'attitude héroïque.

Contrairement aux pertes infligées par l'unité, ces pertes ne sont pas modifiées par l'équipement adverse ni multipliées par le facteur d'échelle : il est évidemment beaucoup plus difficile pour un individu (même héroïque) d'influer sur le cours d'une grande bataille que sur celui d'une escarmouche.

# CODEX MORITANI

*Un supplément gratuit pour le jeu de rôle IMPERIUM*

*Réalisé par Olivier Legrand avec la collaboration de Sylvie Iattoni – Juin 2003*

## Introduction

Ce supplément vous propose de découvrir la puissante Maison Moritani et son fief, le monde de Grumman. Cette Maison et cette planète ne sont que brièvement mentionnés par Frank Herbert dans le *Lexique de l'Imperium* (appendice de « Dune ») ; la *Dune Encyclopedia* du Dr McNelly n'apporte que peu de précisions à leur sujet, précisions qui portent principalement sur la Guerre des Assassins ayant opposé les Moritani à la Maison Ginaz et ayant abouti au démantèlement de cette dernière – ce qui laissait donc une grande latitude de création.

## Contenu du Supplément

Le matériel proposé dans ce Codex a été spécialement développé pour *Imperium* et s'inspire directement du cadre de ma propre chronique. Il ne se base en aucun cas sur d'autres versions de la Maison Moritani ou du monde de Grumman réalisées par d'autres auteurs dans le cadre d'autres supports liés à l'univers de Dune (jeux informatiques, mush etc) : toute ressemblance entre de telles sources et le contenu de ce Codex serait donc purement fortuite et, selon la formule d'usage, totalement indépendante de notre volonté. Ceci étant réglé, entrons sans plus attendre dans le vif du sujet.

Ce supplément se divise en trois chapitres, plus deux appendices.

Le Chapitre I, intitulé **Grandeur et Décadence**, présente une description générale de la Maison Moritani ainsi qu'un résumé des grands moments de son histoire.

Le Chapitre II vous présente une **Galerie de Portraits** des membres les plus importants de la famille Moritani ou de son entourage direct.

Le Chapitre III propose une description du **Monde de Grumman** et de sa société.

Enfin, deux **appendices** vous proposeront quelques idées d'**Intrigues de Chroniques** et une brève présentation de la **Maison Ginaz**, l'ennemie jurée des Moritani.

## Comment utiliser le Codex Moritani

Un des principaux objectifs de ce supplément est de fournir aux meneurs de jeu un profil de Maison « prêt-à-jouer », mais suffisamment ouvert pour permettre aux joueurs d'y intégrer leurs propres personnages. Pour cela, certaines fonctions très importantes au sein de l'entourage ducal ont été laissées vacantes, afin de pouvoir être attribuées aux personnages des joueurs : Maître d'Armes, Maître de Guerre, Maître Assassin...

Si ces rôles ne sont pas tous attribués à des personnages-joueurs, le meneur de jeu devra ajouter à l'entourage quelques pnj de sa création. Un des personnages mentionnés dans ce supplément, Gregorio Ziran, doit normalement occuper un de ces trois rôles : son cas est examiné plus en détail ci-dessous. Les rôles de Maître de Cour et de Conseiller Mentat sont, a priori, déjà attribués à des pnj susceptibles de jouer un rôle important dans les intrigues de la Maison.

Si votre groupe compte plus de trois joueurs ou que certains d'entre eux ne souhaitent pas interpréter un Maître, il existe de nombreuses autres façons de les intégrer à la Maison Moritani. Voici quelques idées de rôles parfaitement appropriés pour des personnages-joueurs : un(e) jeune noble d'une autre Maison, séjournant à la cour ou venu(e) sur Grumman pour étudier le droit impérial, un docteur Suk au service de la Maison Moritani, une adepte du Bene Gesserit spécialement attachée au service de la duchesse... Les possibilités sont nombreuses, l'essentiel étant de créer un groupe cohérent, capable de fonctionner dans un environnement comme la cour de Grumman.

Sur ce, bonne lecture et bon jeu !

# Chapitre I : Grandeur et Décadence

## Profil Général

La Maison Moritani est l'une des plus anciennes et des plus puissantes Maisons Nobles de l'Imperium ; ses représentants siègent au Haut Conseil du Landsraad depuis des millénaires et ses juristes ont largement contribué à définir les grandes lois de l'Imperium – comme, par exemple, les articles de la Grande Convention ou les règles régissant les Guerres d'Assassins. Les Moritani sont donc considérés comme un des piliers fondateurs de l'ordre impérial et comme un des alliés les plus fidèles des empereurs Corrino. Leur influence politique est renforcée par une puissance économique considérable, principalement due au monopole qu'ils exercent sur l'exploitation du Commorium, minéral principalement utilisé dans la construction de vaisseaux spatiaux et présent uniquement sur la planète de Grumman, fief de la Maison Moritani. Les seigneurs Moritani sont également célèbres pour la haine farouche qu'ils vouent à leurs rivaux les Ginaz – haine qui pourrait bien, un jour, déboucher sur un conflit aux enjeux interplanétaires. A l'heure actuelle, la Maison Moritani se trouve à l'apogée de sa grandeur – apogée qui pourrait bien marquer le début d'une nouvelle ère... ou le commencement de la décadence.

## Ressources

Les Ressources de la Maison Moritani, déjà indiquées dans l'Appendix Apocrypha (voir règles d'Imperium) sont examinées ici en détail.

**Influence (5) :** La Maison Moritani a toujours été un des principaux soutiens de la Maison impériale. Leur pouvoir politique au sein du Haut Conseil du Landsraad est fermement établi, depuis maintenant plusieurs millénaires.

**Prospérité (5) :** Cette Prospérité provient en partie de l'exploitation du Commorium et reflète également la position particulièrement importante qu'occupe la Maison Moritani au sein du directoire de la CHOM.

**Prestige (5) :** La Maison Moritani fait partie des plus illustres Maisons de l'Imperium, auquel elle a donné quelques uns de ses plus grands hommes de loi. Le seigneur de la famille Moritani porte le titre de Duc, le plus élevé dans la hiérarchie nobiliaire impériale.

**Guerre (4) :** La puissance militaire des Moritani est supérieure à celle de la plupart des Maisons Nobles, mais le développement de cette puissance n'a jamais été considéré comme une priorité par les seigneurs de Grumman.

**Intrigue (5) :** Vieille de plusieurs millénaires, la Maison Moritani possède une très grande expérience en matière d'intrigues, de complots et d'espionnage – y compris dans les limites de sa propre cour...

**Niveau Technologique (4) :** La Maison Moritani fait partie des Maisons considérées comme « technologiquement avancées », tout en observant scrupuleusement les restrictions imposées par le Jihad Butlérien.

## Ethos et Image

L’Ethos de la Maison Moritani est fondé sur les valeurs de Loyauté, de Pouvoir et de Stabilité.

La **Loyauté** signifie ici la loyauté à l’empereur, à l’Imperium et à ses institutions – un « esprit des lois » typique de la culture Moritani.

Le **Pouvoir** signifie ici le pouvoir politique au sein du Haut Conseil du Landsraad, que les Moritani cherchent à diriger « pour le plus grand bien de l’empire »...

La **Stabilité** signifie le respect du statu quo et des lois en vigueur : cette valeur vient tempérer les ambitions de la Maison, qui se pose souvent en conservateur de l’équilibre politique au sein de l’Imperium.

Si vous utilisez les règles optionnelles proposées dans le Compendium, l’Ethos des Moritani correspond aux compétences suivantes : Histoire, Politique et Lois.

La devise de la famille Moritani est : *la Grandeur par la Loi.*

Son blason représente deux griffons pourpres se faisant face sur un fond noir. Le symbole du griffon se retrouve sur un grand nombre d’insignes, de décorations et d’éléments architecturaux du Palais ducal. Le noir et le pourpre sont également les couleurs dominantes des uniformes militaires de la Maison.

## Alliés et Ennemis

Une Maison dont les origines remontent à la fondation de l’Imperium ne peut traverser les millénaires sans forger de solides alliances (ou de sévères inimitiés) avec d’autres factions.

Au sein du Haut Conseil du Landsraad, les alliés traditionnels des Moritani sont, outre la Maison impériale Corrino, les Maisons Wallach et Delambre. La Maison Moritani entretient également d’excellentes relations d’affaires avec la Maison Wikkheiser, sans pour autant partager ou approuver ses orientations politiques.

Les Moritani n’ont pas que des alliés au sein du Haut Conseil. Les Maisons Ophelion et Atreides ont tendance à s’opposer assez fréquemment à leurs prises de position, ce qui les place dans la catégorie des simples rivaux politiques. D’une manière générale, la Maison Moritani semble avoir pour principe d’éviter tout conflit ouvert avec une autre Maison du Haut Conseil, s’en remettant toujours à l’arbitrage impérial en cas de litige sérieux. Deux cas particulier méritent d’être signalés : ceux des Maisons Alman et Harkonnen. Bien que les Alman se posent eux-mêmes en adversaires déclarés de l’hégémonie des Corrino, les Moritani

entretiennent avec eux les rapports les plus neutres possibles, préférant éviter toute situation potentiellement conflictuelle ; par contre, ils ne cachent pas leur mépris pour les Harkonnen, moins pour leurs moeurs perverses que pour leur opportunisme politique de parvenus. Il n'y a rien que la vénérable Maison Moritani ne déteste plus qu'une Maison d'origine marchande tentant par tous les moyens de forcer les portes du Landsraad, puis celles du Haut Conseil ou du directoire de la CHOM – ce qui explique en partie l'hostilité totale des Moritani à l'égard de la Maison Ginaz, qu'ils considèrent comme leur seul véritable ennemi. (*Pour plus de détails sur la Maison Ginaz, voir l'appendice*)

En dehors du Haut Conseil, les Moritani entretiennent d'excellentes relations politiques et commerciales avec de nombreuses Maisons Nobles moins puissantes, à commencer par les Maisons Alighieri, Medvedev, Guyvern et Carelian.

La Maison Moritani entretient de bonnes relations avec la Guilde (évidemment très impliquée dans l'exploitation du Commorium). Ses rapports avec le Bene Gesserit sont plus difficiles à définir et semblent avoir grandement varié au cours des siècles. Le monde de Grumman abritant un des principaux chapitres de l'ordre (voir *Codex Bene Gesserit*), il est impossible pour les Moritani d'ignorer le pouvoir et l'influence des Révérendes Mères – l'actuelle Duchesse, Jonatha, est d'ailleurs issue des rangs du Bene Gesserit et considérée par beaucoup comme la garante des intérêts politiques de l'ordre à la cour de Grumman.

## Histoire de la Maison Moritani

L'histoire d'une Maison aussi prestigieuse que la Maison Moritani remplit des bibliothèques entières, mais la place dont nous disposons ici ne nous permet pas de la narrer par le détail... Les événements mentionnés ci-dessous représentent les étapes les plus marquantes dans près de cent siècles d'évolution et de développement. Le système de datation utilisé correspond au calendrier traditionnel de l'Imperium, l'an zéro correspondant à la fondation de la Guilde Spatiale.

**Vers l'an 0 :** la Maison Moritani contribue largement à la création des lois de l'Imperium naissant ; elle est alors une Maison Mineure de juristes, inféodée à la Maison Corrino.

**Vers 260 :** En récompense pour ses bons et loyaux services, la Maison Moritani est élevée par l'empereur Wensic I au rang de Maison Noble. Son dirigeant, le Baron Emmet Moritani Primus, reçoit le fief de Camber, dans le système de Capella.

**330-340 :** La Maison Moritani participe activement à l'élaboration de la Grande Convention (ainsi qu'à l'écrasement de la rébellion Lishash, opposée au nouvel ordre impérial).

**Vers 1000 :** En quelques siècles d'existence, la Maison Moritani s'est taillée une place de choix au sein du Landsraad, en grande partie grâce à l'habileté politique et au savoir juridique de ses membres – mais aussi en faisant preuve d'une loyauté inébranlable envers la Maison impériale.

**Vers 2050 :** Sous le règne de l'empereur Sidir VIII, la Maison entre au Haut Conseil du Landsraad ainsi qu'au directoire de la CHOM – deux positions qu'elle conservera tout au long de son histoire.

**2563 :** Les Barons-siridars Moritani de Camber reçoivent désormais le titre de Comtes, par décret impérial.

**Vers 3000 :** Keshas Zhorh, maître assassin au service des Moritani, écrit la première version (aujourd'hui perdue) du fameux Manuel des Assassins. Il officiera avec brio au cours d'une Guerre des Assassins entre la Maison Moritani et la Maison Herzog (voir ci-dessous).

**3012-3016 :** Une Guerre des Assassins oppose les Moritani à la Maison Herzog, leur principal rival politique et commercial. Le but des Moritani est de s'emparer du fief des Herzog, la planète de Grumman, dont ils convoitent les abondantes ressources minières. En quelques années, la Maison Herzog perdra tout pouvoir au sein du Landsraad, jusqu'à redevenir une simple Maison Mineure, avant de disparaître au bout de quelques générations.

**3016 :** La Maison Moritani reçoit la planète de Grumman. La cour Moritani se transfère sur ce nouveau fief. La gestion de l'ancien fief de Camber est confiée à la branche cadette de la Maison.

**4381-4935 :** Au cours de cette période extrêmement troublée, qui verra se succéder trois régimes républicains (4381-4452, 4670-4813 et enfin 4921-4935) ainsi qu'un grand nombre d'usurpateurs et de fantoches à la tête de l'Imperium, les Moritani restent de farouches partisans de la restauration du pouvoir impérial, restauration à laquelle ils contribueront de façon décisive en 4935. Les «guerres civiles» qui agitent alors le Landsraad leur donnent l'occasion de développer leur puissance militaire et de renforcer encore un peu plus leurs liens avec les Corrino, qui n'auraient jamais pu regagner leur trône sans le soutien indéfectible des Comtes Moritani (et ce quoi qu'en disent certains historiens impériaux).

**4942 :** Par décret de l'empereur Corrin XIII, les seigneurs Moritani portent désormais le titre de Ducs, le plus haut rang dans l'aristocratie impériale. Ils rajoutent également à leurs fiefs la planète de Kress (voisine de Grumman). Le premier Duc Moritani, Mikhail l'Ancien, restera dans l'histoire comme une véritable figure de légende, parée de toutes les vertus d'un grand seigneur : juste, généreux et implacable. Il règnera pendant plus de 200 ans.

**Vers 6660 :** La branche cadette de la famille Moritani, restée sur Camber, vit de plus en plus mal la tutelle des Moritani de Grumman ; ses dirigeants demandent officiellement à l'empereur d'être reconnus comme une Maison à part, sous le nom de Camberion. L'empereur Corrin XVII refuse catégoriquement. Sur Camber, la révolte gronde. La Maison Camberion décide de prendre son indépendance, devenant ainsi une Maison Renégate. L'empereur laisse à la Maison Moritani le soin d'écraser cette rébellion. La guerre durera près de vingt ans ; ce sera un véritable conflit militarisé, exceptionnel même à cette époque. Craignant de voir le conflit s'enliser (et affecter leur influence au sein du Landsraad), les Moritani de Grumman décident d'y mettre un terme en employant les atomiques, provoquant ainsi l'extermination des Camberion et la destruction quasi-totale de Camber, devenu un véritable monde-fantôme, prisonnier d'un éternel hiver nucléaire. Cette initiative suscitera de vives critiques au sein du Landsraad, marquant le début d'une grave période de crise, au cours de laquelle la Maison Moritani va perdre une partie substantielle de son influence politique.

**Vers 7000 :** Sous le règne du Duc Jesminder (dit « le Reconstructeur »), les Moritani reviennent à leur ancien niveau de pouvoir, après une éclipse politique de plus de trois siècles. Ils retrouvent leur position de force au sein du Haut Conseil et du directoire de la CHOM.

**7048 :** Première grande rébellion des mineurs de Commorium sur Grumman, réprimée dans le sang par les forces armées du Duc Koral. Constitution du Cartel du Commorium autour de trois familles marchandes, élevées au rang de Maisons Mineures : Fitzkern, Kerdyn et Baruch.

**Vers 7800 :** La Maison Mineure Ginaz gagne les faveurs de l'empereur Fredrick V, au grand dam des Moritani qui voient d'un très mauvais oeil l'ascension fulgurante de ces « parvenus », liés à l'industrie du spectacle et au commerce des arts. C'est le début d'une longue inimitié entre les deux Maisons...

**8412 :** Le Duc Yukio Moritani s'oppose farouchement à l'entrée des Ginaz au sein du Landsraad, en désaccord avec l'empereur Estival IV. Pour la première fois, une crise sérieuse oppose les Moritani aux Corrino. Les Ginaz sont finalement acceptés et élevés au rang de Maison Noble. Deux ans plus tard, Estival IV meurt empoisonné. Son assassin ne sera jamais identifié.

**8414 .** Accession au trône impérial d'Estival V, neveu de son prédécesseur. Les relations entre la Maison Moritani et le pouvoir impérial se normalisent et redeviennent bientôt aussi radieuses que par le passé.

**Vers 9000 :** Début de ce que certains appellent (discrètement) la décadence Moritani. Les Ducs se montrent de plus en plus despotiques et les complots à l'intérieur même de la famille se multiplient, au point de ternir un blason jadis glorieux et, ce qui est sans doute plus grave, d'éclaircir considérablement les rangs de la famille.

**Aujourd'hui :** La Maison Ginaz est en passe d'être admise au Haut Conseil du Landsraad et au sein du directoire de la CHOM, en dépit des votes et des efforts constants des Moritani. Si cette accession devenait une réalité, une Guerre des Assassins pourrait bien voir le jour...

# Chapitre II : Galerie de Portraits

*Ce chapitre vous présente les principaux membres actuels de la famille Moritani... ainsi que certains de leurs secrets les plus précieux (et les plus dangereux...).*

## Duc Hierom Maximus Moritani

Le seigneur actuel de la Maison Moritani est le Duc Hierom Maximus VII. Il est âgé d'une cinquantaine d'années standards et règne sur Grumman depuis environ 25 ans. Comme nombre de ses ancêtres, il possède d'impressionnantes capacités de stratège, de politicien et de décideur économique, qui lui ont permis de préserver toute la puissance de sa Maison au sein du Haut Conseil du Landsraad comme au sein du directoire de la CHOM.

Le Duc Maximus est un homme dur et cruel, qui règne sur sa cour et sur son peuple avec une main de fer. En public, il offre l'image d'un despote aux yeux de glace, implacable envers ses ennemis et intransigeant avec ses alliés et vassaux ; en privé, il se révèle être un personnage narcissique et paranoïaque, sujet à d'imprévisibles accès de colère et convaincu que ses proches complotent en permanence contre lui. Le seul individu à bénéficier de sa totale confiance est son conseiller-mentat Eymereich Gelder (voir ci-dessous). Comme nous le verrons un peu plus loin, rien n'arrête le Duc lorsqu'il est certain d'avoir découvert (ou simplement pressenti) un complot à son encontre : lorsqu'il était encore Naduc, il a fait assassiner son propre père, afin de hâter son accession au pouvoir ; quelques années plus tard, après avoir fait supprimer sa première épouse qui ne lui donnait pas d'héritier, il ordonna l'exécution de la femme et du fils de son oncle Xaviar, à qui il réserva un sort sans doute plus terrible que la mort (voir *Vérités Cachées*, ci-après). Aujourd'hui, ses soupçons tendent à se porter vers son frère cadet Udolf ainsi que vers sa seconde épouse, la Duchesse Jonatha. Le Duc Hierom ne montre aucune espèce d'affection pour son fils unique et héritier, le Naduc Wystan, qu'il traite avec froideur et mépris. Comme beaucoup d'autres grands seigneurs de l'Imperium, le Duc Hierom Maximus Moritani est un individu ivre de sa propre puissance, habitué dès son plus jeune âge à être servi, obéi et redouté : un cauchemar pour ses ennemis, et plus encore pour ses vassaux.

STATUT	7	Noble / Education Martiale & Courtoise / Duelliste / Siridar
PHYSIQUE	3	Lutte +1
HABILETE	3	Armes blanches +3, Agilité +2
FINESSE	3	Observat. +1, Politique +3, Etiquette +3, Stratégie +3, Subterfuge +3, Rhétorique +2
SAVOIR	2	Histoire +2, Lois +2, Poisons +2, Traditions +2
DISCIPLINE	3	Vigilance +2
AURA	5	Commandement +4
Résistance	6	

## Duchesse Jonatha Moritani

La Duchesse Jonatha est la seconde épouse du Duc Hiérom. Elle est issue de la famille Corrino et a reçu le conditionnement Bene Gesserit au Chapitre de Kaitain, réputé pour former les épouses et les concubines des plus grands aristocrates. Elle est âgée d'une

quarantaine d'années. Elle a épousé le Duc à l'âge de 21 ans. Le Naduc Wystan est né un an plus tard et reste le seul enfant du couple. Jonatha est considérée comme une femme de grande beauté mais elle sourit peu et se montre souvent d'une grande froideur avec ses proches, y compris son fils unique, Wystan. Ses relations avec le Duc ont toujours été uniquement protocolaires. Il n'y a nulle trace d'affection entre eux, le Duc pouvant même se montrer extrêmement discourtois avec son épouse, sa tendance paranoïaque le portant à soupçonner Jonatha de comploter contre lui.

De l'avis général, Jonatha est une dirigeante de grand talent, alliant finesse politique, autorité et sang-froid. C'est sans doute cela qui lui a permis de ne pas subir le sort de la première épouse du Duc Hiérom - du moins jusqu'à présent. En tant que Bene Gesserit, la Duchesse Jonatha est également considérée comme la représentante du chapitre de Grumman (et, par extension, de l'ordre entier) au sein de la cour ducale.

STATUT	6	Noble / Conditionnement BG / Courtisane / Duchesse
PHYSIQUE	2	
HABILETE	2	
FINESSE	4	Etiquette +4, Politique +4, Rhétorique +2, Subterfuge +3
SAVOIR	3	Histoire +2, Lois +2, Traditions +2, Poisons +2, Langues +1
DISCIPLINE	4	Vigilance +2, Art Etrange +2, Voix +2
AURA	4	Commandement +3, Séduction +3

Résistance 6

Facultés spéciales : Manière BG, Transe Mémoirelle, Art Etrange, Prana Bindu, Voix.

Points de Contrôle = 9

## Naduc Wystan Moritani

Comme de nombreux jeunes nobles, le Naduc Wystan a reçu une éducation de duelliste et de courtisan. S'il a été parfaitement éduqué, il n'a par contre reçu que très peu d'affection de la part de ses proches. La seule personne de son entourage a lui avoir témoigné une affection perceptible est le Maître Gregorio Ziran, qui reste encore aujourd'hui son seul confident. En grandissant, le Naduc est devenu un jeune homme ombrageux et plutôt impulsif, éprouvant parfois quelque difficulté à masquer ses émotions, comme l'exigent l'étiquette aristocratique en général et la tradition Moritani en particulier. En tant que successeur désigné (et fils unique) de l'actuel siridar, le Naduc risque fort de se retrouver très bientôt au centre d'intrigues politiques complexes, situation à laquelle son mentor Gregorio Ziran tente de le préparer.

STATUT	6	Noble / Education Martiale & Courtoise / Duelliste
PHYSIQUE	2	
HABILETE	4	Agilité +2, Armes blanches +2, Armes de tir +1, Pilotage +1
FINESSE	3	Etiquette +3, Stratégie +1, Observ +1, Politique +2, Subterfuge +1, Rhéto +1
SAVOIR	2	Lois +1, Traditions +1, Histoire +1
DISCIPLINE	3	Vigilance +2
AURA	4	Commandement +1

Résistance 6

## Udolph Moritani

Seul frère du Duc Hierom, Udolph est âgé d'environ 35 ans, ce qui n'empêche pas l'entourage ducal et les serviteurs du palais de le traiter en « jeune frère » du Duc, comme s'il était encore adolescent. Toujours célibataire, Udolph n'exerce aucune responsabilité politique au sein de la Maison et semble se contenter d'une existence entièrement vouée au jeu, aux divertissements et aux conquêtes amoureuses. Son frère le Duc professe à son égard une vive affection mais, en pratique, a tendance à le traiter comme une sorte de laquais, voire de bouffon capable de supporter sans broncher les affronts les plus humiliants. En apparence, Udolph semble parfaitement s'accommoder de cette situation...

STATUT	6	Noble / Education Martiale & Courtoise / Duelliste
PHYSIQUE	2	
HABILETE	4	Armes blanches +3, Agilité +2, Discrétion +1
FINESSE	3	Observation +2, Etiquette +3, Politique +1, Subterfuge +3
SA VOIR	2	Lois +1, Histoire +2, Traditions +1, Poisons +1
DISCIPLINE	2	Vigilance +2
AURA	3	Séduction +2
Résistance	4	

## Xaviar Moritani

Oncle du Duc Hierom, Xaviar est également praetor (gouverneur) de Domony, la deuxième plus importante cité de Grumman après Moritania. C'est un homme d'allure austère, au visage de patricien, qui semble perpétuellement plongé dans de profondes réflexions. Il a la réputation de se tenir soigneusement éloigné des intrigues de la cour ducal, depuis la mise à mort de son épouse et de son fils unique, voici une vingtaine d'années, sur ordre du Duc Hierom. En dépit de cette tragédie, Xaviar semble être un soutien politique indéfectible pour son neveu despotique, ce qui alimente de nombreuses rumeurs : que cache vraiment l'étrange entente qui règne entre ces deux hommes que tout devrait opposer ?

STATUT	6	Noble / Education Martiale & Courtoise / Courtisan / Gouverneur
PHYSIQUE	2	
HABILETE	2	
FINESSE	1	(voir secrets)
SAVOIR	3	Histoire +2, Lois +2, Traditions +2
DISCIPLINE	3	
AURA	4	Commandement +1
Résistance	5	

## Liev Moritani

Ce cousin éloigné du Duc (voir arbre généalogique) est une des plus brillantes figures de la cour de Moritania : séduisant, élégant, spirituel, c'est aussi un redoutable bretteur et un fin politicien. Ces qualités ont évidemment attiré l'attention du Duc, qui l'utilise souvent comme émissaire diplomatique, notamment à la cour impériale de Kaitain, où Liev possède de nombreuses relations. Nombre de courtisans s'interrogent néanmoins sur la sincérité de ses sentiments envers le Duc Hierom et lui-même ne cache pas ses ambitions ni sa volonté d'occuper un jour une position plus importante encore au sein de la Maison.

STATUT	6	Noble / Education Martiale & Courtoise / Duelliste
PHYSIQUE	2	
HABILETE	4	Agilité +3, Armes blanches +4, Armes de tir +1, Pilotage +1
FINESSE	3	Observation +2, Subterfuge +3, Etiquette +3, Politique +2, Stratégie +1, Rhétor +2
SAVOIR	2	Histoire +1, Lois +1, Traditions +1, Poisons +1
DISCIPLINE	3	Vigilance +2
AURA	4	Commandement +1, Séduction +3
Résistance	5	

## Secrets de Famille

Toutes les familles ont leurs secrets, et les Moritani n'échappent pas à la règle. Vous trouverez ci-dessous l'exposé détaillé de quelques faits susceptibles d'alimenter de nombreuses intrigues – et dont la divulgation pourrait bien accélérer la chute de la Maison Moritani...

La première épouse du Duc Hiérom s'appelait Ephédra Kurys. Elle avait été imposée au Naduc Hiérom par son père le Duc Alexian. Ce dernier redoutait tout particulièrement les Bene Gesserit aussi fit-il en sorte de choisir une bru dans une des seules grandes familles de Grumman à n'avoir aucune relation avec l'Ordre. Les Kurys étaient des cousins éloignés des Moritani, originaires de Cassida et plus précisément de la presqu'île de Kurys, bien éloignée des intrigues de Moritania. Le mariage fut donc célébré en grande pompe conformément à la tradition Moritani. D'abord indifférent, le Naduc ne tarda pas à prendre sa nouvelle épouse en haine, lui reprochant de ne pas lui donner d'héritier – une chose que le Bene Gesserit aurait pu lui garantir à coup sûr... Ceci ne fit qu'accroître le ressentiment déjà considérable que le Naduc Hiérom nourrissait en secret à l'égard de ce père tyrannique.

Soucieux de protéger ses intérêts de futur siridar, Hiérom décida qu'il était temps pour lui de devenir Duc, ainsi que de trouver une Duchesse digne de ses ambitions. Il commença alors à réfléchir à la façon la plus rapide de réaliser ses projets. Très vite, il fut contacté en secret par le conseiller mentat du Duc, Eymerich Gelder. Celui-ci lui apprit froidement qu'il avait percé à jour ses pensées les plus secrètes mais que le jeune Naduc n'avait à craindre aucune indiscretion de sa part : mieux encore le mentat proposa au jeune héritier de prendre lui-même en charge la « question de sa succession ». Hiérom conclut

alors avec Gelder un véritable pacte, qui devait influencer de manière décisive sur leurs deux destinées. Gelder se chargea donc de l'empoisonnement du Duc Alexian et permit ainsi à Hiérom de devenir Duc à l'âge de 27 ans. Les raisons exactes qui amenèrent le mentat à agir de la sorte sont décrites en détail dans son portrait.

Quelques mois après son accession à la fonction de siridar de Grumman, le Duc Hiérom décida qu'il était temps de remettre de l'ordre dans son propre ménage. Il fit assassiner la Duchesse Ephédra puis négocia par l'intermédiaire de sa tante Beatrix, une Révérende Mère Bene Gesserit, une épouse à la hauteur de son rang. C'est ainsi qu'une année après la mort d'Ephédra, il épousa en grande pompe Jonatha Corrino, cousine éloignée de l'Empereur Rauvard Kalus IV et Bene Gesserit.

*Cependant, l'assassinat d'Ephédra ne fut pas sans créer certains remous au sein même de la famille Moritani. Ephédra était très liée avec Vodania Jéradine Moritani, l'épouse de Praetor Xaviar. Cette dernière supporta très mal l'assassinat de la Duchesse et développa une haine farouche contre le nouveau Duc. Elle laissa entendre plusieurs fois en public qu'Ephédra avait été assassinée. Vodania commit ensuite l'irréparable en entrant en contact avec des espions des Ginaz et en entraînant son fils Jason dans cette folie. Informé dès le début par ses propres espions, Gelder laissa le piège se refermer sur Vodania, afin d'accroître son emprise psychologique sur le Duc Hierom en lui apportant sur un plateau une de ces conspirations contre sa personne qui l'obsédaient tant...*

*Sur les conseils du Mentat, Hierom se rendit à Domony « pour une visite de pure courtoisie » et fit arrêter Vodania et Jason devant le Praetor Xaviar – qui découvrit, effaré, les agissements secrets de son épouse et de son fils. Vodania et Jason furent emmenés dans la Cité Miroir et furent discrètement exécutés un mois plus tard. Fou de douleur, le Praetor Xaviar tenta de se suicider mais fut sauvé in extremis par l'intervention d'un Docteur Suk. Sur ordre du Duc, des actes chirurgicaux furent perpétrés sur Xaviar durant sa convalescence, à son insu : ces opérations le laissèrent irrémédiablement stériles et privés d'une partie appréciable de ses facultés cérébrales. Il n'est plus aujourd'hui que l'ombre de lui-même, sujet à de graves pertes de mémoire, cachant sous son masque de dignité patricienne un esprit en proie à la plus grande confusion.*

*A partir de ce moment-là, la branche cadette des Moritani cessa de soucier le Duc Hiérom – un mauvais signe, sur le plan historique (voir chronologie ci-dessus). Tous ces événements eurent pour conséquence de renforcer le sentiment d'omnipotence du Duc Hiérom, et la terreur qu'il inspirait au sein même de sa propre cour. Désormais, plus aucun courtisan ne prit le risque d'oser prodiguer le moindre conseil à son Altesse de peur de se retrouver dans les geôles souterraines de la Cité Miroir ou de succomber à un inexplicable empoisonnement...*

*L'aveuglement du Duc Hiérom est tel qu'il n'a jamais envisagé être l'élément stérile du couple qu'il formait avec Ephédra et ne s'est jamais demandé comment il se faisait qu'aucune de ses maîtresses (officielles ou officieuses) ne soit jamais tombée enceinte de ses oeuvres. Ce « détail » n'a, en revanche, pas échappé à la vigilance du Bene Gesserit, qui a ordonné à la Duchesse Jonatha de concevoir dans le plus grand secret un enfant avec le jeune frère du*

*Duc Moritani, Udolph, alors âgé de 14 ans, afin de perpétuer la lignée. Leur union fut aussi brève qu'utilitaire et Udolph fut prié d'oublier l'incident – Jonatha eut, pour cela, soin de confier la suite de son initiation sexuelle à une jeune concubine Bene Gesserit.*

*Ainsi naquit Wystan Moritani, héritier et enfant unique, un an après le mariage ducal. En dehors du Bene Gesserit et de son « oncle » Udolf, une seule personne connaît la véritable ascendance du Naduc : Maître Dermot Achilli, le chambellan ducal, chargé par le Bene Gesserit, via sa fille, d'user de toute son habileté pour couvrir le secret, dont la révélation pourrait provoquer un désastre sans précédent au sein de la Maison. Gregorio Ziran, le mentor du jeune Naduc, s'est toujours interrogé à ce sujet, en se gardant bien de confier ses soupçons à qui que ce soit, conscient, lui aussi, que la moindre rumeur pourrait suffire à mettre la famille ducal à feu et à sang. Quant au mentat Eymereich Gelder, ses extraordinaires facultés d'analyse lui ont permis de découvrir rapidement la vérité, qu'il garde en réserve comme une dernière carte à abattre au cas où sa situation privilégiée au sein de la Maison se trouverait menacée...*

Au cours des dernières années, le pouvoir d'Emerych Gelder sur le Duc Hierom s'est régulièrement renforcé, sans que quiconque puisse (ou ose) intervenir. Après la naissance de son fils, la Duchesse Jonatha s'est rapprochée du chapitre Bene Gesserit de Grumman, tout en veillant à préserver son fils de toute conspiration, sans pour autant lui montrer l'affection qu'elle éprouve pour lui, de peur que tout excès d'affection n'éveille les soupçons ou la jalousie malade du Duc Hierom...

## **Eymereich Gelder, Mentat**

Eymereich Gelder, conseiller mentat du Duc Hierom Moritani, est sans aucun doute le personnage le plus puissant de tout l'entourage seigneurial. C'est lui qui, depuis près de trente ans, manipule à sa guise la destinée de la Maison Moritani, persuadé d'en être le seul véritable maître. Gelder est le parfait exemple de ce qui se produit quand un mentat bascule dans l'hubris (voir Codex Mentats) et que personne n'intervient pour le neutraliser : il finit par se croire omniscient, infallible et omnipotent. Au lieu de continuer à calculer, à prévoir et à conseiller dans l'ombre des puissants, il décide de prendre lui même les choses en main, agissant à la manière d'un marionnettiste, qui tire les fils de ses pantins tout en restant invisible, dans les coulisses du décor. Le pantin principal de Gelder n'est autre que le Duc Hierom en personne ; aveuglé par son propre orgueil démesuré, le siridar de Grumman n'a jamais réalisé le degré d'emprise que son fidèle mentat exerçait sur lui. Il faut dire que, jusqu'à maintenant, Hierom a toujours eu raison de se fier aux conseils de Gelder – sans lui, il n'aurait jamais pu fomenter l'assassinat de son propre père et serait peut-être toujours Naduc à plus de cinquante ans... Car c'est à l'époque du Duc Alexian qu'il faut remonter pour comprendre les raisons qui poussèrent Eymereich Gelder à sombrer dans sa folie du contrôle. Ces raisons sont, paradoxalement, fort simples. Gelder est un mentat de grade IV ; lorsqu'il comprit, grâce à ses extraordinaires facultés de déduction, que le Duc Alexian envisageait de le remplacer par un mentat de grade V, il se sentit (à juste titre ?) totalement trahi, poignardé dans le dos par ce seigneur qu'il avait toujours loyalement servi. Il ne lui fallut que peu de temps pour trouver la solution de cette équation : puisque le Duc voulait remplacer le mentat par un nouveau mentat, la seule issue était que le mentat remplace le Duc par un nouveau Duc, un Duc qu'il aurait tout loisir de modeler à sa convenance...

## Eymerich Gelder

<b>STATUT</b> IV)	2	<b>Origine commune / Conditionnement mentat / Conseiller mentat (grade</b>
<b>PHYSIQUE</b>	2	
<b>HABILETE</b>	2	
<b>FINESSE</b>	4	<b>Observat. +3, Politique +3, Stratégie +4, Etiquette +3, Sécurité +2</b>
<b>SAVOIR</b>	4	<b>Subterfuge +3, Interrogatoire +2, Rhétorique +2</b>
<b>DISCIPLINE</b>	3	<b>Histoire +2, Lois +2, Langues +2, Poisons +2</b>
<b>AURA</b>	3	
Résistance	5	

Facultés spéciales : Analyse Projective, Transe Mémoirelle, Intégration Cognitive

Points de Concentration = 8

Faiblesses : Hubris, Obsession du Chéops

Dans le contexte d'une chronique située à l'intérieur même de la Maison Moritani, Eymerich Gelder constitue un excellent adversaire pour les personnages incarnés par les joueurs – tout particulièrement si ceux-ci appartiennent eux aussi au conseil du Duc – lequel n'a évidemment aucune intention de se défaire d'un conseiller aussi précieux. Aussi génial qu'impitoyable, Gelder décèlera très rapidement tout début de complot à son encontre et, en bon joueur de chéops, n'hésitera pas à éliminer les «pièces» susceptibles de le mettre en danger, qui à sacrifier quelques uns de ses propres pions – y compris le Duc lui-même, si cela s'avérait nécessaire. La seule façon d'espérer vaincre un tel ennemi est de miser sur son seul point faible – cette fameuse hubris, susceptible de l'aveugler au moment ultime.

## Maître Gregorio Ziran

Le personnage de Gregorio Ziran est un cas à part. Il s'agit d'un vieil homme, au service de la Maison Moritani depuis plusieurs générations, en qualité de Maître de Guerre, de Maître d'Armes ou de Maître Assassin : sa fonction exacte devra être déterminée par le meneur de jeu en fonction des rôles attribués aux personnages des joueurs. Si les trois rôles de Maître ont été distribués, le personnage de Ziran devra être légèrement modifié : son grand âge ne lui permettant plus d'assurer ses fonctions, il a été récemment remplacé par son plus brillant élève (le personnage-joueur ayant choisi le rôle en question) mais il continue évidemment à faire partie de l'entourage ducal. Cette option offre même l'avantage de créer une forme de proximité accrue entre les personnages-joueurs et Ziran, ce qui les rapprochera du même coup du jeune Naduc Wystan. En effet, si ces attributions peuvent varier, la personnalité de Ziran doit rester la même : compétent, loyal et particulièrement attaché à Wystan Moritani, qu'il considère comme le fils qu'il n'a jamais eu – tout en se gardant bien de laisser paraître de tels sentiments, conformément à l'étiquette des Grandes Maisons. Ziran serait prêt à tout pour protéger le Naduc, y compris à donner sa propre vie et même à se retourner contre le Duc lui-même – mais il n'envisagera de tels choix qu'en dernier recours, et uniquement si son sacrifice ne risque pas de laisser Wystan plus vulnérable encore.

Le meneur de jeu devra élaborer lui-même la liste de compétences de Ziran, en fonction de sa vocation exacte. Dans tous les cas, ses caractéristiques devraient se rapprocher du modèle suivant : Physique 2, Habileté 3, Finesse 3, Savoir 3, Discipline 4, Aura 3.

# Chapitre III : Le Monde de Grumman

## Tour d'Horizon

Grumman est la principale planète du système de Niushe. Il s'agit d'une planète de type terrestre, au climat globalement tempéré, avec une hydrosphère de 60% et une circonférence d'environ 30 000 kilomètres. Le monde possède deux satellites naturels, les lunes de Belia et Doria.

Grumman compte environ un milliard d'habitants, répartis sur quatre continents, dont plus de la moitié sur le continent principal (Firma). Ce dernier est dominé par l'immense capitale de Moritania, mégapole regroupant plusieurs dizaines de millions d'habitants.

Au nord de Firma se trouve le continent Aisling, au climat plutôt rigoureux, essentiellement occupé par d'immenses colonies minières.

A l'est se trouve le continent Cassida, le plus peuplé après Firma, siège de la « seconde capitale planétaire », Domony, gouvernée par un Praetor au nom de l'autorité ducale.

Enfin, au sud, se trouve le continent Aclav, avec ses jungles et ses volcans – peu peuplé, en dehors de sa côte nord, parsemée de gigantesques fermes à scarabées (voir ci-dessous).

Grumman est un monde économiquement privilégié, pourvu d'un sous-sol riche en minerais, notamment le fameux Commorium, utilisé dans la conception de vaisseaux spatiaux d'interface ainsi que dans une partie appréciable de la technologie guildienne. L'exploitation du précieux minerai, qui génère d'immenses profits, constitue un des principaux piliers de l'empire financier des Moritani. La gestion de l'industrie du Commorium a été confiée à un Cartel réunissant trois Maisons marchandes (Fitzkern, Baruch et Kerdyn). Le Cartel du Commorium gouverne de manière quasi-autonome plusieurs colonies minières, situées sur le continent d'Aisling ; des centaines de milliers de mineurs y travaillent dans des conditions infernales, encadrés par des mercenaires à la solde du Cartel. La famille Moritani ne se soucie guère de la façon dont le Cartel administre ses concessions, tant qu'elle perçoit sa part des bénéfices (environ 70%).

Les deux autres grandes ressources économiques de Grumman sont l'ambre produit par les scarabées Xyphes (matière extrêmement précieuse, utilisée notamment en joaillerie) et quelques uns des meilleurs vins de tout l'Imperium (avec, bien sûr, les extraordinaires crus de Caladan). Les scarabées Xyphes font l'objet d'un élevage intensif (en milieu semi-souterrain) et d'une chasse soigneusement réglementée, l'ambre produit par les spécimens sauvages constituant un véritable produit de luxe. Quant aux vignobles de Grumman, ils sont principalement situés au sud de Firma et de Cassida ; les plus célèbres crus sont le Vin Doré de Domony et les différentes sortes d'Incarnats et de Mauves. A cela s'ajoute une industrie technologique très développée, permettant aux Moritani de bénéficier d'une autarcie presque totale notamment en matière de véhicules et d'armements.

Grumman est également très célèbre pour son Université de Droit Impérial (située à Moritania) et son chapitre Bene Gesserit, abritant la principale école de l'Art Etrange (situé lui aussi sur Firma, à quelques heures d'orni de la capitale).

## Moritania

La capitale planétaire de Moritania regroupe en fait deux villes : la cité proprement dite, aussi appelée ville extérieure, et la ville intérieure, constituée de l'immense palais ducal et de ses dépendances.

La ville extérieure, ultra-urbanisée et industrialisée, est typique de l'architecture grummanienne : imposante, austère, avec des touches d'inspiration néo-gothique. Par contraste, la ville intérieure cache derrière ses hautes murailles réfléchissantes un étrange mélange de styles grummanien et peranien (apporté par ses architectes Alighieri).

La ville extérieure est divisée en cinq grands quartiers :

Le Septentrion (ainsi nommé parce qu'il se situe au nord de la ville et de la Cité Miroir), quartier riche réservé aux élites roturières de Moritania.

Le Quartier de la Gouvernance (au nord-est), regroupant les divers bâtiments de l'administration planétaire ainsi que les diverses légations (comme celle de la CHOM). C'est le « fief » officieux de la puissante famille Tolkan (voir ci-après).

Le Quartier Marchand, à l'ouest. C'est là que résident (et officient) la plupart des membres de la classe des entrepreneurs.

Le Quartier Universitaire, à l'est, avec en son centre la très prestigieuse Université de Droit Impérial et les des diverses Fraternités Etudiantes, puissantes organisations assurant la pérennité d'un système universitaire vieux de plus d'un millénaire.

La Basse Ville, au sud : quartiers populaires, essentiellement résidentiels et commerçants. On distingue traditionnellement « la basse ville est » et « la basse ville ouest », chacune de ces zones correspondant aux berges du principal canal de la ville. Le « quartier du canal », aussi appelé Quartier des Plaisirs, regroupe l'essentiel des maisons de jeu, bordels et autres lieux de divertissement nocturnes – tous parfaitement légaux et placés sous l'égide de la famille Considine (voir ci-après).

## La Nomenclature et l'Ordre du Griffon

**La société grummanienne ne diffère guère du modèle impérial classique, avec quelques spécificités culturelles propres aux Moritani.**

**Sept Maisons mineures constituent l'élite de la classe dite des « entrepreneurs ». Sur Grumman, cette élite porte le nom de Nomenclature. Plus précisément, la Nomenclature inclut les familles Achilli, Menneim, Fitzkern, Baruch, Kerdyn, Tolkan et Considine. Les familles Achilli et Menneim regroupent la grande majorité des « gens de cour et de loi » du palais ducal. Les familles Fitzkern, Baruch et Kerdyn forment le Cartel du Commorium. Quant aux familles Tolkan et Considine, elles se partagent la ville extérieure, sous l'autorité directe de la Maison Moritani. Ces Maisons mineures sont décrites plus en détail ci-dessous.**

L'Ordre du Griffon est un ordre honorifique regroupant «les plus loyaux vassaux » de la Maison Moritani : il compte une centaine de membres, issus des familles de la Nomenklature, à l'exclusion des Considine. L'Ordre du Griffon constitue en quelque sorte la *crème* de la Nomenklatura et la seule forme d'anoblissement qu'un roturier puisse espérer (sauf décision extraordinaire du Duc). Notons néanmoins que l'accession à l'Ordre est strictement individuel et non-héréditaire. Sur le plan politique, l'Ordre peut constituer une sorte d'assemblée consultative ou de réserve d'urgence à ministres ; certains Ducs y firent fréquemment appel, d'autres l'ignorèrent presque totalement.

## Les Forces Armées

**Les forces armées des Moritani comptent environ 180 000 hommes, répartis en six grandes Légions, dont cinq sont généralement basées sur Grumman. Les deux Légions les plus prestigieuses, formées de combattants d'élite, sont le Griffon Noir et le Griffon Pourpre, généralement stationnées à Moritania même et commandées par les généraux Koros Malek et Guilam Davoc. Les trois autres Légions basées sur Grumman sont la Légion Domonienne (stationnée à Domony ; général Cyrus Detwiler), le Tonnerre Grondant (basée à l'ouest de Cassida ; général Hector Grubb) et la Légion Septentrion (basée sur Aisling ; général Bes Rabben). La sixième Légion, le Poing de Fer (général Paulus Androne) est habituellement basée sur la planète de Kress, fief secondaire de la Maison Moritani.**

## Les Maisons Mineures

La famille **Achilli** est dirigée par Dermot Achilli, maître de cour et grand chambellan du Duc Moritani, ordonnateur du protocole, de l'intendance et des divertissements ducaux. Agé de plus de 200 ans (grâce au Mélange), Maître Achilli organise la vie quotidienne du palais depuis près d'un siècle et demi, sa famille occupant cette charge depuis plusieurs millénaires. D'une sagacité et d'une discrétion exemplaires, il est le prudent dépositaire de nombreux secrets et sait conserver un calme de glace dans les situations les plus délicates. Le Chambellan a fait en sorte de nommer ses quatre fils (et un certain nombre de ses petits-fils) à différents postes clés de l'administration du palais, constituant ainsi sur un immense réseau d'influence et d'information.

Une autre Maison mineure joue un rôle capital à la cour : celle de la famille **Menneïm**, elle aussi au service des Moritani depuis des siècles. Si les Achilli excellent dans le domaine administratif, les Menneïm sont les hommes de loi et les diplomates de la cour ducale. Les arcanes juridiques du Landsraad et de la CHOM n'ont aucun secret pour ces experts en droit impérial, héritiers de l'ancienne tradition Moritani.

Les familles **Baruch**, **Kerdyn** et **Fitzkern** constituent le fameux Cartel du Commorium et sont souvent désignées par l'appellation collective de *Triade* ; elles sont, en termes strictement financiers, les Maisons mineures les plus puissantes de Grumman. Avec 30% des profits du Commorium (soit 10% chacune), elles ont bâti leur immense fortune en prospérant dans l'ombre de la Maison Moritani. Leurs dirigeants exercent sur les colonies minières d'Aisling un contrôle total ; ils savent qu'ils sont indispensables aux Moritani et ont parfois tendance à se comporter comme s'ils l'étaient, eux aussi, partie de l'aristocratie de Grumman

– ce qui n'est pas sans susciter de vives critiques de la part des Achilli et des Menneïm, partisans d'une réduction radicale des prérogatives accordées aux Maisons de la Triade.

Les **Tolkan** sont réputés pour leur maîtrise des arts politiques et administratifs. Aussi loin que remontent les archives historiques, le gouverneur de Moritania, désigné par le Duc Moritani, a toujours été un Tolkan. Avec le temps, les membres de cette Maison ont pris l'habitude de gérer comme ils l'entendent les affaires locales, sans jamais susciter le mécontentement de leurs maîtres nobles, auxquels ils demeurent d'une fidélité sans faille.

Les **Considine** forment une Maison « à part » : richissimes mais peu reconnus par leurs pairs, ils contrôlent en toute légalité les affaires habituellement dirigées par des éléments criminels, comme la prostitution, le jeu et le commerce de certains narcotiques. Dans les faits, le clan Considine s'apparente à une véritable pègre légale ; à l'origine, la famille Considine appartenait d'ailleurs à la criminalité organisée de Moritania (ce qui explique en grande partie la défiance des autres Maisons mineures à son égard). Les Moritani reconnurent leur influence en leur octroyant le statut de Maison ainsi qu'un quasi-monopole sur ces activités, à Moritania comme sur le reste des territoires ducaux (la famille Considine a donc des cousins et des associés un peu partout, y compris sur Aisling et sur Cassida). En compensation de ces énormes privilèges, les Considine durent remplir un certain nombre d'obligations, qu'ils honorent encore parfaitement aujourd'hui : en premier lieu, débarrasser Moritania de sa « basse pègre » et assurer la sécurité dans les quartiers nocturnes de la ville ; en second lieu, ne jamais mêler un seul membre de la noblesse ou de la cour ducale à leurs affaires ; en troisième lieu, traquer et contrer activement toute tentative d'implantation d'influence de la part de la Maison Ginaz, très influente dans le milieu du « commerce des plaisirs ». Aujourd'hui, les Considine se trouvent à un tournant de leur histoire : ils sont richissimes et extrêmement influents mais il leur manque une ultime marque de reconnaissance officielle – l'accession d'un de leurs membres à l'Ordre du Griffon (voir ci-dessus).

## **Le Bene Gesserit**

Le chapitre Bene Gesserit de Grumman est un des plus importants de tout l'Imperium, puisqu'il se concentre tout particulièrement sur l'enseignement des sciences du combat en général et de l'Art Etrange en particulier – enseignement qui est évidemment strictement réservé aux seules membres de l'ordre.

Les deux Bene Gesserit les plus importantes de Grumman sont sans aucun doute les Révérendes Mères Loris Jeremiah Kelek, Rectrice Supérieure du Chapitre (âgée d'environ 200 ans et surnommée « vieille-femme-la-mort » par le peuple de Grumman) et la Révérende-Mère Beatrix Luther Moritani, Mater Minima du Chapitre (soeur du praetor Xaviar et tante du Duc Hierom, qu'elle déteste cordialement mais dont, à son grand dam, « l'élimination n'est pas encore à l'ordre du jour »). Toutes deux ne visitent que très rarement la cour ducale, préférant agir par l'intermédiaire de simples Soeurs – ou, si la situation l'exige, via la Duchesse elle-même.

[Révérende Mère Loris Jeremiah Kelek](#)

PHYSIQUE	2	
HABILETE	2	
FINESSE	5	+5 en Etiquette, Interrogat., Observat., Politique, Rhétorique, Stratégie et Subterfuge
SAVOIR	4	+4 en Histoire, Langues, Lois, Psychologie et Traditions ; +3 en Poisons.
DISCIPLINE	5	+5 en Art Etrange, Voix et Vigilance
AURA	4	+4 en Commandement

Résistance = 7

Points de Contrôle = 12

Facultés spéciales : Prana Bindu, Manière BG, Transe Mémoirelle, Voix, Art Etrange, Neutralisation, Manipulation Collective. La Révérende Mère Kelek possède également des pouvoirs de Prescience, au rang II.

## Révérende Mère Beatrix Luther Moritani

STATUT = 6

PHYSIQUE	2	
HABILETE	2	
FINESSE	5	+5 en Etiquette, Observat., Polit. ; +4 en Interrog., Rhétor. et Subterf. ; +3 en Stratégie
SAVOIR	4	+4 en Histoire, Langues, Lois et Traditions ; +3 en Psychologie et en Poisons
DISCIPLINE	5	+4 en Voix, +3 en Art Etrange et Vigilance
AURA	4	+3 en Commandement

Résistance = 7

Points de Contrôle = 12

Facultés spéciales : Prana Bindu, Manière BG, Transe Mémoirelle, Voix, Art Etrange, Neutralisation, Manipulation Collective.

# Appendice I : Intrigues de Chroniques

Ce chapitre décrit trois intrigues qui peuvent servir de base à toute une série de scénarios. Ces intrigues sont présentées sous forme de synopsis, afin de permettre à chaque meneur de jeu d'élaborer sa propre histoire, en intégrant le mieux possible les personnages de ses joueurs aux situations proposées. N'hésitez pas à modifier ces intrigues en fonction de votre groupe de héros, de vos propres inspirations ou des attentes de vos joueurs – il est même parfaitement possible de les mélanger, voire de les relier entre elles, afin de former une immense conspiration à l'échelle du Landsraad et de l'Imperium...

Toutes ses intrigues supposent que les personnages des joueurs appartiennent à l'entourage direct du Duc, de la Duchesse ou du Naduc.

## La Guerre des Assassins

Excédé par l'arrogance des Ginaz, le Duc Hierom a décidé de déclarer contre eux une Guerre des Assassins. Une telle décision doit faire l'objet d'une déclaration officielle devant le Landsraad, conformément aux règles de la Grande Convention. Avant d'en arriver là, il est indispensable de recueillir un maximum de renseignements, les plus récents possibles, sur la situation actuelle à la cour de Martijoz (fief des Ginaz) – une phase d'espionnage indispensable à toute Guerre des Assassins. Le Duc pourrait donc charger certains de ses fidèles serviteurs de se rendre à la cour des Ginaz pour y collecter de précieuses informations, sous un prétexte diplomatique : conscient que la tension entre leurs deux Maisons a récemment franchi un nouveau degré, le Duc Hierom décide d'envoyer quelques uns de ses plus proches conseillers mener des « négociations de la dernière chance » (qui ne sont évidemment pas censées aboutir !). Une fois la Guerre des Assassins dûment déclarée, il faudra agir vite, car si le conflit venait à s'enliser ou à prendre des proportions excessives, les Ginaz seraient en droit de demander un *kanli* – c'est à dire un règlement du conflit par un duel à mort entre les chefs des deux Maisons ennemies. Il est indispensable d'éviter une telle issue : bien qu'il soit un bretteur fort correct, le Duc Hierom n'aurait absolument aucune chance contre le Comte Helios Ginaz, un des meilleurs duellistes de tout l'Imperium...

## La Guerre du Commorium

Habités à traiter leurs affaires comme bon leur semble, sans rendre de comptes (autres que financiers) à la Maison Moritani, les trois Maisons mineures du Cartel du Commorium ont fini par s'enivrer de leur propre puissance. Au fil des années, leurs énormes profits leur ont permis, entre autres, de se doter de « forces de sécurité » constituées de mercenaires si bien entraînés et équipés qu'ils pourraient rivaliser avec les soldats de la Maison Moritani... Le Cartel se trouve actuellement à la tête d'une véritable petite armée, comptant l'équivalent de trois légions (soit près de 90 000 hommes). Bien sûr, ces forces de sécurité ne constituent pas un danger tant que le Cartel et la Maison Moritani entretiennent leurs traditionnelles relations de profit mutuel – mais que se passerait-il si les choses changeaient brusquement ? Supposons, par exemple, que le Duc Hierom, lassé de l'arrogance des familles du Cartel,

décide de réduire leurs parts ou de renégocier leurs concessions (au profit d'autres Maisons mineures, par exemple). Si le Duc Hierom n'est plus de ce monde, son successeur Wystan pourrait bien prendre les mêmes décisions – pour des raisons peut-être plus nobles, afin (pourquoi pas ?) de distribuer une partie des profits aux mineurs ? Il y a fort à parier que les « seigneurs du Commorium » ne se laisseraient pas faire – la crise pourrait alors facilement dégénérer en véritable guerre opposant les forces régulières de Grumman à celles du Cartel. Celles-ci, bien sûr, sont inférieures en nombre mais que se passerait-il si le Cartel recevait l'aide (discrète mais efficace) d'une autre Maison – comme celle des Kenric ou des Ginaz : le Commorium représente un enjeu économique considérable, susceptible d'attirer bien des convoitises... et tant que le conflit reste (au moins en apparence) une guerre « locale », à l'échelle strictement planétaire, les autorités impériales et le Landsraad n'ont aucune raison de s'en mêler, la Grande Convention ne régissant que les conflits entre Grandes Maisons...

## **Le Naduc en Danger**

D'une manière ou d'une autre, le Duc Hierom découvre qu'il n'est pas le père de Wystan. Fou de rage, il projette de répudier la Duchesse Jonatha, voire de la faire assassiner – elle et son rejeton bâtard, issu d'on ne sait quelle manigance Bene Gesserit. En dernier recours, la Duchesse demande aux personnages des joueurs d'assurer sa protection (et celle de son fils qui, selon elle, est un authentique Moritani) contre la colère du Duc, voire de l'aider à éliminer ce dernier, dans l'intérêt de la Maison Moritani. Pour les convaincre, elle n'hésitera pas à leur révéler la véritable identité du père de Wystan (son « oncle » Udolph) ainsi que les raisons l'ayant poussée à commettre cet adultère (stérilité de Hierom et instructions du Bene Gesserit). La Duchesse elle-même compte se mettre en sécurité à l'intérieur du Chapitre Bene Gesserit de Grumman mais elle ne peut y emmener son fils, l'entrée de ce lieu étant formellement interdite aux hommes. En outre, elle craint que la situation ne soit exploitée par d'autres membres de la famille, comme Liev Moritani, lequel hériterait du titre ducal si le Duc et le Naduc venaient à disparaître... Une telle situation est effectivement explosive et mettra certainement la cour de Moritania à feu et à sang, chaque parti tentant de favoriser ses propres intérêts. En dehors du Duc, de la Duchesse et de leurs partisans, des individus comme le mentat Eymerich Gelder ou la Révérende Mère Beatrix Luther Moritani auront sûrement un rôle majeur à jouer dans ce conflit. Une seule chose est sûre : s'il sort victorieux de cette crise, le Duc Hierom se montrera impitoyable avec ceux qui l'auront trahi – y compris en essayant de rester en dehors du conflit. Comme dit l'antique adage : malheur aux vaincus...

Il est conseillé de ne pas jouer cette intrigue en premier, et ce pour plusieurs raisons. La première est que son déroulement risque de changer énormément de choses au sein de la cour ducale et, par extension, de la Maison : il est donc préférable de laisser quelques séances aux joueurs pour prendre leurs repères avant de tout déstabiliser... En second lieu, il est préférable que les héros aient déjà eu l'occasion de constater eux-mêmes l'extrême cruauté du Duc, de nouer des liens privilégiés avec le Naduc ou d'apprécier la clairvoyance politique de la Duchesse – afin de créer un rapport direct entre leurs propres expériences et les racines de cette intrigue. Rappelons enfin que cette terrible crise peut tout à fait aboutir à la mort du Duc, du Naduc ou de la Duchesse, suivant le cours des événements – lesquels auront, de toute façon, un impact décisif sur l'évolution de la Maison Moritani.

Reste la grande question : comment le Duc a-t-il pu découvrir la vérité ? Cette question pourrait d'ailleurs faire l'objet d'un scénario entier, de type investigatif, lors des premiers temps de la crise. Plusieurs réponses sont possibles. A priori, il ne peut s'agir du Bene

Gesserit, les intérêts de l'ordre n'allant pas en ce sens. L'indiscrétion peut venir d'Udolph, qui pourrait prononcer quelques mots de trop lors d'une querelle avec son frère, particulièrement s'il a trop bu de vin doré. L'information pourrait également être «devinée» par le Mentat Eymerich, et révélée au Duc dans le but de se débarrasser de la Duchesse, son seul véritable rival politique à la cour de Grumman. Il pourrait alors avoir partie liée avec Liev Moritani, lequel serait tout disposé à devenir le nouveau Duc-siridar de Grumman. Enfin, le secret de la conception de Wystan est également connu de Maître Achilli, qui a peut-être fait l'erreur de le confier à un membre de sa famille, lequel l'a peut-être révélé à un contact de Gelder, en échange de quelque service – à partir du moment où un secret est connu de plus d'une seule personne, tout peut arriver...

## Appendice II : La Maison Ginaz

Voici quelques renseignements sur les ennemis jurés de la Maison Moritani...

### Maison Ginaz

Influence	4	Guerre	3	Prospérité	5
Prestige	3	Intrigue	4	N. Tech	4

Note : Ce profil reflète le fait que la Maison Ginaz vient juste d'accéder au Haut Conseil du Landsraad ; avant son accession, son Influence était de 3.

Ethos : Excellence, Gloire, Profit.

La Maison Ginaz est principalement réputée pour son excellente école de Maîtres d'Armes, une des meilleures de l'Imperium, ainsi que pour la très vive rivalité qui l'oppose à la Maison Moritani : les Moritani ont toujours détesté les Ginaz, qui le leur ont toujours bien rendu. Les origines de cette haine entre les deux familles remonte à l'époque où la Maison Ginaz fut acceptée au sein du Landsraad en tant que Maison Noble – ascension à laquelle la Maison Moritani tenta (en vain) de s'opposer par tous les moyens, considérant les Ginaz comme un ramassis de parvenus ayant bâti leur fortune sur des activités aussi peu honorables que la contrebande, le jeu, le proxénétisme de masse et autres divertissements destinés à la plèbe. Ce reproche n'est pas entièrement justifié, les Ginaz comptant également parmi les principaux entrepreneurs de spectacles pour l'élite impériale. Les détracteurs des Ginaz ont coutume d'insister sur leurs origines « saltimbanques », la Maison Ginaz ayant effectivement commencé sa carrière comme une Maison mineure de comédiens, de dramaturges et de producteurs artistiques. Les Ginaz eux-mêmes, loin de renier ces origines, réussissent même à s'en glorifier, clamant avoir gagné leur position actuelle par le seul fait de leur talent et de leur mérite, et non à force de marchandages et de machinations.

Leur valeur moyenne en Prestige est due au fait que les Ginaz bénéficient de l'excellente réputation de leur école de Maître d'Armes, tout en traînant derrière eux une forme de notoriété assez peu flatteuse : sans l'école, leur Prestige serait seulement de 2. Depuis plusieurs générations, les nobles de la famille Ginaz font tout pour s'éloigner de l'ancien héritage de la Maison, misant sur l'école et sur certains de leurs plus puissants alliés pour augmenter encore leur Prestige au sein la noblesse impériale.

Au sein du Landsraad, les principaux alliés des Ginaz sont les Maisons Bogrationi et Sikurni ; dans le cercle plus restreint du Haut Conseil, ils bénéficient de l'appui des puissantes Maisons Atréides et Kenric. Ses relations avec le pouvoir impérial sont extrêmement fluctuantes, leur volonté de s'attirer les bonnes grâces de la Maison Alman leur ayant souvent attiré une certaine désaffection de la part de la Maison Corrino – et inversement. Les adversaires les plus marqués des Ginaz sont les Maisons Moritani et Wikkheiser – et ce pour des raisons fort différentes, les Wikkheiser étant principalement motivés par des objectifs d'ordre mercantile.

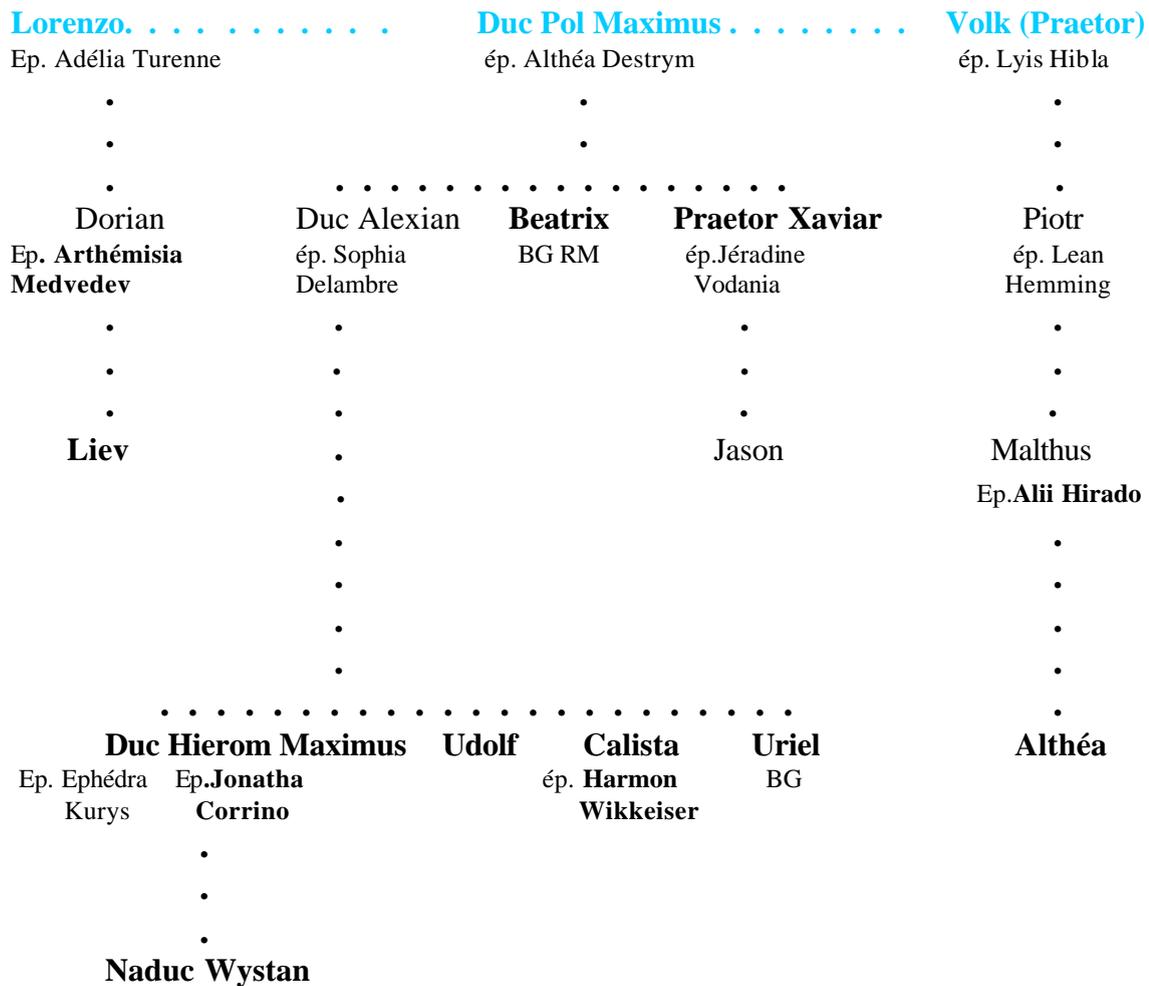
L'actuel dirigeant de la Maison Ginaz est le Comte Elios ; âgé d'environ 45 ans, il a la réputation d'être des meilleurs bretteurs de tout l'Imperium. C'est aussi un grand séducteur, très soucieux de son apparence physique et vestimentaire. Il collectionne les aventures et les conquêtes – il aurait actuellement pour maîtresse une demoiselle de sang Corrino. Son épouse, Siona Bagrationi, lui a donné deux fils : le Nacomte Damiano, âgé de 20 ans et déjà très remarqué pour sa grande beauté physique, et son frère Esteban, âgé de 16 ans. Les membres les plus importants de l'entourage du comte sont son Maître d'Armes Galen Mannish, que l'on dit absolument invincible en combat singulier, et son Maître Assassin Kodar Halagen, réputé pour sa faculté à endosser n'importe quelle apparence (et, accessoirement, descendant d'une longue lignée d'acteurs associés aux Ginaz).

Le fief des Ginaz est la planète Martijoz, située dans le système de Maguilan, il s'agit d'un monde riche et fertile, au climat des plus agréables ; sa capitale (également appelée Martjoz)

abrite d'innombrables théâtres, arènes, établissements de jeux et autres maisons de plaisir, attirant un flot régulier de voyageurs venus de tout l'Imperium.

## Annexe : Généalogie Récente de la Famille Moritani

*Les personnages encore vivants sont indiqués en caractères gras. Les abréviations « BG » et « RM » signifient respectivement « Soeur du Bene Gesserit » et « Révérende Mère ».*



# Compendium

Olivier Legrand – Mars 2003

Ce mini-supplément, destiné aux meneurs de jeu d'Imperium, regroupe diverses règles optionnelles sur des sujets extrêmement variés :

<b>L'Ethos des Maisons Nobles</b>	<b>page 2</b>
<b>Les Ornithoptères</b>	<b>page 4</b>
<b>Les Artistes et leurs Compétences</b>	<b>page 8</b>
<b>Les Compétences de Savoir</b>	<b>page 11</b>

# Influence de l'Ethos sur les Individus

Selon les règles de base d'*Imperium*, le fait d'appartenir à telle ou telle Maison Noble n'a aucune incidence sur la création d'un personnage ; il est pourtant difficile d'imaginer qu'un Atreides reçoive la même éducation qu'un Harkonnen, ou qu'un Corrino ait les mêmes centres d'intérêt qu'un Wallach... Puisque chaque Maison Noble possède un Ethos représentant ses valeurs fondatrices, pourquoi ne pas faire en sorte que cet Ethos influe directement sur l'éducation et le développement personnel des membres de cette Maison ?

Il suffit pour cela de faire correspondre chaque valeur d'Ethos à une compétence (ex : le Commerce pour le Profit, la Politique pour le Pouvoir etc) et d'accorder aux personnages un bonus de +1 dans les trois compétences correspondant à l'Ethos de leur Maison.

**Profit** : +1 en Commerce.

**Pouvoir** : +1 en Politique.

**Stabilité** : +1 en Lois.

**Honneur** : +1 en Commandement.

**Gloire** : +1 en Etiquette.

**Loyauté** : +1 en Histoire.

**Excellence** : +1 dans une compétence particulière, liée à la réputation de la Maison.

**Secrets** : +1 dans une compétence particulière, liée aux Secrets de la Maison.

Concrètement, ce bonus s'applique aux Nobles ayant suivi la double-éducation typique de leur caste, ainsi qu'aux roturiers possédant un statut de Maître au sein de la Maison. Il ne s'applique pas aux personnages ayant reçu un Conditionnement : chez les Mentats comme chez les Bene Gesserit ou les adeptes Suk, l'appartenance à l'ordre supprime toute spécificité sociale, culturelle ou familiale.

Les Nobles reçoivent ces ajustements à la fin de leur période d'éducation, tandis que les Maîtres les reçoivent entre leur première Vocation et leur Vocation de Maître.

Ce bonus ne peut pas entraîner la compétence au-delà de son niveau de maîtrise maximum ; si un tel cas se présente, le niveau de compétence excédentaire doit être affecté à une autre compétence choisie par le joueur, ou transformé en un point d'évolution personnelle, ce qui revient au même.

A titre d'illustration, appliquons ce système aux douze grandes Maisons décrites dans l'*Appendix Apocrypha* des règles d'*Imperium* :

**MAISON CORRINO** : +1 en Politique (Pouvoir), Etiquette (Gloire) et en Commandement (Honneur).

**MAISON ATREIDES :** +1 en Commandement (Honneur), Histoire (Loyauté) et Pilotage (Excellence ; les Atreides sont réputés pour leurs talents de pilote).

**MAISON ALMAN :** +1 en Politique (Pouvoir), Etiquette (Gloire) et Commandement (Honneur).

**MAISON HARKONNEN :** +1 en Commerce (Profit), Politique (Pouvoir) et Etiquette (Gloire).

**MAISON WIKKHEISER :** +1 en Politique (Pouvoir), Commerce (Profit) et Technologie (Excellence).

**MAISON MORITANI :** +1 en Histoire (Loyauté), Politique (Pouvoir) et Lois (Stabilité).

**MAISON DELAMBRE :** +1 en Etiquette (Gloire), Commandement (Honneur) et Armes Blanches (Excellence ; la Maison Delambre est célèbre pour son école de maîtres d'armes).

**MAISON KENRIC :** +1 en Politique (Pouvoir), Commerce (Profit) et Lois (Stabilité).

**MAISON WALLACH :** +1 en Commandement (Honneur), Histoire (Loyauté) et Politique (Pouvoir).

**MAISON KYZYL :** +1 en Politique (Pouvoir), Commerce (Profit) et Technologie (Secrets).

**MAISON OPHELION :** +1 en Etiquette (Gloire), Commerce (Profit) et Armes Blanches (Excellence, la Maison est réputée pour ses excellents duellistes).

**MAISON ORDOS :** +1 en Politique (Pouvoir), Subterfuge (Secrets) et Poisons (Excellence, la Maison Ordos est réputée pour l'habileté de ses maîtres-assassins).

*Ce système ne s'applique qu'aux Maisons Nobles. Même si les règles d'Imperium donnent des valeurs d'Ethos pour l'ordre du Bene Gesserit ou pour la Guilde, celles-ci ne sont données qu'à titre de comparaison et n'entraînent aucun bénéfice particulier pour les membres de l'organisation ; de fait, l'Ethos du Bene Gesserit est déjà largement reflété dans le choix des compétences enseignées à ses adeptes.*

# Les Ornithoptères

Ces règles optionnelles permettent de gérer l'utilisation des ornithoptères (ou de tout autre engin similaire) de façon plus précise, en prenant en compte les caractéristiques techniques de l'appareil.

## Caractéristiques de l'Appareil

Un ornithoptère possède différentes caractéristiques chiffrées :

Une valeur de **Vitesse**, mesurée sur une échelle de 0 à 5, où chaque point équivaut à 200 km/h (soit 600 km/h pour une Vitesse de 3).

Un niveau de **Stabilité**, mesuré sur 10. La Stabilité d'un orni ne peut jamais dépasser 10 moins sa Vitesse, soit par exemple 7 pour une Vitesse de 3. Cette valeur maximale est appelée Stabilité optimale. Elle peut également être diminuée par un éventuel Blindage (voir ci-dessous).

Un capital de **Résistance**, initialement égal à 40 points. Lorsque l'orni est endommagé, il perd des points de Résistance. A 20 ou moins, l'appareil est gravement endommagé : en termes de jeu, le pilote subira une pénalité d'un dé en Pilotage tant que l'orni n'aura pas été réparé. A zéro en Résistance, l'orni est détruit.

Un ornithoptère spécialement prévu pour le combat peut également posséder des valeurs d'**Armement** et de **Blindage**. Le Blindage (qui peut aller de 0 à 3) fonctionne exactement comme une armure mais alourdit également l'appareil : chaque niveau de blindage confère à l'appareil 5 points de protection mais soustrait 1 point à sa Stabilité optimale. L'Armement est traité en détail dans la section du même nom.

## Piloter un Ornithoptère

Une poursuite aérienne, ou toute autre situation similaire, sera divisée en séquences, chaque séquence représentant la même durée qu'un assaut (soit environ 6 secondes).

Au début de chaque séquence, le pilote de l'orni doit décider s'il accélère (+1 en Vitesse), s'il décélère (-1 en Vitesse) ou s'il conserve la même Vitesse que précédemment. Il est impossible de modifier la Vitesse de l'appareil de plus d'un point par séquence.

Certaines situations (turbulences, manoeuvres manquées, tirs adverses etc) peuvent faire baisser le niveau de Stabilité d'un ornithoptère. Tant que la Stabilité reste supérieure à zéro, le pilote conserve le contrôle de l'appareil. Si jamais elle tombe à zéro, le pilote doit immédiatement tenter un atterrissage forcé pour éviter le crash (voir ci-dessous).

## Manoeuvres Spéciales

A chaque fois qu'il souhaite effectuer une manoeuvre périlleuse ou difficile, le pilote devra effectuer un test de Pilotage. Voici les manoeuvres spéciales les plus courantes :

**Acrobatie :** Cette manoeuvre peut être utilisée pour éviter un obstacle ou simplement pour épater la galerie. En cas d'échec, la Stabilité de l'appareil chute d'un nombre de points égal à sa Vitesse, ce qui peut lui être fatal.

**Redresser :** Cette manoeuvre permet de rétablir la Stabilité de l'appareil, tant que celle-ci est supérieure à zéro. Le pilote fait un test de Pilotage, dont le nombre de réussites s'ajoutera automatiquement à la Stabilité (sans pouvoir dépasser sa limite optimale).

**Aterissage délicat :** Permet de poser l'orni sur une surface accidentée, peu appropriée à ce genre d'exercice. Nécessite une Vitesse de 1 ainsi qu'un test de Pilotage. En cas d'échec, le pilote doit renoncer à se poser à cet endroit.

**Aterrissage forcé :** Il s'agit d'une manoeuvre d'urgence, destinée à éviter un crash. Elle nécessite un test de Pilotage avec un nombre de réussites au moins égal à la Vitesse de l'appareil. En cas d'échec, c'est le crash.

**Décollage rapide :** Nécessite un test de Pilotage. En cas d'échec, l'appareil ne décollera qu'à la séquence suivante – délai qui peut parfois être d'une importance critique.

## Avaries et Accidents

**Turbulences :** Ce terme désigne tout phénomène pouvant réduire la Stabilité d'un ornithoptère en vol (tempête etc). Ce genre de phénomène a une Force, comprise généralement entre 1 et 3, qui indique combien de points de Stabilité sont perdus par l'appareil.

**Tir adverse :** Dès que l'orni essuie un tir adverse, il perd un point de Stabilité – et ce même si son Blindage a entièrement absorbé l'impact.

**Dommmages à l'orni :** Lorsqu'un orni subit des dommages, son Blindage le protège à la manière d'une armure. Cette protection s'applique aussi bien aux tirs adverses qu'aux dommages dus à un éventuel crash.

**Dommmages aux occupants :** A chaque fois qu'un orni est endommagé, ses occupants peuvent également être blessés. Chaque occupant doit alors lancer un dé (D8) pour savoir s'il est ou non touché (ce qui sera le cas si le résultat est inférieur à 5). Un blessé subit le même nombre de points de dommages que l'orni (après soustraction du Blindage du véhicule, et d'une éventuelle armure corporelle).

**Pilote touché :** Si le pilote est touché, l'orni perd aussitôt un point de Stabilité (en plus du point perdu à cause du tir adverse). Ceci s'applique même si son armure absorbe entièrement les dommages. En outre, si le pilote est mort ou inconscient, l'orni perd 1 point de Stabilité

par séquence, jusqu'à ce que quelqu'un parvienne à reprendre les commandes ou jusqu'à ce qu'il se crashe.

**Crash :** En cas de crash, l'ornitoptère subit un nombre de dés (D8) de dommages égal à sa Vitesse. Si un ou plusieurs de ces dés indique 8, le réservoir explose : l'appareil est détruit et les occupants périssent vraisemblablement carbonisés. Lors d'un crash « ordinaire », chaque occupant subit le même nombre de dés de dommages que l'orni et 5D8 supplémentaires en cas d'explosion du réservoir (explosion qui a donc toutes les chances de leur être fatale).

## Armement

Il est possible d'équiper un orni des armes suivantes. L'usage de ces armes peut être contrôlé par le pilote. L'orni restant un véhicule léger, il est normalement impossible de cumuler les différents armements proposés (ce qui ne sera pas le cas sur les véhicules militaires plus lourds et plus lents).

**Mini-Bombes :** Ces armes sont destinées à être larguées au sol. Elles ont les mêmes effets que les grenades, avec un rayon d'action trois fois supérieur (soit un cercle d'environ 60m de diamètre) : elles peuvent donc être neutralisantes, explosives, remplies de gaz meurtrier ou équipées d'un système de retardement. Une mini-bombe explosive causera également plus de dommages qu'une grenade du même type (4D8 au lieu de 3D8). L'usage de ces armes ne nécessite pas de test en Armes Lourdes ; en revanche, si l'on souhaite larguer une mini-bombe de manière très précise, un test de Pilotage pourra être nécessaire. Un orni peut transporter jusqu'à deux mini-bombes. (Niveau Technologique = comme pour les grenades).

**Torpilles :** Un orni peut être équipé de deux lance-torpilles. Pour atteindre la cible, un test d'Armes Lourdes sera nécessaire. La portée d'une torpille est d'environ 10km ; comme les grenades, une torpille affecte tout ce qui se trouve dans son aire d'effet, c'est à dire dans un rayon d'une vingtaine de mètres. Dommages = 5D8, Cadence de feu = 1. (Niveau Technologique = 3).

**Canon Laser :** Enfin, un orni peut être équipé d'un canon laser. L'usage de cette arme requiert un test d'Armes Lourdes. Portée = 500m, Dommages = 5D8, Cadence de feu = 1, Salves = 100. (Niveau Technologique = 3).

## Combats

En cas de combats entre ornithoptères (ou n'importe quel type de véhicules aériens), l'initiative sera déterminée par la compétence de Pilotage du pilote. Celui qui prend l'avantage tirera le premier. Au lieu d'attendre une incertaine occasion de riposter, le pilote adverse peut tenter de manoeuvrer son orni pour se rendre plus difficile à toucher : il peut alors utiliser sa compétence de Pilotage comme une compétence défensive (voir règles de combats) mais doit obligatoirement réduire la Stabilité de son appareil d'un point. A priori, de telles manoeuvres d'esquive ne sont possibles qu'avec un orni (ou tout autre véhicule suffisamment maniable et léger).

## Réparations

**Un orni endommagé peut être réparé si l'on dispose du temps et du matériel nécessaires. Chaque jour passé dans un atelier de réparation permet à la machine de récupérer 5 points de Résistance, jusqu'à son maximum initial de 40.**

Un pilote ou un mécanicien peut également tenter d'effectuer des réparations de fortune, avec les moyens du bord : dans ce cas, le réparateur doit effectuer un test de Technologie ; s'il est réussi, la machine peut récupérer jusqu'à 5 points de Résistance. La réparation aura pris un nombre d'heures égal à 4, divisé par les réussites du test (soit, par exemple, pour 6 réussites, une quarantaine de minutes). De telles réparations ne peuvent pas être effectuées sur une machine *gravement endommagée* (c'est à dire réduite à 20 points de Résistance ou moins).

## L'Art et les Artistes

Dans un jeu de rôle, les compétences artistiques sont souvent difficiles à définir en termes strictement techniques. Le niveau de compétence d'un artiste représente-t-il son talent, sa maîtrise ou les deux à la fois ? Atteindre un niveau élevé dans une compétence artistique signifie-t-il que l'on devient brusquement l'égal de Mozart, de Shakespeare ou de Michel Ange ?

Dans les règles d'Imperium, le vaste domaine des compétences artistiques est, pour l'instant, seulement représenté par la compétence *Représentation*. Relisons sa définition :

**Représentation :** *Cette compétence, basée sur l'Aura, représente la maîtrise d'un art d'interprétation particulier : c'est le talent de prédilection des troubadours, des danseurs et des acteurs. Chaque forme d'art (musique, théâtre, danse etc) constitue une compétence à part entière, mais il est rare qu'un même personnage maîtrise plusieurs arts à la fois. Cette compétence est généralement complétée par de bonnes connaissances en Etiquette, en Rhétorique ou en Langues, permettant d'adapter son répertoire à toutes sortes de situations.*

Comme on le constate, cette compétence s'intéresse plus à la notion de prestation qu'à celle de création. Voilà pourquoi elle est basée sur l'Aura. Cette compétence permet, par exemple, de savoir chanter en jouant de la balisette avec habileté, et même avec talent, mais il est évident qu'elle ne fera jamais de vous l'égal des plus illustres virtuoses. Un grand musicien n'est pas seulement un grand «joueur de musique » : il est d'abord et avant tout un grand compositeur, un créateur de génie.

La dimension créative, véritablement artistique doit donc être représentée par une autre compétence, plus subtile et moins répandue. Le même raisonnement peut être appliqué à toutes les autres formes d'art, comme par exemple la peinture, la sculpture ou la poésie. Chaque forme d'art peut faire l'objet d'une compétence spécifique – en évitant toutefois de couper les cheveux en quatre : une compétence d'Art Poétique, par exemple, pourrait s'appliquer aussi bien à la poésie qu'à l'écriture narrative ou à la dramaturgie.

Ces compétences, répétons-le, ne concernent pas une quelconque forme de prestation (ce qui dépend de Représentation) mais s'attachent uniquement à l'aspect créatif de l'art : la composition pour la musique, la chorégraphie pour la danse, la mise en scène pour le théâtre etc. Pour cette raison – et afin d'éviter toute confusion avec *Représentation* – on ne parlera plus ici de compétences d'Arts, mais de *Création Artistique*.

Sur quelle caractéristique ces compétences peuvent-elles se baser ? Dans le système d'Imperium, la caractéristique la plus appropriée paraît être la Finesse. Certes, la maîtrise artistique demande un certain degré de connaissance (qui pourrait être représenté par le Savoir) mais la création suppose avant tout un mélange d'intuition, de perception et de réflexion, autant de qualités liées à la notion de Finesse.

Ce choix n'est pas sans poser quelques petites difficultés d'ordre conceptuel. En effet, si la créativité artistique dépend directement de la Finesse, alors tous les grands artistes sont aussi (du moins potentiellement) de grands stratèges, d'habiles politiciens ou de fins commerçants. Cela pourrait également impliquer que tous les Mentats sont des génies artistiques potentiels,

grâce à leur extraordinaire Finesse. D'un autre côté, les véritables artistes ont autre chose à faire que d'étudier des compétences comme la Politique, le Commerce ou la Stratégie, tandis que les Mentats ont autre chose à faire que de s'adonner à la création artistique.

Dans le contexte des règles d'Imperium, la solution la plus satisfaisante consiste à donner un avantage spécial aux Artistes de vocation, leur permettant de dépasser les artistes « amateurs » (c'est à dire les personnages issus d'autres vocations mais possédant des compétences de création artistique). Pour plus de détails à ce sujet, voir en fin d'article.

*La manière la plus simple d'utiliser ces compétences en termes de jeu est de considérer leur valeur comme une indication globale du talent de l'artiste, permettant, par exemple, de comparer ce talent à celui d'un rival ou d'un concurrent, sans avoir pour cela à lancer les dés.*

*Dans le cas des artistes de profession (et de certains nobles suffisamment talentueux pour rivaliser avec eux), la valeur de la compétence pourra également donner une estimation de la notoriété artistique du personnage : il va de soi qu'un sculpteur avec une compétence de 8 ou 9 sera beaucoup plus apprécié et connu des amateurs d'arts qu'un dilettante avec une compétence de 4 ou 5 – bien que des exceptions soient toujours possibles.*

Une compétence de Création Artistique ne devra que rarement faire l'objet d'un lancer de dés, sauf dans certaines circonstances particulières, comme par exemple un concours improvisé de poésie, une compétition entre deux compositeurs rivaux visant à éblouir un puissant siridar par leurs créations respectives ou encore la nécessité d'exécuter rapidement une oeuvre correspondant aux souhaits d'un commanditaire influent...

Si on décide de les utiliser, ces compétences devront être ajoutées à la liste de l'Education Courtoise ainsi qu'à celle de l'Education Mystique. On peut également envisager l'existence d'une Education Artistique et d'une Vocation d'Artiste à part entière.

## **Education Artistique**

**Conditions :** au moins 3 en Finesse. Cette éducation est accessible aux nobles comme aux roturiers. Les nobles qui la choisissent ne peuvent la combiner à une autre éducation et doivent donc poursuivre leur cursus comme des roturiers.

**Caractéristiques :** +1 en Finesse.

**Compétences :** +2 dans une compétence de Création Artistique au choix ; +1 dans quatre compétences choisies parmi les suivantes : Création Artistique (dans un autre domaine), Observation, Rhétorique, Langues, Traditions, Représentation.

**Débouchés :** Cette éducation permet ensuite de se diriger vers une vocation d'Artiste.

## **ARTISTE**

**Conditions :** avoir reçu une Education Artistique.

**Caractéristiques :** +1 en Finesse, en Savoir ou en Aura.

**Compétences :** Mêmes bonus que pour l'Education Artistique.

**Avantage spécial :** Pour un Artiste de vocation, le niveau de maîtrise des compétences de Création Artistique peut toujours progresser jusqu'à un maximum de +5, quelle que soit la Finesse du personnage.

*Débouchés :* Dans le contexte du jeu des Maisons, un personnage-joueur ayant choisi la vocation d'Artiste devra nécessairement la compléter par une vocation secondaire de Courtisan. S'il est d'origine roturière, ceci lui donnera un bonus de +1 en Statut.

**Note :** Contrairement à ce que l'on pourrait supposer de prime abord, un tel personnage peut s'avérer extrêmement intéressant à interpréter dans le cadre d'une chronique centrée sur les intrigues de cour ; il possède toutes les compétences d'un Courtisan (voir ci-dessus), sans pour autant être soumis aux mêmes obligations qu'un Maître de Cour. En outre, sa position particulière peut faire de lui un excellent confident, voire un excellent espion...

# Connaissances & Informations

L'utilisation en jeu des compétences basées sur le Savoir peut parfois s'avérer problématique. Il est rare que de telles compétences soient testées en cours de jeu, et lorsqu'elles font effectivement l'objet d'un jet de dé, celui-ci a rarement un impact décisif sur l'évolution du scénario. Ces compétences sont donc souvent considérées par les joueurs comme des compétences secondaires, qu'il n'est guère nécessaire de développer ou d'acquérir, leur utilité en jeu paraissant fort limitée. Certes, de telles compétences permettent d'étoffer le portrait et le *background* des personnages, mais s'il s'agit là de leur seule raison d'être, on peut trouver quelque peu injuste que le système de création les mette exactement sur le même plan que des compétences pouvant garantir la survie d'un personnage, comme Agilité, Observation ou Armes Blanches. Même dans une chronique axée sur la réflexion, la subtilité et les interactions entre personnages, il est difficile d'accorder la même importance à des compétences basées sur le Savoir comme Lois ou Traditions qu'à des compétences comme Etiquette, Politique ou Subterfuge, basées sur la Finesse.

Cette perception des choses tient à la nature même des compétences de Savoir : contrairement à toutes les autres, leur valeur ne mesure pas un degré d'*aptitude*, mais un degré de *connaissance*. Dans la grande majorité des cas, un test de compétence de Savoir vise à déterminer si le personnage est ou non en possession d'une information bien spécifique (ex : comment fonctionne un générateur de champ Holtzmann, qui était en charge d'Arrakis sous le règne de l'empereur Audri XIII, quelles sont les lois en vigueur sur Eridani II en matière de narcotiques...). Or, pour diverses raisons, le mécanisme du test de compétence tel qu'il existe dans *Imperium* (et dans quantité d'autres jeux de rôle) peut s'avérer problématique lorsqu'il s'applique à ces notions de connaissance et d'information.

Le principal problème est lié à la notion d'échec. Un test de compétence peut, par définition, aboutir à un échec total. Si un tel résultat est facile à interpréter lorsqu'il concerne une tentative d'action, il devient beaucoup plus nébuleux dans le cas des connaissances de Savoir. Que signifie-t-il exactement ? Représente-t-il une ignorance totale sur le sujet considéré ? En termes de jeu comme en termes de vraisemblance, cette ignorance totale est beaucoup plus difficile à accepter ou à justifier que la notion d'échec total pour une compétence d'action : on admettra assez facilement qu'un tireur d'élite puisse, à l'occasion, manquer sa cible ou qu'un virtuose du pilotage puisse, lui aussi, être victime d'un stupide accident, mais il semble beaucoup plus difficile d'accepter l'idée qu'un juriste (Lois), un ingénieur (Technologie), un médecin (Médecine) ou un érudit (Traditions) puissent faire montre d'une ignorance totale sur un sujet en rapport avec leur domaine de prédilection. Pour éviter ce genre d'incohérence, il est nécessaire de modifier légèrement la façon dont le fonctionnement des tests de compétences de Savoir.

Il faut, en premier lieu, instituer la règle d'or suivante : un personnage qui possède un niveau de maîtrise dans une compétence de Savoir possède obligatoirement un certain degré de connaissance dans le domaine considéré – plus ce niveau de maîtrise est élevé, plus ces connaissances sont censées être approfondies. Il s'agit en fait d'une simple évidence : si vous avez étudié un sujet, vous en avez forcément retiré certaines connaissances.

Face au type de situation qui nous intéresse, le meneur de jeu devra déterminer non seulement la compétence de Savoir à utiliser, mais aussi le *degré de rareté* de l'information. Ce degré va de 1 à 5 et est mesuré selon l'échelle suivante :

**1 = information rudimentaire, très facile d'accès.**

*Exemple : Où produit-on l'Epice ? (Planétologie)*

**2 = information d'ordre général.**

*Exemple : Quel est le principe de fonctionnement d'un champ Holtzmann ? (Technologie)*

**3 = information précise, portant sur un point spécifique.**

*Exemple : Quelles sont les lois en vigueur sur Eridani II en matière de narcotiques ? (Lois)*

**4 = information complexe, nécessitant le recoupement de plusieurs sous-informations.**

*Exemple : Quelles sont les causes exactes de la haine entre les Maisons Ginaz et Moritani ? (Histoire)*

**5 = information particulièrement obscure ou pointue.**

*Exemple : Quelles sont les principales oeuvres de l'ancienne poésie de Chusuk ? (Traditions)*

Ce degré de rareté donne **le nombre de réussites que le personnage doit obtenir** sur un test de compétence approprié pour avoir accès à l'information en question.

**En outre, si sa compétence de Savoir est suffisamment élevée, il pourra même avoir accès à cette information de manière automatique, sans avoir à lancer les dés :** tel sera le cas si le niveau de maîtrise de sa compétence (et non sa valeur globale) atteint ou dépasse le degré de rareté de l'information. En d'autres termes, un personnage avec un Savoir de 4 et un niveau de maîtrise de +2 aura obligatoirement accès aux informations de classe 1 ou 2 et devra effectuer un test (avec 6 dés) pour toutes les autres. Cet ajustement permet de refléter en jeu la règle d'or précédemment évoquée.

Si le test aboutit à un échec total, ou à un nombre de réussites insuffisant, deux cas de figure se présentent : l'ignorance ou l'erreur. Le meneur de jeu peut s'en remettre à son propre jugement ou utiliser le système suivant. Calculer d'abord la marge d'erreur, égale à l'écart entre les réussites obtenues et les réussites nécessaires. (ou, en d'autres termes, à la rareté de l'information moins les éventuelles réussites). Lancer ensuite 1 dé (D8). Si le résultat est inférieur ou égal à la marge d'erreur, alors le personnage se trompe et tient pour vraie une information inexacte. Si le résultat du dé dépasse la marge d'erreur, il reste simplement dans l'incertitude.

*Exemple : Le contrebandier Jerek souhaite savoir quelles sont les lois en vigueur sur Eridani II en matière de narcotiques, ce qui correspond à une information de Lois, de rareté 3. Jerek a 2 en Savoir et +1 en Lois, ce qui ne lui permet pas de connaître automatiquement la réponse. On doit donc effectuer un test de compétence. Le meneur de jeu lance 3 dés (la valeur totale de la compétence en Lois de Jerek) et n'obtient qu'une seule réussite. Le meneur de jeu calcule alors la marge d'erreur : elle est de 3 (rareté de l'information) moins 1 (une seule réussite sur le test), soit 2. Si le dé fait 1 ou 2, Jerek aboutira à une conclusion inexacte. Sinon, il restera dans l'incertitude. Le dé donne 4 : incertain, Jerek décide finalement d'aller consulter des documents juridiques pour trouver la réponse à ses interrogations...*

Notons que ces règles ne modifient en rien l'utilisation des facultés spéciales des Mentats. Elles permettent même de mieux gérer leurs pouvoirs d'Intégration Cognitive.

## Appendice : Recherches & Documentation

Un personnage ne possédant pas les connaissances suffisantes pour avoir accès à une information peut éventuellement la trouver en effectuant des recherches dans une bibliothèque, des archives ou toute autre source de documentation jugée appropriée par le meneur de jeu. Les règles qui suivent permettent de gérer de telles sources de façon précise.

Le meneur de jeu devra d'abord déterminer si la source est *générale* ou *limitée*. Une source générale contient des informations relatives à toutes les compétences de Savoir définies dans les règles d'Imperium. Une source limitée ne vaut que pour quelques compétences spécifiques, que le meneur de jeu devra préciser. Il faudra ensuite attribuer un niveau d'information allant de 1 à 5 : ce niveau détermine tout simplement le degré de rareté des informations présentes. Ainsi, une bibliothèque de niveau 3 pourra permettre d'accéder à des informations de rareté 1, 2 ou 3. Ce niveau d'information peut être le même pour tous les sujets ou varier en fonction de chaque compétence, suivant la nature de la source.

A priori, effectuer des recherches dans une bibliothèque, des archives ou toute autre source de documentation ne nécessite aucun test de compétence (pas de «jet de bibliothèque» dans Imperium), simplement de la patience et un minimum de méthode. Quant au temps nécessaire à de telles investigations, il est laissé à l'appréciation du meneur de jeu ; un nombre d'heures égal au niveau de rareté de l'information semble constituer une bonne base de départ, que l'on pourra réduire ou augmenter en fonction des circonstances, du système de classement adopté ou du degré de familiarité du personnage avec la source.

Chaque Maison Noble possède évidemment ses propres sources de documentation, archives et autres collections de bobines shigavrille. On supposera que ces archives possèdent un niveau d'information global de 5 – ce qui représente l'équivalent de connaissances encyclopédiques dans les différents domaines du Savoir.

# COMPENDIUM II

*Un supplément pour le jeu de rôle Imperium*

**Olivier Legrand – Juillet 2003**

Comme son prédécesseur, ce deuxième Compendium vous propose des articles et des aides de jeu sur des sujets divers et variés :

Dons et Prédilections	page 2
<a href="#">Les Langages de l'Imperium</a>	<a href="#">page 3</a>
<a href="#">Les Voyages Spatiaux</a>	<a href="#">page 6</a>
Histoire des Assassins Bhotani	page 10
Les Maisons Mineures	page 12

# *Dons et Prédilections*

*Cet article propose un petit addendum à la règle optionnelle proposée dans le premier Compendium, établissant un lien entre les compétences des personnages et l'Ethos de leur Maison. (O.L.)*

Avant d'entrer dans le vif du sujet, rappelons que ces règles concernent uniquement les personnages n'ayant pas reçu de Conditionnement, leur objectif étant précisément de contrebalancer les nombreux avantages dont disposent les Mentats, les Bene Gesserit et les adeptes Suk. Un individu conditionné apprend à développer les aptitudes liées à son conditionnement, au détriment d'éventuelles dispositions personnelles dans d'autres domaines ; un individu non-conditionné sera donc plus libre de développer ses compétences en fonction de ses propres talents. Dans le texte qui suit, le terme « personnage » devra donc être compris dans le sens de « personnage non-conditionné » ; en outre, ces règles ne concernent que les individus d'envergure héroïque (pj ou pnj importants).

**Un personnage possède des dispositions particulières dans trois compétences. En termes de jeu, ces dispositions se traduisent tout simplement par un niveau de maîtrise supplémentaire dans la compétence.**

Pour les personnages d'origine Noble, ces trois compétences correspondent aux valeurs de l'Ethos de sa Maison, son éducation ayant été fortement influencée par son héritage familial. Ces correspondances restent les mêmes que dans le premier article : Pouvoir (Politique), Profit (Commerce), Gloire (Etiquette), Honneur (Commandement), Loyauté (Histoire), Stabilité (Lois), Excellence (variable) et Secrets (variable). Avec l'accord du meneur de jeu, le joueur d'un personnage Noble pourra toutefois décider de remplacer une de ses trois compétences familiales par une compétence de son choix, liée à un don personnel.

Pour les personnages d'origine Commune, ces trois compétences seront librement choisies par le joueur, en fonction des dons et des dispositions de son personnage. Sur ce plan, les personnages roturiers sont donc un peu plus libres que les Nobles. S'il était un personnage d'Imperium, Duncan Idaho posséderait forcément un don exceptionnel en Armes Blanches, alors que cette compétence ne fait pas partie de celles que privilégie l'Ethos Atreides. Du reste, rien n'empêche un roturier de choisir parmi ses prédilections une ou plusieurs compétences correspondant à l'Ethos de la Maison qu'il sert, ce qui peut refléter une forte affinité entre le caractère du personnage et sa culture de Maison.

# Les Langages de l'Imperium

## Le Galach

L'Imperium possède une « langue commune » : le Galach. Voici ce qu'en dit le Lexique de l'Imperium figurant en appendice de Dune :

« Langage officiel de l'Imperium. Hybride inglo-slave fortement marqué par les différents langages spécialisés nés des migrations humaines. »

Les linguistes le savent bien : il est impossible qu'une même langue soit utilisée sur une myriade de mondes en conservant exactement la même forme. Il suffit souvent de quelques générations pour qu'une langue commence à « muter », chaque communauté tendant à développer ses propres idiomes en fonction des particularités de sa culture ou de son environnement. En clair, on ne parle pas exactement le même Galach sur Chusuk et sur Grumman.

*En marge de ses différentes variantes locales, il existe une forme officielle et universelle de Galach, utilisée pour les textes juridiques, les transactions commerciales et les entrevues diplomatiques : ce Galach impérial constitue en quelque sorte la lingua franca de l'Imperium – c'est la langue des Maisons nobles, du Landsraad et de la CHOM. Contrairement aux dialectes planétaires (et conformément à sa fonction de langue commune officielle), le Galach impérial est un langage très figé, ayant fort peu évolué au cours des derniers siècles.*

Dans le contexte d'Imperium, on considèrera que les variations linguistiques existant entre les différentes formes de Galach n'empêcheront jamais deux interlocuteurs de se comprendre, la base linguistique s'avérant largement suffisante pour communiquer dans la plupart des situations et le recours au Galach impérial permettant de clarifier d'éventuelles ambiguïtés.

En revanche, un linguiste averti peut essayer d'identifier la planète d'origine d'un interlocuteur en analysant son accent ou en relevant certaines expressions idiomatiques caractéristiques : en règle générale, cette identification requiert un test de compétence en Langues (sauf si l'auditeur est originaire du même monde que le locuteur, auquel cas l'identification est automatique). De son côté, le locuteur peut tenter de dissimuler ses origines linguistiques en déguisant sa façon de parler : ceci requiert un test en Langues ou en Subterfuge (prendre la compétence la plus élevée), dont le résultat sera confronté au test de Langues de l'auditeur.

A priori, toute personne possédant un Statut supérieur à zéro sait parler, lire et écrire le Galach. En termes de jeu, tout personnage créé par un joueur maîtrise obligatoirement le Galach, à l'oral comme à l'écrit, dans sa version impériale et sous la forme locale pratiquée sur son monde d'origine.

## Les Autres Langues

Le Galach n'est évidemment pas la seule langue de l'Imperium. Il existe également des langues locales sans rapport avec le Galach (existant à l'échelle planétaire ou sub-planétaire – comme la langue Fremen), quelques langues anciennes (surtout utilisées par les érudits, les poètes et les mystiques) et divers langages secrets (comme les « langages de bataille » des Maisons du Landsraad ou la langue des signes parfois utilisée par le Bene Gesserit).

La connaissance des langues locales ou anciennes dépend de la compétence *Langues* : chaque niveau de maîtrise dans cette compétence permet à un personnage de commencer le jeu en sachant lire, écrire et parler une langue locale ou ancienne de son choix.

Voici quelques exemples de langues locales ou anciennes pratiquées dans l'Imperium :

**Fremen :** La langue des hommes du désert d'Arrakis ; ses racines linguistiques sont très différentes de celles du Galach (arabes plutôt qu'inglo-slaves). A priori, seul un personnage ayant séjourné sur Dune et possédant la compétence Traditions est susceptible de maîtriser ce langage. En termes de jeu, le langage Fremen constitue un parfait exemple de « langue indigène », liée à une culture totalement ignorée par les autorités impériales.

**Demetrien :** Il s'agit d'un langage archaïque et littéraire, surtout utilisé par les poètes, les artistes et les courtisans les plus raffinés. Sur certains mondes, la maîtrise du Demetrien est considérée comme un critère primordial d'appartenance à l'élite locale ; dans certaines Maisons, il supplante même le Galach comme langage de cour. Ses racines linguistiques sont très différentes de celles du Galach (concrètement, le Demetrien est un lointain descendant des anciennes langues romanes et intègre de nombreux termes d'origine italienne ou française).

**Haut Chusuk :** Comme son nom l'indique, ce langage aux sonorités particulièrement musicales est originaire de la planète Chusuk, le monde des baladins et des maîtres-luthiers. Surtout utilisé par les troubadours, le Haut Chusuk est le principal concurrent du Demetrien dans le domaine du raffinement poétique.

## Apprentissage en Cours de Jeu

En cours de jeu, la rapidité et la facilité avec laquelle un personnage peut apprendre de nouveaux langages dépend directement de sa compétence *Langues*.

Face à une langue qu'il ne maîtrise pas, un personnage pourra tenter de communiquer en effectuant des tests de compétence en *Langues*. Bien sûr, de tels tests ne pourront être effectués qu'au bout d'un certain laps de temps, au cours duquel le personnage aura eu l'occasion de se familiariser avec le langage concerné. Si le personnage est régulièrement obligé d'utiliser ce langage, ou s'il souhaite l'apprendre, le langage pourra finalement être considéré comme définitivement maîtrisé au bout (là encore) d'un certain laps de temps. La durée exacte d'un tel apprentissage est laissée à l'appréciation du meneur de jeu, en fonction de la situation et des impératifs de sa chronique.

Le meneur de jeu pourra également autoriser un personnage qui augmente sa compétence *Langues* en cours de chronique à maîtriser un nouveau langage pour chaque niveau gagné. Il n'existe, a priori, aucune limite au nombre de langues qu'un être humain peut maîtriser.

## Langages Secrets et Spéciaux

*Les langages décrits ci-dessous sont des cas particuliers, dont l'apprentissage ne relève pas de la compétence Langues.*

**Guildien :** Il s'agit d'un langage secret, très spécialisé, utilisé par les Navigateurs et les émissaires de la Guilde pour toutes leurs « transmissions internes ». Il est absolument impossible pour un personnage extérieur à la Guilde d'apprendre cette langue.

**Langage Mirabhasa :** Ce terme (que l'on peut traduire par « langue subtile ») ne désigne pas un langage spécifique, mais un ensemble très précis de codes, de techniques et de figures linguistiques adaptables à tout langage oral – qu'il s'agisse du Galach, du Demetrien ou du Haut Chusuk. Grâce au langage mirabhasa, un personnage peut exprimer les sentiments les plus nuancés ou bien émailler son discours de sous-entendus et de double-sens si subtils qu'ils s'apparentent pratiquement à des messages subliminaux. En termes de jeu, l'usage du mirabhasa est représenté par la compétence Rhétorique : la compétence Langues détermine simplement avec quels langages le personnage peut utiliser la langue subtile.

**Langage de Bataille :** Chaque Maison possède son propre langage de bataille : il s'agit moins d'un véritable langage que d'un code à la syntaxe élémentaire, spécialement conçu pour les transmissions militaires. La plupart d'entre eux sont des dérivés du *chakobsa*, l'ancien langage secret des assassins bhotani. En termes de jeu, tout personnage ayant suivi une éducation martiale (ou une double-éducation comprenant un volet martial) connaît obligatoirement le langage de bataille de sa Maison : ce « langage » étant un jargon tactique simplifié, son apprentissage ne nécessite pas la possession de la compétence Langues. La plupart de ces langages ayant la même origine, il est possible pour un personnage versé dans l'art de l'espionnage de déchiffrer, voire d'imiter le langage de bataille d'une autre Maison, moyennant un test de compétence en Sécurité (et même une confrontation de compétences, en cas de communication directe avec l'ennemi).

**Langage des Signes B.G. :** Il s'agit d'un langage des signes particulièrement complexe, utilisé par les adeptes du Bene Gesserit lorsqu'elles veulent communiquer sans être comprises de personnes étrangères à l'ordre. « Signes » est ici à prendre dans son sens le plus large, cette langue faisant également appel au regard, aux expressions faciales et au langage du corps. L'apprentissage de ce langage fait obligatoirement partie du Conditionnement Bene Gesserit et est strictement réservé aux membres de l'ordre : seul un individu instruit dans la Manière Bene Gesserit peut en maîtriser toutes les subtilités. En revanche, son utilisation peut tout de même être repérée (sans être « décodée ») grâce à un test d'Observation (en confrontation avec le Subterfuge de l'adepte).

# *Les Voyages Spatiaux*

## Introduction

Les vaisseaux spatiaux existant dans l'univers d'Imperium peuvent être rangés en deux grandes catégories.

La première catégorie est celle des vaisseaux dits interplanétaires, capables en théorie de voyager d'une planète à une autre à l'intérieur d'un même système solaire. Cette catégorie englobe tous les vaisseaux appartenant à des Maisons nobles : navettes, frégates, croiseurs etc. Bien qu'ils en soient techniquement capables, ces vaisseaux n'effectuent jamais de véritable vol interplanétaire (à cause du monopole de la Guilde sur le transport spatial) et se contentent de voyager entre la surface d'une planète et son orbite : pour cette raison, ils sont souvent désignés par le terme « vaisseaux d'interface ».

La seconde catégorie est celle des vaisseaux interstellaires, pouvant voyager d'un système solaire à un autre : seuls les longs-courriers de la Guilde sont capables d'effectuer de tels périples. Il s'agit de vaisseaux gigantesques, capables de transporter dans leurs entrailles des centaines de vaisseaux d'interface. Pour cette raison, les longs-courriers sont parfois appelés « vaisseaux porteurs ». Les longs-courriers de la Guilde ne voyagent pas d'un système solaire à un autre en voguant à travers l'espace interstellaire (ce qui prendrait des siècles, voire des millénaires...) : grâce à leurs mystérieux pouvoirs, les Navigateurs de la Guilde peuvent « replier » l'espace séparant leur point de départ de leur destination, abolissant ainsi les distances astronomiques qui séparent les différents systèmes. C'est principalement à ce type de vaisseau que nous nous intéresserons dans cet article.

## **Navigation Interstellaire**

Schématiquement, le voyage d'un long-courrier se déroule de la façon suivante : après avoir quitté son orbite de départ et accédé à l'espace interplanétaire, il se transporte dans une autre dimension, le Vide, d'où il ré-émergera ensuite en un point donné, proche de sa destination. Il s'agit là d'une opération hautement complexe, nécessitant une technologie appropriée et ainsi que des Navigateurs possédant à la fois un entraînement approprié et des facultés de Prescience suffisamment développées pour pouvoir diriger le vaisseau à travers le Vide. Dans le Vide, les lois de l'espace en trois dimensions ne s'appliquent pas : correctement guidé, le vaisseau suivra une sorte de raccourci spatio-temporel lui permettant de se rendre à sa destination en un temps très bref – quelques jours standard, voire, dans certains cas, quelques heures. En simplifiant les choses à l'extrême, ce processus s'apparente à une sorte de

« téléportation lente » entre le point de départ du vaisseau et sa destination. On pourrait également le qualifier de « voyage immobile » ou de « saut trans-espace ».

En théorie, il existerait forcément un chemin parfait entre deux points, permettant un transfert instantané. Il semble néanmoins qu'un tel transfert puisse comporter certains risques, dont la nature exacte n'est connue que des seuls Navigateurs. Dans le Vide, les chemins les plus courts ne sont pas forcément les plus sûrs : une erreur de trajectoire peut avoir des conséquences fatales, à commencer par un crash si le vaisseau venait à se re-matérialiser à l'intérieur du champ de gravité d'une planète... Aussi les Navigateurs préfèrent-ils emprunter des itinéraires déjà connus, la sécurité constituant une des préoccupations majeures de la Guilde. En pratique, les avaries et les accidents restent rarissimes, la Prescience des Navigateurs garantissant une sûreté quasi-absolue.

## ***Déroulement d'un Voyage***

*Les passagers d'un transport interstellaire embarquent d'abord dans un vaisseau d'interface, qui va les transporter depuis la surface de la planète jusqu'à son orbite. Là, le vaisseau va rejoindre un long-courrier de la Guilde, à l'intérieur duquel il va s'arrimer, avec des dizaines d'autres vaisseaux effectuant le même voyage. Une fois tous les vaisseaux installés à l'intérieur du long-courrier, les différentes inspections de sécurité ont lieu. Durant tout le voyage, les passagers resteront à l'intérieur de leurs vaisseaux d'interface, tout déplacement incontrôlé à l'intérieur du porteur étant susceptible d'affecter le déroulement ultérieur des opérations. Lorsque toutes les vérifications ont été effectuées, le Navigateur peut entrer en transe, guidant peu à peu le long-courrier vers un point de transfert approprié. Une fois ce transfert accompli, le long-courrier va se placer en orbite de sa planète de destination : là, les vaisseaux d'interface vont quitter les entrailles du porteur, pour atterrir à la surface de la planète de destination. Les voyages ne sont pas forcément directs et peuvent comporter plusieurs escales sur différentes planètes.*

*Décollages et atterrissages des vaisseaux d'interface s'effectuent depuis un spatioport ; la plupart des planètes possèdent un spatioport principal, situé non loin de leur capitale politique ou économique. Ces endroits servent également de comptoirs à la CHOM.*

*L'ensemble des opérations précédant le transfert (embarquement dans le vaisseau d'interface, vol jusqu'en orbite, arrimage à l'intérieur du porteur, vérifications de sécurité et voyage jusqu'au point de transfert) prend généralement 1D8+2 heures standards.*

*En pratique, la possibilité de replier l'espace abolit les distances. Il n'y a donc pas de rapport direct entre la distance séparant deux systèmes et le temps nécessaire pour voyager de l'un à l'autre. A priori, la durée d'un voyage spatial est de 1D8 jours standards. Une fois que cette durée a été déterminée pour un trajet précis, elle demeure constante et il n'est plus nécessaire de lancer le dé. Si le meneur de jeu souhaite pimenter les choses, il pourra lancer un dé (D8) à chaque voyage et consulter la table optionnelle ci-dessous.*

### **Table des Voyages Spatiaux**

- |     |  |
|-----|--|
| 1   | Une avarie sérieuse rallonge la durée du voyage de 1D8 jours standards.        |
| 2-3 | Le voyage dure une journée standard de plus, pour diverses raisons techniques. |
| 4-7 | Le voyage se déroule normalement.  |
| 8   | Le voyage dure une journée standard de moins que prévu (minimum 1 journée).    |

## Prérogatives et Responsabilités de la Guilde

La Guilde est la seule organisation qui possède les moyens financiers, technologiques et logistiques permettant la construction et la maintenance de vaisseaux interstellaires. En outre, elle seule détient les secrets permettant de développer de façon spécialisée les facultés de Prescience de ses Navigateurs – sans lesquels tout voyage dans le Vide serait absolument impossible. La Guilde exerce donc un monopole total sur le voyage spatial, monopole qui lui permet (entre autres) d'interdire tout voyage interplanétaire par des vaisseaux autres que les siens, alors que les frégates et les croiseurs des Maisons seraient, en théorie, capables d'effectuer de tels voyages. Selon les lois de la Grande Convention, la souveraineté des Maisons nobles s'arrête à l'orbite de leurs planètes-fiefs : à partir de là, on entre dans l'espace de la Guilde.

*Le monopole de la Guilde est soumis à une stricte réglementation. La Guilde observe ainsi une neutralité politique absolue : il s'agit avant tout d'une organisation commerciale, dont le but primordial reste le profit. La Guilde vend ses services à toute Maison (ou autre faction) capable d'en payer le prix. Les arrangements entre la Guilde et ses clients sont soumis à des clauses juridiques extrêmement complexes, que l'on pourrait résumer en deux formules : confidentialité totale et sécurité optimale. La Guilde n'exerce aucune sorte de contrôle ou de restriction concernant la nature, l'origine ou la destination d'un chargement, tant que son client lui fournit à ce sujet des informations exactes et complètes : ces informations seront dûment vérifiées mais ne seront en aucun cas transmises à une tierce partie – pas même au pouvoir impérial. Sur le plan légal, la Guilde est indépendante de toute juridiction, y compris la juridiction impériale : pour elle, aucune marchandise n'est, en soi, illégale.*

*En revanche, le transport de troupes et de matériel militaire constitue un cas particulier, soumis à des règles spécifiques : face à une telle demande, la Guilde exige généralement un prix exorbitant, qu'elle est libre de faire varier « en fonction des circonstances », c'est à dire à sa convenance. De cette façon, il lui est possible d'influer directement sur le cours d'un éventuel conflit entre Maisons, en facilitant les transports militaires ou, au contraire, en les limitant au minimum. Dans de très nombreux cas, la Guilde joue un rôle de pacificateur universel, en exigeant délibérément des sommes qui dépassent les moyens financiers des belligérants. Lorsqu'elle accepte de transporter les troupes d'une Maison, elle se doit de proposer les mêmes services à la Maison adverse, au nom de son absolue neutralité politique. Dans les faits, la Guilde n'encourage que très rarement les conflits militaires entre Maisons, tout simplement parce que de tels affrontements ont tendance à nuire au commerce interplanétaire. Bien sûr, des exceptions sont toujours imaginables et rien ne peut empêcher une organisation comme la Guilde d'influer, en sous-main, sur le déroulement d'une crise, si celle-ci peut lui apporter quelque profit...*

*Il existe néanmoins un domaine dans lequel la Guilde ne pratique ni concession ni exception : la sécurité – qu'il s'agisse de la sienne ou de celle de ses passagers. Si un client tente de lui dissimuler quelque chose ou fait preuve d'une attitude susceptible de compromettre cette sécurité, la Guilde peut lui imposer toutes sortes de sanctions : refus de transport, saisie de cargaisons et même, dans les cas les plus graves, perte définitive du statut de client. Une Maison noble qui subit une telle sanction se trouve, de fait, exclue du système des échanges interplanétaires et ne tarde pas à perdre son siège au Landsraad, sa place au sein de la CHOM et sa position de Maison majeure : la Guilde possède donc les moyens d'anéantir à coup sûr et dans les plus brefs délais n'importe quelle Maison qui tenterait de la manipuler, d'intriguer contre elle ou de s'opposer à son hégémonie... Bien évidemment, de*

*telles extrémités restent rarissimes, aucun dirigeant digne de ce nom n'étant assez insensé pour risquer de telles rétorsions.*

## ***Technologie Guildienne***

Les longs-courriers de la Guilde sont très différents des vaisseaux interplanétaires. Issus d'une technologie dont la Guilde garde jalousement les secrets, ils sont construits dans d'immenses installations orbitales gravitant autour de mondes entièrement contrôlés par la Guilde. Ils se présentent sous la forme de gigantesques sphères capables d'accueillir dans leurs entrailles des centaines de vaisseaux d'interface : un seul long-courrier pourrait, à lui seul, transporter toutes les frégaes et toutes les troupes de plusieurs Maisons du Landsraad.

Les longs-courriers possèdent également une durée de vie extraordinaire - certains d'entre eux seraient en service depuis plus de mille ans et seraient toujours parfaitement opérationnels. Certaines légendes, invérifiables, affirment que ces vaisseaux auraient la capacité de s'auto-réparer et fonctionneraient pratiquement à la manière d'un organisme vivant – dont le Navigateur serait la « conscience ». Mais de telles spéculations vont au-delà du cadre de ce modeste article. Peut-être trouveront-elles leur place dans un prochain Codex sur la Guilde et les Navigateurs... D'ici là, bon jeu et longue vie à Imperium !

# *Histoire des Assassins Bhotani*

*Les « Assassins Bhotani » sont mentionnés dans le Lexique de l'Imperium comme étant les créateurs du Chakobsa, l'ancêtre des langages de bataille. En dehors de cela, on sait fort peu de choses sur leur compte – en dehors du fait qu'ils semblent avoir disparu depuis bien longtemps à l'époque du premier roman de la saga. Il m'a paru intéressant d'exhumer (et d'inventer) ce fragment oublié de l'histoire impériale... (O.L)*

Aujourd'hui, près de 10 000 ans après la fondation de l'Imperium, le nom de « Bhotani » reste attaché à l'Histoire des premières Guerres des Assassins. Pour la plupart des gens, il désigne une antique confrérie (ou une secte) de Maîtres Assassins, auréolée de mystère et détentrice de redoutables secrets, disparue voici plusieurs milliers d'années...

Mais qui furent vraiment les Assassins Bhotani ?

Il est grand temps de lever le voile sur un épisode oublié de l'Histoire de l'Imperium...

A l'origine, les Assassins Bhotani étaient issus d'une culture particulière, celle du peuple Bhotani, habitant la planète de Bhotan (dans le système d'Azrael), sous l'égide de la puissante Maison Qedima, aujourd'hui totalement oubliée. Contrairement à de nombreuses Maisons, la Maison Qedima était composée d'autochtones, héritiers de la vieille noblesse tribale Bhotani. Il existait donc un lien privilégié entre le peuple de Bhotan et son aristocratie, les deux groupes partageant une culture commune. Cette culture était entièrement fondée sur l'art de donner la mort : descendants d'un ancien peuple de farouches guerriers des montagnes, les Bhotani avaient, en se civilisant, conservé leurs traditions guerrières, qui se raffinèrent et se ritualisèrent au fil des générations. Chez les Bhotani, tous les hommes étaient entraînés, dès leur plus jeune âge, à différentes techniques d'assassinat, chacun finissant par passer maître dans un domaine particulier, en fonction de ses aptitudes et de ses affinités. On distinguait ainsi trois grandes « loges », possédant chacune sa spécialité, ses usages et ses rituels : les *krysani* (« hommes du poignard »), les *muskhani* (« empoisonneurs ») et les *thuetani* (« étrangleurs »). Cette tradition était respectée chez les roturiers comme chez les aristocrates. Seules les femmes étaient formellement exclues de la pratique de l'art de la mort, conformément aux lois ancestrales des Bhotani, héritées des enseignements Nezari, une branche obscure de la foi bouddhislamique.

A l'époque des premières Guerres des Assassins entre Maisons du Landsraad, les Bhotani furent fréquemment utilisés comme mercenaires d'élite, la Maison Qedima jouant, au passage, les intermédiaires financiers. La maestria des Assassins Bhotani était connue à travers tout l'Imperium. Peu à peu, l'art ancestral des Bhotani devint une industrie florissante, assurant aux Qedima une place au sein du directoire de la CHOM et du Haut Conseil du Landsraad, en 5023... A la cour impériale et dans les chapitres Bene Gesserit, on commença à s'inquiéter des conséquences politiques d'une telle ascension, d'autant que personne ne semblait en mesure de vaincre les Qedima en cas de Guerre des Assassins, seule forme de conflit entre Maisons à être autorisée par la Grande Convention. Il s'ensuivit alors plusieurs siècles d'intrigues et de transactions secrètes, au cours desquels le Bene Gesserit tenta à plusieurs reprises de renverser le pouvoir de la Maison Qedima en fomentant des soulèvements religieux parmi le peuple Bhotani... En dépit des efforts de la Missionaria

Protectiva, ces tentatives restèrent vaines – pire encore, elles finirent par se retourner contre l'ordre.

En 5798, conscients que le Bene Gesserit tentait par tous les moyens d'étouffer leur influence grandissante, les seigneurs de Bhotan prirent une décision sans précédent, qui devait leur être fatale : afin d'envoyer un avertissement au Bene Gesserit, ils décidèrent de faire assassiner une de leurs Révérendes Mères, dépêchée comme *ambacta* à la cour de Bhotan. Alors qu'elle se rendait auprès du siridar pour une audience privée, la Révérende Mère fut attaquée par douze Assassins d'élite armés de lames empoisonnées. Même sa maîtrise de l'Art Etrange ne put la sauver d'une telle embuscade ; elle périt sous les coups de poignard des *krysanis*, maudissant les Qedima et leurs chiens Bhotani. La réaction du Bene Gesserit ne se fit pas attendre : les Matres de l'ordre n'eurent guère de difficulté à persuader le jeune empereur Bagrat III que les Qedima et leurs Assassins constituaient un danger pour l'Imperium dans son entier. S'ils étaient capables d'assassiner une Révérende Mère, l'empereur lui-même n'était plus à l'abri de la menace Bhotani – menace qu'il convenait d'écraser au plus vite, tant qu'il en était encore temps. La réaction de Bagrat III fut radicale : il envoya une partie de sa flotte vers Bhotan et, sans le moindre ultimatum, fit détruire la planète sous une pluie d'atomiques – tout cela au mépris des règles les plus élémentaires de la Grande Convention. Il n'y eut néanmoins aucune protestation officielle de la part du Haut Conseil du Landsraad, de la CHOM ou de toute autre faction. En 5801, trois ans après la destruction de Bhotan, Bagrat III mourut dans d'atroces souffrances, victime d'un terrible poison Bhotani. Son assassin ne fut jamais identifié.

Les derniers Assassins Bhotani dispersés à travers l'Imperium furent méthodiquement traqués, débusqués et éliminés par le Bene Gesserit. Le temps passa et l'oubli fit son office. Les archives impériales officielles restent très vagues au sujet des Bhotani et des causes exactes de leur disparition – l'Histoire, c'est bien connu, est toujours écrite par les vainqueurs. On raconte néanmoins qu'un petit groupe d'entre eux aurait trouvé refuge sur Jehol, le fief de la Maison Ordos, traditionnellement réputé pour son hostilité envers l'ordre. Là, ils auraient confié une partie de leurs secrets aux Maîtres Assassins Ordos, qui en seraient encore aujourd'hui les uniques dépositaires. Mais on raconte tant de choses...

# *Les Maisons Mineures*

## **Définition**

Une Maison Mineure peut être définie comme un groupe de personnes appartenant à la classe des entrepreneurs et oeuvrant en commun dans un domaine d'activité spécifique, sous la tutelle ou pour le compte d'une Maison Noble.

La structure, l'organisation et le fonctionnement interne d'une Maison Mineure varient considérablement d'un cas à un autre. Certaines Maisons Mineures s'apparentent à de véritables corporations industrielles, tandis que d'autres se limitent à un petit cercle de spécialistes. Dans la plupart des cas, néanmoins, la Maison est dirigée par les membres d'une même famille (celle qui donne son nom à la Maison).

## **Statut Social**

Les membres de la classe des entrepreneurs ne sont pas des nobles ; ils n'appartiennent pas à l'aristocratie impériale, au contraire des familles qui dirigent les Maisons Nobles. Socialement, la «classe des entrepreneurs » occupe une sorte de niche intermédiaire entre la bourgeoisie et la noblesse : à l'échelle strictement planétaire, elle peut être considérée comme une sorte de «gentry » locale. En termes de jeu, tout personnage appartenant à une Maison Mineure est obligatoirement d'origine commune. Le seul titre auquel il peut éventuellement prétendre est celui de «Maître », qui constitue une reconnaissance honorifique de son statut et de sa compétence.

Les liens qui unissent les Maisons Mineures aux Maisons Nobles participent d'une forme de techno-féodalité, basée sur les notions d'intérêt mutuel, de loyauté et de protection. Les dirigeants des Maisons Mineures sont à la fois les vassaux et les clients des Maisons Nobles, le terme «clients » devant ici être pris à la fois dans son sens commercial et dans son sens politique (système de «clientélisme » à la romaine). Dans la suite de cet article, la Maison Noble à laquelle une Maison Mineure est inféodée sera désignée par le terme de «Maison régnante ».

L'accession au statut de Maison Mineure ne peut être accordé que par la Maison régnante d'une planète, qui peut ainsi récompenser une famille de sujets particulièrement loyaux ou méritants. En pratique, il est rare qu'une seule Maison Noble ait plus de quatre ou cinq Maisons Mineures à son service.

## **Pouvoir Politique et Economique**

Contrairement aux Maisons Nobles, les Maisons Mineures ne sont pas représentées au sein du Landsraad mais sont tout de même reconnues officiellement au sein du système impérial, grâce à leur association avec les grandes Maisons.

De nombreuses Maisons Mineures sont liées à la CHOM, mais le contrôle de la compagnie des « honnêtes ober-marchands » est entièrement placé entre les mains de l'empereur et des Maisons Nobles (avec la Guilde et le Bene Gesserit comme « associés tacites »). C'est l'association avec une Maison Noble qui permet à une Maison Mineure le droit d'entrer dans l'immense réseau commercial de la CHOM. L'obtention et la préservation de ce privilège économique constitue d'ailleurs une des principales raisons d'être des Maisons Mineures.

## **Marchands, Diplomates et Mercenaires**

Chaque Maison Mineure possède un domaine d'activité privilégié, qui constitue sa spécialité. Les entrepreneurs qui composent ces Maisons peuvent être classés en trois grandes catégories : les Mercenaires, les Marchands et les Diplomates.

Les Mercenaires sont chargés d'apporter un soutien militaire à la Maison régnante. En termes de ressources, ils contribuent ainsi à la valeur de Guerre de cette Maison. La plupart des personnages appartenant à ce type de Maison ont une vocation de Mercenaire (voir règles d'Imperium, chapitre VII). Comparée aux Maisons de Marchands et de Diplomates, les Maisons Mercenaires restent assez rares, la plupart des Maisons Nobles préférant exercer un contrôle total sur leurs forces armées.

Les Marchands sont étroitement associés aux activités de la CHOM et occupent généralement une place de premier plan dans le domaine du commerce local (planétaire) de marchandises ou de services. Une Maison de Marchands peut brasser une myriade d'affaires différentes ou, au contraire, se concentrer dans un secteur particulier – tout dépend de la planète et de son économie. En termes de ressources, une Maison de ce type peut contribuer à la Prospérité de la Maison régnante. Presque tous les personnages issus d'une Maison marchande ont, par définition, une vocation de Marchand (voir Imperium, chapitre VII).

Les Diplomates servent la Maison régnante en qualité d'ambassadeurs, d'intermédiaires, de conseillers politiques ou d'experts juridiques. En termes de jeu, toutes ces occupations peuvent être représentées par une vocation de Courtisan. Sur le plan des ressources, une Maison de ce type peut contribuer à l'Influence de la Maison régnante.

Si les joueurs souhaitent incarner les membres dirigeants d'une Maison Mineure (ou leurs proches conseillers), ces personnages devront être créés avec une vocation correspondant à la spécialité de leur Maison (voir ci-dessus), à laquelle pourra s'ajouter une vocation avancée d'Entrepreneur ou, dans le cas des Mercenaires, de Condotieri. Pour plus de détails sur ces vocations avancées, reportez-vous au chapitre VII des règles d'Imperium.

# IMPERIUM

<b>Nom</b>		<b>Rôle</b>	
<b>Maison</b>		<b>Origine</b>	
<b>Education</b>		<b>Vocation</b>	
<b>Statut Social</b>		<b>Monde Natal</b>	
<b>Age</b>	<b>Epice</b>	<b>Prescience</b>	<b>Karama</b>

Apparence	Psychologie

Physique		Discipline		Aura	
Habilité		Finesse		Savoir	

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	<b>Valide</b> (pas de pénalité)		
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	<b>Affaibli</b> (-1 dé de pénalité)		
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	<b>Hors de Combat</b> (incapable d'agir)		
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	<b>Au Bord de la Mort</b> (état critique)		
<b>Résistance</b>	<b>Armure</b>	<b>Protection</b>	<b>Niv.Tech.</b>

Avantages et Pouvoirs

<b>Points de</b>	( )	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>0</b>

<b>Arme</b>	<b>Compétence</b>	<b>Dommages</b>	<b>Portée</b>	<b>Niv. Tech.</b>	<b>Notes</b>

<b>Equipement</b>

<b>Relation</b>	<b>Type de Relation</b>	<b>Statut Social</b>	<b>Niv. de Confiance</b>

<b>Maison</b>					
Nom			Ethos		
Guerre		Influence		Prospérité	
Intrigue		Prestige		Niveau Tech.	
Seigneur			Fiefs		
Alliés			Ennemis		

<b>Divers</b>

