



IMPERIUM

IMPERIUM

Jeu de rôle inspiré de la saga de DUNE créée par Frank Herbert

Troisième Edition – 2005 – Olivier Legrand

« C'est à l'heure du commencement qu'il faut tout particulièrement veiller à ce que les équilibres soient précis. »

Extrait du Manuel de Muad'Dib, par la Princesse Irulan

I : UNIVERS	4
II : PERSONNAGES	11
III : SYSTEMES	27
IV : POUVOIRS	38
V : COMBATS	48
VI : SOCIETE	58
VII : TECHNOLOGIE	70
VIII : CHRONIQUE	90

Ce jeu est dédié à la mémoire de Frank Herbert (1920-1986), créateur du Cycle de Dune, et de Willis E. McNelly (1920-2003), auteur de la Dune Encyclopedia, sans lesquels rien de tout ceci n'aurait été possible. Kull Wahad !

Conception : Olivier Legrand

Illustrations : Christopher Shy

Couverture : Zaidin Amiot

Troisième édition (Mai 2005)

Some artwork copyright (c) Christopher Shy taken from World of Ronin Arts : Character Portfolio One. Used with permission. For prints, art books, and other products, visit the artist's websites at www.studioronin.com and www.roninarts.com.

L'auteur d'Imperium tient à adresser ses remerciements impériaux à la Duchesse Theodora Moritani, au Mentat Leonid Krakiev et au Maître Assassin Carmine Voreggia, ainsi qu'à leurs interprètes respectifs Sylvie, Zaidin et Karim.

Merci aussi à tous ceux qui m'ont apporté leurs encouragements, leur aide et leur soutien depuis le début de l'aventure Imperium : Stéphane Adamiak, Luigi Castellani, Philippe Legrand, Nemios de la Maison Shakenza, Robby de la Maison Howitzer, Mathieu Tortuyaux, Thomas et Gabrielle de la Maison Karasu, les Fremens Kane et Stéphane Idczak, Sébastien Célerin, Armadillo, Imhotep, Lyzishadow, Jean-Pierre Peralez et toutes les personnes que j'oublie au passage.

Visitez le site d'Imperium sur <http://storygame.free.fr/imperium>

I : UNIVERS

« Ce n'est pas à leur création que les Empires souffrent de ne pas avoir de but, mais plus tard, lorsqu'ils sont fermement établis et que les objectifs sont oubliés et remplacés par des rites sans fondements. »

Extrait des Dits de Muad'Dib, par la Princesse Irulan



Baron Alexis Ferenc, Seigneur Siridar de Koryll

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 Kaitan, 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 Compagnie des Honnêtes Ober-Marchands (CHOM) 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 Grandes Maisons

Les Maisons Nobles de l'Imperium 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...

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.

Le Landsraad

Les différentes Maisons Nobles 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 Maisons Nobles les plus puissantes. Il est quasiment indispensable pour une Maison Noble d'allier ses intérêts à ceux d'une des Maisons siégeant au Haut Conseil – 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 » (aussi appelées « 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.

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.

Le nombre total de Maisons Mineures 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.

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 conglomerat détenant un monopole total sur le commerce interplanétaire.

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 se retrouveraient totalement mises à l'écart des échanges entre planètes.

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 leurs 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 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 facultés que leur confère leur 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.

La Civilisation Impériale

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 Holtzman 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 messenger 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'Épice : 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 regroupe une myriade de mondes – ce qui implique une extrême diversité ethnique, culturelle et religieuse, diversité à laquelle se superpose un certain nombre de structures et d'éléments communs à presque toutes les planètes.

L'usage du galach comme langue commune, le développement du commerce interplanétaire, l'uniformité technologique née du Jihad Butlérien et l'existence même de structures comme le Landsraad ou le Bene Gesserit contribuent à entretenir un modèle de société globale, une véritable culture impériale qui constitue le dénominateur commun des différents mondes de l'Imperium.

A cela s'ajoutent quelques groupes bien distincts, existant en marge de la culture impériale mais en interaction constante avec elle : il s'agit soit de communautés considérées comme « primitives » et « politiquement négligeables » par les instances impériales (comme les Fremens d'Arrakis) soit, au contraire, de sociétés à la technologie particulièrement avancée, comme celles des Ixiens, des Tleilaxu ou des Guildiens, qui forment pratiquement une population à part.

Voici quelques unes des planètes les plus illustres de l'Imperium :

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.

Ecax : Quatrième planète d'Alpha Centauri B, célèbre pour ses drogues et ses œuvres 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 soumis à une législation spéciale..

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 9 : Neuvième planète du système Laoujin ; siège de l'École Mère du Bene Gesserit.

L'Imperium en Jeu

En tant qu'univers de jeu, l'Imperium présente quatre dimensions primordiales, qui jouent un rôle essentiel dans la saga de Frank Herbert : 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 pourra se retrouver dans le style d'intrigues proposées aux joueurs par le meneur de jeu, ainsi que dans les enjeux de sa chronique, tout particulièrement si celle-ci est centrée sur la destinée d'une ou plusieurs Maisons nobles.

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).

A 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 ?).

A 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 un jeu de rôle, cette dimension s'exprime principalement à travers les motivations des protagonistes : l'honneur, l'ambition et la loyauté – et leurs inévitables corollaires : la soif de puissance, la trahison et la vengeance...

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.

Cette dimension peut être représentée de manière thématique, comme une composante fondamentale de l'univers d'Imperium, mais transparait également dans le système de jeu à travers des notions comme la Prescience ou le Karama.

II : PERSONNAGES

« 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. »

Dits de la Révérende Mère Gaius Helen Mohiam



Fazil Benedik, Maître-Assassin de la Maison Wallach

Caractéristiques

En termes de jeu, un personnage est d'abord défini par six grandes caractéristiques : le Physique, l'Habilité, la Finesse, le Savoir, la Discipline et l'Aura.

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.

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.

Compétences

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 Habileté et +2 en Pilotage aura une compétence totale de 5.

Le *niveau de maîtrise* 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 Habileté, 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.

Physique

Athlétisme, Lutte.

Habilité

Agilité, Armes Blanches, Armes de Jet, Armes de Tir, Dextérité, Discrétion, Pilotage.

Finesse

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

Savoir

Histoire, Langues, Lois, Médecine, Planétologie, Poisons, Psychologie, Technologie, Traditions.

Discipline

Survie, Vigilance.

Aura

Commandement, Représentation, Séduction.

Création

Ce processus se déroule en quatre grandes étapes chronologiques, permettant au joueur d'élaborer son personnage au fur et à mesure de son histoire.

Le joueur commence par définir l'origine sociale et l'héritage culturel de son personnage, puis détermine les effets de son éducation, de son choix de vocation et de son évolution personnelle.

Phase I : Héritage

Culture : Les règles de base d'Imperium permettent de créer des personnages issus de la culture impériale. Les autres cultures (Ixiens, Tleilaxu, Fremens etc) font ou feront l'objet de suppléments spécifiques (comme le *Guide d'Arrakis* pour les Fremens).

Origine Sociale : 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).

Dons et Prédipositions : Au cours de cette première phase, le joueur détermine également les dons et les prédispositions manifestés par le personnage dès son plus jeune âge. Le joueur doit choisir 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.

Prescience : Même si son développement est intimement lié à la consommation d'Epice, le don de Prescience reste un pouvoir inné, que fort peu d'individus possèdent. C'est donc à ce stade de la création que le joueur devra décider, avec l'accord du meneur de jeu, si son personnage possède ou non un tel don.

Pour plus de détails sur les personnages prescients et leurs pouvoirs, voir le chapitre IV.

Phase II : Education

Le personnage doit choisir entre une Education et un Conditionnement.

Une **Education** représente une période d'apprentissage et de formation étalée sur plusieurs années, correspondant à l'enfance et à l'adolescence du personnage.

Il s'agit là du choix le plus répandu, les différentes formes d'éducation pouvant ensuite

déboucher sur toutes sortes de vocations, de Soldat à Marchand en passant par Duelliste, Assassin ou Courtisan.

Les Nobles qui choisissent une Education bénéficient obligatoirement d'une Education Aristocratique, plus poussée et plus étendue que celle des simples roturiers.

Un **Conditionnement** est une forme d'Education beaucoup plus intensive, mais aussi beaucoup plus stricte, grâce à laquelle l'esprit humain peut développer certaines facultés spéciales – c'est cette voie que doivent emprunter les futurs Mentats, Docteurs Suk et Soeurs du Bene Gesserit.

Vous trouverez page suivante une liste récapitulant les différentes formes d'Eductions et de Conditionnements, avec leurs éventuelles conditions d'accès.

Les bénéfices conférés par ces différentes formes d'Education et de Conditionnement (bonus de caractéristiques, de compétences etc) sont décrits en détail à la fin de ce chapitre.

Phase III : Vocation

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

Comme précédemment pour l'Education, chaque Vocation confère des bénéfices en termes de caractéristiques et de compétences.

Rappelons qu'aucune caractéristique ne peut dépasser 5 et que le niveau de maîtrise d'une compétence est limité par sa caractéristique directrice.

La Vocation d'un personnage lui confère également un avantage spécial et détermine son équipement initial.

Les personnages d'origine commune n'ayant pas reçu de Conditionnement bénéficient d'une seconde Vocation, appelée Vocation d'Elite. Comme la première, cette seconde Vocation permet au personnage de développer ses caractéristiques et ses compétences.

Comme leur nom l'indique, les Vocations d'Elite représentent également une forme d'ascension

sociale, en permettant par exemple à certains personnages d'accéder à de hautes fonctions, comme celles de Maître d'Armes ou de Maître Assassin d'une Maison noble.

Les différentes Vocations sont présentées en détail à la fin de ce chapitre.

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, ce bagage est représenté par un capital de 10 points d'évolution, 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, sans entraîner celle-ci au-delà du maximum normal (5).

Dernières 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.

Age

Le joueur devra préciser l'âge de son personnage, exprimé en années standards.

A priori, ce système suppose que les personnages créés par les joueurs sont des individus relativement expérimentés, dont l'âge se situe généralement entre une vingtaine et une cinquantaine d'années.

Statut Social

Le Statut d'un personnage mesure par une valeur chiffrée son importance au sein de la société impériale.

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 VI. Les personnages d'origine commune appartiennent généralement à l'élite de la classe roturière, ce qui confère un Statut social de 3.

Si votre personnage est une Soeur du Bene Gesserit, son Statut initial sera également de 3, et ce quelle que soit son origine.

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

Karama

Le Karama d'un personnage représente 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.

Pour les personnages Prescients, ce capital est augmenté d'un nombre de points égal au niveau de leur Régime d'Épice (voir ci-dessous et au Chapitre V).

Résistance

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.

Points de Conditionnement

Les personnages ayant suivi certains Conditionnements (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).

Privilèges

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'Épice, tout le monde n'ayant évidemment pas accès au précieux Mélange...

Le personnage reçoit un nombre de privilèges égal à sa valeur de Statut, soit entre deux et cinq pour la plupart des personnages.

Contact : Le personnage possède une Relation privilégiée avec un personnage important, étranger à sa Maison. La valeur de confiance de cette Relation est de 6, 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 Contacts distincts. (Pour plus de détails sur les Relations, voir le chapitre VI).

Ornithoptère personnel : Le personnage possède un ornithoptère personnel. Ce privilège est réservé aux personnages ayant la compétence Pilotage.

Équipement spécial : Le personnage possède un des objets suivants : un Pistolet laser, un Fusil laser, un Bouclier personnel (ou un Bouclier Furtif si le personnage possède déjà un Bouclier personnel), un Chercheur-Tueur (console + six aiguilles), un Désactivateur, un Cône de Silence, un Tétaniseur à charge lente ou tout équipement de code (R). S'il souhaite posséder plusieurs de ces objets, le personnage devra acquérir ce privilège plusieurs fois.

Serviteur Dévoué : 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 serviteur (Statut zéro) sera créé comme un personnage d'origine commune, avec éducation courtoise ou martiale mais sans vocation particulière (ignorer entièrement la phase III).

Régime d'Épice : Le personnage qui bénéficie de ce Privilège a la chance (et les moyens) de pouvoir consommer régulièrement du Mélange. Suivant son degré de consommation, le personnage recevra un niveau de Régime d'Épice allant de I à III reflétant son degré d'accoutumance au Mélange. Pour plus de détails à ce sujet, voir le chapitre VII.

Educations Communes

Education	Conditions Requises	Vocations Possibles
Education Courtoise	Aucune	Courtisan, Assassin
Education Martiale	3 en Physique, Habileté ou Discipline	Duelliste, Soldat, Assassin,
Education Mercantile	Aucune	Marchand
Education Mystique	Aucune	Disciple Mystique
Education Savante	3 en Savoir	Historien, Planétologue
Education de Fortune	Aucune	Baladin, Ruffian, Soldat

Eductions Aristocratiques

Prédilection	Conditions Requises	Vocations Possibles
Courtoise	Aucune	Courtisan, Assassin
Martiale	3 en Physique, Habilité ou Discipline	Duelliste, Assassin, Courtisan
Mercantile	Aucune	Marchand, Courtisan
Mystique	Aucune	Disciple Mystique, Courtisan
Savante	3 en Savoir	Historien, Planétologue, Courtisan
Ecole Bene Gesserit	Sexe féminin	Courtisane, Assassin

Conditionnements

Conditionnement	Conditions Requises	Vocations Possibles
Bene Gesserit	3 en Finesse et en Discipline	Sœur du Bene Gesserit, Courtisane
Ecole Suk	3 en Savoir et en Discipline	Docteur Suk
Mentat	3 en Finesse et en Savoir	Conseiller Mentat

Eductions

Education Aristocratique

L'Education prodiguée aux jeunes Nobles diffère considérablement selon leur sexe.

Education Masculine

En pratique, l'Education Aristocratique masculine conjugue la plupart des bénéfices d'une Education Courtoise et d'un second type d'Education (généralement Martiale ou Mercantile). Cette seconde Education est appelée *Prédilection*.

L'Education d'un jeune Noble est également très influencée par sa culture familiale : en termes de jeu, ses compétences supplémentaires dépendront directement des valeurs d'éthos de sa Maison.

Caractéristiques : Le personnage reçoit les bonus correspondant à une Education Courtoise et à son Education de Prédilection.

Compétences de Base : +1 dans six compétences de base d'Education Courtoise et dans six compétences correspondant à la Prédilection choisie. Les compétences communes aux deux Eductions peuvent être choisies deux fois.

Compétences Supplémentaires : +1 dans les trois compétences liées à l'ethos de sa famille. Pour plus de détails à ce sujet, voir ci-dessous.

Education Féminine

En plus d'une Education Courtoise traditionnelle, pratiquement toutes les jeunes filles d'origine Noble bénéficient d'une Education spéciale, prodiguée dans les écoles du Bene Gesserit et visant à faire d'elles de parfaites futures épouses et conseillères.

Si cette voie n'est pas choisie, l'Education du personnage s'effectuera suivant le même modèle qu'une Education Masculine, avec le choix d'une prédilection particulière (correspondant généralement à une éducation savante ou mystique).

Caractéristiques : Le personnage reçoit les bonus correspondant à une Education Courtoise et à sa seconde Education (voir ci-dessous pour les bénéfices de l'Education Bene Gesserit).

Compétences de Base : +1 dans six compétences de base d'Education Courtoise et dans six compétences liées à l'Education Bene Gesserit).

Compétences Supplémentaires : +1 dans les trois compétences liées à l'ethos de sa famille. Pour plus de détails à ce sujet, voir ci-dessous.

Bénéfices de l'Education Bene Gesserit : +1 en Discipline, en Finesse, en Savoir ou en Aura ; +1 dans six compétences choisies parmi Etiquette, Observation, Politique, Rhétorique, Subterfuge, Histoire, Langues, Lois, Poisons, Traditions, Représentation, Séduction.

Education et Ethos

L'ethos d'une Maison noble représente son héritage culturel et ses grands principes fondateurs ; il est représenté par trois valeurs, comme par exemple le Pouvoir, l'Honneur, la Gloire etc. En termes de jeu, chacune de ces valeurs est associée à une compétence :

Culture : Histoire, Traditions ou Rhétorique

Excellence : Une compétence liée au domaine d'excellence de la Maison – Armes Blanches, Stratégie, Technologie, Pilotage etc.

Gloire : Etiquette

Honneur : Commandement

Pouvoir : Politique

Profit : Commerce

Secrets : Subterfuge ou, si cela est applicable, une compétence directement liée à la nature des secrets de la Maison : Poisons, Technologie etc

Stabilité : Lois

Un jeune Noble peut décider de prendre un peu de distance par rapport aux valeurs fondatrices de sa famille ; avec l'accord du meneur de jeu, le joueur pourra remplacer une des trois compétences liées à l'ethos par une compétence de son choix.

Education Martiale

Selon l'origine du personnage et la vocation à laquelle il se destine, une Education Martiale peut représenter un entraînement militaire intensif, l'enseignement de plusieurs précepteurs versés dans l'art de la guerre ou encore un long séjour dans une Ecole de Maîtres d'Armes.

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

Compétences de Base : +1 dans six compétences choisies parmi : Athlétisme, Lutte, Agilité, Armes Blanches, Armes de Tir, Pilotage, Stratégie, Vigilance.

Compétences Supplémentaires : +1 dans trois compétences choisies parmi : Athlétisme, Lutte, Agilité, Armes Blanches, Armes de Jet, Armes de Tir, Discrétion, Pilotage, Observation, Pistage, Stratégie, Subterfuge, Survie, Vigilance, Commandement.

Tout personnage ayant suivi une éducation martiale (ou une éducation aristocratique à prédilection martiale) connaît obligatoirement le langage de bataille de sa Maison : un jargon codé à la syntaxe élémentaire, spécialement conçu pour les transmissions militaires. Chaque Maison possède son propre langage de bataille, mais la plupart d'entre eux sont dérivés du Chakobsa, l'ancien langage secret des assassins bhotani.

Education Courtoise

Une Education Courtoise s'acquiert à la cour d'un seigneur noble, et même, pour quelques

privilegiés, à la cour impériale. Elle permet au jeune élève de se familiariser avec tous les aspects de la vie de cour : protocole, intrigues, pratique des arts etc.

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

Compétences de Base : +1 dans six compétences choisies parmi : Observation, Subterfuge, Etiquette, Histoire, Langues, Lois, Politique, Rhétorique, Représentation, Séduction.

Compétences Supplémentaires : +1 dans trois compétences choisies parmi : Agilité, Armes Blanches, Commerce, Etiquette, Observation, Politique, Rhétorique, Subterfuge, Histoire, Langues, Lois, Poisons, Traditions, Représentation, Séduction.

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, le plus souvent au sein de la toute-puissante CHOM.

Caractéristiques : +1 en Finesse.

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

Compétences Supplémentaires : +1 dans trois compétences choisies parmi Pilotage, Commerce, Etiquette, Observation, Politique, Rhétorique, Stratégie, Subterfuge, Langues, Lois, Technologie, Traditions.

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.

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

Compétences de Base : +2 en Traditions, +1 dans quatre compétences choisies parmi : Histoire, Langues, Médecine, Observation, Survie, Vigilance, Rhétorique, Représentation.

Compétences Supplémentaires : +1 dans trois compétences choisies parmi Agilité, Armes Blanches, Rhétorique, Subterfuge, Histoire, Médecine, Poisons, Survie, Vigilance, Commandement, Représentation, Séduction.

Education Savante

Cette éducation ouvre les portes de diverses vocations à caractère scientifique ou intellectuel, comme Historien ou Planétologue.

Elle peut également compléter l'Education Courtoise de Nobles particulièrement érudits.

Caractéristiques : +1 en Savoir.

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

Compétences Supplémentaires : +1 dans trois compétences choisies parmi Etiquette, Observation, Politique, Rhétorique, Histoire, Langues, Lois, Médecine, Planétologie, Poisons, Technologie, Traditions.

Education de Fortune

Cette élégante appellation désigne l'apprentissage « à la dure » des personnages n'ayant pas reçu de véritable éducation. Elle peut-être le point de départ de vocations très diversifiées, comme Ruffian, Soldat ou Baladin.

Caractéristiques : +1 dans une caractéristique au choix, en dehors du Savoir.

Compétences de Base : +1 dans six compétences choisies parmi : Athlétisme, Lutte, Agilité, Armes Blanches, Armes de Jet, Armes de Tir, Dextérité, Discrétion, Observation, Pistage, Subterfuge, Survie, Vigilance, Représentation, Séduction.

Compétences Supplémentaires : +1 dans trois compétences choisies dans la liste précédente.

Conditionnements

Bene Gesserit

Les jeunes filles qui reçoivent le Conditionnement Bene Gesserit ont été éduquées dans un des Chapitres de l'ordre.

La plupart d'entre elles se dirigent ensuite vers une vocation de Soeur, intégrant ainsi la hiérarchie du Bene Gesserit ; d'autres (comme Dame Jessica, la mère de Paul Atréides) sont destinées à devenir des Courtisanes, tout en restant fidèles à l'ordre, en tant qu'espionnes, informatrices ou alliées politiques.

Caractéristiques : +1 dans deux caractéristiques choisies parmi Discipline, Savoir, Aura et Finesse.

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

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, déterminé à la fin de la création, est normalement égal à (Discipline+5).

Ecole Suk

En choisissant cette voie, un personnage se destine obligatoirement à la vocation de Docteur Suk.

Caractéristiques : +1 en Savoir et en Discipline

Compétences : +2 en Médecine et en Poisons, +1 en Vigilance et en Observation.

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, déterminé à la fin de la création, est égal à (Discipline+5).

Mentat

En choisissant cette voie, un personnage se destine obligatoirement à la carrière de Conseiller Mentat. Ceci fait également de lui un membre de l'ordre des Mentats.

Caractéristiques : +1 en Finesse et en Savoir

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

Facultés spéciales : Les facultés spéciales d'un Mentat sont décrites en détail dans le chapitre IV. Le personnage reçoit un capital de points de Concentration qui lui permettront d'utiliser ces facultés. Ce capital, déterminé à la fin de la création, est égal à (Discipline+5).

Vocations

Assassin

La vocation d'Assassin ne se limite pas, loin s'en faut, au seul art du meurtre : ses attributions peuvent également inclure celles d'espion, de garde du corps et d'agent de renseignement.

La plupart des Assassins opèrent pour le compte d'une Maison noble, sous la tutelle d'un Maître Assassin.

Conditions d'accès : Education aristocratique, martiale ou courtoise.

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.

Équipement initial : Deux armes blanches (au choix), un garrot, un pistolet Maula, une armure légère (Niveau Tech 3), un Bouclier personnel, trois doses de poison mortel, trois doses de poison

paralysant, un exemplaire du Manuel des Assassins, un communicateur standard, un neutraliseur, un goûte-poison.

Baladin

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

Conditions d'accès : Une éducation de fortune.

Caractéristiques : +1 en Habilité, 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).

Equipement initial : Balisette, costumes et accessoires de scènes, poignard.

Conseiller Mentat

Pour une Maison noble, un Conseiller Mentat est un atout inestimable – et pratiquement indispensable pour qui prétend s'impliquer dans les hautes intrigues du Landsraad et de la CHOM.

Conditions d'accès : Conditionnement Mentat.

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

Compétences : +2 dans trois compétence et +1 dans six autres compétences choisies parmi Commerce, Etiquette, Observation, Politique, Sécurité, Stratégie, Subterfuge, Histoire, Lois, Langues, Rhétorique, Poisons, Psychologie, Technologie, Vigilance, Interrogatoire.

Avantage spécial : Les prodigieuses facultés d'apprentissage d'un Mentat lui permettent de bénéficier de deux fois plus de niveaux de compétence qu'un autre personnage. Cet avantage reflète la formation des Conseillers Mentats employés par les Maisons nobles, mais il existe également des Mentats atypiques (Assassins, Duellistes etc) et même des Mentats Déviants. Ces

types particuliers de Mentats sont décrits en détail dans le *Manuel des Mentats*.

Equipement initial : Un poignard, un Bouclier personnel, un pistolet Maula, un jeu de chéops.

Courtisan

Ce terme désigne principalement toute personne vivant dans l'entourage d'un Seigneur et possédant une certaine maîtrise des codes et des usages régissant la société impériale (les fameuses « faufreluches »).

Conditions d'accès : Une éducation courtoise ou aristocratique.

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. Pour plus de détails à ce sujet, consultez le chapitre VI.

Equipement initial : Une arme blanche, un Bouclier personnel, de somptueux atours de cour, un goûte-poison, tout objet nécessaire à ses divertissements (balisette, livres, jeu de chéops etc).

Disciple Mystique

Selon leurs compétences, les disciples mystiques peuvent faire office de gardiens des traditions, d'enseignants, de guérisseurs, d'artistes ou même de prophètes, s'ils possèdent la Prescience.

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 : Un Disciple Mystique est capable de recouvrer ses forces grâce à la méditation, sans toutefois atteindre le degré de maîtrise intérieure d'une adepte du Bene Gesserit. Concrètement, chaque heure de méditation apporte au Disciple les mêmes bienfaits que 2 heures de sommeil. Un Disciple peut méditer durant un nombre d'heures consécutives égal, au maximum, à sa valeur de Discipline.

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.

Docteur Suk

Grâce à leur Conditionnement Impérial et aux enseignements secrets de leur Ecole, les Docteurs Suk sont considérés (à juste titre) comme les médecins les plus fiables de tout l'univers.

Conditions d'accès : Conditionnement école Suk.

Caractéristiques : +1 en Discipline ou en Savoir.

Compétences : +1 en Médecine et en Poisons ; +1 dans quatre compétences choisies parmi les suivantes : Langues, Lois, Psychologie, Traditions, Etiquette et Observation.

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

Equipement initial : Un medkit, un pistolet Maula (drogue paralysante uniquement, 2x10 fléchettes), un Bouclier personnel, un lecteur de poisons.

Duelliste

Pour les personnages d'origine commune, cette vocation représente une première étape vers la position de Maître d'Armes.

Pour les nobles, elle constitue tout simplement le prolongement logique d'une éducation aristocratique à dominante martiale.

Conditions d'accès : Une éducation martiale ou aristocratique avec une prédilection martiale.

Caractéristiques : +1 en Habileté

Compétences : +2 en Agilité et en Armes Blanches ; +1 dans deux compétences choisies

parmi : Armes de Tir, Armes de Jet, Athlétisme, Lutte, Stratégie et Vigilance.

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 : Trois armes blanches (au choix), une armure légère (Niveau Tech 3), un Bouclier personnel, un pistolet Maula (drogue paralysante, 2 x 10 fléchettes), un communicateur standard.

Historien

Conditions d'accès : Une éducation savante ou une éducation aristocratique avec une prédilection 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 infaillible.

Equipement initial : Livres, projecteur solido, documents sur bobines de shigaville.

Marchand

La plupart des Marchands sont membres de Maisons Mineures inféodées aux Maisons Nobles de l'Imperium. Les personnages ayant choisi cette vocation peuvent ensuite se diriger vers une vocation d'Entrepreneur ou de Libre Commerçant.

Conditions d'accès : Education mercantile ou éducation aristocratique à prédilection mercantile.

Caractéristiques : +1 en Finesse.

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

Avantage spécial : Le personnage commence le jeu avec trois Relations Commerciales de son choix.

Leur valeur de confiance sera égale à sa compétence de Commerce, modifiée par la différence de Statut.

Equipement initial : Tout ce que le meneur voudra lui accorder, dans les limites du raisonnable.

Planétologue

Conditions d'accès : Une éducation savante ou une éducation aristocratique avec une prédilection savante.

Caractéristiques : +1 en Savoir.

Compétences : +2 en Planétologie, Traditions et Survie.

Avantage spécial : Un planétologue peut adapter sans difficulté sa compétence de Survie à toutes sortes d'environnements et de milieux différents.

Equipement initial : Laisse à l'appréciation du meneur de jeu, en fonction de la mission du personnage. Un planétologue menant des recherches parmi les Fremens de Dune n'aura évidemment pas besoin du même matériel qu'un planétologue évoluant sur un monde glaciaire.

Ruffian

Comme toute société, l'Imperium possède son lot de voleurs, d'escrocs et de truands. La plupart d'entre eux opèrent dans les bas-fonds des capitales planétaires, mais certains se distinguent de la canaille ordinaire en devenant des aventuriers de haut vol, susceptibles d'entretenir des relations d'affaires avec de riches marchands, ou même de gagner l'amitié de puissants aristocrates.

Caractéristiques : +1 en Habileté ou en Finesse.

Compétences : +1 dans six compétences choisies parmi les suivantes : Agilité, Armes Blanches, Armes de Tir, Dextérité, Discrétion, Commerce, Déguisement, Observation, Subterfuge, Survie, Vigilance, Séduction.

Avantage spécial : Le Ruffian est particulièrement doué pour nouer des contacts utiles ou pour se procurer un équipement normalement réservé aux personnes des castes les plus favorisées. En termes de jeu, le personnage bénéficiera de 2 points de Privilège supplémentaires (soit 4 au lieu de 2).

Equipement initial : Deux armes blanches (au choix), une armure légère (Niveau Tech 3), un

pistolet balistique, un pistolet Maula (drogue paralysante, 2 x 10 fléchettes).

Soeur du Bene Gesserit

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 facultés spéciales.

Conditions d'accès : Conditionnement Bene Gesserit.

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

Compétences : +1 dans six compétences choisies parmi Observation, Poisons, Vigilance, Traditions, Etiquette, Histoire, Langues, Lois, Médecine, Psychologie, 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.

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

Soldat

Cette vocation fait du personnage un membre des forces armées d'une Maison Noble ou d'une Maison Mineure de mercenaires. Dans les cas des personnages interprétés par les joueurs, cette vocation ne représente pas une position de simple homme de troupe, mais un rang au moins équivalent au grade de lieutenant.

Conditions d'accès : Une éducation martiale ou de fortune.

Caractéristiques : +1 en Physique ou en Habileté.

Compétences : +1 dans six compétences choisies parmi Athlétisme, Agilité, Armes Blanches, Armes de Tir, Lutte, Pilotage, Survie, Vigilance, Commandement, Pistage, 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'Habileté en général ne s'applique dans leur cas qu'aux seules compétences d'Agilité et de Discrétion. Les Soldats sont également entraînés et habitués à utiliser efficacement toutes sortes d'équipements militaires.

Équipement initial : Deux armes blanches, un pistolet balistique, un fusil balistique, un pistolet Maula, un Bouclier personnel, une armure lourde (Niveau Tech 3), trois grenades (explosives ou neutralisantes), un communicateur standard.

Vocation	Vocations d'Elite
Assassin	Maître Assassin
Baladin	Troubadour
Courtisan	Maître de Cour
Dis. Mystique	Maître Spirituel
Duelliste	Maître d'Armes
Historien	Savant Impérial
Marchand	Entrepreneur Libre Commerçant
Planétologue	Savant Impérial
Ruffian	Libre Commerçant
Soldat	Maître de Guerre Vétéran Condotieri

Toutes les vocations peuvent également déboucher sur la vocation d'élite d'Émissaire.

Vocations d'Elite

Condotieri

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

Conditions d'accès : Une première vocation de Soldat mercenaire.

Caractéristiques : +1 en Aura ou en Discipline.

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

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.

Emissaire

Issus des horizons les plus divers, les Emissaires sont employés par les Maisons nobles comme hommes de confiance.

A la fois médiateurs diplomatiques, agents de renseignements et propagandistes politiques, ils sont habilités (et habitués) à remplir toutes sortes de missions officielles ou officieuses.

Conditions d'accès : Une première vocation au service d'une Maison noble.

Caractéristiques : +1 en Finesse ou en Aura.

Compétences : +1 en Commerce, Etiquette, Politique, Lois, Observation et Subterfuge.

Avantage spécial : 3 Relations supplémentaires (politiques, commerciales ou sociales). Leur valeur de confiance sera calculée à partir de la compétence appropriée (Politique, Commerce ou Etiquette), modifiée par l'éventuel écart de Statut.

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.

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).

Libre Commerçant

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 première vocation de Marchand ou de Ruffian.

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).

Maître Assassin

Le Maître Assassin est chargé d'assurer la sécurité personnelle du Seigneur et des membres de sa famille. Il a également pour mission de former les espions, les agents de renseignements et les assassins employés par sa Maison.

C'est à la fois un garde du corps, un enquêteur, un instructeur et un tacticien.

Conditions d'accès : Une première vocation d'Assassin.

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

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

Avantage spécial : Pour chaque niveau de maîtrise dans la compétence Poisons, le Maître Assassin a accès à un type de poison non-recensé par le Manuel des Assassins et indétectable par les goûte-poison ordinaire. Le joueur devra déterminer les caractéristiques de chaque type de poison : son mode d'administration (chaumas, chaumurky ou poison de lame), ses effets (paralysants ou mortels), son origine (végétale, animale, minérale).

Maître de Cour

Le Maître de Cour supervise toutes les activités protocolaires et domestiques de la Maison ; il est tout à la fois sénéchal, chambellan, arbitre des élégances et expert ès intrigues.

Conditions d'accès : Une première vocation de Courtisan.

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.

Avantage spécial : Trois Relations sociales supplémentaires ; la valeur de confiance de ces Relations sera déterminée à partir de la valeur du personnage en Etiquette, modifiée par un éventuel écart de Statut.

Maître d'Armes

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 considéré comme le meilleur combattant de la Maison.

Conditions d'accès : Une première vocation de Duelliste.

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

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

Avantage spécial : Un Maître d'Armes consacre son existence entière à pratiquer et à enseigner l'art du duel à l'arme blanche. Ceci lui confère une maestria inégalable, même par le plus doué des duellistes amateurs. En termes de jeu, lorsqu'il se bat à l'arme blanche, le Maître d'Armes bénéficie d'un dé de bonus sur la confrontation d'Agilité effectuée au début de chaque assaut.

Maître de Guerre

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

En temps de paix, il peut également remplir des fonctions diplomatiques importantes et oeuvre également à la sécurité de la famille régnante, en étroite collaboration avec le Maître Assassin.

Conditions d'accès : Une première vocation de Soldat.

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.

Avantage spécial : Le Maître de Guerre sait, mieux que personne, diriger ses hommes en situation de bataille rangée ou d'opération militaire, ce qui avantage les troupes placées sous son commandement direct. Les effets de cet avantage sont examinés en détail dans le système de combat de masse du supplément *La Voie des Armes*.

Maître 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 de Disciple Mystique.

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

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

Avantage spécial : Le personnage peut compter sur la loyauté absolue d'un cercle de fidèles disciples comptant un nombre d'individus égal à la valeur de sa compétence en Commandement. En termes de jeu, ces Disciples devront être créés comme des Serviteurs (voir la description de ce Privilège).

Savant Impérial

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 : Les Savants Impériaux bénéficient de la protection de l'empereur, ce qui leur confère généralement une certaine autorité auprès des représentants de l'appareil impérial, ainsi qu'une certaine sécurité personnelle.

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 première vocation de Courtisan ou de Baladin. Un Assassin ayant reçu une éducation courtoise peut également suivre cette vocation, qui correspond alors davantage à une couverture.

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

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

Avantage spécial : Le prestige, la renommée et la position particulière du Troubadour lui garantissent un certain degré de liberté par rapport aux règles rigides des faufreluches – ce qui lui permet, par exemple, de voyager de cour en cour, sans craindre d'être (trop) mal accueilli par les nobles et leurs courtisans – un privilège aussi précieux que fragile, que les Troubadours savent généralement utiliser de manière avisée.

Équipement : Tous les Troubadours ont droit à une superbe balisette fabriquée par un maître-luthier de Chusuk.

Vétéran

Un Vétéran est un Soldat particulièrement expérimenté et aguerri. S'il possède généralement un grade assez élevé au sein de la Maison qui l'emploie, il n'a en revanche ni la position ni les responsabilités d'un Maître de Guerre, ce qui ne l'empêche pas, néanmoins, d'avoir 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.

Conditions d'accès : 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 : Sa longue expérience des combats a permis au Vétéran de développer un sang-froid et des réflexes exceptionnels ; en termes de jeu, il reçoit 1 dé de bonus lorsqu'il doit utiliser sa Vigilance en combat, dans le feu de l'action.

III : SYSTEMES

« On ne peut comprendre un processus en l'interrompant. La compréhension doit rejoindre le cheminement du processus et cheminer avec lui. »

Premiere Loi du Mentat



Avlar Kelek, Conseiller Mentat de la Maison Ordos

Règles Générales

Les règles d'Imperium 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 Règle 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 Compétence

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 pourra l'autoriser à utiliser sa caractéristique seule comme valeur de compétence, mais uniquement s'il estime qu'un profane a effectivement une chance de réussir l'action entreprise, ce qui ne sera pas forcément le cas (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.

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 (une 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 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 tester la Discipline d'un personnage tentant de résister aux effets de la Voix d'une

Bene Gesserit ou 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 Pénalités

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.

Ce système sera également utilisé à chaque fois qu'un personnage tente de s'opposer ou de réagir à une action adverse. Une compétence destinée à leurrer un adversaire ou une victime (Discrétion, Subterfuge, Déguisement etc) peut ainsi être confrontée à la compétence « défensive » appropriée (Observation, Vigilance etc).

Dans ce genre de situation, une égalité tourne toujours à l'avantage du défenseur.

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.

Intervention du Destin

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

En cours de jeu, un joueur peut dépenser un point du Karama de son personnage, afin d'influencer le cours du destin en sa faveur.

On ne peut pas dépenser plus d'un point de Karama à la fois. Il s'agit d'une denrée rare, dont l'usage doit être réservé aux situations véritablement cruciales.

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

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.

Concrètement, le Karama peut intervenir en cours de jeu de deux grandes façons.

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 prendre un avantage décisif sur un adversaire ou d'améliorer la qualité d'une performance particulièrement importante.

La dépense d'un point de Karama permet également au personnage d'ignorer totalement les effets d'une attaque adverse, même (ou surtout) s'il s'agit d'un coup censément mortel. Tout se passe comme si l'attaque avait échoué d'extrême justesse : la lame du poignard est déviée au dernier moment, le projectile effleure la chevelure de la cible etc.

S'il existe une explication possible (même improbable), ce principe peut également être étendu à toute situation susceptible de menacer la survie du personnage (poison, chute mortelle etc).

Les Compétences en Jeu

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.

Valeur Totale	Description
3	Amateur
4	Compétent
5	Accompli
6	Talentueux
7	Expert
8	Maître
9	Prodige
10	Légende

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 V).

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 Holtzman 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.

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 le principe des confrontations.

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

L'Imperium possède une langue officielle : le Galach. Il s'agit d'un langage universel, utilisé sur toutes les planètes et que tout sujet impérial possédant un Statut supérieur à zéro est censé savoir parler, lire et écrire.

La compétence *Langues*, basée sur le Savoir, permet à un personnage de maîtriser d'autres langages. Chaque niveau de maîtrise dans cette compétence permet à un personnage de commencer le jeu en sachant lire, écrire et parler une langue supplémentaire, comme par exemple le Haut Chusuk (langue littéraire très prisée par les troubadours et les poètes), le Demetrien (principal concurrent du précédent, utilisé sur certains mondes à la place du Galach comme langage de cour) ou n'importe quel dialecte planétaire.

En revanche, cette compétence ne permet pas de maîtriser certains langages secrets, comme le Guildien, les signes Bene Gesserit ou les différents langages de bataille propres à chaque Maison.

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.

Psychologie

Cette compétence, basée sur le Savoir, représente l'étude scientifique du comportement humain, qu'il soit individuel ou collectif. Il s'agit d'une science secrète, dont l'enseignement et la diffusion sont strictement réservés aux membres de certaines institutions, comme le Bene Gesserit, l'ordre des Mentats ou l'école de médecine Suk.

Chacune de ces institutions aborde la psychologie sous une orientation spécifique : la manipulation émotionnelle ou idéologique pour le Bene Gesserit, l'analyse et la simulation comportementale pour les Mentats, les applications médicales et thérapeutiques pour les docteurs Suk.

Seul un personnage ayant reçu un de ces Conditionnements peut acquérir ou développer cette compétence. Il est important de ne pas confondre cette compétence, qui représente un ensemble de connaissances scientifiques, avec la « psychologie » intuitive que peuvent conférer des compétences comme Observation ou Subterfuge.

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.

Cette compétence englobe également la maîtrise du *langage mirabhasa* (aussi appelé « langue subtile ») ; il ne s'agit pas d'un langage spécifique, mais d'un ensemble très précis de codes, de techniques et de figures linguistiques adaptables à tout langage oral.

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.

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.

Enfin, cette compétence peut également permettre à un personnage de déchiffrer et même de reproduire le langage de bataille secret d'une autre Maison, presque tous ces langages étant issus de l'ancien jargon des assassins bhotani.

Stratégie

Cette compétence, basée sur la Finesse, représente l'art de dresser des plans de bataille, d'organiser des opérations militaires mais aussi de percevoir 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.

Elle permet également de déceler les Subterfuges adverses : la plupart des situations impliquant cette compétence seront donc résolues suivant le principe des confrontations.

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 Fremem (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.

Connaissances

Dans la plupart des cas, la valeur d'un personnage dans une compétence reflète un certain degré de savoir-faire, de talent ou d'efficacité ; dans le cas des compétences de Savoir, les choses sont un peu différentes, chacune d'entre elles représentant avant tout un ensemble de connaissances et d'informations.

En termes de jeu, il n'est pas forcément nécessaire de tester une compétence de Savoir à chaque fois que l'on souhaite déterminer si un personnage possède ou non certaines connaissances.

Dans la plupart des cas, le meneur de jeu pourra simplement évaluer ce qu'un personnage sait ou ignore en fonction de son niveau de maîtrise dans la compétence considérée. Plus ce niveau est élevé, plus le personnage est susceptible de connaître des informations rares, complexes ou précises :

1 = information de base

Exemple : Où produit-on l'Épice ? (Planétologie)

2 = information d'ordre général.

Exemple : Quel est le principe de fonctionnement d'un champ Holtzmann ? (Technologie)

3 = information précise ou très spécifique.

Exemple : Quelles sont les lois en vigueur sur Eridani II en matière de narcotiques ? (Lois)

4 = information complexe ou pointue.

Exemple : Quelles sont les causes exactes de la haine entre les Maisons Ginaz et Moritani ? (Histoire)

5 = information obscure ou ultra-spécifique.

Exemple : Quelles sont les principales œuvres du poète méconnu Arliss de Chusuk ? (Traditions)

Si le personnage ne possède pas le niveau de maîtrise requis, il peut tout de même avoir accès à l'information considérée en réussissant un test de

compétence avec un nombre de réussites au moins égal au niveau de l'information.

Si le personnage ne possède pas la compétence pertinente mais que le meneur de jeu estime que sa culture générale peut éventuellement lui permettre de connaître cette information, ce test sera effectué avec sa seule valeur de Savoir, selon les règles habituelles (les 8 ne comptent pas double).

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 similaire de documentation. Pour plus de détails à ce sujet, voir le chapitre VII.

Blessures, Survie et Guérison

Résistance et 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 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 deuxième palier (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. En outre, un personnage dans cet état subit 1pt de dommage supplémentaire par heure, jusqu'à ce qu'il reçoive des premiers soins efficaces, ou jusqu'à ce qu'il succombe.

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, comme nous le verrons dans les 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 ou être tué par un Coup Mortel.

Un Coup Mortel est 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.

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 Holtzman, en rendant les combats sans Boucliers extrêmement meurtriers.

Le port d'un Bouclier Holtzman 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 Guérison

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.

Destinée 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. Les Prescients font exception à cette règle, leur capital initial et maximal de Karama étant égal à la somme de leur Aura et de leur rang de Prescience.

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).

Seuls les principaux protagonistes d'une chronique possèdent des points de Karama : ceci inclut les héros de l'histoire (personnages incarnés par les joueurs), mais aussi tous les personnages-non-joueurs de premier plan, susceptibles d'influer de façon décisive sur la destinée des héros.

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.

Evolution en Cours de Jeu

Dans Imperium, la 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.

Les personnages progressent à chaque fois qu'ils franchissent une étape importante de la chronique

ou qu'ils accomplissent un acte décisif lié à leur destinée. 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.

A chaque fois que la Destinée du personnage franchit une telle étape, le joueur doit choisir entre deux formes d'évolution personnelle : l'Expérience ou le Karama.

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 (plus, si le personnage est Prescient, son niveau de Régime d'Epice). Si cette valeur maximale est déjà atteinte et que le joueur a gagné un point de Destinée, il devra obligatoirement choisir l'option de l'Expérience.

Le supplément La Voie de l'Ame propose un examen détaillé des différentes voies que peut emprunter la destinée d'un personnage dans l'univers d'Imperium.

IV : POUVOIRS

« Dans la prochaine phase de votre éducation mentat, vous apprendrez les méthodes de communication intégrée. Il s'agit d'une fonction gestalt qui recouvrira les canaux d'information dans votre conscience, afin de traiter les questions complexes et les masses de données provenant des techniques de l'index-catalogue mentat que vous avez déjà maîtrisées. »

Le Guide du Mentat



Sœur Elena, Acolyte du Chapitre Bene Gesserit de Grumman

Facultés Mentats

Les facultés des Mentats sont équivalentes à celles de véritables ordinateurs humains – un rôle rendu indispensable par les commandements du Jihad Butlérien interdisant la création de « machines pensantes ».

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.

Transe Mémoirelle

En théorie, la mémoire d'un Mentat enregistre absolument tout, jusque dans le moindre détail. Cette faculté à 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 tester une de ses compétences de Savoir (ou, à défaut, son Savoir brut) pour 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 pour analyser une situation. Il s'agira généralement d'une compétence liée à la Finesse (Stratégie, Politique, Commerce ou même Sécurité) ou au Savoir (Lois, Psychologie, Planétologie, Traditions etc) : la compétence exacte dépend du type de situation à analyser.

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 : 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 l'attention 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.

Le 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. Ses consommations de Sapho, quotidiennes et régulières, ont notamment lieu pendant ses périodes d'introspection.

Il y a (évidemment) une contrepartie : à cause de sa dépendance psychique, 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. En termes de jeu, chaque journée de manque lui fait perdre 1pt de Concentration. Tant que le personnage est en état de manque, il sera incapable de récupérer sa Concentration par l'introspection...

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 : ce phénomène, appelé *gel du Mentat*, se traduit par un retrait catatonique qui peut durer plusieurs jours, au terme duquel le Mentat sera totalement incapable d'utiliser ses facultés (et, généralement, irrémédiablement dérangé).

Dans le cas d'un personnage-joueur, le gel du Mentat est aussi fatal que la mort – mais, comme elle, il peut être évité grâce à la simple 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 (normalement) être réservé aux seuls PNJ.

Autres Mentats

Les facultés décrites ci-dessus correspondent aux capacités d'un Mentat Généraliste, le type de Conseiller Mentat le plus répandu.

Il existe également des Mentats plus spécialisés ou combinant leur formation de Mentat avec un profil atypique ; il existe ainsi quelques Mentats Assassins ou Duellistes.

Pour plus de détails sur ces Mentats déviants, atypiques ou spécialistes, le meneur de jeu pourra consulter le *Manuel des Mentats*.

Facultés 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. Chaque heure de méditation équivaut également à 2 heures de sommeil réparateur.

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 comparé aux réussites du test d'Observation de la Bene Gesserit, conformément aux règles sur les confrontations.

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 considérera 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.

L'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 V (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.

A 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, y compris sur des groupes entiers

Le Langage des Signes BG

Le Conditionnement Bene Gesserit comprend également l'apprentissage de ce langage. Il s'agit d'un langage des signes particulièrement

complexe, utilisé par les adeptes 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.

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 pour autant être décodée ou interprétée) grâce à un test d'Observation (en confrontation avec le Subterfuge de l'adepte).

Autres Facultés BG

Les facultés décrites ci-dessus reflètent le Conditionnement classique d'une adepte Bene Gesserit. Certaines adeptes appartenant à des branches spécifiques de l'ordre (comme la Missionaria Protectiva) peuvent également recevoir un Conditionnement spécial leur conférant certaines facultés supplémentaires, notamment en ce qui concerne l'usage de la Voix.

Les Révérendes Mères de l'ordre possèdent également d'autres pouvoirs – comme par exemple la transe des Diseuses de Vérité ou la possibilité de puiser dans la mémoire collective des Révérendes Mères passées.

Pour plus de détails sur ces facultés et sur les branches spéciales de l'ordre, voir le *Manuel Bene Gesserit*.

Facultés Suk

Les facultés d'un adepte Suk proviennent à la fois de son Conditionnement, d'un enseignement médical particulièrement avancé et de la pratique de diverses techniques de contrôle personnel.

Certaines de ces facultés réclament une concentration totale et un effort psychique intense : en termes de jeu, cet effort est représenté par une dépense de points de Conscience. Rien n'empêche un adepte d'utiliser plusieurs de ces facultés en même temps, moyennant une dépense accrue.

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. Chaque heure de méditation équivaut, en outre, à 2 heures de sommeil réparateur.

Conditionnement Impérial

Grâce à cette faculté, la volonté de l'adepte Suk ne peut jamais être brisée. En termes de jeu, l'adepte est *totalement 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.

Pharmacopée Tsai

Un docteur Suk a toujours sur lui (ou dans son medkit) plusieurs doses des traitements d'urgence suivants, spécialement concoctés suivant les méthodes de l'antique médecine Tsai. Chaque dose peut se présenter sous la forme d'une pilule, d'une gélule ou d'une solution injectable, au choix du praticien.

Anti-douleur : Une dose de ce traitement permet à un blessé Affaibli d'ignorer sa pénalité d'action durant environ deux heures. Ce traitement n'a aucun effet sur un personnage Hors de Combat ou Au Bord de la Mort.

Anti-infection : Une dose de ce traitement permet d'écarter tout risque d'infection chez un blessé pour environ 24 heures. Ceci peut être d'une importance cruciale dans les environnements propices à l'infection.

Anti-hémorragie : Une dose de ce traitement évite à un blessé qui se trouve Au Bord de la Mort de subir les dommages supplémentaires qu'entraîne normalement son état. Il n'a, en revanche, aucun effet sur un patient se trouvant dans un état similaire suite à des dommages ne causant aucune hémorragie (brûlures, poisons, maladies etc).

Les connaissances d'un docteur Suk en matière de botanique et de pharmacopée végétale lui permettent de fabriquer assez facilement de tels traitements à partir d'éléments végétaux propres à l'écologie de chaque planète (moyennant un test réussi en Médecine, que le meneur de jeu pourra agrémenter d'un ou plusieurs dés de pénalité, s'il le juge nécessaire).

Neutralisation 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, un personnage neutralisé de cette manière reste inconscient pour la durée de la scène en cours.

Maîtrise du Corps

Cette faculté fonctionne comme une version moins puissante du Prana Bindu des Bene Gesserit.

Moyennant une dépense d'un point de Conscience, un adepte peut ignorer les effets de son état de santé actuel et fonctionner comme s'il se trouvait à l'état supérieur : Valide alors qu'il devrait être Affaibli ou simplement Affaibli alors qu'il devrait être Hors de Combat.

Le point de Conscience 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.

En revanche, si l'adepte se trouve Au Bord de la Mort, cette faculté ne lui est d'aucun secours ; contrairement aux adeptes du Bene Gesserit, les adeptes de l'école Suk ne sont pas capables d'entrer en suspension bindu.

Maîtrise de l'Esprit

Cette faculté permet à l'adepte Suk d'ouvrir son esprit au monde qui l'entoure.

En dépensant un point de Conscience, l'adepte Suk peut atteindre un état d'hyperperception.

Ceci lui permettra de lancer un dé de plus sur ses prochains tests de Vigilance et d'Observation, et ce jusqu'à la fin de la scène en cours.

Prescience

La Prescience est 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 bien 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.

Normalement, 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 doté de Prescience pouvant influencer de façon cruciale le déroulement de toute une chronique.

La Prescience n'est ni un « gadget » ni même un pouvoir parmi d'autres : si un personnage-joueur possède ce don, ses visions devront, comme dans DUNE, occuper une place de premier plan dans la construction dramatique des intrigues - ce qui peut constituer un angle narratif passionnant à explorer ou, à l'inverse, se transformer en véritable casse-tête pour meneur de jeu... Aussi est-il indispensable de bien réfléchir à toutes ces implications avant d'autoriser un joueur à incarner un personnage Prescient.

Le fait de posséder un tel don suppose évidemment quelques contreparties.

Tout d'abord, le personnage Prescient devra obligatoirement suivre un Régime d'Epice, dont le niveau influera de manière directe sur l'intensité de son pouvoir.

En outre, ce don aura forcément tendance à affecter le développement psychologique personnel du Prescient et pourra influencer de façon décisive sur sa vocation et sa position sociale. Sur de nombreux mondes à forte tradition religieuse ou mystique, les Prescients

sont souvent (et à juste titre) considérés comme des prophètes, et traités comme tels. Le meneur de jeu pourra choisir de refléter cet état de fait en appliquant certaines restrictions lors de la création du personnage.

Pour un personnage de sexe masculin, la possession d'un tel pouvoir se traduit très souvent par le choix d'une Education Mystique et d'une Vocation de Disciple Mystique (et même de Maître Spirituel).

Un sujet féminin possédant des dons de Prescience a, en revanche, de fortes chances d'être repérée et choisie par le Bene Gesserit, toujours à la recherche de sujets prometteurs. Si elle peut être combinée avec le Conditionnement Bene Gesserit, la Prescience semble, en revanche, incompatible avec les Conditionnements Suk et Mentat.

En termes strictement techniques, le niveau d'accoutumance lié au Régime d'Epice d'un personnage Prescient détermine l'intensité et la profondeur spatio-temporelle de ses Visions :

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.

II : Prédications

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.

III : Prophéties

A ce niveau de Prescience, 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 certaines Révérendes Mères du Bene Gesserit et quelques individus exceptionnels peuvent accéder à un tel degré de perception.

Au cours de son existence, Paul Muad'Dib passera par ces trois rangs de Prescience, pour finalement atteindre un niveau véritablement cosmique (et unique dans l'univers) lorsqu'il se révélera 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 : en termes de jeu, son utilisation est intimement liée aux points de Karama du Prescient.

Un Prescient possède généralement plus de points de Karama qu'un individu ordinaire. Concrètement, son capital initial et maximal de Karama n'est pas simplement égal à son Aura mais à la somme de son Aura et de son rang de Prescience.

Le joueur d'un personnage Prescient peut utiliser le Karama de deux manières : soit pour représenter la chance et la bonne étoile du personnage (ce qui correspond à l'utilisation classique de ces points), soit pour provoquer les Visions de son personnage.

Le joueur d'un personnage Prescient doit dépenser 1 point de Karama chaque fois qu'il souhaite susciter une Vision chez son personnage. En règle générale, le joueur fixe lui-même le sujet global de la Vision, mais son contenu exact et son degré de précision dépendront entièrement du meneur de jeu, ainsi que du rang de Prescience de son personnage.

Notons que c'est le joueur, et non le personnage, qui prend cette décision : la dépense de Karama reflète bien le fait que la Vision est une manifestation du Destin, et non le résultat d'un effort conscient et délibéré de la part du Prescient.

Le fait qu'un Prescient dispose de points de Karama supplémentaires a tendance à le rendre un peu plus chanceux qu'un individu ordinaire : ceci reflète le fait que la Prescience ne se limite pas aux Visions qu'elle occasionne.

Elle confère aussi à ceux qui la possèdent une forme d'intuition diffuse leur permettant d'être davantage en phase avec le cours de la destinée, ce qui correspond à la définition classique du sixième sens. Il s'agit néanmoins d'un avantage à double-tranchant, un personnage Prescient pouvant parfois se trouver à court de Karama à

cause de son pouvoir – ce qui peut, dans certaines situations critiques, s'avérer fatal... Ce genre de situation traduit fort bien le fait que la Prescience ne rend pas omnipotent et que même un Prescient ne peut pas toujours tout prévoir – à commencer par sa propre destinée.

Il existe un dernier revers de la médaille, en termes d'évolution du personnage : un Prescient ayant, en règle générale, davantage besoin de Karama qu'un autre personnage, son joueur aura tendance à négliger le développement de ses compétences pour se concentrer sur le Karama. En pratique, si un Prescient doit franchir une étape de progression et que son Karama est inférieur ou égal à son rang de Prescience, il ne peut faire le choix de l'Expérience et devra obligatoirement opter pour un nouveau point de Karama.

Pour plus de détails, voir les règles d'expérience dans le Chapitre II.

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.

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 et symbolique, 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... Dans une chronique d'Imperium, il est conseillé d'appliquer les trois lois suivantes :

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 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 des autres Prescients.

Prophétie et prescience. Comment les soumettre à l'examen, face aux questions restées sans réponse ? Par exemple : dans quelle mesure la « Vague » (l'image-vision, ainsi que la désignait Muad'Dib) constitue-t-elle une prédiction véritable et dans quelle mesure le prophète façonne-t-il l'avenir afin qu'il corresponde à la prophétie ? Et qu'en est-il des harmoniques inhérents à l'acte de prophétie ? Le prophète voit-il l'avenir ou seulement une ligne de rupture, une faille, un clivage dont il peut venir à bout par des mots, des décisions ainsi qu'un tailleur de diamant façonnant une gemme d'un coup de son outil ?

Réflexions personnelle sur Muad'Dib
par la Princesse Irulan

Muad'Dib pouvait, certes, voir l'avenir, mais il faut connaître les limitations de ses pouvoirs. Pensez à la vue. Vous avez des yeux mais ils ne peuvent voir sans lumière. Au fond d'une vallée, vous ne pourrez voir ce qui se trouve au-delà de la vallée. De la même manière, Muad'Dib n'avait pas toujours la possibilité de contempler ce terrain mystérieux de l'avenir. Il nous dit qu'un détail obscur d'une prophétie, tel mot choisi au lieu et place d'une autre, pouvait modifier totalement l'aspect de cet avenir. Il nous dit : « La vision du temps est vaste mais lorsque vous le traversez, le temps devient une porte étroite. » Et il luttait toujours contre la tentation d'emprunter les voies dégagées, sûres, disant : « Ce chemin n'aboutit qu'à la stagnation. »

Extrait de L'Eveil d'Arrakis
par la Princesse Irulan

L'état de transe prophétique n'est comparable à aucune autre expérience visionnaire. Ce n'est pas un retrait par rapport à la brutale exposition des sens (comme pour beaucoup d'états de transe) mais une immersion dans une multitude de nouveaux mouvements. Toute chose est mouvement. Au sein de l'Infinité, le pragmatisme ultime, la prise de conscience intégrale mènent en dernier lieu à la certitude sans faille que l'univers se meut par lui-même, qu'il change et que ses lois changent, que rien ne saurait demeurer permanent ni absolu à travers tant de mouvement, que les explications mécaniques d'un phénomène quelconque ne sauraient avoir de valeur que dans un espace bien circonscrit et que, une fois les barrières abattues, les vieilles explications s'écroulent et se dissolvent, emportées par les nouveaux mouvements. Les choses que l'on voit dans ces trances ont un effet dégrisant, dévastateur souvent. Elles exigent un effort extraordinaire pour conserver une personnalité intègre et, malgré cela, ne manquent pas de vous transformer profondément au sortir de l'expérience.

Les Mémoires Volés

V : COMBATS

« Je m'inquiète surtout du développement de certains humains considérés comme de véritables armes spéciales. Ceci ouvre, à partir de quelques pouvoirs, un domaine virtuellement sans limites. »

Muad'Dib : Conférence au Collège de Guerre extraite des Chroniques de Stilgar



Conrad Miklos, Maître d'Armes de la Maison Wikkheiser

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.

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, très rare dans l'Imperium, est abordé en détail dans le supplément *La Voie des Armes*.

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.

Combats Singuliers

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.

Assaillant ou Défenseur ?

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 quant à lui 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.

Les Maîtres d'Armes (et eux seuls) reçoivent un bonus de +1 dé sur cette confrontation.

Dégainer une Arme

Pour pouvoir dégainer son arme en cours de combat, un bretteur doit obligatoirement passer un assaut en position de défenseur. En pratique, il renonce à la confrontation d'Agilité et ne peut que se défendre contre son adversaire, en utilisant son Agilité pour esquiver.

Attaque

Une attaque est résolue comme une confrontation entre l'assaillant et le défenseur.

L'assaillant utilise sa compétence en Armes Blanches, tandis que le défenseur a le choix entre sa compétence en Armes Blanches et sa compétence en Agilité (voir ci-dessous).

En cas de victoire de l'assaillant, celui-ci parvient à blesser son adversaire. Si, en revanche, la confrontation tourne à l'avantage

du défenseur, on passe directement à l'assaut suivant. Il en va de même en cas d'égalité ou de double échec.

Au lieu d'effectuer une attaque simple, l'assaillant peut tenter d'exécuter une manœuvre spéciale (comme désarmer son adversaire ou lui porter une botte meurtrière) moyennant une pénalité d'un dé sur son test d'attaque. Pour plus de détails sur ces manœuvres spéciales, voir ci-dessous.

Défense

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.

Un bretteur aura donc tendance à utiliser la compétence la plus élevée. Un combattant désarmé, en revanche, ne peut qu'esquiver et doit forcément se défendre avec son Agilité.

Feintes

Au tout début d'un assaut, avant la confrontation d'Agilité, un duelliste peut choisir de feinter – ce qui augmente ses chances de toucher mais l'expose également davantage.

En pratique, le bretteur retire un dé à son Agilité mais s'il se retrouve tout de même en position d'assaillant, il bénéficiera d'un dé supplémentaire en attaque.

Si, en revanche, il se retrouve en position de défenseur ou au corps-à-corps, il ne bénéficie d'aucun avantage. Rien n'empêche deux adversaires de feinter l'un contre l'autre.

Le dé de bonus en attaque conféré par une feinte réussie peut notamment être utilisé pour supprimer le dé de pénalité d'une manœuvre spéciale. La tactique de la feinte est particulièrement recommandée dans un duel au Bouclier, où le dé de bonus qu'elle procure peut faire toute la différence.

Manœuvres Spéciales

Au lieu de porter une simple attaque, un bretteur en position d'assaillant peut tenter une des manœuvres spéciales décrites ci-dessous, moyennant une pénalité d'un dé sur son test d'attaque.

Seul un personnage habitué au maniement des armes (c'est-à-dire possédant la compétence Armes Blanches) peut tenter ces manœuvres.

Botte Meurtrière

Si elle n'est pas parée ou évitée, une telle attaque inflige 2D8 points de dommages (au lieu du D8 habituel) et est obligatoirement considérée comme un Coup Mortel : si ces dommages sont de 10 ou plus, la victime est tuée sur le coup.

Cette botte peut être combinée à une attaque destinée à percer un Bouclier (voir ci-dessous).

Défaut de la Cuirasse

Face à un adversaire revêtu d'une armure, un bretteur peut viser le « défaut de la cuirasse », c'est-à-dire un des points faibles de l'armure.

En termes de jeu, une telle attaque ignore totalement la protection d'une armure légère (5 points) et réduit de moitié celle d'une armure lourde (qui passe donc de 10 à 5).

Cette manœuvre peut être combinée à une Botte Meurtrière (pour une pénalité cumulée de 2 dés) ou à une attaque destinée à percer un Bouclier.

Désarmement

Si cette manœuvre réussit, l'assaillant n'inflige aucun dommage à son adversaire mais parvient à le désarmer.

Si l'adversaire a sur lui une arme de secours (ce qui sera le cas de la plupart des duellistes), il peut tenter de s'en munir sans rompre le combat (voir dégainer une arme).

Corps à Corps

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 où 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 Holtzman 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 adversaire).

Combats au Bouclier

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.

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.

Le combat au Bouclier constitue une technique de combat spéciale, qui fait partie de l'enseignement habituel du maniement des armes blanches. En termes de jeu, tout personnage possédant au moins +1 en Armes Blanches est supposé maîtriser cette technique.

La lenteur contrôlée que doivent adopter les combattants dans leurs mouvements entraîne certaines conséquences.

Une égalité sur la confrontation d'Agilité n'entraîne pas de corps-à-corps, le champ de protection des Boucliers rendant totalement impossible ce type de combat – dans ce cas, on passe immédiatement à l'assaut suivant.

Dans un duel au Bouclier, les attaques doivent être portées avec une précision calculée – 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 telle attaque sera résolue avec un nombre de dés réduit, simplement égal au niveau de maîtrise de l'assaillant en Armes Blanches, sans prendre en compte son score d'Habilité naturelle.

Le défenseur, en outre, dispose de tous ses dés, ce qui peut lui permettre de parer très facilement l'attaque de l'adversaire.

Dans ces conditions, tout dé de bonus en attaque devient encore plus précieux que dans un combat ordinaire : le recours à la feinte et l'utilisation d'une arme dans chaque main constituent donc des tactiques particulièrement recommandées dans un duel au Bouclier.

Dépendance au Bouclier

La plupart des bretteurs amateurs, habitués à l'invulnérabilité presque totale que leur confère leur Bouclier, sont souvent déstabilisés lorsqu'ils se retrouvent en situation de corps-à-corps sans cette protection.

En termes de jeu, le personnage subit alors un dé de pénalité sur son test d'Armes Blanches, afin de refléter son manque de pratique du combat sans Bouclier.

Cette pénalité ne s'applique qu'aux bretteurs amateurs – ce qui exclut tout personnage avec une des vocations suivantes : Assassin, Duelliste ou Soldat (ainsi que les Sœur du Bene Gesserit).

Armes Blanches

Dommages

Lorsqu'un combattant est touché, il est blessé et subit un certain nombre de points de dommages, déterminé par un jet de dés.

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 meurtrière (voir ci-dessus). Pour plus de détails sur les dommages et leurs effets, reportez-vous au chapitre III.

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 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). Le maniement de ces armes est néanmoins beaucoup plus sommaire que celui des armes blanches classiques : il est donc impossible d'utiliser une arme d'hast pour tenter de percer un Bouclier ou pour porter une botte meurtrière.

Deux Armes

Les personnages possédant la Vocation de Duelliste sont capables de combattre avec une arme blanche dans chaque main, généralement une épée et une dague, ou un kindjal et une lancette.

Ils bénéficient alors d'un dé supplémentaire sur leurs attaques – y compris contre un adversaire protégé par un Bouclier.

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).

Combat à Mains Nues

Ces règles peuvent également être utilisées pour simuler des combats à mains nues.

En pratique, il suffit de remplacer 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.

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 pour esquiver les attaques adverses.

Dommmages à Mains Nues

Le nombre de points de dommages infligés par une attaque de Lutte est dans ce cas égal à la valeur de Physique de l'assaillant.

La Lutte ne permet évidemment pas de percer un Bouclier, ni de porter une botte meurtrière.

Feintes et Manœuvres

La tactique de la feinte peut tout à fait être utilisée à la lutte, comme dans un combat à l'arme blanche.

En outre, moyennant une pénalité d'un dé en attaque, un lutteur peut choisir de désarmer son adversaire, de le renverser ou de l'immobiliser.

Désarmer

Si l'assaillant choisit cette option, il désarme son adversaire mais ne lui inflige aucun dommage.

Renverser

Si la manœuvre réussit, l'assaillant n'inflige aucun dommage à son adversaire mais parvient à le déséquilibrer.

L'adversaire déséquilibré se retrouvera alors automatiquement en position de défense pour l'assaut suivant (sans qu'il soit nécessaire d'effectuer une confrontation d'Agilité).

En outre, le combattant renversé se défendra avec 1 dé de pénalité.

Immobiliser

Si l'assaillant choisit cette option, il n'inflige aucun dégât à son adversaire mais parvient à l'immobiliser.

Ceci ne peut s'appliquer qu'à un adversaire désarmé : s'il est armé, il devra être désarmé avant de pouvoir être immobilisé.

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 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).

Dommmages

Une attaque à mains nues utilisant l'Art Etrange occasionne 1D8 points de dommages ou 2D8 en cas de coup mortel (voir ci-dessus).

Feintes et Manœuvres

La tactique de la feinte peut être utilisée avec l'Art Etrange, avec les mêmes règles que pour les autres formes de combat.

Moyennant un dé de pénalité, une adepte de l'Art Etrange peut également tenter diverses manœuvres spéciales détaillées ci-dessous.

Coup Mortel

Cette manœuvre fonctionne exactement comme une Botte Meurtrière à l'arme blanche et produit les mêmes effets. Seule la compétence utilisée change.

Défaut de la Cuirasse

Cette manœuvre fonctionne exactement comme la manœuvre de duel du même nom et produit les mêmes effets. Seule la compétence utilisée change.

Désarmer, Immobiliser et Renverser

Ces manœuvres fonctionnent exactement comme pour la compétence Lutte. Seule la compétence utilisée change.

Neutraliser

Une adepte de l'Art Etrange peut également utiliser sa connaissance des points vitaux pour neutraliser son adversaire plutôt que de le tuer.

Une telle attaque est effectuée avec un dé de pénalité, n'inflige aucun dommage mais rend immédiatement la victime inconsciente, quelle que soit sa Résistance, pour le reste de la scène en cours.

Grâce à leur maîtrise du Prana Bindu, les adeptes sont elles-mêmes immunisées contre ce type d'attaques.

Situations Spéciales

Combats de Groupe

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

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.

Plusieurs Contre Un

Il peut parfois arriver qu'un combattant se retrouve face à deux, voire trois autres adversaires. On parle alors de *combat inégal*.

Notons qu'en pratique, il est assez difficile pour un groupe de combattants d'attaquer à plus de trois contre un au cours du même assaut, à moins que le combattant isolé ne soit totalement cerné.

En cas de combat inégal, l'assaut est résolu comme un assaut de duel, à quelques différences près.

La confrontation d'Agilité est effectuée entre l'Agilité du combattant isolé et l'Agilité la plus élevée du groupe, avec un dé de bonus pour chaque combattant en plus du premier (soit, par exemple, +2 dés pour un groupe de trois combattants).

Le combattant isolé a donc de fortes chances de se retrouver en position défensive.

Dans ce cas, il n'effectue qu'un seul test de défense, qui sera confronté séparément au test d'attaque de chaque assaillant. Si le défenseur reçoit plusieurs blessures, leurs effets seront appliqués dès le prochain assaut.

Si le combattant isolé se retrouve en position d'assaillant, il ne pourra attaquer qu'un seul de ses adversaires (tout en parvenant à rester hors d'atteinte des autres).

Plusieurs combattants coordonnant leurs efforts peuvent effectuer une feinte collective : concrètement, ceci peut représenter diverses tactiques d'encercllement, de diversion etc. En termes de jeu, les effets sont similaires à ceux d'une feinte individuelle : -1 dé en Agilité et +1 dé en attaque, mais ce dé de bonus ne peut être utilisé que par un seul des combattants.

Enfin, le dé de bonus attribué aux Maîtres d'Armes sur la confrontation d'Agilité s'applique

également aux combats inégaux, mais uniquement si le Maître d'Armes combat à l'arme blanche.

Effet de Surprise

Une embuscade pourra être résolue comme une confrontation entre la Discrétion de l'attaquant et la Vigilance de 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 remporte la confrontation, 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.

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).

Mouvement = (Athlétisme x 4 mètres)

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.

Combats et Tirs

L'usage généralisé des Boucliers rend assez rares les occasions de pouvoir utiliser des armes de tir (autrement que par surprise ou sur des mondes comme Arrakis, où les Boucliers sont inutilisables). Ces armes peuvent être utilisées au contact comme à distance.

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.

Il est évidemment impossible d'esquiver ou de parer une balle (sans parler d'un rayon laser invisible). Les tirs ne sont donc pas résolus comme une confrontation, mais comme un simple test de compétence.

Si le tireur réussit son coup, le défenseur est obligatoirement touché.

Tirs à Distance

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.

Tirs au Contact

Dans un *combat au contact* utilisant des armes de tir, l'initiative dépendra de l'Agilité (et non de la Vigilance, comme c'est le cas dans un combat à distance).

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 avec une pénalité d'un dé.

S'il obtient 5 réussites ou plus, les dommages seront augmentés d'un dé et l'attaque sera considérée comme un Coup Mortel (la victime est tuée si les dommages de l'attaque atteignent ou dépassent 10).

Si le tireur obtient moins de 5 réussites, son tir sera tout de même réussi et infligera les dommages habituels.

Tirs Multiples

Certaines armes peuvent tirer jusqu'à 2 ou 3 fois au cours du même assaut.

Ces tirs multiples sont évidemment beaucoup moins précis qu'un tir unique : le tireur devra diviser ses dés de compétences entre ses différents tirs. Ainsi, un tireur avec 7 dés muni d'une arme pouvant tirer jusqu'à deux fois par assaut pourra choisir d'effectuer deux tirs : le premier avec 4 dés et le second avec 3 dés.

Si le tireur compte atteindre des cibles différentes, celles-ci doivent impérativement se trouver à portée normale du tireur. Cette option est, en outre, incompatible avec la précédente.

Tirs et Boucliers

Rappelons 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 VII).

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 ou deux dés de pénalité : un dé si la distance excède la portée jusqu'à la moitié de celle-ci, deux dés au-delà de ce seuil. Dans tous les cas, si la distance excède le double de la portée, le tir devra être considéré comme impossible. Ainsi, une arme avec une portée de 50m peut être utilisée jusqu'à 75m avec 1 dé de pénalité et jusqu'à 100m avec 2 dés de pénalité.

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

Cadence de Feu : Ceci représente le nombre maximum de tirs que l'arme peut effectuer en un assaut.

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.

Tirs Difficiles

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.

Armes de Jet

Ces armes 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.

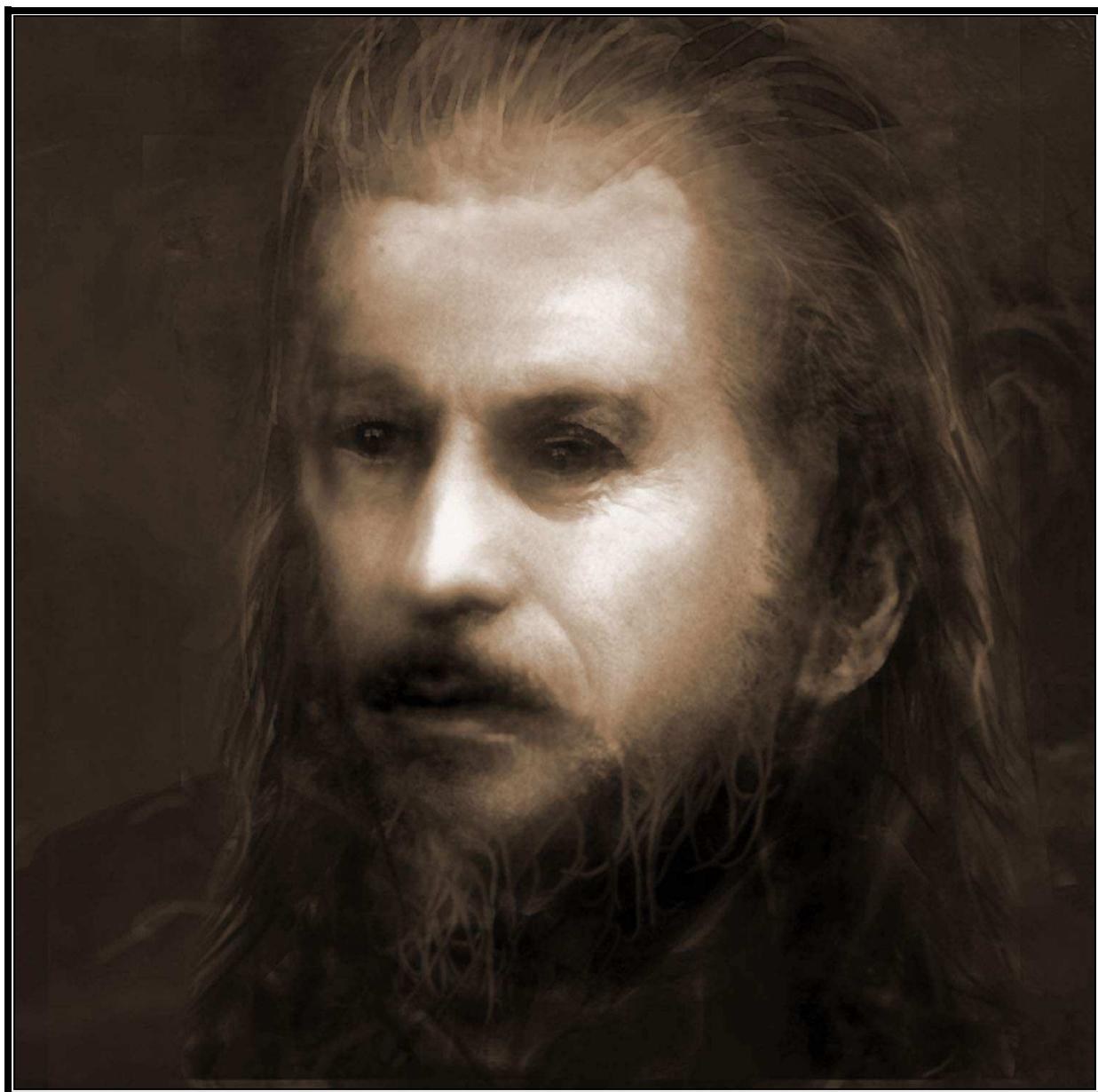
Un personnage compétent en Armes de Jet peut également tenter un « lancer mortel », avec les mêmes restrictions et les mêmes effets qu'un tir mortel (voir ci-dessus).

Pour plus de détails sur les différentes armes de tir et de jet, voir le Chapitre VII (Technologie).

VI : SOCIETE

« Les gouvernements, lorsqu'ils durent, tendent toujours vers des formes aristocratiques. Aucun gouvernement de l'histoire n'a échappé à ce processus. Et, au fur et à mesure du développement de l'aristocratie, le gouvernement a de plus en plus tendance à n'agir exclusivement que dans l'intérêt de la classe dirigeante, que celle-ci soit une royauté héréditaire, une oligarchie fondée sur des empires financiers ou une bureaucratie installée. »

Manuel d'entraînement Bene Gesserit



Arno Detweiler, Négociant Courtier de la CHOM

Hiérarchie Sociale

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 néanmoins bénéficié d'une éducation ou d'un

conditionnement spécial leur permettant 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. La valeur de Statut d'un personnage dépend directement de sa place dans la société :

0 = Domestique ou paria

1-2 = Sujet impérial ordinaire

3 = Sujet impérial extraordinaire

En pratique, la dignité de « sujet impérial extraordinaire » correspond aux différentes positions de Maîtres, aux représentants les plus riches de la classe des entrepreneurs (dirigeants de Maisons Mineures etc) et à certains roturiers favorisés par l'aristocratie.

A partir de 4 en Statut, on entre dans l'aristocratie proprement dite.

Pour les seigneurs, le Statut dépend directement du titre :

5 = Baron

6 = Comte

7 = Duc

Pour les membres de la famille du seigneur, il suffit de soustraire 1 à cette valeur (y compris pour l'héritier ; un na-baron aura donc un Statut de 4).

A partir de 8 en Statut, on entre dans la caste impériale. 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, quant à elles, 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.

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.

A la création du personnage, le Statut se traduit par un nombre de privilèges égal à sa valeur ; si le Statut d'un personnage augmente d'un point en cours de jeu, il bénéficiera d'un privilège supplémentaire octroyé par le seigneur de sa Maison.

Factions et Allégeances

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.

Le Système des Maisons

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

Les Maisons Nobles

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.

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.

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.

Les Maisons Mineures

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 prérogatives accordées 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.

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.

Commerce 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'Épice, 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 donc 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 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'Épice 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...

Les Maisons Nobles

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, le total des six ressources doit être de 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.

Prospérité

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.

A la base, 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.

Les 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 confrontations.

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 le principe des confrontations. 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 manœuvre 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. Il permet également de savoir si un type d’équipement est communément disponible au sein de la Maison ou s’il doit être acheté à l’extérieur. Pour plus de détails à ce sujet, voir le Chapitre VII (Technologie).

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.

En pratique, l’Ethos d’une Maison est résumée par trois traits dominants, choisis dans la liste ci-dessous. L’Ethos d’une Maison reflète également la culture de sa famille régnante.

Concrètement, cette culture influe sur l’éducation des jeunes Nobles de la Maison : en termes de jeu, chaque principe d’ethos correspond à une compétence particulière, qui sera favorisée lors de la création du personnage (voir Chapitre II).

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.

Gloire

La Maison recherche avant tout les fastes, les grandeurs et la renommée. (Etiquette).

Honneur

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

Pouvoir

La Maison cherche avant tout à augmenter son influence politique – ouvertement ou plus discrètement... (Politique)

Profit

La Maison cherche avant tout à augmenter sa puissance financière et marchande. (Commerce)

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. (Lois)

Secrets

La Maison cherche à préserver le secret d’activités clandestines ou de connaissances qu’elle est la seule à posséder. (Subterfuge ou une compétence liée à la nature des secrets).

Excellence

La Maison cherche à briller dans un domaine particulier, comme par exemple l’art du combat ou la technologie. (Compétence reflétant le domaine d’excellence en question – Armes Blanches, Stratégie et Technologie font partie des choix les plus fréquents).

Culture

La Maison favorise les arts et la connaissance, par tradition académique ou par attachement aux aspects les plus sophistiqués de la civilisation humaine. (Histoire, Traditions ou Rhétorique).

Les plus puissantes Maisons de l’Imperium sont présentées dans le Chapitre VIII (Chronique), avec leurs valeurs de ressources et leur ethos.

Maisons Mineures

L'organisation et le fonctionnement de ces Maisons varient considérablement d'un cas à l'autre. Certaines sont de véritables firmes industrielles, tandis que d'autres se limitent à un cercle familial de spécialistes.

Leurs dirigeants appartiennent à la *classe des entrepreneurs planétaires*, qui regroupe les roturiers les plus puissants et les plus fortunés. Le seul titre auquel ils peuvent prétendre est celui de « Maître ».

Les liens entre Maisons Nobles et Maisons Mineures relèvent d'une forme de technoféodalité, les entrepreneurs planétaires étant à la fois les vassaux des Nobles et leurs clients, au sens commercial et politique du terme.

Les Maisons Mineures ne sont pas représentées au Landsraad mais sont reconnues par la société impériale via leur association avec les Maisons Nobles, association qui leur permet d'accéder à l'immense réseau commercial de la CHOM.

Ce privilège ne peut être accordé que par une Maison Noble, qui peut ainsi récompenser des sujets particulièrement méritants.

En pratique, il est rare qu'une Maison Noble ait plus de quatre ou cinq Maisons Mineures sous sa coupe.

Chaque Maison Mineure possède sa spécialité : on trouve ainsi des Maisons de Marchands, de Diplomates et de Mercenaires. Les Marchands sont les plus nombreux ; étroitement liés à la CHOM, ils jouent un rôle primordial dans l'économie planétaire. Les Diplomates officient comme médiateurs politiques ou conseillers juridiques. Les Mercenaires apportent un soutien militaire à leur Maison tutélaire, qui peut éventuellement louer leurs services à d'autres Maisons Nobles – mais ce type de Maison reste rare, les Nobles préférant généralement exercer un contrôle total sur leurs forces armées.

En termes de jeu, une Maison Mineure ne possède pas de ressources, étant tributaire des ressources de sa Maison tutélaire. En pratique chaque type de Maison contribue à l'une des ressources de la Maison régnante : Prospérité (Marchands), Guerre (Soldats) et Influence (Diplomates).

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 prj 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...

Nouer Contact

En termes de jeu, le fait d'instaurer une Relation fiable avec un personnage-non-joueur constitue une utilisation spécifique de certaines compétences.

Concrètement, la compétence utilisée dépend de la nature de la Relation, de ses enjeux et du contexte dans lequel elle est censée fonctionner : plus précisément, on aura recours à l'Étiquette pour toutes les relations à caractère social, mondain ou officiel, à la Politique pour toutes les relations liées à des enjeux de pouvoir ou à des alliances diplomatiques, et au Commerce pour toutes les relations à caractère commercial et financier (ce qui peut inclure le trafic, la contrebande etc).

Une Relation peut, en outre, être Secrète, auquel cas son instauration relève également du Subterfuge.

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.

Si la Relation comprend plusieurs aspects (comme, par exemple, une Relation à la fois commerciale et politique), la compétence utilisée dépendra de l'aspect le plus important.

Si la Relation est Secrète, le test sera effectué en prenant en compte la compétence la moins élevée entre le Subterfuge et la compétence correspondant à la situation (Etiquette, Politique ou Commerce).

Ce test de compétence peut être modifié par la différence de Statut social entre l'instigateur de la Relation et celui de la personne considérée : il est évidemment beaucoup plus difficile pour un simple marchand de nouer contact avec un Duc qu'avec un autre marchand...

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 pourra 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.

Dans le même ordre d'idées, 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.

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. Ainsi, 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.

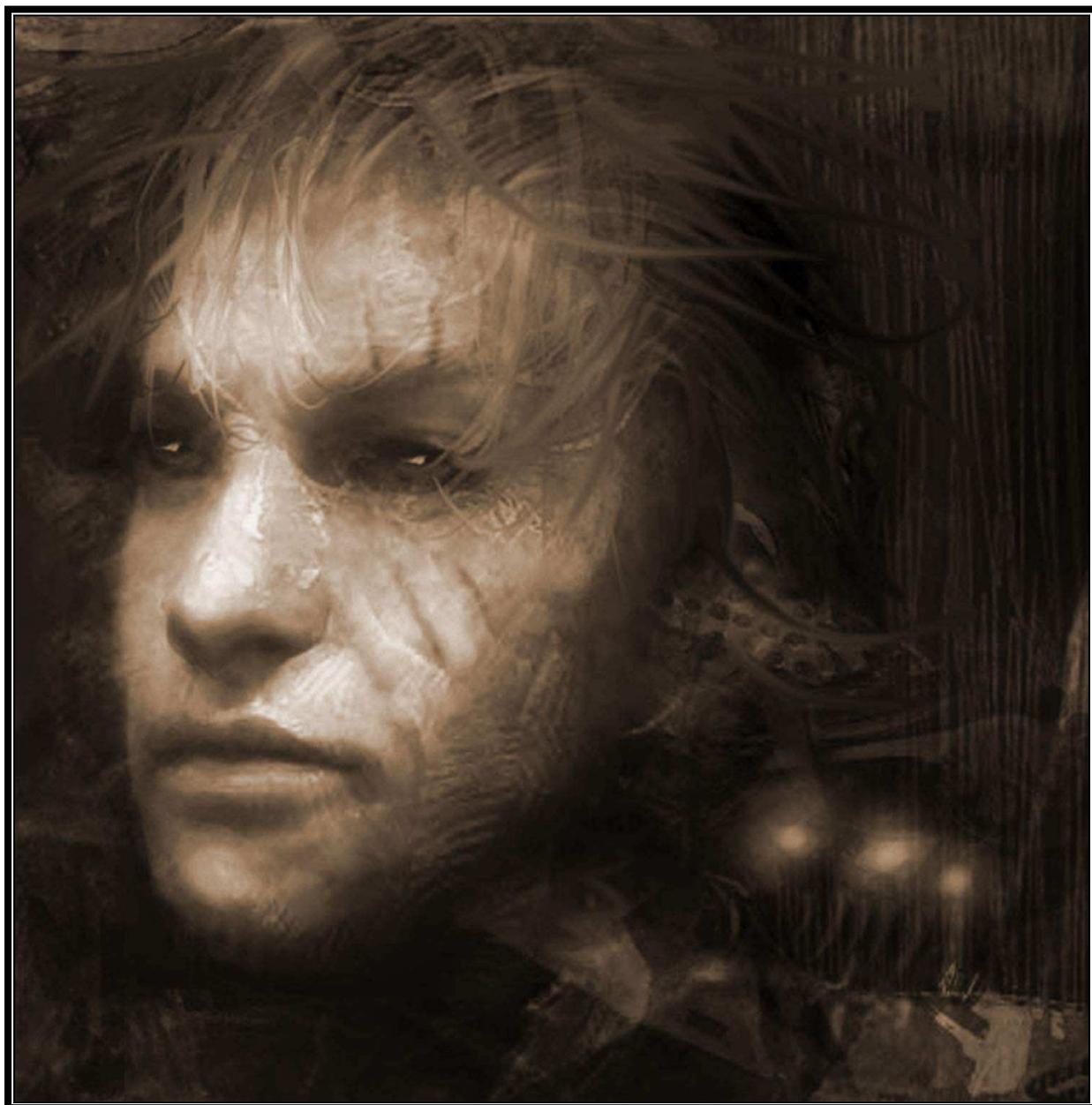
Enfin, il est évidemment impossible d'utiliser ces règles pour établir une quelconque Relation avec l'Empereur, que son Statut particulier place en dehors des structures d'influence classiques.

Comme la Guilde, l'Empereur est le seul à décider quelles Relations il a envie de nouer et avec qui.

VII : TECHNOLOGIE

« Tu ne feras point de machines à l'esprit de l'homme semblable »

Bible Catholique Orange



Piter Castilian, Maître de Guerre de la Maison Kenric

L'Équipement

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, krys, fremkits etc) sort du cadre très généraliste de cette section et est examiné en détail dans le Guide d'Arrakis.

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. Les règles d'Imperium ne fournissent cependant aucune 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...

Combien valent 1000 Solari ?

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. A priori, un objet est considéré comme « commun » dans tout environnement d'un Niveau Technologique égal ou supérieur.

Ainsi, un objet avec un Niveau Technologique de 4 sera probablement difficile à trouver dans un environnement de Niveau Technologique 3, et peut-être introuvable sur un monde de Niveau Technologique 2.

Dans le cas des Maisons nobles, leur Niveau Technologique s'applique uniquement à l'équipement ordinaire, de conception et de fabrication interne : les membres de la famille régnante et les personnalités importantes de la Maison peuvent avoir assez facilement accès à une technologie supérieure, par l'intermédiaire de la CHOM.

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 Holtzman est à la base d'une grande partie de la technologie communément utilisée (Boucliers, suspenseurs etc), ce qui explique son Niveau Technologique relativement peu élevé (3).

A 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.

Niveau Technologique

1 = Technologie pré-industrielle.

2 = Technologie industrielle.

3 = Technologie courante dans l'Imperium.

4 = Technologie avancée.

5 = Technologie extrêmement avancée.

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

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).

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).

En termes de jeu, toutes ces armes 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.

La plupart des armes blanches utilisées dans l'Imperium sont de Niveau Technologique 2. Fabriquées à partir d'alliages ultra-résistants, elles sont virtuellement incassables, contrairement aux armes plus archaïques de Niveau Technologique 1, uniquement présentes sur les mondes les moins avancés.

Armes d'Hast

Cette catégorie d'armes inclut les lances, les hallebardes et autres naginata. Leurs dommages de base sont plus importants que ceux d'une arme blanche classique (2D8 au lieu de 1D8) mais il est impossible de les utiliser pour percer un Bouclier. Ces armes restent donc rares et sont surtout utilisées comme armes d'apparat.

(Niveau Technologique = 1 ou 2, voir ci-dessus)

Armes de Tir

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. Pour cette raison, mais aussi à cause de leur coût extrêmement élevé et d'une certaine fragilité, les armes laser sont rarement utilisées comme armement militaire de base, à cause de leur coût extrêmement élevé mais aussi de leur fragilité. Ces armes se rechargent au moyen de cellules d'énergie (une pour un pistolet et deux pour une arme d'épaule, type 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 Balistiques

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 aux armes laser, les armes balistiques sont moins efficaces, mais aussi *beaucoup* moins chères, nettement moins complexes sur le plan technique et, par conséquent, plus faciles à entretenir.

Enfin, contrairement aux lasers, leur utilisation ne risque pas de provoquer de réaction nucléaire au contact d'un Bouclier (qu'elles n'ont, du reste, aucune chance de transpercer).

(Niveau Technologique = 2)

Type d'Arme	Dommmages	Portée	Cadence	Munitions	Recharge
Pistolet Balistique	2D8	50 m*	2	10 balles	1 assaut
Fusil Balistique	3D8	100 m*	1	20 balles	2 assauts
Pistolet Laser	3D8	100 m*	3	50 salves	1 assaut
Fusil Laser	4D8	500 m	2	100 salves	2 assauts
Pistolet Maula	Spécial	40 m*	2	10 fléchettes	1 assaut
Arbalète	2D8	50 m	1	1 carreau	2 assauts

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

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 (Discretion contre Vigilance) ou l'avoir préalablement immobilisé (grâce à la compétence Lutte – voir règles de combat pour plus de détails).

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, impossible 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 Holtzman... 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 = 4) (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 peut lui permettre 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 ne sera percé que si le tireur obtient au moins 5 réussites sur son test de tir.

Enfin, 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)

Gom Jabbar

Cette « arme » est en fait un simple onguet 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 est généralement d'une dizaine de mètres.

Au-delà, et dans un rayon équivalent, l'explosion peut tout de même provoquer des dommages secondaires.

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., quelle que soit sa Résistance.

Si la victime se trouve dans le rayon d'action de la grenade, elle sera immédiatement mise K.O. pour au moins dix minutes. Si elle se trouve au-delà, dans le second périmètre, elle sera tout de même étourdie et éblouie (-1 dé à toutes les actions pour le reste de la scène en cours).

Le port préalable de lunettes de protection spéciales permet d'éviter tous ces effets.

(Niveau Technologique = 2)

Grenade Explosive

Il s'agit de la grenade militaire classique. Ses dommages sont de 3D8 dans son rayon d'action et de 1D8 dans le second périmètre.

(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 = 2)

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 Holtzman

Le Bouclier est 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, 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 Holtzman 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'Habilité, 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.

(Niveau Technologique = 3)

Quelques FAQ sur les Boucliers Holtzman

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).

Compte tenu des conséquences potentiellement catastrophiques d'un tir de laser sur un Bouclier, pourquoi de telles armes sont-elles utilisées ?

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.

Ce système n'est cependant pas infaillible : si les vibrations émises par le Bouclier sont absorbées ou recouvertes par un obstacle quelconque, le dispositif de sécurité ne pourra pas les détecter et ne fonctionnera pas. Cela pourrait expliquer pourquoi Duncan Idaho enterre les boucliers qu'il utilise pour piéger les Harkonnen, dans la célèbre scène de *Dune*.

Du reste, il n'est pas inutile de rappeler que l'usage des lasers par les Harkonnen durant ces événements constitue un fait exceptionnel, intimement lié aux conditions uniques régnant sur le sol d'Arrakis. Les armes laser sont avant tout des armes de sécurité et ne sont que rarement utilisées sur un champ de bataille : le duo arme blanche / Bouclier reste l'armement militaire de base, y compris pour les affrontements à grande échelle.

L'Effet Holtzman a-t-il d'autres applications ?

Le fameux effet Holtzman 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...

Armures

La technologie des Boucliers n'a pas rendu obsolètes 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

Cette armure donne 5 points de protection.

Armure lourde

Cette armure offre 10 points de protection. Avec un casque, elle 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'Habilité 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.

L'efficacité d'une armure dépend directement de son Niveau Technologique (qui va généralement de 1 à 3) ; en règle générale, la protection d'une

armure s'applique à toutes les armes d'un Niveau Technologique égal ou inférieur à son propre Niveau.

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.

(Niveau Technologique = 1 à 3)

Sécurité

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 est largement capable de produire des systèmes de sécurité beaucoup plus sophistiqués (serrures à reconnaissance vocale, rétinienne voire génétique) mais le fonctionnement de telles merveilles est trop complexe (et, aux yeux des gens de l'Imperium, trop mystérieux) 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 artefact, 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 portable 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 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)

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 contre-coup 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, la résistance du sujet à un interrogatoire dépend de son score de Discipline (voir description de la compétence Interrogatoire).

Un sujet sous l'influence de cette drogue sera traité comme ayant une Discipline de 1 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 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'Épice pour la première fois et de la quantité absorbée.

Si le personnage n'a commencé à consommer de l'Épice qu'à l'âge adulte, son espérance de vie tournera autour de 100, voire 150 ans.

Un personnage ayant commencé à consommer de l'Épice 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 Presciens sont ainsi dépendants du Mélange.

Dans le cas des Fremens, cette accoutumance résulte de leur exposition à l'environnement d'Arrakis, littéralement saturé d'Épice : 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'Épice atteint des prix faramineux (jusqu'à 60 000 Solari par gramme !).

Le fait de vivre dans un environnement saturé d'Épice 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'Épice 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'Épice en Jeu

Un personnage qui consomme régulièrement de l'Épice 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.

Ce niveau d'accoutumance est calculé à partir de plusieurs facteurs. A la base, il est de 1 pour tous les personnages possédant le privilège Régime d'Épice.

Plus le sujet a commencé à consommer de l'Épice tôt dans son existence, plus les effets du Mélange seront renforcés : en pratique, on considèrera que tous les personnages d'origine Noble ou formés par le Bene Gesserit bénéficiant d'un Régime d'Épice ont eu accès au Mélange dès l'enfance, ce qui ajoute 1 à leur niveau d'accoutumance.

De leur côté, les roturiers suivant un Régime d'Épice ont du attendre de faire leurs preuves au service de leur Maison avant de bénéficier d'un tel privilège et ne reçoivent donc pas ce point supplémentaire.

Enfin, si le personnage ne consomme pas de l'Épice diluée dans ses aliments et ses boissons (comme cela se pratique dans presque tous les cas) mais sous forme pure, il ajoute 1 à son niveau d'accoutumance et acquiert également les fameux Yeux de l'bad : la pupille, l'iris et le blanc de ses yeux deviennent d'un même bleu profond.

Niveau	Rythme
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.

L'Épice confère une certaine immunité à de nombreux poisons communs, ainsi qu'à quelques poisons rares. Dès qu'un personnage avec un Régime d'Épice est victime d'un poison, on lance un nombre de dés égal à son niveau d'accoutumance (soit de 1 à 3). Si le poison est un poison commun, ses effets seront neutralisés sur une simple réussite ; s'il s'agit d'un poison rare, en revanche, il ne pourra être neutralisé que si au moins un des dés indique 8.

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 infailible 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)

Médecine

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)

Bioscope

Il s'agit d'un petit scanner, de la taille d'une arme de poing, permettant de repérer toute substance étrangère (ou toute anomalie) à l'intérieur du corps d'un patient : organes supplémentaires, implants chirurgicaux, technologie tleilaxu etc.

L'examen en lui-même ne dure que quelques minutes et peut être effectué par n'importe quelle personne ; en revanche, l'analyse des résultats enregistrés par le bioscope pourra nécessiter un test de compétence en Médecine (sauf si le bioscope ne détecte rien d'anormal).

(Niveau Technologique = 3)

Identifieur

Cet appareil, très apprécié par les Légistes Impériaux, se présente sous la forme d'une petite mallette noire.

Il permet de relever, d'enregistrer et de stocker les cinq empreintes distinctives d'un individu (digitales, palmaires, dentaires, rétiniennes et génétiques), afin de permettre une identification ultérieure irréfutable.

Ces données peuvent être recueillies au cours d'un examen d'une dizaine de minutes, qui peut être effectué par n'importe quel individu possédant la compétence Médecine.

(Niveau Technologique = 3)

Lecteur de Poisons

Cet appareil est une version plus sophistiquée du goûte-poison décrit dans la section précédente.

Un goûte-poison est a priori incapable de déceler un « poison rare », c'est à dire un poison non répertorié dans le Manuel des Assassins, qui constitue en quelque sorte la « base de données » de ce type de dispositif.

Les techniciens de l'école Suk ont élaboré un modèle de goûte-poison encore plus performant, prenant en compte une base de données beaucoup plus vaste, établie à partir des archives toxicologiques de l'école Suk

En termes de jeu, un tel appareil détecte les poisons rares aussi bien que les poisons courants, ce qui le rend pratiquement infailible. Seul un empoisonneur particulièrement habile peut leurrer un tel appareil en mélangeant certains ingrédients spécifiques au chaumas ou au chaumurky : la procédure est la même que pour un goûte poison.

Les lecteurs de poisons sont strictement réservés aux docteurs Suk et sont fabriqués individuellement au sein même de l'école de Kaitain. Chaque modèle est spécialement conçu pour reconnaître l'empreinte palmaire de son propriétaire. Un lecteur de poisons ne peut être possédé que par un docteur Suk.

(Niveau Technologique = 4)

Information

Shigaville

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 shigaville 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.

Archives et Bibliothèques

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.

Celui-ci devra d'abord déterminer si la source est *générale* ou *limitée*. Une source générale contient des informations relatives à toutes les compétences de Savoir. 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, 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 shigaville. 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.

Divers

Suspenseurs

La protection personnelle n'est pas une des seules applications du fameux effet Holtzman, 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)

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 Spéciaux

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** (également appelé *cristacier* ; acier stabilisé par des fibres de stravidium insérées dans sa structure cristalline).

(Niveau Technologique = 3)

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 interchangeables 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.

Véhicules

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.

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) ainsi que les vaisseaux marchands de la CHOM. 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 ».

(Niveau Technologique = 3 à 5)

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 périple.

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, mais en repliant l'espace existant entre leur point de départ et leur destination, grâce aux pouvoirs de leurs Navigateurs, qui peuvent ainsi abolir les distances séparant les différents systèmes stellaires.

(Niveau Technologique = X)

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 présentée 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). |

Les Services 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 frégates 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.

VIII : CHRONIQUE

« Tout chemin qui rétrécit les possibilités futures peut devenir un piège mortel. Les humains ne progressent pas dans un labyrinthe, ils explorent un horizon vaste empli d'occasions uniques. »

Manuel de la Guilde Spatiale



Julius Pryn, Prescient

Ce chapitre présente quelques conseils destinés au meneur de jeu, sur la création et la mise en place d'une chronique d'Imperium. Vous y trouverez également la description des plus puissantes Maisons nobles du Landsraad, ainsi que des précisions supplémentaires sur les autres factions politiques de l'Imperium.

Le Jeu des Maisons

Bien qu'il puisse être utilisé comme un jeu de rôle classique, avec missions, aventures et enquêtes, Imperium a d'abord été conçu pour permettre aux joueurs et au meneur de jeu de s'immerger dans un monde d'intrigues politiques, de luttes d'influence et de sombres machinations. Cette approche particulière de l'univers créé par Frank Herbert est appelée *Jeu des Maisons*.

Un Monde d'Intrigues

Dans le jeu des Maisons, l'action est centrée sur la destinée d'une Maison noble. Les joueurs incarnent les principaux membres de l'entourage du seigneur : conseillers, émissaires, maîtres aux attributions diverses, proches parents etc.

Leurs fonctions et leur position au sein de leur Maison sont comparables à celles qu'occupent des personnages comme Thufir Hawat, Duncan Idaho, Gurney Halleck ou Dame Jessica dans le premier roman de la saga.

Il s'agit donc de personnages compétents et privilégiés, beaucoup plus puissants et influents que ne le sont la plupart des personnages de jeu de rôle nouvellement créés... mais cette position de supériorité leur impose également de très lourdes responsabilités.

En pratique, ces responsabilités peuvent constituer la principale motivation des personnages, la justification de leur implication dans les intrigues mises en place par le meneur de jeu dans le cadre de la chronique.

La plupart du temps, ces intrigues tourneront autour de la notion de complot. Dans un univers comme l'Imperium, cette notion recouvre une grande diversité de situations : conflit entre deux Maisons nobles, trahison d'un allié supposé fidèle, dissensions internes,

intrigues de succession, sabotage d'une alliance par une tierce partie, interférences du pouvoir impérial, manoeuvres du Bene Gesserit...

Les possibilités sont légion et peuvent facilement être combinées entre elles pour obtenir des intrigues aux ramifications complexes, susceptibles d'alimenter de nombreuses séances de jeu.

En dépit de ce que pourrait laisser supposer cette apparente complexité, un scénario conçu pour le Jeu des Maisons ne diffère guère, à la base, de n'importe quel autre scénario de jeu de rôle : les personnages incarnés par les joueurs sont confrontés à un problème, ou à une série de problèmes, qu'ils doivent absolument résoudre afin de pouvoir réaliser l'objectif qu'ils se sont fixés ou que le destin s'est chargé de choisir pour eux. Pour ce faire, ils disposent d'un certain nombre de moyens, souvent liés à leurs aptitudes personnelles ou professionnelles.

La seule véritable différence entre le jeu des Maisons et un jeu plus classique se situe au niveau de l'échelle de ces problèmes, objectifs et moyens. Comme les protagonistes des romans de Frank Herbert, les héros d'une chronique d'Imperium peuvent être confrontés à de terribles dilemmes ou être amenés à prendre des décisions susceptibles d'influer de manière cruciale sur l'histoire de leur planète, la fortune de leur Maison ou leur propre destinée.

En termes de construction scénaristique, l'approche la plus simple consiste à placer les personnages-joueurs en position défensive, c'est à dire dans le rôle des victimes du complot, ou de fidèles alliés de ces victimes.

La tâche des héros consiste alors à découvrir et à déjouer les manoeuvres secrètes des comploteurs : la dynamique globale d'une chronique construite sur ce principe s'apparente à celle d'un jeu investigatif, où la collecte d'informations tient une place de premier plan.

Cette approche est recommandée pour une première chronique, ou pour le premier volet d'une longue saga, afin de permettre aux joueurs comme aux meneurs de jeu de bien s'imprégner des particularités et de l'ambiance de l'univers de jeu. A terme, l'idéal est d'amener les personnages à ne pas se limiter à cette seule position défensive, en leur offrant la possibilité

d'organiser leurs propres machinations et leurs propres intrigues. Dans ce genre de scénarios, les joueurs ne doivent plus se contenter de réagir aux événements mais sont en mesure de les susciter, et même de poser les grands enjeux de la chronique, par le biais des actes et des choix de leurs personnages.

La notion de *décision* revêt alors une importance fondamentale, ce qui peut permettre aux joueurs d'explorer en cours de jeu des thèmes comme la responsabilité, la loyauté, l'ambition, l'avidité ou l'orgueil, renouant ainsi avec l'ambiance presque shakespearienne du cycle de Dune.

Sources et Références

L'époque de référence d'Imperium correspond au 100^{ème} 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.

Plusieurs 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 différentes versions de l'avant-Dune, souvent en contradiction les unes avec les autres.

De manière générale, le background d'Imperium se base en priorité sur les informations contenues dans les romans de Frank Herbert, ainsi que sur certains renseignements issus de l'Encyclopédie de Dune, plutôt que sur les prequels de Brian Herbert et de Kevin Anderson. En l'absence d'informations précises sur certains sujets, quelques éléments de ce background intègrent également une part d'extrapolation et de création apocryphe.

Vous trouverez à la fin de ce chapitre le profil des douze Maisons nobles les plus puissantes. Trois d'entre elles sont présentées dans *Dune* (Atréides, Harkonnen et Corrino) ; les neuf autres, simplement mentionnées dans l'Encyclopédie de Dune ou dans le Lexique du premier roman, ont été spécialement développées pour les besoins du jeu.

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.

Créez Votre Maison Noble

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, chaque joueur apportant ses idées concernant l'identité, les caractéristiques et l'histoire 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, Culture, Pouvoir, Profit, Secrets et Stabilité.

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 la Maison qui sert de cadre à la première chronique d'Imperium :

Maison Alighieri

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

Ethos : Excellence, Gloire et Culture.

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.

Duomo est 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.

Et les Maisons Mineures ?

Les Maisons Mineures étant tributaires des Maisons Nobles, elles ne possèdent pas de valeurs de ressources (voir chapitre VI).

Si les joueurs souhaitent incarner les dirigeants d'une Maison Mineure ou leurs proches conseillers, ces personnages devront choisir une première vocation correspondant à leur spécialité (Soldat, Marchand et, pour les Diplomates, Courtisan), puis une seconde vocation d'Entrepreneur, d'Émissaire ou, pour les mercenaires (Soldats), de Condotieri.

Vous trouverez dans les pages suivantes le descriptif des douze Maisons Nobles les plus puissantes à l'époque de référence d'Imperium.

Préséance oblige, la première de la liste est la Maison Corrino, qui occupe le trône impérial. Les onze autres Maisons sont présentées par ordre alphabétique.

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, Ophelion 26, Kenric 26, Delambre 26, Atréides 25, Harkonnen 25, Ordos 25, Wallach 25, Wikkheiser 25, Kyzyl 24.

Maison Corrino : le Lion Impérial

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 années standards).

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.

Au sein du haut conseil du Landsraad, les plus fidèles alliés politiques de la Maison impériale 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 régnera encore une bonne vingtaine d'années).

Maison Alman : l'Aigle Défiant

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 Atréides : le Faucon de Caladan

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

Ethos : Excellence, Honneur, Culture.

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 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, mais ne fait pas encore partie du directoire de la CHOM, honneur auquel elle accèdera en gagnant Arrakis.

Pour l'heure, la loyauté sans faille de la Maison Atréides lui vaut déjà la faveur de la Maison

impériale, ce qui suscite évidemment 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 « bijoux de l'Imperium ».

Maison Delambre : les Maîtres du Duel

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 cette rivalité reste généralement placée sous le signe d'une amicale compétition.

Le véritable ennemi des Delambre sont les Alman, auxquels les opposent d'anciennes querelles jamais résolues 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 et jouit comme cette dernière d'une grande popularité auprès de nombreuses Maisons moins puissantes.

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 Harkonnen : Disgrâce et Renaissance

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

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 : les Harkonnen sont donc encore confrontés à une solide opposition à l'intérieur du conseil.

Ils ont néanmoins déjà 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.

Le fief des Harkonnen est le monde de Giedi Prime, une planète ravagée par la pollution qu'a engendré son industrialisation massive.

Maison Kenric : les Princes Marchands

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 Wikkheiser : les Techno-Réformistes

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.

Par le passé, ces derniers n'ont en effet pas hésité à dénoncer l'hypocrisie entourant les commandements du Jihad Butlérien, au point d'aller parfois jusqu'à prôner leur suppression pure et simple.

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 : le Griffon de Grumman

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

Ethos : Pouvoir, Gloire, 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. Certains oublient néanmoins trop souvent que 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.

Son histoire militaire est également riche de nombreux et glorieux faits d'armes, comme le récent écrasement des insurgés de Kress, fief planétaire mineur voué à l'industrie minière.

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 Kyzyl : Secrets et Artifices

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 : la Rose et l'Épée

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, à commencer par 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 : la Loi des Mâles

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 démence. Le fief des Ordos est la planète de Jehol (capitale Nérazin).

Maison Wallach : Tradition et Loyauté

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

Ethos : Honneur, Excellence, 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 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).

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	X	Niveau Tech.	2*

Ethos : Pouvoir, Secrets, Stabilité.

* du moins en apparence

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.