

# IMPERIUM

## LA VOIE DE L'ÂME



Edition Révisée (2014)

# IMPERIUM

# LA VOIE DE L'ÂME

Religion, Humanité et Destinée dans l'Univers de Dune

Version Révisée pour la Quatrième Edition du Jeu (2014)

## I : Religion 3

Dogmes et croyances de l'univers de Dune. La foi en termes de jeu.

## II : Humanité 12

Qu'est-ce qu'un être humain ? Éléments d'humanité. Humanité et Conditionnement.

## III : Destinée 18

Les Quatre Voies du Destin, la Voie la plus courte et les Archétypes féminins.

**Conception :** Olivier Legrand.

**Couverture :** [Newatlas 7](#)

**Illustrations intérieures :** [Andrew Runion](#), [Arnaud Fornerot](#), [Pin](#), [Ashley Hankins](#) et [Anastasia "Nekuda" Liptsis](#). Merci à tous ces artistes de m'avoir donné l'autorisation d'utiliser leurs oeuvres pour illustrer ce supplément.

*Remerciements impériaux à la Missionaria Relectura : Macbesse & Morgalel. Kull Wahad !*

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

# I : RELIGION

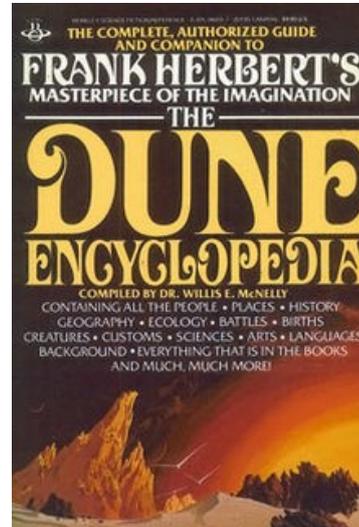
## La Question des Sources

L'histoire religieuse de l'Imperium fait l'objet d'un des appendices de *Dune* (*Appendice II : Religion de Dune*) : dans ce court texte fondateur, Frank Herbert expose brièvement les conséquences du Jihad Butlérien sur la spiritualité humaine, avant d'aborder plus en détail la création, par la Commission des Interprètes Œcuméniques, de la fameuse Bible Catholique Orange. La lecture de cet appendice constitue une étape préalable indispensable à tout examen de la question religieuse dans l'Imperium. Toutes les citations qui figurent dans ce chapitre en sont extraites.

Concernant l'histoire précise du Jihad Butlérien, l'exégète se trouve confronté au même problème que l'exégète religieux : celui des sources et de leur validité. La reprise en main de l'univers de *Dune* par Brian Herbert et Kevin Anderson a instauré une distinction désormais assez nette entre ce qui est *officiel* et ce qui ne l'est pas.

Les deux principales sources de référence de ce supplément (et d'Imperium en général) sont le cycle de *Dune* écrit par Frank Herbert et la *Dune Encyclopedia* de Willis McNelly. Cette dernière, dont la publication avait pourtant été approuvée par Frank Herbert, est désormais considérée comme un ouvrage apocryphe et non-officiel (et ne sera, pour cette raison, jamais rééditée). De fait, les derniers romans du cycle de *Dune* n'étaient pas toujours en parfaite cohérence avec le contenu de l'ouvrage de McNelly - mais il n'est sans doute pas inutile de rappeler que, de son vivant, Frank Herbert n'a jamais exprimé de « désaveu officiel » concernant l'Encyclopedia.

Dans le cas du Jihad Butlérien, cette question des sources et de leur validité prend une dimension toute particulière. Dans leur trilogie sur la genèse de l'univers de *Dune*, Brian Herbert et Kevin Anderson reviennent en détail sur l'histoire du Jihad Butlérien, en y ajoutant divers éléments qu'aucune lecture des romans de Frank Herbert ne permettait d'extrapoler. Cette version du Jihad Butlérien diffère sensiblement de celle de l'Encyclopedia de McNelly, mais semble également assez éloignée de celle que présente le jeu de rôle officiel *Dune de Last Unicorn Games* - dont le background avait pourtant été, en son temps, dûment approuvé et même étoffé par Brian Herbert lui-même, à partir de « notes personnelles inédites » de son père.



Au sein de la communauté des fans de *Dune*, ces divergences ont suscité des débats parfois assez vifs entre puristes de Frank Herbert, fidèles de l'Encyclopédie et apôtres du tout-officiel. Tout ceci rappelle étrangement ces controverses entre théologiens où l'on discutait âprement pour déterminer si tel ou tel écrit devait être déclaré canonique, apocryphe ou hérétique.

Plutôt que d'adopter une attitude tranchée ou de tenter une impossible réconciliation de ces vérités divergentes, Imperium (jeu non-officiel et donc potentiellement « hérétique ») a choisi la voie la plus simple : laisser à chaque meneur de jeu le choix de sa vérité. Le Jihad Butlérien a-t-il été déclenché par une prêtresse Bene Gesserit de Komos nommée Jehanne Butler (selon la *Dune Encyclopedia*), par une jeune noble idéaliste appelée Serena Butler (selon les prequels) ou (selon le jeu de *Last Unicorn*) par un certain Emmanuel Butler, ex-chercheur en intelligence artificielle ? A moins que Frank Herbert n'ait tout simplement baptisé son Jihad en référence à Samuel Butler (1835-1902), auteur anglais qui, dans son roman satirique *Erewhon* (1871), décrit une société dont les membres ont choisi de renoncer aux machines, de peur qu'elles ne finissent par les remplacer.

Face à de telles interrogations, la question de la Vérité n'a, finalement, pas grande importance : seule compte l'Histoire Officielle de l'Imperium, que chaque meneur de jeu est libre d'interpréter ou même de réécrire à sa guise, en fonction de sa vision de l'univers de *Dune*.

## Religion et Société

*« Les soi-disant Enseignement Anciens (...) comprennent ceux qui furent préservés des trois mouvements islamiques par les Errants Zensunni, le Navachristianisme de Chusuk, les Variantes Bouddislamiques de Lankiveil et Sikun, les Livres Mêlés de la Mahayana Lankavatara, le Zen Hekiganshu de Delta Pavonis III, la Taurah et le Zahur Talmudique qui étaient encore en usage sur Salusa Secundus, l'envahissant Rituel Obeah, le Muadh Quran avec l'Ilm et le Fiqh préservés par les planteurs de riz pundi de Caladan, les formes d'Hindouisme que l'on trouvait dans tout l'univers chez les pyons isolés et, enfin, le Jihad Butlérien. »*

*Dune, Appendice II*

Bien que religion et mysticisme y occupent une place importante, l'Imperium est un empire sans église – du moins sans église unifiée à l'échelle interstellaire, de nombreux mondes possédant une ou plusieurs religions locales, avec chacune son clergé, presque toujours soumis à un pouvoir supérieur (généralement celui de la Maison régnante ou du Bene Gesserit).

Sur le plan social et politique, la niche qu'aurait pu occuper une église impériale est en fait partagée par le Bene Gesserit, mais aussi par les autres grandes écoles de Conditionnement de l'Imperium : l'ordre des Mentats, l'école Suk et même la Guilde. Ces organisations contribuent, par leur seule existence, à cimenter l'empire et exercent également une influence considérable sur l'éducation des élites – deux fonctions traditionnellement réservées, dans les sociétés préindustrielles, à la classe sacerdotale.

Dans l'Imperium, les classes dirigeantes et le commun des mortels vivent dans deux réalités complètement différentes, les élites ayant accès au voyage interstellaire (et à toute l'ouverture politique, culturelle et économique que cela implique) alors que les simples pyons continuent à mener une existence limitée à l'environnement planétaire, ignorant parfois absolument tout du vaste univers qui les entoure... Ce décalage extrême affecte de nombreux aspects de la vie, à commencer par l'attitude envers la religion.

En règle générale, les églises, cultes et autres communautés religieuses recrutent leurs fidèles au sein du peuple, la plupart des nobles et des entrepreneurs ayant à l'égard de la religion une attitude beaucoup plus pragmatique, voire franchement cynique. Comme le souligne le deuxième appendice de *Dune*, aux yeux d'une grande partie des classes dirigeantes, « la religion n'est qu'un théâtre de marionnettes destiné à amuser la populace et à la rendre docile. »

Il existe bien sûr des exceptions à cette règle, l'Imperium produisant également son lot d'aristocrates mystiques ou animés d'une foi sincère, mais il s'agit là de phénomènes marginaux et, de manière générale, la religion reste avant tout un instrument de pouvoir. Sur certains mondes, la collusion entre religion et politique est totale, et les membres de la Maison régnante remplissent également des fonctions sacerdotales auprès de leurs sujets, qui les considèrent comme des intermédiaires avec le monde divin, voire comme de véritables dieux.

Rappelons également que de très nombreuses religions « traditionnelles » présentes sur une multitude de planètes y ont en réalité été implantées de façon méthodique voici des millénaires par la Missionaria Protectiva du Bene Gesserit, qui dispose ainsi d'un outil de contrôle politique aussi performant que discret sur des myriades de peuples – parfois à l'insu même des autorités religieuses locales, bien loin d'imaginer que les « enseignements sacrés » qu'elles perpétuent depuis des générations découlent en réalité de procédures de contrôle social détaillées dans la Panoplia Prophetica...

## Œcuménisme et Synchrétisme

Dans les faits, la seule véritable religion interstellaire est la Foi Œcuménique, également connue sous le nom de voie des Quatorze Sages, fondée sur les préceptes de la Bible Catholique Orange, le grand texte religieux fondateur de l'Imperium, issu du travail de la Commission des Interprètes Œcuméniques.

Sur le plan théologique, la Foi Œcuménique peut être définie comme une synthèse de toutes les religions humaines antérieures, la Bible Catholique Orange constituant une sorte de condensé de plusieurs millénaires de traditions extrêmement diverses, ramenées à un message essentiel : « *Point ne déformeras l'âme.* »

Comme nous l'apprend l'Appendice II de *Dune*, l'ouvrage fut d'abord salué comme « *une œuvre pleine de dignité et de signification* » mettant en lumière « *la vitalité des grands idéaux enrichis par les siècles* » et grâce auquel l'humanité allait enfin pouvoir « *prendre conscience d'elle-même en tant que création totale de Dieu* ». Si un ethnologue du XXI<sup>ème</sup> siècle pouvait étudier les enseignements de la Bible Catholique Orange, il se trouverait confronté à un stupéfiant mélange de christianisme, d'islam, de judaïsme, de bouddhisme, d'hindouisme, d'animisme et d'une myriade d'autres traditions – tout cela refondu en une seule théorie synchrétique (le synchrétisme étant la volonté de fondre toutes les doctrines en une seule, de façon parfois peu cohérente).

Il est, à ce titre, assez intéressant de s'attarder sur certains termes forgés par Frank Herbert – comme, par exemple, l'adjectif *bouddislamique*, qui suppose un mélange, voire une fusion, de traditions musulmanes et bouddhistes, cocktail a priori assez difficile à imaginer pour un esprit du XXI<sup>ème</sup> siècle, tant ces deux religions paraissent éloignées l'une de l'autre : d'un côté, une foi monothéiste ayant eu, comme d'autres, ses prophètes et ses guerres saintes ; de l'autre, une « religion non-théiste » (dixit le dalaï-lama) fondée sur la méditation intérieure et le rapport au cosmos. Herbert lui-même reste d'ailleurs fort vague sur la nature exacte des enseignements bouddislaques – et cela n'a finalement guère d'importance, tant le caractère à la fois familier et improbable d'un mot comme *bouddislamique* suffit à évoquer l'image d'un futur où l'humanité continue à s'accrocher à des traditions immémoriales, même lorsque leur contenu (voire leur sens même) a été complètement altéré par des millénaires d'histoire, de mutations sociales, d'évolutions culturelles et de conflits politiques.

On retrouve d'ailleurs ce même principe de fusion dans le mot Zensunni, manifestement formé sur « zen » (tradition bouddhiste) et sur « sunnite » (tradition musulmane).

La volonté syncrétique ayant inspiré la rédaction de la Bible Catholique Orange était une réponse au chaos engendré par les conséquences du Jihad Butlérien, ainsi qu'à la considérable diversification et dissémination des croyances religieuses, comme le montre clairement la liste donnée page suivante. En même temps que la BCO, la Commission des Interprètes Œcuméniques (aussi désignée par la tradition populaire sous le nom de « Quatorze Sages ») produisit deux autres textes fondateurs, le *Manuel Liturgique* et les *Commentaires*, censés éclairer cette démarche de syncrétisme extrême, comme on peut le voir dans les extraits suivants :

*« Tous les hommes cherchent la lumière. La Religion n'est que la façon la plus ancienne et la plus vénérable de trouver un sens à l'univers créé par Dieu. Les savants cherchent les lois des événements. Le rôle de la Religion est de découvrir la place de l'homme dans cette légalité. »*

*« En grande partie, ce que l'on appelle religion a toujours eu une attitude inconsciemment hostile envers la vie. La véritable religion doit enseigner que la vie est pleine de joies plaisantes à l'œil de Dieu, que la connaissance sans action est vide. Tous les hommes doivent comprendre que*

*l'enseignement de la religion par des règles est une duperie. Le seul enseignement qui soit valable est celui que l'on accepte dans le plaisir. Il est impossible de ne pas le reconnaître car il éveille en vous la certitude d'avoir toujours su ce qu'il vous apprend. »*

Si la publication de la BCO (Bible Catholique Orange) et des autres travaux de la Commission suscita une immense vague d'enthousiasme et de ferveur, elle provoqua aussi certaines réactions de rejet ; dénoncée par ses adversaires comme « une œuvre produite par le nombril de la raison », dont la volonté syncrétique n'était qu'une forme de racolage, d'instrumentalisation et de révisionnisme culturel, l'entreprise des Interprètes Œcuméniques eut également comme conséquence directe une résurgence de ces Enseignements Anciens que la BCO avait, sans succès, tenté d'absorber et de fondre en une foi unique. Toure Bomoko, président de la Commission des Quatorze Sages, reconnut lui-même que cette volonté syncrétique extrême avait été une erreur :

*« Nous n'aurions pas dû essayer de créer de nouveaux symboles, dit-il. Nous aurions dû comprendre que notre rôle n'était pas d'introduire des incertitudes dans la croyance acceptée, d'éveiller la curiosité à l'égard de Dieu. Chaque jour nous sommes témoins de la terrifiante instabilité des choses humaines, et pourtant nous laissons nos religions devenir de plus en plus rigides et contrôlées, de plus en plus conformistes et oppressantes. Quelle est cette ombre sur le chemin du Commandement Divin ? C'est l'avertissement que portent les institutions puis les symboles quand le sens des institutions s'est perdu, un avertissement qui dit que la Somme de toutes les connaissances n'existe pas. »*

La Bible Catholique Orange n'en demeure pas moins aujourd'hui le principal texte religieux de l'Imperium, et la source de sa seule religion globale. La liste des religions ayant adopté la Bible Catholique Orange (donnée page suivante) lors de sa création est impressionnante et permet sans doute de mieux apprécier l'ampleur et la portée de l'œuvre des Quatorze Sages. A l'époque de référence d'Imperium, la plupart de ces religions ont disparu en tant qu'entités spécifiques, fondues ensemble dans le grand creuset syncrétique de la BCO ; certaines d'entre elles, en revanche, comme le Navachristianisme de Chusuk ou le Muad Quran de Caladan, ont survécu sous la forme de traditions solidement ancrées dans la culture de leur planète d'origine.

(Liste tirée de la *Dune Encyclopedia*)

Adeptes Talmudiques Zabur (Salusa Secundus)  
Adorateurs de l'Espace Ray  
Amalgame Catholique Zensunni  
Amis de la Vérité Mahayana Lankavatara  
Apôtres Bhakti  
Armée Protestante Orange des Vrais Croyants  
Assemblée Bouddhiste de Jain  
Assemblées d'Allah  
Assemblée Moravienne Unifiée  
Assemblée Orthodoxe de Grumman  
Assemblée Spirituelle Galactique de Bahais  
Ben Kalism en Gangishre  
Cercle Ortho-Catholique de Sigma Draconis  
Chapitre Sunsufi de Kadrish  
Citoyens Urbanites de Nework en Jerusalem  
Collège Tawrah (Salusa Secundus)  
Concile Catholique Zenvestran  
Concile Chrétien d'Ahmadiyah  
Concile Diasporique de Rabbis  
Concile Oecuménial Sectarien  
Conclave Vedantiste Noir  
Congrégation de Molitor  
Congrégation Sugislamique de Tupali  
Congrégation Orthodoxe Grégorienne  
Congrès des Amis de la Nouvelle Philadelphie  
Coopérative Orange Sunni (Jaf'r)  
Cosmothéistes Baptismaux de Shingon  
Culte Kubebe de Komos  
Culte Vudu Réformé  
Dialoguistes Socratiques Chrétiens (IV Anbus)  
Disciples de Vivekrishna  
Disciples Luthériens d'Amida  
Dualistes Zoroastriens de Tupile  
Dynastie Luthérienne Hassidique  
Ecclèse Blanche de Maclean  
Ecclesia Orthodoxe Hellenique  
Eglise Adventiste Rapidienne du Dixième Jour  
Eglise Bouddhislamique Chrétienne de Sikun  
Eglise Cathloa d'Erzulie  
Eglise Catholique Romaine Episcopale  
Eglises Cybernétiques Réformées  
Eglise d'Eurasia  
Eglise de la Grande Mère  
Eglise de Selene  
Eglise du Saint Atta  
Eglise Fondamentaliste de Tendai  
Eglise Galactique Unitariste  
Eglise Hanumane Modifiée de Sinj  
Eglise Jésuitique Evolutionniste de Chardin  
Eglise Luthérienne Catholique Unifiée  
Eglise Méthodiste Episcopale  
Eglise Navachristianiste de Chusuk  
Eglise Orthodoxe Galaciane  
Eglise Terra-Orthodoxe Planétaire de Novebruns  
Eglise Unifiée de Rossak  
Eglise Zenshintoïste Impériale  
Fidéistes Musulmans des Mondes Naraj  
Fidèles du Muadh Quran de Caladan  
Foi Bouddhislamique Jain de Lankivek  
Fois de Beulah  
Foi Thomasienne  
Foi Zen Hekiganshu de Delta Pavonis III  
Fondation Jainite  
Fraternité Palislamique  
Guetteurs Stellaires Déistes d'Ix  
Herméticistes Sacerdotaux de Bela Tegeuse  
Mennonites Zabuloniens  
Ministres du Revivalisme Latin  
Mission Baptiste Spatiale (Poritrin)  
Mission Evangélique de Position 1  
Mission Evangélique Ramakrishna de Biarek  
Mission Evangélique Vatsyayana de Position 2  
Mouvement Bouddhiste Pali  
Mouvement Charismatique Cosmique  
Observateurs Astronomiques Chrétiens  
Ordre Shaktiste Ikebana d'Anthos  
Pèlerins Chrétiens de Zion  
Pèlerins Taoïstes de l'Espace  
Programme Hypostatique de Belt  
QG de la Foi Hindouïste Universelle (Hagal)  
Rabbirat Neomaimonidiste  
Religion Panthéiste Universelle  
Rhythmistes Tantriques de Richese  
Science Tenri Kyo dans la Galaxie  
Serviteurs de la Lumière (Olaf)  
Société Calviniste du Corps Génétique Elu  
Spirale Derviche Nebuloïde  
Statistes Confucianistes de l'Imperium  
Temple Chrétien Mahayana d'Enfeil  
Tradition Solarienne Centrisme  
Tribu Catholique Protestante de Deri  
Union Bouddhiste Mahayana  
Union des Eglises Réformées Panafricaines  
Union Hassidislamique  
Union Séparatiste de Cape  
Union Zen Baptiste  
Universalisme Lican  
Vagabonds Zensunni  
Variationistes Ommanéens Réformés  
Visionnaires de Los  
Voie Bouddhiste d'Hinayana



## La Grande Déesse Mère

La foi œcuménique reconnaît l'existence d'un Dieu unique et suprême – mais aussi d'une grande Déesse, qui représente à la fois sa partie et sa contrepartie féminine. Réunis au sein du même mystère sacré, le Dieu et la Déesse ne forment qu'un Tout, qui constitue le troisième terme de la Trinité mâle-femelle-hermaphrodite.

Ceux qui s'intéressent aux anciennes traditions humaines savent que la Grande Déesse n'est pas qu'une abstraction théologique mais l'ultime avatar d'une très ancienne divinité, peut-être même la plus ancienne divinité de l'humanité, dont le culte remonterait à l'aube des temps, bien avant la fondation du premier Imperium... On trouve en effet mention de la Déesse dans des textes aussi anciens que le *Livre des Anciens Enseignements* ou l'*Apocryphus* de Seldon, qui la présentent comme la Mère Primordiale de l'univers, source de cet Œuf Cosmique dont l'éclosion fut la Création de toute vie.

Mais la Grande Déesse a plusieurs aspects, et la Mère Primordiale, source du pouvoir divin de fécondité, n'est qu'un de ses multiples visages... Elle est aussi la Grande Déesse Noire, la Reine des Ténèbres qui préside à l'anéantissement de toute chose. Ces deux pôles opposés s'unissent en elle, car elle est à la fois la forme et la substance de l'univers, qu'elle crée, détruit et recrée indéfiniment. En tant que Déesse Mère, la Grande Déesse symbolise la sagesse, la fertilité et l'inspiration; elle est le lien indispensable entre le monde matériel et le monde spirituel.

Mais en tant que Déesse Noire, elle représente la passion (par opposition à la sagesse), le mystère (par opposition à l'inspiration) et l'entropie (par opposition à la fertilité). Cette figure ambivalente, à la fois maternelle et terrible, protectrice et destructrice, symbolise l'équilibre des forces antagonistes de l'univers; à la fois matrice et abysse, alpha et omega, elle porte en elle le secret de l'énigme de la vie et de la mort. Poussée à l'extrême, cette dualité s'exprime à travers deux représentations diamétralement opposées, qui vont parfois jusqu'à dépeindre ces deux aspects de la Déesse comme deux entités distinctes. Certaines traditions mettent en avant son aspect ténébreux, mystérieux et trompeur, la représentant comme une inquiétante femme-serpent lovée au fond de la caverne primordiale; d'autres, au contraire, ont fait d'elle une jeune et belle vierge aux cheveux d'or, gardienne du sanctuaire de vie, pleine de bienveillance et de compassion, figure que l'on retrouve notamment dans le Navachristianisme de Chusuk.

Dans certaines cultures, cette représentation double est devenue triple, intercalant entre la Mère et la Mort la figure de la Destinée: la Déesse devient alors le symbole de la source, de la continuité et de la fin. On peut y voir une résurgence du vieux motif mythique des trois fileuses du destin, mais aussi l'émergence d'une figure intermédiaire pouvant influencer sur le cours de l'existence - et, peut-être, entendre les prières qui lui sont adressées.

Dans la théologie œcuménique née de la Bible Catholique Orange, la Grande Déesse n'est évidemment pas considérée comme une entité à part entière, mais comme un aspect du Dieu Unique, l'indispensable part féminine de l'univers. Le fait de lui rendre un culte exclusif serait sans doute considéré comme une hérésie, s'il existait une véritable église centralisée... Il est d'ailleurs certain que la Grande Mère continue à être honorée (y compris sous son aspect le plus ténébreux) sur de nombreux mondes dits « primitifs », conformément au programme mis en place par la Missionaria Protectiva, le culte de la Déesse contribuant à créer au sein d'une société la figure de la sorcière guérisseuse, prophétesse mais aussi jeteuse de sorts – une image que toute adepte du Bene Gesserit pourra exploiter de façon optimale, en cas de besoin. Certaines rumeurs invérifiables (et sans doute infondées) prétendent que les Révérendes Mères les plus puissantes rendraient un culte secret à la Grande Déesse et auraient pour objectif d'instaurer la suprématie du principe féminin sur les plans politique, génétique et cosmique. Ces rumeurs (qui résultent peut-être d'une habile propagande Tleilaxu) sont vigoureusement démenties par les plus hautes instances du Bene Gesserit, qui s'est toujours défendu d'être un ordre religieux.



## Le Mysticisme Zensunni

Pilier de la foi des Fremen d'Arrakis (eux-mêmes descendants des Errants ou Vagabonds Zensunni), le mysticisme Zensunni est également un des courants spirituels les plus importants de tout l'Imperium. Le *Lexique de l'Imperium* inclus en appendice du roman *Dune* définit les Zensunni en ces termes :

*« Adeptes de la secte schismatique qui rompit vers 1381 A.G. avec les enseignements de Mahometh, le soi-disant « Troisième Mahomet ». La religion des Zensunni se caractérise par l'importance accordée au mysticisme et le retour aux « voies de nos pères ». Certaines études indiquent qu'Ali Ben Ohashi aurait été à l'origine du schisme mais diverses preuves tendent à le faire apparaître comme un simple porte-parole de sa seconde épouse, Nisai. »*

Les racines de la culture Zensunni sont donc manifestement issues d'une antique synthèse entre les traditions musulmane et bouddhiste, comme l'atteste la référence à un « troisième Mahomet », qui semble combiner la figure du prophète de l'Islam à celle d'un Bouddha aux incarnations multiples.

La dimension schismatique de la foi Zensunni reflète en outre toute la complexité et la diversité de cette tradition bouddislamique, qui compte manifestement une myriade de sectes, de courants et d'interprétations des fameuses « voies de nos pères ».

Enfin, il est fort tentant d'interpréter l'allusion au rôle joué par la « seconde épouse Nisai », comme la preuve de l'implication du Bene Gesserit, puisqu'elle suggère l'idée d'un pouvoir féminin influençant (voire dictant) en sous-main les épisodes fondateurs de la destinée des Errants Zensunni – destinée qui mènera leurs descendants jusque sur Arrakis.

En plus de références à plusieurs planètes visitées par les Vagabonds Zensunni lors de leur grande migration (comme Pormitrin, Harmonthep ou Salusa Secundus, ancienne capitale impériale reconverte en planète-prison), le *Lexique de l'Imperium* identifie également quelques termes et concepts clés de la culture Zensunni :

**Fiqh** : Connaissance, loi religieuse. L'une des origines semi-légendaires de la religion des Vagabonds Zensunni.

**Im** : Théologie. Science de la tradition religieuse. L'une des origines semi-légendaires de la foi des Vagabonds Zensunni.

**Misr** : "Le peuple". Ainsi se désignaient eux-mêmes les Zensunni (Fremen).

**Shah-Nama** : Le Premier Livre semi-légitime des Vagabonds Zensunni.

**Ulema** : Docteur en théologie des Zensunni.

En termes de jeu, la connaissance du Fiqh et de l'Im (termes probablement interchangeables, à moins qu'ils ne désignent respectivement deux interprétations du mythe fondateur Zensunni) dépend de la compétence Traditions. Quant au titre d'Ulema, il pourra être porté par un personnage de culture Zensunni ayant atteint la dignité de Maître Spirituel (voir *Imperium*, p 29).

## Religion et Pouvoir

Il est intéressant de constater que l'Appendice II de *Dune* présente « les adeptes des Quatorze Sages » et les « soi-disant Enseignements Anciens » (voir la citation ci-dessus) comme deux forces différentes au sein des cinq grandes forces qui président à la diffusion et à l'influence de la pensée religieuse dans l'Imperium (les trois autres étant le Bene Gesserit, « la classe dominante et agnostique » représentée aussi bien par les Maisons que par la Guilde et, enfin, le voyage spatial, avec toutes ses conséquences historiques et métaphysiques).

On peut donc en déduire que la Foi Œcuménique (fondée sur les Quatorze Sages et la Bible Catholique Orange) constitue en quelque sorte l'orthodoxie religieuse de l'Imperium, tandis que les « soi-disant Enseignements Anciens » sont considérés, du point de vue de cette orthodoxie, comme un ensemble d'hérésies et de cultes à l'influence essentiellement planétaire – groupes qui, sans être ouvertement combattus par l'orthodoxie œcuménique, sont ressentis et vécus comme une forme d'opposition ou d'alternative. Selon l'optique machiavéenne caractéristique d'Imperium, il semble fort tentant de considérer cette apparente opposition (entre,

d'une part, Foi Œcuménique et, d'autre part, Enseignements Anciens) comme une simple façade, permettant aux classes dirigeantes et au Bene Gesserit de maintenir un contrôle social optimal sur la classe des *pyons*.

Là encore, il paraît indispensable de distinguer *apparence* et *vérité*.

Dans l'Imperium d'avant Muad'Dib, la religion constitue donc avant tout un instrument de contrôle social utilisé par les Grandes Maisons, le Bene Gesserit et leurs affidés pour assurer et préserver (directement ou de façon plus insidieuse) leur mainmise sur les populations de *pyons* qui constituent l'immense majorité de l'humanité impériale. Dans l'Imperium, *la religion est l'Épice du peuple*.

Dans cette perspective, les éventuels conflits religieux (schismes, crises, luttes intestines etc.) qui sont susceptibles de survenir à l'échelle d'une planète ont de fortes chances d'être totalement contrôlés, instrumentalisés et même initiés par ses instances dirigeantes – ou, à l'inverse, par leurs ennemis politiques. Rien n'échappe au Jeu des Maisons, et si elle est avant tout un outil de contrôle social, la religion peut aussi devenir un territoire d'affrontements politiques et de luttes d'influence. Dans un tel contexte, l'émergence d'un mouvement religieux incontrôlé, échappant (au moins en apparence) à toute instrumentalisation, pourrait constituer un de ces événements exceptionnels qui servent souvent de point de départ ou l'enjeu aux chroniques d'Imperium ; investiguer, influencer et désamorcer (ou, au contraire, contrôler) un schisme ou un mouvement religieux spontané pourrait ainsi constituer une excellente raison de faire collaborer ensemble des personnages servant le Bene Gesserit, le pouvoir impérial et la Maison régnante (ou, à l'inverse, une Maison ennemie). Une telle situation (émergence d'un mouvement religieux susceptible d'entraîner des troubles politiques) offre d'ailleurs un parallèle fort intéressant avec la situation initiale du roman *Dune* – roman à l'issue duquel la face de l'Imperium sera à jamais changée, balayée par le Jihad de Muad'Dib.

## La Religion en Jeu

Les règles de base d'*Imperium* intègrent déjà la dimension religieuse aux champs des possibilités ouvertes aux personnages, à travers l'Education Mystique (voir Imperium p 21), de la vocation du même nom et de la dignité de Maître Spirituel. Si l'on utilise les règles optionnelles sur les degrés de foi décrites ci-dessous, on pourra considérer qu'un personnage avec un parcours mystique

devra obligatoirement posséder un certain degré de foi : au moins Croyant pour une Education Mystique, au moins Pieux pour une vocation de Mystique, et Elu (le degré suprême de foi) pour la dignité de Maître Spirituel. Au-delà de la question de la foi, la réalité culturelle du fait religieux peut aussi se traduire, en termes de jeu, par l'existence d'une vocation comme celle d'Expert Religieux.

## La Foi et les Personnages

Si la connaissance des dogmes et des courants religieux relève clairement de la compétence *Traditions*, il est plus difficile de quantifier la foi en termes de jeu. Plutôt que d'utiliser une valeur chiffrée, le degré de foi d'un personnage pourra être évalué sur l'échelle donnée page suivante.

### Expert Religieux

Tout comme l'Historien ou le Planétologue, l'Expert Religieux est avant tout un savant – en l'occurrence un spécialiste des questions théologiques et religieuses (ce qui est n'est aucunement incompatible avec une philosophie agnostique, voire athée).

Ce type de personnage œuvre le plus souvent au service des diverses commissions et instances liées à la Foi Œcuménique (pour étudier, par exemple, la survivance de tel Enseignement Ancien ou, au contraire, l'émergence de quelque hérésie nouvelle sur des innombrables mondes de l'Imperium). Certaines Maisons nobles peuvent également employer de tels spécialistes à des fins de manipulation politique ou de propagande spirituelle, dans le cadre du Jeu des Maisons.

**Accès :** Education Savante.

**Caractéristiques :** +2 en Savoir, ou +1 en Savoir et en Finesse.

**Compétences :** +2 en Traditions, +1 en Rhétorique et dans trois compétences choisies parmi Histoire, Langues, Lois, Psychologie, Interrogatoire et Politique.

**Avantage :** Versé dans toutes les nuances et les arcanes du fait religieux, le personnage peut *simuler un degré de foi* qui n'est pas le sien sans subir de pénalité à son test de Subterfuge (voir *Foi et Sincérité*, p 11).

**Équipement :** Livres, projecteur solido, documents sur bobines de shigaville.

## Les Cinq Degrés de Foi

**Athée :** L'athée SAIT que Dieu n'existe pas et se considère comme le seul véritable maître de son propre destin. Cette philosophie est bien évidemment absolument incompatible avec une éducation mystique.

**Agnostique :** Contrairement à l'athée, celui qui se définit comme agnostique n'a aucune certitude sur l'existence ou l'inexistence de Dieu mais considère cette question comme dénuée d'intérêt. Si Dieu existe bel et bien, alors il reste inconnaissable et échappe totalement à la compréhension humaine : autant considérer, dans ce cas, que son existence ne change absolument rien. Cette philosophie est de loin la plus répandue au sein des Maisons nobles.

**Croyant :** Le croyant croit en l'existence d'une entité divine et respecte globalement les préceptes de sa foi.

**Pieux :** Le personnage est *profondément* croyant et observe avec ferveur les préceptes de sa foi. Ce degré de dévotion correspond, par exemple, à celui d'un Fremen d'Arrakis.

**Elu :** Le personnage se sent en phase avec le divin, qui communique et agit à travers lui. En règle générale, seuls des Prescients, des Maîtres Spirituels ou de parfaits déments font montre d'un tel degré de foi.

Concrètement, le niveau de foi d'un personnage constitue surtout un indicateur d'interprétation et n'a, en soi, aucun effet direct en termes de jeu. Le terme utilisé pour définir chaque degré de foi reflète surtout la façon dont le personnage envisage sa propre spiritualité et non une qualité objective – une telle idée étant de toute façon incompatible avec la notion même de *croyance*.

Dans de nombreux univers de jeu, l'existence des dieux est une vérité indiscutable et se traduit par la possibilité pour leurs adeptes d'acquérir divers pouvoirs et avantages surnaturels ; dans d'autres jeux, la réalité du divin n'est plus une certitude mais le pouvoir de la foi reste indiscutable, se manifestant généralement par une protection accrue contre les forces obscures. Dans un jeu comme Imperium, les choses sont à la fois plus simples et plus complexes : l'existence du divin demeure une énigme et la foi reste la foi. En termes de jeu, la foi d'un personnage ne reflète pas une force métaphysique objective, mais simplement sa façon d'appréhender les mystères de l'existence, du Karama et de la Destinée.



## Le Fossé des Convictions

Les différences d'attitudes religieuses peuvent parfois entraîner des malentendus, des réactions d'hostilité et même, dans certains cas, des conflits. En règle générale, plus cette différence est importante, plus les rapports entre individus ou communautés risquent d'être marqués par l'incompréhension et l'intolérance.

Ainsi, un Athée ou un Agnostique aura plutôt tendance à considérer les personnages Pieux comme des fanatiques et les Elus comme des illuminés, tandis qu'un personnage Pieux ou Elu verra les Athées et les Agnostiques comme des infidèles et des mécréants.

Si le meneur de jeu souhaite refléter cet aspect des choses en termes de jeu, il pourra utiliser les règles optionnelles suivantes dans les situations d'interaction où la foi joue un rôle majeur.

Dans de telles situations, l'écart entre les degrés de foi des parties en présence pourra être interprété comme un fossé (au sens culturel du terme) pouvant compliquer voire compromettre leurs futures interactions. Ainsi, un personnage Pieux et un Athée seront séparés par un fossé de 3, puisqu'il y a trois niveaux de différence entre leurs degrés de foi respectifs.

Concrètement, ce fossé pourra être utilisé en jeu de différentes manières :

## Une Question de Point de Vue

Selon ces règles, la foi n'a donc, en elle-même, aucun effet objectif ou absolu en termes de jeu (contrairement, par exemple, au Karama ou à la Prescience) : ses seuls effets sont *relatifs*, puisqu'ils résultant de la comparaison entre les degrés de foi de différentes parties. Il n'est donc pas plus « payant » ou plus « intéressant », en termes de jeu, d'être Athée, Agnostique, Croyant, Pieux ou Elu. Tout dépend de la culture et de la psychologie du personnage, ainsi que du milieu dans lequel il sera amené à agir.

Avant toute forme de négociation (diplomatie, commerce etc.) entre les deux parties, le fossé devra préalablement être « comblé » par un test de compétence obtenant un nombre de réussites au moins égal à la valeur du fossé. A priori, ce test est effectué par le personnage qui initie le dialogue (que ce soit pour solliciter une faveur, pour exposer un problème etc.). La compétence utilisée dépend alors de la situation :

Si le personnage a une foi moins élevée que celle de son interlocuteur, il pourra tenter de combler le fossé en puisant dans sa culture religieuse et ses connaissances pour adapter son discours et son comportement aux croyances et à la vision du monde de son interlocuteur. Il utilisera dans ce cas la compétence **Traditions**.

Si le personnage a une foi plus élevée que celle de son interlocuteur, il pourra tenter de combler le fossé en s'efforçant de faire abstraction de ses propres croyances et convictions religieuses afin d'adapter son discours et son comportement aux mœurs plus profanes de son interlocuteur. Il utilisera alors la compétence **Etiquette**.

Si le test de compétence est réussi mais compte moins de réussites que la valeur du fossé, ces réussites permettront tout de même de réduire le fossé. Ainsi, un fossé de 4 (entre un Athée et un Elu) pourra tout de même être réduit à 3 grâce à un test de compétence ne comptant qu'une seule réussite. Tant que le fossé conserve une valeur supérieure à 0, il ne sera pas comblé et pourra agir comme un nombre de dés de pénalité sur les futurs tests de compétences relationnelles entre les parties en présence - qu'il s'agisse de Rhétorique, de Commandement ou même de Séduction. Ainsi, un fossé de 2 se traduira par 2 dés de pénalité.

Ces ajustements, rappelons-le, n'ont de sens que dans les situations où la foi et la religion jouent un rôle majeur dans les échanges - ce qui reste somme toute assez rare.

## Foi et Sincérité

Les règles ci-dessus partent du principe que le personnage se montre sincère quant à son degré de foi - ce qui n'est aucunement obligatoire.

Si le personnage souhaite simuler un degré de foi qui n'est pas le sien (par exemple, se faire passer pour un personnage Pieux alors qu'il est Athée), il devra réussir un test de Subterfuge en obtenant un nombre de réussites égal à l'écart entre son véritable niveau de foi et le niveau qu'il souhaite faire paraître. Ainsi, un Agnostique qui souhaite se faire passer pour un individu Pieux devra obtenir au moins 2 réussites, tandis qu'un Athée tentant de se faire passer pour un Elu devra obtenir au moins 4 réussites.

De tels tests de Subterfuge pourront donc être fort utiles avant de pouvoir initier un dialogue fructueux (à défaut d'être totalement sincère).

# II : HUMANITE

## Qu'est-ce qu'un Humain ?

Cette question occupe une place primordiale dans la saga de *Dune*, notamment au travers des actions et des choix de ses différents protagonistes. Paul Atréides abandonne-t-il son humanité lorsqu'il devient le *kwisatz haderach* ? Des individus comme le Baron Harkonnen et son neveu Feyd Rautha peuvent-ils être considérés comme humains, au sens moral du terme ? N'est-ce pas l'humanité de Jessica qui lui permet de braver son Conditionnement Bene Gesserit pour donner au Duc Leto un héritier mâle ?

Au-delà de ces considérations liées à l'intrigue du roman de Frank Herbert, la différence entre ce qui est humain et ce qui ne l'est pas constitue un des éléments fondateurs de l'Imperium, en tant que société. Fondée sur les préceptes spirituels du Jihad Butlérien, la civilisation de l'Imperium proscribit absolument toute imitation artificielle de l'humain. C'est là le sens profond de l'interdiction des machines pensantes, mais aussi du commandement suprême de la Bible Catholique Orange : « Point ne déformeras l'âme. »

## Humanité et Conditionnement

Pourtant, en pratique, la civilisation impériale repose en grande partie sur l'existence d'individus ayant été profondément remodelés par tel ou tel Conditionnement (comme les Mentats ou les Navigateurs de la Guilde), au point de ne plus avoir grand chose en commun avec l'être humain tel que nous le concevons aujourd'hui. Paradoxe (ou ironie ?) suprême : les Sœurs du Bene Gesserit, qui se posent en gardiennes du patrimoine ancestral de l'espèce humaine, sont elles-mêmes le produit d'un Conditionnement particulièrement rigoureux – une femme capable de contrôler à volonté ses fonctions corporelles, neurales, psychiques et sexuelles est-elle encore pleinement humaine ?

Le remodelage subi par un individu conditionné ne lui confère pas seulement d'extraordinaires facultés : il formate également de façon radicale l'esprit et la personnalité du sujet, en inhibant ou, au contraire, en exacerbant telle ou telle facette de sa psyché.

Dans le cas des Mentats, ce Conditionnement se traduit par un isolement émotionnel croissant et par l'inhibition de l'empathie, c'est-à-dire de la faculté de percevoir et de partager les émotions d'autrui. Le Conditionnement d'une adepte Bene Gesserit garantit sa soumission totale aux préceptes et aux commandements de l'ordre – comme le résume parfaitement sa devise : « Je suis une Bene Gesserit, je n'existe que pour servir ». Quant au Conditionnement impérial des Docteurs Suk, il entraîne une inhibition quasi-totale des instincts d'agression, de domination et d'auto-préservation du sujet.

Dans la culture impériale, le Conditionnement n'est pas considéré comme une atteinte à l'humanité du sujet conditionné. Bien au contraire, aux yeux d'un Mentat, d'une adepte Bene Gesserit ou d'un Docteur Suk, le Conditionnement représente la possibilité de devenir un être humain plus complet, en lui permettant de maîtriser totalement ce qui n'existe chez les individus ordinaires que sous la forme de potentialités non-réalisées.

On retrouve ici la morale machiavélique typique de l'univers de *Dune* : dans ce domaine comme dans tant d'autres, la fin justifie les moyens. En d'autres termes, la production d'individus aux capacités extraordinaires et à la loyauté parfaite justifie le remodelage de leur humanité et leur instrumentalisation. Dans cette optique, chaque école de Conditionnement a développé sa propre définition de l'humanité, de cet héritage humain que le Conditionnement est censé optimiser.

Un Mentat se considère-t-il lui-même comme une machine ? Certainement pas. A ses yeux, son humanité ajoute une touche indéfinissable de génie à ses processus d'analyse et d'intégration des données – cet élément humain qu'aucune intelligence artificielle ne saurait dupliquer. Pour un Mentat, le Conditionnement représente avant tout la possibilité d'accéder aux possibilités optimales du cerveau humain. En outre, rappelons que les Mentats sont souvent amenés à réfléchir sur des problèmes à caractère diplomatique, politique ou relationnel, dont l'analyse fait intervenir quantité de paramètres émotionnels, culturels et idéologiques – autant de données qui ne peuvent être pleinement appréhendées que par un esprit humain.



Le cas des adeptes du Bene Gesserit est encore plus parlant. Souvenons-nous des paroles qu'adresse la Révérende Mère Mohiam au jeune Paul Atréides après l'épreuve de la boîte de souffrance et du gom jabbar : « *Nous, Bene Gesserit, tamisons les gens pour découvrir les humains.* ». Pour les adeptes de l'ordre, le Conditionnement est le moyen de parachever l'humanité du sujet, en exacerbant tous ses instincts naturels (l'empathie, la sexualité, la domination, l'obéissance, la préservation) tout en lui donnant la possibilité d'exercer sur ces mêmes instincts un contrôle total. A l'issue de son Conditionnement, l'adepte devient un outil parfait entre ses propres mains.

Chez les Docteurs Suk, cette volonté de perfectionnement de l'héritage humain brut passe avant tout par l'inhibition systématique de toutes les pulsions susceptibles de pousser un individu à la violence ou à la trahison. Aux yeux des Maîtres de l'école Suk, un humain *parfait* est d'abord un humain *parfaitement fiable*, altruiste et loyal, absolument incapable de toute action égoïste, fût-elle au prix de sa propre préservation. Dans cette optique, la pratique de la médecine constitue la plus parfaite expression de l'accomplissement humain et du don de soi. Débarrassé de toutes ses inclinations destructrices ou opportunistes, l'adepte Suk accède à une forme de sérénité absolue, permettant à l'esprit de vivre en harmonie avec le corps, au lieu d'être soumis à ses exigences.

## Humanité et Maîtrise de Soi

*L'orgueil domine la peur. « Osez-vous insinuer qu'un fils de Duc est un animal ? »*

*« Disons que je pense que tu peux être humain. Attention ! Ne fais plus un mouvement ! Je suis vieille mais ma main plongerait cette aiguille dans ton cou avant que tu ne puisses te dérober. »*

Frank Herbert, *Dune*, chapitre I

Lorsqu'elle soumet le jeune Paul Atréides à sa fameuse épreuve de la boîte et du gom jabbar, la Révérende Mère Gaius Helen Mohiam laisse entendre que ce qui sépare l'homme de l'animal est sa capacité à contrôler ses instincts et à surmonter des émotions comme la souffrance et la peur. Cette idée (l'humain véritable est celui qui est capable de surmonter sa peur, sa douleur

et ses autres émotions) constitue un des piliers du catéchisme Bene Gesserit, comme l'illustre bien la célèbre Litanie contre la Peur, le mantra inculqué aux adeptes pour leur permettre de dominer cette émotion en toutes circonstances :

*« Je ne connaîtrai pas la peur car la peur tue l'esprit. La peur est la petite mort qui conduit à l'oblitération totale. J'affronterai ma peur. Je lui permettrai de passer sur moi, au travers de moi. Et lorsqu'elle sera passée, je tournerai mon œil intérieur sur son chemin. Et là où elle sera passée, il n'y aura plus rien. Rien que moi. »*

En termes de jeu, la capacité d'un personnage à dominer ses émotions et à surmonter des réactions comme la peur ou la douleur est représentée par son score de Discipline, qui sert notamment à calculer sa Résistance et indique également le nombre de réussites que doit obtenir un adversaire utilisant la compétence Interrogatoire pour faire craquer le personnage – sauf dans le cas des sujets conditionnés, qui sont totalement immunisés à ce type de pression psychologique (voir Imperium, p 36).

En d'autres termes, un personnage conditionné contrôle beaucoup mieux ses émotions qu'un individu non-conditionné : dans l'idéologie Bene Gesserit, cette totale maîtrise de soi, couplée au fait que le Conditionnement BG est le seul à exacerber tous les instincts humains (voir ci-après), s'interprète donc logiquement comme une forme supérieure de la notion d'humanité.

## Les Cinq Éléments

L'humanité d'un personnage d'Imperium peut aussi être définie comme la conjonction de cinq instincts communs à tous les être humains :

**Empathie**

**Sexualité**

**Domination**

**Obéissance**

**Préservation**

Selon la personnalité et le profil comportemental d'un individu, chacun de ces instincts pourra être *inhibé*, *modéré* ou *exacerbé*.

Instincts	Mentat	Bene Gesserit	Ecole Suk
Sexualité	0	+	0
Domination	0	+	-
Obéissance	+	+	+
Empathie	-	+	+
Préservation	0	+	-

Chez la plupart des sujets ordinaires (n'ayant reçu aucune forme de Conditionnement), ces cinq éléments seront *modérés* – classification à l'intérieur de laquelle de nombreuses variations restent possibles, chaque instinct pouvant se manifester de façon plus ou moins marquée selon les personnalités.

Les classifications *exacerbé* et *inhibé* constituent des variations *extrêmes* : chez un individu non-conditionné, le nombre d'éléments modérés peut ainsi être interprété comme un indicateur de la stabilité mentale et psychologique.

Cela dit, même chez un sujet peu stable, voire dérangé, le nombre d'instincts exacerbés sera toujours égal au nombre d'instincts inhibés afin de préserver une certaine forme d'équilibre – faute de quoi l'âme du personnage serait par trop *déformée*. Chez un individu conditionné, au contraire, cette stabilité a été altérée de façon totalement contrôlée.

Le tableau ci-dessus indique l'influence des différents Conditionnements sur ces instincts.

Un + signifie que l'instinct est obligatoirement exacerbé par le Conditionnement.

Un - indique un instinct obligatoirement inhibé.

Un zéro (0) ne signifie pas forcément un instinct modéré : il peut être inhibé, modéré ou exacerbé mais ceci dépend avant tout de la personnalité du sujet et non de son Conditionnement. Un Mentat sujet à l'*hybris*, par exemple, aura certainement une Domination Exacerbée alors que cet instinct sera certainement Inhibé chez un Mentat avec le point faible *dévotion totale*.

Comme on peut le constater, si on laisse les instincts « zéro » au niveau *modéré*, les Conditionnements Mentat et Suk parviennent à préserver la stabilité globale de la psyché du sujet. Le Conditionnement Bene Gesserit, en revanche, se caractérise par l'exacerbation systématique de tous les instincts du sujet, conformément à la philosophie de l'ordre.

Chez un individu ordinaire (et nous pourrions même ajouter chez un individu ordinaire *de sexe masculin*), un tel déséquilibre indiquerait une personnalité totalement instable, incapable de contrôler ses pulsions : c'est uniquement grâce à un enseignement rigoureux du contrôle de soi (et peut-être grâce à quelque mystérieux « héritage féminin ») que les adeptes BG peuvent exercer une maîtrise totale sur leurs instincts aiguisés.

Les cinq instincts humains n'opèrent donc pas de façon cloisonnée : c'est leur interaction, voire leur synergie, qui crée toute la richesse et la complexité du comportement humain. En termes de jeu, leur fonction n'est pas d'ajouter un effet chiffré ou une procédure additionnelle aux règles d'Imperium, mais simplement de mieux définir et formaliser la nature exacte des différents types de Conditionnement, ainsi que leur influence sur la psyché d'un individu – afin, par exemple, de guider les joueurs dans leur interprétation ou de mieux comprendre la mentalité de tel ou tel PNJ.

Cette approche peut ainsi permettre d'établir le profil psychologique de base d'un personnage, que celui-ci soit conditionné ou non, ou de mieux définir le déséquilibre de certains individus (qui a parlé des Harkonnen ?).

Examinons chacun des cinq instincts en détail.



## Sexualité

Cet élément représente la conscience de ses propres désirs et pulsions sexuelles. Les autres instincts du sujet, notamment la Domination, l'Empathie et l'Obéissance, peuvent aider à déterminer plus précisément son profil psychosexuel. Ainsi, une Sexualité exacerbée pourra, selon les individus, indiquer une sensualité très extravertie ou (comme chez les adeptes Bene Gesserit) une instrumentalisation parfaitement contrôlée des interactions érotiques. A l'inverse, une Sexualité inhibée pourra se traduire par un désintérêt total pour la chair ou, le plus souvent, par une déviance ou une perversion plus ou moins accentuée ; là encore, les autres instincts du sujet pourront aider à préciser les choses.

## Domination

Cet élément représente la tendance à vouloir commander, diriger et imposer sa volonté à autrui, fût-ce par la force. Une Domination exacerbée peut se traduire par une attitude très agressive ou despotique ou par une tendance à

envisager tous les rapports humains en termes de contrôle et de soumission. A l'inverse, un instinct de Domination inhibé peut indiquer une personnalité dénuée de toute agressivité ou de tout esprit de compétition, ayant tendance à refuser le conflit. La Domination interagit de façon constante avec l'Obéissance, mais l'une peut fort bien être exacerbée sans que l'autre soit forcément inhibée ou vice versa.

Certains sujets sont à la fois d'excellents leaders et d'excellents exécutants. D'autres, au contraire, sont portés vers un seul de ces deux rôles ; certains, enfin, sont absolument incapables de fonctionner au sein d'une hiérarchie, que ce soit pour diriger ou pour exécuter.

## Obéissance

Cet élément représente la facilité avec laquelle le sujet se soumet à des règles, à des obligations et à des restrictions. Une Obéissance exacerbée peut indiquer une loyauté totale ou, dans les cas extrêmes, une soumission aveugle à n'importe quelle autorité. A l'inverse, une Obéissance inhibée peut indiquer un sujet absolument réfractaire à toute forme de commandement, de contrainte ou de devoir. A priori, cet instinct sera toujours exacerbé chez un personnage ayant reçu un Conditionnement. Cet instinct fonctionne en étroite interaction avec la Domination, mais aussi avec l'Empathie et la Préservation.

## Empathie

Cet élément représente la faculté de percevoir et de partager les émotions d'autrui. Il affecte donc forcément les autres instincts du sujet. Une Empathie exacerbée peut prendre la forme d'un véritable sixième sens permettant au personnage de « lire » sans difficulté les attitudes et les comportements de ceux qui l'entourent. A l'inverse, une Empathie inhibée indique un être fermé, insensible et introverti, incapable de percevoir les émotions d'autrui.

## Préservation

Cet élément correspond à ce que l'on appelle communément l'instinct de survie. Une Préservation exacerbée peut indiquer un sujet doté d'une grande faculté d'adaptation, capable de réagir rapidement et efficacement, y compris face à des dangers inconnus. Une Préservation inhibée pourra refléter un comportement de tête brûlée suicidaire ou, au contraire, une absence totale d'égoïsme et un véritable esprit de sacrifice. Là encore, les autres instincts du sujet pourront venir nuancer ou préciser les choses.

## Autres Conditionnements

Cette approche permet également de mieux faire ressortir les différences profondes entre certains types de Conditionnement – et plus encore entre les Conditionnements officiellement reconnus par l'Imperium et les Conditionnements « tordus » pratiqués par le Bene Tleilax.

Ainsi, le profil-type d'un Mentat Déviant diffère sensiblement de celui d'un authentique Mentat : Sexualité Inhibée (et se manifestant par diverses perversions), Domination Exacerbée (narcissisme et arrogance), Obéissance Exacerbée (le Mentat Déviant reste le produit d'un Conditionnement), Empathie évidemment Inhibée et Préservation Modérée. Dans le même ordre d'idée, les faux Docteurs Suk créés par le Bene Tleilax peuvent être dotés du profil suivant : Sexualité Inhibée, Domination Modérée, Obéissance Exacerbée (ce qui n'exclut absolument pas l'aptitude à trahir), Empathie Inhibée et Préservation Modérée – rien de très inquiétant en apparence, mais rien à voir non plus avec les vrais Docteurs Suk.

Enfin, quid des Sardaukar, les terribles troupes d'élite de l'empereur ? Il semble raisonnable que leur Conditionnement, destiné à faire d'eux de véritables machines à tuer, se traduise par une Sexualité Inhibée, une Domination et une Obéissance Exacerbées (ultra-agressifs mais ultra-disciplinés), une Empathie Inhibée (absence totale de pitié) et une Préservation Exacerbée.



Instincts	Mentat Déviant	Faux Docteur Suk	Sardaukar
Sexualité	-	-	-
Domination	+	0	+
Obéissance	+	+	+
Empathie	-	-	-
Préservation	0	0	+

# III : DESTINÉE



En termes de système de jeu, Imperium reflète la notion de destin de deux grandes manières. La première se manifeste en cours de jeu, à travers le capital de Karama attribué aux personnages-joueurs et aux PNJ de premier plan. La seconde, plus subtile, se manifeste entre les scénarios, via les règles de progression des personnages. Ce chapitre examine de plus près ces deux facettes de la Destinée des héros d'une chronique.

## Les Mystères du Karama

Le Karama représente la faveur du Destin. Suivant les croyances de chacun, cette faveur peut être interprétée comme une forme de providence divine, comme une bonne fortune liée à de précédentes existences ou encore comme la manifestation d'un hasard chaotique que seuls les individus Prescients peuvent véritablement appréhender dans toute sa complexité.

Un individu ne peut évidemment espérer contrôler le Destin, qui dépend de forces échappant à sa compréhension ou à sa volonté : en termes de jeu, ceci est reflété par le fait que ce n'est pas le *personnage* qui utilise son

Karama mais le *joueur* qui y fait appel – ce qui explique pourquoi le Karama peut intervenir lorsqu'un personnage est totalement pris de court, impuissant ou même inconscient. Le fait que le Karama intervienne toujours au moment propice, lorsque le *personnage* en a réellement besoin, reflète en termes de jeu la notion de providence ou de faveur du Destin.

Dans cette optique, il pourrait sembler gênant que le joueur sache exactement de combien de points de Karama il dispose et puisse ainsi faire prendre à son personnage certains « risques calculés » ou certaines décisions hâtives en sachant qu'il pourra toujours le tirer d'affaire en cas de situation critique.

En pratique, nous nous trouvons ici face à un cas typique d'interférence entre la conscience du joueur et la conscience de son personnage. Dans le cadre d'un jeu de rôle comme Imperium, cette interférence n'a, en pratique, rien de gênant : mieux encore, elle offre la possibilité aux personnages-joueurs d'être réellement *les héros de l'histoire* et de bénéficier de ce supplément de chance, d'audace et d'inspiration qui caractérise les protagonistes de fictions héroïques.

## Les Voies du Destin

Dans une des plus célèbres citations du roman *Dune*, la Révérende-Mère Mohiam définit les quatre chemins que peut emprunter la Destinée d'un individu sortant du lot commun :

***Le Courage du Brave***

***Les Prières du Pieux***

***La Connaissance du Sage***

***La Justice du Grand***

Dans une chronique d'Imperium, ces quatre chemins peuvent représenter quatre grandes façons pour un personnage d'évoluer en cours de jeu. Il ne s'agit pas d'un choix restrictif : un personnage peut tout à fait, à différents moments de son existence, suivre différentes Voies ou même avancer sur plusieurs d'entre elles en même temps : les voies de la Destinée ne suivent jamais le plus court chemin, sauf dans le cas du Kwisatz Haderach, dont le nom signifie littéralement « *la voie la plus courte* ».



En pratique, un personnage aura tendance à privilégier une ou deux Voies mais tout homme, à un moment donné de sa Destinée, peut être amené sur l'une d'entre elles. Le fait d'examiner avec attention quelles sont les Voies qu'un personnage emprunte le plus souvent (ou celles qu'il délaisse systématiquement) peut d'ailleurs offrir une vision assez évocatrice de sa personnalité et de sa conception de l'existence.

Vous trouverez page suivante une description de chacune des quatre Voies, avec à chaque fois des exemples d'*accomplissements*, c'est-à-dire d'actes pouvant constituer des étapes décisives dans le destin d'un personnage – étapes qui, dans une chronique d'Imperium, constituent la base de la progression des personnages en cours de jeu (voir règles de base, p 110-111).

En pratique, un personnage aura tendance à privilégier une ou deux Voies mais tout homme, à un moment donné de sa Destinée, peut être amené sur l'une d'entre elles. Le fait d'examiner avec attention quelles sont les Voies qu'un personnage emprunte le plus souvent (ou celles qu'il délaisse systématiquement) peut d'ailleurs offrir une vision assez évocatrice de sa personnalité et de sa conception de l'existence.

Après avoir énuméré ces quatre Voies, la Révérende Mère conclut ainsi :

« *Mais tout cela n'est rien sans celui qui gouverne et connaît l'art de gouverner. Que ceci soit ta science !* ».

En termes de Destinée, cet *art de gouverner* peut être interprété comme une cinquième Voie, qui englobe et dépasse les quatre autres : de fait, Muad'dib sera à la fois un guerrier, un messie, un sage et un empereur. L'achèvement suprême des quatre Voies par un individu unique reflète précisément ce qui sépare le Kwisatz Haderach du reste de l'Humanité. Pour lui, les quatre Voies n'en font qu'une : *la Voie la plus courte*.

## Les Archétypes Féminins

Qu'ont en commun des termes comme « *le Brave* », « *le Pieux* », « *le Sage* » ou « *le Grand* » ? Ils sont tous de genre masculin. De fait, ils correspondent très exactement à quatre archétypes masculins traditionnels, présents dans pratiquement toutes les cultures humaines. Bien sûr, ceci ne signifie pas qu'ils ne puissent pas s'appliquer à une femme – mais selon le dogme du Bene Gesserit, la compréhension et l'affirmation du pouvoir de la féminité passent notamment par la reconnaissance d'archétypes spécifiquement féminins :

### L'Amazone

### L'Hétaïre

### La Mère

### La Prêtresse

En termes de jeu, ces archétypes peuvent être considérés comme les pendants féminins des quatre Voies évoquées ci-dessus, accessibles à toute femme « *ayant pleinement reconnu son pouvoir féminin* » et permettant de guider le parcours de progression du personnage en cours de chronique.

*L'idée de ces quatre archétypes provient de la Dune Encyclopedia, dans laquelle Dame Jessica Atreides est présentée comme leur fusion idéale, au même titre que son fils représentera l'union des quatre Voies évoquées ci-dessus.*

Cette vision de la psyché féminine peut sembler réductrice, voire sexiste - et elle l'est bel et bien, puisqu'elle reflète les critères et les structures mentales d'une culture et d'une société où le masculin et le féminin sont clairement séparés et où la psyché individuelle est dominée par des représentations archétypales.

## Le Courage du Brave

Cette Voie est celle du guerrier. Celui qui l'emprunte doit affronter adversaires, obstacles et dangers, et faire montre de bravoure et de détermination mais également, quand faire se peut, d'honneur et de loyauté. Voici quelques exemples d'accomplissements liés à cette Voie :

*Vaincre un adversaire important dans un conflit direct.*

*Accomplir un acte héroïque mettant en avant sa bravoure, sa loyauté ou sa volonté.*

*Surmonter un danger mortel grâce à ses ressources physiques ou mentales.*

*Participer de façon décisive à une victoire tactique ou stratégique.*

*Défendre avec succès l'honneur de son nom ou de sa Maison.*

*Accéder à une position d'autorité, en vertu de son courage ou de son sens de l'initiative.*

*Accomplir un acte majeur ou décisif grâce à son habileté au combat.*

## La Connaissance du Sage

Cette Voie est celle du savoir et de la quête de la vérité. Celui qui l'emprunte cherche à comprendre les mystères de l'univers qui l'entoure, car il sait que la connaissance est une des clés de la destinée humaine. Voici quelques exemples d'accomplissements liés à cette Voie :

*Faire preuve de clairvoyance face à un problème particulièrement délicat.*

*Puiser dans son savoir les moyens d'accomplir un acte décisif, aux conséquences majeures.*

*Prodiguer des conseils ayant un impact déterminant sur des événements importants.*

*Résoudre une énigme importante ou découvrir un secret significatif.*

*Accéder à une nouvelle source de connaissance : mentor, archives, école etc.*

*Devoir s'adapter à un nouvel environnement, avec beaucoup de choses à apprendre.*

*Savoir tirer de profonds enseignements d'une défaite ou d'un échec personnel.*

## Les Prières du Pieux

Cette Voie est celle du saint et du vrai croyant. Seuls ceux qui possèdent une foi véritable peuvent l'emprunter car c'est une Voie ardue, qui exige non seulement de la piété mais aussi de la ferveur et une réelle abnégation. Voici quelques exemples d'accomplissements liés à cette Voie :

*Œuvrer à la préservation ou à la défense des principes de sa foi.*

*Surmonter de graves périls avec une confiance absolue dans la divine providence.*

*Convertir d'autres individus à sa foi.*

*Accomplir un acte de foi particulièrement important.*

*Souffrir ou se mettre en danger pour sa foi.*

*Se rapprocher d'un saint-homme ou d'un chef spirituel de la même foi.*

*Accéder à un rôle spirituel ou religieux au sein d'une communauté.*

## La Justice du Grand

Cette Voie est celle du pouvoir. Celui qui l'emprunte arpente un chemin fait de privilèges et d'honneurs, mais aussi d'obligations et de dilemmes, qui le placent clairement en dehors du monde des simples mortels. Voici quelques exemples d'accomplissements liés à cette Voie :

*Obtenir la reconnaissance de puissants personnages.*

*Gagner du prestige ou de la notoriété.*

*S'élever dans la hiérarchie impériale.*

*Gagner davantage de pouvoir ou d'influence.*

*Ecarter ou neutraliser un adversaire déclaré ou potentiel.*

*Exercer son autorité avec sagesse et discernement.*

*Exercer son autorité de façon spectaculaire.*

## L'Amazone

L'Amazone est une guerrière. De prime abord, cet archétype peut sembler n'être qu'une version féminisée du Courage du Brave, mais il existe certaines différences significatives entre ces deux Voies. Afin de mieux se distinguer d'une forme d'impétuosité typiquement masculine, la véritable Amazone se doit d'être à la fois une Brave et une Sage, de se fier aussi bien à l'art de la confrontation qu'à la science de la stratégie. Voici quelques exemples d'accomplissements liés à cette Voie :

*Vaincre un adversaire important dans un conflit direct.*

*Surmonter un danger mortel grâce à ses ressources physiques ou mentales.*

*Accéder à une position d'autorité ou de confiance par son courage ou son sens de l'initiative.*

*Accomplir un acte majeur ou décisif grâce à son habileté au combat ou son intelligence tactique.*

*Prouver par ses actes la suprématie du pouvoir féminin sur le pouvoir masculin.*

## L'Hétaïre

L'Hétaïre est une séductrice. Cet archétype correspond principalement aux concubines et aux courtisanes conditionnées pour savoir tirer le meilleur parti de leur charme et de leur sensualité, mais peut aussi s'appliquer à toute adepte sachant utiliser les « armes douces » - qu'il s'agisse de séduction, de diplomatie ou de manipulation. Voici quelques exemples d'accomplissements liés à cette Voie :

*Obtenir la reconnaissance ou les faveurs de puissants personnages.*

*Ecarter ou neutraliser en douceur un adversaire déclaré ou potentiel.*

*Etablir une forte emprise émotionnelle sur un personnage important.*

*Arriver à un résultat décisif en jouant les inspiratrices et les confidentes.*

*Arriver à un résultat décisif en jouant les instigatrices et les intrigantes.*

## La Mère

La Mère est une protectrice. Le mot *Mère* doit ici être pris dans son sens archétypal : il n'est pas forcément nécessaire (ni, d'ailleurs, suffisant) d'avoir mis des enfants au monde pour incarner cet archétype. La Mère est avant tout celle qui protège, écoute, conseille et reconforte. Voici quelques exemples d'accomplissements liés à cette Voie :

*Faire preuve de clairvoyance et de sagesse face à un problème particulièrement délicat.*

*Prodiguer des conseils ayant un impact déterminant sur des événements importants.*

*Offrir une protection efficace contre un danger ou une menace significative.*

*Apporter un soutien psychologique décisif à un allié (avéré ou potentiel) dans l'adversité.*

*Exercer son autorité avec sagesse, patience et discernement.*

## La Prêtresse

La Prêtresse est une médiatrice. Contrairement à ce que pourrait laisser supposer son appellation, il n'est pas nécessaire de posséder un véritable sentiment religieux pour suivre cette Voie, qui correspond avant tout au rôle social et politique attribué à la classe sacerdotale dans les sociétés traditionnelles. La religion est, par définition, une médiation entre le divin et l'humain (ou, selon une interprétation plus pragmatique (et typiquement BG), entre le pouvoir et le monde. Voici quelques exemples d'accomplissements liés à cette Voie :

*Accéder à un rôle spirituel, religieux ou politique au sein d'une communauté.*

*Jouer un rôle médiateur décisif dans une situation de crise ou de conflit.*

*Influer de façon significative sur l'histoire ou les usages d'une communauté.*

*Savoir utiliser la religion ou la spiritualité comme un instrument de contrôle.*

*Accéder à une vérité cruciale par la Prescience.*