

IMPERIUM

LA VOIE DES ARMES



Edition Révisée (2022)

IMPERIUM

LA VOIE DES ARMES

Guerre et Art du Combat dans l'Univers de Dune

Version Révisée pour la Quatrième Edition du Jeu (2022)

I : La Guerre dans l'Imperium 3

Ce premier chapitre présente un tour d'horizon de la guerre, de ses enjeux et de ses différentes formes dans l'Imperium pré-Muad'dib.

II : Soldats, Bretteurs & Assassins 10

Ce deuxième chapitre présente des options supplémentaires pour les Soldats, Duellistes, Assassins et autres combattants. Vous y trouverez notamment des règles sur les Sardaukars Impériaux, une histoire et secrets des Assassins Bhotani, des précisions sur les écoles de duel, les gladiateurs et les armes blanches, ainsi que des règles optionnelles sur les techniques secrètes des Maîtres d'Armes.

III : Conflits & Opérations 19

Ce troisième chapitre présente un examen détaillé de différentes situations de conflits pouvant survenir dans le cadre d'une chronique, avec leurs causes, leur progression et leurs répercussions, ainsi qu'un système optionnel permettant de gérer les opérations militaires en cours de jeu.

IV : Technologie Militaire 35

Ce dernier chapitre présente des règles additionnelles sur les Boucliers et leur utilisation, grâce auxquelles chaque meneur de jeu pourra, s'il le souhaite, développer, préciser ou nuancer les effets de la technologie Hotlzman dans sa chronique. Vous y trouverez également de l'équipement militaire supplémentaire et des précisions sur les armes les plus meurtrières de l'Imperium.

Conception et écriture : Olivier Legrand et Benjamin Kouppi, pour la quatrième édition.

Conseils précieux et relecture : Xavier Alix, Lyzishadow et Morgalel.

Contribution aux éditions précédentes : Luigi Castellani, Lyzishadow et Jean-Pierre Peralez.

Illustration de couverture : [Carlos NCT](#)

Illustrations intérieures : [NEWATLAS7](#), [Talros](#), [Andrew Runion](#), [Luigi Castellani](#), [Modestas Rimkus](#), [Michael Stribling](#). Sophocle.

Comme celui des règles de base d'IMPERIUM et de ses autres suppléments, le contenu de *La Voie des Armes* s'inspire du roman *Dune* de Frank Herbert, ainsi que de la *Dune Encyclopedia* de Willis McNelly.

I : LA GUERRE DANS L'IMPERIUM



Pax Imperialis

Les conflits armés à grande échelle restent extrêmement rares dans l'Imperium, et ce pour de multiples raisons. La plus évidente est l'usage généralisé des Boucliers Holtzman, qui rendent inutiles la plupart des armes opérant à distance.

A ces limitations d'ordre technologique s'ajoutent diverses contraintes politico-juridiques (comme les fameuses lois de la Grande Convention) ou économiques (maintenir une armée coûte extrêmement cher, la faire transporter d'un monde à l'autre l'est plus encore.).

Pour ces diverses raisons, les conflits sérieux entre Grandes Maisons se règlent généralement par un arbitrage du pouvoir impérial ou, lorsque cet arbitrage est refusé par une des deux parties, par une Guerre des Assassins, voire par un *kanly* entre les chefs des Maisons belligérantes - deux formes d'affrontements qui seront examinées plus en détail dans ce chapitre.

La paix qui règne ordinairement entre les Grandes Maisons peut donc être définie comme une « paix armée », une paix « sur le pied de guerre », susceptible de voler en éclats au cours de conflits aussi brefs, meurtriers et décisifs que la guerre Atréides-Harkonnen sur Arrakis.

De tels conflits restent exceptionnels mais lorsqu'ils surviennent, il est indispensable de disposer des armes les plus efficaces, des défenses les plus sûres et des troupes les mieux entraînées. Voilà pourquoi chaque Maison Noble possède sa propre armée et, en dernier recours, son propre stock d'armes atomiques : comme le dit l'antique adage : *si vis pacem, para bellum*.

Entre les Grandes Maisons, la rivalité est de mise, mais la guerre ouverte est virtuellement proscrite : rien ne doit venir remettre en question la bonne marche des affaires, à commencer par le commerce de l'Épice.

Ces interactions entre les pouvoirs politique, militaire et économique créent une situation de *statu quo* qui se retrouve au plus haut niveau de l'empire : la structure du Landsraad et l'existence de la CHOM favorisent une certaine concurrence entre Maisons Nobles, rendant fort peu probable l'émergence d'une alliance des Maisons les plus puissantes contre la Maison impériale Corrino. Une telle alliance, si elle venait à se concrétiser, devrait en outre confronter ses forces armées aux invincibles Sardaukars impériaux, capables d'écraser à peu près n'importe quelle coalition.

Pax Guildis

Dans un tel contexte, la Guilde Spatiale joue un rôle décisif – et, le plus souvent, dissuasif. Son monopole sur les transports spatiaux signifie qu'aucun conflit interplanétaire ne peut avoir lieu sans sa coopération active – et en temps normal, la Guilde n'a aucun intérêt à favoriser un conflit susceptible de perturber (même temporairement) le commerce interstellaire et l'économie de l'Imperium. Transporter une armée (même réduite) d'un monde à l'autre coûte extrêmement cher : la plupart du temps, le coût est si élevé qu'il suffit à dissuader les éventuels belligérants.

La Guilde n'a toutefois rien d'une organisation pacifiste, loin s'en faut. Si un conflit armé entre Maisons peut servir ses intérêts (par exemple si une Maison ne remplit plus son rôle économique et perturbe le commerce interstellaire), elle ne fera rien pour le désamorcer et pourrait même y prendre une part active, en dépit de sa prétendue neutralité. Dans ce cas, le parti auquel elle choisirait d'accorder son soutien en sortirait très certainement vainqueur. La Guilde peut, en outre, fournir des informations cruciales dans un conflit planétaire, comme elle le fait pour les Fremen dans *Dune*.

Les Autres Factions

Bene Gesserit

Le Bene Gesserit s'implique peu dans les conflits de nature militaire. Il cherche à les désamorcer mais renonce assez vite, en suivant le précepte « soutenir le fort ». Tant que les hostilités ne sont pas déclarées, il sauve discrètement ce qu'il peut du patrimoine génétique familial et met en sécurité les siens, mais ne compromettra jamais le plan d'ensemble. Les interventions du Bene Gesserit dans un tel conflit sembleront donc assez limitées aux personnes extérieures à l'ordre et tourneront toujours autour de la préservation de ce patrimoine génétique : une Sœur insistera pour que l'héritier et plus généralement la famille régnante soit mis à l'abri (parfois dans des lieux différents), un Na-Siridar aura une aventure d'un soir avec une charmante et mystérieuse courtisane, une branche cadette de la famille régnante se verra soudain dotée d'une nouvelle conseillère BG etc.

Mentats & Docteurs Suk

Les Écoles Impériales n'interviennent jamais directement dans un conflit mais leur existence même constitue souvent un élément essentiel des conflits entre Maisons – et même, dans de nombreux cas, un enjeu à double-tranchant : ainsi, tuer le Mentat ou le Docteur Suk d'une Maison permet certes de prendre un avantage tactique, mais oblitère toute possibilité ultérieure d'achat (ou alors à un prix exorbitant) d'un adepte de l'école concernée par la Maison incriminée. Il est donc préférable de les neutraliser ; idéalement, un Mentat peut aussi être employé par le vainqueur (comme l'aurait souhaité, dans *Dune*, le Baron Vladimir Harkonnen pour Thufir Hawat).

Tleilaxu et Ixiens

Le Bene Tleilax et les Ixiens sont généralement peu intéressés par l'issue de tels conflits et ne s'y impliquent généralement qu'en tant que fournisseurs de matériel et de services rares (armes étranges, assassins et infiltrateurs etc.) – sauf en cas de différend grave avec une des Maisons concernées, auquel cas ils seront ravis de proposer « un prix d'ami » à ses ennemis. Dans tous les cas, l'implication des Tleilaxu ou des Ixiens dans un tel conflit, lorsqu'elle est découverte ou même simplement subodorée, suffit généralement à faire monter les enjeux...

Les Armées du Landsraad

Les armées des Maisons du Landsraad servent d'abord et avant tout de forces de dissuasion, dont l'existence même contribue à empêcher les guerres entre Maisons.

Ces armées jouent également le rôle de forces de sécurité à l'échelle planétaire, empêchant (ou réprimant) les éventuels soulèvements de population locale contre l'oligarchie régnante et les tentatives de coups d'état que pourraient fomenter certaines Maisons mineures, avec l'aide ou pour le compte d'une autre Maison. Sur certains mondes, crises et rebellions se produisent régulièrement, débouchant parfois sur de véritables situations de guerre civile, à l'échelle planétaire.

Tant qu'un conflit se limite à cette échelle planétaire et n'oppose pas directement deux Grandes Maisons, l'autorité de l'empereur et les lois de la Grande Convention n'ont pratiquement aucun poids, chaque Maison Noble ayant (en pratique, sinon en théorie) tout pouvoir sur la gestion de ses « affaires locales ».

En général, les forces armées d'une Maison lui garantissent une certaine invulnérabilité... mais aucun siridar ne peut se permettre de négliger les questions de sécurité intérieure, sous peine de voir l'autorité de sa Maison gangrenée par toutes sortes d'arrivistes ivres de pouvoir, sans parler des risques d'infiltration, de manipulation et de déstabilisation par des éléments agissant pour le compte d'une faction ennemie...

Troupes et Effectifs

Comparées aux forces militaires dont disposaient les nations terrestres avant l'avènement du voyage spatial, les armées des Grandes Maisons ont des effectifs plutôt modestes ; les plus puissantes d'entre elles disposent en général d'une armée de 150 000 à 300 000 hommes – mais chacun de ces hommes est un combattant accompli, spécialement entraîné, armé et équipé pour faire face à n'importe quelle situation de crise, y compris à l'échelle planétaire. Lorsque de tels événements se produisent, la stratégie, la compétence et la supériorité technologique l'emportent presque toujours sur le nombre.

La taille des armées d'une Maison est également limitée par des impératifs économiques (coût de l'entraînement, de l'équipement et du transport) et politiques (le pouvoir impérial surveillant de près tout ce qui pourrait venir remettre en cause sa suprématie militaire).



Les Sardaukars

Les Sardaukars dépassent en efficacité (ainsi qu'en effectifs) toutes les autres armées du Landsraad - en raison de leur entraînement unique, de leur incroyable sauvagerie et d'un accès quasi-illimité à la technologie militaire.

Le coût d'une telle armée dépasse de loin les ressources des Maisons les plus prospères du Landsraad... mais pas celles du pouvoir impérial, qui dispose d'une richesse astronomique, issue en grande partie des revenus issus du commerce de l'Epice, l'empereur touchant environ 40% des profits de l'exploitation du Mélange.

Sans l'Epice, l'empereur ne pourrait entretenir ses légions de Sardaukars, ce qui fragiliserait considérablement sa position sur le plan militaire comme sur le plan politique. L'Epice, source inépuisable de profits prodigieux, constitue donc, là encore, la clé de voûte du système.

Les forces armées des Maisons Nobles sont généralement organisées en légions de 30 000 hommes, répartis en dix *brigades* de 3000 hommes chaque. Selon les besoins, chaque brigade peut éventuellement être décomposée en *divisions* (300 hommes), en *détachements* (30 hommes) et en *lances* (3 hommes).

En termes de jeu, les effectifs des forces armées d'une Maison dépendent directement de sa valeur en Guerre. Chaque point en Guerre équivaut à deux légions de soldats ordinaires (soit 60 000 hommes) ou à une seule légion de soldats d'élite. Ainsi, une Maison avec 3 en Guerre pourra avoir 6 légions ordinaires (soit 180 000 hommes) ou 3 légions d'élite (soit 90 000 hommes) ou 4 légions ordinaires et une légion d'élite (150 000 hommes) ou 2 légions de chaque type (120 000 hommes).

Grades Militaires

Les grades des différents officiers varient d'une Maison à une autre ; la plupart reconnaissent cependant quatre grands grades standards :

Grade I : Officier commandant un détachement. (Lieutenant, Tridécursion etc).

Grade II : Officier commandant une division (Capitaine, Banneret, Tricenturion etc).

Grade III : Officier commandant une brigade (Colonel, Major, Bashar etc).

Grade IV : Officier commandant une légion (Général, Burseg etc).

Le Règne du Bouclier

Les rares conflits armés entre forces ennemies prennent généralement la forme d'une bataille rangée entre Soldats équipés d'armes blanches et de Boucliers d'énergie. Le combat au Bouclier nécessite une technique particulière, que chaque Soldat se doit de maîtriser, faute de quoi il sera totalement inutile sur le champ de bataille.

Dans un tel contexte, l'entraînement et l'expérience des combattants constituent un facteur au moins aussi déterminant que le degré de sophistication de leur équipement. Grâce aux Boucliers, l'infanterie est redevenue la principale force de combat. Loin d'être de simples hommes de troupe, les Soldats de l'Imperium sont de véritables guerriers, triés sur le volet et soumis à un entraînement des plus rigoureux.

L'artillerie lourde, les missiles et autres armes à échelle tactique ont pratiquement disparu de l'arsenal conventionnel, la technologie Holtzman les ayant rendu obsolètes. Il en va de même pour les véhicules blindés : la plupart des véhicules militaires de surface servent uniquement pour le transport de troupes ; il s'agit généralement de glisseurs munis d'armes défensives et protégés par des champs Holtzman.

La technologie Holtzman est également utilisée pour protéger diverses installations fortifiées, en générant autour de ces structures une barrière infranchissable : en théorie, un individu sans Bouclier et avançant extrêmement lentement pourrait franchir un champ Holtzman, mais ces précautions le transformeraient du même coup en une cible pratiquement immanquable.

En général, les forces armées de l'Imperium n'utilisent pas de véritables aéronefs de combat, l'utilité de tels appareils étant quasiment réduite à néant par l'utilisation des Boucliers Holtzman, laquelle rend pratiquement impossibles les bombardements et les tirs aériens, ce qui constitue là encore une limitation tactique majeure. Le principal véhicule aérien reste l'ornithoptère, surtout utilisé comme appareil de reconnaissance ou comme transport de troupes.

Les mêmes limitations s'appliquent aux vaisseaux spatiaux de type Frégate possédés par les Grandes Maisons : il s'agit essentiellement de véhicules de transport, capables d'opérer entre la surface d'une planète et sa zone orbitale (laquelle est toujours contrôlée par la Guilde). Les combats spatiaux entre vaisseaux sont donc inexistantes, car techniquement impossibles. La dernière grande bataille spatiale, la bataille de Corrin, a eu lieu en l'an 88 avant la fondation de la Guilde – voici près de dix millénaires...

Les règles de base d'Imperium abordent de façon simple les applications les plus répandues de la technologie Holtzman, en mettant particulièrement l'accent sur les Boucliers personnels. Les meneurs de jeu désireux de traiter de façon plus détaillée le fonctionnement, la gestion et les applications militaires des Boucliers personnels comme des Boucliers de structure trouveront dans le chapitre IV de ce supplément un ensemble de règles optionnelles conçues à cet effet.

L'Exception Arrakis

Militairement et politiquement, le conflit évoqué dans *Dune* (l'attaque d'Arrakis par une force composée de troupes Harkonnen et de Sardaukars impériaux) constitue une *situation d'exception* unique, dont les conséquences ont changé la face de l'empire. Sur Arrakis, l'impossibilité d'utiliser les Boucliers personnels bouleverse toutes les données habituelles de l'art de la guerre : dans un tel environnement, les batailles de masse entre armées équipées de lasers et d'armes lourdes peuvent redevenir une réalité. Il s'agit d'ailleurs d'une des raisons pour lesquelles les Harkonnen et l'Empereur attirent les Atréides sur Dune : sur un autre monde, une telle action militaire aurait été pratiquement impossible, ou tout au moins infiniment plus difficile à mettre en place et risquée à exécuter, à cause précisément de l'emploi des Boucliers.

Rien n'interdit d'imaginer que des conditions similaires puissent exister sur d'autres mondes, à cause de phénomènes climatiques ou de toute autre cause naturelle pouvant interférer avec le fonctionnement d'un champ Holtzman.

La Grande Convention

Les Maisons Nobles du Landsraad, l'Empereur et les factions les plus puissantes de l'Imperium (comme le Bene Gesserit) disposent d'un certain nombre d'armes de destruction massive, comme les atomiques ou les brûle-pierres. Sur le plan juridique, le recours à de tels armements est étroitement encadré, voire prohibé par la Grande Convention ; sur le plan politique, leur utilisation constitue généralement un point de non-retour.

Une Maison qui emploie des atomiques contre des unités ennemies devra prouver qu'elle se trouvait en situation de légitime défense et qu'elle ne disposait d'aucun autre moyen pour assurer sa survie. L'usage d'atomiques sur un territoire inoccupé reste toutefois autorisé, en dépit des radiations occasionnées. Hors de ce cadre, toute utilisation des atomiques est considérée comme illégale par la Grande Convention et entraîne la mise au ban du Landsraad et l'éradication de la Maison.

L'utilisation d'armes bactériologiques est elle aussi encadrée par la Grande Convention, mais elle est généralement beaucoup plus difficile à prouver et entraîne le plus souvent des sanctions moindres – mais tout de même conséquentes, comme par exemple l'obligation pour la Maison fautive de céder 50% de ses parts dans la CHOM à l'empereur, à laquelle s'ajoute le versement d'une compensation variable (en Epice) à la Maison victime ; en cas de refus, la Maison condamnée s'expose à une intervention armée et au démantèlement de ses ressources.

Les subtilités de la Grande Convention favorisent toutes sortes de chicanes et de distinguos, que les juristes des Maisons sont chargés d'exploiter de manière optimale. Le cas du brûle-pierres (employé dans *Le Messie de Dune*) est, à ce titre, particulièrement intéressant. Bien que l'usage de cette arme de destruction massive ne soit pas expressément prohibé par la Grande Convention (vraisemblablement à cause de son rayon d'action limité), le fait que son utilisation suppose normalement l'emploi d'un carburant atomique en fait un « cas limite », révélateur de la logique retorse caractéristique de l'univers juridique de l'Imperium : bien que le brûle-pierre n'est pas répertorié par la Grande Convention comme une arme atomique *stricto sensu*, son utilisation peut être considérée comme un usage d'armes atomiques - à partir du moment où l'on peut prouver qu'un carburant atomique a effectivement été employé.

Pour plus de détails sur les armes de destruction massive et leurs effets en termes de jeu, voir le chapitre IV de ce supplément.



La Guerre des Assassins

De telles restrictions tactiques, techniques et logistiques ont fait évoluer l'art de la guerre vers des formes de conflit plus épurées (plus civilisées ?), obéissant à des règles précises. A l'origine, la notion de Guerre des Assassins fut développée dans le but de limiter au maximum les pertes humaines que pouvait occasionner un conflit entre deux Grandes Maisons.

Dans une Guerre des Assassins, chaque camp tente d'éliminer le principal dirigeant adverse - en l'occurrence le seigneur de la Maison. Une fois ce seigneur assassiné, son héritier peut décider de continuer l'affrontement ou bien reconnaître sa défaite. Dans ce cas, les bénéfices accordés au camp victorieux sont soigneusement établis par la législation de la Grande Convention et peut-être soumis, en cas de litige, à l'arbitrage de l'autorité impériale.

Dans la plupart des cas, la Maison vaincue perd son fief principal au profit de la Maison victorieuse et voit une partie substantielle de ses richesses (ainsi que ses parts dans la CHOM) divisées entre le camp vainqueur et le pouvoir impérial (ce dernier se réservant généralement la part du lion).

En théorie, la loi impériale garantit une « défaite honorable » ; en pratique, une Maison vaincue se voit presque toujours contrainte à s'exiler sur un autre monde ; lorsqu'elle ne possède pas de fief secondaire susceptible de l'accueillir, elle se voit en général contrainte de demander l'hospitalité d'une autre Grande Maison. Dans les faits, cette situation s'apparente à la perte du statut de

Maison Noble, la Maison vaincue devenant, sur le plan politique, l'équivalent d'une Maison mineure placée sous l'égide d'un de ses anciens alliés... Dans les cas les plus extrêmes, la Maison vaincue est démantelée ou cesse d'exister en quelques générations.

Une Guerre des Assassins entre deux grandes Maisons prend souvent l'allure d'un véritable jeu de stratégie - une partie de chéops grandeur nature entre les deux Maîtres Assassins, chacun essayant de pousser l'autre à la faute, tout en déjouant ses stratagèmes et ses subterfuges.

Comme le jeu de cheops, du reste, la Guerre des Assassins est soumise à des règles précises : l'emploi de certaines armes, par exemple, est strictement prohibé, ainsi que la mise en danger inutile et gratuite de populations civiles... mais comme dans n'importe quel jeu, il est possible de tricher ou d'employer des tactiques déloyales. L'essentiel est de gagner sans être percé à jour...

Le Rite du Kanly

Lorsqu'une Guerre des Assassins semble dénuée de véritable issue, ou dans certains cas exceptionnels prévus par la Grande Convention, le dirigeant d'une Maison Noble peut déclarer l'ouverture d'un *kanly* contre une Maison adverse. L'affrontement entre les Maisons se trouve alors réduit à sa plus simple (et sa plus pure) expression : un duel à mort entre les deux dirigeants des Maisons ennemies. Le *kanly* est une forme de combat hautement ritualisée, soumis à des règles très strictes.

La déclaration du *kanly* doit être officiellement déposée devant le Haut Conseil du Landsraad et la Couronne Impériale. Ensemble, ces deux instances désignent un Juge du Rite, chargé d'administrer le conflit et de veiller à ce qu'il se déroule dans le plus strict respect des règles.

Dans un premier temps, le Juge du Rite se doit d'organiser des négociations entre les deux partis ; il s'agit là d'un devoir de pure forme, ces négociations étant, a priori, destinées à échouer. Le Juge dispose néanmoins d'un droit de veto lui permettant d'interdire, avec toute la force de la loi impériale, la poursuite du conflit entre les deux Maisons. En pratique, cet ultime recours est très rarement utilisé, de peur qu'une telle décision ne provoque une crise encore plus grave. Cela dit, les Juges du Rite sont des êtres humains comme les autres, accessibles à la persuasion, à l'intimidation ou à la corruption. La déclaration d'un *kanly* donne donc souvent lieu à toutes sortes de marchandages secrets, le plus souvent avec l'aval tacite du pouvoir impérial.

Si les deux belligérants ne parviennent pas à s'entendre et que le Juge du Rite ne voit aucune raison d'exercer son veto, on organise alors un combat singulier entre les deux dirigeants des Maisons adverses. Ce duel a généralement lieu sur la planète d'une des deux Maisons, ou à la cour impériale de Kaitan, au choix du Juge. En dehors du Juge, de l'Empereur et de toute personne spécialement conviée par sa majesté impériale, seuls les membres de l'entourage proche des duellistes ont le droit d'assister au kanly. Il s'agit d'un combat à mort, à l'arme blanche, sans Bouclier ni armure. En règle générale, les deux duellistes combattent torse nu et l'arme utilisée est le kindjal ou le poignard.

L'usage d'un poison de lame est normalement interdit, les armes étant examinées par le Juge avant le début du combat ; certaines Maisons disposent néanmoins de poisons indétectables, aux effets assez subtils pour tromper la plupart des observateurs. Si l'usage du poison est découvert après coup, la victoire sera invalidée ; mieux vaut donc s'en tenir aux règles en usage.

L'affrontement se solde donc forcément par la mort d'un des duellistes : son héritier (le nouveau dirigeant en titre) doit alors choisir entre s'avouer vaincu et relever le gant, ce qui mène à un nouveau duel - processus qui peut tout à fait aboutir à la disparition d'une lignée entière... Un dirigeant peut choisir de se faire remplacer, mais uniquement par un de ses héritiers potentiels ; cette clause fut ajoutée afin d'interdire le recours à des Duellistes ou à des Maîtres d'Armes prêts à se sacrifier pour leur siridar.

Il est important de noter qu'une victoire au kanly assure au vainqueur des bénéfices limités (toujours moins élevés que ceux qu'aurait pu lui rapporter une Guerre des Assassins bien menée). Là encore, le pouvoir impérial se réserve la part du lion. Cette clause vise à empêcher certaines Maisons d'utiliser le kanly comme un moyen systématique de conquête et d'enrichissement...

Guerres Asymétriques

L'univers de *Dune*, on l'a vu, se prête mal aux grandes batailles rangées. Même en cas de débarquement, la Guilde n'accordera le transport qu'à une armée sûre de l'emporter rapidement car elle a besoin d'éviter une perturbation de l'équilibre. L'Épice ne doit jamais s'arrêter de couler, c'est une question de survie.

Dans un tel contexte, il existe toujours, à l'exception du cas bien particulier du conflit limité opposant des Maisons Nobles protégeant chacune leurs Maisons Mineures, une grande différence de puissance de feu entre les deux

armées. La guérilla, ou « guerre asymétrique », est donc le type de conflit militaire le plus emblématique de l'Imperium.

Stratégies et Tactiques

Dans ce cas de figure, le camp le plus faible doit nécessairement s'employer à épuiser le camp le plus fort. Dans une optique défensive, il s'agit de relever les coûts du fort de telle manière qu'il finisse par renoncer et négocier : c'est le calcul que font les petites guérillas des foyers d'instabilité situés loin du centre.

Pour des Nobles chassés du pouvoir ou des Maisons mineures qui ont manqué leur coup d'état, il s'agit d'épuiser les forces ennemies pour renverser les rôles, puis profiter d'un moment de faiblesse pour frapper au cœur.

C'est exactement ce que fait Paul dans le premier roman du cycle. Après un débarquement où la puissance combinée des Sardaukars et de l'artillerie Harkonnen (un choix possible sur Arrakis en l'absence des boucliers, qui attirent le ver) écrase les forces Atréides, Paul commande une guérilla fremen. En deux ans, il détruit une part importante de la force de production Harkonnen, moissonneuse par moissonneuse, et n'affronte jamais le gros des troupes. Une fois les Harkonnen épuisés et son armée bien équipée et entraînée, il sort de la logique de guérilla. La dernière action consiste en une attaque massive contre le centre, avec emploi des atomiques familiaux pour préparer le terrain, sabotage des boucliers ennemis (c'est le rôle de la tempête de sable), et assaut frontal sur le Palais Harkonnen.

Pendant une période de guérilla, les affrontements entre les armées sont toujours relativement brefs. L'armée qui pratique la « petite guerre » rompt le combat après avoir infligé quelques pertes à l'adversaire et répète l'opération pour saigner l'armée ennemie et affaiblir son moral. Elle peut aussi la provoquer pour l'entraîner loin de ses bases. Les batteries des boucliers n'ont pas une durée de vie illimitée ; des combattants qui connaissent bien le terrain et savent se dissimuler peuvent avoir l'opportunité de fondre sur un ennemi temporairement en position de faiblesse.

Réactions et Ripostes

Une Maison Noble confrontée à une guérilla doit donc définir une politique face aux populations locales dans le but d'assécher le vivier. Répandre la terreur est toujours une option, mais des arrestations arbitraires risquent de radicaliser la population et de faciliter des recrutements ultérieurs. Dans *Dune*, les Harkonnen pratiquent

cette politique, souvent jusqu'à l'extermination. Elle leur a réussi sur Giedi Prime mais elle pousse les Fremen dans les bras de Paul et finit par se retourner contre eux.

Une autre option, pour la Maison confrontée à une guérilla, consiste à faire des promesses, voire des compromis, tout en déployant une intense propagande. La guérilla devient alors impopulaire : elle rançonne et crée de l'insécurité, finissant par se couper de la population. Cette option, efficace mais plus coûteuse à court terme, ne dispense pas d'une activité militaire contre les unités combattantes.

Logistique et Matériel

Dans un tel conflit, la logistique joue un rôle crucial : la guérilla doit tenter de couper les lignes de ravitaillement ennemis à la moindre faille de sécurité, s'assurer la complicité de la population par tous les moyens (y compris la terreur) pour disposer de points d'appui. Au-delà des caches et de la nourriture, certains combattants peuvent simuler une vie normale après un affrontement en se fondant parmi la population civile ou, au contraire, en surgissant pour commettre un attentat, ciblant une troupe aux boucliers éteints ou un officier – dans le cadre d'une guérilla urbaine.

Les jeunes guérillas manquent de moyens : attaquer des convois et des entrepôts (idéalement d'Épice), voire des banques pour ceux qui ne craignent pas de s'aliéner la Guilde, est un bon moyen de se procurer des fonds. Rançonner la population en est une autre, mais elle sera plus encline à la délation. Comme les contrebandiers sont nombreux et le plus souvent tolérés par les Maisons Nobles, qui apprécient de pouvoir écouler ce qu'elles ne déclarent pas à la CHOM, se procurer armement, médicaments et boucliers n'est pas très difficile – à cela près qu'un contrebandier qui fait régulièrement affaire avec la Maison pourra l'en informer.

Le plus difficile reste l'entretien du matériel. Ce facteur, s'il fait partie du fonctionnement routinier d'une Maison disposant de personnel qualifié et d'infrastructures adéquates, devient d'une importance cruciale dans le cas d'une guérilla. Ainsi, un Bouclier ne peut fonctionner indéfiniment sans être entretenu par des techniciens compétents – généralement après une poignée d'opérations. Une guérilla bien organisée se doit donc de posséder un ou plusieurs ateliers mobiles et un réseau caches permettant d'abriter personnel et matériel : pour l'ennemi, découvrir cet atelier et le supprimer constitue souvent une étape cruciale dans l'élimination de la guérilla.

Moral et Leadership

Enfin, les guérillas les plus dynamiques ont à leur tête un chef charismatique, capable de galvaniser, voire de fanatiser ses troupes – comme Paul dans *Dune* : tout à la fois prophète et meneur d'hommes, il est le guide qui montre le chemin. Une guérilla menée par un tel leader charismatique aura une croissance rapide et attirera de nouvelles recrues et des complices – ainsi que l'attention du Bene Gesserit, à défaut de son intervention.

Pour l'ennemi, ce chef charismatique est une cible prioritaire, bien plus que le Maître de Guerre d'une Maison Noble, qui travaille au sein d'une institution et peut être remplacé. Une Maison Noble qui parvient à abattre un tel chef fera tout pour donner à cette mort le caractère le plus spectaculaire possible – comme par exemple exhiber le cadavre de façon infamante (en place publique, accroché à un ornithoptère etc.), afin de frapper les esprits et de briser le moral des combattants ennemis.

Conflits & Théâtres d'Opération

Le chapitre III de ce supplément, *Conflits & Opérations*, décrit plusieurs situations typiques de conflits armés sous la forme de séquences d'événements et de possibilités pouvant constituer la trame d'un ou plusieurs scénarios. Ces situations-types sont au nombre de six :

- **Débarquement** de forces armées sur une planète dépendant d'une autre Maison
- **Intervention extérieure ponctuelle**, prenant le plus souvent la forme de raids sur des positions ennemies ; c'est le type d'opération qui se rapproche le plus d'une bataille rangée classique
- **Révolte de Maisons Mineures** (entrée en rébellion d'une ou plusieurs Maisons Mineures contre leur Maison régnante)
- **Révolution de palais** (conspiration visant à accomplir un coup d'Etat, c'est-à-dire à renverser la famille régnante d'une Maison)
- **Insurrection** (soulèvement armé visant à affaiblir voire à renverser le pouvoir en place)
- **Émeutes & Guérillas** (mater, gérer ou exploiter d'éventuelles velléités de révolte chez les *pyons*).

Pour chacun de ces cas sont examinées les principales étapes de l'évolution du conflit et les différentes options offertes aux parties belligérantes, fournissant ainsi au meneur de jeu la « matière première » de scénarios axés sur de telles situations de conflit.

II : SOLDATS, BRETTEURS & ASSASSINS



Ce chapitre s'intéresse de plus près aux divers professionnels du combat et de la guerre dans l'univers d'Imperium : soldats, stratèges et autres militaires, ainsi que les duellistes, les maîtres d'armes et, bien sûr, les inévitables assassins. Vous y trouverez des règles additionnelles concernant la création de tels personnages, des sections consacrées aux redoutables Sardaukars impériaux et aux Assassins Bhotani, ainsi que diverses nouvelles options concernant le combat à l'arme blanche et l'art du duel.

Soldats et Stratèges

Ecole de Stratèges

La plupart des Maîtres de Guerre sont d'anciens Soldats s'étant distingués par leur expérience et leurs qualités de tacticien. Certaines Maisons préfèrent en revanche réserver ce rôle à un membre de la famille régnante, ce qui exige une formation spéciale axée sur la stratégie et le commandement. Comme pour les Ecoles de Duel (voir chapitre III), certaines Maisons font le choix d'ouvrir les portes de leurs Ecoles de Stratèges aux familles de leurs alliés politiques et commerciaux. Un Noble qui intègre une telle Ecole suit un cursus différent de l'Education Aristocratique classique (voir Imperium, p 19) : ce cursus combine les effets d'une Education

Martiale aux ajustements donnés ci-dessous. Il se dirige ensuite directement vers la dignité de Maître de Guerre, sans passer par l'étape de la Vocation.

Conditions requises : Origine noble ; éducation martiale ; au moins 3 en Finesse.

Caractéristiques : +1 en Finesse et en Discipline.

Compétences : +2 en Commandement et en Stratégie, +1 en Observation et en Politique.

Entraînement Militaire

Cette forme d'Education, réservée aux roturiers se destinant à la vocation de Soldat, constitue une variante plus spécialisée de l'Education Martiale classique. Comme cette dernière, elle confère au personnage la connaissance du langage de bataille de sa Maison.

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

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

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

Vocation : Soldat.



Les Sardaukars

Dans un jeu de rôle comme Imperium, jouer un Sardaukar n'a de sens que dans le contexte d'une chronique où tous les personnages-joueurs appartiennent à ce corps d'élite. Dans une telle chronique, les scénarios prendront presque toujours la forme de missions et d'opérations militaires - avec, de temps à autres, une situation nécessitant le recours à la diplomatie ou, plus rarement, susceptible de présenter un cas de conscience aux personnages. Un meneur de jeu qui souhaite mettre en place une chronique de ce style pourra trouver d'intéressantes sources d'inspiration dans divers films américains sur la guerre du Viet Nam, comme *Apocalypse Now*, *Full Metal Jacket* ou *Platoon*. Notons enfin que toutes les informations qui suivent concernent les Sardaukars de l'époque pré-Muad'Dib et ne sauraient s'appliquer aux Sardaukars des périodes ultérieures, comme le Bashar Miles Teg bien connu des lecteurs de la saga de *Dune*.

Conditionnement Sardaukar

Recrutés dès leur plus jeune âge, les terribles Sardaukars sont soumis à un Conditionnement qui les transforme en combattants d'élite fanatiques, voués corps et âme à la Maison impériale (voir *La Voie de l'Ame*, chapitre II, pour plus de détails sur les effets psychologiques de ce Conditionnement).

Conditions requises : Une origine commune et au moins 3 en Physique et en Discipline.

Caractéristiques : +1 en Physique, Habileté et Discipline; -1 en Savoir.

Compétences : +2 en Athlétisme, Agilité, Armes Blanches, Armes de Tir, Survie, Vigilance; à cela s'ajoute un bonus supplémentaire de +1 dans six compétences choisies parmi les suivantes : Athlétisme, Lutte, Agilité, Armes Blanches, Armes de Tir, Discrétion, Pilotage, Interrogatoire, Survie, Vigilance, Observation, Pistage, Sécurité, Stratégie et Commandement.

Facultés spéciales : Comparé aux autres formes de conditionnement, l'entraînement inhumain des Sardaukars leur confère le double des bonus de caractéristiques et de compétences, comme indiqué ci-dessus. En outre, leur conditionnement les rend insensibles à la douleur : tant qu'il ne se trouve pas dans un *état critique*, un Sardaukar blessé fonctionne comme si son état de santé était au palier supérieur : *Valide* lorsqu'il devrait être *Affaibli* ou seulement *Affaibli* lorsqu'il devrait être *Inconscient*. Un Sardaukar en *Etat Critique* subit les conséquences normales de cet état.



Vocation, Expérience et Promotion

Après son conditionnement, le Sardaukar se dirige obligatoirement vers une vocation de Soldat. Sa phase d'Expérience personnelle est, en outre, soumise à des règles particulières. Au lieu de recevoir un bonus de +1 dans six compétences de son choix, le personnage bénéficie d'ajustements équivalents en fonction de son parcours militaire : Commando d'Elite ou Officier Supérieur (au choix).

Commando d'Elite : +1 dans six compétences choisies parmi : Athlétisme, Lutte, Agilité, Armes Blanches, Armes de Tir, Discrétion, Pilotage, Observation, Pistage, Sécurité, Survie, Vigilance.

Officier Supérieur : +2 dans deux compétences choisies parmi Commandement, Interrogatoire, Stratégie et Sécurité ; +1 dans les deux autres.

Un Officier Supérieur Sardaukar est habilité à commander une division, soit 300 hommes. En cours de jeu, le personnage pourra espérer être promu au grade de Bashar ou de Caïd. Le Bashar est l'équivalent sardaukar d'un colonel, habilité à commander une brigade, soit un corps de 3000 hommes. Le Caïd, grade légèrement supérieur à celui de Bashar, est chargé des « *relations avec les populations locales* » (euphémisme impérial désignant un spécialiste de l'occupation, de la coercition et de la répression) et pouvant faire office de gouverneur militaire.

Pour mériter une telle promotion, l'officier doit posséder un niveau de maîtrise d'au moins +3 en Commandement et en Stratégie (pour le Bashar) ou en Interrogatoire (pour le Caïd).



Duellistes et Maîtres d'Armes

La vocation de Duelliste (voir *Imperium*, p 24) est accessible aux nobles comme aux roturiers.

Pour les personnages d'origine commune, la vocation de Duelliste sert presque toujours de préparation à la vocation de Maître d'Armes, position privilégiée (et donc fort convoitée).

Pour les nobles, cette vocation constitue le prolongement logique d'une éducation martiale classique. Pour les nobles, l'art du duel à l'arme blanche représente non seulement la distraction guerrière par excellence, mais correspond aussi à une des formes les plus avancées de conflit entre Maisons ennemies, selon le rituel du *kanly* (voir p 7). Dans une telle situation, l'habileté au combat d'un seigneur ou de ses héritiers s'avèrera décisive, un duel perdu pouvant avoir de lourdes conséquences sur la survie politique et économique d'une Maison...

La pratique du duel à l'arme blanche constitue donc un élément primordial de la culture de l'aristocratie impériale, ce qui explique sans doute pourquoi tant de jeunes nobles se dirigent vers une vocation de Duelliste. Lorsque vous créez un personnage de Duelliste ou de Maître d'Armes, vous devrez décider s'il a appris son art auprès d'un autre Maître, dans le cadre d'une Education Martiale classique, ou s'il a suivi l'enseignement d'une de ces Ecoles de Duel (voir ci-dessous pour plus de détails).

Ecoles et Styles de Duel

Dans la plupart des Maisons Nobles, l'art du combat singulier est enseigné par un Maître d'Armes, voire par plusieurs Maîtres, chacun possédant son propre cercle d'élèves.

Certaines Maisons, en revanche, possèdent de véritables écoles de bretteurs, destinées à former leurs propres Duellistes et futurs Maîtres, et pouvant également accueillir des élèves issus d'autres Maisons, moyennant finance. Ces écoles de duel s'apparentent, en pratique, à de véritables académies martiales, avec leur code de conduite, leur hiérarchie et leur philosophie.

Les trois écoles de duel les plus réputées de l'Imperium sont celles des Maisons Ginaz, Delambre et Ophelion, respectivement situées sur les planètes de Martijoz, Delambre et Abal.

Chacune des grandes écoles a développé son propre style de combat à l'arme blanche, ainsi que sa propre philosophie de l'art du duel.

En termes de jeu, cette culture spécifique se reflète notamment à travers les *compétences favorites* de chaque école (voir page suivante).

Style Ginaz

Ce style, le plus récent des trois grands styles de duel, est également le plus pratiqué dans l'Imperium. Pour les Maîtres Ginaz, un duel à l'arme blanche est également un duel psychologique : le bretteur doit savoir s'adapter aux actions et aux manœuvres de son adversaire, afin de mieux exploiter ses failles.

Style Delambre

L'école d'escrime de la Maison Delambre est l'une des plus anciennes de tout l'Imperium, et le style de combat créé par ses fondateurs voici plusieurs millénaires. Un peu tombé en désuétude, il reste néanmoins très pratiqué au sein des Maisons les plus traditionalistes. Il s'agit d'un style offensif, sans fioritures, privilégiant avant tout l'efficacité.

Style Ophelion

Pour les Maîtres d'Armes de la Maison Ophelion, le duel est un Art à part entière et chaque combat singulier doit être considéré comme une performance esthétique. Le parfait Duelliste Ophelion doit devenir le reflet dansant de son adversaire, en anticipant et en accompagnant ses moindres mouvements.

Ecole de Duel

Le passage par une Ecole de Duel se substitue toujours à une Education classique. Pour les personnages d'origine commune, les bénéfices d'une Ecole de Duel ne diffèrent pas notablement de ceux que leur aurait apportés une Education Martiale; un personnage d'origine Noble, en revanche, peut choisir de remplacer le volet Courtois de leur Education Aristocratique par une Ecole de Duel, en la combinant à leur Education Martiale classique, afin de développer au maximum leurs compétences guerrières (au détriment de leurs talents de cour).

Conditions requises : Au moins 3 en Habileté.

Caractéristiques : +1 en Habileté.

Compétences : +1 en Agilité, en Armes Blanches et dans quatre compétences choisies parmi les suivantes : Athlétisme, Lutte, Armes de Jet, Armes de Tir, Observation, Stratégie, Vigilance et Commandement. Le personnage devra, en outre, choisir ses trois talents personnels (voir les règles de base d'Imperium p 16) parmi les *compétences favorites* correspondant au style de l'Ecole :

Ginaz: Agilité, Armes Blanches, Observation, Stratégie, Subterfuge et Vigilance.

Delambre : Athlétisme, Agilité, Armes Blanches, Stratégie, Histoire et Vigilance.

Ophelion : Agilité, Armes Blanches, Etiquette, Observation, Stratégie et Vigilance.

Vocation : Duelliste.

L'enseignement de ces différents styles de duel n'est pas, cela dit, l'apanage exclusif de leurs écoles d'origine : au cours des siècles, ces styles se sont répandus à travers l'Imperium, évinçant peu à peu les styles moins efficaces.

Il n'est donc pas nécessaire d'avoir été formé dans une de ces trois écoles pour pratiquer son style : tout personnage ayant acquis la compétence Armes Blanches a forcément été exposé à ces différents styles de combat lors de son apprentissage. Un véritable Duelliste de vocation, cela dit, possède toujours un style de prédilection, qui devra être choisi par le joueur à la création du personnage, parmi les trois grands styles (Ginaz, Ophelion et Delambre). En termes de jeu, ce choix n'a pas de réel impact sur les capacités de combat du personnage et vise surtout à ajouter une touche de couleur et d'atmosphère aux scènes de duels, en permettant aux joueurs de décrire les actions de leurs bretteurs de façon plus évocatrice, en fonction de leur style de combat.

Nouveaux Privilèges

Duelliste Renommé

Le personnage qui possède ce Privilège a la réputation d'être une des plus fines lames de l'Imperium. Cette notoriété pourra lui attirer le respect, voire l'admiration de personnes d'un Statut plus élevé que le sien, un atout qui peut s'avérer fort précieux dans certaines situations.

En termes de jeu, le personnage pourra utiliser sa compétence d'Armes Blanches (représentant sa notoriété de bretteur) à la place de sa compétence d'Etiquette pour nouer des relations sociales (voir Imperium, p 69).

Seul un Duelliste ou un Maître d'Armes avec un niveau de maîtrise de 4 ou 5 en Armes Blanches peut choisir ce Privilège.

Lame de Maître

Le personnage possède une épée d'une qualité extraordinaire, fabriquée par un maître-armurier avec des moyens de Niveau Technologique 4.

A priori, seul un Maître d'Armes ou un Duelliste Noble peut posséder une telle arme. Incassable, inaltérable et plus tranchante qu'un rasoir, cette arme cause 1pt de dommages supplémentaires lorsqu'elle est maniée par un Duelliste, et 2 points de dommages supplémentaires entre les mains d'un véritable Maître d'Armes.

Styles de Duel et Système de Jeu

Certains joueurs trouveront peut-être un peu décevant que chaque style de duel ne possède pas son répertoire de techniques secrètes et autres coups spéciaux.

Une telle approche, utilisée avec succès dans d'autres jeux de rôle, ne semble pas très crédible dans un univers comme l'Imperium, dans lequel l'art du duel à l'arme blanche est enseigné depuis des millénaires.

Avec le temps, écoles et Maîtres d'Armes ont évidemment intégré à leur enseignement les avantages et les failles de chaque style, afin de former les bretteurs les plus complets et les plus efficaces possibles.

Dans un jeu de rôle comme Imperium, le style de combat de chaque Duelliste reste donc principalement une question... de style.

Gladiateurs

Presque tous les Duellistes reçoivent donc une éducation martiale classique ou suivent l'enseignement d'une des grandes écoles de duel décrites ci-dessus. Mais il existe une troisième façon, beaucoup moins orthodoxe et beaucoup plus dangereuse, d'accéder à la vocation de Duelliste. Sur certains mondes de l'Imperium, les combats d'arène entre êtres humains sont parfaitement autorisés, et constituent même un des spectacles favoris de la plèbe comme de la noblesse.

Les gladiateurs qui s'affrontent lors de ces combats publics appartiennent à la caste des esclaves et sont soumis dès le plus jeune âge à un entraînement impitoyable. En termes de jeu, cet entraînement peut être codifié comme une forme d'éducation, détaillée ci-dessous.

Le Gladiateur qui ne meurt pas dans l'arène peut parfois obtenir sa liberté, en récompense d'une carrière riche en victoires. Une fois affranchi, l'ancien esclave-gladiateur pourra se diriger vers une vocation de Duelliste ou, plus rarement, de Soldat, de Truand ou d'Assassin, puis vers une dignité appropriée, s'élevant dans les rangs de la hiérarchie sociale par la seule force de sa volonté.

Un ancien gladiateur aura donc appris son métier « à la dure » et n'aura certainement pas la même vision de l'art du duel qu'un Duelliste noble ou formé par une grande école. De tels personnages restent néanmoins très rares, surtout dans l'entourage d'une Maison noble, la plupart d'entre elles préférant employer des Maîtres qu'elles ont-elles-mêmes sélectionnés et formés.

Entraînement de Gladiateur

Conditions requises : Origine commune ; au moins 3 dans deux caractéristiques choisies entre Physique, Habileté et Discipline.

Caractéristiques : +1 en Physique ou en Habileté.

Compétences : +1 en Athlétisme, Lutte, Agilité, Armes Blanches, Armes de Jet, Vigilance.

Spécial : Compte tenu de son absence de liberté et du caractère exclusif de son entraînement, le personnage ne peut choisir ses trois talents personnels (voir règles de base d'Imperium, p 16) que parmi ses compétences d'entraînement.

Vocations : Duelliste, Assassin, Soldat, Truand.



Duels Amicaux

Lorsque deux personnages s'affrontent en duel pour le plaisir ou pour s'entraîner, on utilise exactement les mêmes règles que pour un véritable combat, à une différence près : aucun dommage n'est infligé, chaque combattant retenant sciemment ses coups.

Lorsqu'une attaque est réussie, on considère qu'elle rapporte *une touche* au vainqueur de l'assaut : la plupart des duels amicaux se jouent en trois touches. Une botte meurtrière réussie équivalait à deux touches.

Demi-Boucliers

Aussi appelés *Boucliers de gladiateur*, ces Boucliers Hotlzman spéciaux sont surtout utilisés pour l'entraînement et, sur certains mondes, les combats d'arène.

Leur champ d'énergie ne protège qu'une moitié du corps du porteur (dans le sens de la hauteur). Si, lors de la confrontation d'Agilité qui ouvre chaque assaut, un combattant obtient au moins 3 réussites de plus que son adversaire, il pourra alors diriger ses attaques vers la moitié vulnérable du corps de son adversaire, ce qui lui permettra d'ignorer le dé de pénalité que subit normalement une attaque contre le porteur d'un Bouclier.

Le Choix des Armes

Dans certains cas particuliers, un bretteur peut se retrouver face à un adversaire équipé d'une arme notablement plus longue, et disposant donc d'une meilleure allonge.

Selon les règles d'Imperium, le combattant avec l'arme la plus longue pourra prendre l'avantage sur son adversaire sur une simple égalité d'Agilité, évitant ainsi le corps-à-corps (ou le statu quo en cas de duel au Bouclier).

A priori, les règles traditionnelles du duel exigent que les deux adversaires soient à *armes égales*, c'est à dire munis d'armes de longueurs à peu près équivalentes... mais la situation peut très bien changer en cours d'affrontement.

Supposons, par exemple, que chaque Duelliste soit armé d'une épée et d'une dague, et que l'un d'eux désarme son adversaire : sur un plan tactique, il sera évidemment beaucoup plus intéressant pour lui de priver l'autre bretteur de son épée, plutôt que de sa dague. Il bénéficie alors d'un dé supplémentaire en attaque (deux armes contre une) et pourra prendre l'avantage sur une égalité d'Agilité (épée contre dague).

On distinguera donc, en termes de jeu, deux grandes catégories d'armes blanches : les armes longues (épée, sabre, kindjal, rapière, fleuret) et les armes courtes (dague, poignard, main-gauche, lancette, espantille).

Contrairement à certains jeux qui regorgent de tables d'armes ultra-détaillées, Imperium a choisi la voie de la simplicité, en traitant les armes blanches de façon générique. Dans ce contexte, des termes comme *rapière* et *épée* ou *dague* et *poignard* peuvent être considérés comme équivalents et interchangeables. Il existe toutefois quelques armes inhabituelles ou particulières, dont le cas mérite d'être étudié de plus près.

Kindjal

Il s'agit d'une arme à la lame assez large et relativement courte, plus longue cependant que celle d'une dague. Efficace pour les coups d'estoc comme pour les coups de taille, c'est l'arme favorite de nombreux Duellistes.

En termes de jeu, le kindjal devra être considéré comme une arme longue. Il peut éventuellement être utilisé comme arme de jet, mais avec une pénalité d'un dé.

Fleuret

Arme flexible et légère, surtout destinée à l'entraînement, le fleuret inflige 1pt de dommages de moins qu'une arme blanche classique.

Sabre

Doté d'une lame assez large et plus ou moins courbée, plus lourd que les épées de duel classiques, le sabre est surtout conçu pour les coups de taille, ce qui le rend peu pratique à utiliser dans les duels au Bouclier – raison pour laquelle il est quelque peu tombé en désuétude.

En termes de jeu, le sabre impose une pénalité d'un dé supplémentaire sur toutes les attaques portées contre un Bouclier ; en revanche, contre un adversaire sans Bouclier, un sabre inflige 1 point de dommages supplémentaire.

Main Gauche

Il s'agit d'une dague dont la garde a été spécialement renforcée afin d'augmenter son efficacité en tant qu'arme de parade.

En termes de jeu, le personnage devient plus difficile à désarmer (-1 dé sur les attaques adverses destinées à le délester de son arme). En contrepartie, cette garde alourdit l'arme, la rendant impossible à utiliser comme arme de jet.

Lancette

Il s'agit d'une petite javeline à la pointe particulièrement acérée, souvent utilisée comme arme d'appoint dans les duels au Bouclier. Elle fait aussi une excellente arme de jet. En termes de jeu, la lancette a les mêmes caractéristiques qu'un poignard ou une dague.

Espantille

Une espantille est un type particulier de lancette, dont la pointe se brise très facilement et reste logée dans la blessure.

En termes de jeu, un assaillant armé d'une espantille peut choisir de casser l'arme après une attaque réussie ayant causé au moins 1 pt de dommages à son adversaire ; celui-ci subira alors 1 pt de dommages en plus, sans bénéficier de la protection d'une éventuelle armure.

Une fois la pointe brisée, l'espantille ne pourra plus être utilisée comme arme.

Les Secrets des Maîtres d'Armes

Avertissement : Les règles qui suivent sont strictement optionnelles et rien n'oblige un meneur de jeu à les utiliser s'il ne le souhaite pas. Elles permettent de refléter de façon encore plus significative l'excellence martiale des Maîtres d'Armes, tout en leur la possibilité de continuer à progresser dans leur art en cours de chronique.

Excellence et Maestria

Le véritable Maître d'Armes consacre sa vie entière à la pratique constante de l'art du duel ; ceci lui permet d'atteindre un degré d'excellence presque surhumain, appelé *maestria*. En termes de jeu, cette maestria va permettre au Maître d'Armes de développer ses propres coups de maître en cours de chronique.

Lorsqu'un Maître d'Armes atteint une étape décisive de sa progression en jeu (lui permettant normalement de gagner 1 point de Karama ou 1 niveau dans une de ses compétences), le joueur peut, à la place, choisir de lui faire gagner un coup de maître. Cette option n'est accessible qu'aux Maîtres d'Armes ayant déjà atteint leur niveau de maîtrise maximum (généralement 4 ou 5, en fonction de leur score d'Habileté) en Armes Blanches et en Agilité ; tant que le personnage a encore la possibilité de progresser dans ces deux compétences, il devra leur donner la priorité.

Coups de Maîtres

En pratique, les coups de maîtres correspondent aux différentes attaques spéciales décrites dans les règles de duel d'Imperium : Botte Meurtrière, attaque visant le Défaut de la Cuirasse, attaque pour Désarmer ainsi que l'attaque contre un adversaire protégé par un Bouclier.

Normalement, chacune de ces attaques spéciales se traduit par un dé de pénalité sur le test d'Armes Blanches du bretteur.

A chacune de ces attaques correspond un coup de maître, qui supprime ce dé de pénalité.

Il existe donc quatre coups de maître :

Désarmer : Le Maître ne subit plus de dé de pénalité lorsqu'il tente de Désarmer l'adversaire.

Défaut de la Cuirasse : Le Maître ne subit plus de dé de pénalité lorsqu'il vise le Défaut de la Cuirasse d'un adversaire portant une armure.

Botte Meurtrière : Le Maître ne subit plus de dé de pénalité lorsqu'il tente une Botte Meurtrière. En d'autres termes, toutes ses attaques à l'arme blanche sont traitées (s'il le souhaite) comme des Bottes Meurtrières.

Attaque Lente : Le Maître ne subit plus de dé de pénalité lorsqu'il attaque à l'arme blanche un adversaire protégé par un Bouclier. Ce coup de maître ne peut être choisi que par un personnage maîtrisant déjà celui du Défaut de la Cuirasse.

Comme les attaques spéciales qui leur sont liées, ces coups de maître peuvent se combiner entre eux : avec cette règle, certains Maîtres d'Armes seront donc capables de lancer des Bottes Meurtrières contre un adversaire protégé par un Bouclier sans subir de dé de pénalité !

Ces règles optionnelles rendent donc les Maîtres d'Armes encore plus redoutables qu'ils ne le sont déjà avec les règles de base.

Normalement, les coups de maître ne peuvent être développés qu'en cours de chronique, mais si le meneur de jeu le souhaite, il pourra autoriser un Maître d'Armes ayant atteint son niveau de maîtrise maximal en Armes Blanches et en Agilité dès la création de personnage à commencer le jeu avec un (et un seul) coup de maître, moyennant la dépense préalable d'un point de Karama.

De Duelliste à Maître

Un Duelliste peut-il devenir un véritable Maître d'Armes en cours de jeu ?

Le meneur de jeu pourra, s'il le souhaite, autoriser cette forme de progression, mais uniquement dans le cadre d'une chronique-fleuve (voir *De la Chronique au Cycle*, p 111 d'Imperium).

Dans ce contexte, un Duelliste ayant atteint un niveau de maîtrise d'au moins 4 en Agilité et en Armes Blanches pourra éventuellement accéder à la qualité de Maître d'Armes (sans pour autant en posséder le statut officiel) au cours d'un intervalle de progression : au lieu d'augmenter une de ses caractéristiques (ou trois compétences) de +1, le Duelliste acquerra l'avantage spécial des Maîtres d'Armes, lui conférant un dé de bonus en Agilité lorsqu'il se bat à l'arme blanche, sauf contre un autre Maître d'Armes (voir Imperium p 29 et 55).

Une fois ce seuil franchi, le bretteur devenu Maître d'Armes pourra ensuite développer ses propres coups de maître, si la règle optionnelle détaillée ci-dessus est utilisée.



Assassins

Entraînement d'Assassin

La plupart des Assassins ont reçu une éducation martiale ou courtoise, ce qui leur confère des compétences suffisamment variées pour pouvoir s'adapter rapidement à toutes sortes de situations. Certains, en revanche, reçoivent dès leur plus jeune âge une éducation plus spécialisée, sous la tutelle d'un ou plusieurs Maîtres-Assassins. Contrairement à l'Education Secrète décrite dans les règles d'Imperium (p 21), réservée aux personnages d'origine Noble, cet Entraînement est, quant à lui, réservé aux apprentis-assassins d'origine roturière.

Conditions requises : Origine commune ; au moins 3 dans deux caractéristiques choisies entre Habileté, Finesse et Discipline.

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

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

Vocation : Assassin.

Les Assassins Bhotani

Les « Assassins Bhotani » sont mentionnés dans le *Lexique de l'Imperium* comme étant les créateurs du Chakobsa, l'ancêtre des langages de bataille. En dehors de cela, on sait fort peu de choses sur leur compte – en dehors du fait qu'ils semblent avoir disparu depuis bien longtemps à l'époque du premier roman de la saga.

Aujourd'hui, près de 10 000 ans après la fondation de l'Imperium, le nom de « Bhotani » reste attaché à l'Histoire des premières Guerres

des Assassins. Pour la plupart des gens, il désigne une antique confrérie (ou une secte) de Maîtres Assassins, auréolée de mystère et détentrice de redoutables secrets, disparue voici plusieurs millénaires... Mais qui furent vraiment les Bhotani ? Il est temps de lever le voile sur un épisode oublié de l'Histoire de l'Imperium.

A l'origine, les Assassins Bhotani étaient issus d'une culture particulière, celle du peuple Bhotani, habitant la planète de Bhotan (dans le système d'Azrael), sous l'égide de la puissante Maison Qedima, aujourd'hui totalement oubliée.

Contrairement à de nombreuses Maisons, la Maison Qedima était composée d'autochtones, héritiers de la vieille noblesse tribale Bhotani. Il existait donc un lien privilégié entre le peuple de Bhotan et son aristocratie, les deux groupes partageant une culture commune. Cette culture était entièrement fondée sur l'art de donner la mort : descendants d'un ancien peuple de farouches guerriers des montagnes, les Bhotani avaient, en se civilisant, conservé leurs traditions guerrières, qui se raffinèrent et se ritualisèrent au fil des générations.

Chez les Bhotani, tous les hommes étaient entraînés, dès leur plus jeune âge, à différentes techniques d'assassinat, chacun finissant par passer maître dans un domaine particulier, en fonction de ses aptitudes et de ses affinités. On distinguait ainsi trois grandes loges Bhotani, possédant chacune sa spécialité, ses usages et ses rituels : les *krysani* (« hommes du poignard »), les *muskhani* (« empoisonneurs ») et les *thugetani* (« étrangleurs »). Cette tradition était respectée chez les roturiers comme chez les aristocrates. Seules les femmes étaient formellement exclues de la pratique de l'art de la mort, conformément aux lois ancestrales des Bhotani, héritées des enseignements Nezari, une branche obscure de la foi bouddhislamique.

A l'époque des premières Guerres des Assassins entre Maisons du Landsraad, les Bhotani furent souvent utilisés comme mercenaires d'élite, la Maison Qedima jouant, au passage, le rôle d'intermédiaire financier. La maestria des tueurs Bhotani était connue à travers tout l'Imperium. Peu à peu, l'art ancestral des Bhotani devint une industrie florissante, assurant aux Qedima une place au sein du directoire de la CHOM et du Haut Conseil du Landsraad, en 5023.

A la cour impériale et dans les chapitres Bene Gesserit, on commença à s'inquiéter des conséquences politiques d'une telle ascension, d'autant que personne ne semblait en mesure de vaincre les Qedima en cas de Guerre des Assassins, seule forme de conflit entre Maisons à être autorisée par la Grande Convention.

Il s'ensuivit alors plusieurs siècles d'intrigues et de transactions secrètes, au cours desquels le Bene Gesserit tenta à plusieurs reprises de renverser le pouvoir de la Maison Qedima en fomentant des soulèvements religieux parmi le peuple Bhotani... En dépit des efforts de la Missionaria Protectoria, ces tentatives restèrent vaines – pire encore, elles finirent par se retourner contre l'ordre.

En 5798, conscients que le Bene Gesserit tentait par tous les moyens d'étouffer leur influence grandissante, les seigneurs de Bhotan prirent une décision sans précédent, qui devait leur être fatale : afin d'envoyer un avertissement au Bene Gesserit, ils décidèrent de faire assassiner une de leurs Révérendes Mères, dépêchée comme *emissaria* à la cour de Bhotan. Alors qu'elle se rendait auprès du siridar pour une audience privée, la Révérende Mère fut attaquée par douze Assassins d'élite. Même sa maîtrise de l'Art Etrange ne put la sauver d'une telle embuscade ; elle périt sous les coups de poignards des *krysani*, maudissant les Qedima et leurs chiens Bhotani. La réaction du Bene Gesserit ne se fit pas attendre : les Matres de l'ordre n'eurent guère de difficulté à persuader le jeune empereur Bagrat III que les Qedima et leurs Assassins constituaient un danger pour l'Imperium dans son entier. S'ils étaient capables d'assassiner une Révérende Mère, l'empereur lui-même n'était plus à l'abri de la menace Bhotani – menace qu'il convenait d'écraser au plus vite, tant qu'il en était encore temps.

La réaction de Bagrat III fut tout aussi radicale : il envoya une partie de sa flotte vers Bhotan et, sans le moindre ultimatum, fit détruire la planète sous une pluie d'atomiques – tout cela au mépris des règles de la Grande Convention. Il n'y eut néanmoins aucune protestation officielle de la part du Haut Conseil du Landsraad, de la CHOM ou de quelque autre faction. En 5801, trois ans après la destruction de Bhotan, Bagrat III mourut dans d'atroces souffrances, victime d'un terrible poison Bhotani. Son assassin ne fut jamais identifié.

Les derniers Assassins Bhotani dispersés à travers l'Imperium furent méthodiquement traqués, débusqués et éliminés par le Bene Gesserit. Le temps passa et l'oubli accomplit son œuvre. Les archives impériales officielles restent très vagues au sujet de Bhotani et des causes exactes de leur disparition. On raconte qu'un petit groupe d'entre eux aurait trouvé refuge sur Jehol, fief de la Maison Ordos, traditionnellement réputée pour son hostilité envers l'ordre. Là, ils auraient transmis une partie de leurs secrets aux Maîtres Assassins Ordos, qui en seraient, encore aujourd'hui, les uniques dépositaires. Mais on raconte tant de choses...

Enseignements Bhotani

L'enseignement Bhotani tel qu'il existait dans sa forme originelle a aujourd'hui disparu... à moins que vous ne décidiez, en tant que meneur de jeu, que leur ordre a survécu en secret ou que votre chronique se situera dans le lointain passé de l'Imperium. Dans de tels cas, le meneur de jeu pourra autoriser un personnage se destinant à la Vocation d'Assassin à recevoir l'Enseignement Bhotani en guise d'Education.

L'élève doit alors choisir une des trois voies traditionnelles des Bhotani : la voie du *thugetani* (spécialiste de la strangulation), la voie du *krysani* (spécialiste du poignard) et la voie du *muskhani* (spécialiste des poisons). Les bonus de caractéristiques et de compétences conférés par chaque voie sont donnés ci-dessous. Entièrement dévoué à l'enseignement de sa voie, l'élève renonce à toute autre activité au cours de sa rigoureuse formation ; pour cette raison, il ne peut choisir de talents personnels (voir règles d'Imperium, p16), mais reçoit en revanche trois niveaux de compétences supplémentaires. En d'autres termes, les « talents personnels » d'un élève Bhotani dépendent entièrement de la voie qu'il suit et sont intégrés dans les bonus de compétences indiqués ci-dessous.

Thugetani

Conditions requises : 3+ en Discipline.

Caractéristiques : +1 en Discipline.

Compétences : +2 en Lutte, Discrétion et Vigilance ; +1 dans trois compétences choisies parmi Agilité, Armes Blanches, Déguisement, Observation, Sécurité et Subterfuge.

Krysani

Conditions requises : 3+ en Habileté.

Caractéristiques : +1 en Habileté.

Compétences : +2 en Armes Blanches et en Agilité, +1 en Discrétion et Vigilance ; +1 dans trois compétences choisies parmi Armes de Jet, Déguisement, Observation, Poisons, Sécurité et Subterfuge.

Muskhani

Conditions requises : 3+ en Finesse.

Caractéristiques : +1 en Finesse.

Compétences : +2 en Poisons, +1 en Discrétion, Observation, Déguisement et Subterfuge ; +1 dans trois compétences choisies parmi Agilité, Armes Blanches, Dextérité, Sécurité, Vigilance et Médecine.

III : CONFLITS & OPERATIONS

La section qui suit détaille six grandes situations typiques de conflit susceptibles de survenir dans le cadre d'une chronique d'Imperium. Ces informations sont présentées de la façon la plus concrète possible, avec pour objectif de permettre au meneur de jeu de mettre ces événements en scène dans le contexte d'un ou plusieurs scénarios, en intégrant l'évolution du conflit à la structure même de sa chronique, au gré des événements survenant en cours de jeu.

Pour chaque situation-type, le meneur de jeu dispose d'une jauge d'évolution du conflit, ainsi que d'un choix d'actions définies pour chacun des belligérants. Plus la jauge se rapproche de son maximum, plus le conflit prend de l'ampleur et s'approche de son déclenchement. En pratique, afin de rendre l'évolution de la situation aussi tangible que possible en jeu, il est conseillé de matérialiser chaque étape de cette marche à la guerre sous une forme impliquant les personnages-joueurs (événements, décisions, actions, informations etc.) ou susceptible d'être portée à leur connaissance par des alliés ou des subordonnés ; dans de nombreux cas, ces étapes pourront être franchies moyennant un ou plusieurs tests de compétences (Stratégie, Sécurité etc.), que le meneur de jeu pourra utiliser afin de rendre plus ou moins facile (ou difficile) l'obtention de tel ou tel renseignement ou le franchissement de telle ou telle étape.

Chaque situation inclut également un certain nombre d'options, qui permettront au meneur de jeu d'improviser assez facilement les réactions de chacune des parties en présence. Selon la situation, ces actions n'ont pas toutes vocation à être détaillées en cours de jeu : le meneur de jeu devra se focaliser sur celles qui lui semblent les plus importantes et les plus appropriées au rapport de force existant entre les factions adverses. Ces listes visent avant tout à offrir au meneur de jeu des idées et des outils pour gérer la conduite du conflit par les adversaires des personnages comme par leurs alliés.

La plupart de ces actions peuvent être résolues grâce à un ou plusieurs tests de compétences appropriées à la situation, ou en utilisant les règles optionnelles sur les raids et les opérations militaires détaillées à la fin de ce chapitre. Dans tous les cas, une option correspond à un objectif spécifique ; selon la complexité de cet objectif et le rythme que le rythme de déroulement du jeu, l'exécution d'une de ces options peut nécessiter un ou plusieurs tests de compétences ou s'étendre sur un scénario entier.



Débarquement

Le meneur de jeu devra garder à l'esprit que les tarifs prohibitifs pratiqués par la Guilde pour les déplacements de troupe et les différents verrous diplomatiques du Landsraad rendent rarissimes ce type d'opérations. Comme toujours, des exceptions existent, comme en témoigne le débarquement des Harkonnen sur le fief des Atréides dans *Dune*. Dans la perspective d'un débarquement, au moins deux des conditions suivantes doivent être remplies :

- La force assaillante dispose de ressources financières considérables (au moins 4 en Prospérité) et est prête à s'endetter lourdement auprès de la Guilde.
- La Guilde considère que la cible fragilise l'équilibre des forces et qu'une intervention extérieure contribuerait donc à restaurer cet équilibre.
- Le Landsraad considère que la cible a enfreint la Grande Convention ; dans ce cas, le débarquement de forces extérieures constitue une forme d'intervention politiquement (sinon juridiquement) légitime.

Que la Maison des personnages soit la cible ou l'assaillant, un tel débarquement devra toujours constituer un sommet ou un tournant dans le déroulement d'une chronique. Un débarquement ne se produit jamais ex nihilo et sera toujours précédé de nombreux signaux d'alerte, y compris sur le plan politique. Une fois l'invasion commencée, le caractère limité des objectifs oblige l'assaillant à employer la stratégie de Clausewitz – à savoir viser la capitale et le centre de commandement pour obtenir la capitulation de l'adversaire. L'objectif d'une telle opération étant de s'emparer du fief au maximum de son potentiel, la plupart des Maisons n'auront pas recours d'emblée aux techniques de la guerre d'usure et tenteront d'éviter de détruire tant les centres de production que les centres de recherche. Les pyons resteront généralement hors du conflit, à moins qu'ils ne soient directement mis à contribution par la Maison régnante ou délibérément pris pour cibles par un envahisseur particulièrement sadique.

Évolution du Conflit

1. Une Maison Noble hostile prend contact avec une Maison Mineure importante du fief à envahir.
2. Les Maisons impliquées se lancent dans un grand programme d'équipement.
3. Un accord est conclu au Landsraad.
4. La Guilde donne son accord.
5. Infiltration d'espions ; reconnaissance au sol.
6. Les troupes au sol embarquent.
7. Invasion.

Options des Envahisseurs

Marche à la Guerre

- Convaincre un Émissaire de la Guilde.
- Trouver de nouveaux alliés (Maisons nobles, vassaux de la Maison).
- S'assurer de la fiabilité de ses alliés.
- Lever des fonds (Guilde, CHOM).
- Déstabiliser la Maison cible (propagande, coup monté, ruptures d'alliance)
- Trouver ou fabriquer des preuves accusant la Maison cible de violer le Jihad Butlérien ou la Grande Convention.
- Saboter les ressources de la Maison cible

Conflit Effectif

- Saboter les Boucliers de structure.
- Encercler et faire le siège des cibles prioritaires.
- Lancer un assaut frontal (Sardaukars, troupes de choc, ornithoptères de combat).
- Prendre les centres de commandement.
- Chercher à se concilier sujets et vassaux.
- Commettre un massacre (famille régnante, vassaux, plus rarement civils).

Options de la Maison Envahie

Marche à la Guerre

- Envoyer des ambassadeurs convaincre ses partenaires, le Landsraad et la Guilde de sa stabilité à long terme.
- S'informer sur le plan d'invasion ennemi.
- Saboter les ressources matérielles et l'armement des futurs assaillants.
- Réarmer.
- Chercher de nouveaux alliés.
- S'assurer de la fiabilité de ses alliés.
- Casser les alliances des Maisons hostiles.
- Se placer sous la tutelle impériale / se lier par un contrat de vassalité à une Grande Maison.

Conflit Effectif

- Faire jouer une alliance défensive.
- Mettre la famille régnante en sécurité.
- Créer et dissimuler un second centre de commandement.
- Saboter le ravitaillement ennemi.
- Rassembler les vassaux.
- Mettre les pyons à contribution.
- Jouer le pourrissement : dégrader le terrain, différer l'affrontement, former une guérilla.
- Négocier une sortie de crise en douceur (exil doré, maintien comme Maison Mineure de l'envahisseur).
- Détruire les ressources humaines et matérielles qui pourraient tomber aux mains de l'ennemi
- Employer les atomiques familiaux.
- Implanter une guérilla pour se venger un jour.

Intervention Extérieure Ponctuelle

Ce type d'opération reste relativement rare, peu de Maisons ayant des raisons ou les moyens d'intervenir hors de leur fief.

Les Maisons possédant des terres en demi-fief sur des planètes qu'elles partagent avec d'autres constituent à cet égard un cas de figure bien particulier, qui mérite d'être analysé en détail.

Sur ces mondes lointains, la Maison qui possède un demi-fief n'exploite pas directement les ressources locales mais confie généralement cette tâche à une ou plusieurs Maisons Mineures qu'elles ont le devoir de protéger. Comme tout partage de ressources fait des mécontents, des conflits finissent inévitablement par éclater sur les semi-fiefs entre des Maisons Mineures dépendant de Maisons Nobles différentes : un simple conflit de bornage de terrains agricoles peut ainsi finir par impliquer deux puissantes Maisons Nobles ; inversement, une Maison Noble peut demander à sa vassale de saboter les ressources d'une Maison concurrente.

Si aucune solution politique n'émerge, le conflit peut alors passer du terrain économique sur le terrain militaire : chaque Maison Mineure impliquée en appelle alors à la protection de la Maison Noble à laquelle elle est inféodée et des renforts sont envoyés.

Dans la mesure où les enjeux d'une telle situation restent limités et le conflit ponctuel, la Guilde sait se montrer raisonnable dans ses tarifs. Commence alors une petite guerre, qui vise d'abord les sites stratégiques et surtout les centres de production ; le plus souvent, ces derniers sont sans cesse pris et repris, l'objectif étant d'en occuper le plus possible lorsque l'armistice sera signé. En général, les pyons ne sont pas concernés, à moins d'être identifiés comme une ressource majeure par un des belligérants, auquel cas ils deviennent un objectif à capturer ou détruire. Dès lors que le conflit dure et s'envenime, il peut cesser d'être purement local et dégénérer en un conflit ouvert entre Maisons Nobles – conflit qui passera alors par les formes classiques de la résolution des conflits entre Maisons : médiation du Landsraad, Guerre des Assassins et *Kanly*.

Ce type de conflit étant, pour une Maison, le seul qui permette d'éprouver la valeur martiale de ses soldats face à des adversaires de haut niveau sans que l'intégrité de la Maison soit mise en jeu, il est assez prisé des Maisons de forte tradition guerrière, comme la Maison Delambre.

Évolution du Conflit

1. Une Maison Mineure s'installe sur le bassin de production d'une autre, secrètement ou par la force
2. Les Maisons Mineures entrent dans une logique de sabotage, d'abord unilatéral puis mutuel.
3. Premier affrontement entre les forces de sécurité Maisons Mineures.
4. Une Maison Mineure fait appel à la protection de sa Maison Noble.
5. Envoi de forces de sécurité supplémentaires depuis le fief principal.
6. Échanges diplomatiques entre les Maisons Nobles (intimidation et tentatives d'accord).
7. Affrontement militaire entre Maisons Nobles.

Options des Maisons Mineures

Ces options s'appliquent aux deux belligérants :

Marche à la Guerre

- S'accaparer une ressource appartenant à une autre Maison Mineure.
- Déployer un cordon de sécurité paramilitaire sur ses ressources.
- Engager des mercenaires.
- Déposer un recours auprès du représentant local de la CHOM.
- Solliciter la protection de sa Maison Noble suzeraine.
- Organiser un duel entre entrepreneurs planétaires.

Conflit Effectif

- Prendre un entrepôt ou un centre de production
- Détruire un entrepôt, un centre de production ou une ressource.
- Harceler l'armée ennemie.
- Occuper les sites désignés par la Maison Noble.
- Appuyer la Maison Noble dans une bataille (connaissance du terrain, éclaireurs, auxiliaires).
- Se venger de la Maison Mineure ennemie.

Options des Maisons Nobles

Là encore, ces options s'appliquent aussi bien à la Maison suzeraine de l'agresseur qu'à celle de l'agressé, une fois le Conflit Effectif enclenché :

Conflit Effectif

- Envoyer des renforts (*a priori* pas plus du dixième de ses forces armées).
- Envoyer un soutien logistique (boucliers, lasers, barges de débarquement).
- Faire jouer une alliance (idéalement une autre Maison implantée sur le demi-fief).
- Prendre un centre de production ou de stockage majeur.
- Détruire une ressource qu'on ne pourra pas tenir.
- Mettre en batterie une arme lourde pour protéger un centre de production ou de recherche.
- Miner le terrain autour des centres de production et de recherche.
- Couper les lignes de ravitaillement ennemies, y compris aériennes.
- Piéger un site avant de l'abandonner.
- Convenir d'un terrain pour une bataille rangée dont l'issue scellera le différend entre deux Maisons attachées à l'honneur et aux traditions.
- Attaquer frontalement l'armée adverse pour obtenir une victoire décisive.
- Faire une offre de paix.
- Demander la médiation du Landsraad.
- Déclarer une Guerre des Assassins.
- Provoquer un Kanly.

Révolte de Maisons Mineures

Un tel cas de figure peut facilement se présenter dans la chronique d'une Maison dont le Prestige ou le niveau de Guerre est faible. Avec un faible Prestige, la Maison manque de légitimité : les Maisons Mineures qui lui sont inféodées peuvent alors s'estimer plus aptes à diriger, soit parce que la Maison Noble a une tache à son blason, soit parce qu'une des Maisons Mineures peut se prévaloir (ou se prétendre) d'un plus haut lignage. Selon cette même logique, un faible niveau en Guerre oblige quant à lui à se reposer sur des Maisons Mineures martiales pour assurer la sécurité du fief.

Ces Maisons de Mercenaires (cf. *Imperium*, p 74) peuvent alors éprouver la tentation de prendre l'intégralité des affaires en main. La menace est sérieuse et peut se combiner, dans le pire des cas, à un débarquement ennemi. L'objectif des révoltés est de décapiter la Maison régnante puis d'assurer l'ordre sur la planète pendant la vacance de pouvoir pour provoquer la venue un Arbitre du Changement mandaté par l'Empereur. Celui-ci prendra alors logiquement la décision d'anoblir une Maison Mineure – la plupart du temps, il s'agira de celle qui a mené un rôle dirigeant dans la rébellion puis dans le maintien de l'ordre, mais si l'affaire a tourné au carnage, le choix de l'Arbitre pourra se porter sur une Maison Mineure peu impliquée (au moins en apparence) ; une troisième possibilité consiste à désigner le fief comme une possession impériale – auquel cas l'Empereur choisira le plus souvent de maintenir les Maisons Mineures déjà présentes dans un rôle de vassaux.

Toute la difficulté de l'opération réside donc dans un subtil équilibre : abattre un ennemi aux moyens supérieurs implique de réussir un coup de main audacieux et efficace, mais les révoltés doivent dans le même temps donner une apparence de légitimité à leur action, afin d'éviter de voir le butin leur filer entre les doigts lorsque sera venu le moment de l'Arbitrage.

Dans le cadre d'une chronique, la mise en place d'une telle intrigue nécessite de donner préalablement aux Maisons Mineures suffisamment d'importance, afin d'éviter que leur révolte n'apparaisse comme un événement fortuit ou gratuit, surgissant ex nihilo. Le meneur de jeu pourra ainsi faire en sorte que des liens aient été tissés, en amont, entre les personnages-joueurs et les Maisons Mineures, afin de donner à cet événement une charge narrative optimale. Partie intégrante de la Cour de toute Maison Noble, les Maisons Mineures sont une réserve inépuisable de personnages avec lesquels les personnages-joueurs peuvent développer toutes sortes de liens – y compris affectifs. Les personnages-joueurs avec une dignité de Maître peuvent également être issus d'une des Maisons Mineures : dans ce cas, les liens existent dès la création du personnage et feront donc *de facto* partie de la toile de fond de la chronique. Dans tous les cas, l'existence et le renforcement de ces liens pourra ajouter une charge dramatique, voire une dimension tragique aux enjeux de la révolte des vassaux – notamment si la coalition qui menace la Maison Noble est dirigée par un ou plusieurs proches des personnages-joueurs : ami fidèle, premier amour, ancien mentor, parent proche etc.

Evolution du Conflit

1. Une Maison Mineure commence à en sonder d'autres pour connaître leurs intentions.
2. Une Maison Mineure prend contact avec une Maison Noble étrangère pour obtenir matériel, instructeurs ou appui politique.
3. Une Maison Mineure fait alliance avec une faction de la Maison régnante qu'elle estime pouvoir entraîner dans sa rébellion (mécontents, dissidents, ou plus souvent des personnes avec laquelle la Maison a des liens familiaux).
4. Une Maison Mineure prend la tête d'une grande coalition, qui stocke de l'Épice.
5. La coalition infiltre des éléments au Palais et dans les centres névralgiques du fief.
6. La coalition salit l'image de la Maison régnante (provocation, propagande) ; la coalition fabrique ou récolte des preuves de rupture du Jihad Butlérien ou de la Grande Convention.
7. Coup de main et assassinats (simultané).

Options des Maisons Révoltées

Marche à la Guerre

- Former une alliance avec d'autres Maisons Mineures
- Obtenir du matériel de guerre et/ou des instructeurs d'une puissance étrangère.
- Obtenir le soutien à l'anoblissement d'une Grande Maison (qui entraînera le vote de ses alliés et vassaux) ou de l'entourage impérial (qui évitera que l'Empereur ne proclame le fief terres impériales).
- Rallier une faction au sein de la Maison régnante.
- Stocker du matériel et de l'Épice.
- S'assurer du soutien de ses partisans.
- Recruter des combattants et les former (encadrement : familles de la noblesse planétaire ; soldats : pyons).
- Infiltrer des Assassins au Palais.
- Trouver ou fabriquer des preuves accusant la Maison régnante de violer le Jihad Butlérien ou la Grande Convention.
- Préparer une provocation qui permettra de prouver devant une Diseuse de Vérité que la Maison régnante était l'agresseur.
- Exploiter un foyer d'agitation pour éloigner l'armée de la famille régnante.

Conflit Effectif

- Profiter d'un événement mondain pour envahir le Palais.
- Assassiner discrètement un membre ou un proche conseiller de la famille régnante.
- Neutraliser la famille régnante.
- Prendre d'assaut les centres névralgiques du Palais (salle de communication, salle de commande des boucliers, accès aux atomiques).
- Etendre le conflit à la capitale et démarrer une guérilla urbaine pour retarder l'arrivée de l'armée.
- Négocier une reddition sous conditions (amnistie générale ou partielle, sauf-conduits, préservation du lien vassalique, et pourquoi pas des avantages).
- Se retrancher sur ses terres.

Options de la Maison Régnante

Marche à la Guerre

- Mettre la Maison Mineure sous surveillance.
- Intercepter une cargaison d'armes.
- Intercepter un émissaire à destination du Landsraad.
- Découvrir un entrepôt secret d'Épice.
- Infiltrer un assassin dans le premier cercle d'une Maison Mineure soupçonnée.
- Arrêter et interroger des membres des Maisons Mineures.
- Assassiner discrètement un élément perturbateur.
- Exécuter des conspirateurs publiquement (but : terroriser) ou secrètement (but : continuer l'enquête), puis confisquer leurs biens.
- Renégocier les termes de la participation des Maisons Mineures à la vie du fief pour apaiser la tension : distribuer des prébendes, nommer à de hautes charges, organiser des épousailles avec la famille régnante.
- Découvrir le plan des insurgés et préparer une contre-offensive meurtrière.

Conflit Effectif

- Mobiliser la Garde du Palais.
- Mettre la famille régnante en sécurité.
- Appeler l'armée en renfort, ou rejoindre l'armée.
- Frapper les Maisons Mineures au cœur (palais, bureaux, centres industriels)

- Traquer les conspirateurs.
- Faire des exemples : expéditions punitives, exécutions spectaculaires.
- Négocier une sortie en douceur (exil doré, maintien comme Maison Mineure de la nouvelle Maison régnante).
- Promettre la clémence.
- Tenter un baroud d'honneur.
- Implanter une guérilla dans l'espoir de reprendre le pouvoir.

Révolution de Palais

Engagement de haute intensité et de courte durée, la révolution de palais implique un nombre plus limité d'acteurs. Dans ce cas de figure, une faction s'est formée autour d'un membre de la famille régnante qui a cristallisé, parfois involontairement, les aspirations des mécontents ou des ambitieux. L'action est très ponctuelle : elle est dirigée parfois exclusivement contre le Siridar, parfois contre sa lignée si le chef de la conspiration est le frère ou un cousin. C'est l'occasion rêvée de mettre en scène un drame familial. La révolution de palais est d'abord une lutte fratricide voire parricide. La succession doit être validée par les autorités impériales, mais les Arbitres du Changement ont coutume de considérer les révolutions de palais comme des affaires internes. Aussi peuvent-elles se révéler plus meurtrières pour la famille que les coups d'État et les soulèvements militaires menés par les Maisons Mineures.

Dans la plupart des cas, une révolution de Palais s'apparente davantage à une intervention d'assassins qu'à une confrontation militaire à l'échelle tactique, mais elle peut passer par des combats violents, chaque camp étant retranché dans une aile du Palais. L'échec d'une telle révolution peut mener à la guerre civile si les conspirateurs parviennent à entraîner avec elles tout ou partie de l'armée, auquel cas la situation devient insurrectionnelle et aboutit à un conflit militaire qui s'installe dans la durée. Entre forces loyalistes et forces insurgées, le niveau de violence peut alors devenir très élevé : une fois la confiance trahie, les relations familiales peuvent se muer en une haine farouche qui déborde sur toute la Maison. Il s'agit non plus de prendre des points stratégiques ou des ressources, mais d'éradiquer l'ennemi et ses dépendants. Dans ce cas, on consultera à profit la section *Insurrection*.

Dans le cadre d'une chronique, la meilleure manière de faire jouer une révolution de palais est d'étaler son action sur un scénario entier, voire sur plusieurs scénarios, afin que le meneur de jeu

puisse mettre en scène les incertitudes et les retournements de situation que provoque fatalement un tel événement, mais aussi afin de permettre aux personnages-joueurs d'agir à l'intérieur de cette situation de crise, en fonction de leurs possibilités et de leurs décisions.

Evolution du Conflit

1. Formation d'une petite cabale autour d'un parent du Siridar.
2. Implication de cadres et de conseillers.
3. Implication de dirigeants de Maisons Mineures.
4. Implication du Maître de Guerre ou du Maître-Assassin, à défaut de cadres de l'armée ou des services.
5. Coup de main contre le Siridar.

Options des Conspirateurs

Marche à la Guerre

- Recruter de nouveaux conspirateurs (cadres de l'armée, directeurs de recherche, entourage du maître-assassin, entourage du siridar, dirigeants des Maisons Mineures importantes).
- Faire taire un conspirateur trop bavard.
- S'échanger des marques de confiance (échange de preuves, de marques ou d'otages).
- Se procurer des renseignements exacts sur la sécurité du Palais (plan, temps de réaction).
- Préparer une fuite (compte secret de la Guilde, accès à un astronef)

Conflit Effectif

- Piéger le parcours du Siridar.
- Prendre d'assaut la salle du trône et les parties résidentielles.
- Neutraliser les points névralgiques du Palais (notamment la salle de communication).
- Décimer la garde personnelle du Siridar.
- Assassiner ou capturer le Siridar.
- Assassiner ou capturer les héritiers potentiellement dangereux.
- Utiliser une partie de l'armée contre l'autre.
- Se retrancher sur les terres d'une Maison Mineure impliquée.

Options du Siridar et des Loyalistes

Marche à la Guerre

- Identifier / démasquer un conspirateur.
- Torturer un conspirateur.
- Détenir des proches d'un conspirateur.
- Faire disparaître des membres du complot.
- Organiser des procès publics.
- Purger l'armée de manière préventive.
- Satisfaire les mécontents (nouveaux postes ou nouvelle politique).

Conflit Effectif

- Transformer une aile du Palais en camp retranché.
- Employer un passage secret.
- Promettre la grâce.
- Éradiquer la branche pourrie.
- Procéder à des arrestations massives pour identifier les traîtres.
- Exterminer les traîtres et leurs dépendants

Insurrection

Une insurrection a pour but le renversement du pouvoir en place, mais contrairement au coup d'État et sauf exception, elle ne cible pas tout de suite le cœur du pouvoir. S'engage alors un conflit de moyenne intensité, qui peut durer quelques semaines comme des années. Dans la plupart des cas, les insurgés entrent dans une stratégie d'épuisement de la Maison Noble, la privent petit à petit de ses ressources de telle sorte qu'elle devient incapable d'effectuer les livraisons d'Épice à l'Empereur.

La conséquence logique (et, le plus souvent, la visée ultime) d'une insurrection est de provoquer une réaction du pouvoir impérial, comme par exemple la venue d'un Arbitre du Changement ou même un débarquement de Sardaukars sous pavillon de la CHOM. Les moyens déployés varient évidemment en fonction des forces en des enjeux en présence.

Dans *Dune*, Paul Atréides adopte une stratégie d'épuisement : il mène d'abord une guérilla contre les moissonneuses et les entrepôts des Harkonnen, jusqu'à ce que l'univers entier ait les yeux braqués sur Arrakis : le rapport de forces, localement, s'inverse et Paul est alors en mesure d'attaquer le cœur du pouvoir Harkonnen.

Certaines Maisons Mineures au-dessus de tout soupçon ou des parents ambitieux peuvent profiter d'une situation insurrectionnelle, soit en s'y ralliant plus ou moins ouvertement, soit en l'encourageant de façon discrète, afin de déstabiliser la Maison au profit de leur propre projet de coup d'État ; des Maisons nobles hostiles peuvent choisir de fournir du matériel aux insurgés dans le seul but de nuire à ses intérêts économiques et politiques. De prime abord, une tentative d'insurrection ne constitue pas une situation de menace grave – mais si elle est ignorée ou mal combattue, elle ne cessera de prendre de l'ampleur et finira par mettre en danger la survie même de la Maison, au point d'aboutir à son renversement, y compris par le seul usage de la force militaire.

Dans le cadre d'une chronique, il est conseillé de jouer une insurrection comme un événement s'étalant sur plusieurs scénarios, en accélérant peu à peu le rythme des actions et des réactions, dans une logique d'escalade.

Evolution du Conflit

1. Prises de contact entre les personnalités hostiles au pouvoir.
2. Regroupement des forces insurgées.
3. Prise de contrôle d'un territoire.
4. Équipement et formation des troupes.
5. Recherche d'alliances (Maisons Mineures, Maisons Nobles).
6. Éclatement de l'insurrection.

Options des Insurgés

Marche à la Guerre

- Trouver une base opérationnelle.
- Dissimuler la (re)formation d'une force armée aux yeux des forces loyalistes.
- Recruter des cadres et des soldats.
- Entraîner des troupes.
- Reconnaître le terrain jusqu'à en avoir une connaissance parfaite.
- Pousser des Maisons Mineures ou des cadres de l'armée à la trahison.
- Obtenir de l'armement de Maisons Nobles étrangères.
- Voler des armes (soldats isolés, convois, armureries militaires).

Conflit Effectif

- Attaquer et dévaliser un relais de la CHOM, un convoi ou un entrepôt.
- Acheter des lasers et des boucliers en contrebande.
- Saboter un centre de stockage ou de production mineur.
- Isoler et attaquer un petit détachement de l'armée régulière.
- Harceler l'armée régulière.
- Couper le ravitaillement de l'armée régulière.
- Attaquer une petite caserne.
- Piéger le terrain.
- Se fondre dans la population.
- Tuer les délateurs (réels ou supposés).
- Se ravitailler de gré ou de force auprès de la population.
- Commettre un attentat contre un officier (bombe, embuscade).
- Entamer une longue marche : mobilité accrue, propagande active et recrutements.
- Obtenir du matériel rare d'une Maison Noble en pointe dans la recherche, des Ixiens ou du Bene Tleilax (à réserver à une insurrection de grande ampleur).
- Attaquer une prison.
- Commettre un attentat spectaculaire au centre (une fois la Maison épuisée).
- Attaquer frontalement les organes centraux du pouvoir (une fois la Maison épuisée).

Options de la Maison Noble

Marche à la Guerre

- Procéder à des arrestations de masse de manière préventive.
- Terroriser la population.
- Lancer une grande opération de propagande (religieux, déplacement du Siridar, brigades).
- Mettre l'armée en état d'alerte.
- Localiser les insurgés potentiels (relevés des satellites de la Guilde, espions sur le terrain).
- Relever le niveau de sécurité des sites économiques stratégiques.
- Augmenter le budget de l'armée (équipement, levée d'hommes).
- Spécialiser une partie de l'armée dans les techniques contre-insurrectionnelles.

Conflit Effectif

- Déléguer la gestion de crise à une Maison Mineure ou au Condottiere.
- Quadriller le terrain.
- Arrêter massivement ou massacrer des pyons supposés complices.
- Se concilier les pyons (promesses, concessions, propagande).
- Déployer l'armée sur les ressources économiques stratégiques.
- Encercler les insurgés.
- Poursuivre les insurgés sur leurs terres.
- Mettre fin aux activités des contrebandiers dans la zone.
- Détruire les points de ravitaillement de la guérilla (points d'eau, ateliers, villages).
- Donner aux leaders une mort exemplaire (procès publics, exposition des corps).

Emeutes & Guérillas

Les pyons vivent à l'écart du jeu des Maisons mais certains ne sont pas satisfaits de leur condition. Ils deviennent dangereux quand ils se rassemblent en de larges groupes, que ce soit sur une base sociale, ethnique ou religieuse.

Le danger est relevé d'un cran quand des entrepreneurs planétaires voire des serveurs de la Maison, ont eux-mêmes des griefs à l'égard du pouvoir. Dans les marges, loin du regard et des priorités de la police et de l'armée, ces foyers de contestation peuvent se rencontrer et passer rapidement à l'acte.

Commence alors un conflit d'ampleur limitée : émeute, lynchage d'officiels, voire guérilla. Pris individuellement, ces conflits ne sont pas dangereux pour la Maison. Aucune émeute ne peut résister à quelques coups de laser et si une guérilla locale bien armée peut détruire quelques entrepôts, elle ne peut affecter durablement les ressources de la Maison.

A ce stade des choses, de tels incidents ne sont, pour la Maison concernée, qu'une gêne mineure. Ainsi, avant que Paul ne devienne leur guide, les Fremen occasionnaient des pertes relativement négligeables aux Harkonnen, en dépit de leur connaissance du terrain et de leurs qualités martiales exceptionnelles. La répétition de tels conflits peut en revanche devenir dangereuse. Si le fond du problème n'est pas traité ou, pire, si la Maison connaît ne serait-ce qu'une petite défaite militaire, un foyer d'agitation peut être le point de départ d'une situation de conflit impliquant des

acteurs autrement plus dangereux, comme des Maisons Mineures susceptibles d'entrer en rébellion (voir p 22), des cadres de la Maison mécontents ou des puissances étrangères capables de fomenter une révolution de palais.

Dans le cadre de votre chronique, si vous choisissez de mettre en scène un foyer d'instabilité susceptible de dégénérer en guérilla, ne perdez pas de vue que les enjeux sont d'abord locaux. Ce n'est qu'après plusieurs cycles de conflit couronnés de succès significatifs que les dissidents étendront leurs revendications, devenant plus expérimentés et plus audacieux. En termes de jeu, les conflits armés survenant dans le cadre d'une guérilla pourront être résolus selon le système des raids et des opérations militaires détaillé dans les pages qui suivent.

Évolution du Conflit

1. Manifestations d'hostilité envers la Maison (jets de pierre, coulage, absentéisme, slogans).
2. Formation de cellules opérationnelles ; achat en contrebande ou vol d'équipement militaire.
3. Émeute populaire ; provocations.
4. Acte de guerre asymétrique : guérilla, attentat, assassinat d'un officiel local, sabotage.

Options des Dissidents

Marche à la Guerre

- Faire part de ses revendications à la Maison Noble par des voies légales
- Acheter de l'armement en contrebande (lasers, boucliers, explosifs).
- Voler de l'armement (agression de soldat isolé, attaque nocturne de convoi).
- Obtenir les fonds d'entrepreneurs planétaires.
- Recruter des cadres (cadets de Maisons Mineures sur la touche, chefs religieux charismatiques, fonctionnaires et militaires mutés au bout du monde).
- Recruter des soldats (agents de police et de sécurité, déserteurs, dépendants des Maisons Mineures, croyants, employés et ouvriers en souffrance).
- S'allier avec des bandes armées.
- Faire de la propagande (graffitis nocturnes, chansons, réunions clandestines).
- Préparer des chemins de fuite.
- Attirer l'attention d'une Maison Noble étrangère.

Conflit Effectif

- Saboter un centre de stockage ou de production mineur.
- Dévaliser un relais de la CHOM.
- Commettre un attentat contre un officiel local (petit officier, préfet, directeur d'usine).
- Attaquer un petit détachement de l'armée.
- Attaquer les convois.
- Dévaliser une petite caserne.
- Piéger le terrain.
- Se fondre dans la population.
- Tuer les délateurs (réels ou supposés).
- Se ravitailler de gré ou de force auprès de la population.
- Exiger la libération de prisonniers politiques.

Options de la Maison Noble

Marche à la Guerre

- Arrêter des fauteurs de trouble.
- Accroître les moyens de la police et de l'armée.
- Valoriser l'image de la Maison (propagande).
- Satisfaire tout ou partie des revendications (participation accrue à la vie politique, levée d'une mesure discriminatoire, réduction des taxes ou des levées d'hommes, amélioration de la qualité de vie, nouvelles infrastructures, augmentation des salaires).
- Nommer un médiateur.
- Intercepter une opération de contrebande.
- Renforcer la sécurité des zones stratégiques.
- Intimider la population.

Conflit Effectif

- Déléguer la gestion de crise à une Maison Mineure ou au Condottiere.
- Arrêter des pyons supposés complices.
- Se concilier les pyons (promesses, concessions, propagande).
- Négocier la reddition des rebelles (amnistie, courte peine, écoute des revendications).
- Renforcer la sécurité des sites sensibles.
- Encercler les dissidents.
- Faire des contrebandiers des indicateurs.
- Bloquer les points de ravitaillement de la guérilla.
- Arrêter et éliminer les leaders.

Imperium et le Combat de Masse

Les précédentes éditions du supplément *La Voie des Armes* proposaient un système détaillé de résolution de batailles à grande échelle – et ce malgré l'extrême rareté (voire l'inexistence) de tels conflits de masse à l'époque de référence du jeu.

Un tel système pouvait en outre sembler peu en accord avec l'esprit et l'approche d'un jeu de rôle où les joueurs n'incarnent jamais de simples combattants noyés dans la masse, mais bien des individus dont le statut social, l'expertise ou les facultés leur confèrent un rôle de premier plan au sein de la Maison ou de la faction à laquelle ils sont rattachés.

Après mûre réflexion, il a donc été décidé de ne pas reprendre ces règles détaillées de combat de masse dans cette nouvelle édition et de leur préférer un système plus synthétique, conçu selon la même logique que les règles sur les ressources des Maisons et leurs extensions optionnelles détaillées dans *La Voie du Pouvoir*.



Principes de Base

En termes de jeu, un conflit militaire entre deux forces adverses est géré selon le système décrit dans les règles d'Imperium (p 72) concernant *Les Ressources en Jeu* et plus particulièrement l'utilisation de la ressource « Guerre ». Rappelons que le niveau de Guerre d'une Maison reflète l'ensemble de ses ressources militaires ; dans le contexte spécifique de ce système, cette valeur représente aussi la qualité globale des troupes à sa disposition - d'où son incidence souvent cruciale sur l'issue d'une opération.

En pratique, un conflit armé entre deux Maisons (ou toute autre entité possédant une valeur de ressource en Guerre) est géré comme une confrontation des compétences Stratégie des deux chefs, avec un ajustement réflexif égal, en dés, à l'écart entre les valeurs de Guerre des deux camps. Ainsi, un écart de 2 points entre les valeurs de Guerre entraînera un bonus de 2 dés pour la Maison la plus forte et une pénalité de 2 dés pour la Maison adverse. Chaque point d'écart en Guerre peut donc avoir un impact décisif sur l'issue de la confrontation.

Forces en Présence

Toute opération militaire va confronter une *force d'attaque* à une *force de défense*. Le *rapport de forces* existant entre ces deux groupes dépend principalement de deux critères : le nombre et la qualité des troupes utilisées.

Raids et Opérations Militaires

Dans l'Imperium, les batailles rangées à grande échelle sont rarissimes et constituent toujours des événements historiques majeurs, comme la Bataille de Corrin (qui marqua le début de l'ascension de la Maison impériale Corrino) et la Bataille d'Arrakis racontée dans *Dune*. A l'époque de référence du jeu (environ deux siècles avant l'arrivée des Atréides sur Arrakis), les conflits militaires de grande ampleur entre Maisons sont, a priori, inexistant : un système permettant de gérer de tels « combats de masse » en termes de jeu aurait donc, en pratique, peu d'utilité pour le meneur de jeu. Dans cette situation de statu quo (ou, si l'on préfère, de « paix armée »), les affrontements militaires entre Maisons prennent donc le plus souvent la forme de raids ponctuels et ciblés, visant des objectifs précis et mobilisant une quantité limitée de troupes et de ressources.

Les règles optionnelles détaillées ci-après ont pour vocation de gérer de telles opérations en termes de jeu – non pas dans une optique de simulation tactique, mais bien dans le cadre d'un *scénario de jeu de rôle*, où de telles opérations militaires auront le plus souvent lieu hors-champ ou en arrière-plan des actions individuelles entreprises par les héros (comme, du reste, dans les romans du cycle de Frank Herbert).

Les forces armées de l'Imperium sont organisées en unités de taille variable :

Détachement = environ 30 hommes

Division = environ 300 hommes

Brigade = environ 3000 hommes

Légion = environ 30 000 hommes

La qualité des troupes dépend principalement de la valeur de Guerre de la Maison concernée (voir ci-dessus) ; dans la plupart des cas, les forces en présence seront constituées de soldats entraînés (qui constituent, par définition, le gros des troupes d'une force armée) ; certaines Maisons disposent toutefois de **troupes d'élite**.

Dans le contexte de ce système de résolution, une troupe d'élite est considérée comme deux fois plus efficace qu'une troupe ordinaire ; en d'autres termes, si une légion d'élite se retrouve face à une légion ordinaire, le rapport de forces sera le même que si la légion ordinaire était confrontée à deux légions ordinaires (soit 2 contre 1 en faveur de la légion d'élite).

À l'inverse, si (par nécessité ou pour une raison stratégique), une des forces est constituée de **troupes irrégulières**, celles-ci seront considérées comme deux fois moins efficaces que des troupes ordinaires. Ainsi, une division irrégulière face à une division d'élite subira un rapport de forces effectif de quatre contre un.

Enfin, les terribles **Sardaukars** impériaux ont une valeur *cinq fois* supérieure à celle de troupes d'élite (et donc *dix fois* supérieure à celle de troupes ordinaires). Selon le *Lexique de l'Imperium* inclus en appendice du roman *Dune*, « *chaque Sardaukar équivalait à dix combattants ordinaires du Landsraad* ».

En d'autres termes, deux divisions de Sardaukars (soit 600 hommes) auront bel et bien « l'avantage du nombre » face à une brigade entière de soldats ordinaires (soit 3000 hommes) : la valeur de chaque Sardaukar étant 10 fois celle d'un soldat ordinaire, le rapport de forces effectif ne serait pas, dans ce cas, de 600 contre 3000 (soit 1 contre 5 en défaveur des Sardaukars) mais bien de 6000 contre 3000 (soit 2 contre 1 en faveur des Sardaukars).

Par mesure de simplicité, le **rapport de forces** effectif entre deux forces armées ne sera exprimé que sous la forme de nombres entiers (ex : 1 contre 1, 2 contre 1 etc.), sans tenir compte des éventuelles fractions.

Ainsi, un rapport de forces de 2,5 contre 1 (soit, par exemple, 250 soldats d'élite contre 100 soldats d'élite) sera arrondi à 2 contre 1.

Comme nous le verrons par la suite, ce rapport influe de façon décisive sur l'issue d'une opération militaire et sur les pertes subies (pour plus de détails, voir *Paramètres Opérationnels* et *Calcul des Pertes* ci-dessous).

Mercenaires & Forces Irrégulières

Ces règles partent du principe que les forces en présence sont issues des armées régulières de deux Maisons Nobles – mais la guerre dans l'Imperium peut souvent prendre des formes moins symétriques, en opposant, par exemple, une force armée loyaliste aux mercenaires de Maisons Mineures en révolte ou à des pyons engagés dans une guérilla contre le pouvoir en place. Pour gérer ce type de conflit en utilisant le système de résolution détaillé dans cette section, le meneur de jeu devra évaluer en termes chiffrés les ressources militaires de ces forces non-conventionnelles, à partir des critères suivants.

En termes de jeu, une Maison Mineure ne dispose pas de valeurs de ressources propres, mais représente l'équivalent d'un niveau dans la ressource correspondant à ses attributions (voir *La Voie du Pouvoir*, p 27) : chaque Maison Mineure de mercenaires correspond donc à 1 point de Guerre, tant sur le plan qualitatif que quantitatif (un point de Guerre correspondant à deux légions ou à une seule légion d'élite, voir p 5). La valeur de Guerre étant un facteur crucial dans la résolution d'un conflit, la victoire d'une Maison Mineure isolée reste donc (en toute logique) très improbable – mais en cas de coalition de plusieurs Maisons de ce type, leurs valeurs cumulées pourront s'ajouter pour former un total de Guerre égal à leur nombre.

Le cas des pyons révoltés est encore plus simple. En pratique, leur valeur de Guerre est, à la base, toujours égale à 0 et leurs effectifs numériques devront être évalués par le meneur de jeu, en fonction de la situation. Le meneur de jeu devra en outre garder à l'esprit le ratio concernant les troupes irrégulières (voir page précédente) dans le calcul du rapport de forces.

Une guérilla armée, entraînée et menée par un ou plusieurs chefs capables peut toutefois se transformer, à terme, en une force opérationnelle valant 1 point de Guerre, voire davantage : tout dépend, là encore, des ressources disponibles et des décisions prises de part et d'autre lors de l'escalade du conflit. Les Fremens d'Arrakis constituent, comme souvent, l'exception à la règle, leur valeur guerrière individuelle équivalant à celle d'un soldat d'élite (et même, dans le cas des Feydakin, à celle d'un Sardaukar).

Niveau d'Engagement

En pratique, un raid a souvent pour objectif de s'emparer d'une place-forte ennemie (ou de la neutraliser), mais il peut aussi viser à infliger un maximum de pertes à des troupes déployées sur le terrain ou à détruire des objectifs logistiques liés à la production, aux communications ou à l'approvisionnement des troupes ennemies. Quelle que soit sa nature spécifique, le choix de la cible définit un *niveau d'engagement*, mesuré sur une échelle de I à III, qui représente l'ampleur de l'opération (voir tableau ci-dessous).

Niveau	Cible / Objectif
I	Avant-poste, détachement ennemi, unité de production ou de recherche, soutien.
II	Fort, division ennemie, complexe de production ou de recherche, ligne de ravitaillement.
III	Citadelle, légion ennemie, capitale, centre de production, structure ou réseau d'approvisionnement vital.

La taille d'une place forte détermine l'effectif minimal nécessaire à sa défense, ainsi que le maximum de troupes qu'elle peut accueillir :

Avant-Poste : D'un Détachement à une Division.

Fort : D'une Division à une Brigade.

Citadelle : D'une Brigade à une Légion.

Entre ces deux extrêmes (effectif minimal et effectif maximal), toutes les combinaisons sont possibles : un fort, par exemple, pourra tout à fait être défendu par deux, trois ou quatre divisions. Tout dépend de la situation et du déploiement des forces de la Maison au moment considéré. En pratique, ce déploiement dépend du niveau actuel de Sécurité Militaire de la Maison visée (voir *La Voie du Pouvoir*, p 21).

Selon ce qu'il sait (ou suppose) des forces du défenseur, le stratège qui mène l'opération militaire doit décider de la taille des forces qu'il souhaite engager. A priori, cette force devra être au moins équivalente à l'effectif minimal de la place forte : il faudra donc engager au moins un détachement pour attaquer un avant-poste, au moins une division pour attaquer un fort et au moins une brigade pour attaquer une citadelle. Un rapport de forces très inégal pourra, en outre, avoir une influence décisive sur le cours de l'opération (voir ci-dessous).

Paramètres Opérationnels

En plus des valeurs de Guerre, il existe d'autres paramètres pouvant, eux aussi, influencer sur l'issue d'un conflit armé, mais de façon plus limitée, sous la forme d'avantages et de désavantages.

En pratique, chaque *avantage* se traduit par un dé de bonus sur le test de Stratégie de l'opération, tandis que chaque *désavantage* se traduit par une pénalité d'un dé. Contrairement aux ajustements dus aux valeurs de Guerre et à l'armement (voir *Armement et Technologie*, ci-dessous), cependant, les ajustements dus aux *paramètres opérationnels* ne sont PAS réflexifs : un bonus n'entraîne donc aucune pénalité équivalente pour l'adversaire.

Avantages

Rapport de Forces : Un rapport de forces de 2 contre 1 (ou plus) apporte un avantage (+1 dé) au camp le plus fort. A partir du moment où le rapport de forces atteint ou dépasse 5 contre 1, cet avantage se double d'un désavantage (-1 dé) pour le plus faible (voir ci-après). Rappelons que ce rapport de forces dépend principalement des effectifs engagés, mais aussi de la qualité des troupes (soldats ordinaires, soldats d'élite etc.) : voir la *Forces en Présence* ci-dessus.

Niveau Technologique : Si les deux Maisons n'ont pas le même Niveau Technologique, celle avec le niveau le plus élevé reçoit un avantage (+1 dé). L'usage de certaines technologies spécifiques peut, en outre, conférer des avantages supplémentaires (voir ci-contre).

Terrain : Certaines forces peuvent bénéficier d'un avantage (+1 dé) sur certains terrains qui leur sont particulièrement familiers (comme par exemple une force Fremen dans le désert d'Arrakis). De même, une force qui défend une place forte (avant-poste, fort ou citadelle) bénéficiera toujours d'un avantage (+1 dé).

Commandement : Si les troupes engagées sont placées sous le commandement direct de leur Maître de Guerre et que ce dernier participe activement (et donc physiquement) aux opérations, elles reçoivent toujours un avantage (+1 dé), qu'elles se trouvent en situation d'attaque ou de défense.

Renseignements : L'obtention préalable de renseignements stratégiques significatifs (infiltration, espionnage etc.) pourra conférer un avantage (+1 dé), ces deux circonstances étant tout à fait cumulables.

Désavantages

Rapport de Forces : A partir du moment où le rapport de forces atteint ou dépasse 5 contre 1, l'avantage conféré au plus fort (+1 dé) se double également d'un désavantage (-1 dé) pour le plus faible. Voir la section *Forces en Présence* (p 29) pour plus de détails sur le calcul de ce rapport.

Terrain : Un terrain hostile et inconnu se traduit en général par un désavantage (-1 dé).

Météo : Des conditions climatiques extrêmes peuvent se traduire par un désavantage (-1 dé) pour les deux forces en présence (sauf pour une force défendant une place forte).

Moral des Troupes : Une force totalement démoralisée ou épuisée sera désavantagée (-1 dé), sauf dans le cas de soldats d'élite. Ce facteur devra être estimé par le meneur de jeu, selon la situation et le contexte de l'opération.

Sabotage : Une force pourra être désavantagée (-1 dé) si l'adversaire a réussi à mener à bien une opération clandestine préalable contre sa cible (sabotage, brouillage des communications etc.).

Armement et Technologie

La technologie constitue souvent un aspect décisif des conflits armés. L'importance de ce facteur est déjà reflétée par l'avantage conféré par un Niveau Technologique plus élevé que celui de l'adversaire (voir ci-dessus) mais l'utilisation de certains armements spéciaux peut se traduire par un ajustement supplémentaire, sous la forme d'un bonus / malus réflexif de +1 / -1 dé.

Boucliers : Une force équipée de Boucliers opposée à une force qui ne dispose pas de ce matériel reçoit un avantage de +1 dé, avec une pénalité équivalente pour l'adversaire.

Arme Spéciale : L'utilisation d'une technologie inconnue ou alternative par un des deux camps peut se traduire par un ajustement réflexif d'un dé, jusqu'à ce que ces secrets aient été percés ou que cette arme ait été neutralisée. Ce principe s'applique surtout aux armes secrètes mais peut aussi s'appliquer à d'autres cas de figure (ex : l'artillerie utilisée par les Harkonnen sur Arrakis).

Technologie Interdite : L'utilisation par un des deux camps d'une technologie interdite par la Grande Convention peut également se traduire par un ajustement réflexif d'un dé, mais risque également d'entraîner diverses conséquences politiques pour la Maison fautive.



Issue de l'Opération

Coordonner une opération militaire reste une activité à haut risque et une telle responsabilité ne peut évidemment être confiée qu'à un personnage possédant une compétence élevée en Stratégie - généralement le Maître de Guerre de la Maison. Les conséquences d'un échec total sont donc catastrophiques, comme nous allons le voir ci-après, et seul un degré de réussite élevé peut garantir non seulement la réussite de l'opération, mais un niveau de pertes humaines acceptable, voire négligeable.

Pour qu'un raid soit réussi, l'assaillant doit obtenir un plus grand nombre de réussites que le défenseur sur la confrontation de Stratégie prenant en compte ces divers ajustements. En cas d'égalité (ou de double-échec), la situation tourne toujours à l'avantage du défenseur.

Si le meneur de jeu le souhaite, il pourra éventuellement utiliser l'écart entre les deux tests comme une indication du degré de succès du raid, en termes d'objectifs. Ainsi, on pourra estimer que la prise d'une place forte nécessite au moins un écart de réussites égal au niveau d'engagement (soit 1 réussite pour un avant-poste, au moins 2 pour un fort et au moins 3 pour une citadelle). Pour les autres opérations, un écart d'une ou deux réussites pourra signifier une réussite limitée ou partielle, selon la situation prise en compte.

Calcul des Pertes

Niveaux de Pertes

Les pertes subies par chaque camp sont exprimées de façon approximative en niveaux de pertes. Chaque niveau de perte représente un dixième des effectifs (soit, à la base, une dizaine d'hommes tués, neutralisés ou capturés par l'ennemi). Ces pertes ne concernent que les PNJ : pour les personnages-joueurs engagés dans une bataille, voir *Les Héros sur le Terrain*, p 34.

Une force qui subit 8 niveaux de pertes, par exemple, aura perdu huit dixièmes (80%) de ses hommes, tandis qu'une force ayant subi un seul niveau de pertes aura perdu un dixième (10%) de ses hommes. Les rescapés, quant à eux, sont toujours censés avoir pu se replier ou se retirer du champ de bataille, qu'ils soient en position d'assaillants ou de défenseurs.

Chaque camp peut normalement s'attendre à un niveau de pertes de 50% : Ce taux de base pourra être augmenté ou diminué en fonction du degré de réussite (ou d'échec) de l'opération (voir ci-dessous pour plus de détails).

Marge de Victoire

Concrètement, le vainqueur de l'opération dispose d'une marge de victoire égale à l'écart entre son nombre de réussites et celui de l'adversaire ; ainsi, si le camp X a vaincu le camp Y avec 7 réussites contre 4, le camp X dispose d'une marge de victoire de 3.

Chaque point de cette marge de victoire peut être utilisé pour réduire les pertes subies d'un niveau ou pour augmenter les pertes de l'adversaire d'un niveau (c'est à dire de 10%). Le vainqueur a donc la possibilité de pouvoir alourdir les pertes infligées à l'ennemi, réduire ses propres pertes ou les deux à la fois. Ainsi, en théorie, une marge de victoire de 3 pourrait être utilisée pour ajouter 3 niveaux (30%) aux pertes adverses, pour réduire de 3 niveaux (30%) les pertes de son propre camp ou pour ajouter 2 niveaux (20%) aux pertes adverses et retirer 1 niveau (10%) aux pertes subies (ou vice versa).

En pratique, l'utilisation de la marge de victoire est soumise aux deux restrictions suivantes :

Si la victoire revient à l'assaillant, le stratège victorieux devra obligatoirement attribuer plus de niveaux de sa marge de victoire à aggraver les pertes de l'ennemi qu'à alléger les siennes.

A l'inverse, si la victoire revient au défenseur, le stratège victorieux devra consacrer plus de niveaux de sa marge de victoire à diminuer ses propres pertes qu'à aggraver celles de l'ennemi.

Ainsi, un stratège défenseur victorieux avec une marge de victoire de 4 devra consacrer au moins 3 de ces niveaux à la réduction de ses propres pertes et ne pourra donc attribuer, au maximum, qu'un seul niveau de sa marge de victoire à l'augmentation des pertes adverses.

Il est donc tout à fait possible pour un stratège ayant brillamment remporté la confrontation de réduire à néant (c'est-à-dire à 0 dé) les pertes subies par ses forces.

Rapport de Forces

Le dernier facteur pouvant influencer de façon cruciale sur les pertes subies est le rapport de forces effectif.

Les règles qui précèdent supposent un rapport de forces globalement égal (1 contre 1) entre les deux forces en présence. Si ce rapport de forces est inégal (2 contre 1, 3 contre 1 etc.), les pertes subies par le camp le plus fort devront être divisées par le rapport de forces en sa faveur.

En d'autres termes, une force qui bénéficie d'un rapport effectif de 2 contre 1 réduira toutes ses pertes de moitié, tandis qu'une force bénéficiant d'un rapport effectif de 5 contre 1 divisera toutes ses pertes par 5. Cette division s'applique au pourcentage final de pertes.

Ainsi, un taux de 40% de pertes se transformera en 20% de pertes pour une force bénéficiant d'un rapport de forces effectif de 2 contre 1.

Moral des Troupes

Les pertes subies par une force armée peuvent avoir une incidence directe sur le moral des troupes si celles-ci doivent de nouveau s'engager dans une opération militaire sans avoir reçu de renforts.

On considérera qu'une force est *démoralisée* (et donc, en termes de jeu, *désavantagée*) si elle a subi au moins 50% de pertes.

Ces effets ne s'appliquent pas aux combattants d'élite, conditionnés ou fanatisés (Sardaukars, Fremens etc.), toujours capables de combattre jusqu'au dernier si nécessaire.

Exemple : Le Raid Homida-Borgen

Forces en Présence & Engagement

Le Maître de Guerre de la Maison Homida décide de lancer un raid contre un avant-poste de la Maison Borgen. L'avant-poste, très important tactiquement, est défendu par une division (environ 300 soldats). Le Maître de Guerre Homida décide lui aussi d'engager une division (300 hommes) sur le terrain – mais il s'agit d'une division de combattants d'élite.

Stratégie, Guerre & Armement

Chaque Maître de Guerre a un total de 8 dés en Stratégie, mais leurs valeurs de Guerre sont différentes : 4 pour les Homida et 5 pour les Borgen. Cet écart d'un point se traduit donc par un ajustement réflexif d'un dé, ce qui amène les Homida à 7 dés et les Borgen à 9 dés.

Aucun des deux camps ne dispose d'un armement spécial ou d'une technologie secrète susceptible de l'avantager et de désavantager son adversaire. A ce stade, les dés restent donc à 7 pour les Homida et à 9 pour les Borgen.

Paramètres Opérationnels

Du côté Homida, le fait que la division engagée soit composée de soldats d'élite garantit un rapport de forces effectif de 2 contre 1 (+1 dé), puisque chaque combattant d'élite équivaut à deux soldats ordinaires. Les troupes Homida sont, en outre, placées sous le commandement direct de leur Maître de Guerre (+1 dé), lequel a bénéficié d'excellents renseignements sur l'avant-poste suite à une opération préalable d'infiltration (+1 dé). Au total, les Homida bénéficient donc de 3 dés supplémentaires.

Du côté Borgen, leur Niveau Technologique supérieur (4 contre 3 pour les Homida) et leur position de défenseurs d'une place forte leur confèrent 2 dés d'avantages.

Au final, les Homida reçoivent donc un total de 10 dés et les Borgen un total de 11 dés.

Résolution de la Confrontation

Résolvons à présent la confrontation. Le Maître de Guerre Homida obtient un total de 5 réussites, tandis que le Maître de Guerre Borgen en obtient 8. La confrontation tourne donc à l'avantage des Borgen, avec une marge de victoire de 3 : le raid Homida est un échec et l'avant-poste Borgen est préservé.

Calcul des Pertes

Chaque camp peut normalement s'attendre à un taux de pertes de 50%. Le stratège Borgen dispose d'une marge de victoire de 3; en tant que défenseur, il est obligé de consacrer plus de niveaux de victoire à la réduction de ses pertes qu'à l'augmentation des pertes adverses. Il peut donc consacrer au moins 2 de ses 3 niveaux de victoire à la réduction de ses propres pertes. Il choisit d'y consacrer la totalité de sa marge de victoire, renonçant à aggraver les pertes Homida.

Les pertes Borgen passent donc de 50% à 20%. Quant aux Homida, comme ils bénéficiaient d'un rapport de forces effectif de 2 contre 1, leurs pertes attendues (50%) sont réduites de moitié. Ils ne subiront donc que 25% de pertes (soit environ 75 hommes sur les 300 engagés). Au final, les pertes sont donc de 20% chez les Borgen et de 25% chez les Homida.

Issues Alternatives

Si le stratège Borgen avait eu une marge de victoire de 5, il aurait eu accès aux options suivantes :

- * 5 niveaux de pertes en moins pour les Borgen (0% soit aucune perte significative – et toujours 50% de pertes pour les Homida)

- * 4 niveaux de pertes en moins pour les Borgen (10%) et +1 niveau de pertes supplémentaires pour les Homida (60%, réduit ensuite à 30% par le rapport de forces effectif)

- * 3 niveaux de pertes en moins pour les Borgen (20%) et +2 niveaux de pertes supplémentaires pour les Homida (70%, réduit ensuite à 35% par le rapport de forces effectif)

Si, en revanche, le camp assaillant (les Homida) avait obtenu la victoire avec une marge de 5, leur stratège aurait eu les options suivantes :

- * 5 niveaux de pertes supplémentaires pour les Borgen (100%, un massacre total) – et toujours 50% de pertes pour les Homida, réduit à 25% par le rapport de forces effectif

- * 4 niveaux de pertes supplémentaires pour les Borgen (90%) et 1 niveau de pertes en moins pour les Homida (40%, réduit ensuite à 20% par le rapport de forces effectif)

- * 3 niveaux de pertes supplémentaires pour les Borgen (80%) et 2 niveaux de pertes en moins pour les Homida (30%, réduit ensuite à 15% par le rapport de forces effectif).

Les Héros sur le Terrain

Les règles qui précèdent partent du principe que les batailles, raids et autres opérations militaires n'impliquent que des PNJ. Les règles ci-dessous permettent de gérer le sort de personnages-joueurs participant activement à une opération militaire, soit parce qu'ils en assurent le commandement direct (en tant que Maître de Guerre) soit parce que les circonstances les y obligent (s'ils se trouvent, par exemple, à l'intérieur d'une place forte prise d'assaut).

Tests de Bataille

Pour connaître le sort d'un personnage-joueur engagé dans une bataille ou une opération militaire de grande ampleur, on effectue un ou plusieurs tests de Bataille. Normalement, un seul test suffit, mais le meneur de jeu pourra tout à fait en exiger deux, voire trois, s'il estime qu'une opération militaire peut être décomposée en plusieurs phases décisives. Les tests de Bataille (et, de façon générale, tout autre test relatif aux actions d'un personnage-joueur impliqué dans une opération militaire) sont toujours résolus AVANT la confrontation de Stratégie destinée à résoudre l'issue globale de l'opération.

Ce test de Bataille est un test de Vigilance. Basée sur la Discipline, la Vigilance fait normalement partie du bagage de tout Soldat et de la plupart des personnages ayant suivi une Education Martiale ou une formation assimilée ; dans ce contexte précis, elle représente à la fois le sang-froid, la présence d'esprit et l'entraînement martial global du personnage.

Un test de Bataille est résolu comme n'importe quel test de compétence, avec la règle du 8 (et une pénalité de -1 dé si le personnage est Affaibli). Il n'est pas affecté par les ajustements réflexifs s'appliquant aux tests de Stratégie mais est en revanche modifié par les ajustements dus aux *paramètres opérationnels* s'appliquant au camp dans lequel combat le personnage.

Le nombre de réussites obtenu doit être comparé à la valeur du Danger auquel est exposé le personnage. A la base, cette valeur de Danger est égale au niveau de Guerre de l'ennemi, ajustée par les divers paramètres opérationnels et technologiques (voir p 30-31). Plus cette valeur de Danger est élevée, plus le personnage sera exposé et susceptible d'être blessé au cours de l'opération. La valeur de Danger devra donc également être modifiée en fonction de la protection portée par le personnage : -1 s'il porte une armure lourde, -2 pour un Bouclier.

Si le test de Bataille est manqué, le personnage subit un nombre de dés de dommages égal à la valeur de Danger. Ces dommages ne résultent pas d'une attaque spécifique, mais traduisent l'effet général de la mêlée de masse ; à ce titre, ils ne sont pas affectés par les armures lourdes et les Boucliers, dont les effets influent déjà sur la valeur de Danger (voir ci-dessus).

Chaque réussite sur le test de Bataille permet de réduire d'un ce nombre de dés. En d'autres termes, si le personnage obtient un nombre de réussites égal ou supérieur à la valeur de Danger, il sera totalement indemne.

Si un personnage se retrouve inconscient au milieu d'une bataille, il devra être comptabilisé parmi les pertes et a de très fortes chances d'être capturé par l'ennemi – sauf si ses compagnons parviennent à le secourir grâce à une *action d'éclat* (voir ci-dessous).

Actions d'Eclat

Les personnages-joueurs engagés dans une bataille ou un raid peuvent avoir l'occasion d'accomplir une ou plusieurs actions d'éclat au cours de la bataille (comme par exemple tuer un chef ennemi ou détruire un dispositif tactique vital). De telles actions pouvant avoir un impact direct sur le cours d'un scénario, elles devront être résolues selon les règles habituelles d'Imperium (compétences, combats etc.) : on passe alors du mode *opération militaire* (résolu selon le système synthétique donné ci-dessus) au mode *action individuelle*, que permet de gérer le système de base d'Imperium.

Lorsqu'elles sont possibles, de telles actions d'éclat doivent toujours être résolues avant la confrontation de Stratégie destinée à déterminer l'issue du conflit, mais après le test de Bataille des personnages impliqués. Les personnages engagés dans une action d'éclat sont fatalement plus exposés que le gros de la troupe : ils devront donc effectuer un premier test de Bataille avant l'action d'éclat et un second test juste après, avant la résolution générale du conflit.

A la discrétion du meneur de jeu, la réussite d'une action d'éclat pourra influencer sur l'issue d'une opération, en conférant au camp du personnage un avantage opérationnel de +1 dé (manœuvre tactique décisive, action ayant un impact majeur sur le moral et la combativité des troupes etc.) OU un désavantage opérationnel de -1 dé au camp adverse (sabotage, fait d'armes de nature à démoraliser l'adversaire de façon notable etc.) - voire, dans les cas les plus spectaculaires, un cumul de ces deux effets.

IV : TECHNOLOGIE MILITAIRE

Les Boucliers Hotzman

Les règles de base d'Imperium traitent principalement des Boucliers personnels portés par les membres importants d'une Maison noble. Il existe en fait plusieurs modèles de Boucliers, dont la puissance, la fonction et les modes d'utilisation varient. En pratique, on distinguera deux grands types de Boucliers :

Boucliers Personnels

Ces Boucliers correspondent aux Boucliers décrits dans les règles de base. Il s'agit d'un dispositif électronique se portant à la ceinture et qui génère un champ de protection individuel. Les Boucliers personnels ont deux grandes applications : le combat et la sécurité.

Boucliers de Structure

Ces Boucliers sont divisés en deux grandes catégories : les Boucliers pour bâtiments (ou structures fixes) et les Boucliers pour véhicules (ou structures mobiles). Leur utilisation diffère quelque peu de celle des Boucliers personnels, leur puissance étant modulable.

Boucliers Personnels

Usage Militaire

Le Bouclier est utilisé comme équipement de protection de base pour toutes les armées de l'Imperium dignes de ce nom. Sa généralisation a conduit à la remise en usage du combat à l'arme blanche, les armes balistiques étant reléguées à la position d'arme secondaire, quand elles n'ont pas purement et simplement disparu de l'équipement militaire standard. L'excellence d'un combattant se mesure donc principalement à sa maîtrise de la compétence Armes Blanches.

Cela dit, les armes à feu peuvent encore s'avérer fort utiles dans certaines situations, au début d'une embuscade par exemple, alors que l'ennemi n'a pas encore enclenché son Bouclier, contre des bêtes sauvages ou encore contre des adversaires démunis de Boucliers, qu'il s'agisse de simples civils ou de combattants irréguliers (insurgés, guérilleros etc.). Des Maisons comme les Harkonnen n'hésitent pas à utiliser ces armes dans des opérations de nettoyage ethnique ou de maintien de l'ordre.

Sécurité Individuelle

Outre son utilisation militaire, le Bouclier a également pour vocation de protéger les membres importants des Maisons nobles contre les assassins armés d'armes à feu ou d'armes blanches, qu'il s'agisse de criminels, de terroristes, de domestiques corrompus par une Maison adverse ou de tueurs ennemis infiltrés.

Les membres d'une Maison noble sont censés porter le précieux dispositif à leur ceinture en permanence, afin de pouvoir l'enclencher au moindre signe de menace. Ceci vaut également pour les Maîtres et autres conseillers importants de la Maison. En outre, les Nobles ont l'habitude d'activer leur Bouclier dans toutes les situations où ils apparaissent en public, même parmi des personnes *a priori* dignes de confiance. Ainsi, dans *Dune*, alors que Kynes est un planétologiste impérial (censément au-dessus de tout soupçon), Leto et Paul ont leurs Boucliers activés quand ils le rencontrent ; le duc hésite même à le laisser pénétrer son Bouclier pour ajuster son distille.

Dans un monde comme celui d'Imperium où la paranoïa est devenue une valeur culturelle et où les Maîtres Assassins sont des personnages officiels et respectés, de telles précautions n'ont rien d'exceptionnel ni d'insultant : il est ainsi parfaitement conforme aux règles de l'étiquette que le Duc Leto porte un Bouclier activé lors du dîner mondain des Atréides à Arrakeen.

Coût & Disponibilité

Bien que le Bouclier soit assez commun, son coût reste très élevé et hors de portée des moyens du sujet impérial ordinaire (Statut 1). Chez les Entrepreneurs des Maisons Mineures, le port du Bouclier constitue précisément une marque extérieure de statut social.

A l'échelle des finances d'une Maison Noble, le prix d'un seul Bouclier peut être considéré comme négligeable. Doter toute une armée de Boucliers (et les entretenir) constitue, en revanche, un investissement énorme, que seul le budget militaire d'une Maison noble peut garantir. Sauf exception liée à l'historique d'une Maison, toutes ses Légions sont intégralement équipées dès le début du jeu. Le problème de l'investissement pourra se poser en cours de chronique si de nouvelles troupes doivent être levées (voir *La Voie du Pouvoir*, p 26).



Puissance et Protection

Dans les règles de base d'*Imperium*, les Boucliers personnels, une fois activés, ont des effets constants et identiques (protection totale contre toutes les attaques par projectiles, -1 dé aux attaques adverses par Armes Blanches etc.).

Dans les règles optionnelles qui suivent, ces effets peuvent être modulés en fonction du **réglage de Puissance** du Bouclier, qui peut aller de I (minimal) à III (maximal) – réglage que le porteur du Bouclier peut modifier à sa guise, en quelques secondes. Concrètement, les effets décrits dans les règles de base correspondent au réglage usuel (Puissance II), qui constitue donc le réglage « par défaut » d'un Bouclier personnel.

Plus le champ de protection est puissant, plus il sera difficile de le déjouer par une attaque lente ou de le saturer par des dommages cinétiques massifs – mais plus le Bouclier consomme d'énergie et plus les restrictions inhérentes à son usage s'alourdiront (voir p 37).

Ce réglage affecte également l'apparence du champ protecteur entourant le personnage : à Puissance I (aussi appelé *réglage minimum*), le champ protecteur est pratiquement invisible ; à Puissance II (aussi appelé *réglage courant*), ce champ prend la forme d'une aura légèrement scintillante, comme l'indiquent les règles de base d'*Imperium* (p 95) ; à Puissance III (aussi appelé *réglage maximum*), le champ protecteur devient pleinement visible, créant une véritable coque d'énergie autour du porteur (cf. image ci-dessus).

En théorie, le champ d'énergie d'un Bouclier personnel protège son porteur de tout dommage physique extérieur. En pratique, ce champ de protection peut toutefois être pénétré par trois formes d'attaques bien distinctes :

1) Les **attaques trop lentes pour être repoussées** par le champ déflecteur du Bouclier (moins de 6cm ou de 9cm par seconde, selon le réglage du Bouclier). Cette catégorie inclut les attaques par armes blanches à la lenteur calculée (voir règles de base d'*Imperium*), ainsi que les tirs de Tétaniseurs à Charge Lente, arme spécialement conçue pour déjouer les champs Holtzman.

2) Les attaques qui déploient une **énergie cinétique massive** sur une large surface (explosifs, tirs d'artillerie, bombardements etc.). En pratique, de telles attaques n'ont aucune chance d'infliger des dommages directs au porteur du Bouclier (et ce, quel que soit son niveau de Puissance) mais peuvent néanmoins provoquer un *effet de choc* pouvant sonner (voire assommer) temporairement le porteur.

3) L'énergie déployée par **certaines armes de destruction massive**. Même si le porteur du Bouclier possède des chances de survie non-négligeables (particulièrement si son Bouclier est réglé à Puissance III), l'immense énergie libérée par de telles armes peut saturer le champ Holtzman, le mettant hors d'usage et exposant le porteur à d'importants dégâts physiques.

Le premier cas de figure (attaques lentes) correspond aux règles détaillées dans le livre de base d'*Imperium*. Les deux autres cas de figure (effet de choc et armes de destruction massive) ne sont susceptibles de survenir que dans le contexte d'un conflit militaire et sont examinés en détail dans les pages qui suivent.

Attaves Lentes

Le degré de Puissance d'un Bouclier personnel influe sur la pénalité que subit une attaque d'Armes Blanches adverse : aucune pénalité au degré I (*réglage minimum*), 1 dé de pénalité au degré II (*réglage usuel*) et même 2 dés au degré III (*réglage maximum*).

Ce réglage détermine également le nombre de réussites nécessaires pour déjouer le champ de Bouclier avec un Tétaniseur à Charge Lente (voir *Imperium*, p 91-92) : 3 réussites au degré I, 5 réussites au degré II et 7 réussites au degré III).

Notons qu'au degré de Puissance III, le champ d'énergie est tellement « lourd » qu'il entrave sévèrement la mobilité et la perception du porteur (voir *Restrictions & Pénalités*, ci-après).

Effet de Choc

En pratique, cet effet ne peut être causé que par les explosifs, l'artillerie, les bombardements et autres armes lourdes, c'est-à-dire par les armes susceptibles de créer un choc cinétique massif autour du porteur du Bouclier.

Si le nombre de dés de dommages d'une telle attaque dépasse le *seuil de choc* correspondant au réglage de son Bouclier, le porteur ne subira aucun dommage physique, mais un effet de choc dont l'intensité sera déterminée en lançant le nombre de dés de dommages en excès.

Ce seuil de choc est égal à 3 fois le degré de Puissance du Bouclier : soit 3 à Puissance I, 6 à Puissance II et 9 à Puissance III.

Ainsi, si une explosion massive occasionne 8D8 de dommages et que le porteur a réglé son Bouclier sur la Puissance II (seuil de choc 6), il subira un effet de choc de 2D8.

Le résultat de cet effet de choc est comparé à la Résistance du personnage (sans prendre en compte les effets d'une éventuelle armure) : si ce résultat dépasse la Résistance, le porteur du Bouclier sera sonné par l'effet de choc (-1 dé à toutes ses actions jusqu'à la fin de la scène en cours) ; si le résultat dépasse deux fois la Résistance du porteur (ou que celui-ci a déjà été sonné par un premier effet de choc), le personnage perd conscience – là encore pour le reste de la scène en cours. Dans tous les cas, le champ protecteur de son Bouclier reste activé.

Si le nombre de dés de dommages d'une telle attaque ne dépasse pas le seuil de choc correspondant au réglage du Bouclier, le porteur ne subit absolument aucun effet.

Notons que seuls les explosifs avec des dommages supérieurs à 3D8 ont la moindre chance de créer un tel effet de choc (ce qui exclut donc les grenades conventionnelles décrites dans les règles de base d'*Imperium*).

Autonomie et Énergie

On partira du principe que la cellule d'énergie d'un Bouclier peut le maintenir activé en continu pendant une durée d'environ **trois heures à Puissance I, une heure à Puissance II et une vingtaine de minutes à Puissance III.**

Passé ce délai, la cellule d'énergie est épuisée et devra être remplacée (ce qui ne prend que quelques secondes). La ceinture d'un Bouclier comprend normalement cinq cellules d'énergie : une cellule activée et quatre cellules de rechange.

Ces cellules d'énergie font partie de l'équipement courant des personnages au service d'une Maison et peuvent normalement être rechargées sans la moindre difficulté entre les scénarios, sauf dans certaines situations exceptionnelles.

Si le meneur de jeu souhaite utiliser des règles plus précises pour calculer la consommation d'énergie d'un Bouclier en fonction de son réglage, on considèrera qu'une cellule possède **20 charges** et que le champ du Bouclier consomme ces charges au rythme suivant : à Puissance I, le Bouclier consomme une charge toutes les dix minutes ; à Puissance II, une charge toutes les trois minutes ; à Puissance III, une charge toutes les minutes.

Restrictions et Pénalités

Selon les règles de base d'*Imperium* (p 94), le porteur d'un Bouclier activé subit une pénalité d'un dé sur les tests de Vigilance liés à l'audition ainsi que sur les tests de Discrétion et les tests d'Habileté liés aux réflexes purs.

Ces pénalités correspondent en fait au réglage du Bouclier à Puissance II.

Un Bouclier réglé à **Puissance minimale (I)** n'inflige aucune pénalité à son porteur, que ce soit en Vigilance ou sur ses actions-réflexes.

Un Bouclier réglé à **Puissance maximale (III)**, en revanche, impose une pénalité de -2 dés en Vigilance, ainsi qu'à tous les tests liés à l'Habileté et au Physique, y compris en situation de combat !

Ce réglage maximum (III) est donc fortement déconseillé en situation de duel ou de combat à l'arme blanche, car il ne permet plus au porteur d'ajuster ses mouvements au champ protecteur, et ce quel que soit son degré d'entraînement.

Et puisque nous parlons d'entraînement...

Tout ce qui précède suppose que le porteur a l'habitude de se mouvoir à l'intérieur d'un champ Holtzman, ce qui sera le cas de tout individu de culture impériale ne possédant ne serait-ce qu'un seul niveau en Armes Blanches.

Un personnage n'ayant, en revanche, jamais appris à se battre avec un Bouclier (c'est-à-dire ne possédant pas la compétence Armes Blanches ou venant d'une planète où l'usage du Bouclier est inconnu ou impossible, comme Arrakis) subira un nombre de dés de pénalité sur tous ses tests liés au Physique, à l'Habileté ou à la Vigilance égal à la Puissance du Bouclier. Ces pénalités pourront être ramenées à la normale (voir ci-dessus) moyennant une période d'entraînement.

Boucliers Personnels : Degrés de Puissance

Puissance	I	II	III
Réglage	Sécurité	Combat	Survie
Champ Protecteur	Invisible	Aura scintillante	Coque d'énergie
Armes Blanches	Pas de pénalité	-1 dé	-2 dés
Tétaniseurs	3 réussites	5 réussites	7 réussites
Seuil de Choc	3	6	9
Pénalités	Aucune	-1 en Vigilance (ouïe), Agilité, Discrétion et aux actions-réflexes hors situation de combat	-2 en Vigilance, Agilité, Discrétion, Physique et aux actions-réflexes
Autonomie	3 heures	1 heure	20 minutes
Energie	1 charge / 10 min.	1 charge / 3 min.	1 charge / minute

Réglage : La désignation usuelle du niveau de Puissance (sécurité, combat ou survie).

Champ Protecteur : Aspect visuel du champ d'énergie autour du porteur.

Armes Blanches : La pénalité subies par les attaques adverses.

Tétaniseurs : Le nombre de réussites nécessaires pour franchir le champ protecteur avec un tétaniseur à charge lente (voir règles d'Imperium, p 90-91).

Seuil de Choc : Le nombre de dés de dommages au-delà duquel une attaque fait subir un *effet de choc* au porteur (voir page précédente pour plus de détails).

Pénalités : Les pénalités subies par le porteur du Bouclier.

Autonomie et Energie : Voir encadré page précédente.

Boucliers de Structure

Il s'agit de Boucliers à « effet de surface » qui renforcent les blindages de véhicules, les fortifications de bâtiments et couvrent également leurs ouvertures, mais leur effet Holtzman n'a pas cours à l'intérieur même du Bouclier. Les passagers du véhicule ou les habitants du bâtiment ne sont donc pas gênés dans leurs mouvements, et ils peuvent utiliser des armes à feu ou même des lasers à partir du moment où les tirs sont dirigés de l'intérieur vers l'intérieur sans rentrer en contact avec la paroi du Bouclier.

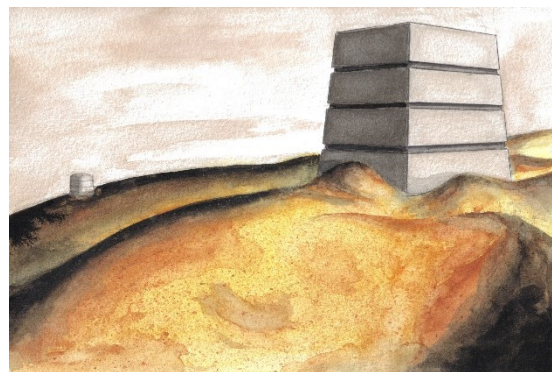
Comme celle des Boucliers personnels, la Puissance d'un Bouclier de structure est modulable sur une échelle de trois degrés : *minimale* (Puissance I), *moyenne* (Puissance II) et *maximale* (Puissance III). Chaque degré de puissance offre une protection accrue mais entraîne également une réduction d'autonomie, la consommation en énergie étant augmentée.

Boucliers de Véhicules

Les véhicules ainsi équipés peuvent inclure des ornithoptères ou des transports de troupes blindés de toutes sortes, dont le type varie selon l'environnement planétaire : véhicules à roues, à chenilles, à skis ; aéroglisseurs (sur suspenseurs ou non), bateaux, frégates aériennes etc.

En théorie, ce type de Bouclier pourrait équiper des blindés lourds armés de canons et de missiles. En pratique, cette option n'est jamais retenue, car un tel armement ne serait utile que contre des structures non-protégées : un usage rarissime, beaucoup trop restreint pour justifier le coût colossal que supposeraient la création et la maintenance d'une telle force blindée. Un bombardement préalable pour déformer le futur terrain de bataille ou forcer les fantassins à regagner les structures ou leurs véhicules reste en revanche une option tactique intéressante.

Le dispositif émetteur d'un Bouclier de véhicule a un aspect différent des Boucliers personnels : il s'agit d'un générateur cubique intégré dans la construction du véhicule, facilement accessible à l'équipage et contenant 10 cellules d'énergie, remplaçables individuellement ou en même temps. Plus efficace que les Boucliers personnels (notamment contre l'effet de choc des armes lourdes), ce dispositif est évidemment beaucoup plus coûteux. Cela dit, le coût de l'installation d'un seul Bouclier de véhicule sera toujours inférieur à celui de l'achat d'un Bouclier personnel pour chaque membre d'équipage de ce véhicule – ce qui constitue un argument de poids supplémentaire en faveur de ce choix.



Boucliers de Bâtiments

Un bâtiment protégé par Bouclier peut être de n'importe quelle taille. Il peut s'agir d'un **avant-poste** (une construction temporaire qui sert de point de ralliement à des soldats et des transports blindés ou de centre de contrôle d'une zone) d'un **fort** (pas beaucoup plus important, mais beaucoup mieux fortifié) ; ou enfin d'une **forteresse** (aussi appelée « citadelle », c'est-à-dire une grande ville habitée, protégée par des fortifications et intégrant en son sein des casernes, tours de guet et autres petits forts internes). Notons qu'il est tout à fait possible de désactiver un pan ou un fragment du Bouclier d'un bâtiment, permettant ainsi l'atterrissage d'un véhicule, par exemple.

La taille d'une telle forteresse est très variable : certaines, comme Arrakeen, ont une taille raisonnable ; d'autres sont réellement énormes, comme Carthag ou le Palais de l'Empereur sur Kaitain. Il va de soi que les Boucliers installés sur de telles structures ne relèveront pas du même investissement, et ne dépenseront pas la même énergie. En termes techniques, cependant, leurs protections seront équivalentes.

Les **avant-postes** étant isolés, on doit régulièrement remplacer les 20 cellules d'énergie, contenues dans une batterie du générateur. La puissance minimale (I) peut être une solution pour économiser de l'énergie, mais elle est rarement utilisée car elle ne confère pas une protection optimale contre les armes lourdes les plus destructrices (voir *Boucliers de Structure et Effet de Choc*, ci-dessous). Les puissances moyenne (II) et maximale (III) seront donc les plus utilisées, mais avec ce que cela implique en dépense d'énergie.

Les **citadelles**, quant à elles, contiennent une véritable ville, donc vraisemblablement une centrale électrique ou tout autre moyen de produire l'énergie. En d'autres termes, on considérera qu'une forteresse dispose d'une réserve infinie d'énergie, ce qui explique que ses

Boucliers soient toujours poussés au maximum. Par sécurité, les forteresses règlent presque toujours leurs Boucliers à pleine puissance (III).

Les **forts** sont dans une situation intermédiaire : certains disposeront d'une batterie de cellules d'énergie qu'il faudra recharger et d'autres pourront disposer d'un groupe électrogène. Dans les deux cas, les forts disposent toujours d'énergie à moins d'un siège prolongé, leurs réserves de cellules ou de carburant étant considérées quasi-infini.

Boucliers de Structure et Effets de Choc

Quelle que soit sa Puissance, un Bouclier de structure offre une protection totale contre les armes balistiques conventionnelles, ainsi que contre les explosifs conventionnels type grenade. Les déflagrations les plus violentes peuvent toutefois créer un effet de choc résiduel pour les occupants de la structure, sans toutefois les mettre directement en danger ni compromettre l'intégrité du champ protecteur du Bouclier.

Comme les Boucliers personnels, les Boucliers de structure possèdent un seuil de choc (voir p 37), mais celui-ci est beaucoup plus élevé, puisqu'il est égal à 5 fois la Puissance du Bouclier (contre 3 fois la Puissance pour un Bouclier personnel). En d'autres termes, une structure protégée par un Bouclier réglé à la Puissance III ne subira un effet de choc qu'au-delà de 15 dés de dommages.

Dans un tel cas de figure, le meneur de jeu ne devra effectuer qu'un seul jet de dés destiné à déterminer l'intensité globale de l'effet de choc, et non un jet de dés spécifiques pour chaque personnage susceptible d'être affecté. En d'autres termes, l'intensité de l'effet de choc sera déterminée une seule fois (et sera donc équivalente) pour tous les occupants du champ protecteur.

Un tel effet de choc est donc très rare – mais lorsqu'il se produit bel et bien, il est ressenti par tous les occupants de la structure, avec les mêmes effets que pour un choc individuel (voir p 37). Dans le cas d'un véhicule, un test de Pilotage sera nécessaire pour en garder le contrôle*, avec une pénalité d'un dé (due à l'effet de choc), pénalité qui s'appliquera également aux tests de Pilotage ultérieurement effectués au cours de la même scène.

Générateurs & Sabotage

Si les citadelles et les forts électrogènes ne disposent pas de batterie, ils possèdent tout de même un générateur voire plusieurs, disposés à intervalles réguliers, selon la taille de l'édifice.

Si le générateur (ou la totalité des générateurs) d'un bâtiment vient à être détruit, le Bouclier sera désactivé. Ces générateurs étant disposés à l'intérieur du champ protecteur, l'infiltration et le sabotage constituent donc, a priori, la seule manière de désactiver un Bouclier de bâtiment.

Si vous voulez intégrer un élément du film de David Lynch à votre vision de l'Imperium, considérez qu'un « Module de Sabotage » placé à proximité d'un seul générateur, même si la structure en possède plusieurs, suffira à désactiver (ou à empêcher l'activation) l'ensemble du Bouclier, ceci à cause des interférences produites par le Module.

Les Désactiveurs décrits dans les règles d'Imperium peuvent également être utilisés pour obtenir les mêmes effets, mais uniquement si les codes de sécurité du générateur sont connus.

Un générateur de Bouclier mis hors d'usage peut éventuellement être remis en marche grâce à une réparation de fortune, moyennant une dizaine de minutes et au moins 3 réussites sur un test de compétence en Technologie.

En cas d'échec sur ce test, la réparation de fortune est impossible et il faudra au moins une demi-journée de travail aux techniciens qualifiés d'une Maison pour restaurer le dispositif. La solution la plus simple consiste bien évidemment à disposer de générateurs auxiliaires.

Notons enfin que les générateurs de Boucliers de bâtiment nécessitent une maintenance régulière et font évidemment l'objet, dans la plupart des places fortes, d'un entretien et d'un contrôle rigoureux.

Lasers et Boucliers

Destruction Mutuelle Assurée

Le tir d'un laser sur un Bouclier (ou autre équipement à effet Holtzman) produit une mini-explosion atomique de taille variable – dans le cas des Boucliers personnels, cette réaction entraîne obligatoirement (et au minimum) la mort immédiate du tireur et du porteur du Bouclier... ainsi qu'une mini-explosion atomique dont le rayon d'action peut s'étendre de quelques mètres à quelques kilomètres.

Si un personnage-joueur est impliqué (que ce soit comme tireur ou comme porteur du Bouclier), la dépense d'un point de Karama pourra faire « rater de justesse » ce tir aux conséquences catastrophiques.

A la discrétion du meneur de jeu, si le tireur comme le porteur de Bouclier n'ont pas (ou plus) de points de Karama en réserve, cette dépense salvatrice pourra être effectuée par tout personnage-joueur présent sur les lieux et susceptible d'être victime de l'explosion.

Le meneur de jeu qui souhaite gérer un tel événement de façon précise en termes de jeu pourra utiliser les règles optionnelles suivantes. Rappelons néanmoins que les règles d'Imperium suggèrent la possibilité d'ajouter aux armes laser un « verrou de sécurité » destiné à éviter de telles catastrophes (voir règles de base, p 95).

Paramètres Techniques

Tout contact entre le rayon d'une arme laser et un champ Holtzman déclenche une mini-explosion atomique, dont la gravité et l'étendue sont extrêmement variables (mais qui se traduit toujours, au minimum, par l'annihilation du tireur et du porteur du Bouclier).

Par mesure de simplicité, on partira du principe que le point central de cette explosion se situe à mi-chemin entre l'arme (point d'émission du rayon laser) et le Bouclier (point d'impact avec le champ Holtzman).

L'ampleur de l'explosion dépend alors du jet d'un dé (D8), interprété sur la table ci-dessous. On lance un nombre de dés égal à la Puissance du Bouclier impliqué (soit 1 à 3 dés), en ne retenant que le dé le plus élevé : plus le Bouclier est puissant, plus les risques de catastrophe de grande ampleur sont élevés.

Rayon d'Action

Dé	Rayon d'Action
1	1D8 mètres
2-5	1D8 x 10 mètres
6-7	1D8 x 100 mètres
8	1D8 x 1000 mètres *

Dans tous les cas, les effets de l'explosion se propagent sur trois zones formant des cercles concentriques : la **zone centrale**, la **zone intermédiaire** et la **zone périphérique**.

Le rayon d'action de la zone centrale, déterminé sur la table ci-dessus, peut aller de quelques mètres à plusieurs kilomètres ; ce rayon doit ensuite être doublé pour la zone intermédiaire, puis triplé pour la zone périphérique. Ainsi, un rayon d'action de 80 mètres signifie une zone centrale de 80 m, une zone intermédiaire de 160 m et une zone périphérique de 240 m.

** A ce niveau, l'explosion sera détectée et enregistrée comme une explosion atomique suffisamment significative pour constituer une violation de la Grande Convention, avec toutes les conséquences politiques que cela suppose.*

Effets de l'Explosion

Dans tous les cas, l'explosion anéantit le tireur, le porteur du Bouclier et tout leur équipement et provoque également d'importants dommages collatéraux. Tout autre être vivant pris dans la **zone centrale** est automatiquement anéanti. Dans la **zone intermédiaire**, tous les êtres présents subissent 6 dés de dommages, ignorant toute armure. Dans la **zone périphérique**, ces dommages sont réduits à 3 dés.

Une **victime collatérale protégée par un Bouclier** personnel pourra réduire ces dés de dommages de 3 dés par niveau de Puissance de son Bouclier - selon le même principe que l'*effet de choc*, sauf que les dommages seront réellement subis. Dans ce cas de figure, on considèrera que les dégâts collatéraux de base pour la **zone centrale** sont de 12 dés.

En d'autres termes, une victime collatérale protégée par un Bouclier prise dans la zone centrale subit 9 dés de dommages si son Bouclier est réglé à Puissance I, 6 dés s'il est réglé à Puissance II et 3 dés à Puissance III.

Notons que le caractère instantané de l'explosion empêche un personnage de changer in extremis la Puissance de son Bouclier, sauf s'il bénéficie de la dépense d'un point de Karama.

Dans tous les cas, l'explosion résultant de l'interaction laser / champ Holtzman met totalement hors d'usage tout autre Bouclier personnel pris dans sa zone d'effet (que ce Bouclier se trouve dans la zone centrale, intermédiaire ou périphérique).

Exemple : Laser, Bouclier et Conséquences

Pour son malheur, le Bouclier du noble Garsen Detweiler est frappé par un tir de laser ennemi. L'inévitable réaction tue Garsen et le tireur sur le coup (et détruit leur équipement). Comme d'autres personnages sont présents dans les environs, le meneur de jeu souhaite déterminer plus précisément les effets de l'explosion, dont le point central se situe à mi-distance des deux victimes, lesquelles étaient séparées d'une vingtaine de mètres. On lance donc un dé : le résultat est de 7, ce qui correspond à un rayon d'action de 1D8 x 100m. Un second jet de dé donne 4, pour un rayon d'action de 400m. La zone centrale de l'explosion a donc un rayon de 400m, une zone intermédiaire de 800m et une zone périphérique de 1600m. Les deux compagnons de Garsen, qui se trouvaient à une dizaine de mètres de lui, sont donc pris dans la zone centrale de l'explosion. Heureusement pour eux, ils portaient eux aussi un Bouclier, réglé à Puissance II : ils ont donc une petite chance de survivre à la catastrophe, mais subissent tout de même chacun 6 dés de dommages.

Boucliers de Structure

Les règles ci-dessus partent du principe que le Bouclier impliqué dans l'explosion est un Bouclier personnel. Si le Bouclier impliqué dans l'explosion est un Bouclier de structure, on appliquera à ces règles les ajustements suivants :

La structure en elle-même sera affectée par l'explosion, mais, en vertu de l'effet de surface propre aux Boucliers de structure, le Bouclier impliqué dans l'explosion ne sera désactivé que si les 12 dés de l'explosion dépassent le seuil de choc correspondant au réglage du Bouclier (voir p 40). En d'autres termes, une telle explosion désactivera un Bouclier de structure réglé à Puissance I (seuil de choc 5) ou II (seuil de choc 10), mais pas à Puissance III (seuil de choc 15).

Quel que soit l'effet sur le Bouclier de structure en lui-même, ceux qui se trouvent à l'intérieur de son champ protecteur subiront les mêmes dommages collatéraux que pour une explosion impliquant un Bouclier personnel, *sans être protégés par le Bouclier de structure* : selon leur distance du point d'impact, ces victimes pourront se situer dans la zone centrale, dans la zone intermédiaire ou dans la zone périphérique de l'explosion. Leurs éventuels Boucliers personnels pourront les protéger, mais seront désactivés par l'explosion.

Les Lasers dans l'Imperium

Il n'est sans doute pas inutile de rappeler que les lasers ne sont normalement jamais utilisés en tant qu'armes militaires standards (en équiper toute une armée serait de toute façon beaucoup trop cher), et sont principalement employés comme armes individuelles défensives, le plus souvent par les membres importants d'une Maison contre des assaillants ne disposant pas de Boucliers personnels... mais ces armes rarement utilisées peuvent aussi devenir d'une importance décisive dans certaines situations spéciales, comme sur Arrakis où la présence des Vers des Sables empêche l'utilisation systématique des Boucliers.

Sur le plan militaire, la caractéristique la plus rédhibitoire de l'armement laser est son interaction aussi imprévisible que potentiellement catastrophique avec les champs Holtzman. En dépit de ce qu'un raisonnement hâtif pourrait laisser supposer, les conséquences de cette interaction ne font en aucun cas du laser une « arme de kamikaze absolue », qui permettrait (par exemple) à un commando-suicide de soldats fanatiques (ou de *pyons* manipulés) d'anéantir toute une Maison noble en une seule attaque dévastatrice provoquant une série d'explosions atomiques limitées.

Dans les faits, une telle tactique n'a presque aucune chance de réussir, compte tenu de la paranoïa culturelle qui caractérise l'univers d'Imperium et des mesures de sécurité extrêmes qui, au-delà de la seule technologie des Boucliers entourent la vie et les activités des Maisons, sur le plan militaire comme sur le plan personnel (soldats, protection rapprochée, dispositifs de surveillance et de détection, maîtres-assassins etc.). Dans ce domaine comme dans tous les autres, les équilibres chers à la Princesse Irulan sont d'une importance cruciale.

Options Diverses

Les Limites de l'Invulnérabilité

Dans les romans du Cycle de Dune, qui restent la principale référence du jeu, les Boucliers constituent avant tout un artifice littéraire destiné à rendre possible et crédible le paradigme technologique de l'univers de l'Imperium, mêlant voyage interstellaire et duels à l'armes blanches. La *Dune Encyclopedia* propose des explications plus détaillées, écrites dans un délicieux « technosabir », mais est loin de répondre à toutes les questions pratiques liées au fonctionnement et à l'utilisation des Boucliers – des questions qui, dans le contexte d'un jeu de rôle, peuvent parfois s'avérer d'une importance cruciale ; là où un romancier exerce un contrôle total sur les informations qu'il choisit (ou non) de distiller à ses lecteurs, un meneur de jeu doit, en revanche, être préparé à répondre aux questions de ses joueurs portant sur tel ou tel aspect de l'univers qu'il met en scène.

Dans le contexte de ce supplément (mais aussi des règles de base d'IMPERIUM), il a donc été nécessaire d'apporter certaines réponses à des questions que Frank Herbert avait préféré laisser dans l'ombre. De façon générale, le système d'Imperium a choisi de traiter les Boucliers comme une forme de protection totale et absolue, afin de refléter de façon aussi radicale que possible la suprématie militaire conférée par la technologie Holtzman, ainsi que la façon dont celle-ci a totalement redéfini les fondements mêmes de l'art de la guerre (voir chapitre I).

Certains meneurs de jeu, néanmoins, pourront préférer relativiser la toute-puissance des Boucliers, en fixant une limite à la quantité d'énergie cinétique (c'est-à-dire, en termes de jeu, de dommages physiques) qu'un Bouclier peut absorber avant que son champ protecteur ne soit en quelque sorte saturé. Dans cette optique, on pourra utiliser les règles optionnelles suivantes.

Le meneur de jeu pourra décider de traiter le seuil de choc d'un Bouclier comme son seuil de résistance : toute attaque dont les dés de dommages dépassent ce seuil provoquera non pas l'effet de choc décrit précédemment dans ce chapitre (voir p 37) mais bien la quantité correspondante de dégâts physiques.

Ainsi, avec un Bouclier personnel réglé à la Puissance I (seuil de choc 3 dés), une attaque faisant normalement 5 dés de dommages occasionnera 2 dés de dommages et non 2 dés de choc au porteur du Bouclier.

Avertissement de la Grande Convention

Ces règles, strictement optionnelles, sont susceptibles d'entraîner un glissement du paradigme technologique du jeu ; elles ne font donc pas partie de ce que l'on pourrait appeler l'orthodoxie systémique d'IMPERIUM et le meneur de jeu devra soigneusement peser sa décision avant de décider de les utiliser dans le cadre de sa chronique.

Notons enfin que ces règles optionnelles sont modulables : rien n'empêche un meneur de jeu de combiner l'option concernant la désactivation du champ protecteur sur un ou plusieurs 8 aux règles standards sur l'effet de choc, sans utiliser l'option des dommages excédentaires au porteur.

Dans le cas des Boucliers personnels, ces dommages excédentaires affectent directement le porteur du Bouclier ; il en va de même pour les personnages situés à l'intérieur du champ protecteur d'un Bouclier e structure, sachant que le seuil de choc de ce type de Bouclier reste toujours plus élevé que celui d'un Bouclier personnel (5 fois la Puissance pour un Bouclier structurel, contre 3 fois la Puissance pour un Bouclier personnel).

En outre, si un ou plusieurs de ces dés de dommages excédentaires indiquent un 8, le meneur de jeu peut considérer que le générateur du Bouclier a lui aussi été endommagé et que son champ protecteur se trouve désactivé jusqu'à nouvel ordre (après avoir rempli son rôle protecteur pour une dernière fois).

Boucliers Exceptionnels

En termes de jeu, la technologie des champs Holtzman est accessible dès le Niveau Technologique 3. A partir d'un Niveau Technologique de 4, il est possible de concevoir des Boucliers personnels encore plus performants (c'est le cas, par exemple, de celui porté par le Baron Vladimir Harkonnen dans *Dune*) – mais les dépenses impliquées sont absolument énormes, même à l'échelle du budget militaire d'une grande Maison.

Si l'on utilise les règles optionnelles sur le budget et les opérations données dans *La Voie du Pouvoir* (chapitre III), la production d'un seul de ces « super-Boucliers » coûte 10 ME (mesures d'Epice) ; si le meneur de jeu n'utilise pas ces règles optionnelles, il pourra partir du principe que seule une Maison avec 5 en Prospérité (et un Niveau Technologique d'au moins 4) peut envisager de telles dépenses.



En termes de jeu, un tel Bouclier peut atteindre une Puissance de IV, ce qui lui donnera les caractéristiques suivantes : -4 dés aux attaques lentes par armes blanches ; 9 réussites nécessaires pour un tir de Tétaniseur ; seuil de choc = 12D ; -3 dés en Vigilance et à tous les tests d'Habileté et de Physique. En outre, un tel degré de Puissance s'avère incroyablement gourmand en énergie (trois charges toutes les minutes, soit un peu plus de six minutes d'autonomie avec une seule cellule).

Armes Anti-Boucliers

Que se passerait-il si une Maison (ou une autre faction) entrait en possession d'une technologie militaire rendant les Boucliers obsolètes, ou simplement moins efficaces ? Cette question, avec toutes les conséquences militaires et politiques qu'elle implique, pourrait constituer la base d'une passionnante chronique d'Imperium.. Le Module Etrange décrit ci-contre pourrait tout à fait constituer un premier pas vers une telle situation de crise militaro-technologique.

Comme son nom l'indique, cette arme n'est pas extraite des œuvres de Frank Herbert mais s'inspire directement de l'arme du même nom utilisée par les Atréides et les Fremen dans le film de David Lynch. Son utilisation en jeu demeure donc purement optionnelle ; si le meneur de jeu décide d'intégrer cette technologie dans son univers de jeu, il est conseillé de présenter les modules étranges en cours de chronique, comme une nouvelle arme secrète récemment mise au point par une des Grandes Maisons les plus technologiques, comme les Wikkheiser ou les Kyzyl.

Arme Secrète Optionnelle

Module Etrange

NT 5

Comme indiqué précédemment, l'existence de cet équipement dépend entièrement de la décision du meneur de jeu ; il est surtout codifié ici en tant qu'exemple d'une possible technologie anti-Bouclier susceptible d'être développée par les Maisons ou les factions les plus avancées technologiquement.

Ce dispositif extrêmement sophistiqué est le résultat de plusieurs décennies de recherches visant à mettre au point une arme de tir capable d'outrepasser automatiquement le champ de protection d'un Bouclier. Il utilise en effet une des seules formes d'énergie capable de traverser un champ Holtzman : le son.

Le module peut être décrit comme une sorte de pistolet sonique, capable d'infliger de spectaculaires dommages physiques aux objets comme aux êtres animés. En termes de jeu, cette arme a une portée d'environ 10 mètres et chacune de ses salves cause 3D8 de dommages.

Les décharges d'un module étrange traversent automatiquement les Boucliers Holtzman – qui atténuent tout de même leur intensité, réduisant les dommages d'un dé (soit 2D8 au lieu de 3D8), et ce quel que soit le réglage du champ d'énergie du Bouclier. Les armures ne confèrent aucune protection contre ces dégâts.

Il est possible d'utiliser un module étrange depuis l'intérieur d'un Bouclier, mais ceci réduit ses dommages d'un dé (le son étant assourdi par le champ de protection) : si par exemple cette arme est utilisée depuis un Bouclier vers un autre Bouclier, ses dégâts seront réduits à 1D8.

Il est impossible de tenter un « tir mortel » ou de viser une partie du corps particulière avec un module étrange : les dommages de cette arme affectent la globalité de la structure visée, qu'il s'agisse d'un objet ou d'un être animé.

Le module étrange n'a pas que des avantages : sa portée est très limitée, et son utilisation est, en toute logique, extrêmement bruyante (ce qui la rend totalement inappropriée pour les attaques furtives). Ses décharges consomment également une grande quantité d'énergie : au bout de seulement 3 salves, l'arme doit être rechargée avec une cellule d'énergie. Enfin, si le module est utilisé à moins de 2 mètres de la cible, les dommages de l'attaque sonique seront également subis par l'utilisateur.

Nouveau Matériel

Armure d'Assaut

NT 4

Cette armure lourde munie de suspenseurs Holtzman permet au porteur de se déplacer aisément dans n'importe quel type de terrain. En pratique, le port d'une telle armure n'entraîne aucune pénalité en Agilité.

Cet équipement est strictement réservé aux personnages avec une vocation de Soldat et requiert le privilège *Équipement Spécial*.

Transport de Troupes

NT 3

Il existe deux grands types de véhicules de ce type : aérien (type ornithoptère) ou terrestre (type glisseur, planant légèrement au-dessus du sol grâce à des suspenseurs Holtzman, ce qui lui permet de négocier facilement à peu près n'importe quel type de terrain).

Muni d'un blindage lourd (10) et d'un Bouclier Holtzman, ce véhicule offre une protection presque totale à ses passagers. Sa conduite ne nécessite qu'un seul pilote, normalement assisté par un opérateur chargé de contrôler les divers senseurs et systèmes de détection du véhicule.

Un véhicule de transport de troupes peut contenir jusqu'à 300 passagers, soit une division entière. Sa vitesse de déplacement moyenne tourne autour de 300 km/h, avec une vitesse de pointe d'environ 500 km/h.

Armement Lourd

NT 2

Ce terme générique correspond ici à toute arme capable de détruire une structure (bâtiment ou véhicule) ou de tuer plusieurs victimes en une seule fois, sans pour autant entrer dans la catégorie des *armes de destruction massive*: artillerie, tirs de missile et bombardements entrent donc dans cette catégorie. Bien qu'ayant été rendues pratiquement obsolètes par le développement de la technologie Holtzman, de tels armements peuvent néanmoins constituer un avantage décisif dans un environnement où les Boucliers ne peuvent être utilisés (comme le prouve, dans *Dune*, l'utilisation de l'artillerie par les Harkonnen sur Arrakis).

En termes de jeu, la portée considérable de ces armes et le fait qu'elles soient essentiellement destinées à être utilisées pour bombarder ou défendre une place forte les placent hors de l'échelle habituelle du système d'Imperium, qui reste avant tout un jeu de rôle focalisé sur les décisions et les actions individuelles.

En pratique, il est donc conseillé de traiter l'utilisation d'armements lourds comme un simple paramètre du système de résolution d'opérations militaires détaillé au chapitre III de ce supplément. Ceci étant posé, il peut parfois être utile de pouvoir quantifier en termes de jeu les effets de tels armements, par exemple dans le contexte d'une scène dramatique impliquant des personnages-joueurs. Les éléments donnés ci-dessous sont donc avant tout destinés à aider le meneur de jeu à évaluer de telles situations, lorsqu'elles surviennent en cours de jeu.

De manière générale, les armements lourds sont loin d'être aussi faciles à utiliser que les armes individuelles. Les pièces d'artillerie, par exemple, sont peu mobiles et surtout destinées à être utilisées à partir d'un positionnement tactique. Leur utilisation requiert le plus souvent deux opérateurs spécialement entraînés : un tireur chargé d'actionner le mécanisme et un pointeur chargé de définir et de diriger les trajectoires de tirs. En pratique, un tir d'artillerie ne demande pas de test de compétence en Armes de Tir ; à partir du moment où l'objectif visé a été correctement ajusté, il sera obligatoirement touché. Le meneur de jeu désireux de déterminer de façon spécifique la précision d'un tel tir pourra faire effectuer un test de Vigilance au pointeur, en requérant un nombre minimum de réussites, selon la visibilité et la taille de la cible.

En termes de jeu, les dommages infligés par un armement lourd devront être définis par le meneur de jeu sur une échelle allant de **6D8** à **10D8** (en fonction de la puissance de feu, des circonstances etc.). Un personnage non-protégé a donc toutes les chances d'être tué net, mais même s'il est muni d'un Bouclier actif, l'ampleur des dommages peut éventuellement provoquer un *effet de choc* (voir p 37) ; rappelons d'ailleurs à ce sujet que les Boucliers de structure ont un seuil de choc supérieur aux Boucliers personnels, ce qui les rend ici encore plus efficaces (voir p 40) et limite l'intérêt des armements lourds.

Les dommages dus à l'armement lourd sont des **dommages collectifs**, qui s'appliquent non à une cible individuelle mais à l'ensemble des cibles prises dans la zone d'impact ; ainsi, si un groupe de personnages reçoit un tir d'artillerie faisant 7D8 de dommages, *chacun d'entre eux* subira 7D8 points de dommages.

Autour de la zone d'impact, les victimes de telles armes pourront également subir des dommages collatéraux, d'une intensité réduite de moitié (par exemple : 3D8 au lieu de 6D8).

Ces échelles de dommages pourront également être utilisées pour évaluer les effets de charges explosives fixes – là encore, si nécessaire...

Armes de Destruction Massive

Si de telles armes sont utilisées en jeu, leur effet est des plus simples à déterminer : une mort certaine pour tous ceux qui se trouvent dans le rayon d'action de l'arme. Ce rayon d'action variera évidemment en fonction des impératifs et des spécificités de la situation tactique mais peut s'étendre à des territoires extrêmement vastes, voire à des continents ou à des mondes entiers...

S'il n'a pas activé son Bouclier, un personnage qui se retrouve dans cette zone d'effet n'a, en théorie, aucune chance de survie. En pratique, son Karama peut néanmoins lui permettre d'échapper de façon miraculeuse à une mort certaine - mais certainement pas de façon automatique, contrairement à ce qui se passe pour une « simple » blessure mortelle.

Si jamais une telle situation se présente, on effectue un jet avec un nombre de dés égal au Karama actuel du personnage : celui-ci survit si au moins un des dés indique un 8. Même dans ce cas, le personnage miraculé sera de toute façon dans un état critique ; toutes ses cases de dommages devront être cochées. Il aura également perdu tous ses points de Karama et succombera dans les plus brefs délais s'il ne reçoit pas de soins médicaux appropriés.

En outre, les frappes atomiques et les Brûle-pierre provoquent d'importantes radiations, susceptibles de condamner le personnage à plus ou moins court terme. Dans le cas des Brûle-pierre, ces effets se doublent d'une cécité totale et normalement irrémédiable.

Atomiques

NT 3

Ces armes font partie des biens les plus précieux des Maisons Nobles du Landsraad, d'où leur nom « d'Atomiques de Famille ». Leur usage est strictement encadré par la Grande Convention (voir chapitre I, p 6). Les charges atomiques sont généralement placées sur des projectiles tirés depuis une unité d'artillerie à longue portée ou directement placées sur site par une équipe spécialisée. Dans les deux cas, le résultat est le même : l'anéantissement total de tout ce qui se trouve dans la zone d'effet.

Brûle-pierres

NT 3

Il s'agit d'un engin explosif ayant une charge atomique dont la puissance est canalisée selon un axe vertical qui a pour effet d'engendrer la fusion du sol se trouvant sous le point d'impact, en créant une colonne de feu caractéristique.

L'intensité lumineuse insoutenable émise par celle-ci diminue rapidement à mesure que le brûle-pierre s'enfonce dans le sol, mais provoque la nécrose immédiate des globes oculaires de toutes les personnes se trouvant dans le rayon de l'engin à ce moment précis.

Arme essentiellement défensive, le Brûle-pierre n'a un rayon de destruction que de quelques dizaines de mètres ; les plus puissantes peuvent néanmoins enclencher une réaction irréversible en atteignant le noyau de la planète. Il est à noter que certaines personnes développent des nécroses internes à plus ou moins long terme après avoir été exposé à ces effets et meurent dans d'atroces souffrances. Bien qu'utilisant un carburant atomique et laissant derrière lui des quantités de radiations élevées, le Brûle-pierres n'est pas considéré comme une véritable arme atomique par la Grande Convention (voir p 6).

Armes Bactériologiques

NT 3

L'usage de telles armes est strictement interdit par la Grande Convention. Dans les faits, leur utilisation entraîne cependant des sanctions moins importantes qu'une utilisation illégale des atomiques (voir p 6) ; en dépit des risques politiques, leur usage reste donc tentant.

Même les plus puissants Boucliers ne peuvent rien contre les charges chimiques ou virales de ces armes, conçues pour anéantir des populations entières de façon foudroyante.

Seul le port d'un équipement de protection spécialement adapté (combinaison, masque etc.) permet de se prémunir contre leurs effets. Les unités munies de telles armes n'en possèdent évidemment qu'une quantité très limitée (généralement pas plus d'une ou deux utilisations, trois au grand maximum) et sont équipées du matériel de protection adéquate.