

IMPERIUM

# GUIDE D'ARRAKIS



**Edition Révisée (2016)**

# IMPERIUM

# GUIDE D'ARRAKIS

Edition Révisée (2016)

Introduction : Jouer sur Dune	3
I : Le Monde de Dune	6
II : Le Peuple du Désert	15
III : La Planète de l'Épice	43
Appendice : La Maison Fenring	48

*Ce supplément est directement inspiré du Cycle de Dune créé par Frank Herbert, ainsi que de la Dune Encyclopedia de Willis E. McNelly.*

**Texte Original :** Kane, Stéphane Idczak et Olivier Legrand.

**Révision pour la Quatrième Edition :** Olivier Legrand.

**Consultants :** ionah du forum [de Dune à Rakis](#) et Benjamin « Macbesse » Kouppi.

**Illustration de Couverture :** [Leah Kapounek](#).

**Illustrations Intérieures :** [Nicole Cardiff](#), [Luigi Castellani](#), [Modestas Rimkus](#), [Marcin Tomalak](#), [Michael « Ronamis » Malkin](#), [Philippe Lemoine](#), [Shane Gallagher](#), [Nathan Anderson](#), [Andrew Runion](#), [Leah Kapounek](#), [NEWATLAS7](#), [Devon-Cady Lee](#), [Gary Jamroz-Palma](#), [Gary Jamroz Palma](#), [Carlos NCT](#), [Pin](#), [Ionah](#).

**Carte d'Arrakis :** Jean-Baptiste « Ohtar Celebrin » Maistre.

**Blason :** Bertrand Houvenaghel.

*Remerciements impériaux à Sylvie lattoni. Kull Wahad !*

**Note du Linguiste Impérial :** Comme dans la version originale du roman et dans les règles de base du jeu, le mot « Fremen » est utilisé dans ce supplément comme un mot invariable, sans « s » au pluriel. Il en va de même pour la plupart des autres mots issus du langage Fremen (comme par exemple Sietch).

# INTRODUCTION

## JOUER SUR DUNE



### Bienvenue sur Arrakis

Arrakis, aussi connue sous le nom de Dune. Un désert sans fin, des températures suffocantes, des tempêtes de vent et de sable capable de percer n'importe quelle armure.

Des vers gigantesques, attirés par les vibrations et capables d'avaler n'importe quel véhicule.

Aucune pluie, pas la moindre goutte d'eau. Un enfer « *créé par Dieu pour éprouver les fidèles* ».

Pourtant, cette planète aride attire toutes les convoitises et toutes les intrigues de l'Imperium car elle est *la seule source* de la substance la plus précieuse de l'univers : l'Epice.

L'Epice qui procure longévité et connaissance...

L'Epice qui étend la conscience et permet aux Navigateurs de la Guilde Spatiale de guider leurs vaisseaux à travers le vide interstellaire...

Sans Epice, pas de voyage spatial.

Sans voyage spatial, pas d'Imperium.

### Arrakis et Imperium

Bien qu'elle soit le théâtre et l'enjeu du Cycle de Dune, la planète Arrakis ne constitue pas le point central du jeu de rôle Imperium ; comme son titre l'indique, celui-ci s'intéresse en priorité aux luttes de pouvoir et aux destinées des Maisons nobles telles qu'elles existaient avant que l'avènement de Paul Muad'Dib ne vienne bouleverser les règles d'une société vieille de plusieurs millénaires, la période de référence du jeu se situant vers l'an 10000 après la Guilde, soit

environ deux siècles avant les événements du premier roman. Dans ce contexte, les joueurs et le meneur de jeu sont invités à créer leurs propres Maisons, leurs propres mondes et leurs propres sagas dynastiques.

Mettre en place une chronique d'Imperium située sur Arrakis constitue donc une option atypique, qui nécessitera dans la plupart des cas de s'éloigner de l'approche classique du jeu (le fameux « Jeu des Maisons »), afin de pouvoir exploiter pleinement les opportunités uniques offertes par ce cadre de chronique – à commencer par la possibilité de jouer des Fremen et de s'immerger dans l'extraordinaire culture créée par Frank Herbert.

Cette introduction a donc pour but d'examiner brièvement diverses possibilités offertes par Dune en tant que cadre de jeu, à l'intérieur du contexte plus vaste d'Imperium, sous la forme de cinq concepts de chroniques.

## Le Jeu des Maisons

Qui règne sur Arrakis avant l'avènement des Harkonnen ? En l'absence d'éléments clairement établis dans les romans de Frank Herbert, il existe plusieurs réponses possibles à cette question (voir l'encadré ci-contre pour plus de détails), dont les deux suivantes : une Maison satellite de la Maison impériale Corrino ou une autre grande Maison noble, choisie par le pouvoir impérial pour administrer Arrakis en tant que semi-fief (ou *quasi-fief*), de la même façon que leurs futurs successeurs Harkonnen, qui recevront Arrakis en semi-fief environ 80 ans avant les événements de Dune, soit vers 10110.

Les joueurs incarneront alors des personnages classiques d'Imperium (nobles, maîtres d'armes, émissaires, sœurs du Bene Gesserit etc.), ce concept de chronique étant le plus proche du traditionnel Jeu des Maisons... avec néanmoins quelques ingrédients spécifiques : les relations (forcément tendues et incertaines) avec les mystérieux indigènes Fremen, mais aussi les intrigues d'autres Maisons (dont, selon toute vraisemblance, la Maison Harkonnen) visant à mettre en difficulté la Maison des personnages dans l'espoir de récupérer à leur tour la gestion du précieux semi-fief impérial.

Une telle chronique pourrait également réserver un rôle de choix au Bene Gesserit et à la Guilde, pour lesquels le destin d'Arrakis et la production de Mélange constituent des enjeux cruciaux.

## Le Fief d'Arrakis

A l'époque de référence d'Imperium, vers l'an 10.000 après la Guilde, soit presque deux siècles avant les événements racontés dans le roman *Dune*, le fief d'Arrakis est très vraisemblablement dirigé par une des plus puissantes Maisons Nobles de l'Imperium... mais laquelle ? En l'absence de renseignements précis à ce sujet, chaque meneur de jeu devra faire son propre choix, en fonction des exigences de sa chronique. Il existe néanmoins certaines impossibilités : pour des raisons historiques évidentes, il ne peut s'agir ni des Harkonnen, ni des Atréides. Il est également assez improbable qu'Arrakis ait été confiée à une Maison ne possédant pas le maximum (5) en Influence, ce qui élimine d'office les Wikkheiser, Delambre, Kyzyl, Ophelion et Ordos, et ce qui nous laisse seulement les Moritani, Alman et Kenric.

Une seconde possibilité consiste à laisser l'entière gestion du fief à la Maison Corrino elle-même, le pouvoir impérial pouvant fort bien conserver la pleine et entière maîtrise d'Arrakis durant certaines périodes.

Il existe enfin une troisième possibilité, qui combine les deux options précédentes et présente sans doute la situation politique la plus intéressante à explorer en cours de jeu. A l'époque de référence d'Imperium, Arrakis pourrait tout à fait être administrée par une Maison satellite des Corrino remplissant à la fois la fonction de gouverneur et de prête-nom, selon un arrangement caractéristique des intrigues politiques de l'Imperium. De cette façon, la Maison impériale pourrait garder Arrakis sous son contrôle, tout en attribuant officiellement sa gouvernance à une autre Maison, coupant ainsi court, sur le plan juridique, à d'éventuelles accusations d'hégémonie susceptibles d'être portées par d'autres grandes Maisons au sein du Landsraad. Si l'on suit cette hypothèse, le pouvoir impérial pourrait même faire en sorte de changer la gouvernance d'Arrakis assez régulièrement (par exemple tous les 20, 40 ou 60 ans), récompensant ainsi ses Maisons satellites les plus fidèles tout en évitant qu'aucune d'entre elles ne s'installe trop durablement sur Arrakis... Dans Dune, on voit la Maison Fenring (inféodée à l'empereur) assurer une brève gouvernance par intérim d'Arrakis durant la passation de pouvoir entre les Harkonnen et les Atréides. Rien n'interdit d'imaginer qu'elle n'ait pas, par le passé, gouverné Arrakis pour le compte des Corrino durant de plus longues périodes...

## Le Jeu de l'Empereur

Ce concept de chronique constitue une variante du précédent et reste donc fermement ancré dans la dimension politique d'Imperium – mais au lieu d'incarner des membres d'une Maison noble, les joueurs interprètent le rôle d'agents au service du pouvoir impérial (avec des profils comme Emissaire, Entrepreneur, Savant Impérial etc.), susceptibles d'interagir à la fois avec la population locale et avec la Maison régnante (que celle-ci soit un simple satellite de la Maison impériale, comme la Maison Fenring, ou une Grande Maison à part entière - voir page précédente pour un examen de ces possibilités).

Le statut unique d'Arrakis sur le plan politique (semi-fief impérial) et économique (seule source d'Epice dans l'univers connu) signifie également qu'une telle chronique implique nécessairement des interactions avec la CHOM, ainsi qu'avec l'ordre du Bene Gesserit et la Guilde, les deux organisations les plus puissantes de l'Imperium.

Une telle approche pourrait également être appliquée à une chronique située pendant l'Ere Harkonnen (voir ci-dessus), auquel cas les personnages-joueurs pourraient se trouver directement impliqués dans les coulisses des futurs événements de *Dune*.

## Le Jeu des Sietch

Cette option, entièrement centrée sur le peuple Fremen, est, de loin, la plus évidente et la plus emblématique. Tous les joueurs y incarnent des Fremen appartenant au même Sietch ; au-delà des dangers omniprésents liés à l'environnement naturel d'Arrakis, les intrigues se concentreront sur la vie de cette communauté, avec ses liens familiaux, ses tensions et ses possibles luttes internes, ainsi que sur ses relations (alliances, conflits etc.) avec d'autres Sietch.

A bien des égards, ce concept de chronique constitue la variante Fremen du classique Jeu des Maisons – mais avec toutes les différences cruciales que cela suppose, la culture Fremen n'obéissant pas aux mêmes lois et aux mêmes usages que la société impériale.

C'est ce concept de chronique, très différent du classique Jeu des Maisons d'Imperium, qui sera privilégié dans ce supplément. Vous trouverez notamment dans le chapitre II toutes les règles nécessaires pour créer, jouer et faire vivre des personnages Fremen.

## Le Futur est écrit

Selon la chronologie du *Cycle de Dune*, le futur proche d'Arrakis est gravé dans le marbre - ou plus exactement dans le destin de Muad'Dib. Les deux prochains siècles de l'histoire d'Arrakis seront marqués par des mutations et des bouleversements sans précédent – avec, pour commencer, l'arrivée des Harkonnen sur Arrakis, dans une centaine d'années (vers 10110 AG). Une quarantaine d'années plus tard (vers 10150 AG), le planétologue impérial Pardot Kynes, lancera le programme de terraformation d'Arrakis, introduisant au sein de son écosystème de nombreuses formes de vie végétales et animales, qui s'adapteront extrêmement rapidement que parfaitement à leur nouveau milieu. Cette étape cruciale de la destinée d'Arrakis est détaillée dans l'Appendice I de *Dune*. Enfin, dans un peu moins de deux siècles (vers 10190 AG), au terme de huit décennies de présence Harkonnen, les Atréides recevront à leur tour Arrakis en tant que semi-fief. La suite appartient à l'Histoire des temps futurs, telle qu'elle est chroniquée dans le Cycle de Dune.

## Le Jeu des Contrebandiers

Ce dernier concept de chronique propose aux joueurs d'incarner des contrebandiers d'Epice opérant sur Arrakis. Moins politique et plus terre-à-terre que le Jeu des Maisons, moins ancrée dans la culture Fremen que le Jeu des Sietch, une telle chronique s'éloigne quelque peu des sentiers habituels d'Imperium, mais peut offrir d'intéressantes opportunités diplomatiques, la contrebande d'Epice faisant partie intégrante de l'économie interstellaire du Mélange.

A priori, une telle chronique sera focalisée sur la réussite (ou l'échec) de l'entreprise commerciale des personnages – sachant que, dans un environnement comme celui d'Arrakis (et dans le contexte spécifique de la contrebande d'Epice), la conduite d'une telle entreprise implique fatalement toutes sortes de dangers, d'imprévus, de coups tordus et de conflits plus ou moins larvés. En pratique, des personnages-joueurs contrebandiers se trouveront engagés dans un jeu diplomatique et commercial complexe (et fort dangereux) impliquant les différentes factions présentes sur Arrakis : Fremen, représentants de la Maison régnante et du pouvoir impérial etc.

Le chapitre III de ce supplément, consacré à l'exploitation de l'Epice, examine de plus près ce type de chronique propre à Arrakis et permettant aux joueurs d'incarner des Libres Commerçants et leurs associés engagés dans le plus lucratif business de tout l'Imperium...

# I : LE MONDE DE DUNE



## Données Astronomiques

Troisième planète du système de Canopus, Dune est dotée d'une sa gravité est de 0,9 G.

Elle gravite autour d'un soleil blanc ou jaune argent et possède deux lunes: Avron et Krelln. La forme d'un poing humain est visible à la surface de Krelln (la première à apparaître dans le ciel nocturne) et celle d'une souris-kangourou à la surface d'Avron, la plus petite des deux lunes.

Les deux lunes sont dépourvues d'atmosphères, mais Krelln abrite quelques exploitations de minerais de *titanite* ainsi qu'une base de la Guilde Spatiale pour l'observation de l'espace profond, placée sur la face cachée du satellite. On trouve de l'eau sous forme de glace sous la surface d'Avron.

Krelln a une période orbitale de 25,5 jours et sa période de rotation est quasi-synchrone, avec un mouvement de libration de 16% (contre 9% pour la Lune), celle d'Avron est de 5,7 jours. Si le diamètre angulaire de Krelln suffit seulement à produire des éclipses annulaires de soleil, celui d'Avron est suffisant pour provoquer des éclipses totales de Krelln tous les 547,2 jours.

La lumière indirecte de ces deux lunes, combinée à la réverbération du sable, rend les nuits sur Arrakis beaucoup plus claires que sur la plupart des autres mondes.

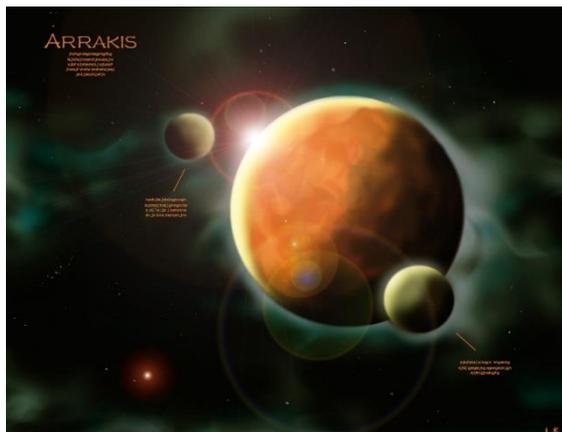
## Données Environnementales

L'air est formé de 23% d'oxygène, de 75,4% d'azote, de 0,023% de gaz carbonique, et de 1,577% de gaz rares.

Le climat d'Arrakis est probablement le plus éprouvant de l'univers connu. Il ne pleut pas sur Dune. Les températures y varient entre  $-19^{\circ}\text{C}$  et  $59^{\circ}\text{C}$  mais la moyenne se situe entre  $11^{\circ}\text{C}$  et  $29^{\circ}\text{C}$  - mais à la surface du sable, la température peut dépasser  $70^{\circ}\text{C}$ .

La différence de température entre l'équateur et les pôles n'est que de 27 degrés - ce qui suffit néanmoins à créer des vents réguliers qui circulent d'est en ouest - du fait de la force de Coriolis - essentiellement sous les hautes latitudes. Ailleurs, La brise ne souffle qu'à l'aube et au crépuscule : en dehors de ces moments, il n'y a d'autre vents que tempêtes et cyclones pouvant atteindre jusqu'à 200 km/h.

Dans le désert profond, on rencontre des tempêtes extraordinaires appelées Coriolis dont la vitesse dépasse les 700 km/h, heureusement ces phénomènes dépassent rarement les limites du Grand Erg. Ces monstres météorologiques soulèvent des myriades de grains de sables et les emportent à une vitesse telle qu'ils deviennent un véritable abrasif pouvant percer le métal aussi sûrement que la chair et les os.



Le champ électrostatique généré par ces tempêtes rend totalement inopérants les systèmes de navigation et de communication, ainsi que les fameux champs Holtzman, si fréquemment utilisés dans la technologie impériale. Seules les falaises éparses peuvent stopper la course de ces tempêtes que les Fremen appellent des *arrière-grand-mères*.

Il existe également un autre phénomène climatique spectaculaire, dû à une trop forte concentration d'énergie électrostatique : les tempêtes de statique. Celles-ci ne sont pas forcément accompagnées de vents, mais se manifestent par de terribles éclairs, dignes des plus grands orages. Une tempête de statique empêche le fonctionnement des boucliers et des suspenseurs Holtzman et rend également impossible toute transmission ou détection au moyen d'instruments électroniques.

Mais l'élément le plus frappant de ce monde inhospitalier est l'absence totale de précipitation : pas une seule goutte d'eau ne tombe du ciel d'Arrakis. Aucun océan, lac ou fleuve, pas le moindre point d'eau à la surface de ce monde désertique, pas le moindre nuage dans ce ciel lumineux et aveuglant...

## Géographie Générale

Sous son ciel bleu sombre (dû au manque d'humidité), Arrakis n'est pas uniforme et les types de terrains varient en fonction des régions. En fait, on peut sectoriser la surface d'Arrakis en quatre zones distinctes en fonction des latitudes.

On trouve d'abord la chaîne du Bouclier, une région montagneuse située dans la région du pôle nord de la planète. Celle-ci culmine en moyenne à 4500 m au-dessus du Grand Bled, mais elle dépasse les 6000 m vers Arrakeen et même les 8000 m aux monts de l'Observatoire. C'est entre ces contreforts naturels, en bordure

du Bassin Impérial et dans le Bassin de Hagga, que se trouve la cité d'Arrakeen.

L'explication de cette concentration est double : d'une part, le Bouclier protège des prodigieuses tempêtes Coriolis balayant le reste de la planète ; d'autre part, c'est également aux pôles que l'humidité est la plus forte. Certes, cette humidité reste extrêmement limitée, mais suffit à ne pas imposer le port permanent du distille et, surtout, à éloigner les vers géants de cette région.

Viennent ensuite la zone des ergs, la Grande Etendue et la Plaine Funèbre, ainsi que l'erg mineur au sein du Bouclier.

Les ergs s'étendent, en fonction du Bouclier, à partir de 80°N dans le secteur entre les longitudes 150°O et 300°O. Ils débutent à partir du 70°N dans le secteur du Bouclier. C'est dans cette région dépressionnaire (la référence d'altitude est donnée par le Grand Bled) que se situe la zone de petites dunes mais également une partie des Sietch Fremen.

En règle générale, la plupart des récoltes d'Épice légales se font en deçà du 70° parallèle.

En dessous du 60° parallèle nord s'étend le Grand Bled, le désert profond. Cette zone au relief relativement plane (si l'on excepte les dunes de sable) sert de référence pour la mesure de l'altitude. Le Grand Bled s'étend à peu près jusqu'au 70° parallèle sud. On y trouve de grandes dunes s'étendant sur des kilomètres. Aux yeux des gens d'Arrakis, le désert profond constitue un véritable *territoire interdit*.

Les rares imprudents qui osent s'y aventurer n'y survivent pas longtemps, les Fremen se chargeant d'éliminer ceux que le désert, les tempêtes Coriolis ou les Vers des Sables auraient miraculeusement épargnés...

Le pôle sud, quant à lui, contient de la glace en son sol - une occurrence unique sur Arrakis ; il ne s'agit toutefois ni d'une banquise, ni même d'une épaisse couche de glace comme on en pourrait en trouver sur d'autres planètes.

On ne trouve aucune eau liquide en surface, mais des cristaux de glace incrustés dans le sol sur une grande épaisseur de la zone polaire ; durant la saison chaude, la chaleur fait fondre les cristaux de la couche superficielle.

En hiver, la température de cette région tombe au-dessous de zéro (jusqu'à -20°C au grand maximum la nuit). Dans tous les cas, l'humidité du sol est trop grande pour les Vers des sables qui ne se risquent pas dans ces régions.

# ARRAKIS



# Ecologie

## Un Monde Sans Eau

Point n'est besoin de rappeler la rareté de l'eau sur Dune. La majorité de celle-ci provient de puits anciens et très profonds, réservé à quelques privilégiés qui en font le commerce, même s'il s'en écoule rarement plus qu'un filet de liquide. Les plantes importées ne subsistent que grâce aux catalyseurs de rosée implantés parmi leurs racines. Il serait théoriquement possible d'installer un contrôle climatique sur Arrakis mais le coût de mise en place et d'entretien des installations serait tellement prohibitif que personne n'a tenté l'expérience – mais il existe peut-être d'autres raisons, plus mystérieuses, à cet état de fait (pour le meneur de jeu et les Fremen, voir *Les Secrets de Dune*, p 41).

## Faune et Flore

Sur ce point spécifique, le roman *Dune* présente une contradiction qui mérite d'être signalée ici : au début du roman, lorsque Paul visionne la bobine de livre-film (censément très ancienne) à propos d'Arrakis, celle-ci contient une liste de diverses formes de vie végétales et animales locales (dont la fameuse « souris-kangourou » qui inspirera plus tard à Paul son surnom de Muad'Dib), alors que l'Appendice I, consacré à *L'Ecologie de Dune*, précise de façon explicite que toutes ces espèces furent introduites sur Arrakis par le planétologue Pardot Kynes, soit, au grand maximum, une petite quarantaine d'années avant les événements du roman. Mais si tel est le cas, il semble assez bizarre que les très traditionalistes Fremen aient déjà incorporé la souris-kangourou dans leur mythologie et leur culture, au point de nommer une des lunes d'Arrakis d'après le nom de cet animal (cf. le Lexique de l'Imperium, à la fin du premier roman) – des indices qui semblent, au contraire, plaider en faveur d'une présence beaucoup plus ancienne de ce petit rongeur sur Arrakis <sup>1</sup>.

Il appartiendra à chaque meneur de jeu de trancher cette contradiction, en choisissant une des deux possibilités suivantes :

<sup>1</sup> A ce sujet (la souris-kangourou et sa place dans la culture Fremen), la *Dune Encyclopedia* propose une intéressante hypothèse pouvant solutionner le problème : la souris-kangourou aurait été nommée d'après la lune d'Arrakis (et non le contraire) et son nom de Muad'Dib aurait initialement signifié « celui qui enseigne » (et, par extension « celui dont on doit suivre l'exemple » : il est en effet précisé dans *Dune* que les Fremen enjoignent leurs enfants à observer la souris-kangourou pour apprendre d'elle l'adaptation au désert.

**Possibilité 1 :** Conformément à ce qui est écrit dans l'Appendice I du roman, ces diverses espèces végétales et animales ont effectivement été introduites par Pardot Kynes, auquel cas elles ne sont *pas encore présentes* à l'époque de référence du jeu (environ 150 ans avant l'arrivée du planétologue sur Arrakis).

**Possibilité 2 :** Conformément à ce que semble suggérer le vieux livre-film consulté par Paul au début du roman, ces diverses espèces (ou seulement certaines d'entre elles) furent en réalité introduites à une date largement antérieure, remontant peut-être à l'arrivée des Zensunni (les ancêtres des Fremen) sur Dune, auquel cas elles pourraient déjà être présentes sur Arrakis à la période de référence du jeu.

Dans les deux cas, il convient de rappeler que ces diverses espèces ne sont pas originaires d'Arrakis et ont donc suivi un processus d'adaptation (planifié ou non) à l'écosystème local. Ces espèces sont :

**Végétaux :** saguarro, buisson-baudet, palmier-dattier, verveine des sables, primevère du soir, cactus-tonneau, buisson d'encens, arbre-fumée, buisson créosote et autres espèces mentionnées dans l'Appendice I (qui fournit également des explications détaillées sur les étapes d'introduction de ces divers types de plantes).

**Animaux :** renard à poche, faucon du désert, souris-kangourou, hibou nain, aigle du désert, chouette du désert, lièvre du désert, scorpion, mille-pattes, araignée piégeuse, guêpe, mouche, chauve-souris du désert (voir l'Appendice I pour une explication détaillée des relations existant entre ces espèces au sein de l'écosystème).

Ceci, bien sûr, ne concerne en rien la forme de vie animale la plus emblématique et la plus dangereuse d'Arrakis : les titanesques Vers des Sables (voir ci-dessous). Citons enfin un dernier passage de l'Appendice I évoquant la situation sur Arrakis avant l'arrivée de Kynes :

*« Le bétail y était rare, les animaux domestiques inconnus. Certains contrebandiers utilisaient bien l'âne du désert, le kulon, comme animal de bât, mais le prix de l'eau nécessaire était prohibitif, même lorsque l'on réussissait à faire porter à l'animal un distille à sa taille. »*

Si l'on suit la possibilité n°1, ce fameux **âne kulon** (originaire, selon le Lexique de Dune, des steppes asiatiques de la Vieille Terre) serait donc une des rares espèces animales déjà introduites sur Arrakis à l'époque de référence du jeu – avec aussi, sans doute, quelques spécimens de ce « bétail rare » dont la nature n'est pas précisée.

## Lexique Planétologique de Dune

**Barachan** : Dune élevée et migrante.

**Bled** : Désert plat. Le grand Bled est appelé « Reine de la Nuit » par les Fremen.

**Bouclier** : Formation montagneuse du nord d'Arrakis qui protège un territoire de faible étendue des tempêtes de Coriolis (aussi appelée « Grand Bouclier »).

**Bordure** : Second niveau de la grande falaise du bouclier d'Arrakis.

**Creux** : Dépression formée à la suite des mouvements des couches métamorphiques sous-jacentes.

**Cuvette** : Sur Arrakis, ce mot désigne toute dépression ou région de basse altitude formée par l'effondrement des couches souterraines.

**El-Sayal** : La « pluie de sable ». Masse de poussière soulevée à une altitude moyenne (environ 2000 m) par une tempête Coriolis et qui, en retombant au sol, ramène fréquemment de l'humidité.

**Erg** : Mer de sable, zone de dunes.

**Gare** : Butte

**Marée de poussière** : La poussière s'accumule dans les cuvettes et certaines sont si vastes qu'elles connaissent des courants et des marées qui engloutissent les imprudents.

**Marée de sable** : Effet de marée produit par le soleil et les lunes dans certaines importantes dépressions d'Arrakis où la poussière s'est accumulée au fil des siècles.

**Matar** : Pluie de sable qui s'abat des hautes altitudes lorsque meurt une tempête.

**Sables-tambours** : Couche de sable dont la densité est telle qu'un coup frappé en surface produit le son caractéristique d'un tambour.

**Sillon** : Dépression entourée de terrains élevés sur Arrakis, et protégés des tempêtes. Zone habitable.

**Tempête Coriolis** : Désigne toute tempête d'ordre majeur sur Arrakis où les vents soufflants sur les plaines, voient leur force accrue par la révolution de la planète pour atteindre parfois 700 à 800 km/h. Ces terribles tempêtes sont si violentes et abrasives qu'elles rongent la peau, les os et le métal. Les tempêtes sont souvent annoncées par un ciel blanc. Une tempête lève-sable peut soulever 20 milliards de tonnes de poussière, ce qui donne au ciel une couleur argentée. Ces tempêtes, suivant leur férocité, sont appelées « mère », « grand-mère », « arrière-grand-mère », etc. La plus gigantesque des tempêtes s'appelle Huanuinaa, le Distille de la Mort de la Terre.

**Trempe et Puits gorgeurs** : Lieux où l'on peut trouver de l'eau dans le désert et à boire à l'aide d'un chalumeau à travers la croûte de sable.



## Les Vers des Sables

La principale et la plus spectaculaire forme de vie animale native d'Arrakis est le titanesque Ver des Sables, dont la taille peut atteindre plusieurs centaines de mètres. Son corps annelé lui permet de se déplacer dans le sable de Dune comme un poisson dans l'eau.

Chaque Ver a son territoire, mais fait fi de ces limites dès qu'il est attiré par un bruit rythmique, comme celui que produit une moissonneuse d'Epice ou même une marche d'homme sur le sable. Il suffit que les vibrations lui parviennent, et il viendra. Il semble même que les vibrations particulières émises par l'effet Holtzman le rendent littéralement enragé. Si un Ver perçoit la présence d'une de ses choses, il attaquera instantanément jusqu'à la fin de l'effet, qui va généralement de pair avec l'anéantissement de son utilisateur. C'est pour cette raison qu'aucun Fremen n'utilisera jamais de Bouclier Holtzman.

Le Ver en approche se manifeste par une crête de sable soulevée sur son chemin, comme le sillon que laisserait un gigantesque animal aquatique proche de la surface de l'eau ; ce phénomène est parfois accompagné d'une tempête de statique dans une zone proche. Ce sont ces signes que les pilotes des ornithoptères qui surveillent les récoltes d'Epice sont chargés de guetter. Là où il y a l'Epice, il y a le Ver - bien qu'aucune corrélation logique n'ait pu être établie entre les deux, hormis chez les Fremen.

Les Fremen nomment le Ver des Sables « Shai Hulud », ce que l'on peut traduire par « le vieil homme du désert » ou « le vieux père éternité ». Pour plus de détails sur la place de ce prodigieux animal dans la culture Fremen, voir le chapitre II.

## Géopolitique

Arrakis occupe une place unique dans l'Imperium. Les ouvrages d'histoire nous enseignent que les premiers hommes sur Dune furent les nomades Zensunni, qui trouvèrent là une « terre promise », mettant fin à leur long exode. S'il subsiste certaines traces de leur culture dans les us et coutumes de la société indigène, leur structure politique a depuis longtemps été supplantée par le modèle féodal caractéristique des mondes de l'Imperium.

En tant que fief impérial, Arrakis est soumise à une législation extrêmement particulière : il s'agit d'un fief temporaire et non-héréditaire, régulièrement attribué par l'Empereur à l'une des Grandes Maisons du Landsraad, afin de récompenser ses mérites ou de consolider certaines alliances secrètes.

Toutes ces précautions visent à empêcher toute implantation permanente de l'une ou l'autre Maison sur la planète la plus convoitée de l'univers connu. La Maison régnante a charge d'assurer l'approvisionnement de l'Empire en Mélange, moyennant un certain pourcentage (très important) alloué à l'empereur, même si la Maison concernée conserve toute latitude pour s'enrichir ou engranger de l'Epice, une fois ce pourcentage et les frais d'exploitation déduits.

## Population

Il existe deux groupes ethniques distincts sur Dune, que leur aspect extérieur permet toutefois difficilement de différencier à première vue.

Le premier groupe est le peuple des creux et des sillons. Ses membres sont sédentaires et vivent dans des villages dispersés dans les rochers, dans la zone géographique proche du pôle. Ils obéissent généralement à un chef de village et sont considérés comme les sujets de la Maison noble qui reçoit Arrakis en fief.

Le second groupe est celui des Fremen, le peuple des sables. Leur mode de vie, leurs coutumes et leurs traditions sont présentés dans le chapitre suivant.

Les mariages entre les deux populations ne sont pas aussi rares qu'on pourrait le penser. Selon un adage bien connu, « *le vernis vient des cités, la sagesse du désert.* »

Officiellement, on estime la population globale d'Arrakis à une quinzaine de millions d'individus pour le peuple des creux et des sillons, plus

environ deux millions d'occupants non-originares de Dune, généralement établis sur la planète comme commerçants. La quasi-totalité de cette population est regroupée dans la principale cité (Arrakeen) et les quelques villages environnants. A cela on doit ajouter les individus issus de (ou associés à) la Maison régnante (généralement quelques dizaines de milliers, en comptant les soldats, les serviteurs etc.), ainsi que les Fremen, dont le nombre exact demeure un mystère.

Les autorités impériales estiment la population Fremen à quelques milliers d'individus, dispersés dans le désert profond. Ils sont en fait beaucoup plus nombreux et constituent même le groupe ethnique majoritaire : répartis dans leurs Sietch, cachés dans les sables ou les grottes du désert profond, entre dix et vingt millions d'âmes attendent l'avènement de la prophétie du sauveur pour se révéler à la face de l'univers.

Une même tribu compte généralement plusieurs milliers d'individus. Lorsqu'une tribu devient démographiquement trop importante, elle ne tarde pas à se scinder en deux ou trois branches qui, en quelques générations, deviennent à leur tour des tribus à part entière.

## Arrakeen

A l'époque de référence du jeu, la principale cité d'Arrakis est Arrakeen. Située au cœur d'une cuvette entourée par les falaises du Grand Bouclier (une protection naturelle contre les tempêtes venues du désert profond et contre les Vers), Arrakeen est la capitale et le siège du gouvernement planétaire.<sup>2</sup>

A l'entrée de l'aire d'atterrissage de l'astroport d'Arrakeen il y a une inscription qui dit : « *O toi qui connaît les souffrances que nous endurons ici, ne nous oublie pas dans tes prières.* ». On retrouve cette inscription dans une des caves du château d'Arrakeen. Dans ce même château on trouve également des salles de communication, de cérémonie ou d'entraînement, des cuisines, des chambres, une citerne de 50.000 litres d'eau, et même une serre secrète humide, de 100m<sup>2</sup>, arrosée par un système automatisé. Dans cette serre on trouve des roses, du mimosa, des cognassiers, du sondagi, des planiscentas à fleurs vertes, des plants d'Akarso, et une multitude d'autres plantes merveilleuses.

---

<sup>2</sup> A l'époque du roman *Dune*, c'est-à-dire dans le futur d'Imperium, cette fonction sera transférée à la cité de Carthag, bâtie par les Harkonnen en tant que nouvelle capitale d'Arrakis et située à environ 200 km d'Arrakeen, plus proche du bassin impérial et de ses sables à Epice relativement sûrs.

## Les Villages

Les villages pyons sont des zones de cultures habitées par les habitants des creux et des sillons, ainsi dénommés par les Fremen. Ces villages se situent dans les failles et dépressions du Bouclier où se condense un peu plus l'humidité de l'atmosphère. La population est surtout composée de colons condamnés à vivre sur Arrakis, trop dépendants économiquement de l'Épice pour espérer pouvoir quitter Arrakis.

C'est dans ces villages que la Maison au pouvoir recrute ses hommes des sables, ses équipages et ses groupes d'exploitation. Leur salaire et leurs conditions de travail dépendent principalement du caractère du dirigeant, chacun appliquant sa propre politique de gestion des ressources humaines. En règle générale, cette politique se caractérise par une logique de profit optimal et par une extrême fermeté à l'égard des populations locales.

Voici quelques noms de villages mentionnés dans *Dune* : *Tsimpo*, *Sac-de-vent* (situé à l'abri du Grand Bouclier), *Tuono* (village dont les maisons sont décorées par des éclats de roches brillants et des débris de métaux qui forment sur les murs en pisé des arabesques grossières), *Gara Rulen*, *Fondak*, *Tabur*.

La plupart des villages sont bâtis à l'abri des rares montagnes et falaises, là où une base plus solide permet la construction, ou dans des cuvettes, à l'exemple de la cité d'Arrakeen, construite derrière les collines du Bouclier. Ces amas rocheux émergent du sable par endroit et sont les seules zones « stables » de la planète – ils sont néanmoins tout aussi dangereux que le désert pour un pied non-entraîné. Certains sont percés de grottes et de tunnels, artificiels ou naturels, qui servent de repaires, d'abris et de cachettes au peuple du désert : les Fremen.

## Les Sietch

Dans le désert profond, cachés dans leurs Sietch parmi les îlots rocheux, les Fremen se tiennent à l'écart du peuple des creux et des sillons. Les enfants du désert vivent en son sein, et ne se mêlent que rarement aux autres, et jamais à découvert. Nul ne connaît leur nombre et nul en dehors des Fremen ne connaît les positions et accès de ces Sietch.

Du côté Fremen, on estime le nombre de Sietch approximativement autour de 250 sur la planète, avec une population total de 10 à 20 millions d'habitants. Bien entendu ces chiffres sont difficilement vérifiables, d'une part parce qu'il n'est jamais évident de comptabiliser une population très répartie, en encore plus lorsque celle-ci garde le secret sur sa répartition.

Quelques noms de Sietch Fremen :

<i>Coanua</i>	<i>Makab</i>	<i>Umbu</i>
<i>Tuek</i>	<i>Tabr</i>	<i>Abbir</i>
<i>Windgab</i>	<i>Berk al Dib</i>	<i>Tasmin</i>
<i>Faille d'Hobans</i>	<i>Schulah.</i>	

## Lieux Particuliers

**Bouclier** (aussi appelé **Grand Bouclier**) : Formation montagneuse du nord d'Arrakis, qui protège un territoire peu étendu des tempêtes Coriolis (mais aussi des incursions des Vers des Sables).

**Jacurutu** : Sietch légendaire, déclaré *tabou* (maudit et interdit) par les Fremen voici de nombreuses générations, en conséquence des agissements de sa tribu résidente, les « Iduali » (« insectes d'eau »), qui n'hésitaient pas à voler l'eau des autres Fremen – un des pires crimes possibles selon la loi de leur peuple.

**Le Bassin de Plâtre** : Une dépression à la surface d'Arrakis.

**La Caverne des Chaines** : Une des nombreuses cavernes utilisées comme lieu de repos secret par les patrouilles Fremen.

**Le Lac Azrak** : Plaine de gypse près de Fondak, où il y eut de l'eau, jadis.

**Le Tanzerouft** : Pays de la désolation, qui s'étend sur près de 4000 km.

**Le Serviteur** : Rocher proche du Sietch Tabr, façonné par les tourments de sable en une sorte de ver sombre dressé entre les dunes.

**La Vieille Faille** : Brèche profonde et sinueuse dans le mur du bouclier située à 170 km au nord du Tanzerouft, par laquelle les premiers Fremen ont gagné le désert.

## Arrakis, Planète Expérimentale

Au début du roman *Dune*, lorsque Paul visionne l'antique bobine de livre-film sur Arrakis, celle-ci est présentée comme « la Station Expérimentale de Botanique du Désert de Sa Majesté Impériale ». Plus tard, le récit mentionne à plusieurs reprises des Stations de Biologie Expérimentale liées au grand programme de transformation de l'écosystème de Dune mis en place par le planétologue impérial Pardot Kynes (comme le détaille l'Appendice I du roman).

A l'époque de Paul, certaines de ces stations semblent d'ailleurs toujours actives tandis que d'autres, abandonnées, sont utilisées comme caches et sources d'équipement par les Fremen. Plus tard, huit de ces ex-stations impériales deviendront les huit palmeraies d'Arrakis : Gara Rulen, Sac-des-Vents, Vieux Creux, Harg, Passe des Vents, le Rocher du Menton, le Bassin d'Hagga et Tsimpo...

Rien de tout ceci n'existe à l'époque de référence d'Imperium : ni palmeraies, ni Stations de Biologie Expérimentales, ces dernières ayant manifestement été mises en place par Pardot Kynes lui-même.

On peut toutefois raisonnablement supposer que ce fameux statut de Station Impériale de Botanique du Désert existait *avant* la venue de Kynes (dont les travaux marquent le passage du « Botanique » au « Biologique » et à une approche planétologique beaucoup plus globale et proactive) – et, possiblement, dès l'époque de référence d'Imperium. Dans ce cas, certaines des Stations évoquées dans le roman pourraient déjà exister – en nombre beaucoup plus limité et avec une mission beaucoup plus limitée, elle aussi.

Ces Stations de Botanique Expérimentale seraient dirigées par des Savants Impériaux, dont les travaux pourraient constituer, sans que les principaux intéressés en aient eux-mêmes conscience, une étape préliminaire au futur « grand œuvre » de Pardot Kynes. Mais contrairement à ce dernier (régulièrement présenté dans *Dune* comme le *premier* planétologue impérial à avoir œuvré sur Arrakis, c'est-à-dire à avoir mis en place un véritable programme visant à transformer l'écosystème de la planète), ces botanistes se contenteraient de simples missions d'étude et d'observation, sans nouer aucun contact avec les Fremen - un autre point sur lequel, là encore, Pardot Kynes sera le premier à franchir).

## Economie

La quasi-totalité d'Arrakis est occupée par le désert. Seule une partie en est véritablement exploitée : l'extension de l'exploitation de la planète présenterait divers risques majeurs et entraînerait des coûts faramineux en hommes et en matériel.

La base du système économique d'Arrakis est double : il repose à la fois sur le commerce de l'eau (avec, notamment, le fameux Fai ou « tribut d'eau », qui constitue le principal impôt local) et sur l'extraction puis la vente de l'Épice.

Il existe également d'autres formes de commerce plus classiques, qui sont d'ailleurs la seule possibilité d'acquiescer un certain statut local : il s'agit principalement de vente d'équipement et d'ateliers de réparation, d'artisanat local et autres, qu'on retrouve sur la plupart des mondes de l'Imperium. Comme sur tous les mondes où les conditions économiques sont « délicates », marché noir et contrebande sont évidemment très développés.

Ceux qui ont la chance d'avoir à leur disposition une source d'eau (intérieure ou extérieure), ne se privent pas pour en faire le commerce, avec souvent toute une organisation de porteurs, de vendeurs autour d'eux et à des prix parfois prohibitifs, de sorte que les individus les plus pauvres n'ont d'autre choix que de mendier l'eau devant les demeures des gens influents.

La Guilde et la CHOM sont présentes sur Dune, afin d'acheter une part de la production de Mélange, que ce soit à la Maison régnante ou aux contrebandiers.

Concrètement, la production *officielle* de Mélange se répartit généralement de la façon suivante : 20% pour le directoire de la CHOM (divisés entre les différentes Maisons siégeantes), 15% pour la Guilde, 5% pour le Bene Gesserit, environ 20% pour la Maison régnante et le reste (soit environ 40%) dans les réserves de l'Empereur. Selon les cas, ces pourcentages sont payés sous forme de bénéfices financiers ou en nature, sous forme de stocks d'Épice.

La principale source de travail sur Arrakis est l'extraction de l'Épice. Des équipes sont formées selon le matériel dont dispose la Maison (ou les contrebandiers), placées sous la direction d'un maître des sables, elles sont envoyées avec leur équipement dans le désert pour récolter l'Épice, avec toutes les difficultés que cela implique.

*Pour plus de détails à ce sujet, voir le chapitre III.*

# II : LE PEUPLE DU DÉSERT



## Les Fremen

Hommes du désert, descendants des vagabonds Zensunni, les Fremen n'ont pas eu d'autre choix que de s'adapter à l'environnement d'Arrakis – ce qu'ils ont fort bien réussi.

Les Fremen sont indissociables de la planète, tout comme le sont l'Epice, les Shai-Hulud et le désert... Ils connaîtront leur apogée avec l'arrivée de leur prophète, Paul Muad'Dib : les informations contenues dans ce chapitre concernent principalement l'avant-Muad'Dib, conformément à la période de référence choisie pour Imperium.

Les Fremen vivent principalement dans le désert profond, au-delà des territoires connus. Nomades farouches et mystérieux, ils sont considérés comme des barbares, voire comme des bêtes sauvages par les diverses autorités de la planète.

Sur le plan physique, les Fremen se distinguent par un teint hâlé et un corps sec : il n'existe aucun Fremen présentant un excès de poids : l'extrême rigueur de leur existence et le port quasi-permanent du distille font qu'aucune graisse superflue n'encombre leurs tissus, à cause de la rareté de l'eau... mais leur trait le plus notable est sans aucun doute leurs yeux.

Tous possèdent en effet les Yeux de l'Ibad, ces yeux bleus sur fond bleu caractéristiques de ceux qui consomment régulièrement de l'Epice à l'état pur. Chez les Fremen, les Yeux de l'Ibad sont le signe extérieur d'un organisme saturé d'Epice.

Même si les Yeux de l'Ibad finissent souvent par apparaître chez tout résident d'Arrakis, ce phénomène n'est jamais aussi prononcé que chez les Fremen, pour qui l'accoutumance à l'Epice s'étale sur des générations et des générations. On les reconnaît également à certains tatouages ou scarifications rituelles (surtout chez les guerriers les plus fanatiques). Un autre signe distinctif est la callosité que le port prolongé du distille a tendance à former juste sous leurs narines. Le port permanent du distille, qui recycle l'eau de la sueur et des urines, leur confère également une odeur corporelle fort peu agréable pour les étrangers ; celle-ci, impossible à percevoir dans le désert, s'avère en revanche particulièrement flagrante dans les lieux clos.

Dans le désert, les Fremen dissimulent leur distille sous un long manteau à capuche appelé cape juba, généralement attaché à la ceinture. Ils voyagent en groupe, parfois à pied, mais souvent à dos de Ver, mesurant les distances ainsi parcourues en « marteleurs », et toujours de nuit (à moins qu'il soit impossible de faire autrement) à la fois pour la discrétion et pour éviter la morsure du soleil de plomb.

Régulièrement chassés et persécutés par les « occupants » d'Arrakis, les Fremen préfèrent rester à l'écart. Ils se rassemblent dans des cavernes secrètes spécialement aménagées, appelées Sietch, ce qui signifie « *lieu de réunion en période de danger* ». Jadis simples refuges, les Sietch sont progressivement devenus de véritables communautés tribales et constituent désormais l'ossature de la société Fremen.



Les Fremen ont depuis longtemps pris l'habitude de vivre cachés. Aucun individu étranger à leur culture ne connaît leur nombre exact, ni leur véritable degré d'organisation.

Communément considérés comme d'inquiétants illuminés vivant en ermites dans le désert profond, les Fremen possèdent une tradition culturelle propre, basée sur la valeur de l'eau, les vertus guerrières, la relation avec le Désert et le respect du Ver de sables, qu'ils révèrent sous le nom de Shai-Hulud.

## Origines

Les Fremen sont les descendants des nomades Zensunni, qui se seraient écrasés sur Arrakis et auraient développé sur place toute une société, et dont une partie aurait pu quitter la planète quelques siècles plus tard. Il semble bien que les Fremen et les gens du peuple des creux et des sillons aient la même origine ethnique.

La scission entre les deux groupes, très ancienne, remonte vraisemblablement à une profonde divergence au sein de la communauté des réfugiés Zensunni. Voici un bref résumé des tribulations des Vagabonds Zensunni.

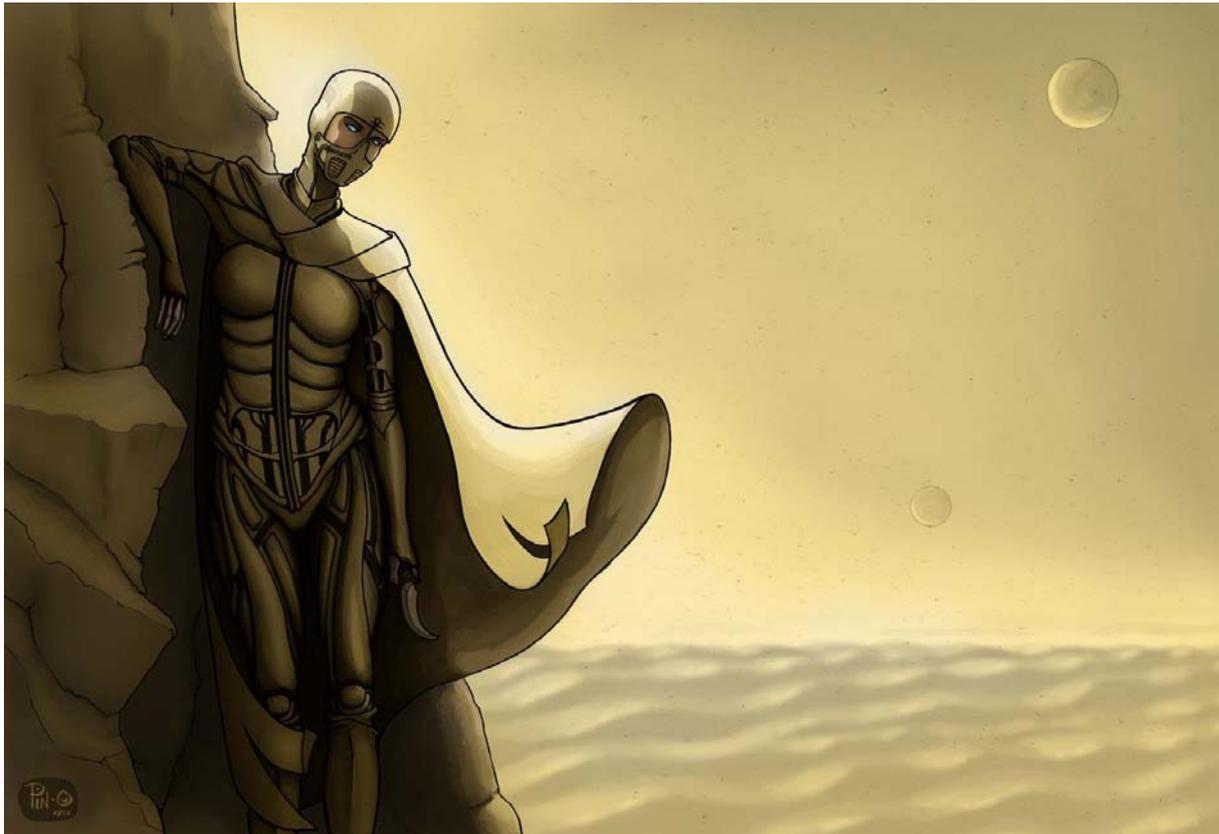
En 2800, le Baron Charles Mikkarrol, gouverneur planétaire de Terra, envoie deux millions de Zensunni sur Poritrin, engageant ainsi la grande Migration Zensunni. En 4492, alors que Poritrin est donnée à la Maison Alexin, les Sardaukars y sont envoyés afin d'en expulser les Zensunni. Ils en envoient cinq millions sur Bela Tegeuse et cinq millions sur Salusa Secundus.

Salusa Secundus fut le premier enfer des Zensunni. Selon la tradition Fremen, les exilés Zensunni furent maintenus en esclavage sur cette planète infernale durant neuf générations. Sur Salusa Secundus, les conditions de vie sont réellement épouvantables. Planète volcanique en forte activité où la température y est torride et l'atmosphère suffocante et sulfureuse. L'eau, quant à elle garde toujours des relents de soufre, même après purification. Mais cet enfer recèle également un véritable trésor, sous la forme de ressources minières exceptionnelles.

Les esclaves Zensunni travaillèrent donc dans des mines où l'espérance de vie dépassait rarement sept ans à temps plein... Au bout de quelques siècles, l'Imperium décida finalement de transformer Salusa Secundus en planète pénitentiaire et en base d'entraînement pour les redoutables Sardaukars – purs produits de ce monde à l'environnement cauchemardesque.

Commença alors le second exode des Zensunni, qui furent déportés sur Bela Tegeuse. Si Salusa Secundus était un enfer naturel, l'enfer qui les attendait sur Bela Tegeuse avait été entièrement créé par la main de l'homme. Là, on les soumit aux travaux forcés, afin d'épuiser chez eux toute résistance, mais aussi à de terribles expériences médicales. Les survivants durent ensuite affronter la barbarie de la sélection pour Rossak et, plus tard, pour Harmonthep. Pour chaque Zensunni émigrant vers ces deux planètes, trois autres trouvaient la mort. Cette terrible ordalie divisa les Zensunni en trois grands groupes : ceux qui, restant sur Bela Tegeuse, étaient voués à une mort certaine, ceux qui partirent pour Rossak et ceux qui émigrèrent vers Harmonthep, satellite naturel de Delta Pavonis.

Les Zensunni emmenés sur Rossak participèrent aux travaux de terraformation de la planète – un travail long et extrêmement rude sur un monde où l'oxygène est si rare que les organismes s'y épuisent en quelques années. C'est, dit-on, sur Rossak que les Zensunni découvrirent la drogue de conscience (qui permet d'ouvrir les esprits et de pratiquer l'orgie du Tau, jusqu'à la découverte de l'Eau de la Vie sur Arrakis, bien plus efficace). C'est aussi le début des Sayyadinas et de la propagation collective de l'histoire des Fremen.



La Migration recèle également de nombreuses énigmes et zones d'ombre. On perd ainsi toute trace d'un million de Zensunni, envoyés de Rossak vers Ishia, seconde planète de Beta Tygri, et les historiens se perdent encore aujourd'hui en conjectures sur la cause du phénomène qui provoqua la destruction totale d'Harmonthep.

Tous les Zensunni demeurés sur Bela Tegeuse et Rossak furent finalement transférés sur Arrakis dans la région polaire boréale. Les raisons de ce choix demeurent mystérieuses, mais tout porte à croire que les Zensunni furent délibérément amenés sur Arrakis par la Guilde, pour des raisons liées au précieux Mélange et à son exploitation – une théorie que semble conforter l'existence d'accords secrets entre les Fremen et la Guilde Spatiale...

En dépit de l'aridité extrême du climat, les immigrants Zensunni, endurcis par des générations de survie dans des conditions inhumaines, s'adaptèrent assez rapidement à l'environnement d'Arrakis.

Au fil des siècles, nombre d'entre eux choisirent d'échapper à la servitude en gagnant le désert.

On les nomma alors les Fremen – littéralement, *les hommes libres*.

### La Sagesse des Fremen

*« Il convient que j'éclaire la route qui est entre nous. Je ne suis pas certaine de pouvoir supporter cette eau que tu as placée sur mes épaules. Mais nous autres Fremen payons nos dettes, qu'elles soient noires ou blanches. »*

*« Tout homme qui se réfugie dans une grotte n'ayant qu'une seule issue mérite la mort. »*

*« Les Fremen n'aiment pas dire non. »*

*« En position difficile, garde toujours un second qui te remplacera. Souviens-toi: nous travaillerons ensemble. Comme cela, ce sera plus sûr. »*

*« Le chef est le plus fort, celui qui procure la sécurité. [...] Ce qui importe pour un chef, c'est ce qui fait de lui un chef. ce sont les besoins de son peuple. [...] Un chef est ce qui fait la différence entre un troupeau et un peuple. C'est le chef qui maintient le statut des individus. Trop peu d'individus, et le peuple redevient un troupeau.[...] La loi qui engendre une telle façon de choisir un chef est une loi juste. Mais il ne s'ensuit pas qu'une justice est ce dont un peuple a constamment besoin. Ce dont nous avons vraiment besoin maintenant, c'est de croître et de prospérer afin de couvrir un plus vaste territoire. »*

## Société et Organisation

Avant toute chose, il faut savoir que tout Fremen sait se battre. Les hommes, les femmes et même les enfants en âge de manier le krys sont des combattants potentiels. Et méfiance, car très souvent même un whali (jeune Fremen) peut tuer un soldat du Landsraad ! A priori, seuls les Sardaukars de l'Empereur sont capables d'opposer une forte résistance face aux Fremen et de leur infliger de lourdes pertes.

Les Fremen sont organisés en clans ou tribus, par Sietch. Chaque communauté Sietch est commandée par un Naib, choisi pour sa valeur, par l'Amtal, la mise à l'épreuve, et qui peut être défié à tout moment par un autre Fremen qui contesterait ses décisions et voudrait prendre le commandement.

L'honneur du guerrier est un pilier fondamental de la société. Développée en réponse à des siècles de persécution, la culture Fremen est une culture du combat ; la plupart des différends juridiques entre individus se règlent le krys à la main, selon le rituel du Tahaddi – un duel à mort.

Les Fremen considèrent le désert profond comme leur territoire exclusif et le gardent farouchement ; ils font preuve d'une méfiance extrême envers tous les « étrangers » - que ceux-ci viennent d'Arrakis ou d'un autre monde importe peu. Si d'aventure des Fremen rencontrent un étranger sur leur domaine, la règle veut qu'ils s'emparent de son eau et laissent le reste au désert. Pour les Fremen, l'eau est essentielle : chaque élément de l'existence est axé autour de l'économie de l'eau.

Quand un homme meurt, son corps lui appartient, mais son eau est à la tribu : le corps sera traité pour en extraire l'eau et permettre la perpétuation du groupe - sauf en cas de duel. Dans ce cas, l'eau revient au vainqueur, en compensation de l'énergie dépensée lors du combat. L'eau est représentée par des anneaux de tailles et de couleurs différentes selon la mesure et sert de monnaie d'échange.

Autre point notable : si un Fremen cède une part de son eau à un autre, il devra être remboursé « au prix du désert », c'est à dire à concurrence de dix pour un.

Les Fremen sont traditionnellement polygames. A leurs yeux, la descendance d'un homme assure son immortalité en préservant son nom, son sang et son souvenir (ainsi que son eau).

La plupart des femmes d'un Sietch s'occupent principalement des travaux et de l'éducation des enfants, mais il n'existe aucune discrimination formelle entre les sexes, une femme pouvant tout à fait devenir une guerrière du désert aussi crainte et respectée que ses égaux masculins. Certaines femmes sont désignées pour être des Sayyadinas, gardiennes des rites et traditions de la tribu, et ont une position très respectée. Il n'y a qu'une seule Sayyadina par Sietch.

## Communautés

Les Fremen sont regroupés en communautés, appelées Sietch. Chaque communauté possède une base dans des sites du même nom. On estime à environ 250 le nombre de Sietch sur Arrakis - chaque Sietch pouvant abriter vingt à trente mille Fremen !

Le Sietch est le lieu de repos, l'usine, la réserve d'eau et de nourriture des Fremen. C'est le lieu des rassemblements et des rites.

Dans chaque Sietch se trouve une grande salle, aussi grande que possible, pour réunir tous les membres de la communauté. C'est dans ces salles que se déroulent les rites religieux, les grandes décisions politiques et les Assemblées. Ces dernières réunissent les chefs de troupes d'une même communauté.

Les Sietch servent aussi d'usine, de lieu de fabrication pour tout ce qui est utile aux Fremen. Plastiques, papier, distilles, tissus, explosifs chimiques, outils, armement, drogues... Une grande partie de tout cela se fait à base d'Epice. Les senteurs d'un Sietch, qui mêlent l'odeur humaine au parfum de cannelle de l'Epice, sont donc très riches et même assez oppressantes pour qui n'y est pas accoutumé.

Les occupations dans un Sietch sont donc nombreuses, à commencer par l'entretien des pièges à vent. Le piège à vent est la condition nécessaire à l'établissement d'un Sietch. Sans lui, il n'y a pas d'eau. S'il n'y a pas d'eau, il n'y a pas de vie. On trouve quelques Sietch sans pièges à vents, mais ils servent essentiellement de réserve ou de cache et sont beaucoup plus petits que les Sietch habités.

La récolte d'Epice fait aussi partie du quotidien des Fremen, souvent à l'aide de portants et de chenilles provenant de raids effectués sur des installations de la Maison régnante. Parfois, seules les chenilles suffisent. L'habileté des Fremen à chevaucher les Vers leur permet de les éloigner le temps nécessaire.



Une autre récolte importante est celle de la rosée. Chaque jour, les Fremen s'emploient à récolter l'humidité sur les feuilles avant leur évaporation. Les récolteurs de rosée, ainsi nommés, utilisent de petites serpes de plastique pour racler les feuilles. Ces serpes ont la particularité de ne pas laisser adhérer l'humidité sur leur partie collectrice. Leur charge électrostatique peut s'inverser, afin d'empêcher toute adhésion des gouttes d'eau sur l'outil, éliminant ainsi tout risque de perte.

Examinons à présent les fonctions les plus importantes au sein d'une communauté Sietch.

## Naib

Le Naib est le chef du Sietch, qui a su, par sa valeur au combat ou sa sagesse, imposer son autorité au reste de la communauté. La plupart des Naib ont acquis leur position lors d'une Assemblée, par un combat.

L'Assemblée voit se réunir tous les chefs de troupe pour décider des décisions concernant la communauté. Si le chef de la communauté est contesté dans ses décisions par un autre chef de troupe, ce dernier doit convaincre les autres de sa valeur au combat. Le défi est un combat à mort et le vainqueur gagne le statut de chef de Sietch. Dans les usages Fremen, seuls sont reconnus comme chefs ceux qui s'imposent par leur valeur de combat.

Le chef du Sietch veille à toute décision concernant le bien-être de la tribu; il nomme les chefs de troupe, s'occupe des décisions concernant la répartition des tâches au sein du Sietch, décide des stratégies de développement de sa tribu. Il représente aussi la voix du Sietch lors de la réunion du Conseil, qui rassemble tous les chefs de tribus pour décider de choses dont dépendent toutes les communautés Sietch .

## Chef de Troupe

Il commande généralement une quarantaine d'hommes lors de sorties dans le désert. Les Fremen patrouillent souvent, ne serait-ce que pour protéger leur territoire de toute incursion, de soldats du Landsraad ou de contrebandiers. Le désert profond est protégé par les nombreuses troupes de Fremen qui sillonnent les ergs. Tout comme le chef de tribu, le chef de troupe se doit également de veiller au bien-être des hommes et femmes dont il a la charge.

## Maître d'Eau

C'est une fonction d'une grande importance pour chaque troupe. Aussi appelé « porteur d'eau », le maître d'eau est chargé de porter les précieux fardeaux, de répartir et de comptabiliser l'eau et de procéder aux échanges d'eau dans les bassins des Sietch. C'est aussi lui qui dirige le rite de déshydratation aux cérémonies funéraires et veille à ce qu'aucune goutte d'eau ne soit perdue. Il est celui auprès de qui le chef de troupe demande conseil en cas de problèmes ou de risque de manque d'eau. Chaque troupe peut compter un à trois maîtres d'eau.

## Révérènde Mère et Sayyadina

Le titre de *Révérènde Mère* chez les Fremen a une connotation légèrement différente de celle du Bene Gesserit. Le rôle de Révèrende Mère est la plus haute fonction de la religion Fremen : c'est à elle qu'incombe la responsabilité de transformer l'Eau de la Vie à l'intérieur même de leur corps. A certaines époques, ce rôle était tenu par une véritable Révèrende Mère du Bene Gesserit, présente sur Arrakis dans le cadre de la Missionaria Protectiva, mais ce titre revient désormais à une Sayyadina ayant passé avec succès l'Epreuve du poison d'illumination.

La Sayyadina est une acolyte qui peut être amenée à remplacer la Révèrende Mère en cas de malheur. La révèrende mère reste en général dans les Sietch et se déplace en palanquin. Les sayyadinas sont un peu plus mobiles et peuvent avoir un rôle actif dans les troupes.



## Coutumes et Traditions

La plupart des coutumes Fremen tournent autour de l'eau, ce qui n'est pas étonnant sur une planète aussi aride qu'Arrakis.

### Chevaucher Shai-Hulud

Cette épreuve, que tout Fremen se doit d'accomplir au moins une fois dans sa vie, se fait lors de la « mihna », la saison où les jeunes Fremen, les « whali », peuvent devenir des adultes. En général vers l'âge de douze ou treize ans. C'est une épreuve qui n'est pas sans danger, mais elle seule fait d'un whali un vrai Fremen. Seuls les Fremen chevauchent le Ver.

En termes de jeu, cette épreuve fait appel aux compétences d'Agilité et de Survie (voir p 28 pour plus de détails).

### Rite Funéraire

Cette coutume est peut-être la plus choquante pour un étranger. Les Fremen ne pleurent que rarement leurs morts. L'eau est trop précieuse pour cela. Sur Arrakis, pleurer la mort, c'est mettre la vie en danger.

Cela dit, dans de rares cas, certaines personnes trop touchées par le chagrin *donnent de leur eau* au mort. Ces larmes sont considérées comme sacrées, il s'agit du plus grand don que peut faire une personne à la mémoire d'un défunt.

Lorsqu'un homme meurt, son corps lui appartient toujours, mais l'eau de son corps revient à sa famille, à sa tribu. Le corps est ainsi rapidement traité afin d'en extraire toute l'eau possible.

Bien entendu, plus on attend, et moins on pourra récupérer d'eau, c'est pour cela qu'il est impératif d'amener dans les plus bref délais les morts dans un sietch.

Le corps humain est composé aux deux tiers d'eau, entre 30 et 38 litres d'eau par corps (pour la physiologie Fremen), c'est dire toute l'importance de cette coutume sur Arrakis.

Cela dit, si la récupération de l'eau est une partie importante, le rituel qui l'entoure l'est tout autant. Les Fremen respectent leurs morts et la tribu se réunit pour les célébrer. Les objets du défunt sont réunis au centre d'un cercle formé par les hommes de la troupe à laquelle il appartenait. Sous la conduite du chef de tribu, les louanges sont faites par chacun avant qu'ils ne récupèrent l'un des objets. A la fin des louanges, l'eau est distribuée à la famille, ainsi que les anneaux de mesure d'eau.

Le seul cas où l'eau n'est pas rendue à la famille, c'est lors d'un Tahaddi (voir plus loin).

Le respect des morts ne s'applique bien entendu qu'aux Fremen ! Malheur aux autres s'ils sont pris dans le désert par une patrouille Fremen. En général, ils tuent les intrus et prennent l'eau de leur corps sans regret. L'eau ainsi obtenue va alors à la tribu.

## La Préservation de l'Eau

Tout Fremen doit faire attention à perdre le moins possible d'eau de son corps. Les distilles sont faits pour cela, mais il peut arriver de perdre de l'eau accidentellement, suite à un dysfonctionnement de la combinaison ou à une déchirure sur des rochers.

Dans ce cas, il faut un apport externe, contenu par exemple dans des jolîtres. Un jolître est un récipient fait de plastique ultrarésistant à haute densité, pouvant contenir environ un litre d'eau et à la fermeture totalement hermétique.

Si le don vient d'une autre personne, cette dernière sera remboursée de son prêt une fois rendu au sietch. La loi Fremen est stricte, tout remboursement d'eau se fait au taux du désert, 10 pour 1.

## Crachats

Lorsqu'un Fremen souhaite exprimer son plus profond respect envers un autre individu, il **crache** à ses pieds... ce qui risque évidemment d'être fort mal interprété dans le reste de l'Imperium (voir la réaction Du duc Leto Atréides, dans *Dune*, lorsqu'il reçoit Stilgar accompagné de Duncan Idaho). Mais pour un Fremen, l'eau est la chose la plus précieuse d'Arrakis, plus que l'Épice : offrir de l'eau de son corps à un autre est donc une des plus grandes marques de respect que l'on peut donner.

## Anneaux de Mesure

Comme il est impossible à chacun de conserver sur soi toute cette eau, celle-ci est stockée dans les réserves des pièges à vent. Afin que chacun garde les mesures de sa richesse, on lui confie des anneaux de tailles différentes en fonction des quantités d'eau auxquels ils correspondent.

Ces anneaux sont conservés dans des mouchoirs savamment noués afin d'éviter tout bruit inutile et dangereux. Dans les sietch, les anneaux se portent généralement au cou.

Ces anneaux, garants de la richesse d'une personne, sont au centre d'une autre coutume Fremen : le **rituel de cour**. Généralement, lorsqu'un homme veut faire la cour à une femme, du moins à partir du moment où il est sérieux, il lui propose de conserver ses anneaux de mesure d'eau. Si elle accepte, c'est qu'elle accepte la démarche de l'homme.

## Tahaddi al-Burhan

Il s'agit d'un combat singulier à mort. Chaque homme ou femme peut réclamer un Tahaddi à une autre personne, elle lui lance donc un défi mortel qui ne se réglera qu'à la mort de l'un ou de l'autre. Le Tahaddi est un défi grave et important qu'un prétendant peut par exemple lancer à un chef de tribu, ou plus simplement pour régler une querelle d'honneur. Il n'est pas lancé à la légère car sa signification est lourde de conséquences.

Lors d'un Tahaddi, les adversaires combattent au corps à corps et sans distille, la peau à nu. Ceci veut dire que l'eau du corps n'est plus récupérée et est par conséquent perdue ! Pour compenser cette perte, il faut noter que le vainqueur a le droit de récupérer l'eau du perdant. C'est le seul cas où l'eau d'un mort ne va pas à sa famille. Généralement, les chefs de tribu contestés se voient proposer un défi par un autre homme. C'est comme cela que les chefs changent...

## L'Orgie du Tau

Il s'agit sans doute de la tradition la plus sacrée des communautés sietch. Ce rituel est basé sur l'Eau de la Vie, l'eau récupérée après y avoir noyé un petit ver. Ce liquide, qui est en réalité un puissant poison, est mortel pour tous les hommes et seules certaines femmes (Sayyadina ou Révérendes Mères) arrivent à en annuler les effets. Mieux, en l'ingurgitant, elles sont capables d'en transformer la chimie pour en faire une boisson capable d'ouvrir le champ de conscience de tout être qui en boit. Il suffit de prélever quelques gouttes de l'Eau transmutée et de la mélanger au reste de l'Eau de la Vie pour voir celle-ci changer ses propriétés.

En l'occurrence, lors d'une cérémonie dans un sietch, tous les Fremen sont alors capables de percevoir l'esprit de leurs congénères les plus proches. Il s'agit d'une véritable communion d'êtres, une fusion de pensées.

Cette expérience enivrante permet à chacun de se lier aux autres et d'unir la communauté autour d'émotions très fortes. Tout comme la drogue de conscience découverte sur Rossak, l'Eau transmutée provoque la résurgence de souvenirs lointains de l'histoire Fremen. Cette résurgence est possible grâce à la transmission de connaissances entre Sayyadina ou Révérendes Mères. Ainsi, chacun se souvient des souffrances endurées par leurs ancêtres Zensunni : « *Ne jamais oublier, ne jamais pardonner !* »

## Langage

Comme tous les peuples placés sous la coupe de l'Imperium, les Fremen parlent le Galach. C'est la langue officielle et universelle. Ils le parlent avec les contrebandiers, avec les colons venant sur Arrakis, avec les hommes des dunes ou avec les émissaires de l'empereur. Les adultes l'enseignent aux enfants au sein des Sietch car il faut pouvoir comprendre ce que dit un ennemi si l'on veut pouvoir l'espionner, le combattre et le surprendre.

Les Fremen possèdent aussi leur propre langage. Les racines linguistiques de la langue Fremen sont très différentes de celles du Galach (arabes plutôt qu'inglo-slaves). Beaucoup de leurs mots viennent droit de l'Ilm et du Fiqh qui était la langue religieuse des anciens vagabonds Zensunni. Si ce langage n'est plus utilisé tel quel, les principaux termes mystiques de la langue Fremen, les noms de lieux ou d'individus sacrés ou plus généralement les termes liés à la connaissance viennent de ce langage.

Les Fremen maîtrisent également le Chakobsa, l'ancien « langage de chasse » des assassins Bhotani, à l'origine des divers « langages de bataille » utilisés dans tout l'Imperium.

## Lexique Fremen Traditionnel

**Adab** : Mémoire qui se déverse en vous d'elle-même

**Al-lat** : Le soleil

**Amtal** : Le jugement par le combat

**Aql** : L'épreuve de la raison. Les sept questions mystiques

**Auliya** : L'amie de Dieu

**Ayat** : Les signes de vie

**Bi-lal-kaifa** : Amen (Toute autre explication est inutile)

**Burhan** : Les preuves de vie

**Fai** : Le tribut d'eau

**Geyrat** : Tout droit

**Ghafa** : S'abandonner à la distraction

**Ghanima** : Ce que l'on acquiert durant le combat

**Giudichar** : Sainte vérité

**Gom Jabbar** : Le haut-ennemi

**Haiiï-Yoh !** : En avant !

**Hajj** : Saint voyage

**Hajr** : Voyage dans le désert, migration

**Hajra** : Voyage de recherche

**Hal Yawn !** : Enfin !

**Hiereg** : Camp volant (nomade)

**Hors Freyn** : L'étranger proche (qui n'appartient pas à la communauté)

**Ibn Qirtaiba** : Ainsi vont les saints mots

**Ichwan Bedwine** : Fraternité des Fremen

**Ijaz** : Prophétie

**Istislah** : Règle établie pour le bien général.

**Karama** : Miracle

**Khala** : Invocation calme-esprit

**Kitab al-Ibar** : Manuel religieux pratique.

**Kwisatz Haderach** : Le court chemin

**Lisan Al-Gaib** : La voix d'ailleurs

**Mashad** : Toute épreuve dont dépend l'honneur

**Mihna** : Saison de l'épreuve pour les jeunes Fremen destinés à devenir des adultes.

**Misr** : Le peuple (Fremen)

**Mu Zein Wallah !** : Rien de bon ! (précède généralement une malédiction)

**Naib** : Chef d'un sietch

**Ruh** : Esprit, contact avec le monde spirituel

**Sarfa** : Acte de se détourner de Dieu

**Sayyadina** : La prêtresse du peuple Fremen

**Shadout** : Qui creuse le puits

**Sietch** : Lieu de réunion en période de danger ; communauté Fremen

**Sihaya** : Printemps, paradis à venir.

**Tahaddi** : Défi à mort

**Tahaddi Al-Burhan** : Epreuve ultime, sans appel

**Taqwa** : Prix de la liberté, grande valeur.

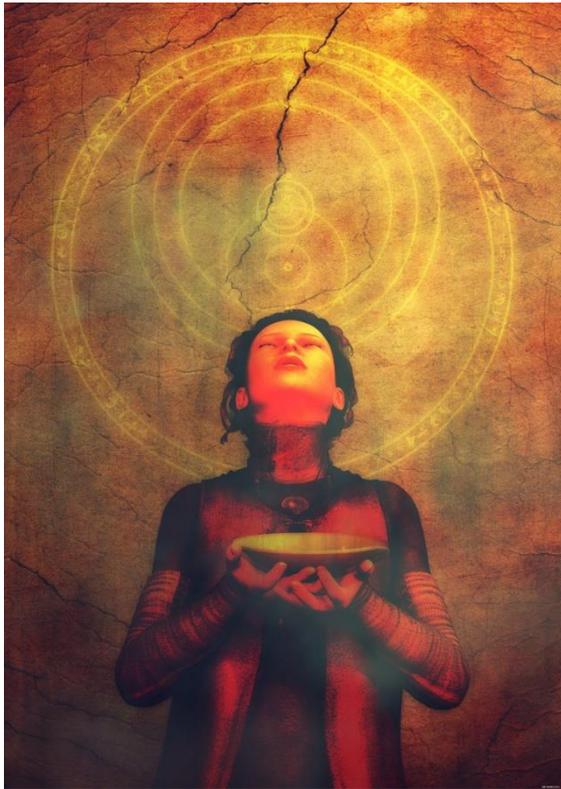
**Usul** : La base du pillier

**Ya ! Ya ! Yawn !** : Maintenant, faites bien attention et écoutez bien !

**Ya Hya Chouhada !** : Longue vie aux combattants ! (cri de guerre Fedaykin)

**Yali** : Appartement personnel d'un Fremen à l'intérieur d'un Sietch

**Note** : Ce lexique laisse de côté les termes datant de l'ère de Muad'Dib, comme *Fedaykin* ou *Quizara tafwid* (voir *Dune* et *Le Messie de Dune* pour plus de détails.



## Croyances et Religion

### Shai-Hulud

Le Shai-Hulud (Le Ver des Sables d'Arrakis) est important à plusieurs titres, c'est par lui que les jeunes accomplissent le rite de passage à l'âge adulte en le chevauchant seul, et ce sont ses dents qui servent à fabriquer les krys, couteaux sacrés des Fremen, qu'aucun étranger ne peut voir sans être tué ou purifié.

Les surnoms donnés au Ver des Sables (« *le vieux père éternité* », « *le vieil homme du désert* ») témoignent de la place unique qu'occupe cet être au sein de la culture et des croyances Fremen.

### La Prophétie du Messie

Les Fremen sont profondément superstitieux ; ils accordent une importance toute particulière au culte des ancêtres, ainsi qu'à une ancienne prophétie annonçant la venue sur Dune d'un sauveur destiné à libérer le peuple des sables.

En réalité, cette prophétie fut implantée dans la culture Fremen par le Bene Gesserit, dans le cadre de la Missionaria Protectiva, afin de faciliter, en cas de besoin, la manipulation des populations indigènes par le biais de leurs croyances religieuses.

Concrètement, la prophétie a pour but premier d'empêcher tout soulèvement de masse chez les Fremen, condamnés à attendre un libérateur qui ne viendra jamais..

En l'occurrence, la propagande de la Missionaria Protectiva a presque trop bien fonctionné – non seulement à cause du zèle des premières Missionnaires mais aussi à cause d'un inconscient collectif Fremen particulièrement réceptif au mysticisme, les rendant plus enclins à suivre des autorités transcendantes, des symboles et des prophéties.

Cette explication permet sans doute de mieux comprendre l'extraordinaire patience avec laquelle les Fremen endurent leur sort, en attendant l'avènement de leur Sauveur. Lorsque cette prophétie se réalisera, leur peuple entier sortira du désert pour réclamer son dû et terrasser ses oppresseurs ; tant que ce moment ne sera pas venu, les Fremen continueront à vivre cachés...

## Les Révérendes Mères

Quoi qu'il en soit, depuis l'époque des premières Missionnaires, les Fremen obéissent à l'autorité religieuse suprême de celle qu'ils nomment eux-mêmes « Révérende Mère ».

### Origines et Mystères

Contrairement à ce que pourrait laisser croire ce titre, les Révérendes Mères Fremen sont totalement indépendantes de l'ordre du Bene Gesserit, qui semble même ignorer leur existence. Cela dit, le titre même de « Révérende Mère » et les similitudes existant entre les rituels Fremen et divers éléments de la Panoplia Propheticus (principal outil de la Missionaria Protectiva) prouvent de façon évidente qu'il a jadis existé un lien entre les Révérendes Mères Fremen et celles du Bene Gesserit.

L'hypothèse la plus probable est qu'une des premières Révérendes Mères Bene Gesserit agissant sur Arrakis dans le cadre de la Missionaria Protectiva prit un jour la décision de « faire sécession » et de continuer à guider le peuple Fremen, indépendamment de la hiérarchie de l'ordre. Cette théorie, cependant, ne nous permet pas de comprendre comment cette première Révérende Mère parvint à disparaître aux yeux de son ordre, puis à faire en sorte que celui-ci se tienne à l'écart de Dune durant des millénaires, ni *pourquoi* elle prit une telle décision, apparemment sans équivalent dans toute l'histoire du Bene Gesserit.

Nous sommes ici en présence d'un des plus grands mystères d'Arrakis ; comme pour d'autres mystères, la réponse se trouve peut-être au cœur du mystère suprême, celui du Mélange.

## Pouvoir et Transmission

La Révérende Mère des Fremen n'a donc aucun lien avec l'ordre, ni aucune autorité en dehors d'Arrakis, mais son pouvoir parmi les Fremen est immense. Sur Arrakis, il s'agit d'un titre unique, possédé par une seule personne au sein d'une communauté. Le nombre de Révérendes Mères Fremen est très limité – moins d'une par Sietch. C'est la Révérende Mère en titre qui choisit et instruit celle qui lui succédera après sa mort, parmi les acolytes (sayyadina) qui la servent.

En fait, seul le corps de l'élue succède à la Révérende Mère qui meurt, car la conscience de celle-ci, et avec elle la conscience de toutes celles qui l'ont précédée, s'unit à l'esprit de la nouvelle Révérende Mère.

Toutes les perceptions, toute l'histoire, tous les souvenirs de milliers d'existence se fondent dans une conscience unique à laquelle seule la Révérende Mère a accès.

Cet extraordinaire phénomène de transfert s'effectue lors de la cérémonie de l'Eau de la Vie : quand la conscience de l'aspirante est au sommet de sa perception, la Révérende Mère mourante vient fusionner avec elle, s'intègre à elle, apportant ses millénaires de connaissance. Ce processus, fort douloureux, constitue une véritable ordalie spirituelle et physique.

Notons enfin que l'Eau de la Vie est produite lors de la mort d'un Ver des sables lorsque ce dernier est immergé dans de l'eau.

### Les Pouvoirs d'une Révérende Mère

En termes de jeu, une Révérende Mère Fremen ne possède aucune des facultés Bene Gesserit décrites dans les règles d'Imperium ; l'Eau de la Vie lui donne en revanche accès au champ de la Mémoire Seconde (voir *Manuel Bene Gesserit*).

En outre, la plupart des Révérendes Mères Fremen sont douées de Prescience (au rang III, grâce à leur régime d'épice).



## Créer un Personnage Fremen

Dans un jeu de rôle comme Imperium, jouer un personnage Fremen n'a de sens que dans le contexte d'une chronique située sur Arrakis (voir *Jouer sur Dune*, en prologue de ce supplément).

En termes de capacités chiffrées (scores de caractéristiques, niveaux de compétences etc.), le mode de vie particulier des Fremen fait d'un personnage-joueur issu de ce peuple l'égal des personnages-joueurs classiques d'Imperium – qui représentent, rappelons-le, l'élite de la société des grandes Maisons (nobles, maîtres, adeptes des grandes écoles impériales etc.) et possèdent (de par leur origine ou leur parcours) des capacités largement supérieures à celle du commun des mortels. En d'autres termes, un personnage Fremen se mesure à la même aune qu'un Maître d'Armes, un Noble ou une adepte du Bene Gesserit. Comme nous allons le voir, ces personnages possèdent des facultés spéciales uniques, liées à leur héritage et à leur éducation.

En outre, tout personnage-joueur Fremen est censé occuper (ou être promis à) une fonction importante au sein de sa communauté Sietch.



## Phase 1 : Héritage

Le personnage doit évidemment avoir une origine Fremen, c'est à dire être né sur Arrakis, au sein d'une des communautés de ce peuple. Sur le plan social, cette origine confère au personnage un Statut de zéro, les Fremen étant considérés comme des esclaves, des barbares, voire des animaux par la majeure partie de la société impériale.

Alors qu'un personnage issu de la culture impériale reçoit un score de base de 2 dans ses six caractéristiques, un personnage Fremen commence avec 3 en Discipline et 1 en Savoir : ceci reflète le fait que les Fremen sont issus d'une culture considérée comme primitive et confrontés dès leur plus jeune âge à un environnement incroyablement hostile. Leurs autres caractéristiques (Physique, Habileté, Finesse et Aura) reçoivent l'habituel score initial de 2. Durant cette première phase, un personnage Fremen bénéficie des mêmes prédispositions que n'importe quel personnage-joueur (soit un bonus de +1 dans deux caractéristiques choisies par le joueur).

En outre, tous les personnages Fremen sont considérés comme bénéficiant d'un Régime d'Epice avec un niveau d'accoutumance de III (voir Imperium, p 98). Dans leur cas particulier, la satisfaction du besoin ne pose aucun problème (et ne coûte rien) tant qu'ils restent dans leur environnement naturel, saturé d'Epice à l'état pur. Un Fremen doté de Préscience aura donc accès au niveau le plus élevé de ce pouvoir, celui des véritables Prophéties (voir Imperium, p 48).

## Phase 2 : Education

Les Fremen n'ont accès qu'à un seul type d'éducation : l'Education Fremen. Cette forme d'éducation est strictement réservée aux membres de leur peuple.

En termes de jeu, l'Education Fremen, aussi rigoureuse qu'impitoyable, rapporte deux fois plus de bonus de caractéristiques et de compétences qu'une Education classique et confère en outre au personnage Fremen diverses facultés spéciales (voir p 27).

## Education Fremen

**Caractéristiques :** + 1 dans deux caractéristiques choisies parmi Physique, Habileté, Discipline et Finesse.

**Compétences :** +2 en Agilité, Survie et Vigilance ; bonus supplémentaire de +1 dans six compétences choisies parmi : Athlétisme, Agilité, Armes Blanches, Discrétion, Lutte, Observation, Pistage, Survie, Traditions, Vigilance.

**Facultés spéciales :** Leur éducation confère aux Fremen les quatre facultés spéciales suivantes : Marcheur des Sables, Endurance Surhumaine, Art du Combat et la capacité à Chevaucher le Ver. Ces diverses facultés sont décrites en détail aux pages suivantes.

## Phase 3 : Expérience

Les personnages Fremen peuvent choisir entre cinq grandes Vocations : Guerrier des Sables, Lecteur de Temps, Artisan, Maître d'Eau, Syyadina.

Ces différentes Vocations, strictement réservées aux Fremen, sont décrites ci-dessous.

Chacune de ces Vocations représente un rôle majeur au sein de la structure tribale de la société Fremen : chaque personnage-joueur Fremen est donc un acteur important au sein de son Sietch, de la même façon que les personnages-joueurs créés avec les règles de base occupent le plus souvent d'importantes responsabilités au sein de leur Maison noble.

## Equipement Fremen

Quelle que soit sa vocation, tout personnage Fremen commence le jeu avec l'équipement standard suivant :

- un Krys
- un Distille
- un Marteleur et des Hameçons à faiseur
- une Cape Juba
- un Objectif à Huile
- un Fremkit complet

Tous ces objets sont décrits en détail dans la section sur l'équipement (voir p 31).

Comme tout personnage d'Imperium, un Fremen bénéficie également d'un bonus de +1 dans six compétences de son choix, qui représentent son Expérience Personnelle. Ces six compétences ne pourront toutefois être choisies que parmi les compétences liées à l'Education Fremen ou à la Vocation particulière du personnage.

## Guerrier des Sables

**Accès :** 3+ en Physique, Habileté et Discipline

**Caractéristiques :** +1 dans deux scores choisis parmi Physique, Habileté et Discipline

**Compétences :** +1 dans six compétences choisies parmi Agilité, Athlétisme, Armes Blanches, Armes de Tir, Armes de Jets, Lutte, Commandement, Discrétion, Stratégie, Vigilance, Observation, Pistage.

**Avantage :** Lorsqu'il est placé en embuscade dans le désert et qu'il prend son adversaire par surprise, le Guerrier des Sables reçoit le même avantage offensif qu'un Assassin (+1 dé sur la première attaque). Cet avantage ne peut s'appliquer que dans l'environnement désertique d'Arrakis) et seulement contre un adversaire non-Fremen. Cette Vocation offre également au personnage l'accès à certaines techniques de combat secrètes (voir p 28).

## Lecteur de Temps

Le Lecteur de Temps est un Fremen formé à l'art subtil de sonder le sable et de prédire les tempêtes (voir p 37 pour plus de détails), un rôle d'une importance vitale.

**Accès :** 3+ en Finesse

**Caractéristiques :** +1 dans deux scores choisis parmi Habileté, Discipline, Finesse et Savoir.

**Compétences :** +1 en Observation, en Survie et en Vigilance, ainsi que dans trois autres compétences choisies parmi Agilité, Armes Blanches, Discrétion, Pistage, Traditions et Planétologie.

**Avantage :** Le Lecteur de Temps es formé aux diverses techniques permettant de prévoir le temps sur Arrakis (sondage du sable, examen des vents – voir p 37 pour plus de détails) ; en pratique, son aptitude dans ce domaine est représentée par sa compétence d'Observation.

## Artisan

L'artisan Fremen joue un rôle vital au sein du Sietch, grâce à son savoir-faire technique, qui lui permet notamment de réparer et de fabriquer les précieux distilles.

**Accès :** 3+ en Finesse ou Habileté

**Caractéristiques :** +1 dans deux scores choisis parmi Finesse, Savoir et Habileté

**Compétences :** +1 dans six compétences choisies parmi Armes Blanches, Dextérité, Discrétion, Déguisement, Commerce, Agilité, Technologie, Traditions, Observation, Survie, Vigilance, Médecine.

**Avantage :** En plus de l'équipement Fremen standard, le personnage possède également un RepKit à distilles. En outre, il est capable d'effectuer diverses réparations de fortune sur n'importe quelle pièce d'équipement Fremen, avec un minimum de matériel et en un minimum de temps. Normalement, de telles réparations ne requièrent aucun test de compétence, mais le meneur de jeu pourra exiger un test de Dextérité pour les opérations les plus délicates.

Pour plus de détails sur l'équipement Fremen, voir p 31.

## Sayyadina

Une Sayyadina officie en tant que prêtresse et, dans les Sietch dotés d'une Révérende Mère, en tant qu'acolyte de cette dernière.

**Accès :** Sexe féminin ; 3+ en Finesse ou en Aura, 2+ en Savoir

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

**Compétences :** +2 en Traditions, +1 dans quatre autres compétences choisies parmi Langues, Médecine, Poisons, Observation, Rhétorique, Vigilance, Commandement, Expression Artistique.

**Avantage :** En tant que gardien des rites dans la tribu, la Sayyadina jouit d'un respect et d'une position particulière, qui lui confèrent un bonus de +1 en Statut tribal, voir p 30).

## Maître d'Eau

Le Maître d'Eau (aussi appelé Porteur d'Eau) est chargé de tous les rituels liés à l'eau et à l'Eau de la Vie (voir p 23-24).

**Accès :** 3+ en Finesse, 2+ en Savoir

**Caractéristiques :** +1 dans deux scores choisis parmi Finesse, Discipline et Savoir

**Compétences :** +1 en Traditions et dans cinq autres compétences choisies parmi Armes Blanches, Discrétion, Observation, Pistage, Survie, Vigilance, Médecine, Planétologie, Poisons, Commandement.

**Avantage :** En tant que gardien des rites dans la tribu, le Maître d'Eau jouit d'un respect et d'une position particulière, qui lui confèrent un bonus de +1 en Statut tribal, voir p 30).

## Facultés Spéciales

Aguerris par la rudesse de l'environnement qui les entoure, les Fremen ont développé certaines facultés spéciales, qui font d'eux des êtres à part. Tout personnage ayant reçu une Education Fremen bénéficie des quatre facultés suivantes :

- **Marcheur des Sables**
- **Chevaucher Shai-Hulud**
- **Endurance Surhumaine**
- **Art du Combat**

### Marcheur des Sables

Les Fremen ont appris à se déplacer sur les sables en n'émettant que des bruits qui peuvent passer pour naturels, afin de ne pas attirer les Vers par les vibrations de leurs mouvements. Un Fremen n'attirera un Ver que s'il le souhaite.

### Chevaucher Shai-Hulud

Chez les Fremen, le rite de passage à l'âge adulte consiste à chevaucher un ver des sables : en pratique, il s'agit de grimper sur l'immense animal, de l'empêcher de replonger dans le sable, puis de le diriger dans la direction souhaitée (et, accessoirement, d'en redescendre indemne). Cette prouesse nécessite l'utilisation de crochets spéciaux appelés *hameçons à faiseur* (voir section sur l'équipement).



Au-delà de son caractère initiatique, les Fremen utilisent assez fréquemment cette technique comme moyen de transport rapide dans le désert profond – d'où l'importance de cette faculté.

Un Ver des Sables peut parcourir une distance considérable avant d'être épuisé ; les Fremen essaient généralement de les chevaucher jusqu'à la limite de leurs forces, pour éviter leur colère quand ils les libèrent.

En termes de jeu, la montée et la descente nécessitent chacune un test de compétence en Agilité; en cas d'échec, le personnage tombe et subit 6 dés de dommages.

Une fois monté sur le Ver, le Fremen doit en prendre le contrôle, à l'aide des hameçons à faiseur, afin de l'empêcher de replonger dans le sable : il doit alors faire un test de Survie. En cas d'échec, le Ver replonge et le cavalier se trouve éjecté – il doit alors réussir un test d'Agilité, ou subir 6 dés de dommages.

Si le test de Survie est réussi, il suffit ensuite de se servir des hameçons pour diriger la bête, ce qui ne nécessite normalement aucun test. En cas de manœuvre particulièrement délicate, le meneur de jeu pourra exiger un test d'Agilité de la part du chevaucheur.

Compte tenu de la taille véritablement titanesque des Vers des Sables, donner des caractéristiques à une telle créature n'aurait ni sens ni utilité en termes de jeu. En pratique, un Ver des Sables est donc indestructible, invincible et invulnérable.

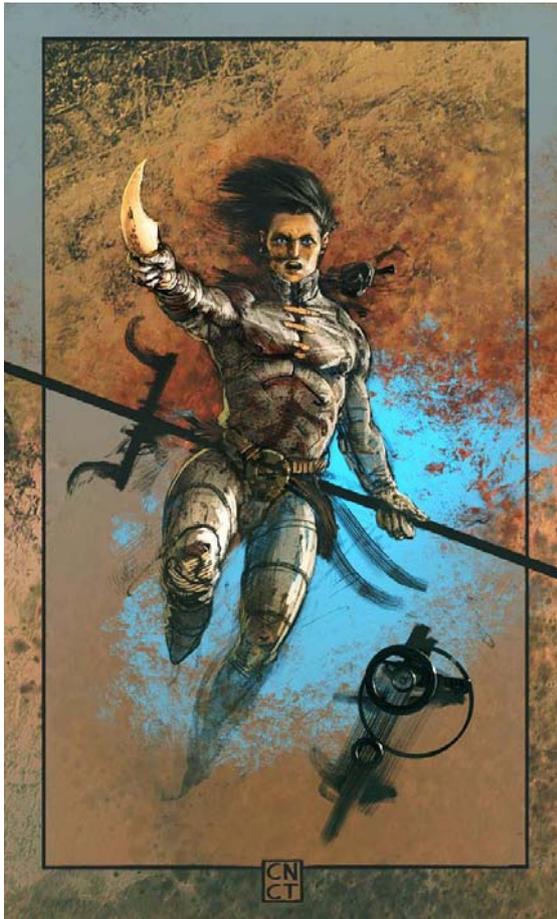
## Endurance Surhumaine

L'environnement hostile d'Arrakis a rendu les Fremen incroyablement résistants. En outre, leur sang coagule très rapidement – ce qui s'explique peut-être par une extraordinaire adaptation physiologique à la sécheresse extrême du climat, visant à éviter tout gaspillage de « l'eau du corps ». Combinée à leur volonté farouche, cette résistance phénoménale confère aux Fremen une combativité prodigieuse.

En termes de jeu, un Fremen blessé fonctionne comme si son état de santé était encore au palier supérieur : un Fremen blessé sera donc totalement *valide* lorsqu'il devrait être *affaibli* et simplement *affaibli* lorsqu'il devrait normalement être *inconscient*.

Un Fremen en état critique sera inconscient mais ne subira 1 point de dommages supplémentaires que toutes les 3 heures (et non à chaque heure).

En outre, les règles de guérison données dans Imperium supposent que les blessés bénéficient des meilleures conditions de convalescence possible, ainsi que de l'efficacité extrême de la médecine impériale, ce qui sera rarement le cas d'un blessé Fremen. Néanmoins, compte tenu de l'extraordinaire vitalité physique des Fremen, on pourra appliquer le même rythme de récupération, soit un nombre de points égal au Physique par jour de repos complet, dans un Sietch. Si le blessé séjourne dans le désert, son état restera stationnaire, sans s'améliorer ni s'aggraver (sauf circonstances extrêmes).



## Art du Combat

L'art du combat revêt pour les Fremen une importance quasi-religieuse. Entraînés dès leur plus jeune âge au maniement du *krys*, la plupart d'entre eux comptent parmi les plus redoutables guerriers de tout l'univers connu. En termes de jeu, ceci peut leur conférer certains avantages, liés pour la plupart d'entre eux aux règles optionnelles présentées dans *La Voie des Armes*.

Un Fremen qui combat avec un *krys* ignore les restrictions liées à la longueur relative des armes (voir le supplément *La Voie des Armes*, p 15) : face à un adversaire muni d'une arme plus longue, une égalité sur la confrontation d'Agilité ne tourne pas à l'avantage de cet adversaire – comme avec des armes de même longueur, cette égalité signifiera un *corps à corps*.

En outre, lorsqu'il se trouve au *corps-à-corps* face à un adversaire non-Fremen, un Fremen armé d'un *krys* reçoit un dé de bonus.

Rappelons que le *corps-à-corps* est impossible contre un adversaire protégé par un Bouclier.

## Les Fremen et les Boucliers

L'usage du Bouclier étant absolument exclu dans le désert profond, l'art du combat des Fremen est l'une des seules techniques martiales de l'Imperium à ignorer totalement l'emploi de cet équipement défensif.

En termes de jeu, un Fremen n'a pas accès à la technique permettant de percer un Bouclier (voir *Imperium*, p 57).

Si le meneur de jeu l'autorise, il peut néanmoins apprendre cette technique en cours de chronique, auprès d'un combattant qui la maîtrise. En pratique, ceci lui coûtera le même prix qu'un niveau de compétence, selon le même principe que pour les *coups de maître* (voir le supplément *La Voie des Armes* et l'encadré ci-dessous).

## Techniques de Combat

Dans le cas des Guerriers des Sables, l'art du combat à l'arme blanche s'enrichit de diverses techniques secrètes, similaires, en termes de jeu, à celles des Maîtres d'Armes.

Un Guerrier des Sables dont la compétence Armes Blanches a atteint son niveau de maîtrise maximal pourra ensuite développer différents *coups de maîtres* (voir *La Voie des Armes*, p 15), comme s'il était un Maître d'Armes (et avec le même coût, en termes de jeu). Dans le cas des Guerriers Fremen, le premier coup de maître ainsi acquis devra obligatoirement être la Botte Meurtrière.

Comme pour les Maîtres d'Armes, le nombre maximum de coups de maîtres qu'un Guerrier Fremen peut acquérir est égal à son niveau de maîtrise en Armes Blanches.

A priori, cette option n'est possible qu'en cours de jeu, sauf si le meneur de jeu en décide autrement : dans ce cas, il pourra autoriser un personnage Fremen ayant déjà atteint, dès la création, son niveau de maîtrise maximal en Armes Blanches à acquérir un (et un seul) coup de maître (en l'occurrence Botte Meurtrière), moyennant la dépense d'un point de Karama.

Notons enfin qu'un Fremen ne pourra pas développer le coup de maître d'Attaque Lente avant d'avoir acquis la technique de base du combat au Bouclier (voir ci-dessus).



## Statut et Privilèges

Les Fremen n'ont aucun Statut dans la hiérarchie impériale, mais possèdent en revanche un score de *Statut tribal*, valable uniquement dans les limites de leur communauté. Le Statut tribal d'un Fremen représente le respect, la reconnaissance et l'importance que lui accordent les membres de sa communauté – un mélange d'honneur, de prestige et d'autorité.

La valeur maximale de Statut tribal est, a priori, de 5. Pour les Fremen personnages-joueurs, le Statut tribal initial est de 3 (ou de 4 pour un Maître d'Eau ou une Sayyadina).

Les valeurs 1 et 2 correspondent aux individus n'étant pas considérés comme combattants (jeunes enfants, vieillards etc.) ou faisant l'objet d'une certaine disgrâce (voir *Honneur et Statut Tribal*, p 34, pour plus de détails). Un Statut tribal de zéro indique un paria ou un étranger.

A la création du personnage, la valeur de Statut tribal d'un Fremen lui confère un nombre équivalent de Privilèges, conformément aux règles habituelles – mais ces Privilèges tribaux doivent être choisis parmi la liste suivante.

**Autorité :** Ce Privilège est réservé aux seuls Guerriers des Sables. Il confère au personnage le commandement direct de plusieurs autres combattants Fremen. Le nombre de ces combattants dépend de la valeur de Statut tribal du personnage : à 3, il peut commander une patrouille de deux à cinq individus ; à 4, il peut commander jusqu'à une vingtaine de guerriers et servir de guide lors des marches dans le désert ; à 5, son autorité est presque aussi grande que celle du Naib (à tel point que l'on se demande ce qu'il attend pour le défier...), mais il n'est pas encore suffisamment influent pour rassembler toute la tribu sous son autorité.

**Ami Dévoué :** Le personnage a un jour sauvé la vie ou rendu un service inestimable à un autre Fremen ou à un contrebandier, et depuis lors une forte amitié lie les deux individus : l'ami fera tout ce qu'il peut pour aider le personnage, allant même jusqu'à mettre sa vie en péril.

**Contact Extérieur :** Le personnage possède une relation privilégiée avec un personnage important d'Arrakis, mais étranger à la société Fremen (généralement un contrebandier). Cette relation est à la fois Commerciale et Secrète. Le Statut social du contact ne pourra pas dépasser le Statut tribal du Fremen. Sa valeur de Confiance est égale à la valeur de compétence la plus faible entre Commerce et Subterfuge (ou, si le Fremen ne possède aucune de ces deux compétences, à son seul score de Finesse).

**Famille :** Le personnage a autour de lui une famille (femme(s) et éventuellement enfants) qui lui apporte son soutien en toutes circonstances et dans la mesure de leurs possibilités. Un Fremen possédant cet avantage est beaucoup mieux intégré dans la vie de son Sietch.

**Équipement Étranger :** Le personnage peut choisir un équipement extérieur à Arrakis mais ne dépassant pas le Niveau Technologique 3 (et n'étant pas classifié comme Équipement Spécial). Cet équipement a le plus souvent été volé ou acheté à un contrebandier. Ce privilège peut éventuellement être choisi plusieurs fois.

**Équipement Supplémentaire :** En plus de l'équipement de base attribué à tout Fremen (krys, fremkit, cape juba etc.), le personnage possède également un compresseur statique et un pistolet baramark (voir page suivante pour plus de détails sur ces équipements).



## Equipement Fremen

Les distilles et les autres pièces d'équipement typiquement Fremen sont fabriqués dans certaines parties spéciales des Sietch, parfois surnommées « usines ». C'est là que les Fremen artisans préparent les fremkits, réparent le matériel endommagé, fabriquent les distilles et conditionnent les vivres. Sauf exception, tous ces objets sont de Niveau Technologique 2 (ou seulement 1 pour les plus simples d'entre eux, le Krys, les Hameçons à Faiseur et la Cape Juba).

La majeure partie des composants du matériel Fremen est d'origine naturelle (comme les filtres par exemple) ou issu de matériel volé lors de raids ou acheté à des contrebandiers.

### Cape Juba

Il s'agit d'une cape, faite d'une étoffe rude et solide et pourvue d'un grand capuchon ; elle est généralement portée par les Fremen au-dessus de leurs distilles.

En outre, la couleur sable de la cape juba permet au porteur de se confondre avec le désert (-1 dé aux tests d'Observation ou de Vigilance destinés à détecter visuellement le porteur ; uniquement valable dans cet environnement).

## Fremkit

Un Fremkit est un nécessaire de survie Fremen comprenant divers équipements décrits dans cette section : un distille, un abri distille, un paracompas, des hameçons à faiseur et un marteleur. Seul un personnage possédant au moins 1 niveau en Survie pourra utiliser ces équipements correctement. Un Fremkit contient également douze capsules énergétiques (une capsule = un jour de nourriture) et trois piliers de feu, qui équivalent à des fusées de détresse et dont l'utilisation n'est recommandée que si seuls des Fremen peuvent apercevoir la colonne orangée qu'ils dégagent.

## Distille

La base de la survie pour tout Fremen, un Distille est une combinaison qui recouvre la majorité du corps, à la place ou par-dessus les vêtements, et recycle l'eau perdue naturellement par le corps pour la rendre consommable à nouveau.

L'intérieur de la combinaison est constitué d'une couche poreuse qui absorbe l'humidité, qui est retraitée dans diverses poches et conduits, la marche et la respiration fournissent l'énergie nécessaire. Un tuyau inséré dans les narines traite l'humidité de l'air expiré et un masque empêche d'absorber le sable. L'eau recyclée est aspirée grâce à un embout situé près du col.

Il existe des copies de distilles (appelés « faux distilles ») et d'autres vêtements du désert, mais ils sont bien moins efficaces qu'un authentique distille. Les Fremen sont les seuls à posséder les secrets de fabrication de cet équipement, secrets qu'ils préservent jalousement.

Le port du distille permet de survivre dans le désert profond. Sans ce dispositif, un individu qui s'aventure dans cet environnement hostile subit l'équivalent de dommages physiques, à cause de la température et de la déshydratation. La rapidité à laquelle son état se détériore dépend avant tout de son équipement :

#### Sans la moindre protection

1D8 points de dommages par heure

#### Avec des vêtements du désert

1 point toutes les 4 heures (6 points par jour)

#### Avec des vêtements du désert et un faux distille<sup>1</sup>

1 point toutes les 8 heures (3 points par jour)

#### Avec des vêtements du désert et un vrai distille

Pas de dommages



## Krys

La seule arme blanche spécifique à Arrakis est le couteau rituel des Fremen : le krys. Chaque krys est un objet unique, issu d'une dent de Shai-Hulud, constituée d'une matière assimilable au cristacien. Il est composé d'une poignée, souvent ouvragée, et d'une lame d'une blancheur laiteuse longue d'environ 20 cm.

Il existe deux sortes de krys : les *stables*, qui ont été traités pour être stockés, et les *instables*, qui se désagrègent lorsqu'ils sont loin du champ électrique produit par le corps humain. Aucun non-Fremen n'est autorisé à disposer d'une telle arme. Elle inflige les mêmes dommages qu'une arme blanche classique, soit 1D8.

## Abri Distille

Il s'agit d'une tente fonctionnant selon le même principe que la combinaison distille. Elle est totalement hermétique et peut être entièrement immergée dans le sable, pourvu que la prise d'air *snork* qui pompe l'oxygène puisse accéder à l'air libre. Son unique ouverture fonctionne à la façon d'un sphincter. Deux personnes peuvent s'y abriter (et y ôter leurs tenues du désert).

Les distilles et les abris fonctionnent au moyen de filtres appelés *recycles* qu'il faut changer au bout d'un certain temps d'utilisation ; quelques semaines pour les combinaisons, un peu moins pour les tentes, du moins afin d'en garantir l'efficacité optimale. De même, s'ils sont détériorés, ces objets ne peuvent être réparés que par un artisan Fremen équipé d'un Repkit.

## Paracompas

Cet appareil possède les propriétés d'une carte et d'une boussole. Il tient compte des anomalies magnétiques locales et sert à se repérer dans un environnement hostile et inconnu.

## Hameçons à Faiseur

Il s'agit de deux tiges d'acier pourvues de crochets, qui permettent de retourner partiellement une petite partie de la couche extérieure rigide d'écaillés d'un ver des sables afin de l'escalader, puis une fois bien positionné, de l'orienter dans la direction souhaitée.

## Marteleur

Le marteleur est un objet oblong d'un peu plus d'un mètre de haut. Une fois planté dans le sable, il émet une vibration rythmique qui se répercute dans le sol. La vibration est perceptible dans un cercle de plusieurs centaines de mètres de rayon, et comme toutes les vibrations, ne manquera pas d'attirer tout Ver se trouvant dans les parages. En termes de jeu, on estimera qu'un Ver (au moins) se manifestera au bout d'un nombre de minutes égal au lancer d'un dé (D8).

## Repkit

Trousse de réparation utilisée par les artisans Fremen pour réparer les distilles et autres objets typiques de la culture Fremen.

## Objectifs à Huile

Sorte de jumelles contenant un liquide soumis à un champ magnétique dont il est possible de régler l'intensité pour ajuster l'image rendue selon la distance. Leur portée peut s'étendre sur plusieurs kilomètres, selon le temps et le relief.

## Compresseur Statique

Cet objet ressemble un peu à une lampe torche ou à une mini-perceuse. Il émet une charge qui durcit le sable afin que l'on puisse y creuser une cavité ou un passage sans qu'il se rebouche instantanément par l'écoulement des grains. A la création du personnage, cet objet ne peut être possédé que par les Fremen bénéficiant du privilège Equipement Supplémentaire (voir p 30).

## Pistolet Baramark

Pistolet à poudre et à électricité statique conçu sur Arrakis pour tracer de vastes signes sur le sable. A la création, cet objet ne peut être possédé que par un personnage bénéficiant du privilège Equipement Supplémentaire (voir p 30).



## La Culture Fremen en Jeu

### Culture & Compétences

Certaines compétences décrites dans les règles d'Imperium subissent quelques ajustements lorsqu'elles sont acquises et utilisées dans le contexte de la société Fremen :

Les compétences **Survie** et **Pistage** d'un Fremen ne s'appliquent qu'à l'environnement d'Arrakis.

Lorsqu'elle est possédée par un Fremen, la compétence **Planétologie** s'applique uniquement à l'écologie d'Arrakis ; elle peut également représenter la connaissance des différents secrets d'Arrakis (concernant, par exemple, la véritable nature des Vers, l'origine de l'Épice ou la possible terraformation de la planète).

Pour les Fremen, la compétence **Traditions** représente la connaissance approfondie des différentes coutumes, légendes et cérémonies qui forment l'ossature de la culture Fremen. À l'intérieur de cette culture, elle remplace à la fois la compétence **Lois** et la compétence **Histoire**.

De même, la compétence **Stratégie** pourra remplacer la **Politique** pour tout ce qui concerne les rapports de force, les relations et les éventuelles alliances entre différents Sietch ou groupes tribaux. Ceci reflète le fait que la culture Fremen est une culture profondément guerrière.

## Les Fremen et les Autres

Un étranger souhaitant se familiariser avec les coutumes et la culture des Fremen devra faire appel à sa compétence de Traditions.

En revanche, il n'existe pas de compétence permettant à un Fremen de s'adapter aux usages de la société impériale ; plus exactement, un tel processus relèverait de compétences comme *Étiquette*, *Lois* ou *Politique*, qui sont justement bannies de la culture Fremen. En théorie, rien n'empêcherait un Fremen d'apprendre de telles compétences en cours de chronique, au contact d'individus « civilisés » (c'est-à-dire issus de la culture impériale), mais une telle démarche serait totalement contraire à la fierté des membres de ce peuple, ainsi qu'à leur respect des traditions ancestrales : un tel apprentissage pourrait fort logiquement entraîner une perte de Statut tribal (voir ci-dessous).

La langue Fremen constitue un parfait exemple de « langage indigène », lié à une culture délaissée et même ignorée par les autorités impériales. Seul un personnage ayant séjourné sur Dune et possédant la compétence Traditions est susceptible de maîtriser ce langage.

### L'Ame des Fremen

Les règles optionnelles sur la Foi et sur les différentes Voies du Destin présentées dans le supplément *La Voie de l'Ame* conviennent particulièrement bien aux Fremen. Leur utilisation dans une chronique centrée sur ce peuple est donc fortement conseillée.

En ce qui concerne la Foi (La Voie de l'Ame, p 10), un Fremen sera obligatoirement au moins Croyant ; beaucoup d'entre eux sont Pieux et quelques-uns sont considérés comme Elus par leur communauté, surtout s'ils possèdent le don de Préscience (auquel cas ils reçoivent le titre traditionnel d'Umma).

Quant aux quatre Voies du Destin (La Voie de l'Ame, p 18), elles reflètent parfaitement les valeurs et les préceptes de la culture Fremen : tout Fremen est, a priori, supposé se reconnaître dans les Prières du Pieux et les trois autres Voies correspondent aux rôles privilégiés dans la société Fremen : le Courage du Brave pour les Guerriers des Sables, la Connaissance du Sage pour le Maître d'Eau et la Sayyadina, la Justice du Grand pour le Naib.

## Honneur et Statut Tribal

Comme nous l'avons vu précédemment (p 30), chaque personnage Fremen possède une valeur de Statut tribal, mesurant le respect et la reconnaissance que lui accordent les membres de sa communauté.

Le Statut tribal et le Statut impérial sont, normalement, mutuellement exclusifs : le Statut d'un non-Fremen au sein de la société Fremen sera forcément de 0, quel que soit son rang dans la hiérarchie impériale. Seule exception à cette règle : les adeptes du Bene Gesserit, qui peuvent utiliser leur valeur de Statut au sein de la culture Fremen, grâce aux croyances implantées par la Missionaria Protectiva.

Contrairement au Statut social classique, qui n'évolue pas ou fort peu, le Statut tribal d'un Fremen peut varier de façon assez fluctuante au cours de son existence, en fonction de ses actes et de son comportement. Un personnage peut gagner 1 niveau de Statut tribal suite à une action d'éclat particulièrement bénéfique pour l'honneur, la survie ou la prospérité de sa tribu ou de son Sietch. Inversement, un Fremen peut perdre 1 point de Statut tribal s'il se conduit de façon lâche, déshonorante ou irresponsable. Un Fremen tombant à zéro en Statut tribal devient un paria et est chassé de sa communauté, pour vivre en solitaire dans les profondeurs du désert.

### Le Pouvoir du Naib

Le chef de tribu est appelé Naib, « celui qui ne se rend pas ». Il dirige la communauté, et tous respectent son autorité.

Ceux qui contestent la justesse de son jugement doivent le provoquer dans un duel à mort afin de prendre sa place à la tête du Sietch ou du groupe.

La plupart des Naib sont donc à la fois de redoutables guerriers, de fins stratèges et d'excellents meneurs d'hommes.

Le Statut Tribal d'un Naib est de 4, voire 5 pour les chefs les plus prestigieux ; un tel Statut implique que non seulement son autorité est incontestable, mais aussi qu'il est reconnu comme le plus apte à diriger. En pratique, un candidat à la succession du Naib qui ne possède pas le soutien de la majorité des membres de la tribu n'aura aucune chance d'imposer son autorité.



Pour les Fremen, la notion de déshonneur ne se limite pas à une perte de reconnaissance sociale ; elle instille également un profond sentiment de honte intérieure, ainsi que la certitude d'avoir failli à son propre destin.

Une des pires choses qu'un Fremen puisse commettre est de manquer à sa parole, volontairement ou non.

Un Fremen qui, pour une raison ou pour une autre, ne respecterait pas son serment perdrait non seulement du Statut tribal, mais également 1 point de Karama, cette perte reflétant la dimension sacrée de la parole donnée. Si le personnage ne peut payer ce prix car son Karama est déjà épuisé, il devra sacrifier sa prochaine étape d'évolution personnelle (c'est-à-dire renoncer à gagner 1 pt de Karama ou un niveau de compétence) afin de « retrouver le chemin de sa conscience ».

Cette règle ne concerne pas que les parjures ou les traîtres : un Fremen parfaitement loyal et sincère peut se retrouver dans une telle situation s'il a commis l'erreur d'engager sa parole à la légère ou s'il a prêté sans le savoir un serment impossible à respecter.

La notion d'intention ou de responsabilité n'a ici aucune importance : seule la faute compte. Voilà pourquoi la plupart des Fremen n'engagent jamais leur parole de façon trop impulsive ou irréfléchie.

## La Science du Désert

Entraînés dès leur plus jeune âge à survivre dans le désert profond, les Fremen ont développé une connaissance approfondie de ses différents types de terrain et de son climat.

### Terrains

Arrakis fut jadis le théâtre d'une intense activité tellurique et volcanique – et son paysage porte encore les traces de ces catastrophes passées.

Le premier de ces vestiges est le Bouclier, qui est la seule véritable élévation de terrain de la planète. Composée de roches basaltiques et granitiques, cette formation recèle également des roches magnétiques à base de fer. Ces roches perturbent totalement le champ magnétique de la planète : boussoles et compas traditionnels sont totalement inutilisables sur Arrakis, les champs magnétiques variant localement par rapport à l'orientation globale. Pour s'orienter sur Dune, la seule solution est de se munir d'un paracompas et d'une *carte des creux* indiquant les routes de paracompas les plus sûres entre les refuges.

Le désert, quant à lui, présente des formations sablonneuses d'une grande diversité. Les dunes sont parcourues de grains fins et durs sur leur face exposée au vent et plus grossiers sur leur face opposée. La poussière, résultat de l'érosion des roches et du sable, est omniprésente.

Des différences de densité de sable existent également, en fonction des différentes zones géographiques, des vents dominants ou de la nature des grains de sable.

On peut identifier cinq grands types de sables, du plus poudreux au plus dense :

La **poussière de sable**, ou *sable farine*, est particulièrement gênante avec ses grains très fins qui s'infiltrent partout. Certaines zones sablonneuses sont exclusivement composées de sable farine, notamment dans les cuvettes (zones de dépression de terrain) ou dans les failles entre les affleurements rocheux. Le sable farine est également très dangereux : une couche de poussière n'est absolument pas stable et peut se révéler mortelle sur les pentes. Le poids d'un homme suffit alors à ce que le sable se dérobe sous ses pieds, provoquant un véritable glissement de terrain. Ensevelie, la victime mourra par étouffement si elle n'est pas secourue dans les plus brefs délais...

Les **sables pulvérulents**, de structure assez fine, sont surtout dangereux pour le matériel, y compris les moissonneuses et les ornithoptères. Les objets lourds s'y enfoncent très facilement jusqu'à en devenir rapidement prisonniers. Si un homme n'a pas grand-chose à craindre de ce type de sable, il devra quand même se montrer prudent car ses pas s'y enfonceront plus profondément que dans un type de sable plus ordinaire. Un plus fort tassement du sable peut parfois provoquer de petits glissements de terrain dans les pentes ; en outre, il fatigue davantage le marcheur, ce qui augmente sa consommation d'eau !

Les **sables traditionnels**, de structure moyenne, sont les plus présents à la surface d'Arrakis et constituent la norme à partir de laquelle les autres types de sables sont caractérisés. Dans les failles ou les zones rocheuses qui captent un peu plus l'humidité, les grains de sable ont tendance à s'agglutiner pour former des grains un peu plus gros, mais ce *sable aggloméré* n'est pas vraiment dangereux dans le sens où il ne peut pas attirer de Vers (de par sa localisation) mais il a tendance à coller sous les pieds des marcheurs, ce qui peut rendre leur progression un peu plus pénible.

Les **sable pois** se composent de grains assez gros, qui poncés par les vents, prennent la forme de petites billes qui glissent facilement sous le poids d'un homme, engendrant des vibrations qui ont de bonnes chances d'attirer un Ver des sables. Tout le talent des Fremen consiste donc à imiter le glissement naturel de ces grains lors de leurs déplacements...

Les **sables-tambours** sont ainsi nommés car leur extrême compression répercute plusieurs fois le moindre pas, tel l'écho d'un coup de tambour. Ce phénomène est autant lié à la matière même des grains de sable qu'au placement par rapport aux vents dominants. Particulièrement dangereux, les sables-tambours se rencontrent souvent à l'abri de la face exposée des dunes, car le sable, hors d'atteinte du vent, y est plus compact. Le principal danger de ces sables ? Le moindre pas suffit à attirer un Ver - dans de telles conditions, même un authentique Fremen aura bien du mal à s'en sortir vivant.

Si le sable des déserts recouvre environ 70% de la surface de la planète, Arrakis est également parsemée de formations rocheuses au relief plus ou moins accidenté ; c'est là, à l'intérieur de grottes accessibles aux seuls Fremen, que se trouvent les Sietch, ces lieux de refuge secrets et enclavés du Peuple du Désert...

## Phénomènes Climatiques

### Saisons et Températures

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, il existe bien différentes saisons sur Arrakis. Leurs différences climatiques restent néanmoins fort peu accentuées, car l'inclinaison de l'axe de la planète par rapport à l'écliptique est relativement faible... mais cela suffit néanmoins à provoquer des changements de températures et quelques petits changements météorologiques. Notons que les Fremen se basent sur la couleur de l'horizon à l'aube pour déceler les changements de saisons.

Au cours de la saison la plus longue et la plus fraîche, les températures ambiantes varient généralement entre 11°C et 29°C, avec une fourchette maximale située entre -19°C (pour la nuit) et 59°C (pour la journée). La nuit, les températures négatives sont aggravées par le manque d'humidité de l'atmosphère.

Comme nous l'avons indiqué précédemment, la température à la surface du sable peut dépasser 70 voire 80°C à la saison chaude, lorsque le soleil est à son zénith – mais elle s'abaisse de façon spectaculaire à partir de 50cm de profondeur sous la surface (baisse de 55°C) ou à partir de 50cm en hauteur (baisse de 25°C).

### La Rosée d'Arrakis

Sur un monde privé d'eau, la rosée constitue une denrée des plus précieuses. Elle est récoltée par des ramasseurs (aussi appelés récolteurs) de rosée munis d'une petite serpe grâce à laquelle ils prélèvent la rosée sur les rares plantes d'Arrakis.

Plus d'un siècle après l'époque de référence d'Imperium, lorsque le planétologue Pardot Kynes mettra en place son programme de transformation écologique, il introduira sur Arrakis de petits appareils, les *collecteurs de rosée* (ou « *précipitateurs* ») afin de recueillir un petit appoint d'eau dans les plantations des bassins. Un collecteur de rosée se présente sous la forme d'un objet ovoïde long d'environ 4 centimètres, faits d'un chromoplastique qui, soumis à la lumière, devient blanc et la reflète mais qui retrouve sa transparence initiale dans l'obscurité : le collecteur constitue ainsi une surface froide sur laquelle la rosée de l'aube peut facilement se condenser.

### Marées de Sable

Nous avons déjà parlé des dangers de la poussière de sable et des risques d'ensevelissement. Ce phénomène aussi étrange que dangereux est dû à l'alternance du jour et de la nuit et spécifique aux cuvettes. Avec l'arrivée du soleil et à cause de la brutale élévation de température qui en résulte, la poussière est mise en mouvement, soulevée par l'échauffement de l'air. Dans les cuvettes, ceci crée un déséquilibre de la masse de poussière qui s'effondre alors le long de la pente de la cuvette, créant ainsi une véritable marée de sable et un risque important d'ensevelissement. Ce phénomène peut également se manifester quand on plante sa tente-distille au sein d'une cuvette.

### Tempêtes Coriolis

Le phénomène climatique le plus impressionnant reste celui des redoutables tempêtes Coriolis. Ces tempêtes de sables peuvent dépasser les 700km/h en plein désert. Autant dire qu'il est quasiment impossible d'en ressortir vivant. Chaque grain de sable lancé à cette vitesse ronge littéralement tout matériau. Roche, métaux, corps humain... À noter que l'érosion des roches par ces tempêtes est, avec les Vers, la principale source de renouvellement du sable. Si par malheur on se trouve surpris par une tempête Coriolis alors que l'on est au sol, il ne reste plus qu'à trouver un abri dans les affleurements rocheux... ou, au contraire, à s'enfouir profondément dans le sable, à l'abri d'une tente-distille, en priant pour que la tempête n'emporte pas tout le sable...

On peut aussi échapper aux effets ravageurs de ces grains en gagnant très rapidement une haute altitude (à bord d'un ornithoptère, par exemple) : à partir d'une certaine hauteur, la tempête est un peu moins rapide et, surtout, la densité des grains devient moins importante, la tempête s'apparentant alors davantage à un nuage de poussière... mais cette solution entraîne de nouveaux risques – notamment l'encrassement du matériel par la poussière.

Les tempêtes Coriolis peuvent également avoir des conséquences bénéfiques. Lors d'une telle tempête, de grandes quantités de sable sont projetées dans la haute atmosphère, pour retomber ensuite sous la forme d'une véritable pluie de sable, quelques heures ou quelques jours après la tempête. Cette pluie est appelée El-Sayal par les Fremen, qui la considèrent comme bénéfique car elle apporte souvent un peu de la précieuse humidité située en altitude.



### Comment Nait une Tempête Coriolis

Ces tempêtes surviennent lorsque diverses conditions atmosphériques sont réunies et que la couche d'ozone d'Arrakis est transpercée par la chaleur ascendante venant de la surface de la planète. Lorsque la température de cette chaleur ascendante dépasse celle de la couche d'ozone elle-même, celle-ci ne peut plus jouer son rôle de barrière protectrice, donnant alors naissance à un cyclone dévastateur – la fameuse tempête Coriolis. Ce phénomène ne survient donc qu'en cas de très forte chaleur, le plus souvent de jour.

La force de la couche d'ozone d'Arrakis est directement liée au rayonnement ultraviolet de Canopus, lequel varie considérablement, rendant ainsi le phénomène des tempêtes Coriolis très difficile à prévoir à long terme.

### L'Art de Lire le Temps

Tous les phénomènes météorologiques sur Arrakis sont liés à des tempêtes, ce qui simplifie considérablement les paramètres d'observation météorologique. La méthode Fremen pour prédire le temps est aussi artisanale qu'efficace, puisqu'elle n'utilise aucun matériel sophistiqué et s'avère d'une précision infaillible. Elle consiste en quelque sorte à évaluer « le calme avant la tempête » afin de prévoir la vitesse et l'intensité de cette dernière, avec parfois plusieurs jours d'avance sur le phénomène.

Cette technique consiste à planter des tiges fibro-plastiques au pied des buttes et des gares et à interpréter les traces laissées par les sables portés par le vent pour essayer de prédire le temps. Cet art très subtil est basé sur une perception ultra-aiguë de l'environnement naturel d'Arrakis : les Fremen dont le sens de l'observation est le plus développé remplissent ainsi souvent le rôle de *Lecteurs de Temps* au sein de leur communauté.

Un lecteur de temps doit disposer du matériel adéquat (une série de fines tiges enduites d'une substance appelée *amborite* et destinées à être plantées dans des dunes de sable) et d'un site dont le relief et la topographie doivent présenter les caractéristiques suivantes : la dune choisie doit se trouver entre un espace ouvert et dénué de formations rocheuses majeures (que nous appellerons « l'espace ouvert ») et une formation rocheuse escarpée (que nous appellerons « la paroi ») s'élevant à au moins 500 mètres par rapport au terrain environnant. Le lecteur de temps plante ses tiges en ligne à la surface des dunes, en suivant soigneusement leurs pentes.

Les vents ascendants venant de l'espace ouvert se trouvent naturellement déviés par la paroi rocheuse, créant ainsi une zone dénuée de vent (la « zone de calme ») en contrebas de la paroi. Les tiges plantées dans cette zone de calme seront donc légèrement moins exposées aux effets du vent que celles plantées en aval.

La poussière charriée par les vents a un effet abrasif extrême sur l'amborite utilisée pour enduire les tiges; ce revêtement est donc affecté par les vents les plus légers. En mesurant et en comparant le niveau d'abrasion de l'amborite sur les tiges plantées en amont et en aval, le lecteur peut alors évaluer très précisément la vitesse du vent et la teneur des poussières charriées.

Chaque tempête sur Arrakis étant précédée par une très légère décélération de la vitesse des vents, cette méthode permet au Lecteur de Temps de prédire très précisément l'arrivée et l'intensité d'une tempête, dans une fourchette d'une journée pour une tempête mineure, de deux jours pour une tempête plus importante et de cinq jours pour les tempêtes Coriolis les plus impressionnantes. En termes de jeu, ce délai pourra être égal, au mieux, au nombre de réussites obtenues par le Lecteur de Temps sur un test d'Observation. Ainsi, percevoir l'approche d'une énorme tempête Coriolis à cinq jours nécessitera au moins cinq réussites.

FRANK HERBERT'S  
**DUNE**

ماء  
FREMEN  
SIETCH TABR

CHANI KYNES



## Le Sietch en Jeu

Dans le jeu des sietch, tous les joueurs incarnent des Fremen appartenant au même sietch, dans lequel ils occupent des fonctions relativement importantes (guerriers des sables, lecteurs de temps, artisans, sayyadinas ou maîtres d'eau), les rôles « suprêmes » de Naib et de Révérende Mère étant, au moins dans un premier temps, dévolus à des personnages-non-joueurs.

Le sietch auquel appartiennent les personnages devra être nommé et défini en termes de jeu, soit par le meneur de jeu lui-même soit de façon plus collégiale par l'ensemble du groupe.

## Ressources

Tout comme les Maisons nobles, les sietch peuvent eux aussi être dotés de six ressources chiffrées, mais celles-ci sont différentes : là où la puissance d'une Maison est définie par des valeurs en Influence, Guerre, Prestige, Intrigue,

Prospérité et Niveau Technologique, la puissance d'un sietch Fremen est reflétée par des valeurs en Forces, Défenses, Héritage, Unité, Contacts et Matériel, elles aussi chiffrées sur une échelle allant de 1 à 5. Un sietch qui atteindrait une valeur de 0 dans une ressource n'existerait plus en tant que communauté ou ne pourrait plus fonctionner comme un véritable sietch.

**Forces :** Cette ressource reflète la puissance guerrière du sietch : plus sa valeur est élevée, plus ses guerriers sont redoutables et nombreux.

**Défenses :** Cette ressource représente les capacités défensives d'un sietch en tant que lieu, ainsi que son inaccessibilité depuis l'extérieur. Plus sa valeur est élevée, plus le sietch sera difficile d'accès et protégé contre les intrusions.

**Unité :** Cette ressource reflète la stabilité interne du sietch et son degré de sérénité et de cohésion en tant que communauté. Un sietch avec une Unité faible sera en proie aux rivalités et aux dissensions, tandis qu'un sietch avec une valeur forte sera totalement soudé autour de son Naib.

**Héritage** : Cette ressource reflète l'ancienneté du sietch, la richesse de son histoire et le respect que lui accordent les autres sietch.

**Contacts** : Cette ressource représente les liens qu'entretient le sietch avec la population non-Fremen : habitants d'Arrekeen, peuple des creux et des sillons mais aussi contrebandiers d'Epice et serviteurs locaux de la Maison régnante.

**Matériel** : Cette ressource reflète les capacités de production (étoffes, distilles, drogues, armes, équipement divers etc.) existant au sein d'un sietch. Plus sa valeur est élevée, plus le sietch est productif et plus il est facile de s'y procurer de l'équipement.

## Créer son Sietch

Lors de l'étape de création, le sietch reçoit un total de 18 points à répartir entre ses six ressources, avec un minimum initial de 2 et un maximum initial de 4 dans chaque ressource.

Les valeurs extrêmes (1 et 5) ne pourront être atteintes qu'en cours de chronique, en fonction des actions des personnages et des événements survenus en jeu. Initialement, la valeur d'une ressource peut donc être faible (2), normale (3) ou forte (4), le « sietch standard » possédant une valeur de 3 dans chacune des six ressources.

A la création, un sietch peut donc avoir jusqu'à trois points forts (c'est-à-dire jusqu'à trois ressources notées à 4) et autant de points faibles (ressources notées à 2).

La population d'un sietch peut être évaluée de façon approximative de la façon suivante : on comptera environ un millier d'habitants pour chaque point en Forces et en Matériel. A la création, un sietch comptera donc entre quatre mille et huit mille âmes.

Voici trois exemples typiques de répartitions :

**Sietch Qadim** : Il s'agit d'un vieux sietch, doté d'un héritage particulièrement prestigieux et d'un site quasi-inaccessible, mais dont les forces vives ont commencé à s'étioler sous l'effet de dissensions internes entre différents clans de guerriers (4 en Héritage et en Défenses, 2 en Forces et en Unité, 3 dans les deux autres ressources, Matériel et Contacts). Avec 2 en Forces et 3 en Matériel, le Sietch Qadim compte donc environ 5000 Fremen.

**Sietch Shabb** : Il s'agit d'un sietch récemment fondé, à l'activité très dynamique et dont les dirigeants comprennent la valeur d'un bon

réseau d'informations extérieur, mais qui se situe à la lisière du désert profond, dans un site moins enclavé que la plupart des autres sietch (4 en Contacts et en Matériel, 2 en Héritage et en Défenses, 3 en Forces et en Unité). Avec 3 en Forces et 4 en Matériel, le Sietch Shabb a donc une population d'environ 7000 âmes.

**Sietch Quwa** : Il s'agit d'un sietch très belliqueux, renommé pour l'honneur et l'orgueil de ses guerriers mais aussi très isolationniste et d'une méfiance extrême envers les « étrangers » (4 en Forces et en Héritage, 2 en Matériel et en Contacts, 3 en Unité et en Défenses). Avec 4 en Forces et 2 en Matériel, le Sietch Quwa possède une population d'environ 6000 habitants.

## Les Ressources en Jeu

En cours de chronique, les valeurs de ressources d'un sietch servent avant tout à jauger ou à refléter l'état actuel de la communauté à laquelle appartiennent les personnages, ainsi que son éventuelle évolution au gré de leurs actions, réussites ou échecs – ce sont les « curseurs » du lieu central et emblématique de la chronique ; grâce à ces valeurs, le sietch acquiert également dans l'esprit des joueurs la dimension d'un quasi-personnage, renforçant ainsi le sentiment d'appartenance à une communauté.

Les conflits et les rivalités étant beaucoup plus rares entre sietch qu'entre Maisons nobles, ces valeurs ne seront que rarement utilisées pour modifier des confrontations, à la manière des ressources d'une Maison (voir Imperium, p 70).

Les valeurs de ressources d'un sietch seront donc le plus souvent utilisées « en interne » plutôt qu'en opposition à celles d'un autre sietch.

Les effets des ressources d'un sietch en termes de jeu visent avant tout à refléter et à renforcer le sentiment d'appartenance des personnages-joueurs à leur communauté.

## Forces

Cette valeur peut être utilisée de la même façon que la valeur de Guerre d'une Maison lorsque les Fremen d'un sietch attaquent un autre lieu ou d'autres forces armées, y compris avec les règles optionnelles données dans *La Voie des Armes* sur les raids et autres opérations militaires.

Le simple fait que la puissance guerrière d'un sietch puisse se mesurer sur une échelle analogue à celle d'une Maison noble (valeur de Guerre) reflète le fait que les Fremen sont des

combattants d'exception, sans équivalent dans l'Imperium (rappelons que la valeur martiale d'un combattant Fremen est équivalente à celle d'un soldat d'élite (voir à un Sardaukar impérial pour les plus redoutables d'entre eux, comme les fameux Fedaykin qui formeront le fer de lance du Jihad de Muad'Dib).

## Défenses

Au cas où le sietch viendrait à être attaqué par des forces extérieures, cette valeur s'ajoutera à sa valeur de Forces – autant dire que prendre d'assaut un sietch est une tâche incroyablement difficile, même pour d'autres Fremen.

En tant que reflet chiffré de l'enclavement du sietch, cette valeur peut également indiquer le Niveau Technologique de l'équipement de détection nécessaire à son repérage. Ainsi, un sietch bénéficiant d'une valeur de 4 en Défenses ne pourra être localisé que grâce à des systèmes de détection de Niveau Technologique 4 ou plus.

## Unité

En tant que mesure de la stabilité et de la cohésion interne d'un sietch, cette valeur pourra indiquer le nombre de réussites nécessaires sur un test de Stratégie (compétence qui, pour les Fremen, remplace la Politique) destiné à déceler des conflits sous-jacents au sein de la communauté ou des failles susceptibles d'être exploitées pour y semer la dissension.

Cette valeur pourra également s'ajouter à la valeur de Commandement du Naibh, reflétant ainsi l'extrême loyauté dont font normalement preuve les Fremen envers leurs chefs.

## Héritage

Lorsqu'un Fremen négocie ou noue des contacts au sein d'un autre sietch au nom de sa propre communauté, il utilise toujours le Prestige de son sietch au lieu de sa propre valeur de Statut tribal (qui ne vaut qu'au sein de son propre sietch), que ceci l'avantage ou non : l'honneur du sietch est donc l'honneur de chacun de ses membres.

L'héritage d'un sietch représente aussi sa sagesse : lorsque le personnage se trouve au sein de son sietch, cette valeur d'Héritage fonctionne comme une valeur de compétence en Traditions, que chaque Fremen pourra utiliser à la place de sa propre valeur de compétence si celle-ci est moins élevée.

Ainsi, lorsqu'il se trouve dans son sietch, un Fremen avec 1 en Savoir et +1 en Traditions (valeur de compétence 2) pourra recourir à la valeur d'Héritage du sietch si celle-ci dépasse 2.

Enfin, seul un Sietch avec une valeur d'Héritage de 3 ou plus possède sa propre Révérende Mère.

## Contacts

Lorsque des Fremen cherchent à nouer des Relations extérieures (étrangères au peuple Fremen) en cours de chronique, ils pourront utiliser la valeur de Contacts de leur sietch en lieu et place de la valeur de Statut qui leur fait défaut (voir Imperium p 69). Cette ressource peut également permettre au Fremen de se procurer de l'équipement non-Fremen, en conjonction avec la ressource Matériel (voir ci-dessous pour plus de détails).

## Matériel

Plus la valeur de Matériel d'un Sietch est élevée, plus les personnages pourront compter sur les services d'artisans compétents au sein de leur communauté.

En pratique, lorsqu'un Fremen se trouve dans son sietch et qu'il souhaite faire réparer (ou modifier) une de ses pièces d'équipement par les artisans de la communauté, la valeur de Matériel du sietch pourra être utilisée de la même façon que la valeur de compétence en Dextérité d'un Artisan (voir p 27). Bien sûr, cette règle ne sera pas sollicitée si le personnage a dans ses relations un Artisan à la Dextérité plus élevée que la valeur de Matériel du sietch.

Combinée aux Contacts, cette ressource peut aussi permettre de se procurer de l'équipement non-Fremen par l'intermédiaire du sietch. Dans ce cas, le Niveau Technologique de cet équipement sera limité par la valeur la plus faible entre Contacts et Matériel.

Ainsi, les Fremen d'un sietch avec 4 en Matériel et 3 en Contacts pourront éventuellement avoir accès à du matériel de Niveau Technologique 3.

Enfin, la valeur de Matériel d'un sietch pourra aussi indiquer le nombre de pièges à vents dont il dispose. Un piège à vent est une installation de NT 2 placée (et soigneusement camouflée) sur les escarpements rocheux afin de récupérer l'humidité déplacée par les vents et de la condenser pour obtenir de l'eau.



## Les Secrets de Dune

Les informations qui suivent sont strictement réservées aux Fremen et au meneur de jeu.

### Les Fremen et l'Eau

Les Fremen attendent leur Messie, qui doit non seulement les sauver mais également transformer leur planète en paradis. C'est dans ce but que les Fremen ont patiemment constitué d'importantes caches d'eau. Ainsi des milliers de caches souterraines contiennent des milliers de litres d'eau qui devront servir à terme à changer le visage d'Arrakis. Seuls quelques Naibs et leurs proches sont au courant de ces caches, qui constituent un trésor d'une valeur inestimable.

#### La Prophétie et le Messie

Comme le savent évidemment les lecteurs de *Dune*, cette prophétie se réalisera bel et bien avec l'avènement de Muad'Dib.

Dès lors, on peut se perdre dans d'innombrables conjectures : sommes-nous en présence d'une manifestation de la providence divine, d'un incroyable concours de circonstances, d'une prophétie auto-réalisatrice, d'une manipulation habile ou encore d'une leçon donnée par le Destin à ceux qui prétendraient le contrôler - en l'occurrence, le Bene Gesserit, qui a fabriqué cette prophétie et l'a diffusée par le biais de sa *Missionaria Protectiva* ?

Une chose est sûre : les Fremen ont toujours su que leur Sauveur viendrait. En surface, cette absence totale de doute peut sembler n'être que la manifestation d'une foi aveugle, caractéristique d'un peuple profondément religieux... mais ce serait compter sans les propriétés du Mélange. En développant leur perception génération après génération, l'Epice a certainement conféré aux Fremen une certaine prescience de leur Destinée.

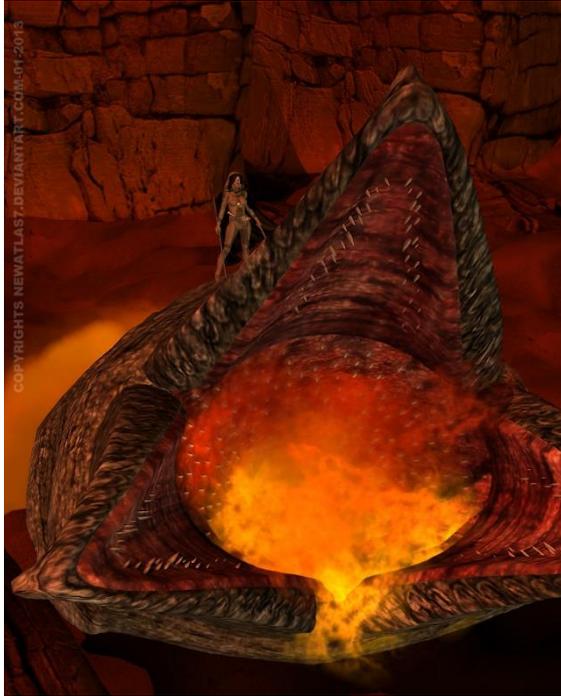
## Les Vers et l'Epice

Les Vers, symboles d'Arrakis, sont, à l'origine, la seule forme de vie animale autochtone. Les Vers sont la vie d'Arrakis. Ils produisent l'oxygène, ils sont liés à l'Epice géométrique, ils façonnent la planète. Shai-Hulud, le « vieil homme du désert », peut parfois atteindre les 400 m de longueur dans le désert profond, avec néanmoins une longueur moyenne de 200 m. Il existe néanmoins une espèce de vers plus petits dans l'erg mineur qui dépasse à peine les 9m.

Les espèces qui composent le cycle du Ver sont les suivantes. Le plancton des sables, les Truites des sables et enfin les Petits Faiseurs qui deviendront les Shai-Hulud.

Le plancton des sables est la nourriture des Faiseurs et des Truites. Le plancton s'alimente d'Epice et se reproduit au stade de plancton. Les planctons, après leur phase de reproduction s'enfouissent pour muter en un organisme d'une vingtaine de centimètres à la peau semblable au cuir, ce sont les Truites des sables. Ces truites se chargent d'isoler l'eau dans des poches fertiles en éléments propres à créer la future masse d'Epice. Ces éléments sont les déjections des Faiseurs (Petits Faiseurs ou grands Shai-Hulud). Se forme alors une matière végétale fongique qui entre en gestation, facilement reconnaissable à son odeur douceâtre. A partir d'un certain stade où la masse de d'Epice a atteint son seuil critique, elle « explose ». Une brusque remontée d'une bulle de gaz carbonique projette toute la masse d'Epice en surface. Elle ne deviendra Mélange qu'après exposition au vent et au soleil. C'est à ce titre que le Vers des sables est également appelé Faiseur ou Grand Faiseur.

Si les Vers des sables venaient à disparaître de la surface d'Arrakis, c'est toute la production d'Epice qui disparaîtrait et avec elle toute l'économie de l'Empire.



La terraformation éventuelle de la surface d'Arrakis devrait donc tenir compte de ce paramètre, en conservant quelques zones désertiques pour les vers.

Ce secret est connu de tous les Fremen (et peut-être aussi de quelques contrebandiers), mais aucun n'a d'intérêt à révéler ce secret.

## Les Truites des Sables

Appelées également *Petits Faiseurs*, les Truites des Sables, ont pour vocation de protéger les Vers d'éventuelles poches d'eau.

A cet effet, les Truites des Sables s'agglutinent les unes aux autres afin de former une barrière étanche infranchissable. De forme plate, elles pourraient être une forme primitive ou larvaire des grands Vers, à condition cependant de ne pas avoir été en contact avec de l'eau.

Suite à l'explosion de la masse d'Epice qui tue en général beaucoup de Truites, les survivantes rentrent en phase de transformation terminale qui va durer 6 ans. A ce moment-là, elles prendront la forme de Petits Faiseurs longs de 3 m qui vont grandir. Certains deviendront alors de véritable Shai-Hulud, produisant alors les éléments nécessaires à la création de l'Epice.

Notons néanmoins que si les Truites ne craignent pas l'eau à l'état liquide, il n'en est pas de même pour les Faiseurs pour qui elle est un véritable poison ! Une humidité un peu trop forte leur est même insupportable : voilà pourquoi on les voit très peu loin au nord, vers les ceintures polaires.

Dans *Les Enfants de Dune*, Leto II Atréides utilise ses pouvoirs *prana bindu* afin d'entrer en symbiose avec des Truites des sables. Recouvrant entièrement son corps avec celles-ci, à l'exception de son visage, il compose ainsi un distille vivant qui le sauve d'une mort certaine dans le désert – une symbiose irréversible qui, peu à peu, transformera Leto en Ver géant...

## Les Fremen et la Guilde

Au premier abord, les Fremen ne semblent avoir aucun contact avec la puissante Guilde Spatiale, sans doute le principal consommateur de Mélange dans l'Imperium... mais le peuple du désert et les Navigateurs sont en fait unis par des liens anciens, complexes et secrets.

Afin que la Guilde n'observe pas ce qui se passe dans le désert profond où vivent les Fremen, ces derniers payent un tribut en Epice à la Guilde. En échange, la Guilde ne positionne aucun satellite dans le ciel d'Arrakis : ainsi, personne dans l'Imperium ne peut être informé du nombre important des Fremen et de leurs activités.

Il est, en outre, à peu près certain que la Guilde fut le véritable instigateur de l'implantation sur Arrakis des ancêtres des Fremen, les Vagabonds Zensunni. Lors de leur grande migration, ces derniers auraient été délibérément amenés sur Dune par la Guilde, dans le but de faire exploiter et garder les précieux gisements d'Epice par une population à la fois capable de s'établir de façon durable dans le désert profond et qui soit également aussi indépendante que possible du pouvoir impérial, deux conditions remplies par les Fremen – et par eux seuls.

Quelle que soit la vérité, elle est désormais perdue dans les brumes de l'histoire ancienne de l'Imperium – une histoire maintes fois réécrite et repensée afin de servir les intérêts du pouvoir impérial, du Bene Gesserit et de la Guilde elle-même, sans doute seuls dépositaires de la véritable histoire de leurs fondations respectives et de la découverte du Mélange...

# III : LA PLANÈTE DE L'ÉPICE



## La Récolte de l'Épice

L'extraction de l'Épice, aussi appelé « épiçage », est une des activités les plus dangereuses et les plus lucratives de l'Imperium.

Les dangers menaçant les opérations d'épiçage sont divers et constants : tempêtes de sable ou de poussière, marées de sable et, bien sûr, les titanesques Vers des Sables... En outre, la nécessité de transporter très rapidement de volumineux équipements ne fait évidemment qu'augmenter les « risques du métier ».

## Prospection

Un prospecteur d'Épice se déplace le plus souvent à pied ou à bord d'une chenille ; il peut également utiliser un véhicule glisseur s'il doit couvrir une distance plus importante, mais pour des raisons évidentes de sécurité, la plupart des prospecteurs opèrent dans un périmètre assez proche du Grand Bouclier d'Arrakis.

En plus de son éventuel véhicule, le prospecteur utilise un paracompas et des cartes des creux.

On détecte la présence d'un gisement potentiel en observant de subtiles différences dans la couleur et la texture du sable, mais aussi grâce au parfum caractéristique que dégage l'Épice. Le prospecteur prélève alors un petit échantillon de sable, qu'il analyse sur place, en se fiant à son sens de l'observation, de l'odorat et du goût.

## Organisation

Une opération standard d'épiçage consiste à extraire l'Épice d'un seul gisement et mobilise le matériel suivant : deux portants, une usine-moissonneuse, quatre véhicules à chenilles (appelés simplement « chenilles ») et quatre ornithoptères (les « guetteurs »).

Les opérations d'extraction sont dirigées par un Maître des Sables, avec une vingtaine de mineurs sous son commandement. A cela s'ajoutent les pilotes du portant et des ornithoptères guetteurs, ainsi que les membres du personnel de support technique. Une opération d'épiçage typique peut donc mobiliser une trentaine d'individus.

Une opération standard s'étend, en moyenne, sur deux jours et est presque toujours interrompue par l'arrivée d'un Ver des Sables.

Chaque opération part d'un centre d'épiçage. Les mineurs et le personnel de support se voient assignés un site d'extraction, où ils sont ensuite transportés dans un gigantesque portant aérien, avec l'énorme usine-moissonneuse et plusieurs chenilles (voir ci-dessous pour plus de détails).

Une fois arrivée sur le site, l'équipe se met très rapidement au travail : placement de sondes sismiques, mise en fonction de l'usine-moissonneuse et mise en position des ornithoptères guetteurs. L'extraction de l'Épice peut alors commencer.



Une fois l'extraction terminée (ou, dans la plupart des cas, interrompue par l'arrivée d'un Ver), l'ensemble du personnel et du matériel est évacué par le portant pour rejoindre le centre d'épîçage où l'Epice récoltée sera déchargée et stockée. Le Maître des Sables a tout contrôle sur sa cargaison – et est entièrement responsable de son matériel comme de son personnel.

## Extraction

Sur le plan technique, la récolte de l'Epice se rapproche d'une forme d'extraction minière, sur une profondeur variant entre un et douze mètres.

L'Epice se présente sous la forme de gisements, le plus souvent situés à quelques centimètres sous la surface mais pouvant s'étendre ensuite sur plusieurs mètres de profondeur – avec une profondeur moyenne d'environ cinq mètres pour la plupart des gisements et d'une dizaine de mètres pour les gisements les plus riches abritant une Epice particulièrement concentrée.

### Chacun sa Part

Traditionnellement, l'Epice récoltée est divisée selon un système de parts : trois parts pour chaque mineur, une part pour chaque membre du personnel de support, une part pour le prospecteur ayant localisé le gisement. Quant au Maître des Sables, il reçoit quatre parts, auxquelles s'ajoute en général un pourcentage additionnel sur l'ensemble de la production.

## Matériel

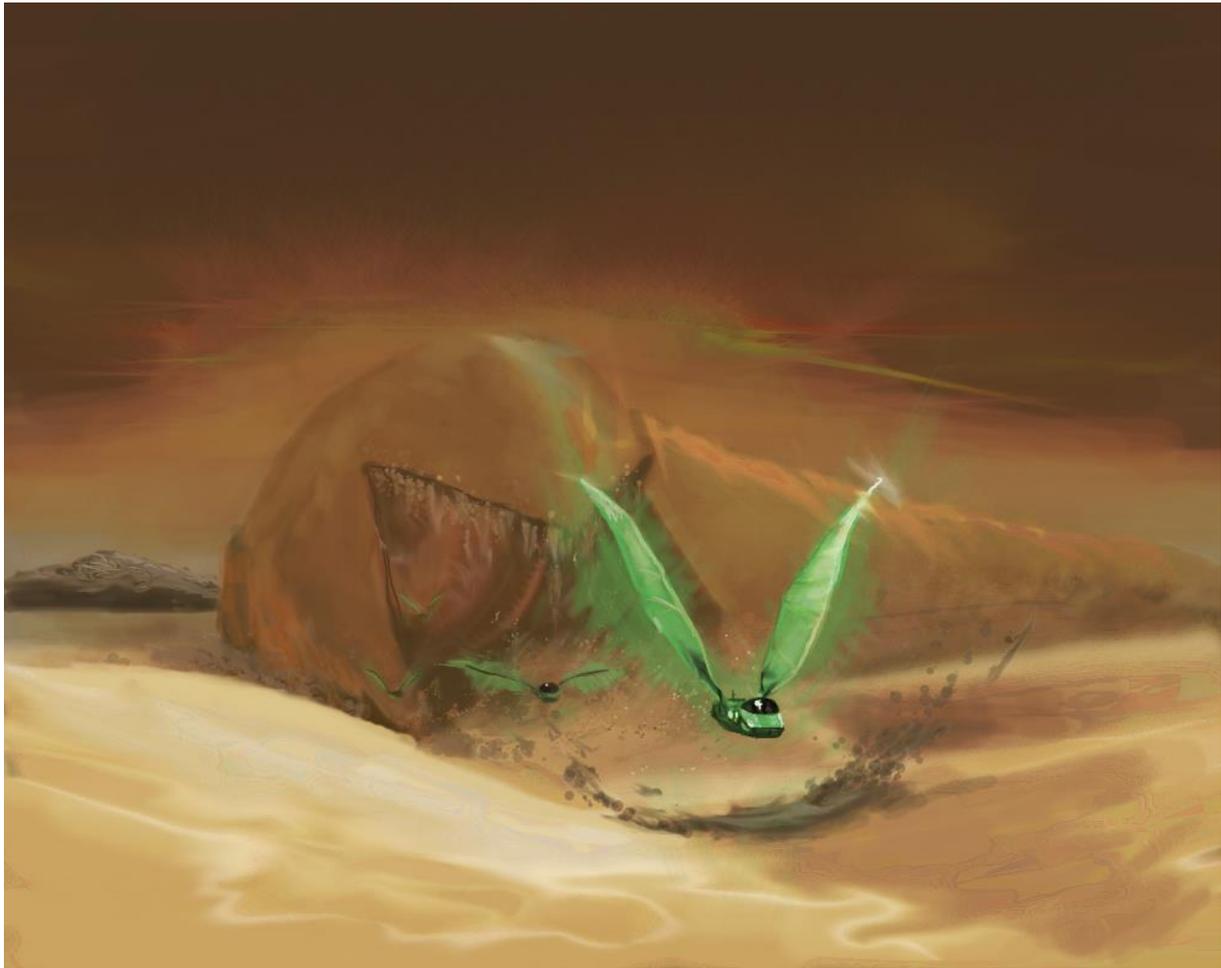
L'épîçage fait appel à un équipement spécifique et très volumineux, de Niveau Technologique 3. A l'époque de référence d'Imperium, le matériel d'extraction couramment utilisé prend la forme d'une usine-moissonneuse (voir ci-dessous).

Les premières opérations d'épîçage utilisaient un matériel encore plus volumineux, peu mobile et extrêmement dangereux ; au fil des siècles (et même des millénaires), le matériel d'extraction a été considérablement amélioré, afin de garantir les meilleures conditions d'extraction possibles – et d'améliorer la sécurité du personnel, déjà exposé aux dangers inhérents à cette activité.

## Portant

Le portant (aussi appelé « aile porteuse ») est un véhicule aérien, similaire à un ornithoptère mono-aile de très grande taille, spécialement conçu pour pouvoir transporter l'énorme usine-moissonneuse sur le site d'un gisement et pour pouvoir décoller le plus rapidement possible lors de l'évacuation du site. Durant l'extraction, le portant reste bien sûr à proximité des mineurs afin de pouvoir opérer une évacuation rapide en cas d'apparition d'un Ver des Sables – risque qui constitue une quasi-certitude, puisque plus de 95% des opérations d'épîçage sont interrompues par l'arrivée d'un Ver.

Un équipage de deux hommes ayant suivi l'entraînement adéquat suffit à manœuvrer un portant, même lorsque celui-ci transporte une usine-moissonneuse.



## Usine-Moissonneuse

Cet énorme véhicule à chenilles (environ 120 mètres de long sur 60 de large) sert à récolter l'Epice. Son apparence rappelle celle d'un énorme scarabée. Son équipage compte une vingtaine d'individus (les « mineurs » d'Epice).

La partie « moissonneuse » se présente sous la forme d'un cône inversé (similaire à un énorme entonnoir) raccordé par un système de tubes à l'unité usine. Ce cône d'extraction, mobile, agit à la manière d'un énorme aspirateur, garantissant une extraction rapide de l'Epice. Celle-ci est ensuite dirigée à l'intérieur de l'usine proprement dite, voyageant à travers un système complexe de chambres de purification pour finalement aboutir au Mélange sous sa forme la plus pure.

## Chenilles

Ce terme générique désigne tout véhicule à chenilles permettant de se déplacer à la surface d'Arrakis. La plupart des chenilles sont des véhicules individuels, pouvant éventuellement accueillir un passager en plus du pilote.

Si elles servent avant tout de moyen de transport individuel permettant des déplacements rapides dans les limites du site choisi, ces chenilles peuvent jouer un rôle crucial dans l'extraction proprement dite.

La plupart du temps, l'Epice se présente sous une forme sablonneuse, facile à aspirer par la moissonneuse.

Dans certains cas, cependant, elle se présente sous une forme beaucoup plus compacte, surnommée « paquets d'Epice », qui doit d'abord être émiettée et tamisée avant de pouvoir être récoltée : une telle opération ne peut être menée à bien que par des chenilles munies de herse spéciales – et attire à peu près à coup sûr un Ver des Sables.

## Guetteurs

Ce terme désigne les ornithoptères (voir règles d'Imperium) chargés de surveiller les alentours d'une opération d'extraction, pour guetter les signes avant-coureurs signalant l'arrivée d'un Ver des Sables sur le site d'extraction.



## Contrebande

L'Épice est la substance la plus précieuse de l'univers. Sa valeur au gramme est exorbitante et ses conditions d'extraction sont tellement pénibles que personne ne peut les contrôler de façon constante. Enfin, ce produit est soumis au monopole de l'Empire... il n'y a donc pas de commerce plus rentable pour un contrebandier.

Ces trafiquants peuvent être intégrés dans la société des villes sous des couvertures diverses, ou cachés dans des bases secrètes, disposant de moyens plus ou moins importants, affiliés à une organisation ou indépendants. Tous ont le même but : s'enrichir. Les prix exorbitants pratiqués par la CHOM et la Maison Impériale entraînent fatalement l'émergence et le développement d'un trafic parallèle, dégagant des profits énormes. Sur Arrakis, la contrebande d'Épice est presque devenue une institution.

Les contrebandiers exploitent des zones hors des sables à épices cartographiées et attribuées à la Maison régnante ; ils utilisent le plus souvent des équipements de récupération et des équipages réduits, travaillant dans des conditions encore plus difficiles et dangereuses que celles de l'exploitation officielle.

## Les Contrebandiers et la Loi

Ces contrebandiers pillent le trésor impérial, en toute illégalité, mais aussi en toute impunité, personne ne semblant capable (ni désireux) de leur donner la chasse.

Les autorités d'Arrakis ne sont évidemment guère ravies de voir une quantité non négligeable de Mélange échapper à leurs coffres et aux bénéfices réclamés par l'Empereur, mais chacun sait aussi qu'une « guerre à la contrebande » entraînerait des dépenses considérables ; mieux vaut intégrer l'existence du trafic comme une perte inévitable, une contingence inhérente à l'économie d'Arrakis. En outre, selon certaines rumeurs, certains contrebandiers traiteraient directement avec la Maison impériale...

Du reste, l'impact de la contrebande sur le marché est essentiel pour maintenir les niveaux de prix. Même la Guilde recourt aux services de contrebandiers afin d'augmenter ses propres réserves en Mélange à moindre frais.

A partir de là, autant dire que la contrebande d'Épice bénéficie de l'appui tacite de la Guilde, à laquelle personne (et surtout pas le pouvoir impérial) n'a intérêt à s'opposer...

## Les Risques du Métier

Cela dit, la contrebande reste une activité hasardeuse et dangereuse. Une bande de contrebandiers est toujours à la merci d'une expédition punitive de la part de la Maison régnante si celle-ci, pour une raison ou pour une autre, a décidé de « faire un exemple » (en cas, par exemple, de visite d'un émissaire officiel de l'Empereur).

Certaines Maisons s'obstinent également à lutter contre les trafiquants, ce qui n'a aucun résultat économique à long terme mais peut toutefois entraîner d'énormes pertes ponctuelles pour les contrebandiers, en hommes, en matériel et en Solari.

En outre, vivre dans la clandestinité empêche de se procurer le matériel le plus performant – ce qui, sur Arrakis, peut s'avérer crucial. Chez les contrebandiers, les accidents et autres avaries sont nombreux, et souvent mortels.

Les autres bandes de contrebandiers constituent également un danger potentiel, la concurrence pouvant parfois amener à de véritables guérillas entre groupes rivaux. Enfin, en s'aventurant dans les zones inexploitées, les contrebandiers se rapprochent du désert profond, avec ses tempêtes, ses vers des sables et ses Fremen, lesquels sont rarement bien disposés à l'égard des étrangers envahissant leur territoire – bien que des arrangements, basés sur le troc d'eau et de matériel, soient toujours possibles...

## Le Business du Mélange

Les contrebandiers d'Epice sont organisés en compagnies à l'importance et à la durée de vie fort variables. Chaque compagnie est dirigée par un ou plusieurs Libre Commerçants (voir règles d'Imperium), qui maintiennent souvent d'étroites relations secrètes avec les puissants – y compris avec la Guilde Spatiale, toujours impliquée dans tout ce qui touche au Mélange.

Les moyens des compagnies de contrebande les plus puissantes sont tout à fait comparables à ceux d'une Maison mineure d'entrepreneurs planétaires – ce qui permet aux contrebandiers œuvrant sur le terrain de disposer du matériel et des infrastructures nécessaires (véhicules, centres d'épilage etc.) et de bénéficier de tout ce que l'Epice ou les Solari peuvent acheter (armes, mercenaires etc.). La contrebande d'Epice sur Arrakis n'est donc pas une forme artisanale de piraterie, mais bien une aventure commerciale parfaitement organisée.

Une fois l'Epice collectée et stockée, elle pourra être écoulée sur le marché parallèle : d'ordinaire, les contrebandiers ont des clients réguliers, mais il arrive parfois qu'une compagnie souhaite « démarcher » pour se faire connaître ou élargir son réseau de clients.

La demande de Mélange étant constante, l'écoulement en lui-même ne pose jamais de problème ; la principale difficulté consiste à négocier le prix avec l'acheteur. La plupart des contrebandiers ne sont pas très regardants sur les individus avec lesquels ils traitent ; ce qui leur importe, c'est d'être payés et de rester libres d'opérer – et, bien sûr, que l'Epice coule à flots.

Une fois l'accord conclu, on passe à la dernière phase, celle de la livraison, qui a généralement lieu dans un endroit soigneusement choisi, à l'abri des yeux de la Maison régnante.

## Jouer un Contrebandier

### Niveau de Jeu

De même que les règles de base d'Imperium ne proposent pas d'interpréter le rôle d'un simple soldat, l'idée n'est pas ici d'incarner de simples récolteurs d'Epice dont l'existence se résume à effectuer des opérations d'épilage dans le désert, une tâche fort dangereuse, mais aussi fort répétitive et peu exaltante sur le long terme, dans l'optique d'un jeu comme Imperium.

Il peut, en revanche, être beaucoup plus intéressant pour les joueurs d'interpréter les membres dirigeants d'une compagnie de contrebandiers : les Libre Commerçants qui mènent les affaires, mais aussi leurs éventuels émissaires et autres associés.

### Trafics et Coups Tordus

La différence fondamentale avec le Jeu des Maisons est que les intrigues, manigances, négociations et autres coups tordus auxquels les personnages seront mêlés (ou qu'ils devront eux-mêmes mettre en place) se situent à une échelle plus terre-à-terre, dans une ambiance souvent bien éloignée des faufreluches et du décorum des Maisons du Landsraad. On peut ainsi tout à fait imaginer une chronique axée sur l'ascension d'une petite compagnie de contrebande en butte aux autorités d'occupation et aux trafiquants rivaux, avec une montée en puissance des personnages au sein de l'économie clandestine d'Arrakis – en somme, une véritable « saga mafieuse » transposée sur Dune !

## Mineur d'Epice

**Accès :** Cette vocation nécessite une éducation mercantile, martiale ou de fortune.

**Caractéristiques :** +1 dans deux caractéristiques choisies parmi Physique, Habileté et Discipline.

**Compétences :** + 1 en Survie, Technologie, Pilotage, Vigilance et deux autres compétences choisies parmi : Athlétisme, Agilité, Armes Blanches, Armes de Tir, Observation et Pistage.

**Avantage :** Payé en Mélange, le Mineur bénéficie d'un Régime d'Epice « gratuit » de niveau I ou II, au choix du joueur (voir *Imperium* p 97).

**Equipement :** Une arme blanche (au choix), une armure légère (Niveau Technologique 3), un pistolet balistique, une paire d'objectifs à huile, un *faux distille* (voir chapitre IV).



## Maître des Sables

**Accès :** Vocation de Mineur d'Epice.

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

**Compétences :** + 1 en Commandement et en Commerce, ainsi que dans quatre compétences choisies parmi : Survie, Vigilance, Observation, Pistage, Subterfuge, Planétologie, Technologie, Traditions (pour traiter avec les Fremen).

**Avantage :** Le Maître des Sables possède un contact Fremen (ce qu'aucun privilège ne permet normalement d'acquérir), avec une valeur de Confiance égale à sa valeur de Commerce. Il a également sous ses ordres une équipe complète d'épiçage, avec tout le matériel nécessaire.

## La Sagesse des Contrebandiers

« Je crois ce que mes yeux voient. »

« Agissez lentement et le jour de votre revanche viendra. »

« On ne risque pas tout simplement pour régler prématurément certains comptes. »

« Il existe bien des moyens de venir à bout d'un ennemi. »

« Qu'une pensée soit ou non exprimée, elle demeure une chose réelle et puissante. »

## Relations avec les Fremen

Lorsqu'un contrebandier établit une relation avec un Fremen, cette relation sort du cadre classique des relations sociales, politiques, commerciales et secrètes définies dans les règles d'Imperium (chapitre VI). Sa valeur de Confiance sera basée sur la compétence Traditions, sans ajustement lié au Statut ; ainsi, seul un personnage capable de comprendre la culture et la mentalité Fremen sera capable de nouer contact avec l'un d'eux, hors de la société impériale et des faufreluches.

## Créer un Contrebandier

Contrebandier n'est pas une vocation en soi et ce rôle recouvre divers types de profils : la dignité de Libre Commerçant décrite dans les règles de base d'Imperium correspond au choix le plus évident, mais d'autres types de personnages peuvent tout à fait trouver leur place dans le cercle dirigeant d'une compagnie.

Un personnage contrebandier (toujours d'origine commune) débute sa carrière par une Education (Mercantile, Martiale ou de Fortune) et se dirige ensuite vers une Vocation de Marchand, de Truand, de Soldat ou de Mineur d'Epice (voir ci-contre), puis vers une Dignité de Libre Commerçant (le rôle le plus classique et le plus emblématique), de Maître des Sables (chargé de diriger les équipes sur le terrain, voir ci-contre), d'Emissaire (intermédiaire habitué à jouer le *troisième homme*) voire de Condottiere (pour les compagnies assez riches pour louer les services de mercenaires).

# APPENDICE

## LA MAISON FENRING

Dans l'Introduction de ce supplément, l'encadré *Qui règne sur Arrakis ?* (p 4) évoque la possibilité qu'Arrakis soit gouvernée de façon temporaire par une Maison satellite de la Maison impériale, comme par exemple la Maison Fenring. Le bref profil de Maison qui suit a été élaboré dans cette perspective (totalement optionnelle), à partir d'informations tirées de la *Dune Encyclopedia*.

### Dans l'Ombre du Lion Impérial

La Maison Fenring est une Maison satellite de la puissante Maison impériale Corrino – certains n'hésitent d'ailleurs pas à la considérer comme une simple branche familiale de cette dernière. Les meneurs de jeu désireux de définir en détail ce statut particulier pourront, s'ils le souhaitent, se reporter à l'appendice optionnel de *La Voie du Pouvoir* intitulé *Suzerains & Vassaux*.

Une des particularités de la Maison Fenring est qu'elle ne possède pas de fief planétaire propre ; l'essentiel de sa présence et de son activité politique se concentre donc sur Kaitain, au cœur même du pouvoir impérial, dont les Fenring ont toujours été extrêmement proches. Au cours des siècles, la Maison Fenring a notamment fourni aux empereurs Corrino un certain nombre d'épouses, de concubines et de favoris – mais aussi de conseillers et de Maîtres Assassins.

La vocation d'Assassin fait en effet l'objet d'une longue et fière tradition chez les Fenring ; vers l'an 5300 AG, le Comte Otho Fenring contribua ainsi à l'édition finale du *Manuel des Assassins*, qui reste encore aujourd'hui la principale œuvre de référence sur le sujet.

Enfin, la Maison Fenring entretient des liens étroits avec l'ordre du Bene Gesserit, qui s'intéresse de très près aux mariages et aux liaisons des empereurs Corrino et des membres de leur entourage<sup>3</sup>. La plupart des femmes de la Maison Fenring reçoivent une éducation Bene Gesserit ; un nombre appréciable d'entre elles reçoit même le Conditionnement qui fera d'elles de véritables adeptes BG.

<sup>3</sup> La Maison Fenring occupe en fait une place de première importance dans le programme secret de sélection génétique du Bene Gesserit, destiné à donner naissance au Kwisatz Haderach ; dans *Dune*, le Comte Hasimir Fenring (par ailleurs présenté comme un « eunuque génétique ») est un des produits de ce programme – il s'en fallut même de peu pour qu'il soit lui-même destiné à devenir le Kwisatz Haderach.



### Ethos et Réputation

L'ethos de la Maison Fenring est basé sur les valeurs d'Excellence, de Stabilité et de Culture.

L'**Excellence** concerne ici l'expertise dans les arts de l'Assassin, qu'il s'agisse du combat à l'arme blanche, de la connaissance des poisons ou des techniques d'infiltration et de contre-infiltration.

La **Stabilité** représente ici l'attachement (voire l'inféodation) des Fenring à la Maison Corrino. La préservation du statu quo et la protection des intérêts du pouvoir impérial constituent donc les principaux objectifs politiques de la Maison.

La **Culture** reflète l'attachement de la Maison aux arts et aux plaisirs de l'esprit. Des siècles de vie à la cour de Kaitain ont fait des Fenring des esthètes avertis et d'excellents ambassadeurs de la culture (et de l'autorité) impériale.

Les Nobles Fenring de sexe masculin reçoivent souvent une Education Secrète dans le cadre de leur Education Aristocratique ; les Nobles de sexe féminin reçoivent soit le Conditionnement Bene Gesserit, soit une Education Aristocratique classique mêlant Education Courtoise et Ecole du Bene Gesserit. Les vocations les plus souvent choisies sont celles d'Assassin et de Courtisan.

## Ressources

**Influence (4) :** La Maison Fenring bénéficie bien évidemment de ses liens étroits avec la Maison impériale Corrino – mais ces liens sont aussi la raison pour laquelle elle n'atteindra jamais le niveau d'Influence suprême de 5.

**Guerre (2) :** Ne possédant pas de fief planétaire propre, la Maison Fenring entretient des forces armées limitées mais très compétentes, formées uniquement de combattants d'élite.

**Prospérité (5) :** Cette Prospérité reflète les formidables profits que la gestion d'Arrakis en semi-fief apporte à la Maison Fenring ; si cette situation venait à changer, cette Prospérité serait évidemment directement affectée.

**Prestige (3) :** La Maison Fenring est riche d'une longue histoire, mais sa proximité avec la Maison impériale limite quelque peu son rayonnement en tant qu'entité indépendante.

**Intrigue (4) :** Là encore, la proximité des Fenring avec le pouvoir impérial leur confère un avantage indéniable – mais les empêche également de se hisser au niveau suprême (5).

**Niveau Technologique (4) :** Leurs liens avec la Maison impériale permettent également aux Fenring de bénéficier d'une technologie avancée.

*Avec un total de 22 niveaux de Ressources, la Maison Fenring est donc loin de pouvoir rivaliser avec les plus grandes Maisons du Landsraad (voir règles d'Imperium, p 75) – ce qu'elle n'a a priori jamais besoin de faire, compte tenu de son statut de satellite de la Maison impériale...*

## La Maison Fenring et Arrakis

Dans le contexte de cet appendice, on supposera que les Fenring ont reçu Arrakis en semi-fief voici déjà quelques siècles – mais qu'ils le perdront au profit des Harkonnen d'ici un peu plus d'un siècle (80 ans avant les événements de *Dune*), à moins, bien sûr, qu'une troisième Maison n'ait régné sur Arrakis entretemps : les détails et les vicissitudes de l'histoire politique du semi-fief sont laissés à l'appréciation de chaque meneur de jeu, en fonction des besoins de sa chronique, mais rien n'interdit de penser que, plus d'un siècle avant de recevoir Arrakis, les Harkonnen soient déjà « à la manœuvre », intrigant auprès de l'empereur pour provoquer, à plus ou moins long terme, la passation du semi-fief...

## Personnages Importants

*Les personnages décrits ci-après ont été imaginés spécialement pour ce supplément, en partant de l'hypothèse que la Maison Fenring est en charge du semi-fief d'Arrakis à l'époque du jeu.*

### Comte Egon Fenring

Le Comte Egon est un très vieil homme, âgé de près de deux siècles. Cette longévité est bien sûr due au Mélange, que le Comte consomme pur. Le vieux seigneur aux Yeux de l'Ibad ne quitte presque jamais son palais d'Arrakeen, où il partage son temps entre sa bibliothèque et ses serres. Certaines rumeurs le disent Prescient, mais les propagandistes de la Maison restent très évasifs à ce sujet. La plupart des nombreux descendants du Comte se trouvent sur la planète impériale Kaitain. Sur Arrakis, l'entourage familial proche du Comte est dominé par sa petite-fille Tierza et par son arrière-petit-fils Tibor.

*Le meneur de jeu devra décider si le Comte Egon est véritablement Prescient, s'il croit l'être ou s'il s'agit d'un mythe conçu à des fins politiques.*

### Dame Tierza Fenring

La petite-fille du Comte Egon est une noble dame d'un âge déjà respectable ; véritable dame de fer, elle a bénéficié du Conditionnement Bene Gesserit. Son grand-père lui a délégué la gestion des affaires de la Maison sur Arrakis, tâche dont elle s'acquitte avec une extrême compétence, grâce à un esprit redoutablement aiguisé et à l'aide du Conseiller Mentat de la Maison, qui réside lui aussi au palais d'Arrakeen.

### Tibor Fenring

Agé d'une petite quarantaine d'années, Tibor passe pour être le descendant préféré du vieux Comte et entretient également d'excellentes relations avec sa tante Dame Tierza. Assassin de vocation (comme de nombreux Fenring), Tibor est, sur Arrakis, particulièrement chargé de jouer les ambassadeurs auprès des contrebandiers...

*Pour le profil de jeu de Tibor Fenring, le meneur de jeu pourra se baser sur l'archétype du Noble Assassin dans le supplément Archétypes.*

Si le meneur de jeu envisage d'ancrer sa chronique au sein de la Maison Fenring, les rôles de Conseiller Mentat, Maître d'Armes, Maître Assassin et autres conseillers pourront aisément être pourvus par des personnages-joueurs.