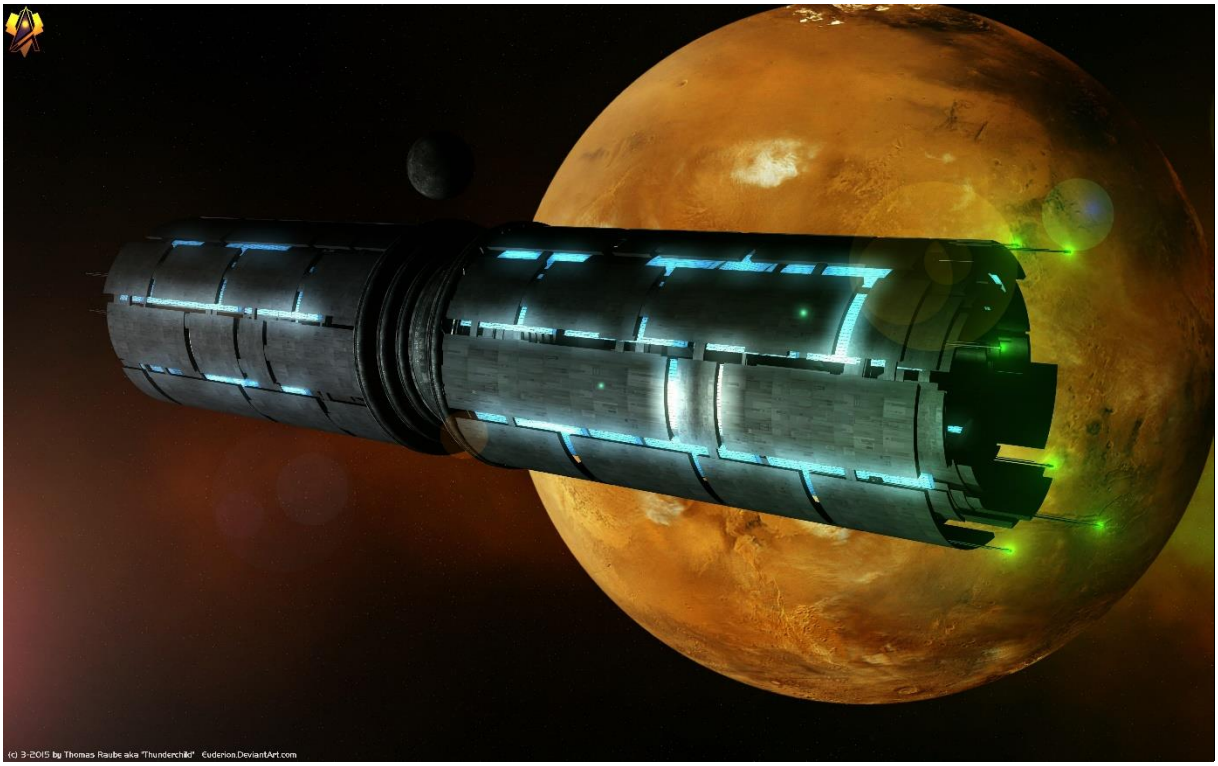
IMPERIUM

MANUEL DE LA GUILDE SPATIALE



Olivier Legrand (2016)

IMPERIUM

MANUEL DE LA GUILDE SPATIALE

Introduction 3

I : La Guilde et l'Imperium 4

II : Structure et Organisation 10

III : Les Navigateurs 16

IV : Au Service de la Guilde 21

Appendice : Classification des Planètes 26

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 : Olivier Legrand et Guillaume Brun (2005).

Révision pour la Quatrième Edition : Olivier Legrand (2016).

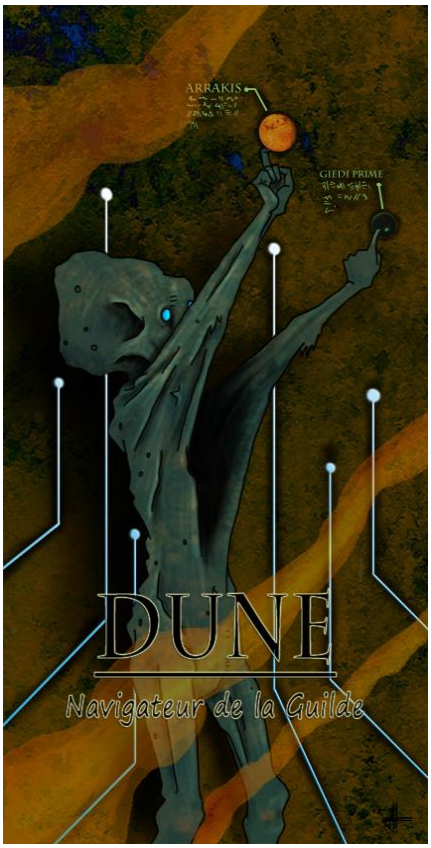
Illustration de Couverture : Thomas Raube

Illustrations Intérieures : Thomas Raube, Arnaud Fornerot, NEWATLAS7, Michael Stribling, Andrew Runion, Simon Dubuc, Jacob Atienza.

Some artwork copyright Art of War Games, used with permission.

Avertissement : *Si vous êtes simple joueur, abandonnez votre lecture à ce stade. Les informations contenues dans ce supplément sont strictement réservées au meneur de jeu.*

INTRODUCTION



La Guilde en Jeu

Les règles de base d'Imperium contiennent déjà toutes les informations nécessaires qu'un meneur de jeu a *besoin* de connaître au sujet de la Guilde Spatiale dans le cadre d'une chronique classique axée sur le Jeu des Maisons – notamment la place et le rôle de la Guilde dans l'Imperium (p 68), ainsi que les voyages spatiaux et les autres services que la Guilde propose à ses clients (p 106-108).

Le présent supplément n'a d'intérêt que pour les meneurs de jeu qui envisageraient de mettre en place une chronique située *à l'intérieur de la Guilde*, renversant ainsi la perspective habituelle d'Imperium et proposant aux joueurs d'incarner des agents et des émissaires au service de cette toute-puissante organisation.

Dans un tel contexte, les secrets, les plans, l'organisation et l'histoire de la Guilde ne seraient plus destinés à rester dans l'ombre mais pourraient, au contraire, constituer des thèmes et des enjeux narratifs de premier plan.

Les informations et les idées présentées dans les pages qui suivent ont donc pour objectif principal de rendre possible la mise en place d'une telle chronique atypique.

Dans cette optique, vous trouverez donc dans les pages qui suivent :

- une étude détaillée de l'organisation et de la hiérarchie de la Guilde

- des informations sur ses buts cachés et sur certains de ses secrets

- l'histoire de la fondation de la Guilde

- des règles permettant de créer et de jouer des agents et des émissaires de la Guilde

- des données supplémentaires sur les mystérieux Navigateurs de la Guilde, leurs capacités et leurs secrets.

Sources et Références

Les romans du Cycle de Dune écrits par Frank Herbert restent bien évidemment la principale source d'inspiration d'Imperium et de ses suppléments. Comme pour le *Manuel du Mentat* et le *Manuel du Bene Gesserit*, les informations complémentaires contenues dans ce supplément s'inspirent directement de la *Dune Encyclopedia* de Willis E. McNelly, sans toutefois les reproduire à l'identique; ces éléments ont parfois été réinterprétés, clarifiés et ajustés afin de s'adapter plus facilement à leur utilisation dans le contexte d'une chronique de jeu de rôle. A cela s'ajoutent également quelques extrapolations, idées originales et additions apocryphes, destinées à étoffer la description de la Guilde ou à ouvrir de nouvelles possibilités au meneur de jeu.

I : LA GUILDE ET L'IMPERIUM

Qu'est-ce que la Guilde ?

La Guilde Spatiale, aussi appelée « Guilde des Navigateurs » ou, plus simplement, « la Guilde », est le nom donné à l'organisation toute-puissante qui exerce un monopole exclusif sur les voyages interstellaires (par opposition aux simples voyages interplanétaires). Elle est aussi la seule banque interstellaire de tout l'Imperium. Son importance est telle que le Calendrier Impérial utilise l'année supposée de la fondation de la Guilde comme « année zéro », distinguant les dates « Avant la Guilde » (PG, pour « pré-Guilde ») et « Après la Guilde » (AG). L'époque de référence d'Imperium se situe vers l'an 10000 AG, soit dix millénaires après la fondation de la Guilde.

Si les circonstances exactes de cette fondation restent entourées de mystère, l'opinion la plus répandue parmi les historiens de l'Imperium associe l'émergence de la Guilde en tant que pouvoir politique et économique à la mise en place de la Grande Convention régissant les relations entre le pouvoir impérial et les grandes Maisons. Durant ces dix millénaires de relatif statu quo, la Guilde a su utiliser son immense pouvoir et son monopole sur le transport interstellaire pour garantir une « pax guildis » à travers tout l'Imperium. Elle constitue donc, plus que n'importe quelle autre force, le ciment de ce formidable empire de dix-mille ans.

Les Navigateurs de la Guilde, qui guident les vaisseaux long-courriers à travers le vide interstellaire, remplissent des fonctions qui, jusqu'au Jihad Butlérien, étaient attribuées aux Machines Pensantes ; à ce titre, la Guilde constitue, avec le Bene Gesserit, l'Ordre des Mentats et l'Ecole Suk, une des grandes écoles impériales de conditionnement, détentrice de nombreuses connaissances secrètes et gardienne des mystères de l'humanité.

Grâce au précieux Mélange, les Navigateurs ont développé leurs pouvoirs de Prescience de façon à pouvoir guider en toute sécurité leurs vaisseaux à travers l'hyper-espace, en choisissant « le plus court et plus sûr chemin » à travers des myriades de possibilités. Enfermés dans leurs caissons saturés de Mélange, les Navigateurs de la Guilde sont capables de « replier l'espace », abolissant ainsi les immenses distances séparant les différents systèmes solaires de l'univers. Avant la découverte de l'Epice et de ses prodigieuses propriétés, la navigation superluminique était possible mais incroyablement dangereuse, puisqu'un vaisseau sur huit se trouvait anéanti lors du passage en hyper-espace ; les temps de voyage étaient, en outre, extrêmement aléatoires.

Si les Navigateurs sont les membres les plus prestigieux de la Guilde, celle-ci emploie également une myriade d'agents, de techniciens, d'administrateurs et d'émissaires qui, chacun à leur façon, contribuent à la puissance de la Guilde – une puissance qui, en dernière analyse, dépend entièrement d'une unique ressource : l'Epice…

La Mystique du Voyage Spatial

*Les informations suivantes sont directement issues de l'appendice II du roman **Dune** de Frank Herbert.*

Les principales croyances religieuses de l'Imperium ont pour assises un certain nombre de forces au sein de la société impériale. On peut rassembler ces forces en cinq grands ensembles :

1. Les adeptes des Quatorze Sages, dont le livre sacré est la Bible Catholique Orange et dont les idées sont exprimées dans les commentaires et autres littératures issues de la Commission des Interprètes Œcuméniques (C.I.Œ).

2. Le Bene Gesserit, qui nie être un ordre religieux mais qui opère toujours derrière un impénétrable écran de rituel mystique et dont les méthodes d'éducation, l'organisation, la symbolique sont essentiellement religieux.

3. La classe dominante et agnostique (y compris la Guilde) pour laquelle la religion n'est qu'un théâtre de marionnettes destiné à amuser la populace et à la rendre docile. Cette classe croit dans l'essentiel que tout phénomène - même religieux - peut être expliqué de façon scientifique.

4. Les soi-disant Enseignements anciens, qui comprennent ceux qui furent préservés des trois mouvements islamiques par les Errants Zensunni, le Navachristianisme de Chusuk, les Variantes Boudislamiques de Lankiviel et Sikun, etc. Pour finir par les formes d'Hindouisme que l'on trouve dans tout l'univers chez les pyons isolés et, enfin le Jihad Butlérien.

5. La cinquième force. Elle façonne toutes les croyances, mais de façon universelle et profonde à tel point qu'elle doit être considérée isolément. Il s'agit du Voyage Spatial.

Durant les cent dix siècles qui précédèrent le Jihad Butlérien, l'essor de l'humanité dans l'espace marqua la religion d'une empreinte profonde. Le Voyage Spatial, dans les premiers temps, était largement répandu mais lent, incertain et irrégulier - jusqu'à ce que la voie de la Guilde, fondée sur la Prescience, n'impose un nouvel ordre à l'univers.

Immédiatement, l'espace donna un sens et un attrait différents au concept de création. Cette différence est parfaitement visible dans les mouvements religieux les plus importants de cette période. L'essence sacrée de toutes les religions fut atteinte par cette sorte d'anarchie qui émanait de l'espace. Les barrages les plus sûrs contre l'anarchie étaient la Guilde (à l'état embryonnaire), le Bene Gesserit et le Landsraad. Le rôle de la Guilde semblait clair : Elle offrait le transport au Landsraad et à la C.I.Œ.

Nécessité et Toute-Puissance

Omnipotence

Plus que n'importe quelle force en présence, la Guilde occupe donc une place essentielle dans l'Imperium : celui-ci pourrait exister sans le Bene Gesserit, mais certainement pas sans le Voyage Spatial. Dans ce supplément, vous découvrirez des informations détaillées (et totalement confidentielles, c'est-à-dire strictement réservée aux seuls meneurs de jeu) sur les maîtres et les serviteurs de cette force fondamentale, alpha et oméga de la civilisation impériale.

Elément central du tripode sur lequel repose la Grande Convention, la Guilde constitue la seconde école d'éducation psycho-physique fondée après le Jihad Butlérien. Sans la Guilde, il n'y aurait pas de voyage spatial et donc, par conséquent, pas d'Imperium.

Omniprésence

La Guilde est présente dans tout l'Imperium. Elle dispose d'ambassades et de bureaux sur toutes les planètes importantes, afin que les membres des différentes factions et Maisons de l'Imperium puissent réserver des places à bord des long-courriers, mais aussi mener toutes sortes de tractations politiques et économiques avec ses représentants ; les ambassades servent aussi au recrutement de possibles (mais rares) employés extérieurs (étrangers aux territoires guildiens).

La Guilde maintient également une présence plus discrète (mais tout aussi déterminante) sur toutes les planètes dites « secondaires ».

Omniscience

Au-delà du pouvoir que lui confère son monopole absolu sur le voyage spatial, la Guilde fonde son influence politique sur une parfaite utilisation de l'information. Elle possède des archives très complètes sur les différentes factions, Maisons Nobles et Maisons Mineures de l'Imperium, ainsi que sur l'histoire de l'humanité ; les informations contenues dans ces dossiers font l'objet d'une actualisation perpétuelle et son autant de leviers

permettant à la Guilde d'exercer à sa guise des pressions politiques, économiques ou même psychologiques.

Au-delà de sa neutralité politique affichée, la Guilde sert ses seuls intérêts : ceux-ci sont avant tout de nature économique, avec pour point focal le contrôle absolu du commerce de l'Epice.

Relations Extérieures

Le rôle politique et économique de la Guilde est déjà largement abordé dans les règles de base d'Imperium (chapitres Univers, Société et Technologie). Le supplément *La Voie des Armes* examine également la façon dont la Guilde régule et influence les conflits militaires susceptibles de survenir entre des Maisons ennemies.

Cette section se propose de compléter ces informations de base, en examinant de façon plus détaillée les relations qu'entretient la Guilde avec les autres grandes factions de l'Imperium.

Le Pouvoir Impérial

En théorie, la Guilde doit allégeance au pouvoir impérial, qui lui a officiellement octroyé son monopole. En pratique, cette allégeance est de pure forme et la puissance de la Guilde est au moins équivalente aux forces combinées du pouvoir impérial et des Maisons du Landsraad.

Au-delà du seul transport interstellaire, la Guilde exerce un contrôle de fait sur toutes les communications, les transactions commerciales et les opérations militaires de l'imperium.

Aucune grande Maison, pas même la Maison impériale Corrino, n'oserait défier le pouvoir de la Guilde (ou compromettre sa fameuse *pax guildis*), sous peine de perdre son statut de client et donc toute possibilité de voyager, communiquer et commercer d'un système solaire à un autre. L'emprise de la Guilde sur l'imperium est telle que l'empereur est obligé d'employer contrebandiers et autres alliés clandestins lorsqu'il souhaite contourner les diktats de la toute-puissante organisation (ce qui, du reste, réussit rarement).

Le Bene Gesserit

Au centre du pouvoir, le Landsraad et la CHOM agissent comme des instruments d'équilibre politique et de régulation économique, tandis que, dans l'ombre, la Guilde Spatiale et le Bene Gesserit continuent silencieusement leur travail.

Avec le Bene Gesserit, la Guilde constitue un des grands piliers de l'Imperium ; dans les faits, ces deux hiérarchies sont si puissantes qu'elles sont indépendantes du pouvoir impérial et pourraient, à tout moment, décider d'un renversement ou d'une modification de l'ordre établi, si une telle décision servait leurs intérêts.

Le Bene Gesserit constitue donc, potentiellement, le principal rival politique de la Guilde. Du point de vue de celle-ci, une association avec le Bene Gesserit ne sera envisagée que si les deux factions ont des intérêts politiques communs et que leur alliance est indispensable à la concrétisation de ces intérêts.

L'Ordre des Mentats

La Guilde possède ses propres Mentats, qu'elle forme elle-même, sans la moindre intervention de l'Ordre des Mentats. Aux yeux de la Guilde, cet ordre est une entité politiquement insignifiante, dont l'existence sert ses intérêts (en contribuant au développement économique des Maisons nobles) mais qu'elle pourrait fort bien décider d'éradiquer si la nécessité s'en faisait sentir. De leur côté, les maîtres de l'ordre entretiennent une méfiance légitime à l'égard de la Guilde mais savent également qu'elle est la seule organisation susceptible de contrebalancer l'influence des « sorcières » du Bene Gesserit, qui restent leurs principales rivales politiques.

Allant du simple Mémoriseur au Conseiller, les Mentats de la Guilde sont formés au sein de la Guilde par les propres Conseillers Mentats de l'organisation. Pour des raisons de sécurité, les Mentats de la Guilde subissent, durant leur Conditionnement, une forme particulière de « verrouillage mental » les rendant incapables de communiquer les précieuses informations dont ils sont en possession à des individus étrangers à la Guilde. Les Mentats de la Guilde sont présents dans toutes les branches de la Guilde, notamment au sein de sa hiérarchie administrative.

Le Bene Tleilax et les Ixiens

Ces deux factions sont probablement celles dont les plans inquiètent le plus les instances dirigeantes de la Guilde : en effet, les Ixiens comme les Tleilaxu pourraient un jour être en mesure de proposer de nouvelles méthodes de voyage interstellaire, ce qui mettrait non seulement fin au monopole de la Guilde sur le transport spatial mais menacerait également, à court terme, son approvisionnement régulier en Epice, l'accès extra-planétaire à Arrakis (source

unique du Mélange) devenant alors possible hors du contrôle de la Guilde.

Ceci explique en grande partie l'attitude extrêmement conservatrice de la Guilde sur le plan politique : la Guilde a donc tout intérêt à préserver le statu quo des forces en présence, ainsi que de veiller à ce que l'Imperium reste figé dans son modèle techno-féodal et prisonnier d'interdits religieux empêchant la conception de machines pensantes et d'autres artefacts susceptibles de remettre en cause l'hégémonie des Navigateur sur le voyage spatial.

La Guilde et l'Epice

L'axiome est connu : sans l'Epice, pas de voyage spatial. Sans voyage spatial, pas de Guilde.

Si les Navigateurs se taillent la part du lion, les Cadres et les Emissaires de la Guilde ont eux aussi accès à d'immenses réserves d'Epice ; chez certains, la consommation atteint un tel niveau que leurs Yeux de l'Ibad sont d'un bleu foncé presque noir – un trait caractéristique souvent dissimulé par l'emploi de lentilles de contact colorées. Dans le cas des Navigateurs, les doses consommées sont encore plus massives, ces êtres baignant en permanence dans le Mélange, à l'intérieur de caissons spécialement conçus : c'est cette saturation totale qui leur permet d'utiliser leur Prescience pour guider les navires spatiaux à travers le vide interstellaire. Mais ce bain d'Epice provoque également une lente métamorphose physique, au point que les Navigateurs les plus accomplis (de Grade III) n'ont plus du tout forme humaine.

Plus que toute autre faction dans l'Imperium, la Guilde dépend entièrement de la production du Mélange. La Guilde touche 15 % sur la production officielle du Mélange, ce qui accroît de façon prodigieuse des revenus déjà énormes.

La Guilde est présente, bien sûr, sur Arrakis, afin d'acheter une part de la production du Mélange, que ce soit à la Maison régnante, aux Fremen ou aux contrebandiers. Les Fremen paient la Guilde en nature (c'est à dire en Epice) afin que ses satellites restent aveugles aux déplacements et aux activités des hommes du désert – ce qui, incidemment, explique pourquoi les autorités impériales sont si mal renseignées concernant la démographie des Fremen. Les transactions avec les contrebandiers peuvent donner lieu à toutes sortes d'arrangements; en pratique, on peut dire que la contrebande d'Epice s'effectue sous l'égide invisible de la Guilde.

Pour plus de détails sur la contrebande d'Epice, voir le Guide d'Arrakis.

Les Territoires de la Guilde

Comme indiqué au chapitre VII d'Imperium, dès qu'un vaisseau quitte l'orbite d'une planète il entre dans le territoire de la Guilde. L'espace interstellaire constitue donc, dans les faits, l'espace de souveraineté de l'organisation. Les territoires de la Guilde au sein de l'Imperium incluent aussi divers satellites et stations spatiales, ainsi qu'un nombre conséquents de planètes, exploitées par la Guilde pour leurs ressources minières ou biologiques ou utilisées comme mondes de Jonction.

Stations Spatiales

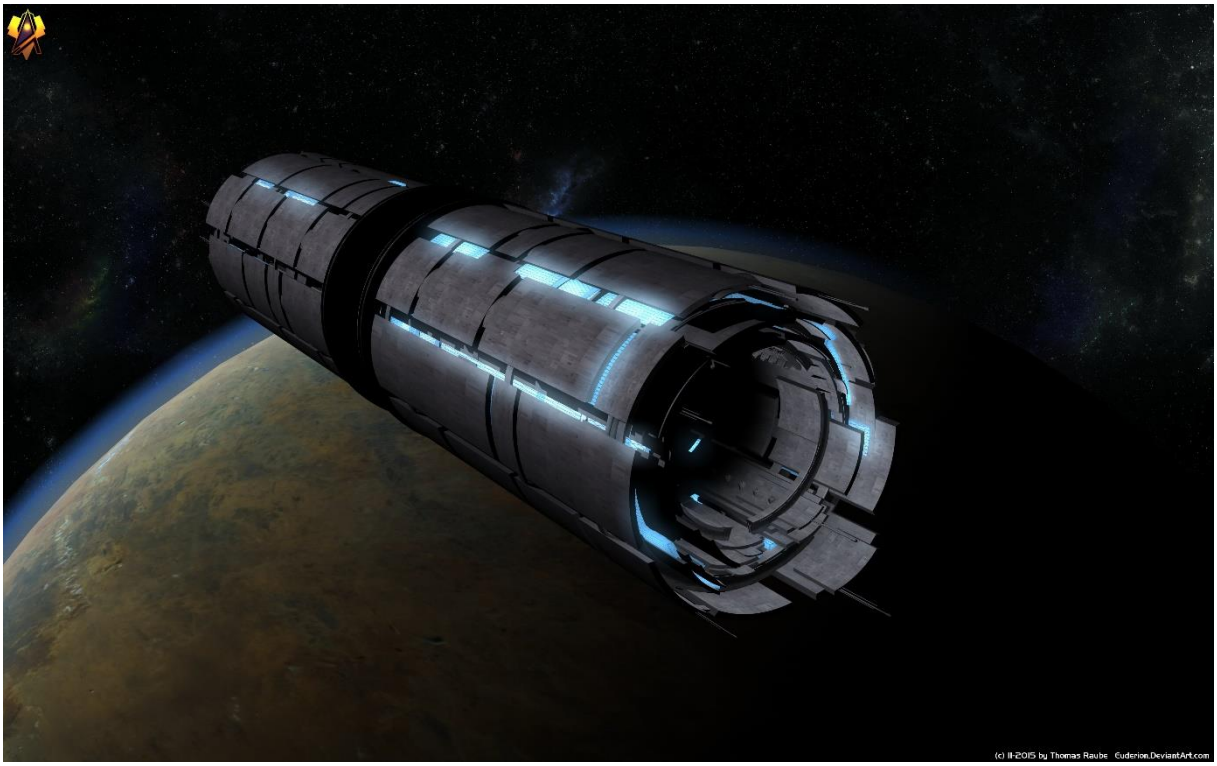
La Guilde considère le vide spatial comme son territoire naturel et souverain; c'est donc dans cet environnement qu'elle a construit de véritables cités flottant au milieu du vide, auxquelles seuls ses vaisseaux ont accès – le plus souvent en orbite autour d'un monde inhabité.

Ces énormes stations spatiales, de la taille d'une petite planète, renferment dans leurs entrailles des baies d'accostage pour long-courriers, des docks de maintenance et de construction, des usines etc. C'est là que les long-courriers sont créés et assemblés. Chacune d'entre elles accueille une population (à ce niveau, on ne peut plus réellement parler d'équipage) de plusieurs millions d'individus, tous membres de la Guilde.

Jonction(s)

La Guilde a également besoin d'entretenir des relations commerciales avec ses clients et diplomatiques avec les autres puissances de l'Imperium. Tel est le rôle de la planète Jonction, d'où la Guilde gère son monopole bancaire et une bonne partie du commerce du vieil empire.

Dans le langage de la Guilde, le nom « Jonction » est utilisé à la fois comme terme générique pour désigner des planètes et des planétoïdes abritant des bases de la Guilde ainsi que comme nom propre de la principale planète guildienne, sur laquelle se trouvent les quartiers généraux centraux de l'organisation, ainsi que sa banque et la seule école de Navigateurs stellaires de tout l'univers connu. On y trouve également le vaste Champ des Navigateurs, mémorial recensant tous les Navigateurs disparus. De l'extérieur, rien ne différencie ce monde des autres planètes de Jonction de la Guilde ; il figure dans les catalogues planétaires sous un simple numéro de série codé. Seuls les membres de la Guilde connaissent donc son importance et sa véritable localisation.



Tupile

Selon la plupart des historiens, la Guilde est née voici environ dix millénaires sur une planète appelée Tupile. Ce nom désigne en réalité d'un groupe de plusieurs planètes situées dans la même région de l'univers connu ; placé sous la seule autorité de la Guilde, ce secteur stellaire est totalement extérieur à la juridiction impériale.

A l'époque de référence d'Imperium, le berceau historique de la Guilde est devenu une « planète-sanctuaire » accueillant les Nobles déchus ou exilés de l'Imperium, suite par exemple à un Kanly, à une Guerre des Assassins ou à un conflit avec le pouvoir impérial.

Les relations qu'entretient la Guilde avec ces aristocrates renégats ou bannis fait partie de ses nombreux mystères. Ce monde occupe une place unique au sein de l'organigramme de pouvoir de la Guilde : une des cinq grandes branches de l'organisation lui est même entièrement dévolue (voir chapitre II pour plus de détails).

Technologie Guildienne

Comme indiqué dans les règles de base d'Imperium, la Guilde Spatiale possède un Niveau Technologique effectif de « X », situé au-delà de ce que les Maisons nobles les plus avancées (Niveau Technologique 5) peuvent espérer atteindre.

Ce niveau X vaut avant tout pour les vaisseaux et toutes les installations spatiales de la Guilde : les équipements que la Guilde fournit à ses Agents et à ses Emissaires sont de Niveau Technologique 5, ce qui empêche donc tout matériel de NT X de tomber entre de mauvaises mains – au cas où un agent viendrait à disparaître mystérieusement…

Les communicateurs spéciaux dont disposent les Agents et les Emissaires de la Guilde constituent un parfait exemple de cette technologie guildienne « de terrain » (voir p 24).

Les Long-Courriers

Les long-courriers de la Guilde sont très différents des vaisseaux interplanétaires. Issus d'une technologie dont la Guilde garde jalousement les secrets, ces énormes vaisseaux interstellaires sont construits dans les docks des stations orbitales et spatiales de l'organisation.

Un long-courrier se présente sous la forme d'un gigantesque cylindre (pouvant atteindre une vingtaine de km de long) capable d'accueillir dans ses entrailles des centaines de vaisseaux d'interface : un seul long-courrier pourrait, à lui seul, transporter toutes les frégates et toutes les troupes de deux ou trois Maisons du Landsraad.

L'équipage d'un long-courrier compte environ une centaine de membres aux attributions diverses (pilotes et équipage de navettes, techniciens,

gardes, personnel de bord etc.), plus au moins deux Navigateurs de rang II et un nombre variable de Navigateurs de rang I chargés de les seconder. Pour plus de détails sur le déroulement et les modalités du voyage interstellaire, voir les règles de base d'Imperium (p 106-108).

Les long-courriers se distinguent également par leur extraordinaire durée de vie ; certains d'entre eux seraient en service depuis plus de mille ans et sont toujours parfaitement opérationnels. Cette incroyable longévité est due au fait que ces vaisseaux fonctionnent pratiquement à la façon d'un organisme vivant, dont les Navigateurs sont « l'âme » ou la « conscience ».

La Masse Sombre

Les long-courriers de la Guilde n'utilisent pas de carburant au sens usuel du terme mais sont alimentés par d'immenses générateurs d'énergie. Le cœur de chaque générateur représente environ un tiers du diamètre total du vaisseau.

L'énergie produite par ces générateurs est directement issue de la Masse Sombre de l'univers et alimente en énergie l'ensemble du vaisseau. L'énergie excédentaire alimente un second générateur, appelé générateur Tachyon, qui alimente à son tour le générateur de Masse Sombre. En d'autres termes, les générateurs d'un vaisseau de la Guilde fonctionnent selon un principe de boucle énergétique perpétuelle.

Si les Navigateurs constituent « l'âme » du vaisseau, le générateur de Masse Sombre en est le « cœur » - un cœur potentiellement infatigable et immortel. C'est depuis ce nexus central que s'articulent toutes ses fonctions quasi-organiques, comme par exemple la faculté à s'auto-entretenir, voire à s'auto-réparer.

La propulsion hyper-spatiale des vaisseaux de la Guilde repose sur la théorie quantique des tachyons et des gravitons. Les gravitons, responsables de la force de gravitation quantique, sont les seules particules à pouvoir voyager à travers la cinquième dimension, hors de l'univers spatio-temporel tel que les humains sont capables de le percevoir. Les gravitons produisent une *énergie du vide* nommée Masse Sombre, d'une intensité prodigieuse. C'est cette Masse Sombre qui, en déformant la lumière, nous donne l'impression que notre univers est « plat », alors qu'il ressemble en fait davantage à une succession infinie de plans – un peu comme les pages d'un livre sans fin. C'est, enfin, cette même Masse Sombre qui crée les vortex (ou « trous de verre ») entre les plans ou « feuilles » de l'univers – et c'est à travers ces vortex que voyagent les vaisseaux de la Guilde, en *repliant l'espace*.

Les Secrets du Commorium

Le commorium est une création apocryphe développée dans le cadre du jeu. Pour plus d'informations sur ce précieux minerai et son exploitation, voir le supplément consacré à la Maison Moritani.

Uniquement présent (du moins officiellement) sur la planète Grumman, le minerai *commorium* a de multiples applications métallurgiques, chimiques et énergétiques. Il entre notamment, avec une trentaine d'autres éléments, dans la conception de l'alliage secret qui compose les coques des vaisseaux de la Guilde. Conçu à partir d'une matrice de cristacier et de fanemétal à une température hyper-basse, cet alliage ne peut être produit que dans l'espace.

A peine plus lourd que le fanemétal, cet alliage est plus résistant que tous les autres métaux connus dans l'Imperium. Il possède, en outre, l'étonnante propriété de s'imprégner de l'énergie produite par les générateurs de Masse Sombre (voir ci-dessus) pour renforcer sa structure.

C'est grâce à cette interaction, ainsi qu'à une mémoire moléculaire exceptionnelle, que les vaisseaux de la Guilde sont capables de s'auto-entretenir, voire de s'auto-réparer, empêchant ainsi toute forme de corrosion ou d'usure – ce qui explique l'incroyable longévité des long-courriers.

La quantité de commorium entrant dans la composition de l'alliage guildien est infime mais cruciale. Le fait que ce minerai se trouve uniquement présent sur Grumman ne constitue donc pas un problème, les gisements planétaires de commorium permettant de couvrir les besoins de la Guilde pour encore quelques millénaires et assurant ainsi à la Maison Moritani un monopole aussi profitable que crucial sur le plan politique - mais peut-être *un peu moins* crucial que les Moritani ne le pensent…,

La Guilde dispose en réalité de plusieurs autres sources secrètes de commorium, toutes situées sur des mondes placés sous sa seule autorité, à commencer par sa planète originelle de Tupile – qui fut, pour les Guildiens, la première source historique du précieux minerai. Grumman reste toutefois, de très loin, la principale planète productrice et sa perte constituerait un sujet d'inquiétude majeure pour la Guilde Spatiale.

II : STRUCTURE ET ORGANISATION

Principes Hiérarchiques

La Guilde Spatiale est organisée selon une hiérarchie complexe, que l'on peut néanmoins diviser en trois grands niveaux d'importance et de pouvoir, présentés ci-dessous.

A l'intérieur de ces trois niveaux existent bien évidemment différentes positions, attributions et responsabilités, qui seront examinées plus en détail un peu plus loin.

Dirigeants

Le niveau supérieur de la Guilde est occupé par deux sphères bien différentes, mais tout aussi importantes : la sphère des **Navigateurs**, qui constituent l'élite de la Guilde, et celle des **Cadres**, qui ont en charge le fonctionnement de la Guilde en tant qu'entité commerciale, financière, juridique et politique.

Les Cadres sont tous des Mentats (voir p 6) de grade IV à VI (voir le *Manuel du Mentat* pour plus de détails sur ces différents degrés de conditionnement). Quant aux Navigateurs, leur cas particulier est examiné au chapitre suivant.

De manière générale, les Guildiens du niveau supérieur ne sont jamais en contact direct avec des membres du public (c'est-à-dire avec les personnes extérieures à l'organisation), ce rôle étant dévolu aux deux niveaux inférieurs.

Représentants

Cette catégorie regroupe tous ceux qui s'emploient à servir, à protéger et à représenter les intérêts de la Guilde.

Les **Emissaires** agissent comme de véritables ambassadeurs auprès des Maisons nobles, de la CHOM, du pouvoir impérial et des autres grandes factions de l'Imperium. Les **Agents**, quant à eux, peuvent agir en tant que membres de l'entourage diplomatique d'un Emissaire ou de façon plus clandestine, en se mêlant à la population de telle ou telle planète le temps d'une mission.

Si les Emissaires sont en quelque sorte le visage et la voix de la Guilde (et tout particulièrement de son plan supérieur), les Agents sont ses mains.

Main d'Œuvre

Cette catégorie regroupe tous les individus qui, au jour le jour, assurent le bon fonctionnement de la Guilde Spatiale (personnel de bord, techniciens, bureaucrates etc.).

Comme les deux précédents, ce niveau peut être divisé en deux grandes catégories : les **Employés** proprement dits (qui appartiennent à la Guilde, dans tous les sens du terme) et les **Affiliés**, qui travaillent dans diverses firmes planétaires liées par contrat à la Guilde.

De nombreux Employés de la Guilde sont des Mentats mineurs (voir le *Manuel du Mentat*. Si les Affiliés ne sont, techniquement, pas « membres » de la Guilde, ils font toutefois l'objet de la même vigilance que ses Employés et sont, comme ces derniers, triés sur le volet.

Recrutement et Mobilité

Ces trois grands niveaux de pouvoir sont totalement cloisonnés : s'il est possible pour un Guildien de gravir les échelons internes en rapport avec le rôle et la position pour lesquels la Guilde l'a choisi et formé, il est en revanche impossible d'être « promu » du plan inférieur ou plan intermédiaire ou du plan intermédiaire au plan supérieur. Un membre de la Guilde intègre directement le niveau d'activité (Dirigeant, Représentant ou Main d'œuvre) correspondant à ses capacités et à son Conditionnement (voir ci-après) et effectue ensuite toute sa carrière au sein de ce niveau d'activité.

Contrairement à ce que son nom pourrait laisser supposer, la Guilde n'est pas qu'une institution : avec le temps, elle est devenue une véritable culture, une branche à part de l'humanité. La plupart de ses membres sont nés « guildiens »; nombre d'entre eux ont même vu le jour dans l'espace profond et ne posent jamais le pied sur le sol d'une planète.

Les étrangers sont donc rarement admis dans ce corps d'élite, à moins de posséder des dispositions véritablement exceptionnelles - mais le talent, même extraordinaire, ne suffit pas : la Guilde exige également un dévouement total, qui exclut toute dissimulation, toute volonté d'indépendance et toute vie privée.

Pour avoir l'honneur d'être choisi par la Guilde, un candidat doit se soumettre à des rites de sélection aussi impitoyables que secrets. Les candidats au Conditionnement Guildien sont jaugés dès leur plus jeune âge afin d'évaluer avec précision leur potentiel intellectuel et psychique.

Hiérarchie et Statut

En termes de jeu, la position d'un membre de la Guilde au sein de l'organisation est reflétée par une valeur de Statut interne à la Guilde, mesurée sur une échelle similaire :

1 = Affilié

2 = Employé

3 = Agent, Mentat Mineur

4 = Emissaire, Mentat Généraliste

5 = Navigateur de rang I, Mentat Simulationniste

6 = Navigateur de rang II, Conseiller Mentat

7 = Navigateur de rang III

Les Navigateurs de rang III représentent donc l'échelon suprême de la hiérarchie guildienne.

Les Mentats employés par la Guilde ont une valeur de Statut égale à leur degré de Conditionnement (voir *Manuel du Mentat*), soit par exemple 3 pour un simple Hypothésiste et 6 pour un Conseiller. Comme au sein de l'Ordre des Mentats, les Mentats Guildiens de degré I et II représentent des Mentats en cours de formation. A partir du degré IV (Généraliste), ces Mentats pourront accéder à de véritables responsabilités au sein de la Guilde, en tant que Cadres ou Emissaires.

Les Femmes dans la Guilde

Personne, à l'extérieur de la Guilde, n'a jamais rencontré ni vu de femme guildienne, à tel point que certains se demandent si elles existent réellement et si les membres de la Guilde ne se reproduisent pas autrement, par quelque mystérieux procédé de bio-ingénierie. Il n'en est rien. Les Guildiennes existent bel et bien mais vivent uniquement à bord des stations spatiales (voir p 7), soigneusement tenues à l'écart de tout contact extérieur, afin d'éviter toute tentative d'infiltration ou « d'influence féminine » de la part des « sorcières » du Bene Gesserit. Cette absence visible de tout individu de sexe féminin a sans aucun doute grandement contribué à faire apparaître les Guildiens comme une « race à part » aux yeux de ceux qui ont l'occasion de traiter directement avec eux.

Degrés de Conditionnement

Ces trois grands niveaux de responsabilité correspondent également à différents degrés de Conditionnement.

Les Dirigeants reçoivent le Conditionnement le plus poussé, destiné à faire d'eux des Navigateurs ou des Mentats de grade V ou VI.

Les Représentants (Agents et Emissaires) reçoivent un Conditionnement destiné à garantir leur loyauté absolue et leur conférant également quelques facultés spéciales (voir p 20) ; dans le cas des Emissaires, ce Conditionnement fait d'eux des Mentats de grade IV (Généralistes).

Les Employés les plus importants peuvent recevoir un Conditionnement Mentat allant jusqu'au degré III (Hypothésiste) et même les simples Affiliés subissent un Conditionnement minimal mais très efficace, destiné à garantir qu'ils ne trahiront jamais les intérêts de la Guilde.

Organisation

La Guilde est organisée en cinq grandes Directions : Opérations, Administration, Finance, Sécurité et Ingénierie. Chacune de ces Directions est elle-même divisée en plusieurs Départements, parfois eux-mêmes subdivisés en diverses branches et sections. A cela s'ajoutent les Navigateurs, qui dominent l'ensemble de la structure au sein d'une hiérarchie autonome.

L'organigramme de la Guilde est donc particulièrement complexe et la terminologie qu'il utilise peut parfois prêter à confusion – deux facteurs délibérés, qui contribuent à entretenir l'opacité inhérente à l'organisation, y compris au sein de ses propres rangs.

Les Cinq Directions

Opérations : Cette Direction est en charge des activités de transport de la Guilde et inclut également une vaste section vouée aux différentes formes de conditionnement humain.

Administration : Cette Direction s'occupe de gérer les salaires et les impôts du personnel ainsi que les relations commerciales et diplomatiques de la Guilde avec le reste de l'Imperium.

Finances : Cette Direction est chargée de gérer le réseau bancaire de la Guilde ainsi que les sommes titanesques engendrées par ses monopoles interstellaires (transport et banque).

Sécurité : Cette Direction s'occupe des diverses tâches de police, de protection et d'investigation, mais inclut également des branches aux attributions plus obscures.

Ingénierie : Cette Direction s'occupe de la construction et de la maintenance des vaisseaux de la Guilde et de toute la technologie guildienne.

Direction des Opérations

Cette Direction est divisée en quatre grands Départements :

Transport : Ce Département est dédié à l'activité principale de la Guilde : le transport spatial. Il est divisé en deux grandes branches : Logistique (gestion des vaisseaux et du matériel) et Appareillage (embarquement des clients etc.),

Tourisme : Ce Département constitue « l'agence de voyage » interstellaire de la Guilde. Les revenus engendrés par le tourisme spatial entrent pour une bonne part dans les profits de la Guilde. A cet effet, le service touristique de la Guilde Spatiale organise des croisières au sein de l'Imperium, dont la célèbre « Gold Line » ou « Croisière Dorée » (voir encadré ci-contre). Le Département Tourisme est divisé en trois branches : Organisation, Services, Publicité et Relations Publiques.

Exploration : Ce Département, beaucoup plus secret que les deux précédentes, est chargé de la recherche et de l'évaluation du potentiel économique de nouvelles planètes, ainsi que de leur éventuelle terraformation. Il est divisé en trois grandes branches : Recherche Planétaire (aussi appelée « Corps des Frontières »), Evaluation et Terraformation.

Recherche et Développement Humain : Tout comme le précédent, ce Département à la dénomination ambiguë est entouré d'un très haut niveau de secret (même à l'aune de la Guilde). Le Département Recherche et Développement Humain est divisé en quatre grandes branches : la branche **Formation** (chargée de mettre au point diverses méthodes de Conditionnement, notamment par la chimie, l'endoctrinement psychologique etc.), la **branche Ixienne** (chargée d'anticiper et d'évaluer les progrès technologiques accomplis par les Ixiens, notamment sur des machines pensantes susceptibles de remplacer les Navigateurs), la **branche Tleilaxu** (même mission, vis-à-vis du Bene Tleilax), et la branche **Arrakis** (chargée d'étudier tout ce qui touche à l'Epice – à commencer par la possibilité, pour l'instant ineffective, de mettre au point un Mélange de synthèse).

La Croisière Dorée

Cette croisière extrêmement coûteuse est strictement réservée à la clientèle noble et à son entourage. L'itinéraire de la Gold Line commence par Bela Tegeuse, Rossak, Arrakis et Poritrin ; puis se poursuit par un espace nature sur Dendros, elle se continue par les corridas de Caladan, les arènes de Giedi Prime, les îles de Yorba, puis Grumman, Liesco, Bolchef, Hagal, Wallach, Corrin, Chusuk, Aerarium, Gamont, Ecaz, Essen, Carillon et finit par les magnifiques architectures de Kaitan. Les Navigateurs effectuent également des escales dans l'espace profond afin que les touristes puissent admirer les beautés de l'espace.

Direction de l'Administration

Cette Direction compte quatre Départements :

Commercial : Ce Département gère les contrats avec la Maison Impériale, les Maisons du Landsraad et la CHOM, ainsi qu'avec les Libres Commerçants. Sa branche principale s'occupe de toutes les données liées au transport de marchandises et de passagers et établit les méticuleux manifestes de bord qui serviront de base au calcul des prix exigés par la Guilde.

Ressources Humaines : Ce Département gère le personnel, son recrutement et sa formation post-conditionnement. Il est aussi chargé de veiller au bon fonctionnement interne de l'organisation.

Gestion : Ce Département gère le budget de l'organisation, ainsi que sa fiscalité interne fondée sur un impôt, la dîme, dont tous les Guildiens et les Tupiliens doivent s'acquitter.

Tupilien : Ce Département est entièrement voué à la gestion de la planète Tupile, à la fois berceau historique de la Guilde et zone d'exception judiciaire totalement inaccessible à l'autorité impériale (voir p 6).

Le Département Tupilien

Le Département chargé d'administrer la planète-sanctuaire secrète de la Guilde, via trois grandes sections : le Gouvernement, responsable de l'encadrement social des divers groupes de fugitifs et exilés vivant sur Tupile, la section du Personnel, responsable de l'encadrement des Guildiens présents sur Tupile, qu'il s'agisse de résidents (Navigateurs en retraite), de visiteurs ou de patients traités dans les hôpitaux spéciaux de la Guilde, et la section Production, qui assure la fabrication et de l'attribution de tous les biens de consommation et autres produits de luxe destinés aux réfugiés exilés sur Tupile.

Direction des Finances

Cette Direction est entièrement consacrée aux activités bancaires de la Guilde et à la gestion financière des revenus colossaux liés à ses activités et à ses monopoles. Elle est parfois simplement surnommée « la Banque » et ses Cadres sont souvent désignés par le terme « Banquiers ». Contrairement aux autres, cette Direction n'est pas divisées en Départements clairement définis mais travaille en constante synergie avec d'autres Départements, notamment ceux de l'Administration.

Direction de la Sécurité

Cette Direction compte trois Départements, plus un Corps particulier :

Protection : Ce Département regroupe la Police Orbitale (dont la juridiction s'applique à l'intérieur de tous les vaisseaux et territoires guildiens, à l'exception de Tupile), les Gardes chargés d'assurer la sécurité lors des embarquements et des débarquements, les Inspecteurs de Bord en charge de la sécurité des passagers lors des voyages et de la lutte contre la fraude (activité rarissime, compte tenu des risques qu'elle implique et de l'exceptionnel degré de contrôle et de sécurité régnant au sein de la Guilde) ou encore les Forces d'Intervention théoriquement responsables de la lutte contre d'éventuelles tentatives de détournement ou de piraterie (tentatives qui, dans les faits, sont pratiquement impossibles et quasi-inexistantes) et, dans les faits, surtout chargées de surveiller les précieuses cargaisons d'Epice lors de leur transport.

Information : Ce Département s'occupe de la propagande et de la désinformation. Il est aussi chargé de la cartographie stellaire et planétaire.

Opérations Clandestines : Ce Département est en charge d'une variété d'activités secrètes incluant (entre autres) le contre-espionnage, l'infiltration, la surveillance secrète, le chantage politique, financier ou psychologique, la déstabilisation de régimes, les enlèvements et les assassinats etc.

Les fameux **Emissaires** de la Guilde sont également rattachés à cette Direction ; ils n'appartiennent à aucun Département particulier et travaillent en synergie avec les divers Départements, en fonction de leur mission. Le Corps des Emissaires inclut également les **Ombudsmans**, médiateurs itinérants chargés de recueillir les éventuelles plaintes et doléances des clients, employés et partenaires de la Guilde et de mettre en place les solutions appropriées.

Direction de l'Ingénierie

Cette Direction est divisée en trois grands Départements :

Maintenance : Ce Département est en charge de l'entretien et de la réparation des vaisseaux de la Guilde.

Chantiers : Ce Département est en charge de la production des vaisseaux de la Guilde.
Recherche et Développement : Ce Département a pour but l'amélioration du monopole technologique de la Guilde sur le voyage interstellaire et travaille en étroite collaboration avec son homologue « Humain » de la Direction des Opérations.

Des Secrets à l'Intérieur des Secrets

Voici quelques informations confidentielles (ou rumeurs infondées ?) que chaque meneur de jeu pourra décider d'introduire ou non dans la réalité de sa chronique :

- La branche Arrakis (Direction des Opérations, Département Recherche et Développement Humain) serait également chargée de veiller sur quelques spécimens de Vers des Sables que le Département Sécurité (section Opérations Secrètes) aurait réussi à capturer sur Dune.

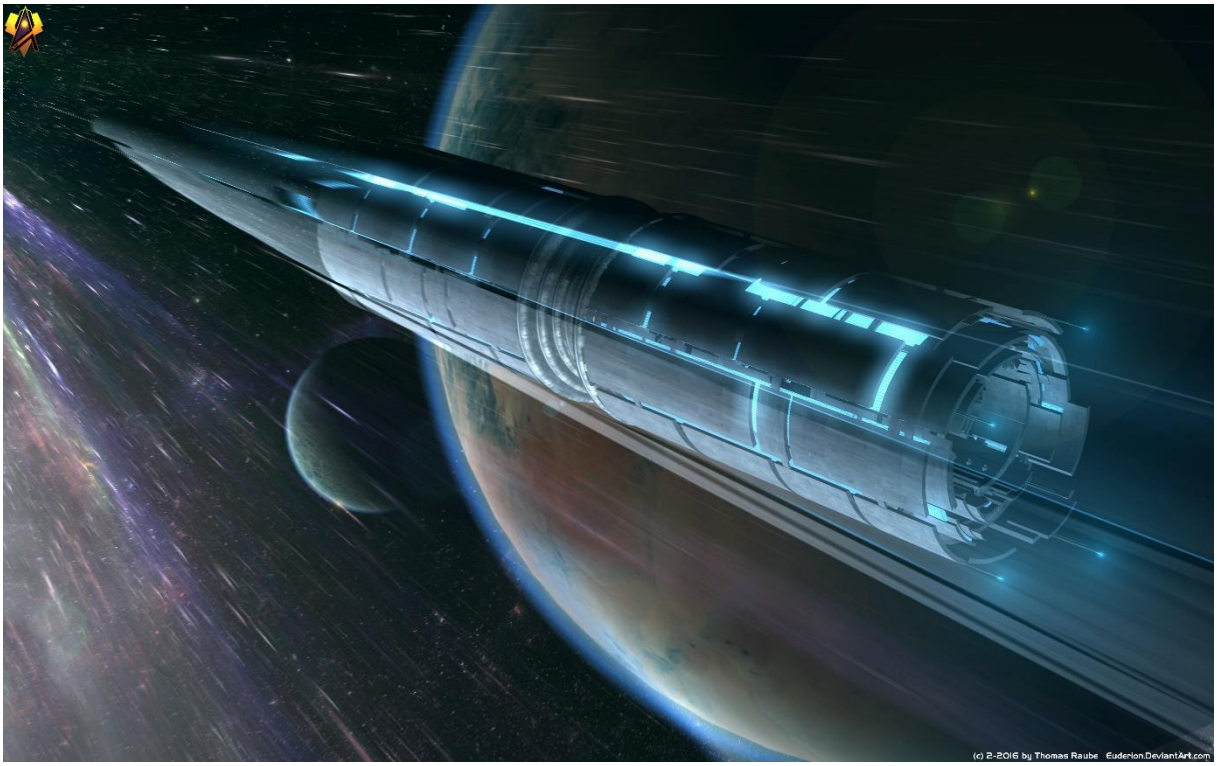
- La section du Personnel du Département Tupilien (Direction de l'Administration) serait également en charge de plusieurs programmes secrets de conditionnement et d'entraînement spéciaux.

- Le Département Opérations Clandestines (Direction de la Sécurité) aurait une branche secrète et quasi-autonome, entièrement vouée à la planète Ix.

- Le Département Protection (Direction de la Sécurité) serait également responsable des « rarissimes et fortuites disparitions » de certaines cargaisons.

- Le service Cartographie du Département Information (Direction de la Sécurité) aurait également pour mission de s'assurer que la localisation de Tupile ne soit jamais découverte par quiconque dans l'empire.

- Les Forces d'Intervention (Direction de la Sécurité, Département Protection) présentes à bord des long-courriers seraient spécialement conditionnés pour actionner un mécanisme d'autodestruction des vaisseaux, au cas où ceux-ci seraient effectivement victimes d'un acte de piraterie spatiale. Ce mécanisme serait directement lié à l'interaction entre un rayon laser et un champ Holtzman.



Les Origines de la Guilde

Les Premiers Navigateurs

Selon toute vraisemblance, l'histoire de la Guilde commence lors du Jihad Butlérien, lorsque des fugitifs venus de Komos (ancien nom de la planète désormais connue sous le nom d'Ix) arrivèrent sur la planète Tupile.

Là, ils fondèrent la **Société des Nautoniers Mystiques**, première incarnation de l'organisation destinée à devenir un jour la Guilde Spatiale.

Menés par Aurelius Venport et Norma Cevna, un couple de brillants ingénieurs-entrepreneurs, les Nautoniers se fixèrent d'entrée de jeu des objectifs aussi simples qu'ambitieux : établir un monopole sur le transport interstellaire en mettant au point une méthode assurant des voyages hyper-spatiaux rapides et sûrs, sans recourir aux Machines Pensantes désormais frappées d'interdit.

Commença alors une période de recherches, d'expérimentations et d'explorations, avec leur lot d'échecs, d'accidents et de sacrifices – dont celui des deux fondateurs de la Société, Venport et Cevna, qui payèrent le tribut ultime.

Suite à la disparition dans l'hyper-espace d'Aurelius Venport (en 79 PG), l'organisation passa sous le contrôle d'un talentueux et ambitieux Tupilien nommé Frelo Mason.

C'est sous son impulsion (et, plus tard, sous celle de son fils et successeur Jasta) que la Société amorça son évolution vers ce qui deviendrait la Guilde Spatiale, se dotant d'une hiérarchie de plus en plus complexe et structurée.

Entrée sur l'Echiquier

Désormais entre les mains de cadres dirigeants presque tous natifs de Tupile, l'organisation continua toutefois à poursuivre le rêve des exilés ixiens de Komos, perfectionnant sa technologie et augmentant sa flotte, jusqu'à ce qu'elle décide de révéler son existence au pouvoir impérial naissant de la Maison Corrino, en l'an 12 PG (douze ans avant la fondation officielle de la Guilde), afin de lui apporter son inestimable soutien.

A cette époque, les Navigateurs connaissaient le Mélange et ses prodigieuses propriétés depuis déjà plusieurs décennies. Selon certaines théories, cette découverte se serait effectuée à l'instigation du Bene Gesserit, déjà engagé dans la poursuite de ses grands desseins secrets…

Plusieurs missions de reconnaissance politique avaient en effet permis aux Tupiliens de s'assurer des intentions des Corrino de transformer leur empire interplanétaire en véritable imperium interstellaire ; mais pour ce faire, la Maison Corrino aurait besoin d'une base de pouvoir plus solide et plus pérenne que celle que lui garantissait la seule puissance militaire de leurs Sardaukars – ce que Mason et consorts étaient en mesure de leur apporter.

Une première ambassade fut donc envoyée auprès du gouverneur de Deneb, inféodé aux Corrino. Elle se solda par un terrible échec – et par la mort sous la torture de leur émissaire (qui mourut heureusement sans révéler les secrets des Navigateurs, grâce au conditionnement spécial auquel il avait été soumis.)

Pris entre les intrigues politiques et les luttes d'influence des Maisons du Landsraad, la menace qu'auraient constitué, pour Tupile, les terribles Sardaukars impériaux et la nécessité de garder secrète l'existence du précieux Mélange, les dirigeants de la Société ne furent pas en mesure d'avancer leurs pions et d'entrer en pourparlers avec le pouvoir impérial.

Les dirigeants de l'organisation tirèrent toutes les leçons de cet échec cuisant et décidèrent de revoir leur stratégie afin de pouvoir concrétiser leurs ambitions d'hégémonie tout en protégeant leurs précieux secrets.

La question se résumait en ces termes : valait-il mieux ouvrir des négociations avec les Corrino et les autres Maisons du Landsraad ou se retirer de tout jeu politique et s'enfermer dans le secret ? Après bien des débats, il fut décidé d'envoyer une autre délégation auprès du gouverneur de Nabatea, un vassal modéré des Corrino. Ce dernier se montra beaucoup plus accueillant que son homologue de Deneb mais exigea des preuves de ces prodiges qu'on lui promettait : les Navigateurs le transportèrent, avec tout son entourage, à la Cour Impériale en moins de trois jours standards (par opposition aux deux années standards que nécessitait alors un tel voyage).

Ce voyage fut aussi le premier vol d'un long-courrier transportant des passagers, inaugurant ce qui deviendrait ensuite le modus operandi classique de la Guilde : durant le voyage, la délégation de Deneb resta confinée dans ses propres vaisseaux, chargés à bord du long-courrier, sans même entrapercevoir l'intérieur du long-courrier ou son équipage…

Le Synode Financier

L'empereur Corrino Saudir Ier était alors engagé, avec les Maisons du Landsraad, dans le processus d'édification politique de ce qui deviendrait l'Imperium. L'arrivée des Navigateurs sur cet échiquier bouleversa la donne et, en l'an 10 Avant la Guilde, Saudir organisa un grand Synode Financier sur Aerarium IV pour réunir les parties en présence.

A cette occasion, les émissaires des Navigateurs offrirent de l'Epice aux représentants des différentes Maisons et du pouvoir impérial – la présentant comme une substance miraculeuse capable de prolonger la vie. Ils ne dirent toutefois rien des propriétés prophétiques du Mélange, ni de son unique source, la planète Arrakis, alors connue d'eux seuls. C'est donc au cours de ce Synode que l'Imperium goûta pour la première fois à l'Epice. Le reste appartient à l'Histoire.

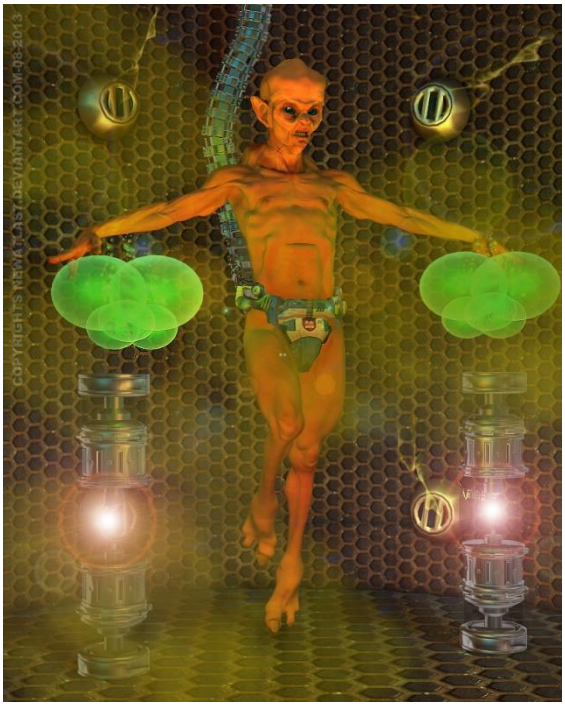
Les négociations menées au cours du Synode Financier permirent à la future Guilde de poser ses conditions; si, par exemple, l'empereur ou n'importe quelle Maison s'intéressait d'un peu trop près à la planète Tupile, alors les Navigateurs se retireraient de nouveau du jeu politique pour se murer dans le secret.

Du reste, la Société ayant le monopole de sa méthode de transport interstellaire, toute tentative étrangère de localiser Tupile aurait pris plusieurs années standards, laissant ainsi aux Navigateurs tout le temps de réagir et de donner un coup d'arrêt à toute forme de commerce interstellaire.

Les Maisons nobles les plus ambitieuses, qui envisageaient de renverser un jour la Maison Impériale, virent dans la Guilde le moyen d'élever leur puissance du niveau interplanétaire au niveau interstellaire, avec, à terme, la possibilité de prendre le contrôle de cette nouvelle forme de commerce.

De telles ambitions furent évidemment difficiles à encadrer et les négociations du Synode Financier s'étalèrent sur plusieurs années, jusqu'à ce qu'un compromis satisfaisant puisse être mis en place. Ce compromis prit la forme de la CHOM et marqua également la naissance de l'Imperium en tant qu'entité économique – ainsi que la fondation officielle de la Guilde Spatiale.

III : LES NAVIGATEURS



Mystère et Invisibilité

Jouer un Navigateur de la Guilde n'aurait, en pratique, aucun intérêt, ces êtres (qu'on ne peut plus réellement qualifier d'humains) passant presque toute leur existence dans des caissons saturés de vapeurs d'Epice, depuis lesquels ils sondent les myriades de possibilités spatio-temporelles afin de guider les long-courriers de la Guilde à travers le vide intersidéral.

Envisager de laisser des joueurs incarner des Navigateurs reviendrait, en outre, à (trop) lever le voile sur ce qui doit rester un des plus grands mystères de l'univers d'Imperium. Il n'est d'ailleurs pas inutile de rappeler ici qu'en théorie, aucun individu étranger à la Guilde n'a jamais l'opportunité de poser les yeux sur un Navigateur ; la conférence secrète à laquelle participent la Révérende Mère Mohiam et le Navigateur Edric au début du *Messie de Dune* constitue précisément une exception à cette sacro-sainte règle.

Au sein de la Guilde, seuls les membres possédant un certain Statut peuvent espérer rencontrer un Navigateur : à partir de 3 en Statut pour un Navigateur de rang I, de 4 pour un Navigateur de rang II et de 5 pour un Navigateur de rang III. Il est évidemment possible de déroger à cette règle en cas d'extrême nécessité.

L'objectif de ce chapitre est donc de donner au meneur de jeu des éléments d'information et de réflexion afin de lui permettre de mettre en scène les maîtres tout-puissants de la Guilde dans le contexte d'une chronique axée sur les activités d'Agents et d'Emissaires.

Devenir Navigateur

Sélection

Les candidats au conditionnement de la Guilde pour devenir Navigateur doivent tous être de jeunes sujets de sexe masculin présentant une prédisposition génétique pour la Prescience.

De manière générale, la Guilde préfèrera des enfants nés Guildiens, voire Ixiens ou Tupiliens, mais peut aussi parfois choisir des candidats venus de tout l'Imperium, à partir du moment où ils présentent le profil requis. Si ces candidats croient rejoindre la Guilde de leur propre chef, c'est bien la Guilde qui les choisit. Les candidats inaptes ou indésirables sont écartés d'entrée de jeu ou échouent systématiquement aux tests de sélection. Avant d'accepter un candidat, la Guilde s'assure que celui-ci possède le don de Prescience ainsi qu'une prédisposition pour les mathématiques ésotériques.

La Guilde gère dès le berceau la plupart des futurs Navigateurs de rang III, qu'elle conditionne dès le début de leur vie. Seuls ces « Navigateurs nés » sont assurés d'atteindre le rang suprême, qui reste néanmoins accessible aux candidats « extérieurs » les plus remarquables.

Si les conditions sont réunies, alors le candidat peut être soumis au test final. Cette épreuve peut avoir lieu dans une des stations de la Guilde ou plus rarement, à l'intérieur d'un long-courrier.

Intronisation

Ce test est simple : le candidat est placé dans un caisson spécial qui sera, pendant plusieurs semaines, saturé de vapeur d'Epice, sous l'œil attentif des instructeurs de la Guilde.

Si le candidat s'avère incapable de supporter cet enfermement, le test échoue. Intoxiqué par la surexposition à l'Epice, le candidat malheureux ne survit jamais à cette ordalie.

Ceux qui la surmontent, en revanche, vivent l'expérience comme une véritable *seconde naissance*. Soumis à une prodigieuse accélération mentale, toutes les cellules de son corps baignant dans les vapeurs d'Epice, le futur Navigateur accède alors à un état de calme absolu et d'hyper-conscience purement spirituelle, caractérisé par un sentiment d'omnipotence et de liberté totale. Lors de cette communion cosmique, le sujet abandonne également derrière lui ce qui le rattachait aux simples mortels, comme un papillon quittant sa chrysalide. Sa Prescience éveillée, il est désormais un Navigateur de rang I.

Le Langage des Etoiles

Les Navigateurs possèdent leur propre langage : le Haut Guildien. Il s'agit d'un langage secret, très spécialisé, utilisé par les Navigateurs pour communiquer entre eux. Développé par les Navigateurs eux-mêmes, il permet d'exprimer avec beaucoup plus de finesse que n'importe quel autre langage humain les concepts mathématiques subtils sur lesquels la navigation interstellaire est fondée. Il est absolument impossible pour un non-Navigateur d'apprendre cette langue, dont les concepts linguistiques sont indissociables de la forme particulière de Prescience des Navigateurs. Tous les autres membres de la Guilde, de l'Employé le plus humble au Cadre le plus haut placé, s'expriment en Galach, que les Navigateurs utilisent également lorsqu'ils doivent communiquer avec les autres Guildiens.

Les Navigateurs en Jeu

Jouer un Navigateur n'aurait, même dans une chronique axée sur la Guilde, pratiquement aucun intérêt. Ces êtres consacrent en effet l'essentiel de leur existence à une activité qui les exclut de toute autre situation (la navigation interstellaire) et qui ne présente, en elle-même, aucun risque de conflit ; en outre, à partir du rang II, un Navigateur passe son temps enfermé dans un caisson saturé de vapeurs d'Epice, ce qui limite encore plus sa jouabilité potentielle.

Certes, ces êtres s'intéressent de très près à tout ce qui se passe dans l'Imperium, mais dans la quasi-totalité des cas (la réunion extraordinaire à laquelle participe Edric le Navigateur au début du *Messie de Dune* étant clairement une exception, voire une rencontre sans précédent), les maîtres de la Guilde se font représenter par leurs fidèles Emissaires – ce qui rend ces derniers beaucoup plus envisageables en tant que personnages de jeu de rôle (voir chapitre IV).

Cela dit, si le meneur de jeu a réellement besoin de définir, en termes de règles, les capacités d'un Navigateur de la Guilde, il pourra utiliser les règles optionnelles suivantes.

Conditionnement

Conditions requises : Le candidat doit posséder le don de Prescience et avoir au moins 3 en Savoir. Les Navigateurs de la Guilde sont, en outre, tous de sexe masculin (sauf si le meneur de jeu en décide autrement).

Caractéristiques : +1 en Savoir et en Discipline.

Compétences : +2 en Technologie, Planétologie et Astrophysique (voir ci-dessous) ; +1 en Politique, Commerce et Lois. Notons que la compétence Pilotage ne fait pas partie du cursus des Navigateurs, l'utilisation de véhicules aériens (ou même de vaisseaux d'interface) n'ayant rien à voir avec la navigation hyper-spatiale.

Facultés Spéciales : Cloisonnement Mental, Calculateur Prodige, Navigation Hyper-Spatiale (voir p 20), Réseau-Conscience (voir p 20), plus le Conditionnement Guildien spécifique (voir p 21).

Vocation : Navigateur (voir page suivante).

Nouvelle Compétence : Astrophysique

Cette science secrète, basée sur le Savoir, étudie tous les phénomènes astronomiques et physiques en rapport avec la navigation et à l'exploration spatiale. Elle n'est accessible qu'aux Navigateurs.

Expérience

Après son Conditionnement, le Navigateur est dirigé vers son unique Vocation, qui en constitue un prolongement direct. Il commence alors sa carrière en tant que Navigateur de rang I (voir page suivante).

Accès : Conditionnement de Navigateur.

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

Compétences : +1 en Astrophysique, Technologie, Planétologie, Commerce, Politique et Lois.

Avantage : Le Régime d'Epice particulier dont le personnage bénéficie va lui permettre d'évoluer vers le rang II puis, peut-être, vers le rang III (voir page suivante pour plus de détails).

Statut : Au rang I, le Statut du Navigateur au sein de la Guilde est de 5. Il passe ensuite à 6 lorsqu'il devient Timonier (c'est-à-dire lorsqu'il atteint le rang II) et à 7 pour les quelques élus qui atteindront le rang suprême III.

La vie d'un Navigateur offrant beaucoup moins d'occasions de développement personnel que celle d'un personnage classique d'Imperium, l'expérience personnelle ne peut s'appliquer qu'à des compétences liées à la Finesse ou au Savoir.

La Vie d'un Navigateur

Rangs et Transformation

Sur le plan psychique et spirituel, l'existence d'un Navigateur dépasse tout ce qu'un être humain peut imaginer ; au fil des années, des décennies et même (pour les plus vieux d'entre eux), des siècles, sa Prescience va se développer sous l'effet de son exposition perpétuelle au Mélange.

Sur le plan physique et biologique, cette existence est désormais confinée au caisson saturé de vapeurs d'Epice – mais elle va aussi connaître un processus de métamorphose corporelle.

Cette transformation est directement liée à l'évolution de la Prescience du Navigateur, dont le corps et l'esprit se trouvent désormais unis dans un processus de lente et perpétuelle mutation.

Le rang d'un Navigateur (I à III) représente donc tout à la fois son degré de Prescience, de longévité et de transformation physique, mais aussi son grade en tant que Navigateur. Ces trois degrés sont décrits en détail page suivante.

Responsabilités

La plupart des long-courriers sont pilotés par des Navigateurs de rang II (généralement au nombre de deux même si, en théorie, un seul Navigateur suffit à mener cette tâche à bien), secondés par un nombre variables de Navigateur de rang I. Les Navigateurs de rang III, quant à eux, constituent les membres les plus puissants et les maîtres suprêmes de la Guilde Spatiale.

Claustration

La transformation physique d'un Navigateur limite considérablement sa mobilité. Lorsqu'il atteint le rang II, l'Habileté et toutes les compétences qui y sont liées cessent d'exister pour le personnage, dont la vie physique se déroule désormais dans un caisson saturé de vapeurs d'Epice.

Au cas très improbable où celui-ci subirait des dégâts physiques, on considèrera que le caisson d'un Navigateur possède (comme une armure lourde) 10 points de protection et qu'il est, en outre, entouré en permanence d'un champ de protection Holtzman. Tout dommage parvenant à franchir ces barrières protectrices s'appliquera directement au Navigateur, dont la Résistance reste inchangée, quel que soit son rang.

Rang I : Apprenti

Prescience : L'exposition au Mélange permet au Navigateur d'exercer sa Prescience au rang I (voir règles d'Imperium). Il n'est donc pas encore capable de guider un long-courrier mais peut œuvrer en synergie psychique avec un timonier (rang II). En général, le passage du rang I au rang II ne prend que quelques années, d'où le titre d'Apprenti porté par les Navigateurs de ce rang.

Transformation : A ce stade, le Navigateur a encore une allure humaine – du moins dans un premier temps ; il possède les Yeux de l'Ibad et son corps a déjà amorcé la mutation vers le rang II. Il reste encore parfaitement capable de marcher sur le sol et d'agir hors de son caisson d'Epice.

Rang II : Timonier

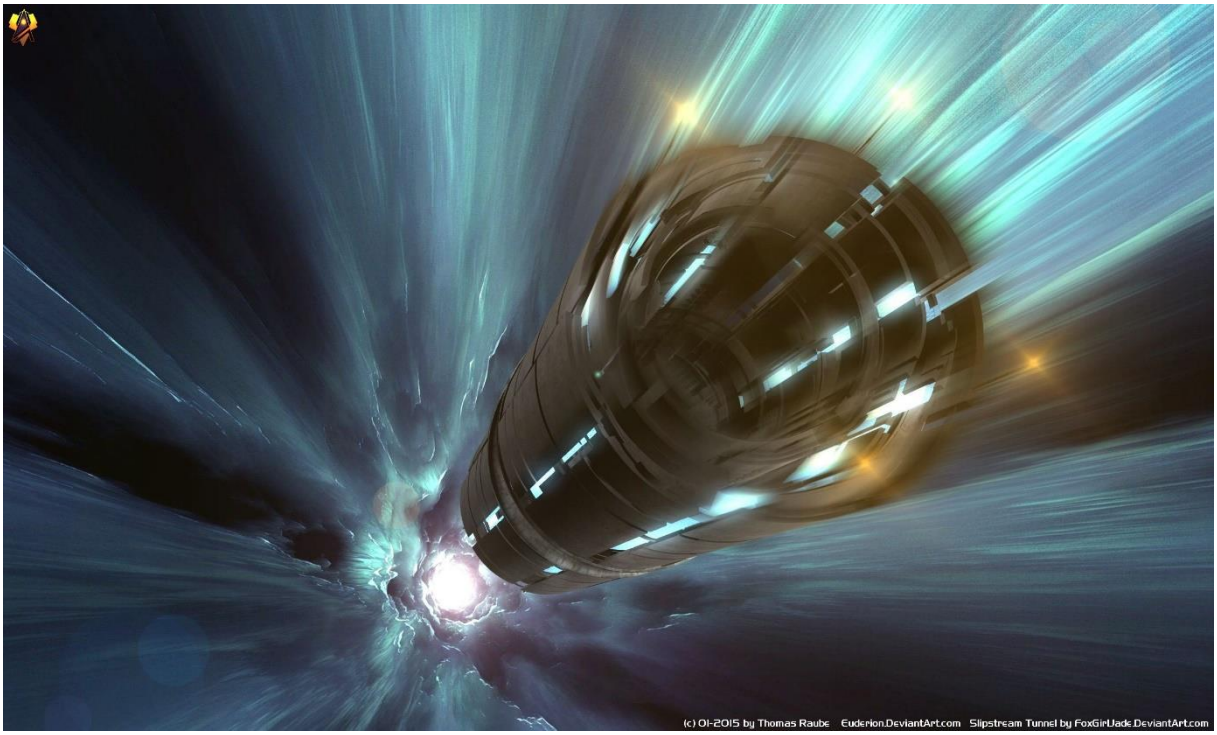
Prescience : Plusieurs années d'immersion dans le Mélange ont permis au Navigateur d'amener sa Prescience au rang II. Comme l'indique son titre de Timonier, il est désormais capable de guider un long-courrier à travers le vide interstellaire et de « replier l'espace ». La plupart des Navigateurs restent des Timoniers toute leur vie et n'atteignent jamais le rang suprême de Prescience.

Transformation : Un Timonier n'a plus apparence humaine mais conserve néanmoins une forme humanoïde. Sa peau, désormais totalement glabre, est devenue squameuse, ses mains et ses pieds sont dotées de palmes et son système physiologique se rapproche de celui d'un poisson. La plupart des Timoniers se montrent très mobiles à l'intérieur de leur caisson, nageant avec aisance et vivacité dans les vapeurs d'Epice.

Rang III : Haut Navigateur

Prescience : Au bout de plusieurs décennies, quelques rares Timoniers (le plus souvent dépistés dès leur naissance) amorcent la lente mutation qui les fera accéder au rang suprême de Prescience (III) et de pouvoir au sein de la Guilde. Leur Prescience leur permet désormais de sonder le futur le plus éloigné et de concevoir les plans de la Guilde à l'échelle de plusieurs siècles.

Transformation : Débarrassé de ses membres et de tous les autres organes superflus, un Haut Navigateur n'a plus rien d'humanoïde, sa forme dilatée évoquant celle d'un énorme poisson. Contrairement aux Timoniers, les Navigateurs de rang III demeurent pratiquement immobiles à l'intérieur de leur caisson. Ils parlent avec lenteur, d'une voix caverneuse qui n'a plus rien d'humain.



Navigation Hyper-Spatiale

L'énergie produite par les générateurs des vaisseaux de la Guilde ignore la limite de la vitesse de la lumière : celle-ci n'est donc plus un obstacle pour le vaisseau long-courrier lorsqu'il entre dans les replis de l'espace interstellaire.

La navigation interstellaire telle que la Guilde la pratique se base sur la Prescience et sur l'hyper-mathématique transcendante, qui fut développée par Norma Cevna, co-fondatrice légendaire de l'organisation. Grâce à son pouvoir de Prescience et à des opérations complexes que seul un cerveau spécialement conditionné peut mener à bien, le Navigateur peut ainsi percevoir et calculer le plus court et plus sûr chemin possible à travers les différentes « feuilles » de l'hyper-espace.

Si l'on pouvait questionner un Navigateur sur son expérience du voyage spatial et qu'il était désireux de communiquer à ce sujet avec des non-Navigateurs, voici ce qu'il pourrait dire:

" Le chemin est d'ores et déjà inscrit - un chemin que j'ai deviné, déterminé, tracé... Mon esprit s'ouvre vers deux directions différentes, le passé et l'avenir. Il se fixe sur le futur, plongeant dans les lacis et les trames de couleurs du cosmos et de mon vaisseau. Je décrypte l'énigme cosmique et l'espace se referme sur le vaisseau, qu'il accueille comme une matrice nouvelle. Nous nous fondons dans ses tissus, nous nous immergeons dans ce flot puissant, invisible et insonore. Le voyage est prédestiné. Le vaisseau glisse sur les pistes de distances et de temps, trouvant le plus court chemin, puis se matérialise à son point de destination. Le voyage est terminé."

Le Réseau-Conscience

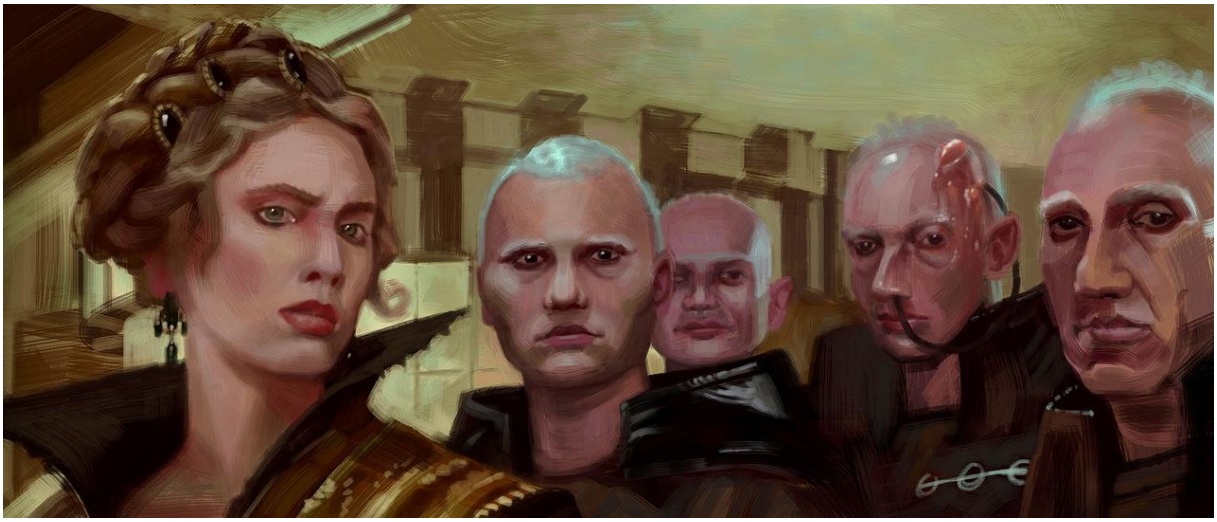
Ce concept, purement apocryphe, ne provient ni de l'œuvre de Frank Herbert ni de la Dune Encyclopedia : à chaque meneur de jeu de décider s'il est, dans sa chronique, un mythe ou une réalité...

Lorsqu'ils sont en transe de l'Epice, les Navigateurs peuvent accéder à une forme de conscience collective. Chaque Navigateur est spirituellement connecté à ce réseau-conscience, grâce à sa Prescience, son Conditionnement et, bien sûr, les effets du Mélange.

Cet espace psychique, comparable à un réseau informatique purement mental, constitue une immense base de données, contenant les traces mémorielles de tous les Navigateurs présents et passés, de sorte que les Navigateurs de rang I qui s'y connectent peuvent avoir accès à tous les chemins spatiaux connus. Le réseau permet également un partage instantané d'informations et même de véritables conférences psychiques entre Navigateurs se trouvant à des années-lumière de distance les uns des autres.

Concrètement, les possibilités d'accès au réseau dépendent du rang du Navigateur. Un Navigateur de rang I a simplement accès aux cartes spatiales, ainsi qu'à toutes les informations générales. Un Navigateur de rang II peut initier les conférences psychiques évoquées ci-dessus. Les Navigateurs de rang III, quant à eux, peuvent accéder à des niveaux d'information secrets ou, par exemple, espionner, enregistrer ou interrompre n'importe quelle conférence s'ils l'estiment nécessaire.

IV : AU SERVICE DE LA GUILDE



Agents et Emissaires

Ce chapitre présente des règles optionnelles permettant de créer des personnages-joueurs au service de la Guilde Spatiale, en tant qu'Agents ou Emissaires, les deux types de Guildiens les plus susceptibles de se retrouver chargés de missions de terrain ou mêlés à des intrigues impliquant des factions extérieures, comme le pouvoir impérial, la CHOM ou les Maisons du Landsraad.

En termes de jeu, un personnage-joueur guildien est créé selon les mêmes règles qu'un personnage classique d'Imperium. Comme pour les autres personnages Conditionnés, la phase d'Expérience sera représentée par le choix d'une Vocation, correspondant à sa fonction au sein de l'organisation, et par l'habituelle phase d'expérience personnelle.

Conditionnement Guildien

En plus de leurs facultés Mentats, les Agents et les Emissaires de la Guilde bénéficient également d'un Conditionnement spécial qui les empêche de trahir les intérêts et les secrets de l'organisation. En termes de jeu, ce Conditionnement a des effets similaires à ceux du Conditionnement Impériales des adeptes Suk (immunité à la torture et à la Voix, impossibilité de trahir la Guilde), mais sans le verrou psychologique empêchant l'utilisation d'une arme létale…

Conditionnements

En termes de jeu, le Conditionnement reçu par les Agents et les Emissaires est similaire à celui d'un Mentat Mineur (grade III), les grades IV à VI étant réservés aux seuls Cadres de la Guilde.

Conditionnement d'Agent

Ce Conditionnement prépare le sujet à un rôle de terrain au service de la Guilde. Il confère au personnage un vaste éventail de compétences ainsi que les facultés d'un Mentat Mineur. La plupart des Agents agissent de façon secrète, le plus souvent sous les ordres d'un Emissaire.

Conditions requises : Au moins 3 en Discipline.

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

Compétences : +1 en Agilité, Armes de Tir, Discrétion, Pilotage, Observation, Sécurité, Subterfuge, Survie et Vigilance.

Facultés Spéciales : Les Agents reçoivent les facultés d'un Mentat Mineur (Cloisonnement Mental, Transe Mémorielle, Calculateur Prodige), plus le Conditionnement Guildien spécifique (voir ci-dessus).

Vocations : Agent Infiltré, Assassin, Garde du Corps, Policier Orbital.

Conditionnement d'Emissaire

Ce Conditionnement prépare le sujet à un rôle diplomatique au service de la Guilde. Il confère au personnage un vaste éventail de compétences ainsi que les facultés d'un Mentat Mineur. Contrairement aux Agents, les Emissaires sont des représentants officiels et accrédités de la Guilde ; ils ont donc l'habitude d'interagir avec les Maisons nobles, la CHOM ou le pouvoir impérial.

Conditions requises : Au moins 3 en Finesse.

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

Compétences : +1 en Commerce, Interrogatoire, Observation, Politique, Subterfuge, Lois, Psychologie, Technologie, Vigilance.

Facultés Spéciales : Les Emissaires reçoivent les facultés d'un Mentat Mineur (Cloisonnement Mental, Transe Mémorielle, Calculateur Prodige), plus le Conditionnement Guildien spécifique (voir ci-dessous).

Vocations : Ambassadeur, Banquier, Enquêteur, Ombudsman.

Nouvelles Vocations

Ambassadeur

Les Ambassadeurs sont les Emissaires officiels de la Guilde Spatiale, chargés de missions politiques et diplomatiques auprès des grandes Maisons du Landsraad et de la cour impériale.

Accès : Conditionnement d'Emissaire.

Caractéristiques : +2 en Finesse ou +1 dans deux scores choisis entre Finesse, Savoir et Aura.

Compétences : +2 en Politique, +1 en Etiquette, Rhétorique, Subterfuge et Lois.

Avantage : L'Ambassadeur jouit d'un Statut plus élevé que celui de la plupart des autres Emissaires au sein de la Guilde (5 au lieu de 4).

Equipement : Un communicateur guildien et un Bouclier personnel, plus tout l'équipement que la Guilde jugera nécessaire de lui fournir dans le cadre de ses différentes missions.

Agent Infiltré

La plupart des espions de la Guilde sont des agents dormants, qui restent infiltrés durant de longues années au sein d'une population ou d'une Maison, mais certains Agents sont également spécialisés dans les opérations ponctuelles de courte durée.

Accès : Conditionnement d'Agent.

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

Compétences : +2 en Déguisement et en Subterfuge, +1 en Observation et en Vigilance.

Avantage : En plus des bonus de compétences listés ci-dessus, l'Agent Infiltré reçoit également les bonus de compétences (uniquement) d'une autre Vocation, correspondant à sa couverture (ou au type de couverture qu'il a le plus l'habitude d'utiliser) : Baladin, Marchand, Soldat ou Truand.

Equipement : L'équipement d'un Agent Infiltré correspond à celui de sa couverture – plus un neutraliseur et un communicateur guildien.

Banquier

Il s'agit en quelque sorte de la version guildienne de la Vocation de Marchand. Plus précisément, les Banquiers sont rattachés à la Direction Financière ou à la Direction Administrative de l'organisation et s'occupent principalement de ses activités bancaires auprès des grandes Maisons et du pouvoir impérial.

Accès : Conditionnement d'Emissaire.

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

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

Avantage : Le Banquier jouit d'un Statut plus élevé que celui de la plupart des autres Emissaires au sein de la Guilde (5 au lieu de 4).

Equipement : Un communicateur guildien et un Bouclier personnel, plus tout l'équipement que la Guilde jugera nécessaire de lui fournir dans le cadre de ses différentes missions..

Enquêteur

Les Enquêteurs sont chargés de mener des investigations officielles ou secrètes sur toutes les situations susceptibles d'attirer l'attention de la Guilde. Dans la plupart des cas, le choix de cette Vocation rattache le personnage au Département Protection (Direction de la Sécurité).

Accès : Conditionnement d'Emissaire.

Caractéristiques : +2 en Finesse ou +1 dans deux caractéristiques choisies entre Finesse, Savoir et Discipline.

Compétences : +1 en Observation, Sécurité, Subterfuge, Lois, Interrogatoire et Vigilance.

Avantage : L'Enquêteur agit officiellement au nom de la Guilde Spatiale – un mandat qui suffit généralement à lui ouvrir toutes les portes et à garantir une coopération effective des autorités impériales ou planétaires.

Equipement : Un Bouclier personnel, un pistolet Maula (fléchettes paralysantes), un neutraliseur, un communicateur guildien.

Garde du Corps

Ces Agents se trouvent toujours dans l'entourage d'un Emissaire – généralement un Ambassadeur ou un Banquier. Comme leur nom l'indique, ils ont pour charge de veiller à la sécurité personnelle de l'Emissaire au cours de ses différentes missions, mais peuvent également, sur ses ordres, agir en tant qu'agents de terrain.

Accès : Conditionnement d'Agent.

Caractéristiques : +2 en Finesse ou +1 dans deux caractéristiques choisies entre Finesse, Savoir et Discipline.

Compétences : +1 en Armes de Tir, Discrétion, Observation, Sécurité, Interrogatoire et Vigilance.

Avantage : Le Garde du Corps bénéficie d'un entraînement extrêmement poussé, qui lui confère un bonus supplémentaire de +1 niveau dans trois des six compétences listées ci-dessus.

Equipement : Un Bouclier personnel, un pistolet Maula (fléchettes paralysantes), un pistolet laser, un neutraliseur, un communicateur guildien, un goûte-poison, une armure légère (NT 5).

Ombudsman

Les Ombudsmans sont des Emissaires itinérants, chargés de recueillir et, si possible, de solutionner les plaintes et les doléances que pourraient leur soumettre les clients de la Guilde (c'est-à-dire les grandes Maisons) ou, plus rarement, des litiges et conflits entre employés de la Guilde.

Accès : Conditionnement d'Emissaire.

Caractéristiques : +2 en Finesse ou +1 dans deux caractéristiques choisies entre Finesse, Savoir, Aura et Discipline.

Compétences : +2 en Lois, +1 en Etiquette, Observation, Subterfuge et Politique.

Avantage : L'Ombudsman agit officiellement au nom de la Guilde Spatiale – un mandat qui suffit généralement à lui ouvrir toutes les portes et à garantir une coopération effective des autorités impériales ou planétaires.

Equipement : Un communicateur guildien et un Bouclier personnel.

Policier Orbital

Cette Vocation rattache obligatoirement l'Agent au Département Protection de la Direction de la Sécurité (voir chapitre II). Contrairement à la plupart des autres Agents, le Policier agit officiellement – tout du moins lorsqu'il se trouve dans sa juridiction, c'est-à-dire les vaisseaux, satellites, stations et planètes de la Guilde (à l'exception de la Guilde).

Accès : Conditionnement d'Agent.

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

Compétences : +1 dans six compétences choisies parmi : Athlétisme, Lutte, Agilité, Armes de Tir, Discrétion, Observation, Sécurité, Interrogatoire, Vigilance, Lois, Technologie, Commandement.

Avantage : Un personnage-joueur qui choisit cette Vocation reçoit obligatoirement le grade d'Inspecteur, ce qui augmente d'un point son Statut au sein de la Guilde, amenant celui-ci de 3 à 4 (comme pour un Emissaire).

Equipement : Un Bouclier personnel, un pistolet Maula (fléchettes paralysantes), un pistolet laser, une armure légère (NT 4), un communicateur guildien, un neutraliseur.

Statut et Privilèges

Le monde des faufreluches n'a aucune importance pour les membres de la Guilde. Lorsqu'un Agent ou un Emissaire de la Guilde cherche à nouer des Relations extérieures (y compris secrètes) en agissant au nom de la Guilde, les ajustements dus au Statut social ne sont jamais prises en compte. La seule exception à cette règle sont les Infiltrés, qui possèdent une fausse valeur de Statut social correspondant à leur couverture (soit généralement 2).

Tous les membres de la Guilde possèdent une valeur de Statut interne à la Guilde (voir p 11) : pour les personnages-joueurs, cette valeur varie entre 3 (pour la plupart des Agents) à 5 (pour les Ambassadeurs et les Banquiers). A l'intérieur de la Guilde, cette valeur de Statut peut être utilisée selon les règles habituelles (voir Imperium, chapitre VI); elle permet également de déterminer le nombre initial de privilèges du personnage.

Cette valeur de Statut est normalement de 3 pour les Agents et de 4 pour les Emissaires, avec un bonus de +1 pour les Inspecteurs de la Police Orbitale (4) et les Banquiers (5).

Prescience, Epice et Karama

Aucun Agent ou Emissaire de la Guilde ne peut posséder le pouvoir de Prescience ; tout Guildien manifestant un quelconque don en ce domaine est automatiquement dirigé vers le corps des Navigateurs. Seuls les Emissaires peuvent bénéficier d'un Régime d'Epice. Leur niveau d'accoutumance est de II (comme tous les personnages Conditionnés consommant du Mélange) voire de III s'ils consomment l'Epice pure, auquel cas ils possèdent les Yeux de l'Ibad.

Enfin, comme tous les personnages Conditionnés, un Agent ou un Emissaire de la Guilde commence le jeu avec 1 point de Karama en moins.

Equipement

L'équipement d'un Agent ou d'un Emissaire de la Guilde est soumis aux règles habituelles, mais tout membre de la Guilde a automatiquement accès au matériel de NT 5.

Communicateur Guildien NT 5 (R)

En apparence, cet équipement ressemble à n'importe quel communicateur (NT 2) mais possède une portée beaucoup plus importante, permettant au porteur de rester en contact avec les plus hautes instances de l'organisation – y compris les Navigateurs. Il est également doté d'un système intégré de brouillage qui empêche toute interception par d'autres appareils.

Les ondes émises par ces communicateurs sont captées par les satellites de la Guilde, présents autour de tous les mondes connus, grâce à un système appelé « *transpondeur Rogo* ». La façon dont, ensuite, n'importe quel Navigateur (et ce quelle que soit sa position dans l'espace) peut, s'il le souhaite, se connecter à ce transpondeur Rogo reste un mystère – dont la clé n'est connue que des seuls Navigateurs.

Thèmes de Chronique

Une chronique axée sur la Guilde et mettant en scène des Agents et des Emissaires ne saurait se concentrer sur les seules intrigues du Landsraad et de la cour impériale, qui comportent sans doute bien peu de secrets pour les « yeux » de la Guilde.

S'il est tout à fait possible de situer une chronique sur une planète présentant un intérêt politique ou stratégique pour la Guilde (comme par exemple Arrakis, Tupile ou même Grumman), la formule la plus intéressante consiste sans doute à choisir un adversaire à la mesure de la Guilde, un grand ennemi dont les desseins sont susceptibles de l'inquiéter et possédant les moyens de contrarier ses propres plans. A priori, seules trois entités sont susceptibles de répondre à de tels critères.

Contre le Bene Gesserit

Les « sorcières » du Bene Gesserit semblent être les antithèses vivantes des Navigateurs de la Guilde ; les deux organisations millénaires ont toutefois de nombreux points communs, à commencer par leur immense pouvoir politique et leur culture du secret.

La Guilde comme le Bene Gesserit sont engagés dans la poursuite de plans, d'intrigues et de programmes s'étalant parfois sur plusieurs siècles. Les deux entités jouent donc, en quelque sorte, sur le même échiquier ou tout du moins à la même échelle.

Ajoutons à cela que leurs intérêts peuvent être tantôt convergents, tantôt opposés et l'on obtient alors toutes les conditions requises pour mettre en place une chronique riche en intrigues et en machinations secrètes, dans les coulisses de l'Imperium…

Une telle chronique suppose évidemment un enjeu à la mesure des forces en présence. Et si la Guilde cherchait à produire son propre équivalent du Kwisatz Haderach ? Après tout, ce titre que l'on peut traduire *« la voie la plus courte »* semble fait pour s'intégrer à la mystique spatiale de la Guilde, qui pourrait en avoir une toute autre définition : le Kwisatz Haderach selon la Guilde pourrait être un Navigateur suprême, « évolué » au-delà du rang III en termes de Prescience et de métamorphose (un pseudo-empereur-dieu ?) ou même un concept purement métaphysique, ultime fusion de tous les chemins susceptible d'aboutir à l'abolition de l'espace et du temps tels que nous le percevons.

Contre le Bene Tleilax

Peut-être plus encore que le Bene Gesserit, le Bene Tleilax constitue un adversaire à la mesure de la Guilde – et dont les plans sont susceptibles de menacer très directement la suprématie de cette dernière.

Que se passerait-il si les Tleilaxu, déjà capables de créer des Mentats Déviants, des Gholas et autres bio-constructs, trouvaient le moyen de créer ses propres Navigateurs ?

Au-delà du risque très réel de voir, à terme, se développer une navigation interstellaire parallèle et clandestine, de telles créatures pourraient également interférer avec la conscience collective des Navigateurs (voir p 20), au point, par exemple, de remettre en cause la sécurité de certains vols interstellaires ?

Dans tous les cas, la possibilité de voir apparaître des « Navigateurs Déviants » ne peut être ignorée par la Guilde – qui ne peut, toutefois, infiltrer directement la planète Tleilax. Découvrir les plans secrets des Tleilaxu nécessitera donc d'entrer dans un jeu subtil – avec peut-être pour principal théâtre la cour impériale ou une autre planète sur laquelle le Bene Tleilax avance ses pions…

Contre les Ixiens

Principaux pourvoyeurs d'une technologie assez avancée pour rivaliser avec celle de la Guilde, les Ixiens sont les plus susceptibles de concevoir un jour une machine pensante capable de remplacer un Navigateur – ce qui sonnerait le glas du monopole de la Guilde Spatiale et, à terme, de la Guilde elle-même.

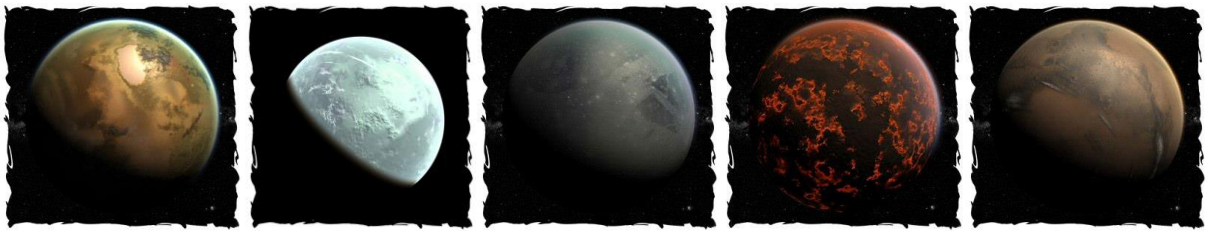
La Guilde a donc toutes les raisons de soutenir les interdits du Jihad Butlérien et de surveiller de très près tous ceux qui tenteraient de s'en affranchir ou, de façon plus prosaïque, qui noueraient contact avec les Ixiens.

Le fait que la Guilde ait été fondée, en des temps immémoriaux, par des exilés ixiens (voir p 14) ajoute une dimension supplémentaire à ces enjeux et implique aussi que tout ce que la Guilde a découvert et maîtrisé pourrait sans doute l'être aussi par leurs lointains cousins ixiens…

ANNEXE

CLASSIFICATION PLANETAIRE

La Guilde Spatiale catalogue les planètes en vingt grandes catégories, détaillées ci-dessous.



Classe A : Géothermique

Diamètre : Entre 1000 et 10000 Km ; **Surface** : Ecosphère, zone froide - En partie fondue **Atmosphère** : Composés primaires à base d'hydrogène ; **Forme de vie** : Aucune.

Classe B : Géo-Morteus

Diamètre : Entre 1000 et 10000 Km ; **Surface** : Zone chaude en partie fondue, fortes températures de surface ; **Atmosphère** : Très mince, peu de gaz chimiques actifs ; **Forme de vie** : Aucune.

Classe C : Géo-Inactive

Diamètre : Entre 1000 et 10000 Km ; **Surface** : Ecosphère, zone froide - Températures de surface froide ; **Atmosphère** : Gelée ; **Forme de vie** : Aucune.

Classe D : Lune

Diamètre : Entre 100 et 1000 Km ; **Surface** : Zone chaude / Zone froide, écosphère - Stériles et cratérisée ; **Atmosphère** : Aucune ou très mince ; **Forme de vie** : Aucune.

Classe E : Géo-Plastique

Diamètre : Entre 10000 et 15000 Km ; **Surface** : Ecosphère, fondue, fortes températures de surface; **Atmosphère** : Composés hydrogénés et gaz réactif ; **Forme de vie** : Cycles carbonés.

Classe F : Géo-Métallique

Diamètre : Entre 10000 et 15000 Km ; **Surface** : Ecosphère, éruptions volcaniques dues à un noyau liquide ; **Atmosphère** : Composés hydrogénés ; **Forme de vie** : Base siliconée.

Classe G : Géo-Cristalline

Diamètre : Entre 10000 et 15000 Km ; **Surface** : Ecosphère, cristallisée ; **Atmosphère** : Dioxyde de carbone et quelques gaz toxiques ; **Forme de vie** : Organismes unicellulaires primitifs.

Classe H : Désertique

Diamètre : Entre 8000 et 15000 Km ; **Surface** : Zone chaude, écosphère / Zone froide - Chaude et aride, peu ou pas d'eau ; **Atmosphère** : Peu contenir des gaz lourds et des vapeurs de métal ; **Forme de vie** : Plantes sèche et résistantes aux radiations, vie animale.

Classe I : Super-Géante Gazeuse

Diamètre : Entre 140000 et 10 Milliards de Km ; **Surface** : Zone froide / Mince, constituée d'hydrogène et de composés gazeux hydrogénés, rayonne de la chaleur ; **Atmosphère** : Zones à températures, pressions et compositions variables, présence éventuelle de vapeur d'eau; **Forme de vie** : Inconnue.

Classe J : Géante Gazeuse

Diamètre : Entre 50000 et 140000 Km ; **Surface** : Zone froide / Mince, constituée d'hydrogène et de composés gazeux hydrogénés, rayonne de la chaleur ; **Atmosphère** : Zones à températures, pressions et compositions variables; **Forme de vie** : A base d'hydrocarbonée.

Classe K : Adaptable

Diamètre : Entre 5000 et 10000 Km ; **Surface** : Ecosphère, stérile, peu ou pas d'eau ; **Atmosphère** : Mince, grande part de dioxyde de carbone ; **Forme de vie** : Organismes unicellulaires primitifs, colonisation humaine possible grâce à des dômes pressurisés.

Classe L : Marginale

Diamètre : Entre 10000 et 15000 Km ; **Surface** : Ecosphère, roches stériles, présence faible d'eau ; **Atmosphère** : Oxygène / Argon, forte concentration de dioxyde de carbone ; **Forme de vie** : Limité à la flore, possibilité de colonisation humaine.

Classe M : Terrestre

Diamètre : Entre 10000 et 15000 Km ; **Surface** : Ecosphère, eau en forte quantité (80% maximum); **Atmosphère** : Azote, oxygène, oligo-éléments ; **Forme de vie** : Végétations riches et étendue, vie animale, humains.

Classe N : Réduite

Diamètre : Entre 10000 et 15000 Km ; **Surface** : Ecosphère, forte température de surface due à l'effet de serre, présence d'eau uniquement sous forme de vapeur ; **Atmosphère** : Extrêmement dense, dioxyde de carbone et sulfure ; **Forme de vie** : Non déterminée.

Classe O : Pélagique

Diamètre : Entre 10000 et 15000 Km ; **Surface** : Ecosphère, eau à plus de 80% ; **Atmosphère** : Azote, oxygène, oligo-éléments ; **Forme de vie** : Végétations aquatiques, vie animale, humains.

Classe P : Glacée

Diamètre : Entre 10000 et 15000 Km ; **Surface** : Ecosphère, glace à plus de 80% ; **Atmosphère** : Azote, oxygène, oligo-éléments ; **Forme de vie** : Végétation robuste, vie animale, humains.

Classe Q : Variable

Diamètre : Entre 4000 et 15000 Km ; **Surface** : Zone chaude, écosphère / Zone froide / De fondue à présence d'eau et / ou de dioxyde de carbone glacé (cause : orbite excentré ou rayonnement variable de l'étoile primaire) ; **Atmosphère** : De mince à très dense ; **Forme de vie** : Végétations, vie animale, humains.

Classe R : Rogue

Diamètre : Entre 4000 et 15000 Km ; **Surface** : Possiblement tempérée suite aux échanges thermique, principalement des volcans et irruptions de gaz ; **Atmosphère** : Azote, oxygène, soufre et des vapeurs de métal ; **Forme de vie** : Plantes non-photosynthétiques, vie animale.

Classe S : Quasi-Stellaire 1

Diamètre : Entre 10 et 50 millions de Km; **Surface** : Zone chaude - Mince, composés gazeux à base hydrogénée, rayonne d'une chaleur considérable; **Atmosphère** : Zones à pressions, températures et compositions variables, présence de vapeur d'eau ; **Forme de vie** : Non déterminée.

Classe T : Quasi-Stellaire 2

Diamètre : Entre 50 et 120 millions de Km; **Surface** : Zone chaude - Mince, composés gazeux à base hydrogénée, rayonne d'une chaleur considérable; **Atmosphère** : Zones à pressions, températures et compositions variables, présence de vapeur d'eau ; **Forme de vie** : Non déterminée.

Classe Y : Démon

Diamètre : Entre 10000 et 50000 Km ; **Surface** : Zone chaude, écosphère - Température supérieur à 134° C ; **Atmosphère** : Turbulente, saturé d'éléments chimiques toxiques et de radiations thermoïoniques ; **Forme de vie** : Aucune.