

IMPERIUM

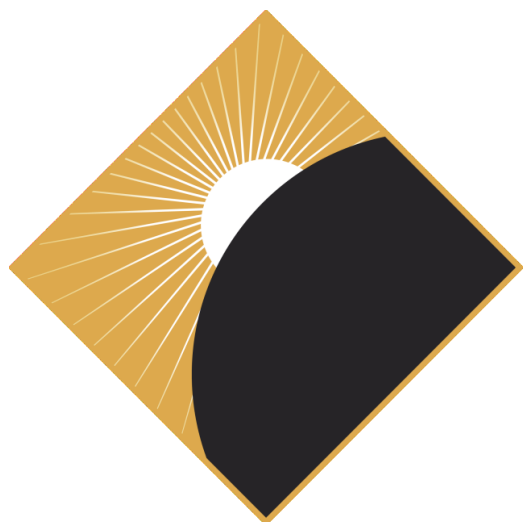
Intrigues et Aventures dans l'Univers du Cycle de Dune



Un jeu de rôle écrit par Olivier Legrand, d'après l'œuvre de Frank Herbert



QUATRIEME EDITION (2012)



IMPERIUM, jeu de rôle gratuit inspiré du Cycle de Dune créé par Frank Herbert

Quatrième édition (Décembre 2012).

Révisée en Octobre 2022.

Conception : Olivier Legrand

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

L'auteur du jeu adresse ses remerciements impériaux à la Duchesse Theodora Moritani (née Alighieri), au Mentat Leonid Krakiev et au Maître Assassin Carmine Voreggia, ainsi qu'à leurs interprètes respectifs Sylvie, Zaidin et Karim.

Merci à tous ceux qui ont participé à l'aventure Imperium, par leur aide, leurs conseils, leur créativité ou leur enthousiasme : Sylvie lattoni, Zaidin Amiot, Karim Sahli, Bertrand Houvenaghel aka Nemios, Luigi Castellani, Macbesse, Motseu, Stéphane Idczak, David Debruyne, Nico du dème de Naxos, Nicolas Sanson, Sébastien Célerin, Kyorou, Damien, Sixpak, Armadillo, Thomas et Gabrielle, Khelren – avec toutes mes excuses à ceux que j'oublie au passage.

Salutations aux seigneurs de la Cour d'Oberon, nouveau port d'attache d'Imperium sur la toile.

Illustrations

Toutes les illustrations originales contenues dans ce document ont été reproduites avec l'aimable autorisation des artistes – mille mercis à eux !

Image de Couverture : [Angel Alonso](#)

Illustrations intérieures

Anthony Affrunti

[Jacob Atienza](#)

[Tazio Bettin](#)

[Pascal Blanche](#)

[Guillaume Bonnet](#)

[Devon Cady-Lee](#)

[Carlos NCT](#)

[Luigi Castellani](#)

[Frédéric Dupain](#)

[Leah Kapounek](#)

[NEWATLAS7](#)

[Andrew Runion](#)

[Stéphane Sabourin](#)

[Sade](#)

[Christopher Shy](#)

[Michael Stribling](#)

[James Thomson](#)

Blasons : Bertrand Houvenaghel

Logo Imperium : Zaidin Amiot

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

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

Some artwork copyright © Wydras / Anthony Affrunti. Used with permission.

Some artwork taken from Science Fiction Weapons Clip-Art, copyright © James Thomson. Used with permission.

IMPERIUM

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

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

Voici donc la quatrième édition des règles du jeu de rôle IMPERIUM, dix ans après la mise en ligne de leur toute première version.

Qu'est-ce qu'Imperium ?

IMPERIUM est un jeu de rôle complet, d'accès libre et totalement gratuit, basé sur l'univers de la saga de DUNE écrite par Frank Herbert. Production non-lucrative et non-officielle, ce jeu se veut avant tout l'hommage d'un fan à une œuvre hors du commun et à son créateur.

Une des idées centrales d'Imperium, en tant que jeu de rôle, est de s'éloigner du monde de Dune en tant que cadre de jeu, afin de permettre aux meneurs de jeu de créer leurs propres mondes, leurs propres Maisons et leurs propres intrigues, avec comme base l'univers créé par Frank Herbert - un univers qui regorge de possibilités encore inexplorées. Concrètement, Imperium se focalise principalement sur le *Jeu des Maisons*, offrant aux joueurs l'opportunité d'incarner les principaux personnages d'une Maison Noble (membres de la famille du seigneur, courtisans, Mentats, émissaires, maîtres-assassins, maîtres d'armes etc.), confrontés aux intrigues de leurs rivaux, du pouvoir impérial ou du Bene Gesserit.

A quelle période ce jeu se déroule-t-il ?

Par attachement au tout premier roman du cycle, j'ai choisi comme cadre de référence une époque située environ deux siècles avant l'arrivée des Atréides sur Arrakis. Cela dit, il est parfaitement possible de jouer une chronique située sur Dune et mettant en scène des Fremen ou des contrebandiers, ou de choisir une autre époque de référence, le système d'Imperium étant suffisamment flexible pour s'adapter facilement à toutes sortes d'intrigues et de styles de jeu.

Imperium utilise comme époque de référence les deux siècles qui précèdent les événements narrés dans Dune. J'ai essayé de rester le plus fidèle possible au roman fondateur, mais la transposition en jeu de rôle nécessite forcément

une part d'extrapolation et même, en l'absence d'informations précises, une part d'invention. Pour des raisons entièrement subjectives, j'ai choisi de ne pas prendre en compte les divers prequels écrits par Brian Herbert et Kevin Anderson, et de leur préférer, en tant que source de référence et d'inspiration, la remarquable *Dune Encyclopedia* du Dr Willis Mc Nelly.

A quoi ressemble le système de jeu ?

Les règles d'Imperium ont été conçues dans un souci de simplicité, avec pour objectif principal de refléter au mieux, en termes de jeu, les spécificités et les éléments emblématiques de l'univers imaginé par Frank Herbert. La principale singularité de ce système est de n'utiliser que des dés à huit faces (D8) – un choix totalement arbitraire, motivé par la forme pyramidale de ces dés, forme qui me semblait particulièrement en accord avec l'esthétique de l'univers de Dune.

Qu'apporte cette nouvelle édition ?

Si le background et le moteur du système de jeu restent les mêmes, divers points de règles ont été modifiés, afin de rendre le jeu plus fluide ou pour mieux refléter tel ou tel aspect spécifique de l'univers de Dune, comme par exemple les facultés spéciales des Mentats et des adeptes du Bene Gesserit. Cette nouvelle mouture des règles a aussi été enrichie de quelques règles additionnelles, ainsi que – comme vous pourrez le constater – de nombreuses illustrations.

A terme, tous les suppléments publiés pour les précédentes versions du jeu seront réactualisés et mis en conformité avec cette quatrième et ultime édition du jeu. De nouvelles versions révisées du *Manuel du Mentat*, du *Manuel Bene Gesserit* et de *La Voie des Armes* devraient ainsi être mises en ligne début 2013, en attendant la suite de la gamme IMPERIUM... tout cela en accès entièrement libre et gratuit, conformément à la longue tradition du jeu. Kull Wahad !

Olivier Legrand (2012)

TABLE DES MATIERES

I : Univers **5**

Ce premier chapitre vous propose un tour d'horizon de l'Imperium, en tant qu'univers de science-fiction et en tant que cadre de jeu de rôle.

II : Personnages **13**

Ce chapitre détaille les règles de création des personnages, ainsi que les différents types d'éducatons, de conditionnements, de vocations et de dignités qui leur sont accessibles.

III : Compétences **31**

Ce chapitre présente les bases du système de jeu d'Imperium (règles de résolution d'action et de confrontation) ainsi qu'une description des différentes compétences.

IV : Pouvoirs **40**

Ce chapitre se penche sur les facultés spéciales des Mentats, des adeptes du Bene Gesserit et des Docteurs Suk, ainsi que sur le mystérieux pouvoir de Prescience.

V : Combats **51**

Ce chapitre détaille les différentes formes de combats : duels à l'arme blanche (avec ou sans Bouclier d'énergie), combats à mains nues, affrontements à distance etc. Il contient également les règles sur les dommages physiques et la survie des personnages.

VI : Société **63**

Ce chapitre s'intéresse au statut social et aux différentes factions de l'Imperium, aux relations et aux faveurs ; il détaille également les différentes ressources des Maisons nobles et présente le profil détaillé des douze plus grandes Maisons du Landsraad.

VII : Technologie **88**

Ce chapitre recense divers équipements (armement, protection, sécurité, véhicules etc.), poisons, drogues (dont le Mélange) et autres services (dont le voyage spatial).

VIII : Chronique **109**

Ce dernier chapitre s'intéresse à la progression des personnages au fil du jeu ; il contient également des règles sur les personnages-non-joueurs, des précisions sur le Jeu des Maisons et la description complète d'une Maison prête-à-jouer, la Maison Niembach.

I: UNIVERS

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

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



Baron Alexis Ferenc, Seigneur Siridar de Koryll

L'Imperium

L'Imperium est un immense empire galactique vieux de plus de dix mille ans, qui s'étend sur des myriades de mondes, depuis Kaitan, la planète impériale, jusqu'aux frontières de l'espace connu. Il s'agit d'une société complexe, dont l'apparente stabilité dissimule en réalité d'incessantes luttes de pouvoir entre les différentes factions qui la composent.

Après avoir rêvé durant des millénaires de conquérir les étoiles, l'humanité règne désormais sur l'univers...

Les mondes de l'Imperium sont gouvernés par les Maisons Nobles, aussi appelées Grandes Maisons, de puissantes et prestigieuses familles concentrant entre leurs mains un immense pouvoir politique, militaire et financier.

Les Grandes Maisons de l'Imperium se réunissent au sein du Landsraad, une sorte de parlement galactique, théâtre d'innombrables intrigues et transactions secrètes.

Les Maisons les plus puissantes du Landsraad constituent également le conseil central de la CHOM (Compagnie ou Combinat des Honnêtes Ober-Marchands), laquelle exerce un monopole absolu sur le commerce interplanétaire et fait également office de banque impériale, pour la plus grande prospérité de ses dirigeants, à commencer par l'Empereur lui-même.

Ce dernier, s'il reste extraordinairement puissant, est loin d'exercer un pouvoir absolu : dans son ensemble, le Landsraad tend à s'opposer aux prétentions hégémoniques du pouvoir impérial, constituant ainsi une forme de contre-pouvoir.

A cette structure déjà complexe viennent s'ajouter deux hiérarchies si puissantes qu'elles sont pratiquement indépendantes du pouvoir impérial : la Guilde Spatiale, qui contrôle entièrement les voyages interplanétaires, et l'ordre religieux du Bene Gesserit, dont les véritables objectifs demeurent un mystère.

En tant que civilisation, l'Imperium présente un singulier mélange de haute technologie et de mysticisme, de décadence et de tradition.

Ainsi, la technologie impériale est suffisamment avancée pour produire des armes laser, des vaisseaux spatiaux et des champs de force portatifs, mais respecte absolument le précepte religieux interdisant de fabriquer des « machines pensantes ou à l'image de l'homme ».



De même, les Boucliers d'énergie ont rendu la plupart des armes technologiques obsolètes, de sorte que le poignard et l'épée sont de nouveau les armes les plus répandues. Du reste, la guerre telle que l'humanité l'a connue et pratiquée durant des millénaires n'existe plus – du moins en théorie ; les inévitables conflits entre Maisons sont généralement réglés sous forme de duels, ou par assassins interposés, suivant des lois strictement codifiées.

En l'absence de machines informatiques ou cybernétiques, la civilisation de l'Imperium a recours à diverses formes de conditionnement neuropsychique permettant de créer des êtres humains aux capacités prodigieuses, comme les Mentats, véritables ordinateurs humains, ou les sœurs du Bene Gesserit, adeptes du contrôle physique et psychique.

Mais le plus extraordinaire pouvoir présent dans l'Imperium reste la Prescience – la faculté à entrevoir le futur – un pouvoir qui ne peut être éveillé que par l'Epice, la ressource la plus précieuse de l'univers. L'Epice étend la conscience. L'Epice prolonge la vie. Sans l'Epice, l'Imperium s'effondrerait : il n'y aurait plus de voyage spatial, car c'est uniquement grâce à l'Epice que les Navigateurs de la Guilde peuvent développer les étranges pouvoirs leur permettant de guider leurs vaisseaux à travers le cosmos, en « repliant l'espace ».

Il n'y a qu'une seule source d'Epice connue dans l'univers : la planète désertique d'Arrakis, aussi connue sous le nom de Dune...



Les Grandes Maisons

Les Maisons Nobles de l'Imperium, aussi appelées Grandes Maisons, règnent chacune sur un Fief constitué d'une planète, voire de plusieurs mondes unis sous la même bannière. Elles constituent l'aristocratie de l'Imperium et concentrent entre leurs mains un pouvoir politique, financier et militaire considérable, même pour les moins puissantes d'entre elles. Selon les périodes, leur nombre semble avoir varié entre une trentaine et plus de deux-cents. A l'époque de référence d'Imperium, leur nombre se situe autour de cent-vingt.

Une Maison Noble peut être définie comme un clan étendu, regroupant la famille dirigeante (parfois divisée en plusieurs branches) et tout son entourage direct : conseillers, courtisans, maîtres d'armes, maîtres-assassins etc. Les membres de la famille d'un seigneur bénéficient d'un certain nombre de privilèges juridiques, financiers et personnels les plaçant bien au-dessus d'un sujet impérial ordinaire.

Chaque Maison possède ses propres armoiries et porte généralement le nom de sa famille dirigeante : ainsi, la Maison Atréides est-elle dirigée par la famille Atréides, dont les membres sont supposés descendre en droite ligne du puissant roi terrestre Agamemnon.

Le seigneur d'une Maison Noble, son *siridar*, possède obligatoirement un titre de noblesse : Baron, Comte ou Duc. Certaines Maisons préfèrent utiliser des titres alternatifs liés à leur héritage, comme Cheik, Boyar ou Graf.

Sauf intervention spéciale de l'Empereur, le titre et tous les privilèges qui l'accompagnent (à commencer par la possession du fief) sont transmis au plus proche descendant mâle, selon les strictes lois de la primogéniture.

Le Landsraad

Les différentes Maisons Nobles de l'Imperium forment une assemblée appelée Landsraad, qui constitue une sorte de contre-pouvoir politique à la souveraineté de l'Empereur – suivant un schéma qui n'est pas sans rappeler les rapports que pouvaient entretenir certains monarques médiévaux avec leurs grands barons ou certains dirigeants modernes avec leurs parlements.

La tumultueuse assemblée du Landsraad est régie par un Haut Conseil regroupant les représentants des Maisons Nobles les plus puissantes. Il est quasiment indispensable pour une Maison Noble d'allier ses intérêts à ceux d'une des Maisons siégeant au Haut Conseil, faute de quoi elle ne possèdera aucun poids dans les débats du Landsraad.

Il existe néanmoins quelques Maisons Nobles farouchement indépendantes, qui refusent obstinément de rentrer dans les jeux de pouvoir du Landsraad, voire de prêter allégeance à l'Empereur. Ces « Maisons Franches » (aussi connues sous le nom de « Maisons Renégates » - tout dépend du point de vue adopté) finissent généralement par quitter le Landsraad et par couper toute relation avec le reste de l'Imperium, vivant en complète autarcie planétaire.

Les Maisons Mineures

Contrairement aux Grandes Maisons Nobles, qui constituent l'aristocratie interplanétaire de l'Imperium, les Maisons Mineures sont des Maisons roturières : en termes de statut social, leurs membres appartiennent à la classe des *entrepreneurs planétaires*.

En règle générale, chaque Maison Mineure est directement inféodée à une Grande Maison Noble, en qualité de vassal, d'associé et de client privilégié. La plupart d'entre elles se spécialisent dans un secteur particulier (tel que le commerce, la diplomatie, le mercenariat, la contrebande, les arts etc.) et n'opèrent qu'à l'échelle planétaire, sur un territoire limité.

La taille d'une Maison Mineure varie considérablement selon les cas : certaines se limitent à une poignée d'individus, tandis que d'autres rassemblent plusieurs familles étendues. Le nombre total de Maisons Mineures est très difficile à évaluer : il en existe probablement plusieurs dizaines de milliers, dispersées à travers l'Imperium.

La destinée d'une Maison Mineure est en règle générale beaucoup plus précaire que celle d'une Maison Noble : certaines n'existent que quelques années ; d'autres, au contraire, ont une histoire longue de plusieurs siècles.

Enfin, une Maison Mineure particulièrement ambitieuse peut tenter de s'élever au rang de Maison Noble – ce qui nécessite un vote du Landsraad ainsi que de longues et délicates manœuvres politiques.

La CHOM

Mais la domination exercée par les Grandes Maisons sur les Maisons Mineures n'est pas seulement politique, militaire ou traditionnelle : il s'agit également (et même surtout) d'une domination d'ordre économique.

En pratique, cette domination s'exerce par l'intermédiaire de la CHOM (pour *Compagnie des Honnêtes Ober-Marchands*), gigantesque conglomérat détenant un monopole total sur le commerce interplanétaire.

Qui dirige la CHOM ? L'Empereur et les Grandes Maisons les plus riches, qui constituent son conseil de direction. Les autres Grandes Maisons sont toutes actionnaires de la compagnie.

La Guilde et le Bene Gesserit disposent en outre de sièges dits « consultatifs » au sein du directoire de la CHOM, ce qui leur permet de suivre de très près (et même, dans certains cas d'influencer de façon subtile) les évolutions et les fluctuations des différents marchés du commerce interplanétaire.

La CHOM permet donc aux Maisons Nobles d'exercer une véritable hégémonie sur le commerce interplanétaire. Sans alliance avec les Grandes Maisons, les Maisons Mineures se retrouveraient totalement mises à l'écart des échanges entre planètes.

C'est dans ce système de monopole et de clientélisme que résident les véritables racines du pouvoir des Grandes Maisons. Sous leurs apparences de clans féodaux ou de familles aristocratiques, celles-ci sont également de véritables consortiums, à l'instar des maisons-marchandes de la Renaissance italienne.

La Guilde

Il existe un pouvoir suprême au sein de l'Imperium, un pouvoir plus puissant encore que celui de l'Empereur : la Guilde Spatiale.

Entité aussi mystérieuse qu'omniprésente, la Guilde Spatiale contrôle entièrement les voyages interplanétaires. Seuls ses Navigateurs sont capables de faire voyager leurs vaisseaux en hyper-espace, grâce à d'extraordinaires facultés neuropsychiques et biochimiques développées dès leur plus jeune âge, grâce à l'Epice, la substance la plus précieuse de tout l'Imperium.

Sans la Guilde, il n'y aurait plus d'échanges entre les différents mondes de l'Imperium et celui-ci ne pourrait exister. Plus encore que la CHOM, le Landsraad ou le Trône Impérial, c'est la Guilde qui assure la cohésion de cet immense empire.

La Guilde exerce également un monopole total sur le secteur bancaire, ce qui lui assure des profits véritablement prodigieux, tout en renforçant son influence déjà considérable.

Ajoutons à cela que le cours de la monnaie impériale, le Solari, est fixé conjointement par l'Empereur, le Landsraad et la Guilde. La Guilde possède en outre un droit de regard consultatif au sein du directoire de la CHOM, ce qui achève de la rendre pratiquement toute-puissante.

Aussi discrète qu'omnipotente, la Guilde a entre ses mains la destinée même de l'Imperium.



Le Bene Gesserit

Avec la Guilde, le Bene Gesserit constitue un des grands piliers de l'Imperium.

En apparence, il s'agit d'un ordre religieux, uniquement composé de femmes et dont la principale vocation serait de conserver le savoir et les traditions de l'humanité. Ses véritables objectifs sont en fait beaucoup plus simples et pragmatiques ; sous couvert d'enseignements mystiques et philosophiques, le Bene Gesserit ne s'intéresse réellement qu'à une seule chose : le pouvoir politique. Pour ses Révérendes Mères, la religion est d'abord et avant tout un outil de domination des masses.

Les sœurs du Bene Gesserit sont réputées (et redoutées) pour les facultés que leur confère leur conditionnement corporel et psychique – comme la Voix (hypnose vocale), l'Art Etrange (technique de combat) ou la science Prana Bindu (contrôle des fonctions vitales).

Le Bene Gesserit a également pour vocation d'éduquer les jeunes filles nobles et de former les meilleures courtisanes de l'Imperium, qui sont autant d'yeux et d'oreilles à son service.

Comme la Guilde, le Bene Gesserit siège à titre consultatif au directoire de la CHOM, privilège qui lui permet d'observer de près les interactions entre les Grandes Maisons et le pouvoir impérial.

La Civilisation Impériale

Sur le plan culturel, l'Imperium vit dans une sorte de *statu quo* résultant de la confrontation de deux forces antagonistes : la tradition religieuse et le progrès technologique.

Depuis une lointaine époque connue sous le nom de Jihad Butlérien, au cours de laquelle l'homme se libéra de la domination des machines pensantes, les ordinateurs ont été totalement bannis de la technologie humaine :

Point ne feras de machines à l'image de l'homme...

Il résulte de ces interdits sacrés une civilisation extrêmement avancée sur le plan de la mécanique, de la chimie, de la médecine ou du contrôle des énergies, mais totalement dénuée de technologie informatique ou cybernétique.

Cet interdit a également contribué de manière directe au développement de différents types de conditionnement capables de produire des êtres humains aux capacités exceptionnelles, comme les fameux Mentats, « ordinateurs humains » au cerveau prodigieusement développé.

Cela dit, le fait qu'un interdit existe ne garantit pas qu'il soit universellement respecté ; certains mondes de l'Imperium, comme Ix ou Richèse, spécialisées dans la conception d'objets technologiques de plus en plus perfectionnés, sont ainsi soupçonnées de fabriquer en secret des machines pensantes et de les utiliser à des fins de prospective économique, politique et stratégique, en violation des commandements du Jihad Butlérien. Ces planètes sont soumises à une juridiction spéciale et se trouvent de facto placées sous tutelle impériale...

Dans certains domaines, l'extraordinaire degré d'avancement de la technologie impériale a eu des conséquences pour le moins paradoxales, entraînant le retour à une forme d'archaïsme soigneusement contrôlé.

Ainsi, la découverte du fameux effet Holtzman a permis la conception des Boucliers d'énergie, champs de force individuels qui protègent totalement leur porteur de toute attaque dont la vitesse dépasse 10 centimètres par seconde : la généralisation de ces Boucliers a rendu les armes modernes totalement inefficaces dans la plupart des situations de combat et entraîné le retour des armes blanches traditionnelles, comme le poignard, la dague ou l'épée.

Les conflits armés de grande ampleur sont, eux aussi, devenus obsolètes : la plupart des différends entre Maisons se règlent désormais sous forme d'affrontements par assassins interposés ou de duels très ritualisés, suivant des règles et des conventions soigneusement établies – ce qui n'empêche pas les Maisons Nobles de posséder des « atomiques » et autres armes de destruction massive...

On retrouve de tels paradoxes dans divers domaines, comme celui des communications : comme il n'existe pas de système de transmission interplanétaire, la façon la plus rapide de faire parvenir une information d'un monde à un autre est encore de la confier à un messenger voyageant à bord d'un vaisseau de la Guilde. Après des siècles d'extension des technologies de communication, l'homme en est donc revenu au stade des délégations officielles et des émissaires secrets.

L'Epice

Le commerce interplanétaire permet d'exporter à travers l'Imperium les richesses et les merveilles de différents mondes, comme les subtils narcotiques d'Ecaz ou les instruments de musique de Chusuk... mais la marchandise la plus précieuse et la plus convoitée de l'univers reste l'Epice, aussi appelée *Mélange* : une drogue qui possède le pouvoir de prolonger la vie et d'étendre la conscience à travers le temps et l'espace, éveillant même chez certains individus le don de Prescience...

C'est uniquement grâce à l'Epice que les Navigateurs de la Guilde peuvent « replier l'espace » : sans le précieux Mélange, il n'y aurait plus de voyages interplanétaires et l'Imperium ne pourrait exister. Pour l'humanité, ce serait un véritable retour aux ténèbres. Mais il n'y a aucune raison de redouter un épuisement du Mélange, qui, selon la formule de la Guilde, « coule à flots ».

Il est impossible de synthétiser le Mélange, dont la composition exacte reste un mystère. Il faut le récolter à l'état naturel, sur la seule source d'Epice : la planète désertique Arrakis, aussi connue sous le nom de Dune, dont les sables arides recèlent bien des mystères.

Compte tenu de son importance unique sur le plan économique, Arrakis constitue un fief spécial, que l'Empereur accorde à l'une ou l'autre Grande Maison pour une période limitée – un privilège qui fait évidemment l'objet de toutes les convoitises.

Sources & Références

L'époque de référence qui sert de toile de fond à Imperium est le 100^{ème} siècle du calendrier impérial, c'est à dire la période allant de l'an 9900 à l'an 10000 après la fondation de la Guilde. A titre de référence, les événements décrits dans *Dune* commencent en 10190, près de cent ans après la fin de cette période.

Plusieurs sources, officielles, semi-officielles ou non-officielles proposent déjà différentes versions de « l'avant-Dune », souvent en contradiction les unes avec les autres. De manière générale, le background d'Imperium se base en priorité sur les informations contenues dans le cycle des romans de Frank Herbert, ainsi que sur la mythique *Encyclopédie de Dune* de Willis E. McNelly, plutôt que sur la série de prequels de Brian Herbert et de Kevin Anderson. En l'absence d'informations précises sur certains sujets, quelques éléments de ce background intègrent également une part d'extrapolation et de création apocryphe.

Enfin, n'oubliez pas que l'Imperium est aussi *votre* univers, un univers si vaste qu'il peut sans difficulté accueillir toutes les planètes, maisons, factions, cultures et intrigues qu'un meneur de jeu et ses joueurs pourraient imaginer. L'Imperium est entre vos mains !

Les Mondes de l'Imperium

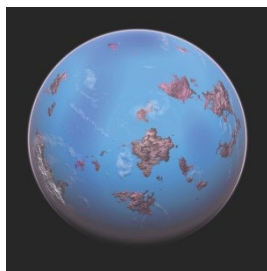
L'Imperium regroupe une myriade de mondes, ce qui implique une extrême diversité ethnique, culturelle et religieuse, diversité à laquelle se superpose toutefois un certain nombre de structures et d'éléments communs à presque toutes les planètes.

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

A cela s'ajoutent quelques groupes bien distincts, existant en marge de la culture impériale mais en interaction constante avec elle : il s'agit soit de communautés considérées comme primitives (et donc comme politiquement négligeables) par les instances impériales, comme par exemple les Fremen d'Arrakis, soit, au contraire, de sociétés à la technologie ultra-avancée, comme les Ixiens, les Tleilaxu ou les Guildiens, qui sont pratiquement considérés comme des espèces à part.



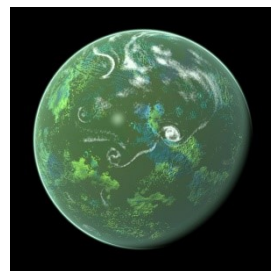
Arrakis



Caladan



Chusuk



Ecaz

Arrakis

Troisième planète du système Canopus, plus connue sous le nom de Dune. Monde désertique inhospitalier et seule source de Mélange dans l'univers connu.

Caladan

Troisième planète de Delta Pavonis, souvent décrite comme un monde enchanteur. Fief de la puissante Maison Atréides.

Chusuk

Quatrième planète de Têta Shalish, souvent appelée « planète des musiciens » et réputée pour ses artisans luthiers.

Ecaz

Quatrième planète d'Alpha Centauri B, célèbre pour ses drogues et ses œuvres d'art ; seule source de *bois-brouillard*, matière pouvant être façonnée et sculptée par la pensée.

Giedi Prime

Planète du système Ophiuchi, monde natal de la Maison Harkonnen ; écosystème gravement endommagé par une industrialisation massive.

Grumman

Seconde planète du système Niushe. Fief de la puissante Maison Moritani.

Ix et Richèse

Planètes d'Eridani A, réputées pour leur haut niveau technologique ; protectorats impériaux soumis à une législation spéciale.

Kaitain

Capitale impériale, fief de la Maison Corrino et siège de la cour de l'Empereur.

Salusa Secundus

Troisième planète de Gamma Waiping. Planète-prison impériale ; monde d'origine de la Maison Corrino et ancienne capitale de l'Imperium.

Tleilax

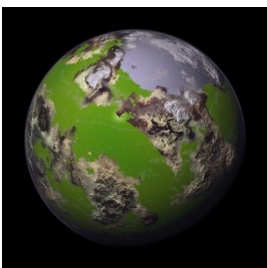
Unique planète du système de Thalim, monde d'origine des Tleilaxu.

Wallach 9

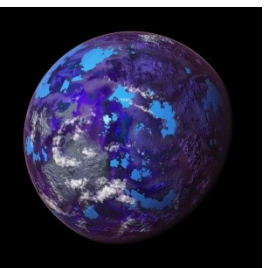
Neuvième planète du système Laoujin ; siège de la mystérieuse Ecole Mère Bene Gesserit.



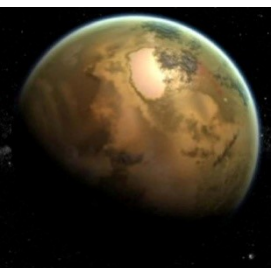
Giedi Prime



Grumman



Kaitain



Salusa Secundus

L'Imperium en Jeu

En tant qu'univers de jeu, l'Imperium présente quatre dimensions primordiales, qui jouent un rôle essentiel dans la saga de Frank Herbert : la dimension épique, la dimension morale, la dimension politique et la dimension mystique.

La Dimension Epique

Sur le plan narratif, le cycle de Dune constitue une sorte de méga-saga, mettant en scène des personnages d'envergure héroïque (ou machiavélique) et présentant des événements décisifs, à l'échelle d'un univers entier.

La saga de Dune récupère de nombreux éléments issus de la tragédie antique, avec des thèmes comme la soif de pouvoir, l'avidité, la vengeance ou la trahison, mais aussi par l'importance accordée à la notion de destin, au niveau cosmique comme au niveau individuel. On y trouve des scènes de combat, souvent très importantes par leurs enjeux, mais l'essentiel de l'action se situe au niveau politique : intrigues, complots et machinations constituent les principaux rouages de l'histoire.

Les joueurs n'ont pas besoin d'interpréter Paul Atréides, Duncan Idaho ou Dame Jessica pour vivre une véritable épopée : l'existence des Maisons Nobles permet au meneur de jeu de créer sa propre saga, à une échelle certes moins cosmique que celle de Muad'Dib, mais avec des enjeux de grande envergure.

La Dimension Morale

Religion, morale et philosophie jouent un rôle important dans la saga de Dune, au travers de nombreuses références aux divers dogmes de l'Imperium (Jihad Butlérien, Bible Catholique Orange etc.), mais aussi au travers des choix et des actes de ses protagonistes : Paul est-il réellement un messie ? Son Jihad est-il une victoire ou un désastre - ou les deux à la fois ?

En contrepoint, la saga inclut également des personnages cyniques, pervers, voire tout à fait inhumains, animés par le seul désir de dominer ou de détruire, comme le Baron Harkonnen ou son neveu Feyd-Rautha...

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

La Dimension Politique

Cette dimension est représentée par de nombreux éléments de l'univers de Dune, à commencer par les différentes factions qui le composent (Maisons, Guilde, CHOM, Bene Gesserit, Bene Tleilax etc.) et qui ne cessent d'interagir dans un jeu complexe et fluctuant d'alliances, de rivalités et d'oppositions.

Loin d'être un empire stable et monolithique, l'Imperium est une entité politique en constante évolution, même avant les bouleversements apportés par l'accession de Paul Atréides au pouvoir suprême : les luttes d'influence au sein du Landsraad, les plans secrets du Bene Gesserit, les intrigues de la cour impériale, la bataille économique pour le contrôle du commerce de l'Epice... autant de sources latentes de conflits, d'aventures et de drames.

En termes de jeu, cette dimension pourra se retrouver dans le style d'intrigues proposées aux joueurs par le meneur de jeu, ainsi que dans les enjeux de sa chronique, tout particulièrement si celle-ci est centrée sur la destinée d'une ou plusieurs Maisons nobles.

La Dimension Mystique

La religion et le mysticisme occupent une place prépondérante dans la saga de Dune, avec des notions comme le kwisatz haderach, la prescience ou la mémoire collective des Révérendes Mères Bene Gesserit.

Dans cet univers, la dimension mystique est également présente à l'intérieur de domaines d'où elle est normalement exclue, comme la technologie (avec l'interdiction religieuse de créer des *machines pensantes*) ou la science (avec le programme de sélection génétique des Bene Gesserit, envisagé comme un grand œuvre à l'échelle cosmique).

On retrouve aussi cette dimension mystique dans le conditionnement des adeptes Suk ou Bene Gesserit, dont les enseignements et les techniques peuvent aisément passer pour de la sorcellerie aux yeux des profanes.

La dimension mystique peut s'exprimer en jeu de façon thématique, comme une composante essentielle de la culture impériale (mais aussi de cultures existant en marge de celle-ci, comme celle des Fremen d'Arrakis) mais se manifeste également à l'intérieur du système de jeu (et donc dans la réalité avec laquelle interagissent les personnages), à travers des concepts comme la Prescience ou le Karama.

II: PERSONNAGES

« Il y a quatre choses pour supporter un monde. La connaissance du sage, la justice du grand, les prières du pieux et le courage du brave. »

Extrait des Dits de la Révérende Mère Gaius Helen Mohiam



Fazil Benedik, Maître-Assassin de la Maison Wallach

Caractéristiques

En termes de jeu, un personnage d'Imperium est d'abord défini par six grandes caractéristiques, qui représentent ses capacités de base :

Physique : Cette caractéristique reflète la force musculaire et la robustesse.

Habileté : Cette caractéristique représente la dextérité, la coordination et la précision.

Finesse : Cette caractéristique reflète à la fois l'intuition, la ruse et la perspicacité.

Savoir : Cette caractéristique reflète la culture générale, l'instruction et les facultés cognitives.

Discipline : Cette caractéristique représente la maîtrise de soi et la force mentale.

Aura : Cette caractéristique représente à la fois le charisme, le magnétisme et la présence.

A la base, tout personnage commence avec une valeur initiale de 2 dans chacune de ses six caractéristiques. Ce score de 2 correspond à la moyenne des capacités humaines. Au terme du processus de création, une caractéristique pourra atteindre une valeur maximale de 5, qui représente la limite absolue du potentiel humain.

Si, au cours de sa création, le personnage se voit attribuer un bonus dans une caractéristique dont le score a déjà atteint ce maximum de 5, ce bonus devra être transféré à une autre caractéristique, choisie par le joueur.

Compétences

Un personnage possède également différentes compétences qui représentent des domaines spécifiques de connaissance ou d'aptitude, comme par exemple le Pilotage, la Rhétorique ou le maniement des Armes Blanches.

Chaque compétence possédée est mesurée par un niveau de maîtrise exprimé sous forme de bonus (+1, +2 etc.), qu'il suffit d'ajouter à la caractéristique maîtresse de la compétence. Ainsi, un personnage avec 3 en Habileté et +2 en Pilotage aura une compétence totale de 5.

Le niveau de maîtrise d'une compétence ne peut jamais dépasser un certain maximum, égal à la valeur de la caractéristique maîtresse de la compétence. Ainsi, un personnage avec un score de 3 en Habileté pourra atteindre un niveau de maîtrise maximum de +3 dans les compétences liées à l'Habileté.



Comme pour les caractéristiques, les éventuels niveaux excédentaires reçus lors de la création du personnage devront être reportés sur d'autres compétences, choisies par le joueur.

Physique

Athlétisme
Lutte

Habileté

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

Savoir

Histoire
Langues
Lois
Médecine
Planétologie
Poisons
Psychologie
Technologie
Traditions

Finesse

Commerce
Déguisement
Observation
Pistage
Politique
Rhétorique
Sécurité
Stratégie
Subterfuge

Discipline

Art Etrange
Interrogatoire
Survie
Vigilance
Voix

Aura

Commandement
Expression Artistique
Séduction

Pour plus de détails sur les compétences et leur utilisation, voir le chapitre III.



Création du Personnage

Dans Imperium, les personnages-joueurs sont toujours des individus exceptionnels, qui peuvent être classés en trois grandes catégories : les **Nobles**, qui forment l'élite sociale de l'Imperium, les **Adeptes** ayant reçu un Conditionnement spécial comme les Mentats ou les Sœurs du Bene Gesserit et, enfin, les personnages roturiers officiant comme **Maîtres** au sein d'une Maison noble (ou occupant une position équivalente).

Le processus de création d'un personnage se déroule en trois grandes étapes chronologiques (Héritage, Apprentissage et Expérience), au cours desquelles le joueur va pouvoir élaborer son personnage au fur et à mesure de son vécu.

En termes de jeu, ces trois étapes vont permettre au personnage d'améliorer ses caractéristiques, de développer ses compétences et d'acquérir certains avantages spéciaux.

Pour créer votre personnage, suivez simplement pas à pas les étapes détaillées ci-dessous.

Phase I : Héritage

Culture

Les règles de ce chapitre permettent de créer des personnages issus de la culture impériale. Les autres cultures existant en marge de l'Imperium (Ixians, Tleilaxu, Guildiens, Fremen) sortent du cadre classique du jeu et ne sont donc pas couvertes par ces règles de base. Si, par exemple, vous souhaitez créer et incarner un personnage Fremen, vous devrez vous reporter aux règles détaillées dans le Guide d'Arrakis.

Origine Sociale

Le joueur doit d'abord décider de l'origine sociale de son personnage, qui peut être Noble ou Commune. En termes de position sociale, une origine Noble confère évidemment toutes sortes de privilèges ; en termes de jeu, néanmoins, les deux origines ont chacune leurs avantages et leurs restrictions.

Prescience

Même si son développement est directement lié à la consommation d'Epice, la Prescience reste un don inné, que très peu d'individus possèdent. C'est donc à ce premier stade du processus de création que le joueur doit décider, avec l'accord du meneur de jeu, si son personnage possède ou non ce pouvoir. La Prescience pouvant avoir un impact crucial sur le déroulement du jeu, le meneur de jeu reste le seul à décider s'il souhaite que ce don soit ou non accessible à un personnage-joueur.

Dons et Prédpositions

Au cours de cette première phase de la création, le joueur doit également déterminer les dons et les prédpositions manifestés par le personnage dès son plus jeune âge.

En termes de jeu, ces dons et prédpositions se traduisent par un bonus de +1 dans deux caractéristiques choisies par le joueur.

Ce choix pouvant ensuite influencer sur le type d'éducation accessible au personnage, il est conseillé de consulter au préalable les critères d'accès à chaque éducation, pour être sûr que votre personnage remplit les conditions requises par l'éducation que vous souhaitez lui attribuer. Votre personnage recevra d'autres bonus de caractéristiques au cours des étapes suivantes de la création, reflétant le développement de ses capacités en fonction de son parcours.



Phase II : Apprentissage

Cette deuxième étape correspond à l'enfance et à l'adolescence du personnage ; elle représente les bénéfices d'une période de formation intensive s'étalant sur plusieurs années.

Le joueur doit choisir si son personnage a reçu une Education classique ou un Conditionnement spécial. En termes de jeu, ce choix va se traduire par différents bonus de caractéristiques et de compétences, ainsi que, dans le cas des Conditionnements, par l'acquisition de diverses facultés spéciales.

Education

Il existe différents types d'éducatons (martial, courtoise, savante, mystique etc.), permettant de s'orienter, lors de l'étape de l'Expérience, vers différentes vocations, de Soldat à Marchand en passant par Duelliste, Assassin ou Courtisan.

En termes de jeu, chaque Education se traduit par un bonus de +1 dans une caractéristique et +1 niveau dans six compétences. Les différents types d'Education sont décrits en détail dans la seconde partie de ce chapitre.

Les personnages d'origine Noble qui suivent ce parcours reçoivent toujours une éducation beaucoup plus poussée que celle des simples roturiers ; a priori, la teneur de cette Education Aristocratique varie en fonction du sexe du sujet.

Educatons

Education Aristocratique	p 19
Education Bene Gesserit	p 19
Education Courtoise	p 20
Education de Fortune	p 20
Education Mercantile	p 20
Education Mystique	p 21
Education Savante	p 21
Education Secrète	p 21

Conditionnements

Bene Gesserit	p 21
Ecole Suk	p 22
Ordre des Mentats	p 22

Conditionnement

Un Conditionnement est une forme d'éducation beaucoup plus intensive, qui développe le potentiel humain au-delà des limites habituelles et permet au sujet de développer certaines facultés spéciales. C'est donc cette voie que doivent emprunter les futurs Mentats, adeptes Suk et Sœurs du Bene Gesserit.

Talents Personnels

Un personnage ayant reçu une Education a également eu l'opportunité de développer leurs propres talents de prédilection, en fonction de leur personnalité, de leurs affinités ou du milieu dans lequel ils ont été élevés..

Ceci leur permet de gagner +1 niveau dans trois compétences de leur choix. Ils peuvent ainsi augmenter certaines compétences déjà liées à leur Education ou, au contraire, élargir leurs horizons à d'autres domaines. Il est toutefois impossible de développer de cette façon une compétence nécessitant un Conditionnement spécial (comme par exemple l'Art Etrange).

Seuls les personnages ayant suivi une Education bénéficient de cette étape ; ceux qui ont reçu un Conditionnement n'ont eu ni le temps ni le loisir de développer leurs talents personnels.



Phase III : Expérience

Vocation

Le joueur doit choisir la Vocation du personnage en fonction des possibilités que lui offre le type d'Education ou de Conditionnement qu'il a reçu ; une Education Martiale, par exemple, permet de se diriger vers la Vocation de Duelliste, de Soldat ou d'Assassin, tandis que le Conditionnement de l'ordre des Mentats mène tout droit vers la Vocation de Conseiller Mentat.

En termes de jeu, la Vocation d'un personnage lui confère des bonus supplémentaires dans ses scores de caractéristiques et ses compétences, ainsi qu'un avantage particulier (qui varie d'une Vocation à l'autre) ; elle permet également de déterminer son équipement initial.

Les personnages destinés à devenir des Maîtres bénéficient d'une seconde Vocation appelée Dignité ; les autres personnages (Nobles et Adeptes) passent ensuite directement à l'étape de l'Expérience Personnelle (voir page suivante).

Dignité

Les personnages d'origine commune n'ayant pas reçu de Conditionnement sont destinés à devenir des Maîtres ; pour ce faire, ils bénéficient d'une étape d'Expérience, appelée Dignité, qui va leur permettre d'améliorer encore leurs compétences et une de leurs caractéristiques, mais aussi d'accéder à de hautes responsabilités au sein d'une Maison noble, comme par exemple Maître d'Armes ou Maître Assassin, ou à une position au prestige équivalent (Troubadour, Entrepreneur, Savant Impérial etc.).

Vocations

Assassin	p 22
Baladin	p 23
Conseiller Mentat	p 23
Courtisan	p 23
Docteur Suk	p 24
Duelliste	p 24
Historien	p 25
Marchand	p 25
Mystique	p 25
Planétologue	p 25
Sœur du Bene Gesserit	p 26
Soldat	p 26
Truand	p 27

Dignités

Condottiere	p 27
Emissaire	p 27
Entrepreneur	p 27
Libre Commerçant	p 28
Maître Assassin	p 28
Maître d'Armes	p 29
Maître de Cour	p 29
Maître de Guerre	p 29
Maître Spirituel	p 29
Savant Impérial	p 30
Troubadour	p 30

Expérience Personnelle

Enfin, quel que soit son parcours, le personnage reçoit +1 niveau dans six compétences de son choix. Cette ultime étape d'expérience pourra lui permettre de devenir un véritable expert dans son domaine de prédilection ou, au contraire, d'élargir son répertoire de compétences.

A priori, n'importe quelle compétence peut être choisie lors de cette étape – à l'exception des compétences nécessitant un Conditionnement spécial (comme l'Art Etrange ou la Voix).

Dernières Touches

Une fois le personnage construit, il reste à définir son apparence physique, sa psychologie, son histoire personnelle - bref, à le décrire autrement qu'en termes de jeu. Cette ultime étape est aussi l'occasion de régler quelques derniers détails :

Age

Le joueur devra choisir l'âge de son personnage, exprimé en années standards. Ces règles partent du principe que les personnages créés par les joueurs sont des individus plutôt expérimentés, dont l'âge se situe entre une vingtaine et une cinquantaine d'années.

Résistance

La valeur de Résistance d'un personnage reflète sa capacité à endurer les effets des blessures et autres formes de dommages physiques. Elle est égale à la somme de la Discipline et du Physique.

Karama

Le Karama d'un personnage représente la part encore non-écrite de son destin, ainsi que son lien avec les forces invisibles qui gouvernent l'univers. En termes de jeu, cette force prend la forme d'un capital de points que le joueur pourra dépenser en cours de jeu, dans les moments cruciaux de la destinée de son personnage.

A la base, chaque personnage reçoit un capital de Karama égal à son Aura. Les personnages Prescients ou ayant reçu un Conditionnement reçoivent 1 point de Karama en moins, car leur destinée est plus clairement tracée que celle des autres mortels. Ces deux pénalités se cumulent ; une adepte Bene Gesserit Presciente, par exemple, recevra 2 points de Karama en moins.

Statut Social

La valeur de Statut d'un personnage reflète sa position au sein de la société impériale.

Si votre personnage est d'origine noble, son Statut initial sera inclus entre 4 et 7 : tout dépend de son titre et du prestige de sa Maison.

Si votre personnage est d'origine commune, son Statut initial sera de 3, ce qui reflète déjà une position privilégiée, le plus souvent au sein d'une grande Maison, comme par exemple Maître Assassin, Emissaire ou Conseiller Mentat. Les Sœurs du Bene Gesserit ont, elles aussi, un statut de 3, quelle que soit leur origine sociale.

Privilèges

Les Privilèges sont des avantages matériels ou sociaux accordés au personnage en vertu de son Statut. Chaque personnage reçoit un nombre de privilèges égal à sa valeur de Statut, soit entre 2 et 5 pour la plupart des personnages.

Contact

Le personnage entretient une Relation privilégiée avec un individu important, étranger à sa Maison. Ce privilège peut être choisi plusieurs fois, afin de représenter plusieurs Contacts distincts. (Pour plus de détails, voir le chapitre VI).

Équipement Spécial

Ce privilège donne droit à l'un des objets suivants : un Pistolet laser, un Fusil laser, un Bouclier personnel (ou un Bouclier Furtif si le personnage possède déjà un Bouclier personnel), un Chercheur-Tueur (console + six aiguilles), un Désactivateur, un Cône de Silence, un Tétaniseur à charge lente ou tout équipement de code (R). Ce privilège peut être choisi plusieurs fois.

Ornithoptère Personnel

Le personnage possède son propre ornithoptère. Ce privilège est réservé aux personnages avec la compétence Pilotage.

Régime d'Épice

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

Serviteur Dévoué

Le personnage a à son service un serviteur qui lui est totalement loyal, au point d'accepter de sacrifier sa vie pour son maître. Ce serviteur (Statut 0) sera créé comme un personnage d'origine commune, avec un score de base de 2 dans chaque caractéristique, plus les bonus et les compétences d'une Education Courtoise, Martiale, Savante ou de Fortune (mais sans talents personnels), suivie d'une Vocation appropriée (généralement Courtisan, Soldat, Baladin, Assassin ou Truand), sans phase d'expérience personnelle supplémentaire.



Educations

Education Aristocratique

Comme son nom l'indique, cette Education est strictement réservée aux personnages d'origine Noble. Aussi intensive qu'élitiste, elle permet au personnage de combiner les bénéfices de deux Educations standards: une Education Courtoise et une seconde Education (en général Martiale ou Mercantile pour les sujets de sexe masculin et Bene Gesserit, Mystique ou Savante pour les sujets de sexe féminin). Le choix de cette seconde Education sera directement influencé par l'héritage culturel (appelé *ethos*) de la Maison du personnage (voir ci-dessous).

Un personnage bénéficiant d'une telle Education reçoit donc, à ce stade de la création, deux fois plus de bonus que les autres personnages. Ceci reflète le fait que les jeunes Nobles sont forgés pour devenir l'élite de l'Imperium et reçoivent les enseignements de Maîtres triés sur le volet.

Le personnage devra évidemment satisfaire aux conditions requises par sa seconde Education (voir pages suivantes) et bénéficiera de tous les débouchés possibles en termes de Vocations.

Ainsi, pour choisir une Education Martiale en plus de son Education Courtoise, le jeune Noble devra avoir au moins 3 en Habileté, en Discipline ou en Physique ; une fois son Education achevée, il pourra ensuite se diriger vers une Vocation de Courtisan, d'Assassin, de Duelliste ou de Soldat.

L'ethos d'une Maison est défini par trois grands principes fondateurs (Pouvoir, Honneur, Gloire, Profit...). Chacun de ces principes est lié à un ou plusieurs types d'Education :

Culture : Savante ou Mystique.

Excellence : Martiale, Mercantile ou Savante (selon le domaine d'excellence de la Maison)

Gloire : Martiale ou Mercantile.

Honneur : Martiale ou Mystique.

Pouvoir : Martiale ou Mercantile.

Profit : Mercantile.

Secrets : Secrète ou Mystique.

Stabilité : Martiale, Savante ou Mystique.

Ces choix s'ajoutent toujours à l'Education Courtoise, qui constitue la base de l'Education Aristocratique. Ainsi, un jeune Noble issu d'une famille ayant la Gloire, l'Honneur et la Stabilité comme valeurs pourrait choisir, en complément de son Education Courtoise, une Education Martiale, Mercantile ou Savante.

A ces différents choix s'ajoute toujours, pour les personnages de sexe féminin, la possibilité d'une Education Bene Gesserit (voir ci-dessous).

Education Bene Gesserit

Le but des écoles du Bene Gesserit est de produire de parfaites futures épouses, mères et conseillères pour les Maisons nobles ; cette Education est donc exclusivement réservée aux jeunes Nobles de sexe féminin, dans le cadre de leur Education Aristocratique, en complément de leur Education Courtoise.

Conditions requises : Etre d'origine noble et de sexe féminin.

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

Compétences : +1 dans six compétences choisies parmi les suivantes : Etiquette, Observation, Politique, Rhétorique, Subterfuge, Histoire, Langues, Lois, Poisons, Traditions, Expression Artistique, Séduction.

Vocations : Courtisane, Mystique, Assassin.

Il est important de ne pas confondre l'Education Bene Gesserit avec le Conditionnement du même nom (voir p 21), qui forme les futures adeptes de l'ordre.



Education Courtoise

Une Education Courtoise s'acquiert à la cour d'un seigneur, et même, pour quelques privilégiés, à la cour impériale. Elle permet au jeune élève de se familiariser avec tous les aspects de la vie de cour : protocole, intrigues, pratique des arts etc. Pour les personnages d'origine commune, cette Education constitue un des moyens les plus sûrs d'intégrer l'entourage d'un siridar ; pour les nobles, elle constitue le premier et indispensable volet d'une véritable Education Aristocratique.

Conditions requises : Aucune.

Caractéristiques : +1 en Finesse, Savoir ou Aura.

Compétences : +1 en Etiquette, ainsi que dans cinq autres compétences choisies parmi les suivantes : Observation, Politique, Rhétorique, Subterfuge, Histoire, Langues, Lois, Expression Artistique, Séduction.

Vocations : Courtisan, Assassin.

Education de Fortune

Sous cette élégante appellation se cache en réalité l'apprentissage « à la dure » de ceux qui n'ont pas reçu de véritable éducation. Une Education de Fortune peut représenter une grande variété de situations, comme l'indiquent les Vocations très différentes auxquelles elle peut mener. Un personnage avec ce parcours peut avoir fait son apprentissage « à l'école de la rue » dans les bas fonds de quelque mégapole,

avoir grandi au sein d'une troupe de baladins ou encore avoir été élevé sur une planète à l'environnement particulièrement hostile.

Conditions requises : Origine commune.

Caractéristiques : +1 dans n'importe quel score, sauf en Savoir.

Compétences : +1 dans six compétences choisies parmi les suivantes: Athlétisme, Lutte, Agilité, Armes Blanches, Armes de Jet, Armes de Tir, Dextérité, Discrétion, Pilotage, Observation, Pistage, Subterfuge, Langues, Survie, Vigilance, Expression Artistique, Séduction.

Vocations : Truand, Baladin, Soldat.

Education Martiale

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

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

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

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

Vocations : Soldat, Duelliste, Assassin.

Spécial : Le personnage connaît obligatoirement le *langage de bataille* de sa Maison, un jargon codé à la syntaxe élémentaire, spécialement conçu pour les transmissions militaires.

Education Mercantile

Cette éducation, qui prépare à l'exercice du commerce interplanétaire, débouche en général sur une vocation de marchand, le plus souvent au sein de la toute-puissante CHOM.

Conditions requises : Aucune.

Caractéristiques : +1 en Finesse.

Compétences : +1 en Commerce, Etiquette, Politique, Langues, Lois, Technologie.

Vocations : Marchand, Courtisan.

Education Mystique

Cette éducation signifie généralement que le personnage a été élevé et instruit au sein d'une des nombreuses sectes religieuses existant dans l'Imperium, principalement de tradition Zensunni ou inspirées par les manipulations culturelles du Bene Gesserit, via la Missionaria Protectiva.

Conditions requises : Aucune.

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

Compétences : +1 en Traditions et dans cinq compétences parmi : Agilité, Armes Blanches, Discrétion, Histoire, Langues, Médecine, Poisons, Observation, Rhétorique, Subterfuge, Survie, Vigilance, Expression Artistique.

Vocations : Mystique, Courtisan, Assassin.

Education Savante

Cette éducation ouvre les portes de diverses vocations à caractère scientifique ou intellectuel, comme Historien ou Planétologue. Elle peut également compléter l'Education Courtoise de Nobles particulièrement érudits.

Conditions requises : Au moins 3 en Savoir.

Caractéristiques : +1 en Savoir.

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

Vocations : Historien, Planétologue, Courtisan.

Education Secrète

Cette éducation particulière est réservée aux jeunes Nobles issus de certaines Maisons et ne peut donc être choisie que dans le cadre d'une Education Aristocratique. Prodiguée par le Maître Assassin familial, elle se focalise sur la sécurité, l'espionnage, l'assassinat et l'intrigue politique.

Conditions requises : Origine noble.

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

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

Vocations : Assassin.



Conditionnements

Bene Gesserit

Les jeunes filles choisies pour recevoir le Conditionnement Bene Gesserit ont été éduquées dans un des Chapitres de l'ordre..

La plupart des jeunes adeptes se dirigent ensuite vers une vocation de Sœur, intégrant ainsi la hiérarchie du Bene Gesserit ; d'autres (à l'instar de Dame Jessica, la mère de Paul Atréides) sont destinées à devenir des Courtisanes, tout en continuant à servir le Bene Gesserit en tant qu'espionnes, informatrices ou alliées politiques.

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

Caractéristiques : +1 dans deux caractéristiques choisies parmi Discipline, Finesse, Savoir et Aura, ou +2 dans l'une d'entre elles.

Compétences : +1 en Observation, Etiquette, Histoire, Lois, Politique, Rhétorique, Subterfuge, Vigilance et Traditions. A cela s'ajoute un niveau initial de 1 en Art Etrange et en Voix.

Facultés spéciales : Manière Bene Gesserit, Transe Mémoirelle, l'Art Etrange, la Voix, Contrôle du Corps et Suspension Bindu (voir chapitre IV).

Vocations : Sœur du Bene Gesserit, Courtisane.

Ecole Suk

Un personnage qui choisit cette Voie se destine obligatoirement à la vocation de Docteur Suk.

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

Caractéristiques : +1 en Savoir et en Discipline

Compétences : +2 niveaux en Médecine, Poisons et Psychologie, +1 niveau en Traditions, Vigilance et Observation.

Facultés spéciales : Conditionnement Impérial, Médecine Suk, Pharmacopée Tsaï, Neutralisation Non-violente, Contrôle du Corps, Conscience Etendue (voir chapitre IV)

Vocations possibles : Docteur Suk.

Guilde Spatiale

Ce Conditionnement est celui qui produit les fameux Navigateurs de la Guilde, capables de guider les vaisseaux interstellaires à travers le vide intersidéral grâce à leur Prescience; il n'est mentionné ici qu'à titre indicatif, car il est tout à fait inaccessible aux personnages-joueurs.

Ordre des Mentats

Un personnage qui choisit cette voie se destine a priori à la carrière de Conseiller Mentat. Il existe également d'autres vocations Mentats, moins qualifiées ou plus spécialisées, décrites en détail dans le *Manuel des Mentats*.

Conditions requises : Au moins 3 en Savoir ou en Finesse.

Caractéristiques : +1 en Finesse et en Savoir

Compétences : +2 niveaux dans trois compétences choisies parmi : Histoire, Langues, Lois, Planétologie, Poisons, Psychologie, Technologie, Traditions, Commerce, Observation, Politique, Stratégie, et +1 niveau dans trois autres compétences choisies dans la même liste.

Facultés spéciales : Analyse Projective, Transe Mémoirelle, Intégration Cognitive. Ces capacités et les facultés annexes des Mentats sont décrites en détail au chapitre IV.

Vocations possibles : Conseiller Mentat.

Vocations

Assassin

Cette vocation ne se limite pas, loin s'en faut, au seul art du meurtre : ses attributions peuvent également inclure celles d'espion, de garde du corps et d'agent de renseignement. La plupart des Assassins opèrent au sein d'une Maison noble sous la tutelle d'un Maître Assassin.

Accès : Education Martiale, Secrète, Mystique ou Courtoise.

Caractéristiques : +2 dans une caractéristique choisie entre Habileté, Finesse et Discipline, ou +1 dans deux d'entre elles.

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

Avantage : L'Assassin reçoit un dé de bonus en attaque lorsqu'il prend sa victime par surprise. Ce bonus s'applique à tous les types d'attaques : lutte, armes blanches, armes de tir etc.

Équipement : Deux armes blanches (au choix), un garrot, un pistolet Maula, une armure légère (Niveau Technologique 3), un Bouclier personnel, trois doses de poison mortel, trois doses de poison paralysant, un exemplaire du Manuel des Assassins, un communicateur standard, un neutraliseur, un goûte-poison



Baladin

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

Accès : Education de Fortune.

Caractéristiques : +2 dans une caractéristique choisie entre Habileté, Finesse et Aura, ou +1 dans deux d'entre elles.

Compétences : +2 en Expression Artistique et +1 en Déguisement, Subterfuge, Langues et Séduction.

Avantage : Le Baladin bénéficie de la protection et de la bienveillance d'un personnage riche et influent. En termes de jeu, ce mécène devra être considéré comme une Relation Sociale spéciale, d'un Statut allant de 4 à 7 (défini par le meneur de jeu), avec une valeur de confiance égale à la valeur d'Expression Artistique du Baladin – et sans ajustement dû à la différence de Statut.

Equipement : Une balisette, des costumes et accessoires de scène, un poignard.

Conseiller Mentat

Un Conseiller Mentat est un des plus précieux atouts que peut posséder une Maison Noble qui souhaite se mêler des intrigues du Landsraad et des affaires de la CHOM.

Accès : Conditionnement Mentat.

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

Compétences : +1 niveau dans six compétences choisies parmi les suivantes : Commerce, Etiquette, Politique, Observation, Rhétorique, Sécurité, Stratégie, Subterfuge, Interrogatoire, Vigilance, Histoire, Langues, Lois, Poisons, Psychologie, Technologie. En outre, son avantage spécial (voir ci-dessous) confère au personnage six niveaux de compétences supplémentaires.

Avantage : Le prodigieux cerveau du Conseiller Mentat lui permet de bénéficier d'un niveau supplémentaire dans six compétences liées au Savoir ou à la Finesse. Le joueur peut tout à fait choisir une compétence faisant déjà partie des six compétences sélectionnées ci-dessus.

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



Courtisan

Un Courtisan est un personnage au Statut social privilégié, vivant dans l'entourage d'un Seigneur et possédant une certaine maîtrise des codes qui régissent la société impériale (les *faufreluches*).

Accès : Education Courtoise.

Caractéristiques : +1 en Finesse et en Aura, ou +2 dans une seule d'entre elles.

Compétences : +1 en Etiquette et dans cinq compétences choisies parmi : Observation, Politique, Rhétorique, Subterfuge, Histoire, Langues, Lois, Commandement, Expression Artistique, Séduction.

Avantage : Un Courtisan commence le jeu avec trois Relations Sociales de son choix. La valeur de Confiance de ces relations est égale à la valeur totale de sa compétence Etiquette, moins la différence de Statut entre le Courtisan et son contact (voir chapitre VI pour plus de détails).

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

Docteur Suk

Grâce à leur Conditionnement Impérial et aux enseignements secrets de leur Ecole (voir p 22 et chapitre IV), les Docteurs Suk sont considérés à juste titre comme les médecins les plus fiables de tout l'Imperium – en termes de compétence comme en termes de loyauté. Pour une grande Maison, les services d'un authentique Docteur Suk constituent donc un atout aussi précieux que les analyses d'un Conseiller Mentat.

Accès : Conditionnement de l'Ecole Suk.

Caractéristiques : +1 en Savoir et en Discipline, ou +2 dans une seule d'entre elles.

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

Avantage : Les Docteurs Suk sont respectés dans tout l'Imperium et ne subissent aucune pénalité de Statut dans leurs Relations sociales (voir chapitre VI), ce qui peut leur permettre de gagner facilement la confiance des puissants.

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



Duelliste

Pour les personnages d'origine commune, cette vocation représente une première étape vers la position de Maître d'Armes. Pour les nobles, elle constitue tout simplement le prolongement logique d'une éducation aristocratique martiale.

Accès : Education Martiale.

Caractéristiques : +2 en Habileté ou +1 en Habileté et dans une autre caractéristique choisie parmi Physique, Finesse et Discipline.

Compétences : +2 en Agilité et Armes Blanches ; +1 dans deux autres compétences choisies parmi les suivantes : Armes de Jet, Armes de Tir, Athlétisme, Lutte, Stratégie, Vigilance.

Avantage : Un Dueliste peut combattre aussi bien de la main droite que de la main gauche. Il est également capable de se battre avec une arme blanche dans chaque main, ce qui lui octroie un dé de bonus ; pour plus de détails à ce sujet, voir les règles de combat (p XX).

Equipement : Trois armes blanches (au choix), une armure légère (Niveau Tech 3), un Bouclier personnel, pistolet Maula (drogue paralysante, 2x10 fléchettes), un communicateur standard.

Historien

L'histoire occupe une place importante dans la culture de l'Imperium – en tant qu'étude du passé mais aussi (voire surtout) en tant qu'outil de propagande. Nombre de Maisons nobles ont ainsi à leur service des *archéopropagandistes* chargés de forger leur légende dynastique.

Accès : Education Savante.

Caractéristiques : +2 en Savoir, ou +1 en Savoir et dans une autre caractéristique choisie entre la Finesse et l'Aura.

Compétences : +2 en Histoire et en Traditions, +1 dans deux compétences choisies parmi Etiquette, Politique, Rhétorique, Stratégie, Langues et Lois.

Avantage : Le personnage est un véritable expert dans un domaine historique de son choix (une planète, une Maison, une faction spécifique de l'Imperium ou une époque particulière, comme par exemple le Jihad Butlérien). Dans ce domaine, il est tout simplement infaillible et n'a jamais besoin de tester sa compétence Histoire.

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

Marchand

La plupart des Marchands d'origine commune sont membres de Maisons mineures inféodées aux Maisons nobles de l'Imperium.

Accès : Education Mercantile.

Caractéristiques : +2 en Finesse ou +1 en Finesse et dans une autre caractéristique au choix.

Compétences : +2 en Commerce et +1 dans quatre compétences choisies parmi Etiquette, Politique, Rhétorique, Subterfuge, Langues, Lois, Technologie et Traditions.

Avantage : Le personnage commence le jeu avec trois Relations Commerciales de son choix. Leur valeur de confiance sera égale à sa compétence de Commerce, modifiée par la différence de Statut.

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

Mystique

Selon leur culture d'origine, ces personnages peuvent faire office de gardiens des traditions, de précepteurs, de conseillers – ou même de prophètes, s'ils possèdent le don de Prescience.

Accès : Education Mystique.

Caractéristiques : +2 en Savoir ou +1 en Savoir et dans une autre caractéristique choisie parmi Finesse, Discipline et Aura.

Compétences : +1 en Traditions et dans cinq autres compétences, choisies parmi : Observation, Politique, Rhétorique, Subterfuge, Histoire, Lois, Langues, Commandement.

Avantage : Dans sa culture d'origine, le Mystique peut utiliser sa compétence de Traditions (et non d'Etiquette) pour nouer des Relations sociales, sans subir de pénalité due à un écart de Statut.

Équipement : Les Mystiques mènent une existence détachée des biens matériels et de la technologie. L'équipement initial du personnage sera à définir avec le meneur de jeu.

Planétologue

Tout à la fois biologiste, géologue, ethnologue et climatologue, le Planétologue étudie la notion d'environnement planétaire dans toutes les acceptions du terme – physique et écologique, mais aussi sociétal et humain.

Accès : Education Savante.

Caractéristiques : +2 en Savoir ou +1 en Savoir et dans une autre caractéristique au choix.

Compétences : +2 en Planétologie, +1 en Survie, en Traditions et dans deux autres compétences choisies parmi Athlétisme, Pilotage, Commerce, Etiquette, Observation, Pistage, Politique, Histoire, Langues, Lois, Médecine, Technologie, Vigilance.

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

Équipement : Laissé à l'appréciation du meneur de jeu, en fonction de la mission du personnage. Un planétologue n'aura évidemment pas besoin du même matériel s'il mène ses recherches sur Dune ou sur un monde glacière.



Sœur du Bene Gesserit

Cette vocation correspond au profil classique de la Sœur Bene Gesserit. Le *Manuel Bene Gesserit* détaille d'autres vocations Bene Gesserit plus spécialisées, ainsi que la façon de gravir les échelons de l'Ordre, jusqu'à la position suprême de Révérende-Mère.

Accès : Conditionnement Bene Gesserit.

Caractéristiques : +2 dans une caractéristique choisie parmi Discipline, Finesse, Savoir et Aura, ou +1 dans deux d'entre elles.

Compétences : +1 dans six compétences choisies parmi : Art Etrange, Voix, Etiquette, Observation, Politique, Rhétorique, Subterfuge, Histoire, Langues, Lois, Médecine, Poisons, Psychologie, Traditions, Interrogatoire, Vigilance, Commandement, Séduction.

Avantage : L'appartenance à l'ordre confère à l'adepte une certaine immunité au regard des lois et des décisions seigneuriales. Elle peut toujours compter sur le soutien et l'assistance de sa hiérarchie, à partir du moment où elle sert l'ordre avec efficacité et dévouement (ce que garantit normalement son Conditionnement).

Equipement : Robes, coiffe et insignes, poignard, gom jabbar, poison paralysant (3 doses).

Soldat

Cette vocation fait du personnage un membre des forces armées d'une Maison Noble ou d'une Maison Mineure de mercenaires. Un personnage-joueur avec cette vocation n'est jamais un simple homme de troupe mais possède toujours un rang au moins équivalent au grade de lieutenant.

Accès : Education Martiale ou de Fortune.

Caractéristiques : +2 dans une caractéristique choisie parmi Physique, Habileté et Discipline, ou +1 dans deux d'entre elles.

Compétences : +1 dans six compétences choisies parmi : Athlétisme, Lutte, Agilité, Armes Blanches, Armes de Tir, Discrétion, Pilotage, Interrogatoire, Survie, Vigilance, Pistage, Sécurité, Stratégie, Commandement.

Avantage : Les Soldats sont habitués au port des armures lourdes. Dans leur cas, la pénalité d'un dé en Habileté imposée par une telle armure ne s'applique qu'à l'Agilité et à la Discrétion. Un Soldat est également entraîné à utiliser toutes sortes d'équipements militaires.

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





Truand

Comme toute société, l'Imperium possède son lot de voleurs, de ruffians et de trafiquants. Si la plupart d'entre eux opèrent dans les bas-fonds de capitales planétaires, certains se distinguent de la canaille ordinaire en devenant des aventuriers de haut vol, susceptibles de traiter leurs affaires avec de riches marchands ou de gagner la faveur des puissants.

Accès : Education de Fortune.

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

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

Avantage : Grâce à sa connaissance des réseaux parallèles, le Truand est habitué à traiter ses affaires avec des individus de tout Statut, ce qui lui apporte deux Privilèges de plus (voir page 18).

Équipement : Deux armes blanches (au choix), une armure légère (Niveau Technologique 3), un pistolet balistique, un pistolet Maula (drogue paralysante, 2 x 10 fléchettes).

Dignités

Condottiere

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

Accès : Une vocation de Soldat mercenaire.

Caractéristiques : +1 en Aura ou en Discipline.

Compétences : +2 en Commandement, +1 en Stratégie et +1 dans trois compétences choisies parmi : Commerce, Politique, Sécurité, Technologie, Interrogatoire et Vigilance.

Avantage : Le Condottiere a sous son autorité directe une compagnie de mercenaires dont les hommes lui sont totalement dévoués. Leur nombre est égal à la valeur de Commandement du personnage multipliée par 10. La plupart des forces armées mercenaires sont composées de plusieurs compagnies de ce type.

Emissaire

Issus de vocations diverses, les Emissaires sont employés par les Maisons nobles comme hommes de confiance. A la fois diplomate, agent de renseignement et propagandiste politique, un Emissaire est habilité (et habitué) à traiter toutes sortes de missions officielles et officieuses.

Accès : Une vocation au service d'une Maison.

Caractéristiques : +1 en Finesse ou en Aura.

Compétences : +1 dans six compétences choisies parmi : Commerce, Etiquette, Observation, Politique, Rhétorique, Subterfuge, Interrogatoire, Langues, Lois, Traditions, Commandement, Séduction.

Avantage : Le personnage gagne trois relations supplémentaires (politiques, commerciales ou sociales). Leur Confiance est égale à la valeur de la compétence appropriée (Politique, Commerce ou Etiquette), modifiée par l'éventuel écart de Statut (voir chapitre VI).

Entrepreneur

A la fois négociant et diplomate, l'entrepreneur est un représentant planétaire de la CHOM. Chaque comptoir de la compagnie est dirigé par un directoire de plusieurs entrepreneurs.



Maître Assassin

Le Maître Assassin d'une Maison est chargé d'assurer la sécurité personnelle du Seigneur et des membres de sa famille. Il a également pour mission de former les espions, les agents de renseignements et les assassins employés par sa Maison. C'est à la fois un garde du corps, un enquêteur, un instructeur et un tacticien.

Accès : Vocation d'Assassin.

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

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

Avantage : Pour chaque niveau de maîtrise en Poisons, le personnage a accès à un type de poison non-recensé par le Manuel des Assassins et indétectable par les goûte-poison ordinaires. Le joueur devra définir leurs caractéristiques : mode d'administration (chaumas, chaumurky ou poison de lame), effet (paralysant ou mortel), origine (végétale, animale, minérale).

Accès : Vocation de Marchand.

Caractéristiques : +1 en Finesse ou en Aura.

Compétences : +2 en Commerce, +1 en Lois et dans trois compétences choisies parmi Etiquette, Politique, Rhétorique, Subterfuge, Langues, Technologie.

Avantage : Le personnage gagne trois Relations Commerciales supplémentaires. Leur valeur de confiance est égale à la valeur de la compétence Commerce, modifiée par l'éventuel écart de Statut (voir chapitre VI).

Libre Commerçant

Dans l'Imperium, le terme *libre commerçant* signifie en fait *contrebandier* – et désigne ici non un vulgaire convoyeur de marchandises illégales mais un véritable négociant spécialisé dans les transactions illicites.

Accès : Vocation de Marchand ou de Truand.

Caractéristiques : +1 en Finesse ou en Aura.

Compétences : +1 en Commerce, Subterfuge, Lois et dans trois compétences choisies parmi : Etiquette, Observation, Politique, Sécurité, Langues, Planétologie et Technologie.

Avantage : Trois Relations Commerciales supplémentaires. Leur Confiance est égale à la valeur de la compétence Commerce, modifiée par l'éventuel écart de Statut (voir chapitre VI).



Maître d'Armes

Le Maître d'Armes est chargé d'enseigner l'art du duel et toutes sortes de techniques de combat aux jeunes nobles. Il est généralement considéré comme le meilleur combattant de la Maison.

Accès : Vocation de Duelliste.

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

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

Avantage : Un Maître d'Armes consacre sa vie entière à pratiquer et à enseigner l'art du duel ; lorsqu'il combat à l'arme blanche, cette maestria inégalable se traduit notamment par un dé de bonus en initiative (voir chapitre V).

Maître de Cour

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

Accès : Vocation de Courtisan.

Caractéristiques : +1 en Finesse, Savoir ou Aura.

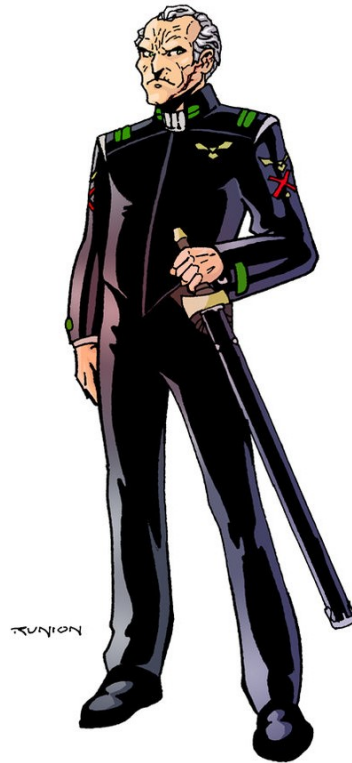
Compétences : +1 dans six compétences choisies parmi Etiquette, Observation, Politique, Subterfuge, Traditions, Histoire, Langues, Lois, Rhétorique, Poisons, Expression Artistique et Séduction.

Avantage : Le personnage gagne trois nouvelles Relations sociales ; leur valeur de confiance est égale à sa valeur en Etiquette, modifiée par l'éventuel écart de Statut (voir chapitre VI).

Maître de Guerre

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

En temps de paix, le Maître de Guerre d'une Maison peut également remplir des fonctions diplomatiques importantes et œuvrer à la sécurité de la famille régnante, en étroite collaboration avec le Maître Assassin.



Accès : Vocation de Soldat.

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

Compétences : +2 en Stratégie et en Commandement, +1 dans deux compétences choisies parmi les suivantes: Armes de Tir, Pilotage, Observation, Pistage, Sécurité, Interrogatoire, Survie, Vigilance et Technologie.

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

Maître Spirituel

Cette dignité ne se rencontre qu'au sein des Maisons à forte tradition mystique, généralement adeptes de sectes religieuses inspirées des enseignements de la philosophie Zensunni ou des diverses croyances propagées par la Panoplia Prophetica du Bene Gesserit.

Accès : Vocation de Mystique.

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

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

Avantage : Le personnage peut compter sur la loyauté absolue d'un cercle de fidèles disciples comptant un nombre d'individus égal à la valeur de sa compétence en Commandement. En termes de jeu, ces Disciples devront être créés comme des Serviteurs Dévoués (voir p 18).

Savant Impérial

Ces savants travaillent sous l'autorité impériale, qui leur confie souvent de délicates missions destinées à préserver ou à étendre les connaissances de l'humanité.

Accès : Vocation d'Historien ou de Planétologue.

Caractéristiques : +1 en Savoir.

Compétences : +1 en Etiquette, Langues, Lois, Traditions et dans deux compétences choisies parmi Histoire, Rhétorique, Planétologie, Politique, Survie et Technologie.

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



Troubadour

Au sein de la hiérarchie sociale de l'Imperium, les Troubadours occupent d'une position privilégiée. Poètes, musiciens et parfois philosophes, ils se rencontrent un peu partout dans l'Imperium, le plus souvent dans l'entourage d'un noble. Ils font aussi parfois office de messagers, de diplomates, voire d'espions ; on murmure même que certains d'entre eux seraient des Assassins accomplis et que les fameux Troubadours Impériaux rattachés à la cour de l'Empereur, constitueraient en fait une branche de ses services de renseignements.

Accès : Vocation de Courtisan, de Baladin ou d'Assassin (auquel cas la fonction de Troubadour constitue une couverture).

Caractéristiques : +1 en Finesse ou en Aura.

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

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

Equipement : Une superbe balisette fabriquée par un maître-luthier de Chusuk.

III:COMPETENCES

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

Première Loi du Mentat



Avlar Kelek, Conseiller Mentat de la Maison Ordos

Les Compétences en Jeu

Niveau de Maîtrise et Valeur

Chacune des compétences acquises par un personnage possède un niveau de maîtrise, mesuré sur l'échelle suivante :

- 1 = Amateur / Néophyte / Débutant
- 2 = Compétent / Capable / Qualifié
- 3 = Expérimenté / Accompli / Chevronné
- 4 = Maître / Expert / Spécialiste
- 5 = Légende / Génie / Virtuose

Comme indiqué dans le chapitre précédent, la valeur totale d'une compétence est égale à la somme de sa caractéristique maîtresse et de son niveau de maîtrise. Le niveau de maîtrise d'une compétence ne pouvant jamais dépasser le score de sa caractéristique maîtresse, la valeur totale d'une compétence est donc limitée à deux fois sa caractéristique maîtresse, soit une valeur maximale de 10.

Le Rôle des Dés

Les règles d'Imperium sont volontairement simples. Elles n'utilisent que des dés à huit faces (d8) et ont pour principal objectif de s'adapter le plus facilement possible à toutes sortes de situations.

Dans un jeu comme Imperium, les dés ne doivent être utilisés que dans les situations incertaines, difficiles ou importantes sur le plan dramatique. Il est, par exemple, tout à fait inutile d'y recourir pour les actions qu'un personnage a l'habitude d'accomplir ou qui ne présentent aucune difficulté particulière.

Ainsi, un pilote d'ornithoptère n'aura pas à tester sa compétence de Pilotage à chaque fois qu'il prend les commandes de son appareil, mais uniquement lorsqu'il se trouve dans une situation difficile ou dangereuse : combat, poursuite, manœuvre acrobatique, atterrissage forcé etc.

Ce principe peut être facilement appliqué à toutes les autres compétences. Le but de cette approche est de privilégier l'aspect narratif du jeu, tout en renforçant le côté décisif de certaines actions.

Tests de Compétences

Le type de jet de dés le plus fréquemment utilisé est le test de compétence. Il consiste à mettre à l'épreuve une compétence particulière pour savoir si un personnage réussit ou non l'action qu'il a entreprise.

Le meneur de jeu détermine la compétence correspondant à la situation (Pilotage pour une manœuvre aérienne, Dextérité pour un tour de passe-passe, Survie pour trouver un abri en pleine tempête de sable etc.).

On lance ensuite un nombre de dés (d8) égal à la valeur de la compétence, c'est-à-dire à la somme de la caractéristique et du niveau de maîtrise.

Ainsi, un personnage avec un score de 3 en Habilité et un niveau de maîtrise de 2 en Pilotage lancera 5 dés lorsqu'il devra tester sa compétence de Pilotage.

Si le personnage ne possède pas la compétence requise, le meneur de jeu pourra l'autoriser à utiliser sa caractéristique seule comme valeur de compétence, s'il estime qu'un profane a effectivement une chance de réussir l'action entreprise, ce qui ne sera pas forcément le cas (tout dépend de la situation).

Interprétation du Résultat

Dans un test de compétence, les résultats des dés lancés ne sont pas ajoutés les uns aux autres, mais examinés séparément. Chaque dé dont le résultat atteint ou dépasse 5 est compté comme une réussite.

En général, le nombre de réussites obtenues permet d'évaluer le degré de réussite du personnage : plus ce nombre est élevé, plus l'action est réussie.

Réussites	Performance
1	Acceptable
2	Satisfaisante
3	Excellente
4	Remarquable
5	Exceptionnelle
6	Magistrale
7	Prodigieuse
8+	Surhumaine

Ainsi, si je lance 5 dés et que je tire 3, 7, 4, 5 et 6, j'aurai obtenu trois réussites (le 7, le 5 et le 6), soit un résultat Excellent.

En général, une performance Acceptable (une réussite) suffit à réussir la plupart des actions ; si le personnage souhaite obtenir un résultat particulièrement précis ou spectaculaire, le meneur de jeu pourra exiger un degré de réussite minimum, au-dessous duquel la tentative sera considérée comme un échec.

Dans de nombreuses situations, l'évaluation de la performance d'un personnage peut être au moins aussi importante que la notion de réussite ou d'échec. Ainsi, si un baladin doit se produire devant la cour impériale, il aura intérêt à obtenir un résultat au moins Excellent sur son test d'Expression Artistique s'il souhaite que sa performance attire l'attention du public.

Enfin, dans les situations où le « facteur temps » est important, le degré de réussite du personnage pourra également influencer sur la rapidité avec laquelle il mène sa tâche à bien.

En dehors de telles situations, la notion de degré de réussite joue surtout un rôle essentiel dans les diverses formes de confrontations entre personnages (voir page suivante).

La Règle du 8

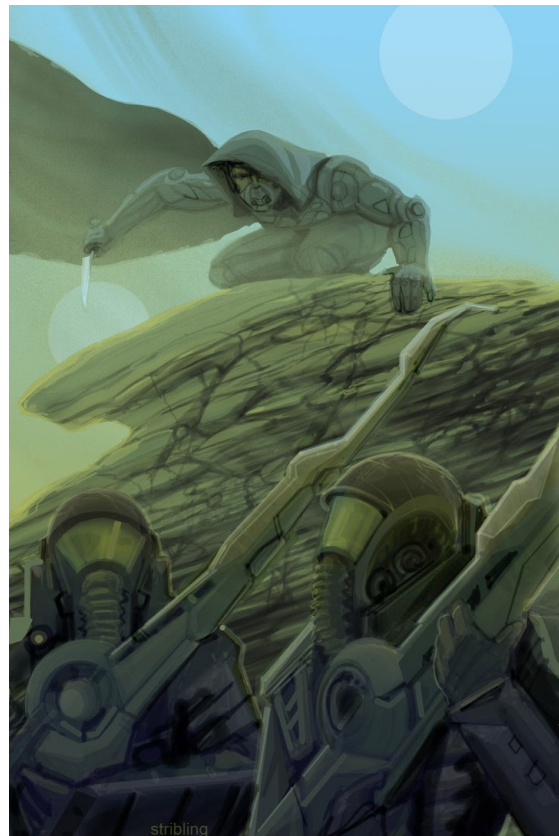
Le nombre de dés lancés indique donc la performance optimale du personnage, c'est-à-dire le degré de réussite maximum qu'il peut espérer obtenir – mais il est toujours possible pour un personnage de dépasser les limites normales de ses capacités. Ceci se produit lorsque le résultat d'un test de compétence inclut un ou plusieurs 8 ; dans ce cas, chaque dé indiquant 8 doit être compté deux fois.

Ainsi, si je lance 6 dés et que j'obtiens 2, 8, 5, 1, 8 et 3, mon degré de réussite sera de 5 (résultat Exceptionnel), chaque 8 étant compté deux fois.

Seul un personnage qui possède effectivement la compétence testée peut bénéficier de cette règle ; celle-ci ne s'applique pas si le personnage utilise par défaut la valeur brute de sa caractéristique maîtresse. Il est donc quasiment impossible pour un simple profane, même très chanceux, de surclasser un expert.

Avantages et Pénalités

Lorsqu'un personnage est handicapé ou affaibli par ses blessures, la fatigue ou toute autre altération de son état pouvant diminuer ses capacités, il subit une pénalité d'un dé sur la plupart de ses tests. De telles pénalités peuvent tout à fait se cumuler entre elles, jusqu'à réduire à néant les possibilités d'action du personnage.



Une pénalité d'un dé peut aussi refléter des circonstances particulièrement défavorables. A l'inverse, un personnage peut bénéficier de circonstances particulièrement favorables (bonus d'un dé). Dans tous les cas, le meneur de jeu reste seul juge de ces ajustements.

Confrontations

Lorsque deux personnages s'opposent dans une confrontation directe (comme par exemple une compétition d'Athlétisme ou un duel de Rhétorique), chacun effectue son test de compétence et c'est celui qui obtient le degré de réussite le plus élevé qui l'emporte.

Dans le cas d'une compétition entre plusieurs concurrents, la comparaison des résultats obtenus permet même de classer les différentes performances, aussi bien de façon absolue (selon le degré de réussite obtenu) que les unes par rapport aux autres (selon les écarts).

Le système des confrontations est également utilisé à chaque fois qu'un personnage tente de s'opposer ou de réagir à une action adverse. Une compétence destinée à leurrer autrui (Discrétion, Subterfuge, Déguisement etc.) peut ainsi être confrontée à la compétence « défensive » de la victime ou de l'adversaire (Observation, Vigilance etc.). Dans ce genre de situations, une égalité tourne toujours à l'avantage du défenseur.

Toutes les confrontations ne sont pas forcément résolues de façon simultanée ; dans certaines situations, il sera plus logique de résoudre une confrontation de façon différée, en notant le nombre de réussites obtenues lors de l'exécution d'une tâche afin de pouvoir les confronter, le moment venu, au test d'un éventuel adversaire.

Ainsi, le nombre de réussites obtenues par un personnage testant sa compétence *Déguisement* reflète la qualité de son déguisement ; ce degré de réussite pourra ensuite être confronté au test d'*Observation* des individus susceptibles de le démasquer, sans avoir à effectuer un nouveau test de *Déguisement* à chaque rencontre.

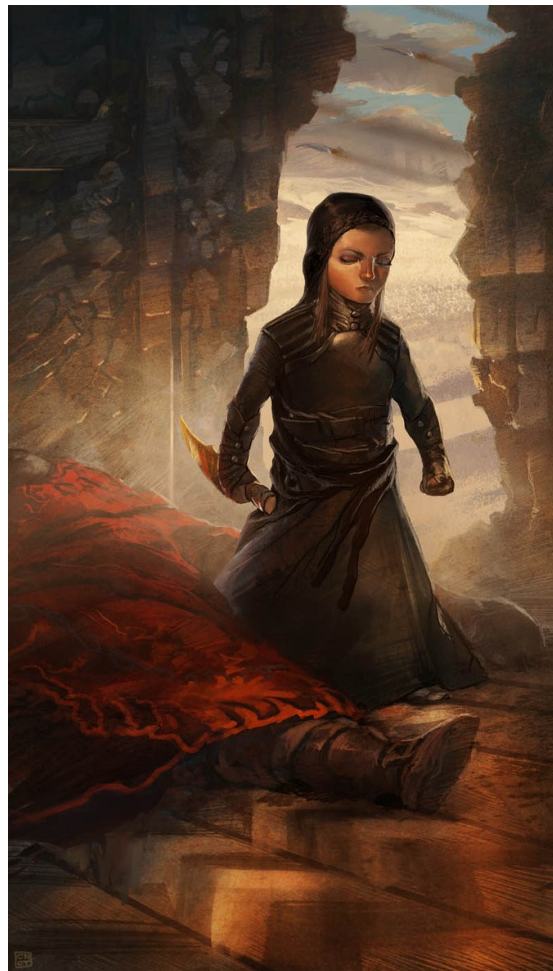
Règles et Probabilités



Comme un rapide calcul de probabilités suffit à le prouver, le système d'Imperium donne des chances de réussite élevées, voire très élevées, aux personnages nouvellement créés – beaucoup plus élevées que dans de nombreux autres jeux de rôle. A l'instar des héros des romans du cycle de Dune, les personnages d'Imperium sont le résultat d'un entraînement intensif ; ils ont confiance en leurs capacités et ont été habitués à bannir l'échec de leur existence.

Encore plus que les simples tests de compétences, ce sont les confrontations qui mettent réellement à l'épreuve les capacités des personnages : s'il est relativement facile d'obtenir une ou deux réussites sur un test de compétence (pour un résultat *Acceptable*, une réussite de plus ou de moins sur une confrontation suffit souvent à faire toute la différence entre la victoire et la défaite, entre la réussite et l'échec.

Conçu pour refléter, en jeu, l'ambiance et l'esprit du cycle de Dune, ce système vise donc à ce que les joueurs aient confiance dans les capacités de leurs personnages, tout en considérant les situations de duels ou de conflits comme des mises à l'épreuve décisives de ces capacités – bref, à penser comme des personnages de l'Imperium.



Intervention du Destin

Avant tout test de compétence qu'il considère comme crucial, le joueur peut faire appel au Karama de son personnage pour augmenter ses chances d'obtenir un degré de réussite élevé. Le joueur doit alors dépenser 1 point de Karama avant de lancer les dés, ce qui lui permettra de *doubler* le nombre de réussites obtenues.

Ceci permet, par exemple, de transformer un résultat déjà *Excellent* (3 réussites) en succès *Magistral* (6 réussites) ; cette utilisation du Karama est donc particulièrement pertinente lors d'une confrontation aux enjeux décisifs pour le personnage. Elle ne change rien, néanmoins, à ses chances d'essuyer un échec : si le tirage ne comporte aucune réussite, le point de Karama aura été dépensé en vain. Le destin est une force capricieuse, qui peut parfois se retourner contre celui qui invoque sa faveur.

Le Karama d'un personnage peut également intervenir en sa faveur de plusieurs autres façons, notamment pour le sauver d'une attaque censément mortelle (voir chapitre V). En situation critique, un seul point de Karama peut faire toute la différence entre la vie et la mort.

Description des Compétences

Agilité (Habilité)

Cette compétence est utilisée dans les situations nécessitant de la souplesse ou de l'équilibre. Elle est aussi d'une importance capitale dans les duels et les combats (voir règles Chapitre V).

Athlétisme (Physique)

Cette compétence englobe le saut, la course, l'escalade et la nage (sauf pour les Fremen...).

Armes Blanches (Habilité)

Cette compétence représente l'art de l'escrime et du maniement de toutes les armes à lames : poignard, kinjal, épée etc. Rappelons que l'usage généralisé des Boucliers à effet Holtzman a remis ces armes au goût du jour.

Armes de Jet (Habilité)

Cette compétence permet de lancer avec précision un poignard, un javelot etc. Elle peut aussi inclure le maniement de la fronde.

Armes de Tir (Habilité)

Cette compétence permet de manier avec précision pistolets, fusils, arcs et arbalètes.

Art Etrange (Discipline)

Cette compétence représente l'ensemble des techniques de combat enseignées par l'ordre Bene Gesserit. Seul un personnage ayant reçu le Conditionnement Bene Gesserit peut l'acquérir, avec un niveau initial de +1. Ses effets sont détaillés au chapitre V (Combat).

Commandement (Aura)

Cette compétence représente l'autorité du personnage, sa capacité à se faire obéir mais aussi à inspirer ceux qui l'écoutent.

Commerce (Finesse)

Cette compétence reflète le sens des affaires du personnage. Elle sera utilisée pour marchander, estimer la valeur d'objets précieux ou organiser des opérations mercantiles.

Déguisement (Finesse)

Cette compétence permet de passer incognito ou de prendre l'apparence d'autrui (ce qui est évidemment beaucoup plus difficile). Le nombre de réussites obtenu pourra être confronté aux tests d'Observation des individus à leurrer.

Dextérité (Habilité)

Cette compétence englobe la prestidigitation, l'escamotage et toutes les opérations manuelles délicates. Elle peut être opposée à la Vigilance d'une victime, selon la règle des confrontations.

Discrétion (Habilité)

Cette compétence permet de se dissimuler, de marcher en silence etc. Elle sera presque toujours confrontée à la Vigilance adverse.

Etiquette (Finesse)

Cette compétence représente la connaissance du protocole (les *faufreluches*) ainsi que l'art de briller en société par son esprit, sa distinction... ou sa servilité. Indispensable pour vivre à la cour d'un Noble (sans parler de celle de l'Empereur).





Expression Artistique

(Aura)

Cette compétence représente la maîtrise d'un art d'interprétation particulier : c'est le talent principal des troubadours, des danseurs et des acteurs. Chaque forme d'art (musique, théâtre, danse etc.) constitue une compétence distincte.

Cette compétence est généralement complétée par de bonnes connaissances en Etiquette, en Rhétorique ou en Langues, permettant d'adapter son répertoire à toutes sortes de situations.

Histoire

(Savoir)

Cette compétence représente la connaissance de l'histoire de l'Humanité et de l'Imperium. Elle peut aussi englober l'histoire de la Maison et du monde d'origine du personnage.

Interrogatoire

(Discipline)

Cette compétence représente l'art d'amener un sujet non-consentant à révéler des informations. Chaque test de compétence représente toute une séance d'interrogatoire. Un même sujet, en une journée-standard, peut subir un maximum de trois séances d'interrogatoire.

Au terme de chaque séance, l'interrogateur teste sa compétence et doit obtenir un nombre de réussites au moins égal à la Discipline du sujet interrogé. En cas d'échec (ou de réussite insuffisante), il devra retenter sa chance, ce qui implique une nouvelle séance d'interrogatoire.

Les personnages ayant reçu un Conditionnement (Mentats, Adeptes Bene Gesserit, Docteurs Suk) sont totalement immunisés aux effets de cette compétence. Pour les autres personnages, la dépense d'un point de Karama permet d'annuler les conséquences d'une réussite adverse.

Cette compétence englobe également la maîtrise de diverses techniques de torture. Lorsque de telles techniques sont utilisées, l'interrogateur reçoit 1 à 3 dés de bonus sur son test de compétence, en fonction de l'intensité des souffrances qu'il compte infliger à sa victime... mais chaque réussite obtenue sur un tel test d'Interrogatoire se solde également par 1 point de dommages pour le sujet - que le tortionnaire parvienne ou non à faire parler le sujet.

Langues

(Savoir)

La langue officielle de l'Imperium est le Galach, langage universel que tout sujet impérial avec une valeur de Statut supérieure à 0 est censé savoir parler, lire et écrire.

Chaque niveau de maîtrise en *Langues* permet au personnage de commencer le jeu en sachant lire, écrire et parler un autre langage, comme par exemple le Haut Chusuk (langue littéraire très prisée des troubadours et des poètes), le Démétrien (rival du précédent, utilisé sur certains mondes à la place du Galach comme langage de cour) ou n'importe quel dialecte planétaire.

A la discrétion du meneur de jeu, la compétence *Langues* pourra également faciliter, en cours de jeu, l'apprentissage de nouveaux langages.

Elle ne permet pas, en revanche, de maîtriser des langages secrets, comme le Guildien, les signes Bene Gesserit ou les fameux langages de bataille propres à chaque Maison.

Lois

(Savoir)

Cette compétence reflète la connaissance du droit impérial et de la bureaucratie régissant des entités comme le Landsraad ou le CHOM. Elle peut s'avérer fort utile pour toutes sortes de manœuvres juridiques, en conjonction avec des compétences comme Commerce ou Politique.

Lutte

(Physique)

Cette compétence représente l'art du combat à mains nues tel qu'il est communément pratiqué (à ne pas confondre avec le fameux Art Etrange des adeptes Bene Gesserit).

Médecine

(Savoir)

Cette compétence représente la connaissance de la médecine en tant qu'art comme en tant que science. Elle peut notamment être utilisée pour diagnostiquer ou traiter les maladies, mais aussi pour administrer des soins d'urgence à un blessé. Les docteurs de l'Ecole Suk ont accès à des techniques spéciales augmentant l'efficacité de cette compétence (voir chapitre IV).

Observation

(Finesse)

Cette compétence permet de remarquer (et d'interpréter correctement) de petits détails étranges ou anodins – et donc de déceler certains pièges ou artifices. Elle peut également être testée *a posteriori*, pour simuler la mémoire visuelle du personnage.

Les adeptes Bene Gesserit savent utiliser cette compétence de façon particulière, pour détecter les mensonges (voir chapitre IV).

Pilotage

(Habilité)

Cette compétence permet de piloter un ornithoptère ou n'importe quel autre véhicule terrestre, aérien ou nautique doté d'un système de propulsion. Un pilote prenant les commandes d'un véhicule qu'il n'a pas l'habitude de piloter pourra subir une pénalité temporaire d'un dé. Cette pénalité disparaîtra dès qu'il aura obtenu au moins un 8 sur un de ses tests de Pilotage.

Pistage

(Finesse)

Cette compétence permet d'identifier, de suivre ou de dissimuler les traces d'animaux ou d'individus dans un environnement sauvage.

Planétologie

(Savoir)

La planétologie est l'étude des planètes du point de vue environnemental ; en tant que science, elle constitue la synergie de disciplines, comme l'écologie, la géologie et la climatologie.

Poisons

(Savoir)

Cette compétence représente la connaissance des différentes formes de poisons : comment les identifier, les concocter ou, lorsque cela est possible, les neutraliser. Dans le contexte de la culture impériale, cette compétence peut tout à fait faire partie du cursus ordinaire d'un jeune noble ou d'un courtisan...

Politique

(Finesse)

Cette compétence reflète l'aptitude à mener des luttes d'influence, à conclure des alliances diplomatiques, à ourdir des intrigues ou à se préserver des machinations de ses adversaires.

Elle permet, par exemple, d'évaluer correctement les implications de tel ou tel décret impérial, d'interpréter tel ou tel mouvement au sein du Landsraad ou d'entrevoir les véritables buts de telle ou telle manœuvre de la Guilde.

Psychologie

(Savoir)

Cette compétence représente l'étude scientifique du comportement humain, qu'il soit individuel ou collectif. Dans l'Imperium, il s'agit d'une science secrète, réservée aux membres d'institutions comme le Bene Gesserit, l'ordre des Mentats ou l'école Suk ; seul un personnage ayant reçu un de ces Conditionnements peut acquérir cette compétence. Chaque école aborde la psychologie sous un angle spécifique : analyse et simulation comportementale pour les Mentats, manipulation émotionnelle et idéologique pour les adeptes du Bene Gesserit, applications médicales et thérapeutiques pour les docteurs Suk.

Il est important de ne pas confondre cette compétence scientifique avec la « psychologie » intuitive ou la perspicacité que confèrent des compétences de Finesse, comme Observation, Rhétorique ou Subterfuge.

Rhétorique

(Finesse)

Cette compétence a de multiples usages. Elle permet tout d'abord de s'exprimer avec raffinement et éloquence, complétant ainsi d'autres compétences comme Etiquette ou Expression Artistique. Cet art du langage permet également de convaincre par la parole, en choisissant les mots les plus judicieux et les plus susceptibles de persuader un interlocuteur.

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

Grâce au langage mirabhasa, un personnage peut exprimer les sentiments les plus nuancés ou bien émailler son discours de sous-entendus et de double-sens si subtils qu'ils s'apparentent pratiquement à des messages subliminaux.



Sécurité (Finesse)

Cette compétence est une des spécialités des assassins et des gardes du corps. Elle possède deux aspects opposés mais complémentaires :

Le premier aspect de la compétence Sécurité est la *protection* : comment organiser efficacement la sécurité d'un personnage, d'un groupe ou d'un lieu, savoir installer et utiliser les dispositifs de surveillance appropriés etc.

Le second aspect est l'*infiltration* : comment déjouer les mesures et les dispositifs de protection d'autrui, ce qui inclut, par exemple, l'art de neutraliser certains systèmes de sécurité.

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

Séduction (Aura)

Cette compétence permet de jouer sur son charme afin d'attirer à soi l'attention (et, éventuellement, les faveurs) d'autrui. Lorsqu'elle est utilisée afin de manipuler quelqu'un, cette compétence doit être associée au Subterfuge.

Le meneur de jeu pourra modifier la difficulté des tests en fonction de la réceptivité et des goûts de la personne à séduire ; il pourra aussi décréter qu'un individu est absolument insensible à toute tentative de séduction. Tout dépend de sa personnalité et, dans certains cas, de son éventuel Conditionnement.

Stratégie (Finesse)

Cette compétence représente l'art de dresser des plans de bataille, d'organiser des opérations militaires mais aussi de percer à jour les tactiques de l'ennemi. C'est la talent par excellence des maîtres de guerre et des commandants d'armées.

Sur un plan plus récréatif, cette compétence permet également de pratiquer avec habileté divers jeux de stratégie, comme le chéops.

Subterfuge (Finesse)

Cette compétence permet d'avoir l'air tout à fait sincère lorsque l'on ment à quelqu'un ou que l'on tente de le manipuler, de masquer ses véritables émotions ou d'en simuler d'autres de façon convaincante. Elle permet également de déceler les Subterfuges adverses : la plupart des utilisations de cette compétence seront donc résolues suivant le principe des confrontations.

Survie (Discipline)

Cette compétence regroupe diverses techniques permettant de survivre dans un environnement hostile – un domaine dans lequel des peuples comme les Fremen sont passés maîtres.

En règle générale, la compétence du personnage ne peut s'adapter qu'à un environnement spécifique (comme celui d'Arrakis pour les Fremen) : dans d'autres types de milieu hostile, le personnage ne pourra compter que sur sa Discipline brute. Seule exception à cette règle : les planétologues impériaux, dont la formation exhaustive leur permet d'appliquer cette compétence à toutes sortes d'environnements.

Technologie (Savoir)

Cette compétence représente la connaissance théorique et pratique de la technologie en usage dans l'Imperium. Il s'agit d'une faculté précieuse, aux multiples applications : réparer un véhicule endommagé, savoir utiliser les équipements les plus sophistiqués, déduire le fonctionnement d'un dispositif technologique inconnu etc.

Notons que certaines formes de technologie ultrasecrètes sont jalousement gardées par certaines factions (comme la Guilde ou le Bene Tleilax), ce qui les place hors du champ de cette compétence. A priori, seuls les membres de ces factions peuvent avoir accès à de telles connaissances.

Connaissances & Informations

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

En termes de jeu, il n'est pas forcément nécessaire de tester une compétence de Savoir à chaque fois que l'on souhaite déterminer si un personnage possède ou non certaines connaissances. Dans la plupart des cas, le meneur de jeu pourra simplement évaluer ce qu'un personnage sait ou ignore en fonction de son niveau de maîtrise dans la compétence considérée. Plus ce niveau est élevé, plus le personnage est susceptible de connaître des informations rares, complexes ou précises :

1 = Information de base

Ex : Où produit-on l'Epice ? (Planétologie)

2 = Information d'ordre général

Ex : Quel est le principe de fonctionnement d'un champ Holtzman ? (Technologie)

3 = Information précise ou très spécifique

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

4 = Information complexe ou pointue

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

5 = Information obscure ou ultra-spécifique

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

Si le personnage ne possède pas le niveau de maîtrise requis, il peut tout de même avoir accès à l'information considérée en réussissant un test de compétence avec un nombre de réussites au moins égal au niveau de l'information. S'il ne possède pas la compétence pertinente mais que le meneur de jeu estime que sa culture générale peut éventuellement lui permettre de connaître l'information, ce test sera effectué avec sa seule valeur de Savoir, selon les règles habituelles (les 8 ne comptent pas double).

Un personnage ne possédant pas les connaissances suffisantes pour avoir accès à une information peut éventuellement la trouver en effectuant des recherches dans une bibliothèque, des archives ou toute autre source similaire de documentation. Pour plus de détails à ce sujet, voir le chapitre VII.

Traditions

(Savoir)

Cette compétence confère au personnage une connaissance approfondie des différents dogmes religieux et philosophiques répandus dans l'Imperium – comme par exemple la théologie Zensunni ou le Navachristianisme de Chusuk. Elle permet également de s'imprégner rapidement des coutumes et de la culture d'un peuple en observant ses usages.

C'est la compétence de choix des sages, des diplomates et des ethnologues. Pour un personnage d'origine Fremen (ou issu d'une autre population indigène de type tribal), cette compétence représentera plutôt la connaissance de l'héritage culturel de son peuple : coutumes, rites religieux, lois de la famille, croyances etc.

Vigilance

(Discipline)

Cette compétence représente l'aptitude à se tenir sur ses gardes en toute circonstance. Elle permet, par exemple, de repérer un mouvement suspect dans une foule ou de déceler un bruit normalement inaudible. Elle peut souvent être utilisée comme « défense » contre la Discrétion d'une partie adverse, selon la règle des confrontations (voir p 33).

Contrairement à l'Observation, la Vigilance n'est pas seulement visuelle et s'étend à tous les sens du personnage. En revanche, il s'agit d'une compétence beaucoup moins subtile : la Vigilance permet de repérer les signes d'un danger imminent, alors que l'Observation permet de repérer et d'interpréter des détails apparemment anodins. Les deux compétences sont, évidemment, fort utiles.

Voix

(Discipline)

Cette compétence est une des facultés les plus précieuses et les plus redoutées des adeptes Bene Gesserit. Comme dans le cas de l'Art Etrange, seul un personnage ayant bénéficié du Conditionnement Bene Gesserit peut acquérir cette compétence, avec un niveau de maîtrise initial de +1. Les effets de la Voix sont décrits en détail au chapitre IV (Pouvoirs).

IV: POUVOIRS

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

Extrait du Guide du Mentat



Sœur Elena, Acolyte du Chapitre Bene Gesserit de Grumman



Facultés Mentats

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

Afin de pouvoir récupérer de l'énorme pression mentale que provoque l'utilisation intensive et régulière de ses facultés, un Mentat doit parfois se plonger dans une profonde introspection durant laquelle il ne peut se livrer à aucune autre activité – faute de quoi il lui sera impossible d'utiliser de nouveau ses capacités mentats ; la durée de cette méditation est de 1D8 x 30 minutes standards – ou 1D8 heures-standards pour les Mentats ne consommant pas de Jus de Sapho (voir ci-dessous).

Transe Mémoirelle

En théorie, la mémoire d'un Mentat enregistre absolument tout, jusque dans le moindre détail. Cette faculté à deux applications : la mémorisation et la rétrospection.

A n'importe quel moment, le joueur d'un Mentat peut déclarer que son personnage entre en phase de mémorisation : il enregistre alors avec

une précision totale tout ce qu'il voit, entend pour le restant de la scène en cours. Ceci nécessite une concentration absolue, empêchant le Mentat de se livrer à toute autre activité – ce qui interromprait la mémorisation. Le Mentat pourra ensuite consulter cet enregistrement cérébral à n'importe quel moment, exactement comme on ouvre un fichier dans un ordinateur.

Grâce à la rétrospection, le Mentat peut même tenter d'utiliser sa prodigieuse mémoire avec des données qu'il n'a pas expressément enregistrées : le personnage alors passer un test d'Observation s'il cherche à se rappeler d'un détail précis, auquel il n'aurait pas forcément prêté attention lors de la scène concernée (comme, par exemple, la position exacte des pièces d'un jeu de chéops).

Chaque rétrospection peut ainsi restituer le « contenu » d'une scène entière. Comme la mémorisation, la rétrospection suppose un état de transe, incompatible avec une autre activité.

Intégration Cognitive

Grâce à cette faculté, un Mentat peut créer des connexions synergiques entre différentes données apparemment disparates, ce qui lui permet d'extrapoler des éléments d'information allant au-delà des faits et des renseignements à sa disposition ; il peut ainsi déceler des secrets bien gardés, des possibilités cachées et des motifs sous-jacents.

En termes de jeu, cette faculté permet au meneur de jeu de distiller de précieuses informations au joueur du Mentat sur l'intrigue en cours.

Pour utiliser cette faculté, le Mentat doit mettre en relation les deux compétences correspondant aux domaines qu'il souhaite examiner. Il s'agit obligatoirement de compétences liées à la Finesse (généralement Commerce, Politique ou Stratégie) ou au Savoir (comme Histoire, Lois, Planétologie, Psychologie ou Traditions).

Si, par exemple, le Mentat s'intéresse aux possibilités économiques d'une planète encore peu exploitée, il mettra en relation ses compétences de Commerce et de Planétologie ; s'il s'interroge sur les rapports qu'entretiennent les dirigeants d'une Maison avec les disciples de quelque obscure secte mystique, il devra conjuguer sa compétence en Politique et sa connaissance des Traditions ; s'il cherche à établir des liens entre les récentes activités de la CHOM et les intrigues du Landsraad, la question combinera le Commerce et la Politique etc.

On teste alors les deux compétences : si chaque test obtient au moins 3 réussites (résultat Excellent), le Mentat établit une importante connexion synergique entre les informations à sa disposition. Le meneur de jeu pourra décider de lui apporter des informations supplémentaires (ou encore plus précises) si les deux tests obtiennent 5 réussites (résultat Exceptionnel) ou davantage, mais tout résultat inférieur à 3 réussites sur chaque test sera considéré comme un échec : cette tentative infructueuse obligera alors le Mentat à se plonger dans une profonde introspection (voir ci-dessus) avant d'être capable d'utiliser de nouveau ses facultés.

Enfin, cette faculté permet également au Mentat de bénéficier de la règle du 8 (voir p 33) lorsqu'il teste sa valeur brute de Finesse ou de Savoir à la place d'une compétence qu'il ne possède pas.

Analyse Projective

Grâce à cette faculté, un Mentat peut étudier une situation sous toutes ces facettes, afin d'en prévoir le dénouement le plus probable ou les différentes issues possibles. Là où l'Intégration Cognitive permet d'établir des connexions ou de dégager des éléments d'information, l'Analyse Projective permet d'éviter des erreurs, de révéler les failles d'un plan ou encore de prévoir des enchaînements d'événements. En termes de jeu, elle permet d'optimiser les chances de réussir un test crucial dans une compétence de Finesse (généralement Commerce, Politique, Stratégie ou Sécurité, selon le type de situation analysée).

Pour mener à bien son Analyse Projective, le Mentat doit effectuer un test avec la compétence correspondant à la situation. Le nombre de réussites obtenus sur ce test indique le degré de fiabilité des analyses effectuées par le Mentat. C'est cette faculté qui expose le personnage au Doute du Mentat : en cas d'échec sur le test d'Analyse Projective, le personnage est victime du Gel du Mentat (voir ci-dessous).

Lorsque le moment est venu de résoudre la situation analysée par le Mentat, le degré de fiabilité de son analyse se traduira par autant de dés de bonus sur le test de compétence destiné à résoudre la situation ; ainsi, si le Mentat a obtenu 3 réussites sur son test d'Analyse Projective, le personnage chargé de résoudre la situation recevra 3 dés de bonus sur son test de compétence. Ce test de résolution n'est pas forcément effectué par le Mentat lui-même ; il est même souvent effectué par un autre individu, auquel le Mentat a communiqué ses conclusions (par exemple, un Maître de Guerre bénéficiant des conseils du Mentat en Stratégie).

Une Analyse Projective particulièrement brillante peut donc avoir une influence décisive sur ce test de résolution, tout particulièrement en cas de confrontation contre un test adverse, situation où chaque réussite potentielle compte. Les dés de bonus conférés par l'Analyse Projective ne peuvent toutefois pas dépasser le niveau de maîtrise du personnage qui effectue le test de résolution dans la compétence requise (y compris s'il s'agit du Mentat lui-même) ; plus ce niveau de maîtrise sera élevé, plus le personnage sera capable d'exploiter de façon concrète les conclusions de l'Analyse Projective.

Les Analyses Projectives doivent toujours se baser sur des données aussi complètes et actuelles que possible, faute de quoi elles risquent d'aboutir à des conclusions imparfaites, voire totalement erronées.

Concrètement, le meneur de jeu estimera que le degré de certitude d'une analyse ne reste valable, *au maximum*, que pour la durée du scénario en cours ; si des événements susceptibles d'influer sur l'issue de la situation interviennent en cours de scénario entre le test de projection et les deux autres tests, le meneur de jeu pourra réduire d'un point le degré de fiabilité – voire le réduire à zéro, s'il estime que trop de variables et de paramètres ont changé.

L'Analyse Projective mobilise toutes les ressources cérébrales du Mentat ; chaque utilisation de cette faculté devra donc être suivie d'une période d'introspection (voir ci-dessus).

Facultés Annexes

Calculateur Prodige

Un Mentat peut automatiquement résoudre mentalement les opérations mathématiques les plus complexes, avec une rapidité comparable à celle d'un ordinateur actuel.

Cloisonnement Mental

Un Mentat peut se livrer à deux activités totalement distinctes en même temps sans subir de pénalité. Il peut ainsi tenter de résoudre un problème mathématique complexe tout en se livrant à un interrogatoire, à une partie de chéops ou à un duel à l'arme blanche. Cette capacité est toutefois incompatible avec l'introspection ou avec l'utilisation d'une de ses facultés principales (voir ci-dessus), lesquelles requièrent toute la concentration du Mentat.

Le Jus de Sapho

Ce liquide hautement énergétique, extrait de racines d'Ecaz, est souvent consommé par les Mentats, dont elle augmente les capacités.

La grande majorité des Conseillers Mentats consomment régulièrement cette drogue et en sont dépendants ; sans elle, ils auraient la plus grande difficulté à mobiliser de façon à la fois intensive et régulière leurs extraordinaires facultés cérébrales. Dans Imperium, un Conseiller Mentat *non-dépendant* au Jus de Sapho constitue donc l'exception, plutôt que la règle : normalement, seul un Mentat d'un niveau de Conditionnement inférieur à celui requis pour devenir Conseiller peut se passer de Jus de Sapho. Si vous décidez néanmoins que votre personnage *ne consomme pas* cette drogue, la durée de ses périodes d'introspection sera doublée (1D8 heures au lieu de 1D8 x 30 minutes).

Toute période de manque prolongé peut avoir de sérieuses conséquences sur l'esprit du Mentat. Le nombre de journées-standards qu'un Mentat dépendant peut passer sans prendre sa drogue est égal à sa Discipline. Au-delà de ce délai, le Mentat éprouve de plus en plus de difficulté à mobiliser ses facultés ; concrètement, la durée de ses périodes d'introspection passe de 1D8 x 30 minutes à 2D8 heures standard (soit deux fois plus que pour un Mentat non-dépendant) et il subit une pénalité d'un dé sur tous ses tests liés à ses facultés Mentats. Le personnage retrouvera néanmoins toutes ses facultés (et les avantages conférés par sa drogue) dès sa première prise de Jus de Sapho.

Enfin, la consommation régulière de cette substance provoque l'apparition de taches rubis caractéristiques sur les lèvres du sujet – signe distinctif qui trahit forcément l'appartenance du personnage à la classe des Mentats.

Mentats, Prescience et Karama

Une des seules variables qui semble totalement échapper aux Mentats (par opposition aux Prescients) est la Destinée, telle qu'elle se manifeste au travers du Karama et des prophéties.

Pour cette raison, un Mentat ne peut jamais bénéficier des effets du Karama afin d'optimiser ou de retenter les tests qu'il effectue pour utiliser ses facultés spéciales.

Le Gel du Mentat

Les prodigieuses facultés du Mentat l'exposent également à une forme particulière de doute, qui peut totalement court-circuiter son esprit ; pour un Mentat, la peur de la mort est beaucoup moins obsédante et paralysante que la *peur de l'erreur*.

Concrètement, le Doute du Mentat est indissociable de sa faculté d'Analyse Projective (voir ci-dessus). Lorsqu'un Mentat échoue dans l'utilisation de ce pouvoir, il est littéralement submergé par la somme de tous ses doutes et se « gèle » : son cerveau se fige, comme une machine qui se bloque et cesse de fonctionner. Il devient alors incapable d'utiliser ses facultés mentats, totalement paralysé par le doute et l'incertitude.

Seule la dépense d'un point de Karama permet d'éviter le Gel du Mentat – et cette dépense devra impérativement suivie d'une période d'introspection avant toute nouvelle utilisation des facultés Mentats. Si cette dépense n'est pas possible, le Mentat ne pourra récupérer ses facultés qu'au terme d'un long processus de thérapie et de reconstruction psychologique qui le placera « hors-jeu » pour un temps laissé à l'appréciation du meneur de jeu et a de très fortes chances de compromettre la confiance de ses maîtres et donc, sa position de Conseiller.

Autres Mentats

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

Il existe également des Mentats plus spécialisés ou combinant leur formation de Mentat avec un profil atypique ; on trouve ainsi quelques Mentats Assassins ou Duellistes, capables de mettre leurs prodigieuses facultés cérébrales au service de leur domaine d'expertise. Pour plus de détails sur ces Mentats déviants, atypiques ou spécialistes, ainsi que sur les Mentats d'un rang inférieur à celui de Conseiller, le meneur de jeu pourra consulter le *Manuel des Mentats*.

Les Tleilaxu peuvent « fabriquer » des Mentats Déviants, au cerveau totalement détraqué, à l'instar du tristement célèbre Piter de Vries. Un Mentat déviant manifeste un comportement sadique, ou toute autre forme de perversion jugée appropriée par le meneur de jeu. Ce type de personnage, rarissime, devra (normalement) être réservé aux seuls PNJ.

Facultés Bene Gesserit

Lors de son Conditionnement, la future adepte Bene Gesserit apprend à maîtriser un certain nombre de techniques, détaillées ci-dessous.

Manière Bene Gesserit

Cette faculté permet à l'adepte de détecter un menteur grâce aux infimes signes subliminaux qui le trahissent (inflexion de la voix, mouvement des yeux etc). En termes de jeu, il s'agit d'une simple utilisation de la compétence Observation. La valeur de Subterfuge du menteur ne change rien à l'affaire, ce qui rend cette faculté particulièrement redoutable.

Si le menteur se sait observé par une Bene Gesserit, il peut tenter de masquer les signes révélateurs par un effort extrême de maîtrise de soi : dans ce cas, le test d'Observation de la Bene Gesserit ne sera considéré comme réussi que s'il obtient un nombre de réussites au moins égal à la Discipline du menteur.

Transe Mémoirelle

Cette faculté est exactement identique à la faculté Mentat du même nom (voir p 41).

Contrôle du Corps

Grâce à son entraînement *prana bindu*, l'adepte peut contrôler ses fonctions corporelles par la seule force de sa volonté. Elle permet notamment d'ignorer ou de surmonter les effets de la douleur, de la fatigue et des privations.

Tant qu'elle reste consciente, l'adepte peut ignorer les effets de son état de santé actuel et fonctionner comme si elle se trouvait à l'état supérieur : *Valide* alors qu'elle devrait être *Affaiblie* ou simplement *Affaiblie* alors qu'elle devrait être *Inconsciente*. Une adepte en Etat Critique ne peut plus agir mais reste consciente et peut décider d'entrer en *suspension bindu*.

Cette faculté permet également d'ignorer les effets des privations de sommeil, de nourriture, d'eau et même d'oxygène. Le meneur de jeu pourra estimer que la Discipline de l'adepte lui permet de multiplier ses limites naturelles : ainsi, une adepte avec 4 en Discipline pourra supporter le manque d'eau quatre fois plus longtemps qu'un être humain ordinaire, tenir quatre fois longtemps sans dormir ou retenir quatre fois plus longtemps sa respiration.



Enfin, cette faculté permet à l'adepte d'utiliser sa valeur de Résistance (égale à la somme du Physique et de la Discipline) comme sa valeur de compétence en Athlétisme, la dispensant ainsi d'acquérir cette compétence.

Suspension Bindu

Cette faculté permet également à l'adepte de se plonger dans un état de transe cataleptique, afin de ralentir à l'extrême ses fonctions vitales. Chaque heure passée en suspension bindu permet d'éliminer un point de dommage, sauf si l'adepte était en Etat Critique lorsqu'elle est entrée en suspension ; dans ce cas, l'état de l'adepte reste stable sans s'améliorer ni se détériorer, tant qu'elle demeure en suspension.

L'adepte sortira de sa transe cataleptique lorsqu'elle l'aura décidé – ou si la durée de cette transe atteint, en heures standards, sa Résistance. Au-delà de cette limite, l'adepte sort de sa transe et ne pourra replonger en suspension bindu avant qu'un nombre d'heures équivalent ne se soit écoulé. Ainsi, une adepte avec une Résistance de 6 pourra rester jusqu'à six heures en suspension bindu.

Une adepte qui émerge d'un état de suspension bindu ne pourra pas y replonger avant avoir passé un nombre d'heures-standards équivalent à la durée de sa transe. Ainsi, si une adepte est restée 4 heures en suspension bindu, elle ne pourra s'y replonger avant avoir passé 4 heures à l'état de veille.

La suspension bindu permet également de bloquer les effets d'un éventuel poison. S'il s'agit d'un poison foudroyant (agissant en quelques secondes), l'adepte devra réussir un test de Vigilance pour entrer en suspension avant que le poison ne fasse effet. Notons toutefois que la transe bloque le poison, sans pour autant le neutraliser ; en d'autres termes, l'adepte mourra si elle n'a pu recevoir un traitement efficace avant la fin de sa transe.

La Voix

Ce pouvoir, particulièrement craint, permet de donner n'importe quel ordre bref à un sujet dont on a pu étudier les inflexions vocales durant quelques minutes.

Comme l'Art Etrange, la Voix fonctionne à la manière d'une compétence spéciale, basée sur la Discipline et strictement réservée aux adeptes Bene Gesserit, qui l'acquièrent avec un niveau de maîtrise de +1 lors de leur Conditionnement et peuvent ensuite l'améliorer par l'expérience, comme pour n'importe quelle autre compétence.

Pour utiliser ce pouvoir sur un individu dont elle a intégré le schéma vocal, l'adepte doit effectuer un test de compétence. Le sujet sera sous son contrôle si elle obtient un nombre de réussites au moins égal à la Discipline du sujet. A partir de là, le sujet obéira aux ordres qui lui seront donnés, jusqu'à la fin de la scène en cours, ou jusqu'à ce que la concentration de l'adepte soit brisée d'une quelconque façon. Si l'adepte échoue (ou obtient un nombre de réussites insuffisant), elle ne pourra utiliser la Voix sur ce sujet jusqu'à la fin de la scène en cours.

Une adepte Bene Gesserit peut aussi utiliser la Voix pour manipuler un sujet de façon plus subtile : cette technique de suggestion est appelée *leurre adroit*. Lorsqu'une adepte y fait appel, sa valeur de compétence effective sera égale à la valeur la plus faible entre sa compétence de Voix et sa compétence de Subterfuge. Ce test est ensuite interprété comme un test de Subterfuge, mais chaque dé lancé est compté comme une réussite, sauf en cas de 8 (deux réussites) ou de 1 (dé ignoré). Le *leurre adroit* n'a d'effet que sur les personnages ne maîtrisant pas la Manière Bene Gesserit : les adeptes en détectent aussitôt l'utilisation (et en tirent alors les conséquences qui s'imposent).

Enfin, certaines Révérendes Mères maîtrisent des techniques spéciales leur permettant d'utiliser la Voix de façon encore plus spectaculaire, y compris sur des groupes entiers.



Résister à la Voix

La résistance d'un personnage à la Voix dépend normalement de sa Discipline, qui indique le nombre de réussites nécessaires à l'adepte pour le soumettre à son pouvoir.

En dehors du cas particulier du *leurre adroit*, les adeptes Bene Gesserit ne sont nullement immunisés à son pouvoir - à l'exception, dit-on, des Révérendes Mères...

Le fait de maîtriser la Voix permet toutefois d'être mieux armée pour résister à ses effets : la résistance à la Voix d'une adepte n'est donc pas égale à sa seule Discipline mais à son total de compétence en Voix.

Leur Conditionnement Impérial (voir page suivante) rend les adeptes Suk insensibles aux effets de la Voix.

Un personnage peut également résister à l'emprise de la Voix en dépensant 1 point de Karama ; il est alors immunisé à toute nouvelle tentative de domination pour le reste de la scène en cours.

L'Art Etrange

Il s'agit d'une synthèse de diverses formes d'arts martiaux, que le contrôle Prana Bindu rend particulièrement redoutable. Cette faculté peut permettre à l'adepte d'éviter plus facilement une attaque adverse, d'agir avec une rapidité foudroyante ou de maîtriser un adversaire apparemment beaucoup plus fort.

En termes de jeu, l'Art Etrange fonctionne comme une compétence de combat au contact basée sur la Discipline, réservée aux seules adeptes Bene Gesserit, qui l'acquièrent avec un niveau de maîtrise de +1 lors de leur Conditionnement. Ce niveau peut ensuite être augmenté par l'expérience, comme pour n'importe quelle autre compétence.

Son utilisation en combat est décrite en détail dans le chapitre V (Combats). La compétence Art Etrange peut aussi être utilisée à la place de l'Agilité en dehors des situations de combat, dans toutes les situations où les réflexes conditionnés et la parfaite maîtrise corporelle de l'adepte sont susceptibles de l'avantager.

Le Langage des Signes BG

Le Conditionnement Bene Gesserit comprend également l'apprentissage de ce langage. Il s'agit d'un langage des signes particulièrement complexe, utilisé par les adeptes lorsqu'elles veulent communiquer sans être comprises de personnes étrangères à l'ordre. « Signes » est ici à prendre dans son sens le plus large, cette langue faisant également appel au regard, aux expressions faciales et au langage du corps.

Seul un individu instruit dans la Manière Bene Gesserit peut en maîtriser toutes les subtilités. En revanche, son utilisation peut tout de même être repérée (sans pour autant être décodée ou interprétée) grâce à un test d'Observation (en confrontation avec le Subterfuge de l'adepte).

Autres Facultés BG

Les facultés décrites ci-dessus correspondent au Conditionnement BG classique. Les membres de certaines branches spéciales de l'ordre, comme la Missionaria Protectiva, peuvent avoir accès à certaines facultés supplémentaires. En outre, les Révérendes Mères possèdent d'autres pouvoirs, comme par exemple la transe des Diseuses de Vérité ou la possibilité de puiser dans la mémoire collective des Révérendes Mères passées. Ces différents secrets (et bien d'autres) sont traités en détail dans le *Manuel Bene Gesserit*.

Facultés Suk

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

Conditionnement Impérial

Grâce à cette faculté, la volonté de l'adepte Suk ne peut jamais être brisée. En termes de jeu, l'adepte est *totalement immunisé* aux effets des interrogatoires, de la torture ou de toute autre forme de coercition. Ce conditionnement rend également totalement insensible aux effets de la Voix ou à toute autre forme de suggestion psychique ou hypnotique.

Un adepte Suk sera également *absolument incapable* de trahir ceux qu'il sert ou d'utiliser une arme létale, même pour sauver sa vie ou celle de ses proches (ou pour se suicider).

Dans le contexte du jeu, on devra considérer que le conditionnement impérial d'un adepte Suk est totalement inviolable. Le sort du Docteur Yueh dans *Dune* est un événement « théoriquement impossible » et, en tous les cas, sans précédent : personne ne l'a jamais fait auparavant et seul un Mentat Déviant du calibre de Piter de Vries avait la moindre chance de réussir un tel exploit.

Médecine Suk

Les docteurs Suk maîtrisent diverses techniques médicales particulièrement efficaces.

Lorsqu'un docteur Suk administre des premiers soins à un blessé, il soigne 2 points de dommages supplémentaires (soit 6 avec un medkit et 4 sans). De même, lorsque le praticien Suk veille sur la convalescence d'un blessé, celui-ci élimine 1pt de dommage supplémentaire par jour. Ceci s'applique également à l'adepte lui-même, sauf si son état est Critique.

Les enseignements médicaux de l'école Suk peuvent également avoir d'autres applications thérapeutiques, laissés à l'appréciation du meneur de jeu.

Pharmacopée Tsai

Un docteur Suk a toujours sur lui (ou dans son medkit) plusieurs doses des traitements d'urgence suivants, spécialement concoctés suivant les méthodes de l'antique médecine Tsai.

Chaque dose peut se présenter sous la forme d'une pilule, d'une gélule ou d'une solution injectable, au choix du praticien.

Antidouleur

Une dose de ce traitement permet à un blessé Affaibli d'ignorer sa pénalité d'action durant environ deux heures. Ce traitement n'a aucun effet sur un personnage Inconscient ou en Etat Critique.

Anti-infection

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

Anti-hémorragie

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

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

Neutralisation Non-violente

Le fait qu'un adepte Suk soit incapable de tuer ne l'empêche aucunement de maîtriser certaines techniques de défense des plus efficaces. Sa parfaite connaissance des schémas corporels humains lui permet de faire perdre conscience à un individu en exerçant une simple pression sur certains points vitaux de son système nerveux. Les personnages possédant la faculté *Contrôle du Corps* (c'est-à-dire les autres adeptes Suk et les adeptes du Bene Gesserit) sont invulnérables à de telles attaques. Contre tout autre sujet, cette technique opère automatiquement, quelle que soit la Résistance de la victime, mais ne peut être utilisée que sur un individu préalablement immobilisé (grâce à la Lutte) ou totalement pris par surprise (grâce à la Discrétion) ; il est donc extrêmement difficile, voire impossible, de l'utiliser dans une situation classique de combat.

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

Contrôle du Corps

Cette faculté Suk est identique à la faculté Bene Gesserit du même nom (p 44). L'entraînement des adeptes Suk, en revanche, ne leur permet pas d'entrer en *suspension bindu*.

Conscience Etendue

Cette faculté permet à l'adepte Suk d'ouvrir son esprit au monde qui l'entoure. Ceci lui permet d'atteindre un état d'hyper-perception, qui lui donne 1 dé de bonus sur tous ses tests de Vigilance et d'Observation.

Cet état d'hyper-perception exige toutefois une concentration totale et est donc incompatible avec toute autre activité exigeant une certaine concentration, comme par exemple l'utilisation d'une autre compétence.

Prescience

L'Origine de la Prescience

La Prescience est une faculté à part, qu'aucun conditionnement ne peut conférer.

Il existe un rapport entre la Prescience et la consommation d'Epice, mais ce rapport est aussi complexe que mystérieux. La consommation d'Epice ne confère pas automatiquement la Prescience : si tel était le cas, ce don serait possédé par un nombre incroyable de personnes (à commencer par tous les Fremens d'Arrakis) et n'aurait plus rien de précieux ou d'exceptionnel. En revanche, il semble bien que le Mélange joue un rôle considérable dans le développement de ce don chez les rares mortels qui le possèdent, agissant souvent comme un révélateur.

Un Pouvoir à Part

La seule façon pour un personnage-joueur de posséder le pouvoir de Prescience est d'acquérir ce don lors de la création, une acquisition qui nécessite toujours l'accord du meneur de jeu ; ce dernier devra soigneusement peser sa décision, les possibilités offertes à un héros doté de Prescience pouvant influencer de façon cruciale le déroulement de toute une chronique.

Dans l'univers d'Imperium, la Prescience n'est pas un pouvoir parmi d'autres, mais bien un moteur dramatique de première importance : si un personnage-joueur possède ce don, alors ses visions devront, comme dans *Dune*, jouer un rôle décisif dans la construction et le déroulement des intrigues - ce qui peut constituer un angle narratif passionnant à explorer ou, à l'inverse, se transformer en véritable casse-tête pour meneur de jeu... Il est donc nécessaire de bien réfléchir aux conséquences avant d'autoriser un joueur à incarner un personnage Prescient.

Le Personnage Prescient

L'état de transe prophétique n'est comparable à aucune autre expérience visionnaire. Ce n'est pas un retrait par rapport à la brutale exposition des sens (comme pour beaucoup d'états de transe) mais une immersion dans une multitude de nouveaux mouvements. (...) Les choses que l'on voit dans ces trances ont un effet dégrisant, dévastateur souvent. Elles exigent un effort extraordinaire pour conserver une personnalité intègre et, malgré cela, ne manquent pas de vous transformer profondément au sortir de l'expérience.

Les Mémoires Volés

Posséder un tel pouvoir suppose évidemment quelques contreparties. La plus évidente est, bien sûr, l'addiction au Mélange. Un personnage Prescient devra obligatoirement suivre un Régime d'Epice, dont le niveau influera de manière directe sur l'intensité de son pouvoir.

En outre, ce don aura forcément tendance à affecter le parcours psychologique personnel du Prescient et pourra influencer de façon décisive sur sa vocation et sa position sociale. Sur de nombreux mondes à forte tradition religieuse ou mystique, les Prescients sont souvent (et à juste titre) considérés comme des prophètes, et traités comme tels. Le meneur de jeu pourra choisir de refléter cet état de fait en appliquant certaines restrictions lors de la création du personnage.

Chez un sujet de sexe masculin, la possession d'un tel pouvoir se traduit très souvent par le choix d'une Education et d'une Vocation de Mystique, voire une Dignité de Maître Spirituel pour les Prescients non-nobles.

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



Trois Niveaux de Vision

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

I : Prémonitions

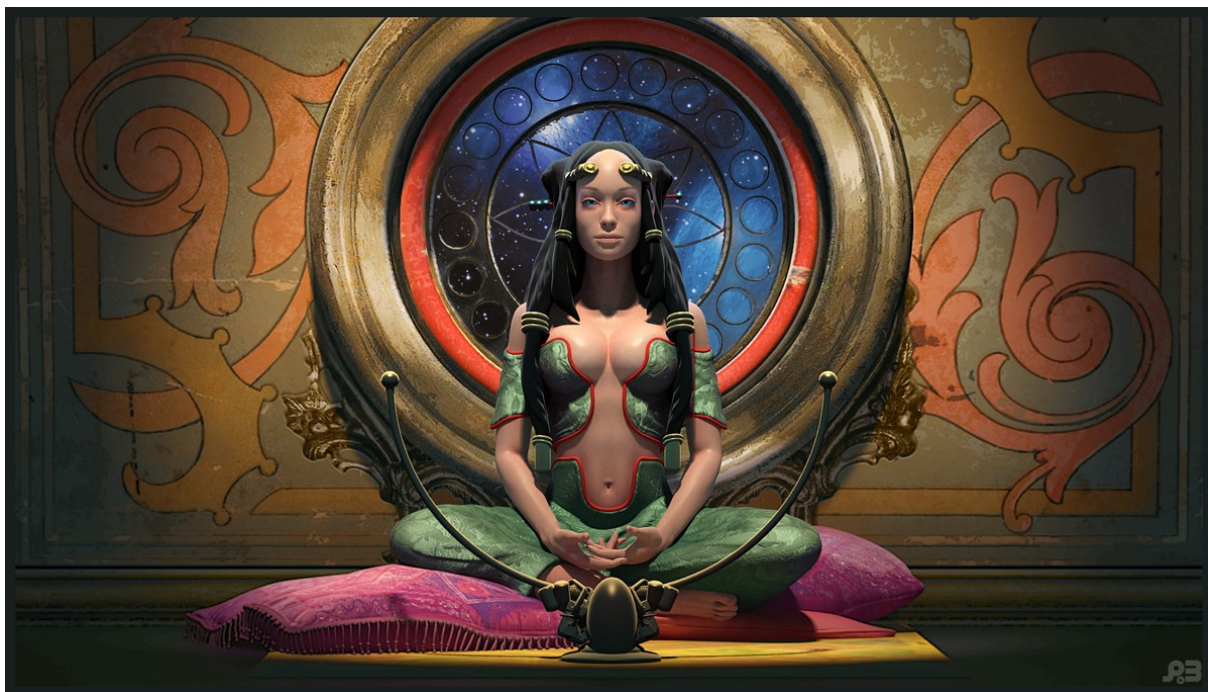
A ce stade, la Prescience se manifeste sous la forme de Visions sporadiques, souvent limitées au futur proche ou à l'entourage direct du sujet et pouvant être interprétées comme de simples pressentiments.

II : Prédictions

Les Visions du personnage gagnent en profondeur temporelle et spatiale ; elles peuvent concerner un lieu distant, voire un avenir assez lointain – avenir qui reste généralement contenu dans les limites de l'espérance de vie du sujet.

III : Prophéties

A ce degré de pouvoir, les Visions du personnage peuvent s'étendre bien au-delà de son espérance de vie et concerner des événements distants de plusieurs générations. A priori, seuls certaines Révérendes Mères du Bene Gesserit et quelques individus au destin exceptionnel peuvent accéder à un tel degré de Prescience.



Au cours de son existence, Paul Muad'Dib passera par ces trois rangs de Prescience, pour finalement atteindre un niveau véritablement cosmique (et unique dans l'univers) lorsqu'il se révélera être le *kwisatz haderach*.

Prescience et Karama

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

L'Eveil d'Arrakis, par la Princesse Irulan

La Prescience et le Karama entretiennent des liens aussi intimes que complexes. A la création du personnage, le fait d'être Prescient fait perdre 1 point de Karama au personnage : cette perte reflète le poids que la Prescience fait peser sur la destinée du personnage. En cours de jeu, le Prescient pourra augmenter son capital de Karama jusqu'à la limite de son Aura - mais son Karama aura sans doute tendance à fluctuer davantage que celui des autres personnages.

Le joueur d'un Prescient doit en effet utiliser le Karama de son personnage pour que son pouvoir se manifeste de façon significative *en cours de jeu*. En dépensant 1 point de Karama, le joueur peut susciter une Vision chez son personnage.

En règle générale, le joueur fixe lui-même le sujet global de la Vision, mais son contenu exact et son degré de précision dépendront du meneur de jeu, ainsi que du rang de Prescience du personnage (voir ci-dessus).

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

Un personnage Prescient peut également se retrouver à court de Karama à cause de son pouvoir – ce qui peut, dans certaines situations critiques, s'avérer fatal. Si elle permet de voir au-delà des voiles de l'espace et du temps, la Prescience ne rend pas omnipotent et même un Prescient ne peut totalement maîtriser le cours de sa propre destinée.

Cette dimension particulière du Karama pour les personnages Prescients influe également sur l'évolution du personnage (voir chapitre VIII) : le Karama étant indispensable aux Visions du personnage, le joueur d'un Prescient aura donc tendance à privilégier le choix de la Destinée (permettant de regagner des points de Karama), au détriment de l'Expérience (permettant de développer les compétences du personnage).

La Prescience pour le Meneur de Jeu

Visions Augurales

Avant le début d'un scénario, le meneur de jeu pourra donner au joueur d'un personnage Prescient la description d'une Vision en rapport avec les événements à venir. Plus le niveau de Prescience sera élevé, plus la Vision devra être révélatrice. Ces Visions augurales (c'est-à-dire survenant avant le début du scénario proprement dit) ne nécessitent pas de dépense de Karama de la part du joueur.

Un Prescient à court de Karama n'est donc pas entièrement coupé de ses Visions, mais son pouvoir a tendance à le fuir et ne se manifeste plus que de façon erratique et diffuse, comme coupé des chemins de sa propre destinée.

Prescience et Prédestination

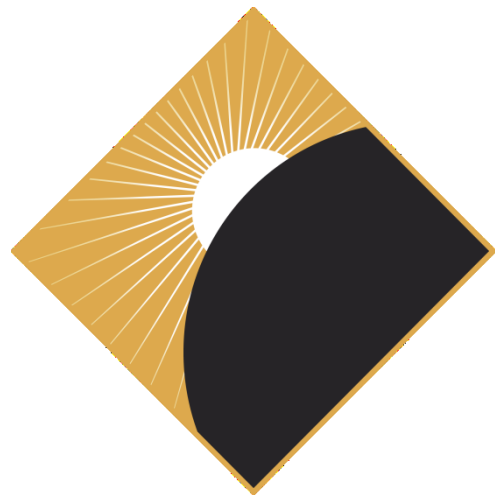
Prophétie et prescience.

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

Réflexions sur Muad'Dib, par la Princesse Irulan

Pour le meneur de jeu, la Prescience constitue un outil narratif quasi-omnipotent, susceptible de justifier à peu près n'importe quel *deus ex machina* - et donc à utiliser avec précaution.

L'existence de la Prescience obligera parfois le meneur de jeu à se livrer à quelques petits trucages narratifs. A priori, si un événement a été perçu par Prescience, il doit *obligatoirement* arriver - ce qui ne signifie pas qu'il arrivera *exactement* comme le meneur de jeu l'avait initialement envisagé. Si les actions des personnages empêchent la réalisation de cet événement, c'est qu'il ne devait pas arriver *cette fois-ci* - le meneur de jeu devra alors garder l'événement en réserve, pour plus tard. Il est donc préférable de donner aux Visions un aspect énigmatique et symbolique, susceptible d'être interprété de plusieurs manières.



Vous pouvez aussi décider que la Prescience révèle des futurs *possibles*, éventuellement modifiables par la seule intervention du Prescient ayant eu la Vision. Dans *Le Messie de Dune*, alors qu'il est vraisemblablement devenu le plus grand Prescient de tout l'univers, Paul Muad'Dib s'interroge encore sur l'exacte nature de son pouvoir et sur sa propre faculté à influencer les événements futurs...

Les Lois de la Prescience

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

Les Prescients ne peuvent garantir le secret absolu de leurs Visions. Tout ce que perçoit un Prescient peut également être perçu par un Prescient de rang égal ou supérieur, tout particulièrement si les destinées des deux Prescients sont amenées à se croiser dans l'avenir ou se sont déjà croisées dans le passé.

Les Prescients se reconnaissent entre eux. Un personnage Prescient est toujours capable de sentir ce pouvoir chez un autre individu s'il concentre son attention sur lui durant quelques instants. Il sera néanmoins incapable d'évaluer le niveau de puissance de l'autre Prescient.

Les Prescients occupent une place à part sur l'échiquier du destin. Les Visions d'un Prescient ne peuvent jamais concerner de façon directe un Prescient de rang supérieur ou égal au sien. Les Prescients de rang III peuvent donc avancer masqués aux yeux des autres Prescients.

V:COMBATS

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

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



Conrad Miklos, Maître d'Armes de la Maison Wikkheiser



Trois Formes de Combat

Les règles d'Imperium distinguent trois grandes formes de combats : les duels, les affrontements et les batailles.

Un **duel** est un combat singulier entre deux adversaires. Dans l'univers de Dune, le duel est une pratique courante, très ritualisée. Dans un duel, les deux combattants sont généralement à armes égales. L'Agilité et la maîtrise des Armes Blanches y jouent un rôle essentiel, chacun essayant de manœuvrer afin de percer les défenses de l'adversaire.

Un **affrontement** est un combat opposant plusieurs personnages, au corps-à-corps, à distance ou les deux à la fois. L'action y est généralement beaucoup plus chaotique que dans un duel ou une bataille rangée.

Une **bataille** est, comme son nom l'indique, un combat de grande ampleur, où la tactique et l'armement jouent un rôle essentiel. Ce type de combat, très rare dans l'Imperium, est abordé en détail dans le supplément *La Voie des Armes*.

Les autres formes de combat ne sont en fait que des variantes de ces trois catégories : les règles du duel, par exemple, permettent également de gérer les combats à mains nues, en remplaçant la compétence Armes Blanches par la compétence Lutte.

Mais avant d'examiner plus en détail les différentes formes de duels et d'affrontements, intéressons nous aux blessures et autres formes de dommages qu'un combat peut occasionner.

Blessures et Dommages

Résistance et Etat Physique

Chaque personnage possède une *grille de vitalité*, qui permet de mesurer les dommages physiques qu'il est susceptible de subir au cours d'un combat ou suite à quelque situation périlleuse. D'autres formes de détérioration physique, comme les privations ou les effets de certaines drogues, peuvent également entraîner une perte de vitalité.

La grille de vitalité est constituée de quatre paliers, qui représentent chacun un état général : *Valide*, *Affaibli*, *Inconscient* et en *Etat Critique*.

Chacun de ces paliers comporte un nombre de cases égal à la Résistance du personnage.

Lorsqu'un personnage est blessé, on coche un nombre de cases égal aux points de dommages subis ; si ces dommages dépassent le nombre de cases disponibles sur un palier, on passe simplement au palier suivant.

Exemple : Darek a 3 en Physique et 3 en Discipline, ce qui lui donne une Résistance de 6. Chacun des trois paliers de sa grille de vitalité comportera donc 6 cases, soit 18 cases au total. Supposons que Darek reçoive 8 points de dommages : on cochera alors les six cases du premier palier (Valide) puis les deux premières cases du deuxième palier (Affaibli).

Suivant l'état dans lequel il se trouve, un personnage est sujet à certaines pénalités.

Les Quatre Etats de Vitalité

Valide

Ceci ne signifie pas que le personnage est indemne, mais que ses blessures ne sont pas assez sérieuses pour entraver de façon notable sa combativité et ses activités physiques.

Affaibli

Le personnage subit une pénalité d'un dé sur toutes ses actions, et ce jusqu'à ce qu'il soit redevenu Valide.

Inconscient

Le personnage a subi de très sérieux dommages physiques et se retrouve inconscient pour le reste de la scène en cours ou jusqu'à ce qu'il soit ranimé grâce à des premiers soins ; il restera néanmoins incapable d'agir physiquement jusqu'à ce que son état se soit amélioré.

Etat Critique

Le personnage est totalement inconscient et le restera jusqu'à ce que son état se soit amélioré – s'il s'améliore.

Un personnage dans cet état subit 1 point de dommage supplémentaire par heure, jusqu'à ce qu'il reçoive des premiers soins efficaces, ou jusqu'à ce que ces dommages l'entraînent au-delà de la dernière case de sa grille de vitalité.

Lorsque les dommages subis par le personnage vont au-delà de sa dernière case d'Etat Critique, il meurt – sauf s'il est sauvé par la dépense in extremis d'un point de Karama, auquel cas il sombre dans un profond coma ayant toutes les apparences de la mort.

Dommages au Combat

Les dommages des armes sont exprimés en D8. Un jet de dommages n'est pas résolu comme un test de compétence : les résultats des dés sont tout simplement comptabilisés tels quels. Par exemple, si deux dés de dommages donnent 6 et 3, le résultat sera 9 points de dommages.

Ces dommages sont de 1D8 pour une arme blanche (mais certaines attaques peuvent être beaucoup plus dangereuses, comme nous le verrons dans les règles de combat), 2D8 pour une arme d'hast, 3D8 pour un pistolet laser et 4D8 pour un fusil laser.

Il existe deux façons de trouver la mort dans un combat : succomber à une accumulation de blessures ou être tué par un Coup Mortel.

Un Coup Mortel est une attaque ou d'un tir visant délibérément une des zones vitales du corps humain. Dans ce genre de cas, la résistance physique de la victime n'a aucune importance : même le plus robuste des adversaires succombera à un coup de poignard porté entre les deux yeux...

Lorsqu'un personnage reçoit un tel coup, celui-ci sera obligatoirement mortel s'il inflige au moins 10 points de dommages (une fois l'armure prise en compte). La seule façon de survivre à un Coup Mortel est de bénéficier de la dépense d'un point de Karama ; dans ce cas, le personnage n'est pas tué, mais subit tout de même les dommages causés par l'attaque.

Soins et Guérison

Des premiers soins efficaces peuvent être administrés par toute personne possédant la compétence Médecine ou la compétence Survie.

Avec un medkit, ces soins n'exigent aucun test de compétence ; sans medkit et en se contenant des moyens du bord, un test de compétence en Médecine sera indispensable. Ces soins peuvent permettre de stabiliser l'état d'un blessé en Etat Critique. Pour un patient moins gravement touché, ils peuvent permettre d'éliminer jusqu'à 4 points de dommages avec un medkit (2 avec des moyens de fortune).

Chaque jour de repos complet permet au blessé d'éliminer un nombre de points de dommages égal à sa valeur de Physique.

Ceci suppose que la convalescence du blessé se déroule dans un environnement raisonnablement sain, de préférence sous la surveillance d'une personne compétente en Médecine. Si le blessé ne bénéficie pas de conditions de récupération convenables, le meneur de jeu pourra décider de ralentir son rythme de guérison ; dans les cas les plus extrêmes, l'état d'un blessé peut même stagner, voire se dégrader progressivement... En termes de jeu, de telles complications sont laissées à l'appréciation du meneur de jeu.

Comme on peut le voir, même un blessé grave peut être remis sur pied en quelques semaines, sans craindre de séquelles majeures.

Cette rapidité et cette facilité de guérison s'expliquent bien évidemment par le degré d'avancement des techniques médicales utilisées dans l'univers de *Dune*.



L'Art du Duel

Principes de Base

Les deux compétences qui jouent un rôle crucial dans un duel classique : Armes Blanches, qui permet de résoudre les attaques et les parades, et Agilité, qui permet de résoudre les divers mouvements tactiques des personnages.

Par mesure de simplicité, un duel est découpé en plusieurs passes d'armes, appelées *assauts*. Chaque assault dure une poignée de secondes. Si l'on tient absolument à mesurer la durée d'un duel de manière précise, on pourra considérer qu'un assault dure environ 6 secondes et qu'il y a, par conséquent, 10 assaults dans une minute.

Contrairement à ce qui se passe dans de nombreux jeux de rôle, les protagonistes d'un duel n'agissent pas à tour de rôle, en étant tantôt assaillant, tantôt défenseur. Au cours d'un même assault, un combattant sera soit en position d'attaque, soit en position de défense : tout dépend de l'Agilité avec laquelle il manœuvre.

Manœuvres Tactiques

Chaque assault s'ouvre par une confrontation d'Agilité, qui représente de façon abstraite tous les mouvements tactiques effectués par les combattants dans le but de se retrouver en position d'assaillant. Celui qui la remporte prend l'avantage, ce qui le met en position d'assaillant pour cet assault ; son adversaire, quant à lui, se retrouve quant à lui en position défensive.

Un Maître d'Arme reçoit 1 dé de bonus sur ce test, sauf s'il fait face à un autre Maître d'Armes.

En cas d'égalité sur la confrontation d'Agilité, les deux combattants se retrouveront au *corps-à-corps* (voir ci-dessous).

En cas de double échec, les deux adversaires se tournent autour, s'observent mais qu'aucun d'eux n'est parvenu à placer une attaque : on passe alors directement à l'assaut suivant.

Si le combattant qui prend l'avantage a remporté la confrontation d'Agilité avec au moins 5 réussites de plus que son adversaire, il parvient à *prendre de court* son adversaire, ce qui impose à ce dernier un dé de pénalité en défense.

Attaque et Défense

Dans un duel, chaque assault est résolu sous la forme d'une confrontation d'Armes Blanches entre l'assaillant et le défenseur.

En cas de victoire de l'assaillant, celui-ci parvient à blesser son adversaire. Si, en revanche, la confrontation tourne à l'avantage du défenseur, l'attaque de l'assaillant a échoué. Une égalité tourne toujours en faveur du défenseur.

Au lieu de tenter une attaque classique, un assaillant peut opter pour une attaque spéciale : désarmer son adversaire, lui porter une botte meurtrière ou percer, par une attaque lente, le champ protecteur de son Bouclier.

Ces diverses manœuvres spéciales entraînent toutes un dé de pénalité sur le test d'attaque et peuvent parfois être combinées entre elles : voir les pages qui suivent pour plus de détails.

Corps à Corps

Dans un duel, le corps-à-corps est une situation particulière, qui survient lors d'un duel lorsque les deux duellistes ont obtenu le même nombre de réussites lors de la confrontation d'Agilité.

On effectue alors une confrontation en Armes Blanches, dans laquelle chacun est à la fois assaillant et défenseur : celui qui l'emporte blessera l'autre. En cas d'égalité, c'est le statu quo et le corps-à-corps se poursuit à l'assaut suivant. En cas de double échec, le corps-à-corps est automatiquement rompu.

Le port d'un Bouclier modifie sensiblement les choses. Si les deux duellistes sont protégés par un Bouclier, l'effet de répulsion des deux champs de force rend tout corps-à-corps physiquement impossible : on passe alors directement à l'assaut suivant. Si un seul des combattants est protégé par un Bouclier, le corps-à-corps est résolu normalement, mais le combattant sans Bouclier n'aura pratiquement aucune chance de percer les défenses de son adversaire.

Voir p 57 pour plus de détails sur l'art du combat au Bouclier et ses subtilités.

Duellistes et Maîtres d'Armes

Dans un duel à l'arme blanche, les Duellistes de vocation et les Maîtres d'Armes bénéficient de certains avantages spéciaux.

Ainsi, tout **Duelliste** de vocation est entraîné à combattre efficacement avec une arme blanche dans chaque main, ce qui lui confère 1 dé de bonus en Armes Blanches, en attaque comme en défense (voir *Deux Armes*, p 56).

En plus de cet avantage, sa science du duel confère également au **Maître d'Armes** un dé de bonus sur le test d'Agilité qui ouvre chaque assaut, sauf si le personnage fait face à un autre Maître d'Armes. Contre tout autre adversaire, ce dé de bonus augmente donc les chances du Maître d'Armes de prendre l'avantage et de se retrouver en position d'assaillant.

Pris de Court !

Dans diverses situations évoquées dans ces règles de combat, un personnage peut se trouver *pris de court* le temps d'un assaut.

Dans de tels cas, le personnage *pris de court* se retrouve obligatoirement en position de défenseur et subit en outre une pénalité d'un dé sur son test de défense.

Attaques Spéciales

Au lieu de porter une simple attaque, un bretteur qui se trouve en position d'assaillant peut tenter une des attaques spéciales détaillées ci-dessous, moyennant une pénalité d'un dé sur son test d'attaque. Il est parfois possible de combiner plusieurs de ces manœuvres.

Seul un personnage habitué au maniement des armes (c'est-à-dire possédant la compétence Armes Blanches) peut tenter ces coups spéciaux. Dans tous les cas, le défenseur reçoit bien évidemment la possibilité d'effectuer un test de défense, selon les règles habituelles.

Botte Meurtrière

Cette attaque spéciale peut permettre de tuer un adversaire d'un seul coup, moyennant 1 dé de pénalité sur le test d'Armes Blanches.

Si elle n'est pas parée ou évitée grâce à un test de défense, une Botte Meurtrière inflige 2D8 points de dommages (au lieu du D8 habituel) et est obligatoirement considérée comme un Coup Mortel : si ces dommages sont de 10 ou plus, la victime est tuée sur le coup, sauf si elle bénéficie de la dépense d'un point de Karama (auquel cas elle subit tout de même les points de dommages infligés par l'attaque).

Cette botte peut être combinée à une attaque visant le Défaut de la Cuirasse ou destinée à percer un Bouclier, moyennant une pénalité accrue (voir ci-dessous).

Défaut de la Cuirasse

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

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

Cette attaque de précision peut être combinée à une Botte Meurtrière (pour une pénalité cumulée de 2 dés) ou à une attaque destinée à percer un Bouclier (moyennant, là encore, une pénalité doublée) ou même aux deux à la fois (auquel cas la pénalité totale sera de 3 dés).



Désarmer l'Adversaire

Si cette manœuvre réussit, l'assaillant n'inflige aucun dommage à son adversaire mais parvient à le désarmer. Si l'adversaire a sur lui une arme de secours (ce qui sera le cas de la plupart des duellistes), il peut tenter de s'en munir sans rompre le combat mais sera alors considéré comme *pris de court* durant l'assaut suivant.

Armes Blanches

Dommages

Lorsqu'un combattant est touché, il est blessé et subit un certain nombre de points de dommages, déterminé par un jet de dés (voir p 53). La plupart des armes blanches utilisées en duel (poignards, kindjals, épées etc.) font les mêmes dommages : 1D8. Ces dommages sont portés à 2D8 en cas de *botte meurtrière* (voir p 55).

Armes Inégales

Dans la plupart des duels, les deux adversaires sont à armes égales.

Si un des deux combattants est armé d'une lame notablement plus longue (ex : une épée contre un poignard), il pourra maintenir son adversaire à distance et éviter le corps-à-corps : en termes de jeu, une égalité sur la confrontation d'Agilité ne débouchera pas sur un corps-à-corps mais tournera à son avantage.

Deux Armes

Les Duellistes de vocation sont entraînés à combattre avec une arme blanche dans chaque main, généralement une épée et une dague, ou un kindjal et une lancette.

Lorsqu'il utilise cette technique, un Duelliste bénéficie d'un dé supplémentaire en Armes Blanches. Ce bonus s'applique en défense comme en attaque – y compris contre un adversaire protégé par un Bouclier. Dans ce cas précis, il représente la possibilité de distraire l'adversaire avec la première arme tout en effectuant une attaque suffisamment lente (et sournoise) avec la seconde.

Si une des deux armes est enduite d'un poison quelconque, on supposera que toute attaque réussie est portée avec cette arme (sauf si le Duelliste en décide autrement).

Armes d'Hast

Ce terme désigne toute arme possédant une hampe et devant être tenue à deux mains : lances, hallebardes etc. De telles armes sont encore utilisées dans l'Imperium mais rarement pour les duels. Les dommages de base d'une arme d'hast sont plus importants que ceux d'une arme blanche classique (2D8 au lieu de 1D8) mais son maniement reste plus sommaire que celui des armes blanches classiques : il est donc impossible d'utiliser une arme d'hast pour porter une botte meurtrière ou pour tenter de percer un Bouclier (ce qui explique leur obsolescence).

Combats au Bouclier

Champ de Protection

Activer un Bouclier prend quelques secondes et peut être combiné à n'importe quelle autre action. En termes de jeu, un combattant protégé par un Bouclier ignore tous les dommages qu'il serait susceptible de subir – à commencer par ceux des armes de tir et y compris les explosions. Seule exception : les attaques *suffisamment lentes* pour percer son champ de protection.

Le port d'un Bouclier *protège* totalement le combattant – sauf si son adversaire parvient à porter une attaque suffisamment lente pour pouvoir pénétrer le champ d'énergie mais suffisamment précise pour rester efficace.

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

Manceuvres

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

Dans un combat au Bouclier, une égalité sur la confrontation d'Agilité n'entraîne pas de *corps-à-corps*, le champ de protection des Boucliers rendant totalement impossible ce type de combat ; lorsqu'une telle égalité survient, on passe alors immédiatement à l'assaut suivant.

Attaque et Défense

Dans un duel au Bouclier, les attaques doivent être portées avec une précision calculée. Elles doivent être à la fois assez lentes pour pénétrer le champ de protection du Bouclier et assez subtiles pour avoir une chance de déjouer les autres défenses de l'adversaire.

En termes de jeu, une telle attaque entraîne une pénalité d'un dé sur le test d'Armes Blanches de l'assaillant. Cette pénalité se cumule avec celles d'une Botte Meurtrière ou d'une attaque visant le Défaut de la Cuirasse.

Ainsi, un duelliste tentant une Botte Meurtrière à travers le bouclier de son adversaire subira une pénalité totale de 2 dés ; s'il cherche, en plus, à viser le défaut de la cuirasse d'une éventuelle armure adverse, la pénalité passera à 3 dés.

Dépendance au Bouclier

L'art de porter des attaques lentes, capables de franchir un champ protecteur Holtzman, fait depuis longtemps partie intégrante de l'apprentissage du combat à l'arme blanche tel que le conçoit la culture de l'Imperium. Sans cet entraînement spécifique, le bretteur ne subirait pas qu'un simple dé de pénalité en attaque mais n'aurait aucune chance de réussir à percer le Bouclier adverse.

Mais l'usage systématique du Bouclier dans l'apprentissage du combat à l'arme blanche peut aussi créer une forme de dépendance envers cette précieuse protection, de sorte qu'un bretteur issu de la culture impérial peut être désorienté lorsqu'il doit affronter un combattant à l'arme blanche n'intégrant PAS l'usage du Bouclier dans sa technique de combat à l'arme blanche. Dans une telle situation, le bretteur dépendant au Bouclier subira un dé de pénalité sur ses tests de défense et d'attaque, n'ayant pas l'habitude de se battre sans champ protecteur... ni celle de porter des attaques rapides !

Cette pénalité pourra disparaître avec un peu d'entraînement ; on pourra l'ignorer pour les Soldats, les Duellistes et les Assassins.

Le défenseur, en revanche, dispose de tous ses dés. Dans de telles conditions, tout dé de bonus ou de pénalité peut donc avoir un impact décisif.

Combats à Mains Nues

Les règles de duel peuvent également être utilisées pour simuler des combats à mains nues. En pratique, il suffit de remplacer la compétence Armes Blanches par la compétence Lutte, en appliquant les ajustements détaillés ci-dessous.

Attaque et Défense

Comme pour un duel à l'arme blanche, chaque assaut s'ouvre par une confrontation d'Agilité, qui décide du rôle de chacun (assaillant ou défenseur). Les tests d'attaque et de défense sont effectués avec la compétence Lutte.

Dommages

Les dommages infligés par une attaque de Lutte ne dépendent pas d'un jet de dé mais sont simplement égaux au Physique de l'assaillant.

Adversaire Armé

Face à un adversaire muni d'une arme blanche, un personnage sans arme peut utiliser sa compétence de Lutte pour se défendre, mais avec une pénalité d'un dé. Il subit en outre les mêmes désavantages qu'un combattant muni d'un poignard face à un adversaire armé d'une épée (voir *Armes Inégales*).

Lorsqu'un lutteur parvient néanmoins à prendre l'avantage sur un adversaire armé, celui-ci peut choisir sa meilleure valeur entre Lutte et Armes Blanches pour son test de défense ; en outre, si le défenseur l'emporte, l'assaillant sans armes se retrouvera obligatoirement *pris de court* lors de l'assaut suivant.

Ces restrictions s'appliquent également à toutes les manœuvres spéciales tentées par un lutteur contre un adversaire armé – à commencer par les tentatives de désarmement (voir ci-dessous).

Attaques Spéciales

La Lutte ne permet évidemment pas de percer un Bouclier, ni de porter une Botte Meurtrière ou de viser le Défaut de la Cuirasse. Elle peut toutefois être utilisée pour Désarmer, Renverser ou Immobiliser, moyennant à chaque fois un dé de pénalité sur le test d'attaque.

Renverser l'Adversaire

Si l'assaillant remporte la confrontation (malgré son dé de pénalité), il n'inflige aucun dommage à son adversaire mais parvient à le déséquilibrer : l'adversaire sera alors *pris de court* pour le reste de l'assaut et l'assaut suivant.

Immobiliser l'Adversaire

Si l'assaillant remporte la confrontation (malgré son dé de pénalité), il n'inflige aucun dommage à son adversaire mais parvient à le maîtriser, lui ôtant toute possibilité d'agir physiquement.

Une telle attaque ne peut être tentée que contre un adversaire sans arme (ou ayant été préalablement désarmé). En outre, l'assaillant devra, pour maintenir sa prise, remporter une confrontation de Lutte à chaque assaut suivant ; si le défenseur remporte cette confrontation, il parvient à se dégager et n'est plus immobilisé.

Un adversaire préalablement Renversé puis Immobilisé reste *pris de court* et subit une pénalité d'un dé sur tous ses tests de défense, jusqu'à ce qu'il se soit dégagé.



L'Art Etrange

Seules les adeptes du Bene Gesserit ont accès à cette redoutable technique de combat à mains nues. En pratique, une adepte de l'Art Etrange peut toujours utiliser cette compétence à la place des trois compétences entrant normalement en jeu dans un combat au contact : Agilité, Lutte et Armes Blanches.

Rapidité Foudroyante

La valeur d'Art Etrange peut être utilisée à la place de la valeur d'Agilité dans la confrontation qui ouvre chaque assaut. En cas d'égalité, on passe directement à l'assaut suivant : il n'y a pas de corps-à-corps et même un adversaire armé ne parvient pas à prendre l'avantage.

Une adepte de l'Art peut également utiliser sa rapidité foudroyante pour tenter d'éviter une attaque par Arme de Tir ou de Jet : elle peut alors effectuer un test de compétence, qui sera interprété comme un test de défense contre le(s) tir(s) ou le(s) lancer(s) adverse(s). Ce type d'esquive est toutefois incompatible avec toute autre utilisation de l'Art Etrange (ou d'une autre compétence) au cours du même assaut.

Attaque et Défense

La valeur d'Art Etrange peut également être utilisée à la place de Lutte ou d'Armes Blanches, que ce soit pour attaquer et se défendre.

Une adepte n'a pas besoin d'être armée pour utiliser son Art Etrange pour se défendre contre une attaque à l'arme blanche et ne subit aucune pénalité particulière contre une telle attaque, contrairement aux simples lutteurs.

Face à une simple attaque de Lutte, une adepte de l'Art Etrange bénéficie des mêmes avantages qu'un défenseur armé: si son test de défense l'emporte, l'assaillant se trouve obligatoirement *pris de court* à l'assaut suivant.

Dommmages

Une attaque à mains nues utilisant l'Art Etrange occasionne les mêmes dommages qu'une arme blanche : 1D8 - ou 2D8 en cas de coup mortel.

Une adepte de l'Art Etrange ne bénéficie d'aucun bonus de dommage particulier lorsqu'elle utilise une arme blanche – mais elle aura besoin de manier une telle arme si elle souhaite percer le Bouclier d'un adversaire (voir ci-dessus).

Attaques Spéciales

Qu'elle combatte à mains nues ou avec une arme blanche, une adepte de l'Art Etrange peut utiliser les manœuvres spéciales suivantes, moyennant un dé de pénalité en attaque :

Coup Mortel

Cette attaque spéciale a exactement les mêmes effets qu'une Botte Meurtrière délivrée avec une arme blanche (voir p 55).

Défaut de la Cuirasse

Cette attaque a exactement les mêmes effets que la manœuvre de combat à l'arme blanche du même nom (voir p 55).

Renverser l'Adversaire

Cette attaque a les mêmes effets que la manœuvre de Lutte du même nom (voir p 58).

Immobiliser l'Adversaire

Cette attaque a les mêmes effets que la manœuvre de Lutte du même nom (voir p 58).

Art Etrange et Boucliers

Les attaques à mains nues de l'Art Etrange sont basées sur la précision, mais aussi sur la rapidité, ce qui les rend a priori impropres à pénétrer le champ d'énergie protecteur d'un Bouclier – à l'exception de l'Attaque Subtile décrite en détail ci-dessous.

Une adepte peut, en revanche, tenter de percer le champ protecteur d'un Bouclier avec une arme blanche (voire un simple gom jabbar), comme n'importe quel bretteur et en subissant la même pénalité d'un dé en attaque (voir p 57), mais en utilisant pour cela sa compétence d'Art Etrange.

Désarmer

Cette attaque a exactement les mêmes effets que la manœuvre de combat à l'arme blanche du même nom (voir p 56).

Attaque Subtile

Cette manœuvre est spécifique à l'Art Etrange et ne peut être utilisée qu'à mains nues.

Basée sur une parfaite connaissance des points vitaux, elle permet de neutraliser un adversaire sans lui infliger de dommages physiques, et ce quelle que soit sa Résistance. L'Attaque Subtile est aussi la seule forme d'attaque à mains nues susceptible de passer au travers du champ protecteur d'un Bouclier (voir ci-dessous).

L'adepte qui utilise cette technique subit une pénalité de 2 dés en attaque; en cas de victoire, elle n'inflige aucun dommage à l'adversaire mais lui fait aussitôt perdre conscience pour le reste de la scène en cours.

Contre un adversaire en armure, l'attaque subtile devra obligatoirement viser le *défaut de la cuirasse*, pour une pénalité supplémentaire d'un dé (soit 3 dés au total). Les personnages possédant la faculté spéciale *Contrôle du Corps* sont immunisés à de telles attaques.

Si l'adversaire est protégé par un Bouclier, l'adepte subit un dé de pénalité supplémentaire sur son test d'attaque, soit une pénalité totale de 3 dés (voire 4 si l'adversaire porte une armure).



Affrontements

En termes de jeu, un affrontement de groupe se déroule suivant les mêmes règles de base qu'un combat singulier, mais avec quelques modifications permettant de simuler divers cas particuliers. Le déroulement d'un affrontement ne respecte aucune étiquette : tous les coups sont permis, et rien n'empêche de prendre son adversaire par surprise, en lui tendant une embuscade... Enfin, la fuite est une possibilité toujours envisageable : il est parfois préférable de sauver sa peau plutôt que son honneur.

Plusieurs Contre Un

Il peut parfois arriver qu'un combattant se retrouve face à deux, voire trois autres adversaires. On parle alors de *combat inégal*. En pratique, il est assez difficile pour un groupe de combattants d'attaquer à plus de trois contre un au cours du même assaut, à moins que le combattant isolé ne soit totalement cerné.

La confrontation d'Agilité qui débute chaque assaut est résolue entre tous les personnages, avec un test d'Agilité pour chaque combattant. Si le combattant isolé obtient le meilleur résultat (c'est-à-dire plus de réussites que chacun de ses adversaires), il sera en position d'assaillant ; dans ce cas, il ne pourra attaquer qu'un seul de ses adversaires (tout en parvenant à rester hors

d'atteinte des autres). Dans le cas contraire, il se retrouvera en position de défenseur, mais seuls les adversaires qui l'ont effectivement battu sur la confrontation d'Agilité pourront tenter de l'attaquer ; il n'effectue alors qu'un seul test de défense, qui sera confronté séparément au test d'attaque de chaque assaillant.

Les avantages spéciaux des Duellistes et des Maîtres d'Armes peuvent également s'appliquer en cas de combat inégal, à partir du moment où les conditions requises sont présentes.

Effet de Surprise

Une embuscade pourra être résolue comme une confrontation entre la Discrétion de l'attaquant et la Vigilance de la victime. Si l'auteur de l'embuscade obtient plus de réussites que sa victime, il parvient à la prendre par surprise ; celle-ci est alors totalement *prise de court* (voir p 55) pour le premier assaut. Si la Vigilance de la victime remporte la confrontation (ou en cas d'égalité ou de double-échec), les choses sont résolues normalement.

En cas d'embuscade de groupe, on prendra en compte la moins bonne Discrétion et la meilleure Vigilance. Le meneur de jeu reste seul juge de la faisabilité ou de l'impossibilité d'une embuscade, en fonction du terrain, de la situation et des circonstances.



Tirs et Projectiles

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

Contre un Bouclier, une arme de tir est soit inutile, s'il s'agit d'une arme à feu ou d'une arme de trait, soit extrêmement dangereuse, s'il s'agit d'un laser : dans ce cas, tout contact entre le rayon de l'arme et le champ de force du Bouclier crée une mini-réaction nucléaire, dont ni la cible ni le tireur n'ont la moindre chance de réchapper.

Attaques

Il est évidemment impossible pour un humain ordinaire d'esquiver ou de parer une balle - sans parler d'un rayon laser invisible. Les tirs ne sont donc pas résolus comme une confrontation, mais comme un simple test de compétence : si le tireur réussit son test, le défenseur est obligatoirement touché. Seul l'Art Etrange peut permettre d'éviter un tir adverse (voir page 58).

Initiative

Dans un *combat à distance*, l'initiative ne varie pas en fonction d'une confrontation d'Agilité, mais dépend directement de la maîtrise des différents tireurs. Le personnage avec la valeur la

plus élevée en Armes de Tir (ou de Jet, selon l'arme utilisée) tire le premier, suivi par les autres protagonistes, en ordre décroissant de leur valeur de compétence.

Notons que cette valeur prend en compte l'éventuel dé de pénalité dû aux blessures (si le tireur est Affaibli), mais pas les pénalités de situation s'appliquant au test lui-même (à cause de la portée, de la difficulté du tir etc.). En cas d'égalité, les tireurs pourront être départagés par leur valeur de Vigilance ; si ces valeurs sont, elles aussi, égales, les tirs seront simultanés.

Tirs Mortels

Un tireur compétent (c'est à dire possédant au moins +1 en Armes de Tir) peut essayer de viser une zone vitale de sa cible, afin de rendre son tir particulièrement meurtrier.

Ceci requiert une concentration totale et ne peut être tenté que par un tireur embusqué, à couvert ou agissant par surprise. En termes de jeu, le tireur doit ajuster soigneusement son tir *durant au moins un assaut* avant d'effectuer son test de compétence avec une pénalité d'un dé.

S'il obtient 5 réussites ou plus, les dommages seront augmentés d'un dé et l'attaque sera considérée comme un Coup Mortel (la victime est tuée si les dommages de l'attaque atteignent ou dépassent 10). Si le tireur obtient moins de 5 réussites, son tir sera tout de même réussi et infligera les dommages habituels.

Tirs Multiples

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

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

Cette option est incompatible avec la précision qu'exige un Tir Mortel. En outre, si le tireur veut toucher des cibles différentes, celles-ci doivent impérativement se trouver à portée normale.

Tirs Difficiles

Enfin, il existe une multitude de circonstances susceptibles de désavantager un tireur : mauvaise visibilité, position instable etc. Dans ce genre de cas, on appliquera une pénalité d'un ou plusieurs dés au test du tireur. Le meneur de jeu reste seul juge de ces ajustements.

Tirs et Boucliers

Rappelons qu'il est impossible pour un tireur de faire feu depuis l'intérieur du champ de protection d'un Bouclier (pour plus de précisions à ce sujet, reportez-vous à la description détaillée de cet équipement, chapitre VII).

Pour pouvoir faire feu, le tireur doit désactiver son Bouclier durant quelques instants, pendant lesquels il s'expose à d'éventuels tirs adverses. En termes de jeu, on considèrera que le tireur a toujours le temps de réactiver son Bouclier après son tir, sauf si son adversaire fait feu en même temps que lui (voir ci-dessous), mais aussi dans le cas d'un tireur embusqué attendant précisément ce moment pour faire feu.

Mouvements Tactiques

Dans un affrontement à distance, la capacité de mouvement d'un combattant peut être un critère crucial. Un personnage libre de ses mouvements (ce qui exclut tout engagement au contact) et qui souhaite se déplacer le plus rapidement possible pourra effectuer un test d'Agilité au début de chaque assaut. Chaque réussite lui permet alors de parcourir 4 mètres, ou seulement 2 mètres s'il se déplace en tirant (avec une pénalité de -1 dé en tir). Un terrain particulièrement difficile peut également réduire cette vitesse de moitié.

Armes de Tir au Contact

Un personnage engagé dans un combat au contact qui souhaite utiliser une arme de tir doit se soumettre à l'habituelle confrontation d'Agilité en début d'assaut. S'il remporte cette confrontation, il pourra utiliser son arme avec un test d'Armes de Tir, selon les règles habituelles, c'est-à-dire sans que la cible ait droit à un quelconque test de défense. Une égalité sur la confrontation d'Agilité n'entraîne pas de corps-à-corps, mais tourne à l'avantage du tireur.

Armes de Tir

Chaque arme de tir possède un certain nombre de caractéristiques techniques :

Portée : Il s'agit de la distance jusqu'à laquelle l'arme reste raisonnablement efficace. Au-delà de cette distance, le tireur subit 1 ou 2 dés de pénalité : 1 dé si la distance excède la portée jusqu'à la moitié de celle-ci, 2 dés au-delà de ce seuil. Si la distance excède le double de la portée, le tir devra être considéré comme impossible. Ainsi, une arme avec une portée de 50m peut être utilisée jusqu'à 75m avec 1 dé de pénalité et jusqu'à 100m avec 2 dés de pénalité.

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

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

Munitions : Le nombre de projectiles (ou de salves, pour les armes lasers) que l'arme peut tirer avant de devoir être rechargée.

Temps de Rechargement : Ce délai représente à la fois le temps nécessaire pour recharger l'arme avec un nouveau projectile, un nouveau chargeur ou une nouvelle cellule d'énergie.

Armes de Jet

Ces armes obéissent aux mêmes règles que les armes de tir, à quelques exceptions près. Leur usage dépend d'une compétence spécifique et il s'agit d'armes « à usage unique ». Un personnage compétent en Armes de Jet peut tenter un « lancer mortel », avec les mêmes restrictions et les mêmes effets qu'un tir mortel (voir ci-dessus).

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

VI: SOCIÉTÉ

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

Manuel d'entraînement Bene Gesserit



Arno Detweiler, Négociant Courtier de la CHOM

Hiérarchie Sociale

Castes et Factions

L'Imperium constitue une société à l'organisation fort complexe. En théorie, il s'agit d'une structure pyramidale assez classique, composée de l'empilement de plusieurs castes sociales, avec l'Empereur au sommet. Ce modèle pyramidal se trouve toutefois largement modifié, et même perturbé, par l'existence de factions comme le Bene Gesserit ou la Guilde Spatiale, assez puissantes pour décider et agir indépendamment du pouvoir impérial. Si l'on ajoute à cela l'influence exercée par des entités comme la CHOM ou le Landsraad, on obtient une société au fonctionnement extrêmement complexe, où le pouvoir politique est l'enjeu constant de luttes secrètes, jusqu'au sein de la famille impériale.

Il est possible de diviser la société impériale en cinq grandes castes. Cette division ne peut évidemment pas refléter toutes les subtilités et les complexités du protocole impérial, mais permet d'avoir une vision globale des différentes strates de la société.

Tout en bas de la pyramide, on trouve les domestiques ainsi que tous ceux que leur activité place de facto au plus bas de l'échelle sociale, voire en dehors de cette échelle, comme les contrebandiers ou les membres du Bene Tleilax. Ensuite, on trouve les sujets impériaux ordinaires, catégorie qui inclut la grande majorité des humains vivant dans l'univers : paysans, artisans, techniciens, soldats etc. Le terme *pyon* désigne spécifiquement les membres les moins favorisés de cette caste.

Au-dessus des sujets impériaux ordinaires se trouvent les sujets extraordinaires. Cette caste, souvent désignée sous le nom de « classe des entrepreneurs » inclut les marchands des Maisons Mineures. En pratique, cette caste inclut également les individus d'origine commune ayant néanmoins bénéficié d'une éducation ou d'un conditionnement spécial leur permettant d'agir comme conseillers ou représentants directs de la noblesse : mentats, maîtres d'armes, adeptes suk, maîtres-assassins, courtisans etc.

Vient ensuite la noblesse des Grandes Maisons (c'est à dire les seigneurs et les membres de leur famille), qui dirigent les différentes planètes composant l'Imperium.

La caste la plus élevée est la caste impériale : en théorie, elle se compose uniquement de la famille de l'Empereur. L'Empereur lui-même constitue le sommet de la pyramide.

Comme nous l'avons mentionné plus haut, il faut ajouter à cela l'existence de factions comme le Bene Gesserit ou la Guilde, qui possèdent leur propre hiérarchie et dont le pouvoir a tendance à parasiter les structures de la société impériale : concrètement, la Guilde est aussi puissante (sinon plus) que l'Empereur lui-même...

Le Statut

Chaque personnage reçoit un niveau de Statut, chiffré (comme beaucoup d'autres choses dans Imperium) sur une échelle allant jusqu'à 8. Cette valeur dépend principalement de sa caste et (dans le cas des Nobles) du prestige de sa lignée. La plupart du temps, les personnages incarnés par les joueurs auront un Statut de 3 pour les roturiers et de 4 à 6 pour les nobles. La valeur de Statut d'un personnage dépend directement de sa place dans la société :

0 = Domestique ou paria

1-2 = Sujet impérial ordinaire

3 = Sujet impérial extraordinaire

En pratique, la dignité de « sujet impérial extraordinaire » correspond aux différentes positions de Maîtres, aux représentants les plus riches de la classe des entrepreneurs (dirigeants de Maisons Mineures etc.), à certains roturiers favorisés par l'aristocratie ou ayant reçu le conditionnement des ordres Mentats, Suk ou Bene Gesserit.

A partir d'une valeur de 4 en Statut, on entre dans l'aristocratie proprement dite. Pour les seigneurs, le Statut dépend directement du titre :

5 = Baron

6 = Comte

7 = Duc

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

A partir de 8 en Statut, on entre dans la caste impériale. L'Empereur lui-même n'a pas de Statut chiffré, sa position unique le plaçant au-dessus de l'ensemble du système.

Certaines factions possèdent leur propre hiérarchie interne, à l'intérieur de la hiérarchie impériale (Maisons Nobles) ou en marge de cette hiérarchie (Bene Gesserit, Guilde etc.). Un personnage peut donc posséder deux, voire trois niveaux de Statut distincts, suivant ses allégeances et ses affiliations.



En tant que factions, la CHOM et le Bene Gesserit possèdent un Statut global de 8, c'est à dire au même niveau que la propre famille de l'Empereur. Quant à la Guilde, elle est aussi puissante (sinon plus) que l'Empereur lui-même : comme lui, elle se situe au sommet (et même au-dessus) de la hiérarchie sociale et ignore les règles relatives au Statut.

Le Statut d'un personnage donne également une estimation de sa fortune et de son style de vie. Il va de soi qu'un maître-assassin (Statut 3) vit bien mieux qu'un simple soldat (Statut 1) mais ni sa fortune ni son confort matériel ne sauraient se comparer à ceux d'un membre de la famille impériale (Statut 8).

Il peut, en outre, exister d'assez grandes variations financières à l'intérieur d'un même niveau de Statut : il est évident qu'un savant aura généralement de meilleures conditions d'existence qu'un simple paysan, même si tous deux ont le même Statut.

Il est donc impossible (et il serait fort fastidieux) de chiffrer de manière précise le nombre de Solari que tel ou tel personnage gagne ou dépense par mois. Du reste, dans un contexte comme celui du « jeu des Maisons », les personnages-joueurs ne devraient pas avoir à se soucier d'assurer leur subsistance, ni même de payer leur équipement, ces dépenses étant assurées par les finances de leur Maison.

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

Maisons et Factions

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

Les Maisons Nobles

Les Grandes Maisons (aussi appelées Maisons Nobles), au nombre d'environ 130, constituent l'aristocratie, la noblesse féodale de l'Imperium.

Chaque Maison Noble règne sur un Fief (une planète entière), qui lui est accordé par l'Empereur. Dans certains cas, la souveraineté d'une Maison peut même s'étendre sur plusieurs mondes.

Les dirigeants des Grandes Maisons sont de véritables seigneurs féodaux, portant des titres de noblesse comme Baron, Comte ou Duc, et auxquels leur rang confère un pouvoir politique effectif et différentes prérogatives.

Cette structure féodale ne doit pas faire oublier que les Maisons Nobles sont également de puissants empires financiers, contrôlant la totalité du commerce interplanétaire officiel (et une bonne partie du commerce illicite).

L'ensemble des Grandes Maisons forme la CHOM et le Haut Conseil du Landsraad, deux des principaux piliers de l'Imperium.

A la base, la puissance politique d'une Maison Noble dépend du nombre de voix dont elle dispose au Landsraad, tandis que sa puissance économique dépend de son rôle au sein de la CHOM - et toutes les Maisons ne sont pas à égalité, loin s'en faut.

En pratique, l'essentiel du pouvoir est concentré entre les mains d'une douzaine de Grandes Maisons, dont la Maison Impériale. Il en résulte un complexe et fragile jeu d'alliances, où chacun tente de consolider sa position tout en se gardant des intrigues de ses adversaires.

Toutes les Grandes Maisons du Landsraad sont organisées de manière à peu près similaire.

Une Maison Noble est toujours dirigée par un Seigneur. Dans les Grandes Maisons, ce

Seigneur porte un titre de noblesse allant de Baron à Duc, en fonction de son prestige et de son lignage.

Viennent ensuite les membres de sa famille – en fait un véritable clan aux ramifications parfois complexes, surtout dans les Grandes Maisons, où les familles sont souvent réparties sur plusieurs planètes.

Autour du Seigneur se trouvent également les membres de son entourage : des individus, souvent d'origine roturière, choisis pour leur loyauté et leur expertise. C'est dans cette catégorie que se rangent les mentats, les maîtres d'armes, les maîtres-assassins, ainsi que les courtisans et les officiers supérieurs. En plus de leurs tâches respectives, les membres de l'entourage d'un Seigneur font souvent office de conseillers privés et/ou de précepteurs pour les membres de la famille seigneuriale.

Enfin viennent les serviteurs qualifiés (simples soldats, techniciens, gardes, artisans etc.), puis les simples domestiques.

Il peut arriver qu'un Seigneur prenne dans son entourage une Sœur du Bene Gesserit, le plus souvent comme Diseuse de Vérité.

Les Maisons Mineures

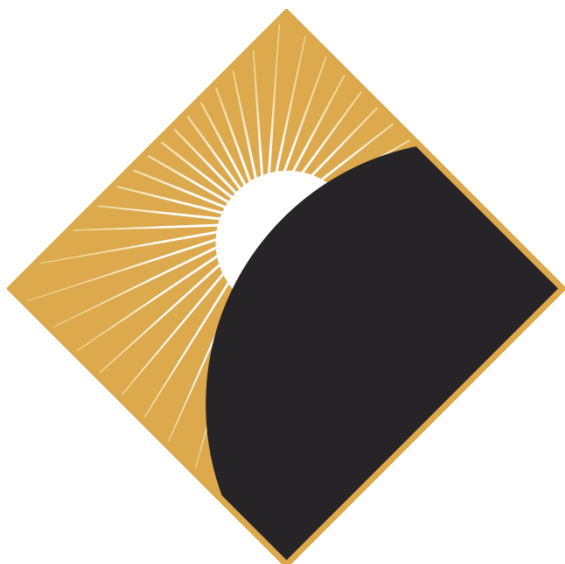
Les Maisons Mineures (aussi appelées Maisons Marchandes) sont, en comparaison, beaucoup moins puissantes : leurs familles dirigeantes n'appartiennent pas à la véritable noblesse, mais à la classe la plus élevée de roturiers, celle des entrepreneurs et des négociants.

Elles ne bénéficient pas des prérogatives accordées aux Grandes Maisons, ne gouvernent pas de fief planétaire et n'ont évidemment que peu de poids politique (bien qu'étant officiellement représentées au Landsraad).

La plupart d'entre elles sont inféodées à une Grande Maison, pour le compte de laquelle elles agissent en qualité de vassal, de sous-traitant et d'associé commercial mineur.

Sans ce système inspiré du modèle féodal, les Maisons Mineures seraient totalement coupées du commerce interplanétaire, entièrement contrôlé par les Grandes Maisons, par l'intermédiaire de la CHOM.

Il est impossible de chiffrer le nombre exact de Maisons Mineures existant dans l'Imperium (on l'estime communément à plusieurs dizaines, voire centaines de milliers).



Contrairement aux Grandes Maisons, les Maisons Mineures ne sont pas organisées suivant une structure traditionnelle et varient considérablement en termes d'effectifs et d'activités : certaines ne sont guère plus que des familles d'entrepreneurs spécialisés dans un domaine commercial particulier à l'échelle d'une région planétaire, d'autres sont de véritables clans de contrebandiers, de mercenaires ou de saltimbanques.

Il est théoriquement possible pour une Maison Mineure particulièrement habile et ambitieuse d'accéder au rang de Maison Noble mais cette promotion exige un vote du Landsraad, généralement précédés de longues tractations en sous-main.

En pratique, de telles ascensions restent rares et couronnent généralement plusieurs siècles d'efforts politiques constants.

Le Bene Gesserit

Comme on pourrait s'y attendre, la hiérarchie de l'ordre Bene Gesserit est relativement complexe et incorpore divers sous-ordres spécialisés, comme la fameuse Missionaria Protectiva.

Cela dit, il reste possible de se représenter l'ordre comme trois cercles concentriques : au centre, celui des Révérendes-Mères, qui dirigent l'ordre, puis celui des Sœurs (aussi appelées « adeptes ») et enfin celui des simples disciples. Ce terme désigne principalement les futures Sœurs n'ayant pas encore achevé leur Conditionnement et aspirant à entrer dans l'ordre. En pratique, le rang de disciple s'étend également à toutes les femmes ayant reçu ce Conditionnement pour ensuite quitter l'ordre, afin

de devenir courtisane ou de prendre un époux : en fait, on ne quitte jamais réellement les rangs du Bene Gesserit et même une « ancienne » disciple doit toujours obéissance à l'ordre. Cette loyauté fait partie intégrante de son Conditionnement.

En termes de Statut, les Sœurs du Bene Gesserit (c'est-à-dire les personnages ayant effectivement choisi cette Vocation après le Conditionnement) ont une valeur de 3. Les Révérendes Mères, qui bénéficient de tout le poids de leur ordre, ont un Statut de 5 ou plus, en fonction de leurs responsabilités et de leur position au sein de la hiérarchie du Bene Gesserit.

Les jeunes filles nobles ayant reçu une Education Bene Gesserit (et non un véritable Conditionnement) ne sont pas considérées comme faisant partie de l'ordre : elles y ont seulement été instruites, de la même façon qu'au moyen-âge, les jeunes filles nobles étaient souvent élevées dans des couvents avant de rejoindre le monde.

La CHOM

La CHOM (Combinat ou Compagnie des Honnêtes Ober-Marchands) est une corporation marchande universelle exerçant un monopole absolu sur le commerce interplanétaire.

Il s'agit en fait du pendant économique du pouvoir impérial, la CHOM étant contrôlée par l'Empereur et par les Grandes Maisons du Landsraad, ses principaux actionnaires.

Le conseil de direction de la CHOM réunit la Maison Impériale et les Grandes Maisons les plus riches (en tout une douzaine de membres).

La Guilde et le Bene Gesserit siègent également au conseil de la CHOM, mais à titre « uniquement consultatif » ... ce qui ne les empêche pas d'exercer une grande influence sur les décisions de la compagnie.

Ces décisions sont transmises à un cercle exécutif, dont les membres sont nommés par le conseil (et possèdent un Statut social d'au moins 4). Le cercle exécutif se charge d'organiser et de superviser leur application par les différents comptoirs planétaires de la compagnie.

La CHOM est présente dans tout l'univers connu : même les mondes presque désertiques possèdent au moins un comptoir général. Chaque comptoir est dirigé par un directoire d'entrepreneurs (Statut 3), qui peut avoir sous ses ordres plusieurs milliers de pyons (Statut 1).



La Guilde

Structure et Hiérarchie

L'organisation de la Guilde Spatiale reste un mystère soigneusement protégé.

A priori, seuls ses membres en connaissent la véritable structure, mais il semble qu'elle comporte trois grands groupes : les Ingénieurs (chargés de la conception et de l'entretien des vaisseaux), les Emissaires (chargés de gérer les affaires diplomatiques et politiques) et les Navigateurs, capables de *replier l'espace* grâce à leurs pouvoirs de Prescience.

Il semble que ces derniers soient répartis suivant une hiérarchie composée de trois niveaux, qui représentent chacun un degré supplémentaire de maîtrise de leurs mystérieux pouvoirs - mais aussi un degré supplémentaire de transformation due à la consommation massive d'épice : les Navigateurs du Troisième Niveau, l'élite de la Guilde, vivent en permanence dans des caissons saturés de vapeurs de Mélange et n'ont pratiquement plus rien d'humain.

La Guilde est rarement le théâtre de dissensions internes : c'est un véritable monolithe politique, qui parle et agit d'une seule voix à travers ses Emissaires. Le pouvoir de la Guilde égale celui de l'Empereur - on peut même dire qu'il le dépasse, la Guilde n'hésitant pas à le *rappeler à l'ordre* lorsque cela est nécessaire.

Commerce et Politique

En dépit de ce que pourrait laisser supposer l'existence d'organisations comme la Guilde et la CHOM, la contrebande fait partie intégrante de l'économie de l'Imperium - à commencer par la contrebande d'Epice, largement encouragée et protégée par la Maison Impériale...

A l'échelle de l'Imperium, la contrebande est dirigée par les Libres Commerçants, marchands opérant de manière illicite, en dehors du cadre de la CHOM - rappelons que cette dernière exerce normalement un monopole absolu sur le commerce interplanétaire et favorise bien entendu les intérêts des Grandes Maisons qui la dirigent. Il n'est donc pas rare de voir Libres Commerçants et Entrepreneurs de la CHOM se livrer à une véritable guerre larvée.

Sur la plupart des planètes, la contrebande est plutôt le fait de réseaux clandestins, agissant parfois avec l'appui d'intérêts extérieurs et d'une partie de la population locale (comme les contrebandiers d'Epice sur Arrakis), souvent à l'insu de la Maison régnante, ou hors de son champ de contrôle.

Dans certains cas, au contraire, les Libres Commerçants seront les associés, voire les alliés de la Maison régnante, particulièrement lorsque celle-ci n'a que peu d'importance au sein de la CHOM. Certaines Maisons Mineures sont en fait de véritables dynasties de contrebandiers.

La grande question est de savoir comment des marchandises peuvent transiter de manière illicite d'une planète à une autre, le voyage spatial étant totalement contrôlé par la Guilde. La réponse est toute simple : toute contrebande interplanétaire s'effectue forcément avec l'aval de la Guilde, dont les gros porteurs transportent assez régulièrement des frégates « illégales », appartenant à des Libres Commerçants.

La raison pour laquelle la Guilde tolère et encourage la contrebande est également des plus simples : en agissant ainsi, elle parasite le pouvoir de la CHOM (et donc des Grandes Maisons) et peut également effectuer toutes sortes de transactions secrètes, placées sous son seul contrôle - ce qui n'empêche pas la Guilde d'être étroitement associée aux intérêts de la CHOM, conformément à ce principe de duplicité omniprésent dans l'Imperium...

Voir le chapitre VII pour plus de détails sur les voyages spatiaux et les services de la Guilde.

Contacts et Alliés

Qu'il soit noble ou roturier, tout personnage a de multiples raisons de nouer et de cultiver des relations en dehors de ses allégeances habituelles. Ces relations peuvent constituer d'excellentes sources d'informations, rendre de précieux services ou, à terme, vous permettre de bâtir un véritable réseau d'influence. Les règles qui suivent permettent de gérer cet aspect du jeu, sans entraver l'interprétation des joueurs (ni les décisions du meneur de jeu).

Un personnage peut essayer de lier contact avec un individu haut-placé ou membre d'une autre faction afin de s'en faire un allié. Cette opportunité est entièrement entre les mains du meneur de jeu : celui-ci est parfaitement libre de décréter qu'il n'y a aucun contact possible avec le PNJ envisagé et les choses s'arrêtent là. Si cette opportunité existe, on devra simplement suivre les étapes décrites ci-dessous.

Ce système concerne uniquement les relations nouées à l'extérieur de la Maison ou de la faction que sert le personnage. Les « relations internes » sont évidemment beaucoup plus faciles à nouer et ne nécessitent pas l'utilisation d'un système particulier – c'est là tout l'avantage d'appartenir à un groupe...

Nouer Contact

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

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

Pour nouer la Relation envisagée, le personnage doit effectuer un test de compétence, avec les règles habituelles (y compris la règle du 8).

En théorie, il est possible de nouer une Relation dans n'importe quelles circonstances ; en pratique, il est préférable de résoudre ce genre de tests après un scénario ou durant un intermède approprié.

Là encore, le meneur de jeu reste seul maître à bord, notamment en ce qui concerne le temps nécessaire : suivant les personnes et les situations, une Relation peut être établie en quelques minutes ou, au contraire, nécessiter de longs mois de tractation. Si la Relation comprend plusieurs aspects (comme, par exemple, une Relation à la fois commerciale et politique), la compétence utilisée dépendra de l'aspect le plus important. Si la Relation est Secrète, le test sera effectué en prenant en compte la compétence la moins élevée entre le Subterfuge et la compétence correspondant à la situation (Etiquette, Politique ou Commerce).

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

Lorsque le Statut de la personne sollicitée est plus élevé que celui de l'instigateur (ce qui sera presque toujours le cas), on applique au test de compétence une pénalité d'un dé par niveau d'écart. Si, par exemple, mon Statut est de 4 et que je souhaite lier contact avec un membre de la famille impériale (Statut 8), je subirai une pénalité de 4 dés : autant dire que j'ai peu de chances de réussir.

En revanche, un personnage qui souhaiterait nouer une Relation avec un individu ou un groupe d'un Statut inférieur au sien ne subit aucune bonification : s'il est difficile de gagner ses entrées dans les hautes sphères, il n'est pas forcément plus facile de lier contact avec les membres les plus humbles (ou les moins respectés) de la société.

Une fois le test de compétence effectué, son résultat doit être interprété. En cas d'échec, les efforts du personnage aboutissent à une fin de non-recevoir. Ce refus est normalement définitif mais un changement de situation pourra éventuellement créer une nouvelle opportunité (à la discrétion du meneur de jeu).

Si le test est réussi, le nombre de réussites obtenu détermine le *niveau de Confiance* établi entre les deux parties. Si, par exemple, j'obtiens 3 réussites sur mon test, la Relation aura un niveau de Confiance de 3.

Plus ce niveau de Confiance est élevé, plus la Relation pourra s'avérer utile, solide et profitable. Pour les Relations reçues à la création du personnage (voir chapitre II), la valeur de confiance est égale à la valeur de la compétence appropriée, moins l'éventuel écart de Statut.

Confiance et Faveurs

A chaque fois qu'un personnage demande un service notable à une de ses Relations, on devra effectuer un *test de confiance*, en lançant un nombre de dés égal au niveau de Confiance.

Si le service est particulièrement difficile, délicat ou dangereux, on appliquera une pénalité d'un dé ; inversement, un service mineur pourra conférer un dé de bonus. Le meneur de jeu est également libre de décider que l'allié accorde automatiquement un service jugé anecdotique ou refuse obligatoirement tout service jugé excessif ou déliant.

Le test de Confiance est résolu comme un test de compétence – mais comme il ne s'agit pas d'un véritable test de compétence, la règle des 8 ne s'applique pas. Normalement, une seule réussite suffit. Si on le souhaite, on pourra interpréter le nombre de réussites obtenues comme une indication de l'empressement ou de l'enthousiasme avec lequel l'allié accède à la demande du personnage.

La faveur demandée doit évidemment être « dans les cordes » de l'allié : il va de soi qu'un simple marchand ne peut pas modifier à lui tout seul l'économie d'une planète.

La Confiance n'est pas une donnée immuable. Si le meneur de jeu estime que les actes ou le comportement du personnage sont susceptibles de nuire à la confiance qu'il a établie avec tel ou tel allié, le niveau de confiance de cette Relation sera réduit d'un point – ou disparaîtra purement et simplement, en cas de trahison reconnue.

A l'inverse, si le personnage prend soin de son allié, lui rend de précieux services et fait tout pour cultiver sa bienveillance, il pourra gagner 1 point de Confiance, voire davantage.

Opportunités et Restrictions

L'établissement, le maintien ou la détérioration d'une Relation peut donner lieu à toutes sortes de situations particulières, que le meneur de jeu devra traiter au cas par cas, en fonction des circonstances et des personnalités concernées.

Dans le même ordre d'idées, l'opportunité de nouer une Relation avec un allié particulièrement utile ou influent peut constituer une excellente « récompense » aux efforts fournis par les héros d'une intrigue particulièrement dangereuse ou tortueuse – ce qui peut parfois s'avérer plus significatif qu'une augmentation de compétence ou que l'acquisition de tel ou tel trésor ou artefact technologique.

Tous les personnages ne sont pas forcément intéressés par tous les types de Relations : un marchand, par exemple, sera sans doute uniquement intéressé par une Relation commerciale. Tout dépend des activités, des motivations et des aspirations de l'individu. Ainsi, lorsqu'un personnage souhaite établir une Relation avec un membre d'une autre Maison Noble, l'histoire des rapports entre les deux Maisons peut être d'une importance vitale.

A priori, une Relation au sein d'une Maison rivale ou ennemie ne peut être que Secrète.

La CHOM n'est intéressée que par des Relations commerciales.

Le Bene Gesserit n'est intéressé que par des Relations politiques.

La Guilde est absolument fermée à tout contact extérieur. Si elle a besoin d'établir un contact avec quelqu'un, elle prendra seule l'initiative et la direction des opérations.

La famille de l'Empereur, étroitement surveillée, ne peut faire l'objet d'aucune Relation secrète.

Enfin, il est évidemment impossible d'utiliser ces règles pour établir une quelconque Relation avec l'Empereur, que son Statut particulier place en dehors des structures d'influence classiques. Comme la Guilde, l'Empereur est le seul à pouvoir décider quelles Relations il a envie de nouer et avec qui. Cette restriction rend donc encore plus précieuse toute forme de Relation nouée avec un personnage disposant déjà de la confiance de l'Empereur...

Les Maisons Nobles

Ressources

Une Maison Noble possède ses propres caractéristiques, appelées *ressources*, qui déterminent ses points forts et ses éventuels points faibles. Ces ressources sont au nombre de six : l'Influence, la Guerre, la Prospérité, le Prestige, l'Intrigue et le Niveau Technologique.

Chacune de ces ressources reçoit une valeur chiffrée : dans le cas des Maisons Nobles, cette valeur sera notée sur 5 et sera généralement comprise entre 2 et 4. Lorsque vous créez la Maison de vos personnages, vous pourrez choisir une approche équilibrée (3 dans chaque ressource) ou décider de distinguer des points forts (valeur de 4) et des points faibles (valeur de 2) ; dans tous les cas, le total des six ressources doit être de 18.



Influence

Il s'agit de l'influence politique de la Maison, de son poids au sein du Haut Conseil du Landsraad et donc du pouvoir qu'elle est susceptible d'exercer au sein de la hiérarchie impériale.

- 1 = Maison noyée dans la masse du Landsraad.
- 2 = Maison peu influente, ou peu concernée par les intrigues du Landsraad.
- 3 = Maison assez influente, aux alliés puissants.
- 4 = Maison particulièrement influente.
- 5 = Maison extrêmement influente.

Guerre

Il s'agit de la puissance militaire globale de la Maison, mesurée en termes de moyens humains (troupes), techniques (armement) et logistiques (organisation).

- 1 = Maison pratiquement démilitarisée, très vulnérable aux attaques extérieures.
- 2 = Maison peu guerrière, aux ressources militaires limitées.
- 3 = Maison typique, dotée de forces armées conséquentes.
- 4 = Maison hautement militarisée, ou à forte tradition guerrière.
- 5 = Maison dotée d'une des plus puissantes armées de l'Imperium.

Prospérité

Il s'agit de la solidité économique de la Maison, directement liée aux richesses qu'elle collecte et aux opérations commerciales qu'elle dirige.

- 1 = Maison aux moyens fort modestes.
- 2 = Maison peu mercantile ou peu favorisée économiquement.
- 3 = Maison typique.
- 4 = Maison particulièrement prospère.
- 5 = Maison possédant un siège au conseil de direction de la CHOM.

Prestige

Il s'agit de la réputation de la Maison, souvent liée à d'anciens hauts-faits ou à d'illustres fondateurs. Alors que l'influence apporte du pouvoir, le prestige apporte du respect. Les Harkonnen sont un parfait exemple de Maison extrêmement influente mais peu prestigieuse.

A la base, le niveau de Prestige est directement lié au titre de noblesse du Seigneur :

- 1 = Maison dirigée par un Baron.
- 2 = Maison dirigée par un Baron prestigieux.
- 3 = Maison dirigée par un Comte.
- 4 = Maison dirigée par un Comte très prestigieux.
- 5 = Maison dirigée par un Duc ou par un Prince de sang impérial.

Intrigue

Cette valeur représente l'efficacité des réseaux d'information, d'espionnage et de corruption de la Maison – le pendant occulte de l'Influence, en quelque sorte. Elle peut faciliter l'obtention de renseignements confidentiels, la mise en place de tractations secrètes ou encore l'infiltration d'un traître au sein d'une Maison adverse.

- 1 = Maison « déconnectée » des intrigues de l'Imperium, sans réelle ouverture vers l'extérieur
- 2 = Maison peu concernée par les luttes d'influence et les jeux de pouvoir de l'Imperium.
- 3 = Maison typique.
- 4 = Maison aux nombreux contacts secrets.
- 5 = Maison très impliquée dans les luttes secrètes du Landsraad ; forte réputation de conspirateurs ou d'entremetteurs politiques.

Niveau Technologique

Il s'agit du degré de sophistication de la technologie conçue et utilisée au sein de la Maison, dans des domaines comme l'armement, les communications ou la sécurité.

1 = Maison technologiquement arriérée.

2 = Maison au potentiel technologique limité.

3 = Maison typique.

4 = Maison particulièrement avancée.

5 = Maison extrêmement avancée.

Les Ressources en Jeu

Les ressources d'une Maison ont d'abord une valeur indicative, qui permet d'évaluer clairement ses forces et ses faiblesses, ainsi que le type de réputation qu'elle est susceptible de posséder.

Ces ressources pourront également être utilisées en cours de jeu, lorsqu'un conflit survient entre deux Maisons (ou entre ses représentants), qu'il s'agisse d'un conflit politique, militaire, commercial ou autre.

En termes de jeu, de telles situations feront souvent appel à des tests de compétences, généralement effectués suivant le principe des confrontations. Avant d'effectuer ces tests, on devra comparer les ressources respectives de chaque Maison dans le domaine approprié (par exemple en Influence dans le cas d'une négociation politique, ou en Prestige dans le cas d'une « querelle de cour »).

Si les deux valeurs sont identiques, les deux Maisons se trouvent « à armes égales ». Si les valeurs sont différentes, le représentant de la Maison la plus puissante reçoit un nombre de dés de bonus égal à cet écart sur tous ses tests de compétence destinés à gérer la situation ; inversement, le représentant de la Maison la moins puissante subira une pénalité équivalente.

Supposons, par exemple, que de vifs pourparlers politiques opposent deux Maisons Nobles. La compétence permettant aux représentants de chaque Maison de gérer la situation est, dans ce cas précis, Politique. Comparons à présent les valeurs d'Influence des deux Maisons : la Maison A possède une Influence de 5, tandis que la Maison B a une Influence de 3 (soit un écart de 2). Le représentant de la Maison A recevra donc 2 dés de bonus sur ses tests de Politique, tandis que le représentant de la Maison B subira 2 dés de pénalité sur ses tests.

A cause de leur caractère réflexif, ces bonus et ces pénalités ont donc un impact énorme sur la résolution des situations : un écart de 2 niveaux de ressource, par exemple, se traduira par un bonus de 2 dés pour le plus fort et une pénalité de 2 dés pour son adversaire – soit, à valeurs de compétences égales, un écart final de 4 dés.

Ceci reflète le fait que les ressources fonctionnent à une toute autre échelle que les compétences individuelles et qu'un seul point d'écart dans une ressource représente tout un monde de différence. Dans les conflits entre Maisons, un écart de ressources a bien souvent un impact décisif sur l'issue des événements.

Influence

L'Influence d'une Maison peut affecter de manière cruciale ses rapports diplomatiques avec d'autres factions, notamment au sein du Landsraad. En règle générale, de telles situations suscitent un ou plusieurs tests de compétence en Politique (ou en Lois), qui pourront être modifiés par la différence d'Influence.

Guerre

En cas de conflit armé entre deux Maisons, la comparaison de leurs valeurs de Guerre peut fournir une estimation du rapport de forces.

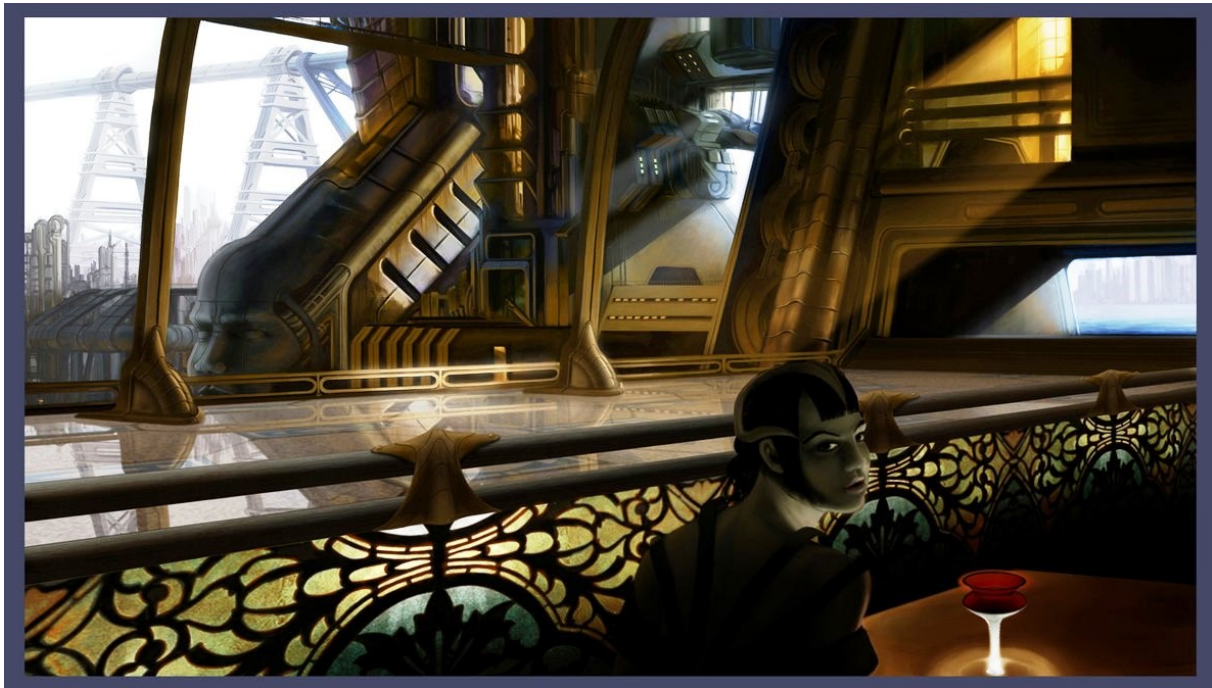
Si l'on souhaite résoudre une bataille de manière abstraite, on pourra opposer les compétences de Stratégie des deux chefs, suivant le principe des confrontations. Celui avec la valeur de Guerre la plus élevée bénéficiera alors d'un avantage.

Prospérité

La Prospérité d'une Maison peut affecter de manière cruciale ses rapports commerciaux avec d'autres factions. Dans ce genre de situation, la compétence Commerce est souvent mise à contribution, avec un bonus ou une pénalité égale à la différence de Prospérité des deux Maisons.

Prestige

Le Prestige d'une Maison peut affecter de manière cruciale ses rapports mondains avec d'autres factions, notamment dans le cadre de la cour impériale, dont les cérémonies et les divertissements peuvent donner lieu à de vives compétitions entre Maisons rivales. De telles situations peuvent être résolues grâce à la compétence Etiquette, modifiée par la différence de Prestige des rivaux.



Intrigue

Le niveau d’Intrigue d’une Maison peut affecter de façon cruciale ses tentatives de manipulation dirigées vers une autre Maison. En termes de jeu, de telles situations font appel à diverses compétences, suivant la nature ou les enjeux de la situation : Politique, Commerce mais aussi Etiquette ou Lois. Ces tests de compétence pourront être modifiés par la différence entre le niveau d’Intrigue de l’instigateur et celui de la « victime ». Inversement, cette différence pourra aussi s’appliquer à tout test destiné à repérer une manœuvre adverse...

Niveau Technologique

Contrairement aux autres, cette ressource ne sera jamais utilisée de façon « compétitive » mais pourra intervenir dans les tentatives de développement de nouveaux équipements par les ingénieurs d’une Maison. Le Niveau Technologique permet aussi de savoir si un type d’équipement est communément disponible au sein de la Maison ou s’il doit être acheté à l’extérieur. Pour plus de détails à ce sujet, voir le Chapitre VII (Technologie).

Grandeur et Décadence

A priori, les ressources d’une Maison sont supposées avoir atteint leur limite optimale depuis plusieurs générations : autrement dit, seuls des événements d’ampleur épique peuvent éventuellement modifier le profil d’une Maison.

Le gain d’un seul point de ressource constitue en lui-même une progression historique et pourrait tout à fait constituer un des grands objectifs d’une chronique.

Normalement, une Maison réussit toujours à maintenir un minimum de 2 dans chaque ressource : une valeur de 1 doit être considérée ici comme un signe criant de décadence, annonciateur d’une chute prochaine. En règle générale, une Maison qui tombe aussi bas est souvent contrainte de se « vendre » à une Maison plus puissante, dont elle deviendra une simple branche en l’espace de quelques générations. Encore faut-il que son absorption présente un quelconque intérêt sur le plan stratégique ou politique – ce qui est loin de toujours être le cas.

Ethos et Réputation

Chaque Maison possède sa propre culture, qui se définit par son Ethos - un ensemble de valeurs, d’ambitions et de convictions, qui représentent à la fois le credo et la réputation de ses dirigeants. En pratique, l’Ethos d’une Maison est résumée par trois traits principes fondateurs. Notons qu’il s’agit là d’objectifs de premier plan : toutes les Maisons sont, a priori, intéressées par le Pouvoir ou le Profit mais seules celles qui incluent ces valeurs dans leur Ethos les considèrent (ou les revendiquent) comme des priorités absolues.

L’Ethos d’une Maison reflète la culture de sa famille régnante, ce qui influe évidemment sur l’éducation des jeunes Nobles de la Maison (voir Chapitre II).



Culture

La Maison favorise les arts et la connaissance, par tradition ou par attachement aux aspects les plus sophistiqués de la civilisation humaine.

Excellence

La Maison cherche à briller dans un domaine particulier, comme par exemple l'art du combat ou la technologie.

Gloire

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

Honneur

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

Pouvoir

La Maison cherche avant tout à augmenter ou à consolider son influence politique.

Profit

La Maison cherche avant tout à augmenter sa puissance financière et commerciale.

Secrets

La Maison cherche à préserver le secret d'activités clandestines ou de connaissances qu'elle est la seule à posséder.

Stabilité

La Maison cherche avant tout à maintenir l'équilibre dans l'Imperium et n'hésite pas à jouer les médiateurs en cas de conflit.

Maisons Mineures

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

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

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

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

Ce privilège ne peut être accordé que par une Maison Noble, qui peut ainsi récompenser des sujets particulièrement méritants. En pratique, il est rare qu'une Maison Noble ait plus de quatre ou cinq Maisons Mineures sous sa coupe.

Chaque Maison Mineure possède sa spécialité : on trouve ainsi des Maisons de Marchands, de Diplomates et de Mercenaires.

Les **Marchands** sont de loin les plus nombreux ; étroitement liés à la CHOM, ils jouent un rôle primordial dans l'économie planétaire.

Les **Diplomates** officient comme médiateurs politiques ou conseillers juridiques.

Les **Mercenaires** apportent un soutien militaire à leur Maison tutélaire, qui peut éventuellement louer leurs services à d'autres Maisons Nobles – mais ce type de Maison reste rare, les Nobles préférant généralement exercer un contrôle total sur leurs forces armées.

En termes de jeu, une Maison Mineure ne possède pas de ressources, étant tributaire des ressources de sa Maison tutélaire.

En pratique chaque type de Maison contribue à l'une des ressources de la Maison régnante : les Marchands à sa Prospérité, les Diplomates à son Influence et les mercenaires à la Guerre.

Autres Factions

Des factions comme la Guilde ou le Bene Gesserit possèdent elles aussi des valeurs de ressources, qui peuvent être utilisées de la même façon que celles d'une Maison. Contrairement aux Maisons Nobles, ces factions ne possèdent que quatre ressources : Influence, Prospérité, Intrigue et Niveau Technologique. La Guerre ne fait pas partie de leurs activités (sauf par Maisons interposées...) et la notion de Prestige ne s'applique aucunement à la forme de pouvoir qu'elles exercent.

Un « X » indique une ressource qui dépasse de très loin celles des Maisons Nobles (comme par exemple l'Influence de la Guilde). En pratique, on considérera qu'une ressource avec une valeur de X sort toujours victorieuse d'un conflit, quelle que soit la force de l'opposition.

Bene Gesserit

Influence	5
Prospérité	5
Intrigue	X
Niveau Technologique	2*

Ethos : Pouvoir, Secrets, Stabilité.

* du moins en apparence

La Guilde

Influence	X
Prospérité	X
Intrigue	X
Niveau Technologique	X

Ethos : Profit, Secrets, Stabilité.

Bene Tleilax

Influence	0
Prospérité	5
Intrigue	5
Niveau Technologique	X

Ethos : Excellence, Profit, Secrets.

Le zéro en Influence représente le mépris quasi-universel que suscitent les Tleilaxu.

Totalement dénués d'Influence politique directe, ils exercent leur pouvoir grâce à leur maîtrise de l'Intrigue et à leur formidable Prospérité.



Douze Grandes Maisons

Vous trouverez dans les pages qui suivent les descriptifs des douze Maisons Nobles les plus puissantes à l'époque de référence d'Imperium.

Trois de ces Maisons (Atréides, Harkonnen et Corrino) sont présentées dans le roman *Dune*; les neuf autres (Alman, Delambre, Kenric, Kyzyl, Moritani, Ophelion, Ordos, Wallach et Wikkheiser) sont simplement mentionnées dans l'appendice de *Dune* ou dans *L'Encyclopédie de Dune* et ont été spécialement développées pour les besoins du jeu. Préséance oblige, la première de la liste est la Maison Corrino, qui occupe le trône impérial. Les onze autres grandes Maisons sont présentées par ordre alphabétique.

Si l'on additionne les valeurs de ressources de chaque Maison, on peut également les classer suivant leur puissance globale :

Corrino	30	Delambre	26
Alman	29	Harkonnen	25
Moritani	28	Ordos	25
Atréides	27	Wallach	25
Ophelion	26	Wikkheiser	25
Kenric	26	Kyzyl	24

A titre de comparaison, rappelons que ce total est de 18 pour la plupart des Maisons auxquelles appartiennent les personnages-joueurs

Maison Corrino : Le Lion Impérial

Influence	5
Guerre	5
Prosperité	5
Prestige	5
Intrigue	5
Niveau Technologique	5



Ethos : Gloire, Honneur, Pouvoir.

La Maison Corrino est la Maison des Empereurs de l'Imperium – et ce depuis la célèbre bataille de Corrin (qui eut lieu, comme chacun sait, en – 88 avant la Guilde, soit voici plus de 10 000 années standards).

En tant que Maison suprême, elle fonctionne quelque peu différemment des autres Maisons : la famille Corrino est présente sur de très nombreux mondes, qu'elle dirige au nom du trône impérial. Les chefs (Siridar) de ces fiefs planétaires portent toujours le titre de Comte ou, lorsqu'ils appartiennent à la branche régnante du clan, de Prince.

La Maison Corrino n'a pas que des alliés indéfectibles au sein du Landsraad et ses conseillers sont passés maîtres dans l'art de diviser pour mieux régner.

Au sein du haut conseil du Landsraad, les plus fidèles alliés politiques de la Maison impériale sont les Moritani et les Wallach.

Sur le plan militaire, le principal atout de la Maison Corrino sont ses terribles guerriers Sardaukar, formés sur la planète de Salusa Secundus, un véritable enfer.

La Cour Impériale, située sur Kaitan, est un véritable nid d'intrigues, où courtisans et bureaucrates se disputent chaque parcelle de pouvoir.

A l'époque de référence d'Imperium (c. 9900 après la Guilde), les empereurs sont : Audrii XV (9851-9924), Henoor IX (9924-9935), Fredhrick XVIII (9935-9960) et Rauvard Kalus IV (9960-10002).

Maison Alman : l'Aigle Défiant

Influence	5
Guerre	5
Prospérité	5
Prestige	5
Intrigue	5
Niveau Technologique	4



Ethos : Gloire, Honneur, Pouvoir.

La Maison Alman est, avec celle des Atréides, une des plus puissantes et prestigieuses Maisons Nobles de l'Imperium. Ses seigneurs affirment descendre des anciens Empereurs de Terra, berceau mythique de l'humanité.

Réputée pour son arrogance, mais aussi pour son sens de l'honneur, la Maison Alman se distingue de ses pairs par une attitude ouvertement défiante envers la Maison Corrino, dont elle n'accepte la souveraineté qu'à titre purement politique. Il existerait, au sein du Haut

Conseil, une conspiration visant à placer la Maison Alman sur le Trône Impérial – rumeur que l'actuel Duc, Konrad XIII alias « le vieil aigle », n'a jamais clairement démentie.

Les armées Alman passent pour être les mieux entraînées de tout l'Imperium – à l'exception, bien sûr, des terribles Sardaukar impériaux.

La Maison Alman règne sur plusieurs mondes, avec la planète d'Ingolrath comme fief principal.

Maison Atréides : le Faucon de Caladan

Influence	5
Guerre	5
Prospérité	5
Prestige	5
Intrigue	3
Niveau Technologique	4



Ethos : Excellence, Honneur, Culture.

Comme leur nom semble l'indiquer, les membres de la famille Atréides descendraient de l'antique dynastie des Atrides (à laquelle appartenait, entre autres, l'illustre Agamemnon).

A l'époque choisie, la Maison Atréides est déjà une des plus prestigieuses Maisons de l'Imperium, et ce depuis sa fondation après la célèbre bataille de Corrin. Elle est également en passe de devenir une des plus puissantes, accédant aux plus hautes instances de la CHOM et du Landsraad. Sa loyauté sans faille lui vaut la

faveur de la Maison impériale, ce qui suscite évidemment de nombreuses jalousies.

Les Atréides sont réputés pour leur courage guerrier, leur noblesse et leur sens de la justice, qualités qui leur ont attiré la sympathie de nombreuses Maisons moins influentes.

L'actuel chef de la Maison Atréides est le Duc Minos VII, un vieux guerrier adoré par ses sujets. Le fief des Atréides est le monde enchanteur de Caladan, un des « joyaux de l'Imperium ».

Maison Delambre : les Maîtres du Duel

Influence	4
Guerre	5
Prospérité	5
Prestige	5
Intrigue	3
Niveau Technologique	4



Ethos : Excellence, Gloire, Honneur.

La Maison Delambre est renommée dans tout l'Imperium pour ses écoles de maîtres d'armes.

Ses duellistes ont la réputation d'être pratiquement invincibles et la Maison organise régulièrement de grands tournois contre les écoles de la Maison Ophelion, dont les bretteurs pratiquent un style de duel plus raffiné - mais cette rivalité reste généralement placée sous le signe d'une amicale compétition.

Les véritables ennemis des Delambre sont les Alman, auxquels les opposent d'anciennes

querelles jamais résolues qui pourraient bien finir par dégénérer en véritable conflit...

Considérée comme une des Maisons les plus honorables du Landsraad, la Maison Delambre fait partie des alliés traditionnels de la Maison Atréides et jouit comme cette dernière d'une grande popularité auprès de nombreuses Maisons moins puissantes.

La Maison Delambre est dirigée par le Duc Arno, un maître-bretteur peu enclin aux subtilités politiques. Son fief est le monde de Delambre (capitale Themnos).

Maison Harkonnen : Disgrâce et Renaissance

Influence	4
Guerre	5
Prosperité	5
Prestige	2
Intrigue	5
Niveau Technologique	4



Ethos : Gloire, Pouvoir, Profit.

A l'époque de référence que nous avons choisie, la Maison Harkonnen a déjà derrière elle une longue histoire faite de machinations, de meurtres et de trahisons.

Elle vient à peine (disons depuis deux ou trois générations) de retrouver sa place dans le cercle restreint des plus puissantes Maisons (celles qui dirigent la CHOM), suite à d'habiles spéculations financières et manœuvres politiques.

Ses principaux adversaires au sein du Landsraad sont les Maisons Atréides, Alman et Moritani : les Harkonnen sont donc encore confrontés à une solide opposition à l'intérieur du conseil.

Ils ont néanmoins déjà su s'attirer les faveurs de l'Empereur et s'attacher de puissants alliés, comme les Kenric et les Ordos.

Ils devront encore intriguer quelque temps avant de se voir accorder la gestion d'Arrakis par l'Empereur...

L'actuel dirigeant de la Maison Harkonnen est le Baron Vasil, un vieil homme aussi arrogant envers ses pairs que servile envers les Corrino.

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

Maison Kenric : les Princes Marchands

Influence	5
Guerre	3
Prospérité	5
Prestige	4
Intrigue	5
Niveau Technologique	4



Ethos : Pouvoir, Profit, Stabilité.

L'illustre Maison Kenric est dirigée par le Comte Neklos, un homme d'âge vénérable, réputé pour sa grande sagacité, notamment en matière de commerce et de diplomatie.

Bien qu'extrêmement influente, la Maison Kenric se mêle peu de politique (du moins en apparence), sauf lorsqu'il s'agit de jouer les médiateurs entre deux autres Grandes Maisons, afin de désamorcer un conflit potentiel.

Traditionnellement, la Maison se concentre principalement sur des objectifs de type mercantile, cherchant notamment à accroître son importance (déjà considérable) au sein de la CHOM.

Le Comte Neklos se targue de n'avoir « ni alliés, ni ennemis, seulement des partenaires ». Le fief de la Maison Kenric est la planète d'Eridani III (capitale Sonovia).

Maison Kyzyl : Secrets et Artifices

Influence	3
Guerre	4
Prospérité	5
Prestige	2
Intrigue	5
Niveau Technologique	5



Ethos : Pouvoir, Profit, Secrets.

La Maison Kyzyl fait partie des Maisons les plus avancées sur le plan technologique – mais contrairement aux Wikkheiser, elle adopte à cet égard la plus grande des prudences, mettant un point d'honneur à respecter à la lettre les interdits issus du Jihad Butlérien.

Les ingénieurs Kyzyl sont réputés pour leur inventivité en matière d'armes étranges et de dispositifs de sécurité sophistiqués ; on leur attribue notamment la création des fameux Chercheurs-Tueurs.

La Maison Kyzyl aurait également sous sa coupe plusieurs Maisons Mineures criminelles, impliquées dans diverses formes de contrebande et qui formeraient ensemble une sorte de confrérie secrète nommée Cofradia Franca.

Le seigneur de la Maison Kyzyl est l'énigmatique Comte Hieronym, que l'on dit immunisé à tous les poisons connus.

Le fief de la Maison Kyzyl est la planète de Malaki (capitale Dédale).

Maison Moritani : le Griffon de Grumman

Influence	5
Guerre	4
Prospérité	5
Prestige	5
Intrigue	5
Niveau Technologique	4



Ethos : Pouvoir, Gloire, Stabilité.

Cette ancienne et prestigieuse Maison est célèbre pour sa fidélité totale à la Maison impériale des Corrino et pour son esprit très protocolaire.

D'aucuns les considèrent d'ailleurs comme les « faiseurs de lois » de l'Imperium, gardiens des traditions et des règles du Landsraad.

Ses juristes jouèrent notamment un rôle décisif dans l'établissement de la Grande Convention. Certains oublient néanmoins trop souvent que la Maison Moritani ne produit pas que des hommes de loi, mais aussi de remarquables historiens, diplomates et courtisans – ainsi que, dit-on, d'excellents assassins.

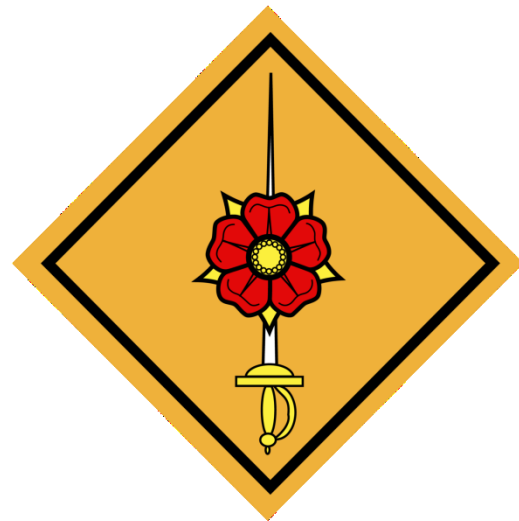
Son histoire militaire est également riche de nombreux et glorieux faits d'armes, comme le récent écrasement des insurgés de Kress, fief planétaire mineur voué à l'industrie minière.

Ces derniers pourraient bientôt être mis à contribution, en cas d'aggravation de la querelle opposant les Moritani à la Maison Ginaz, querelle qui semble s'envenimer à chaque génération et dont l'origine exacte est sujette à de nombreuses controverses.

La Maison Moritani est dirigée par le brillant Duc Maximus et règne sur le monde de Grumman (capitale Moritania).

Maison Ophelion : la Rose et l'Épée

Influence	4
Guerre	4
Prosperité	5
Prestige	4
Intrigue	5
Niveau Technologique	4



Ethos : Excellence, Gloire, Profit.

La Maison Ophelion est célèbre pour l'élégance de sa cour et sa parfaite maîtrise de l'étiquette impériale, mais aussi pour l'excellence de ses maîtres d'armes, lesquels hissent l'art du duel à des sommets de raffinement esthétique encore jamais atteints.

En dehors de sa rivalité amicale avec les Delambre, la Maison Ophelion est connue pour sa méfiance envers l'Empereur et ses alliés traditionnels, à commencer par les Moritani ou les Wallach. Son seigneur est le Comte Trevell

VIII, un des plus grands bretteurs de tout l'Imperium. En apparence, le Comte ne se préoccupe guère de politique et semble s'intéresser bien davantage à ses prouesses personnelles et à ses conquêtes féminines – mais ceux qui ne connaissent bien savent qu'il s'agit là d'une mascarade...

Le fief des Ophelion est la planète d'Abal (capitale Valoria) ; on y fabrique les meilleures lames et les meilleurs vins de l'univers connu.

Maison Ordos : la Loi des Mâles

Influence	4
Guerre	5
Prospérité	5
Prestige	2
Intrigue	5
Niveau Technologique	4



Ethos : Excellence, Pouvoir, Secrets.

A travers l'Imperium, la Maison Ordos est traditionnellement réputée pour l'extrême habileté de ses Assassins – elle serait la dernière détentrice des secrets de l'ordre disparu des Assassins Bhotani.

Elle est également célèbre pour les très mauvaises relations qu'elle entretient avec le Bene Gesserit : pour de mystérieuses raisons, l'ordre des Révérendes Mères semble en effet vouloir contrer systématiquement les desseins Ordos. Aucune femme de cette Maison (et

aucune parmi ses sujets) ne peut recevoir d'éducation ou de conditionnement Bene Gesserit, les seigneurs Ordos ayant décidé d'écarter totalement les « maudites sorcières » de leurs affaires.

La Maison Ordos est dirigée par le Baron Meliagant, que de malveillantes rumeurs (sans doute propagées par le Bene Gesserit) disent frappé de démence. Le fief des Ordos est la planète de Jehol (capitale Nérazin).

Maison Wallach : Tradition et Loyauté

Influence	5
Guerre	5
Prospérité	5
Prestige	4
Intrigue	3
Niveau Technologique	3



Ethos : Honneur, Excellence, Pouvoir.

Parmi les Grandes Maisons, la Maison Wallach est célèbre pour son intransigeance religieuse et son soutien indéfectible aux Corrino. Il s'agit d'une Maison très martiale, dont les Soldats et les Maîtres de Guerre comptent parmi les meilleurs de tout l'Imperium.

Farouches défenseurs des commandements du Jihad Butlérien, les Wallach rejettent les formes les plus avancées de technologie, allant jusqu'à préconiser la destruction de mondes

« hérétiques » comme Ix ou Tleilax. Les Wallach n'ont évidemment que mépris pour les Maisons très technophiles, comme les Wikkheiser ou les Kyzyl.

La Maison est dirigée par le Comte Guiliam, un homme sombre et austère, qui se définit lui-même comme « un vieux soldat ».

Le fief des Wallach est la planète de Wallach (capitale Ferenc).

Maison Wikkheiser : les Techno-Réformistes

Influence	4
Guerre	5
Prospérité	5
Prestige	3
Intrigue	3
Niveau Technologique	5



Ethos : Excellence, Pouvoir, Profit.

L'ambitieuse Maison Wikkheiser se caractérise par deux traits distinctifs : son avancement technologique exceptionnel et le comportement souvent impétueux de ses dirigeants. Par le passé, ces derniers n'ont en effet pas hésité à dénoncer l'hypocrisie entourant les commandements du Jihad Butlérien, au point d'aller parfois jusqu'à prôner leur suppression pure et simple.

Sur le plan politique, les seigneurs Wikkheiser sont partisans d'une réforme radicale des structures de l'Imperium, réforme fondée sur un

accroissement du pouvoir du Haut Conseil du Landsraad et sur la disparition des monopoles technologiques secrets accordés par l'autorité impériale à des planètes comme Ix ou Richèse. Une telle attitude a souvent suscité l'opposition des Maisons les plus traditionalistes mais, jusqu'ici, l'énorme influence des Wikkheiser au sein de la CHOM leur a toujours permis d'éviter de trop sévères rétorsions.

L'actuel seigneur de la Maison Wikkheiser est le Comte Meric. Son fief, nommé Wikkheim, est la quatrième planète du système Eridani A.

VII: TECHNOLOGIE

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

Bible Catholique Orange



Piter Castilian, Maître de Guerre de la Maison Kenric

Equipement

Ce chapitre est évidemment loin de recenser toutes les armes, machines et autres pièces d'équipement existant dans l'Imperium et se concentre essentiellement sur les plus répandues, comme les ornithoptères, les Boucliers d'énergie ou les pistolets à fléchettes.

L'équipement spécifique aux Fremen de Dune (distille, kryss, fremkits etc.) sort du cadre très généraliste de cette section et est examiné en détail dans le Guide d'Arrakis.

Argent et Dépenses

Dans l'Imperium, tout s'achète et tout se vend. L'unité monétaire de base est le Solari, dont la valeur est fixée par la Guilde, le Landsraad et l'Empereur. Les règles d'Imperium ne fournissent cependant aucune liste de prix standards pour les équipements décrits dans ce chapitre. Pourquoi ? Parce qu'en pratique, une telle liste est tout bonnement inutile.

Dans le cadre d'une Maison noble, les dépenses courantes des personnages sont censées être couvertes par les ressources financières de la Maison – ressources qui sont mesurées de manière globale par des valeurs comme la Prospérité ou le Niveau Technologique de chaque Maison.

Il est donc inutile de tenir une quelconque comptabilité en Solari : même les Maisons mineures les moins prospères ont largement les moyens de pourvoir à la subsistance de ses membres, à leur équipement et même à leurs éventuelles dépenses exceptionnelles.

Ceci ne signifie pas, néanmoins, que n'importe qui peut acheter ou posséder n'importe quoi – d'où les règles qui suivent...

Combien valent 1000 Solari ?

Le roman *Dune* ne donne aucune échelle de prix : nous savons juste que les Maisons Nobles comme les Harkonnen dépensent des millions de Solari et qu'un décagramme (10 grammes) d'Epice (et non un *décigramme* comme on peut le lire dans la traduction française du roman) peut se négocier jusqu'à 620 000 Solari sur le marché impérial.

Si, au cours d'un scénario, vous avez absolument besoin de mentionner une somme en Solari, vous pouvez partir du principe qu'un Solari équivaut environ à un Euro actuel.

Niveau Technologique

Le Niveau Technologique (NT) d'un objet indique son degré de sophistication et de complexité, mais aussi sa rareté ou sa nouveauté. A priori, un objet est considéré comme « commun » dans tout environnement d'un NT égal ou supérieur. Ainsi, un objet avec un NT de 4 sera probablement difficile à trouver dans un environnement de Niveau Technologique 3, et peut-être introuvable sur un monde de Niveau Technologique 2.

Le Niveau Technologique d'une Maison noble s'applique uniquement à l'équipement ordinaire, de conception et de fabrication interne : les membres de la famille régnante et les personnalités importantes de la Maison peuvent avoir assez facilement accès à une technologie supérieure, par l'intermédiaire de la CHOM.

L'échelle du Niveau Technologique utilisée dans ces règles tient compte des spécificités de la civilisation impériale, imposées par l'interdiction de l'informatique ou de la robotique.

Un NT élevé ne reflètera pas forcément une technologie incroyablement avancée, mais pourra également indiquer un équipement « dernier cri », issu de recherches récentes. Ainsi, dans l'univers de Dune, l'effet Holtzman est à la base d'une grande partie de la technologie communément utilisée (Boucliers, suspenseurs etc.), ce qui explique son Niveau Technologique relativement peu élevé (3). A l'opposé, des objets comme le Chercheur-Tueur, qui peuvent sembler moins avancés, recevront un NT plus élevé afin de refléter leur rareté et leur nouveauté.

NT 1 = Technologie préindustrielle.

NT 2 = Technologie industrielle.

NT 3 = Technologie courante dans l'Imperium.

NT 4 = Technologie avancée.

NT 5 = Technologie extrêmement avancée.

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

Un (R) indique un objet particulièrement rare, récent ou d'accès restreint. Normalement, la possession de tels objets nécessite un Privilège spécial (ou, en cours de jeu, un accès à des marchandises de contrebande).



Armement

Armes Blanches

NT 1 à 2

Il existe différentes formes d'armes blanches, du simple poignard à la rapière en passant par le kindjal (sorte de longue dague communément utilisée dans l'Imperium) à la lancette (sorte de stylet, souvent utilisée comme arme de main gauche et enduite de poison).

En termes de jeu, toutes ces armes font les mêmes dommages : 1D8 (2D8 en cas de botte meurtrière). Les épées et les rapières donnent une meilleure allonge (voir règles de duel), tandis que les poignards peuvent également être utilisés comme armes de jet.

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

Armes d'Hast

NT 1

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

Armes de Jet

NT 1

L'arme de jet la plus communément utilisée dans l'Imperium est le poignard. Utilisé comme arme de jet, un poignard cause 1D8 points de dommages et a une portée égale à la valeur de la compétence en Armes de Jet du lanceur (soit, par exemple, pour un personnage avec 4 en Habileté et +2 en Armes de Jet, une portée de 6 mètres).

Armes de Tir

Arbalète

NT 1

Cette arme peut sembler bien archaïque, mais rappelons qu'un carreau d'arbalète peut tout à fait être enduit de poison.

Armes Laser

NT 3

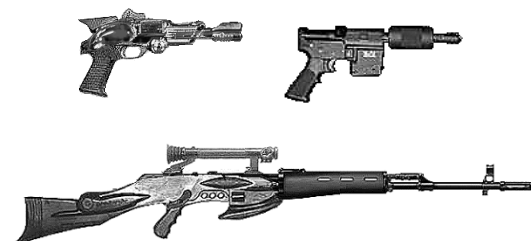
Rappelons qu'une salve laser est invisible (ou plus précisément ultra-violette) et que toute interférence avec le champ d'énergie d'un Bouclier entraîne une mini-réaction nucléaire. Pour cette raison, mais aussi à cause de leur coût extrêmement élevé et d'une certaine fragilité, les armes laser sont rarement utilisées comme armement militaire de base. Ces armes se rechargent au moyen de cellules d'énergie (une pour un pistolet et deux pour une arme d'épaule, type fusil).

Armes Balistiques

NT 2

Sur certains mondes peu évolués (ou au sein de certaines Maisons à la technologie archaïque), on rencontre encore souvent des pistolets et des fusils « balistiques » analogues à nos actuelles armes à feu. Par rapport aux armes laser, les armes balistiques sont moins efficaces, mais aussi *beaucoup* moins chères, nettement moins complexes sur le plan technique et, par conséquent, plus faciles à entretenir.

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



Armes de Tir

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

Pistolet Maula

NT 2

Cette arme, très répandue dans l'Imperium, tire de petites fléchettes empoisonnées (ou chargées d'une drogue soporifique). En eux-mêmes, ces projectiles n'infligent aucun dommage notable à leur cible.

Armes d'Assassin

Chercheur-Tueur

NT 4 (R)

Cette arme particulièrement redoutable se présente sous la forme d'une très fine aiguille métallique d'environ 5cm de long munie d'un petit cristal de guidage.

Cette aiguille est télécommandée grâce à une petite console portable (rayon d'action = environ 20 mètres).

A priori, l'assassin n'a besoin d'effectuer aucun test de compétence pour guider le chercheur-tueur vers sa cible. Une fois qu'elle a pénétré l'épiderme (ainsi que l'éventuelle armure) de la victime, l'aiguille continue sa trajectoire à l'intérieur du corps, causant des dommages mortels (inutile de lancer les dés).

La vitesse du projectile est fulgurante mais peut éventuellement être ralentie au moment propice pour qu'il soit capable de percer un Bouclier Holtzman... Ceci nécessite un test de Dextérité de la part de l'opérateur.

La seule manière d'éviter un chercheur-tueur est de le détecter à temps (test de Vigilance) puis de l'attraper en vol (test d'Agilité nécessitant au moins 5 réussites) pour le neutraliser. En cas d'échec, inutile d'espérer une seconde chance.

Garrot

NT 1

Cette arme ne peut être utilisée de façon efficace que sur une victime totalement prise par surprise (confrontation de la Discrétion de l'agresseur et de la Vigilance de la victime) ou préalablement immobilisée (voir chapitre V).

Chaque assaut consécutif d'étranglement avec un garrot inflige obligatoirement 8 points de dommages.

La seule façon pour la victime de se libérer de l'étreinte mortelle de l'assassin est de lui infliger suffisamment de dommages pour l'Affaiblir (ce qui brisera son étreinte) ou, mieux encore, le rendre Inconscient : ceci exigera évidemment un test d'attaque (effectué avec Lutte, Art Etrange, Armes Blanches ou même Armes de Tir). En revanche, l'assassin ne pourra pas se défendre contre cette attaque - sauf s'il renonce à maintenir son étreinte.

Notons que la plupart des armures sont équipées d'un col renforcé offrant une protection totale contre ce type d'arme. Il est, en outre, impossible d'étrangler une victime protégée par un Bouclier.

Tétaniseur à Charge Lente

NT 5 (R)

Cette arme de poing très sophistiquée tire de petits projectiles capables de paralyser le système nerveux d'une cible (les effets sont les mêmes qu'un poison paralysant et durent généralement jusqu'à la fin de la scène en cours, ou environ une heure).

Le projectile d'un Tétaniseur est spécialement conçu pour ralentir progressivement sa course, *ce qui lui peut lui permettre de pénétrer le champ de force d'un Bouclier*. Pour ce faire, le

tireur doit d'abord régler précisément son arme en fonction de la distance qui le sépare de sa cible, ce qui prend un assaut complet. En outre, le Bouclier ne sera percé que si le tireur obtient au moins 5 réussites sur son test de tir.

L'arme a une portée de 10 m et une cadence de feu d'un tir par assaut. Elle peut tirer jusqu'à 10 charges et n'est plus réutilisable ensuite.

Enfin, cette arme est impossible à utiliser efficacement au contact (c'est à dire dans les 2 mètres) pour percer un Bouclier : si la distance entre le tireur et la cible est trop faible, la charge n'aura pas le temps de ralentir suffisamment pour franchir le champ de force.

Gom Jabbar

NT 1

Cette « arme » est en fait un simple onglet muni d'une pointe acérée ; en lui-même, l'objet ne suffit pas à occasionner de véritables dommages mais sa pointe peut fort bien être enduite d'un poison foudroyant. C'est l'arme de prédilection des sœurs du Bene Gesserit.

En situation de combat, le gom jabbar ne peut être utilisé que sur une victime préalablement neutralisée ou avec l'Art Etrange (voir chapitre V).



Grenades

NT 2

Les grenades de l'Imperium sont légères et faciles à dissimuler

Lancer une grenade ne requiert aucune compétence particulière, sauf si le résultat visé nécessite une grande précision : dans ce cas, le meneur de jeu pourra demander un test en Armes de Jet. Leur portée est égale à 10 fois le Physique du lanceur, en mètres.

Toute personne prise dans le rayon d'action d'une grenade en subit les effets. Ce rayon est généralement d'une dizaine de mètres. Au-delà, et dans un rayon équivalent, l'explosion peut tout de même provoquer des dommages secondaires.

Grenade Neutralisante

Ce type de grenade ne provoque aucun dommage physique réel mais produit un flash lumineux intense capable de mettre une victime K.O., quelle que soit sa Résistance.

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

Le port de lunettes de protection spéciales permet d'éviter ces effets indésirables; la plupart des casques d'armures lourdes (voir page 93) sont équipés d'un tel système.

Grenade Explosive

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

Grenade à Gaz

Cette grenade libère un gaz de combat mortel. Ceux qui le respirent tombent aussitôt raides morts, sauf s'ils portent un masque respirateur.

Grenade à Retardement

Il s'agit en fait d'un petit mécanisme pouvant être adapté à n'importe quel type de grenade. Au lieu d'exploser au moment de l'impact, la grenade agira au bout d'un temps déterminé par son minuteur (maximum 10 minutes).

Protection

Armures

NT 1 à 3

La technologie des Boucliers n'a pas rendu obsolètes d'autres formes plus classiques de protection, comme les armures corporelles. Ces armures n'ont pas grand chose à voir avec les cottes de mailles et les cuirasses d'antan ; elles sont fabriquées en matériaux composites à la fois légers et ultra-résistants.

Armure Légère

Ce type armure s'apparente à une combinaison flexible, épousant parfaitement les formes du porteur et conférant 5 points de protection.

Armure Lourde

Ce type d'armure s'apparente à une véritable carapace formée de plusieurs pièces, et confère au porteur 10 points de protection. En outre, lorsqu'elle est portée avec un casque, elle protège le porteur de toute tentative de Botte Meurtrière ou de Tir Mortel contre sa personne.

Le casque d'une armure lourde est généralement équipé d'un communication, d'un masque respirateur et de lunettes anti-éblouissement.

Une armure lourde reste néanmoins assez encombrante et fait perdre 1 dé d'Habileté au porteur – sauf s'il s'agit d'un Soldat, auquel cas la pénalité ne s'applique qu'aux compétences d'Agilité et de Discrétion. Sur la plupart des modèles, le casque est équipé d'un masque respirateur et d'un communicateur radio.

Protection et Efficacité

Chaque armure a une valeur de protection. Lorsqu'un personnage qui porte une armure est touché, on soustrait cette valeur aux points de dommages causés par l'attaque.

Exemple : Au cours d'un duel, Jared est touché par une botte meurtrière qui transperce son Bouclier. L'attaque cause 12 points de dommages - assez pour le tuer. Heureusement pour lui, il porte une armure légère qui lui donne 5pts de protection : Jared ne subira donc que 7 points de dommages.



L'efficacité d'une armure dépend directement de son Niveau Technologique (NT), lequel va généralement de 1 à 3 ; en règle générale, la protection d'une armure s'applique à toutes les armes d'un Niveau Technologique égal ou inférieur à son propre Niveau.

La protection des **armures de NT 1** s'applique aux armes blanches, armes de jet ou armes de tir primitives (arcs, arbalètes etc.), ainsi qu'aux attaques à mains nues. Ces armures n'offrent en revanche aucune protection contre les armes à feu, les explosifs ou les armes laser.

La protection des **armures de NT 2** englobe toutes les armes citées ci-dessus, plus les armes à feu et les explosifs. Elle reste néanmoins inefficace contre les armes laser.

La protection des **armures de NT 3** s'applique à la plupart des armes, y compris les armes laser.

Les dommages de certains projectiles, comme les fléchettes du pistolet Maula, les charges d'un Tétaniseur ou les Chercheurs-Tueurs ne sont pas exprimés en points ; ces projectiles transpercent automatiquement une armure légère mais ne peuvent pénétrer une armure lourde.

Bouclier Holtzman

NT 3

Description et Fonctions

Le Bouclier est sans doute la pièce d'équipement la plus célèbre de l'univers de Dune.

L'objet se présente sous la forme d'un petit générateur de la taille d'une boucle de ceinture (et se place généralement à cet endroit). Il crée un champ de force pratiquement impénétrable autour du porteur, champ de force qui le protège de presque toutes les attaques.

Seule une attaque à la lenteur calculée (voir chapitre V) ou certaines armes spécialement conçues (comme les Tétaniseurs à Charge Lente) peuvent transpercer le champ d'un Bouclier.

Le champ protecteur d'un Bouclier peut être maintenu de façon continue durant environ une heure ; passé ce délai, il devra être rechargé avec une cellule d'énergie appropriée.

La technologie du Bouclier Holtzman est également utilisée pour protéger des bâtiments, voire des véhicules. Compte tenu de l'énorme dépense d'énergie impliquée, une telle protection ne peut être permanente et doit donc être activée uniquement en cas de nécessité.

Désavantages et Restrictions

Comme indiqué précédemment, tout contact entre le champ d'énergie d'un Bouclier et un rayon laser provoque une mini-réaction nucléaire aux effets dévastateurs (et qui sera évidemment fatale au tireur comme au porteur du Bouclier).

Un Bouclier a également tendance à absorber les sons environnants : un personnage ayant activé son Bouclier subira une pénalité d'un dé sur tous ses tests de Vigilance liés à l'audition.

Cet effet d'absorption des sons n'est pas, loin s'en faut, la seule restriction imposée par le port d'un Bouclier activé.

En situation de combat, les restrictions dues à l'activation d'un Bouclier deviennent d'une importance cruciale. En effet, si le champ du Bouclier protège totalement le porteur des tirs adverses, il l'empêche du même coup d'utiliser n'importe quelle arme de tir (ou de jet) depuis l'intérieur de ce champ de protection.

Tout usage d'une arme laser depuis un Bouclier activé entraînerait la même réaction nucléaire qu'un tir venu de l'extérieur, désintégrant le tireur en une fraction de seconde.

Avec une arme à feu classique, ce danger n'existe pas, mais le tireur devra désactiver son Bouclier le temps de faire feu, s'exposant ainsi aux tirs adverses durant quelques instants. Il en va de même avec les armes de jet. Cette restriction ne concerne que les projectiles et ne s'applique donc ni aux armes blanches ni aux autres armes de contact.

L'effet de répulsion qui protège le porteur s'applique aussi à ses propres mouvements, ce qui peut parfois entraîner certaines difficultés. Ainsi, s'il souhaite saisir un objet, le porteur d'un Bouclier activé devra effectuer des gestes assez lents pour ne pas déclencher l'effet de répulsion.

Dans la plupart des cas, cette restriction n'a que peu d'incidence sur les actions d'un personnage, mais elle peut devenir d'une importance critique dans les situations où le personnage doit faire preuve de réflexes immédiats – comme attraper un objet au vol ou s'accrocher instinctivement à quelque chose afin d'éviter une chute. Dans de telles situations, un personnage protégé par un Bouclier subira une pénalité d'un dé sur le test d'Habileté reflétant sa rapidité de réaction.

L'aura légèrement scintillante d'un Bouclier entraînera toutefois toujours une pénalité d'un dé sur la plupart des tests de Discrétion.

Vous trouverez page suivante les réponses à quelques questions techniques fréquentes sur le fonctionnement et les possibilités des Boucliers.

Cellules d'Énergie

A partir du Niveau Technologique 3, divers équipements fonctionnent au moyen de cellules d'énergie.

Par mesure de simplicité, on supposera que ces cellules sont indifférenciées et donc interchangeables d'un équipement à l'autre ; elles ont à peu près les mêmes dimensions qu'une pile de 9 Volts actuelle et sont donc aisément transportables.

Dans le contexte d'une Maison Noble, les personnages auront accès à une réserve perpétuelle de cellules.

Quelques Questions Fréquentes sur les Boucliers Holtzman

A quoi ressemble, visuellement, le champ de protection d'un Bouclier ?

Contrairement à ce que l'on peut voir dans le film de David Lynch, le champ de force généré par un Bouclier colle étroitement au corps du porteur, l'entourant d'une sorte d'aura légèrement scintillante.

Comment fait-on pour respirer à l'intérieur d'un Bouclier ?

Le lacs d'énergie qui constitue le champ protecteur d'un Bouclier est suffisamment dense pour bloquer même les plus petits projectiles, mais pas assez pour empêcher l'air de circuler librement entre l'intérieur et l'extérieur du champ protecteur.

Dans ce cas, un Bouclier offre-t-il la moindre protection contre un gaz de combat ?

Dans la plupart des cas, oui, car la force utilisée pour projeter un tel gaz vers sa cible (sous forme de jet) possède une vitesse suffisante pour que l'attaque soit bloquée ou tout au moins filtrée par le champ protecteur. Un gaz en suspension, en revanche, a de fortes chances de finir par pénétrer le champ en cas d'exposition prolongée ; c'est pour cette raison que les armures des soldats de l'Imperium sont presque toujours équipées de masques à gaz (ou d'équipements similaires directement intégrés dans les casques d'armures lourdes).

Un Bouclier protège-t-il du feu et des explosions ?

Le raisonnement donné ci-dessus à propos du gaz peut également s'appliquer au feu : le champ protecteur d'un Bouclier arrêtera la projection de liquide enflammé d'un lance-flamme, car celle-ci est rapide et ciblée, mais en cas d'exposition prolongée aux flammes d'un incendie, la protection offerte par un Bouclier ne sera que temporaire, la chaleur dégagée par le feu étant une chaleur ambiante, charriée par voie gazeuse. Notons enfin qu'un Bouclier ne fournit aucune protection particulière contre le flash d'une Grenade Neutralisante (voir p 92).

Pour les explosions, le champ du Bouclier protège de tout dommage physique direct, ainsi que de l'effet de souffle et des projections inhérentes à toute explosion. Des bombardements massifs ou des frappes directes d'armes lourdes peuvent toutefois provoquer un effet de choc susceptible de laisser le porteur d'un Bouclier sonné (-1 dé à toutes les actions physiques) jusqu'à la fin de la scène en cours. Ce cas de figure est examiné plus en détail dans le supplément **La Voie des Armes**, qui contient diverses règles additionnelles et optionnelles sur les Boucliers Holtzman.

Quelles sont les conséquences exactes de l'impact d'un rayon laser sur un champ Holtzman ?

Ces conséquences sont aussi imprévisibles que potentiellement catastrophiques ; au minimum, l'interaction entre un rayon laser et un champ Holtzman se solde par l'anéantissement du tireur et du porteur du Bouclier – avec, à la clé, le risque d'une réaction entraînant une explosion atomique de dimensions très variables. Dans les règles de base, ce risque et ces conséquences sont laissées à l'appréciation du meneur de jeu ; le supplément **La Voie des Armes** propose des règles optionnelles permettant de définir ces paramètres avec plus de précision.

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

Bien que cela ne soit précisé nulle part dans l'œuvre de Frank Herbert (il en va d'ailleurs de même pour le dispositif respiratoire décrit un peu plus haut), on peut raisonnablement supposer que les armes laser sont équipées d'un « verrou de sécurité » destiné à éviter ce genre d'accident, en bloquant le mécanisme de mise à feu dès que l'arme est pointée vers un Bouclier actif (l'énergie dégagée par celui-ci pouvant facilement être détectée par un dispositif intégré à chaque arme). Dès que l'arme est dirigée vers un autre type de cible, le système se déverrouille automatiquement.

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

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

Sécurité

Bouclier Furtif

NT 5

Il s'agit d'un type spécial de Bouclier Holtzman, qui possède toutes les fonctions du Bouclier classique ainsi que la propriété de « masquer » le porteur à la vue d'autrui.

Le porteur d'un Bouclier Furtif activé apparaît sous la forme d'une silhouette sombre et floue, dépourvue de traits distinctifs. En termes de jeu, le port d'un tel dispositif ajoute deux réussites automatiques à tous les tests de Discrétion en rapport avec la vue. En outre, dans les endroits peu éclairés, le porteur sera plus difficile à viser (-1 dé aux tests d'Armes de Tir ou de Jet).

Cône de Silence

NT 4 (R)

Comme son nom l'indique, ce dispositif étouffe totalement les sons émis à l'intérieur de sa zone d'effet, rendant absolument impossible toute écoute extérieure. Le champ de distorsion est généré par un petit boîtier. Une fois activé, ce champ couvre une zone circulaire de 3 mètres de rayon, qui se déplacera avec le boîtier.

Un personnage qui se déplace avec un cône de silence autour de lui est *absolument inaudible* et réussira obligatoirement à tromper la Vigilance d'autrui si cette Vigilance repose entièrement sur l'écoute. Les distorsions du cône empêchent également toute retransmission par un dispositif d'écoute placé à l'intérieur de la zone.

Un dispositif similaire peut aussi être intégré à l'aménagement d'une pièce, afin de la protéger de toute tentative de surveillance auditive.

Désactivateur

NT 4 (R)

Ce redoutable artefact se présente sous la forme bien inoffensive d'un petit boîtier de commande. Lorsqu'il est réglé sur le bon code, il peut neutraliser un Pentabouclier (voir ci-dessous) situé dans les 3 mètres. Ce code ne peut être trouvé « par hasard » et doit avoir été obtenu au préalable en « interrogeant » les commandes du Bouclier (ce qui requiert au moins 3 réussites sur un test de Sécurité ainsi que sur un test de Technologie). La désactivation dure jusqu'à ce que le Pentabouclier soit réactivé (ce qui ne prend normalement que quelques secondes).

Tout ceci peut également s'appliquer à un Bouclier personnel – du moins en théorie : en règle générale, le porteur d'un Bouclier ne s'en

sépare jamais, et chaque Bouclier personnel possède son propre code. Ajoutons enfin que l'usage du désactivateur est formellement et réprouvé par la Grande Convention officielle régissant les Guerres des Assassins.

Ego-Simule

NT 4

Ce dispositif est un générateur d'hologramme : il projette une image tridimensionnelle de son porteur, reproduisant ses moindres mouvements. Le boîtier de contrôle est suffisamment petit pour être fixé au poignet ou à la ceinture ; l'image peut être projetée jusqu'à une distance de 10 mètres, et ce dans n'importe quelle direction, selon les réglages effectués par le porteur.

L'illusion peut être décelée grâce un test d'Observation *très difficile* (3 réussites ou plus). Selon certaines croyances, l'Ego Simule serait le reflet et le réceptacle de l'âme du sujet.

Manus Simula

NT X

Cet artefact, totalement illégal et d'un coût prohibitif, est une des nombreuses merveilles issues de la technologie des infâmes Tleilaxu. Il se présente sous la forme d'un gant transparent, fait d'une matière biosynthétique froide et visqueuse, manifestement analogue à la chair élastique des Danseurs Visages. Ce gant permet de déjouer automatiquement n'importe quelle serrure à main (voir ci-dessous).

Neutraliseur

NT 4

Il s'agit d'un petit objet aimanté, de la taille d'un boîtier de montre. Fixé sur une serrure à code, il permet à un personnage compétent d'essayer de désactiver le dispositif (voir ci-dessous).

Pentabouclier

NT 4

Ce générateur de champ de force portatif permet de créer une « porte de prudence », c'est à dire une barrière d'énergie *absolument infranchissable* (pour protéger l'entrée d'une pièce, par exemple, ou pour empêcher toute tentative de fuite de la part d'un prisonnier). Le nom du dispositif vient du fait que le champ de force est composé de cinq Boucliers disposés en strate. La tactique utilisée pour percer un Bouclier personnel avec une arme blanche est, ici, totalement inopérante.

La seule manière de neutraliser un Pentabouclier est d'utiliser un désactivateur réglé sur le code de sécurité de la porte de sûreté (voir ci-dessus).

Serrure à Code

NT 3

Il s'agit d'un mécanisme électronique contrôlant l'ouverture ou le verrouillage d'une porte grâce à un code de sécurité. Pour ouvrir une telle serrure sans le code, il faut disposer d'un neutraliseur (voir ci-dessus) et passer un test de compétence en Sécurité. En cas d'échec, le dispositif se bloque immédiatement.

Serrure à Main

NT 4

Beaucoup plus sûr qu'une serrure à code, ce mécanisme correspond à ce que nous appellerions une serrure à empreinte palmaire. Seule la (ou les) personne(s) dont l'empreinte palmaire a été enregistrée par le dispositif peut actionner la porte... à moins de posséder une *manus simula* (voir ci-dessus).

En théorie, la technologie Ixienne ou Tleilaxu est largement capable de produire des systèmes de sécurité beaucoup plus sophistiqués (serrures à reconnaissance vocale, rétinienne voire génétique) mais le fonctionnement de telles merveilles est trop complexe (et, aux yeux des gens de l'Imperium, trop mystérieux) pour ne pas être assimilées aux « machines pensantes » interdites depuis le Jihad Butlérien.

Communications

Communicateur

NT 2

Il s'agit d'une radio miniature, qui peut être fixée au poignet, portée avec une oreillette ou intégrée dans le casque d'une armure. La portée d'un communicateur standard est d'une dizaine de kilomètres. Il existe des communicateurs à longue distance, dotés d'une portée beaucoup plus importante (jusqu'à plusieurs centaines de km) et bien évidemment beaucoup plus coûteux.

Distrans

NT 5 (R)

Cet appareil des plus sophistiqués permet de transmettre des informations à distance sous la forme d'impressions neurales exercées sur le système nerveux des oiseaux ou des chiroptères environnants. Le message s'intègre au cri normal de la créature et ne pourra être reçu et décrypté que par un autre distrans, réglé sur la même fréquence que le distrans émetteur.

Envoyer un message distrans nécessite un test de compétence en Technologie ; en cas d'échec, le message est brouillé et ne pourra être décrypté correctement par le récepteur désigné.

Un distrans peut être utilisé pour intercepter un message destiné à un autre distrans : pour se livrer à une telle opération de piratage, le personnage qui tente l'interception devra réussir un test de compétence en Sécurité ou en Technologie (prendre la valeur la plus faible) en obtenant plus de réussites que l'opérateur du distrans émetteur sur son test de Technologie.

Drogues

Jus de Sapho

NT 1

Ce liquide hautement énergétique, extrait de racines d'Ecaz, est souvent consommé par les Mentats, dont elle augmente les capacités. Ses effets sont décrits en détail au chapitre IV, dans la section consacrée aux Facultés des Mentats.

Mélange

(R), sauf sur Arrakis

Cette drogue, également appelée « Epice », est la substance la plus précieuse de tout l'univers.

Effets et Propriétés

Comme vous le savez certainement, on ne la trouve que sur Arrakis. Toutes les tentatives de production artificielle de Mélange menées à ce jour ont échoué. Sa composition chimique exacte reste un mystère, ainsi que la manière précise dont elle agit sur le cerveau et l'organisme.

Les effets du Mélange semblent se concentrer tout particulièrement sur la zone du cortex contrôlant la perception spatio-temporelle, ce qui pourrait expliquer pourquoi les facultés éveillées par l'Epice concernent essentiellement le temps (pouvoir de Prescience) et l'espace (pouvoirs des Navigateurs de la Guilde).

Mais la principale propriété du Mélange, celle qui en fait une substance aussi convoitée, est l'extraordinaire longévité qu'elle confère.

Le Mélange peut en effet doubler, tripler voire quadrupler l'espérance de vie d'un être humain : tout dépend de l'âge auquel le sujet a commencé à consommer régulièrement de l'Epice.

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

Un personnage ayant commencé à consommer de l'Epice lors de son adolescence (après sa puberté) pourra atteindre 200, voire 250 ans.

Enfin, un personnage consommant de l'épice depuis son plus jeune âge (avant sa puberté) peut espérer vivre trois siècles, peut-être même davantage.

L'Epice augmente non seulement la longévité, mais ralentit également le vieillissement de manière proportionnelle : ainsi, un centenaire pouvant espérer vivre 200 ans semblera avoir une quarantaine ou une cinquantaine d'années.

Le Mélange a également le pouvoir d'augmenter considérablement la résistance de l'organisme à la plupart des maladies et des poisons connus.

Accoutumance et Dépendance

Le Mélange est une drogue : sa consommation régulière mène fatalement à l'accoutumance et à la dépendance. Les Navigateurs, les Fremen et de nombreux Prescients sont ainsi totalement dépendants du Mélange.

Dans le cas des Fremen, cette accoutumance résulte de leur exposition à l'environnement d'Arrakis, littéralement saturé d'Epice : en règle générale, il suffit d'un ou deux ans de vie sur Arrakis pour provoquer cette accoutumance. Une telle exposition à l'Epice provoque également l'apparition des Yeux de l'Ibad (caractéristiques des Fremen) : les yeux du sujet (pupille et iris) deviennent définitivement d'un bleu profond.

Le seul avantage de vivre sur cette planète à l'environnement incroyablement hostile est qu'on y trouve l'Epice en quantité illimitée ; les plats et les breuvages des Fremen en sont naturellement remplis. Hors d'Arrakis, en revanche, le Mélange atteint des prix faramineux (jusqu'à 60 000 Solari par gramme !).

Dans le cas des Navigateurs de la Guilde, les doses consommées sont encore plus massives, puisque ces êtres baignent en permanence dans le Mélange, vivant à l'intérieur de caissons spécialement conçus : cette saturation de tous les instants leur permet d'utiliser leurs pouvoirs de Prescience pour guider leurs vaisseaux dans le vide interstellaire ; elle provoque également la lente et irrémédiable métamorphose physique du sujet... Les Navigateurs les plus accomplis n'ont plus du tout forme humaine et séjournent en permanence dans leurs caissons.

L'accoutumance à l'Epice est irrémédiable. Le manque prolongé mène à la folie, voire à la mort. Seule une reprise de la consommation de Mélange peut sauver le sujet, mais ce dernier conservera nécessairement de graves séquelles psychiques de sa descente aux enfers.



L'Epice en Jeu

Un personnage qui consomme régulièrement de l'Epice reçoit un niveau d'accoutumance (mesuré de I à III), qui mesure à la fois la fréquence de sa consommation, l'intensité des effets du Mélange sur son organisme et son degré de dépendance.

A la base, ce niveau d'accoutumance est de 1 pour tout personnage bénéficiant du privilège *Régime d'Epice* ; il peut ensuite être affecté par différents facteurs, détaillés ci-après.

Plus le sujet a commencé à consommer de l'Epice tôt dans son existence, plus les effets du Mélange seront renforcés : en pratique, on considérera que tous les personnages d'origine Noble ou ayant reçu le Conditionnement Bene Gesserit bénéficiant d'un Régime d'Epice ont eu accès au Mélange dès l'enfance, ce qui ajoute 1 à leur niveau d'accoutumance. Tous les autres personnages bénéficiant d'un Régime d'Epice ont du attendre de faire leurs preuves au service de leur Maison pour accéder à un tel privilège et ne reçoivent donc pas ce niveau supplémentaire.

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

Mélange : Accoutumance

Niveau	Rythme
I	Chaque mois
II	Chaque semaine
III	Chaque jour

Le niveau d'accoutumance du personnage fixe également l'espérance de vie approximative du personnage (environ 100 ans par niveau) ainsi que le rang de Prescience auquel il peut prétendre, s'il possède ce don (voir chapitre IV).

Le rythme indiqué ci-dessus donne la fréquence à laquelle le personnage doit consommer une dose d'Epice, soit environ 2 grammes ; cette quantité peut être prise en plusieurs fois durant le laps de temps indiqué. Ce rythme représente également la rapidité avec laquelle l'état du sujet se dégradera en cas de manque : chaque période de manque (jour, semaine ou mois) entraîne un jet (1D8) sur la table ci-dessous, sauf si le joueur dépense 1 point de Karama.

Les pertes de Physique et d'Habileté reflètent de terribles dégâts physiques et moteurs ; les pertes de Savoir et de Finesse représentent des dégâts intellectuels et cérébraux ; enfin, les pertes de Discipline et d'Aura correspondent à l'érosion du psychisme et de l'ego du sujet. Ces pertes sont définitives et influent directement sur les valeurs des compétences associées, sur leur niveau de maîtrise maximum, ainsi que toute autre valeur basée sur la caractéristique affectée (comme le Karama maximum pour l'Aura ou la Résistance pour la Discipline ou le Physique). Si une des caractéristiques tombe à 0, le personnage meurt dans d'atroces souffrances. Toute nouvelle prise de Mélange avant cette issue fatale stoppera net ce processus mais ne pourra jamais l'inverser.

Mélange : Effets du Manque

- 1 = Mort dans d'atroces souffrances
- 2 = -1 en Physique
- 3 = -1 en Habileté
- 4 = -1 en Finesse
- 5 = -1 en Savoir
- 6 = -1 en Discipline
- 7 = -1 en Aura
- 8 = Aucun effet néfaste.

La dépense d'un point de Karama permet au personnage d'éviter ce jet de dé.

Rachag

NT 1

Ce stimulant très addictif à base de caféine (extrait des baies jaunes d'Akarso) permet d'agir durant plusieurs jours en ignorant totalement les effets de la fatigue et du manque de sommeil.

Une dose permet au personnage de demeurer totalement opérationnel pendant un nombre de jours égal à sa valeur de Physique, sans ressentir la moindre fatigue ou avoir besoin de dormir. Une fois cette période écoulée, en revanche, le sujet subit un contrecoup et devra se reposer durant un nombre de jours équivalent ; si, durant cette période, il est absolument forcé d'agir, il devra être considéré comme Affaibli (-1 dé sur tous ses tests) et aura tendance à s'endormir dès que son attention se relâche. En outre, toute nouvelle prise de Rachag pendant cette période n'aura aucun effet bénéfique et se traduira même par 1D8 points de dommages.

Un personnage qui utilise du Rachag de façon régulière (plus de deux fois en un mois) a toutes les chances de se retrouver dépendant. Son existence se transforme alors en une alternance de périodes d'hyperactivité et d'épuisement ; en cas de manque, il sera obligatoirement Affaibli.

Semuta

NT 1

Ce puissant narcotique est issu de la torréfaction du bois d'elacca. On le consomme sous forme de capsule ou, plus souvent, dissoute dans du vin. La Sémuta provoque une sensation d'extase infinie et de suspension du temps, accompagnée de vibrations atonales appelées « *musique de la Sémuta* » : le sujet, immergé dans cette transe extatique, est totalement incapable d'accomplir la moindre action ou de percevoir autre chose que sa musique intérieure... Cet état de transe extatique s'installe au bout d'un quart d'heure et dure environ une heure pour chaque dose prise. La Sémuta est addictive dès la première prise et coûte la bagatelle de 1000 Solari par dose.

Vérité

(R)

Ce narcotique d'Ecaz annihile la volonté de celui qui l'absorbe, lui interdisant tout mensonge. La résistance d'un personnage à un interrogatoire dépend normalement de son score de Discipline (voir p 36). Un sujet sous l'influence de cette drogue sera traité comme ayant une Discipline de 1 et sera incapable d'utiliser sa compétence de Subterfuge tant qu'il sera soumis aux effets de la Vérité. Ceux-ci se prolongent généralement pendant un nombre d'heures égal à 6 moins la Discipline du sujet.



Poisons

Il existe une multitude de poisons dans l'Imperium : ils peuvent être d'origine végétale, animale, minérale, synthétique et avoir les effets les plus divers : hémotoxines, neurotoxines, biotoxines ; certains peuvent être administrés par voie orale, dans la nourriture (*chaumas*) ou dans une boisson (*chaumurky*) ; d'autres peuvent être utilisés pour enduire la lame d'un poignard ou la pointe d'un Gom Jabbar (*basalia*)...

La compétence Poisons permet de connaître toutes ces caractéristiques et inclut aussi la connaissance des antidotes (lorsqu'ils existent).

En termes de jeu, il est possible de ranger la plupart des poisons en deux grandes catégories : les poisons mortels et les poisons paralysants.

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

La Suspension Bindu (faculté Bene Gesserit) peut également permettre de ralentir, voire de bloquer, les effets d'un poison.

Enfin, la dépense d'un point de Karama permet toujours d'échapper *in extremis* aux effets d'un poison – généralement grâce à quelque hasard providentiel ou pressentiment salvateur.

Poisons Mortels

NT 1

Ce type de poison tue en quelques secondes (pas de jet de sauvegarde ni de tirage de dommages : c'est la mort, point). Seul 1 point de Karama peut sauver la vie du sujet.

Poisons Paralysants

NT 1

Ce type de poison paralyse instantanément et totalement la victime pour un nombre d'heures variable (lancer 2D8). Certaines variétés peuvent également infliger de 1 à 3 dés de dommages, en fonction de leur virulence.

La plupart des antidotes retirent un dé à la durée de la paralysie et aux dommages subis, mais doivent pour cela être administrés dans les minutes qui suivent l'empoisonnement.

Manuel des Assassins

NT 1

Cet ouvrage est un véritable guide officiel sur les poisons, les armes et les divers équipements utilisables dans une Guerre des Assassins, selon les lois de la Grande Convention.

En termes de jeu, tout personnage utilisant le Manuel des Assassins disposera de l'équivalent d'une valeur de 6 dans la compétence Poisons.

Si la compétence totale du personnage est déjà de 6 ou plus, il connaît le contenu du Manuel sur le bout des doigts – et pourrait même y adjoindre quelques uns de ses secrets...

Goûte-Poison

NT 4

Il s'agit d'un petit objet (approximativement de la taille d'une grosse boîte d'allumettes) capable d'analyser le spectre des radiations olfactives et ainsi de détecter la présence de poison dans de la nourriture ou de la boisson.

Le goûte-poison n'est pas totalement infaillible puisqu'il ne prend en compte que les poisons répertoriés dans le *Manuel des Assassins*.

En termes de jeu, un personnage pourra tromper le détecteur en obtenant 7 réussites ou plus sur un test de compétence en Poisons, lors de la préparation du chaumas ou du chaumurky.

Les techniciens de l'école Suk ont élaboré un modèle de goûte-poison encore plus performant, appelé *Lecteur de Poisons*, décrit en détail page suivante, dans la section *Médecine*.



Médecine

Medkit

NT 2

Cette petite valise contient tout le matériel nécessaire à des premiers soins efficaces, le tout pour une dizaine d'interventions. Pour plus de précisions, voir les règles sur les blessures.

Bioscope

NT 3

Il s'agit d'un petit scanner, de la taille d'une arme de poing, permettant de repérer toute substance étrangère (ou toute anomalie) à l'intérieur du corps d'un patient : organes supplémentaires, implants chirurgicaux, technologie tleilaxu etc. L'examen en lui-même ne dure que quelques minutes et peut être effectué par n'importe quelle personne ; en revanche, l'analyse des résultats enregistrés par le bioscope pourra nécessiter un test de compétence en Médecine (sauf si le bioscope ne détecte rien d'anormal).

Identifieur

NT 3

Cet appareil, très apprécié par les Légistes Impériaux, se présente sous la forme d'une petite valise noire. Il permet de relever, d'enregistrer et de stocker les cinq empreintes

distinctives d'un individu (digitales, palmaires, dentaires, rétiniennes et génétiques), afin de permettre une identification ultérieure irréfutable. Ces données peuvent être recueillies au cours d'un examen d'une dizaine de minutes, qui peut être effectué par n'importe quel individu possédant la compétence Médecine.

Lecteur de Poisons

NT 4

Cet appareil est une version plus sophistiquée du goûte-poison décrit dans la section précédente. Un goûte-poison est a priori incapable de détecter un « poison rare », c'est à dire un poison non répertorié dans le Manuel des Assassins, qui constitue en quelque sorte la base de données de ce type de dispositif. Les techniciens de l'ordre Suk ont élaboré un appareil encore plus performant, prenant en compte une base de données beaucoup plus vaste, établie à partir des archives toxicologiques de l'école Suk.

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

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

Information

Shigaville

NT 3

Produit métallique d'une plante (*narvi narvium*) ne poussant que sur deux mondes (Salusa Secundus et III Delta Kaising), réputé pour son extrême résistance à la traction.

La shigaville est notamment utilisée pour la fabrication de films à images tridimensionnelles, visionnées grâce à une machine appelée projecteur solido. Les plus fins de ces films (appelés films minimic) ont un diamètre de seulement un micron et constituent un support idéal pour des informations confidentielles.

On peut aussi l'utiliser pour fabriquer des cordes ultrafines et pratiquement incassables, capables de supporter une traction de plusieurs tonnes.

La Bible Catholique Orange est l'ouvrage religieux le plus répandu dans l'Imperium. Il rassemble les enseignements et les commandements de la grande foi syncrétique issue d'une harmonisation de toutes les anciennes religions comme le judéo-christianisme, l'islam et le bouddhisme.

La Bible Catholique Orange se présente le plus souvent sous forme de bobine d'informations, les livres imprimés étant considérés comme de précieuses antiquités.

Archives et Bibliothèques

Un personnage qui ne possède pas les connaissances suffisantes pour avoir accès à une information (voir chapitre III) peut éventuellement la trouver en effectuant des recherches dans une bibliothèque, des archives ou autre source de documentation jugée appropriée par le meneur de jeu.

Celui-ci devra d'abord déterminer si la source est *générale* ou *spécialisée*. Une source générale contient des informations relatives à toutes les compétences de Savoir, tandis qu'une source spécialisée ne vaut que pour quelques compétences spécifiques, que le meneur de jeu devra préciser. Il faut ensuite attribuer un niveau d'information allant de 1 à 5 : ce niveau détermine tout simplement le degré de rareté des informations présentes. Ainsi, une bibliothèque de niveau 3 pourra permettre d'accéder à des informations avec une rareté de 1 à 3 (voir p 39). Ce niveau d'information peut être le même pour tous les sujets ou varier en fonction de chaque compétence, suivant la nature de la source.

Effectuer de telles recherches ne nécessite aucun test de compétence, simplement de la patience et un minimum de méthode. Quant au temps nécessaire à ces investigations, un nombre d'heures égal au niveau de rareté de l'information constitue une durée de base, que le meneur de jeu pourra réduire ou augmenter en fonction des circonstances, du système de classement utilisé ou du degré de familiarité du personnage avec la source.

Chaque Maison Noble possède évidemment ses propres archives et autres collections de bobines shigaville. On supposera que ces archives possèdent un niveau d'information global de 5 – ce qui représente l'équivalent de connaissances encyclopédiques dans les différents domaines du Savoir.

Divers

Suspenseurs

NT 3

La protection personnelle n'est pas une des seules applications du fameux effet Holtzman, qui peut également être utilisé pour créer un champ de suspension gravitique autour d'un objet, lui permettant ainsi de flotter en l'air, à une hauteur déterminée par un simple réglage. Dans Dune, le Baron Vladimir Harkonnen utilise un tel dispositif pour « alléger » son énorme masse corporelle. Les suspenseurs peuvent également être intégrés dans toutes sortes d'objets, afin de leur permettre de flotter au-dessus du sol : globe brilleur (source d'éclairage autonome), glisseur (véhicule à effet de sol) etc.

Attention : tout contact entre le rayon d'une arme laser et le champ de suspension aura les mêmes conséquences qu'avec un Bouclier...

Tailleray

NT 3

Laser surtout utilisé comme outil de précision ou comme bistouri. Au combat, un tailleray ne peut être utilisé qu'au contact (avec la compétence Armes de Tir), pour 2D8 de dommages et avec les mêmes effets que les autres armes laser).

Globe Brilleur

NT 1

Le globe brilleur constitue le système d'éclairage typique de l'Imperium. Il s'agit d'une source de lumière autonome, alimentée par un combustible organique. Leur « durée de vie » est virtuellement illimitée. A partir du NT 3, les globes brilleurs sont généralement munis de suspenseurs et peuvent ainsi flotter au-dessus du sol (hauteur ajustable).

Matériaux Avancés

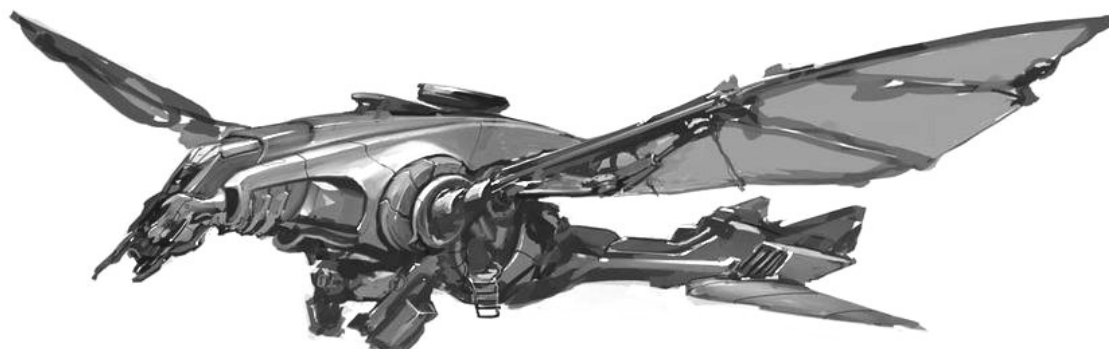
NT 3

L'industrie de l'Imperium fait usage de divers alliages complexes et autres matériaux de synthèse. Citons notamment :

Fanemetal : Métal à la fois ultra-résistant et extrêmement léger, formé par l'addition de *duraluminium* et de cristaux de *jasmium*.

Metaglass : Forme de verre ultra-résistant, formé à très haute température entre des feuilles de quartz de *jasmium*.

Plastacier : Acier stabilisé par des fibres de stravidium insérées dans sa structure cristalline ; également appelé *cristacier*.



Ornithoptères

NT 3

Il existe une grande variété de véhicules dans l'Imperium mais le plus répandu (du moins au sein des Maisons nobles) est sans doute l'ornithoptère ou « orni ». Il s'agit d'un véhicule aérien facile à manœuvrer et aisément adaptable à de nombreux usages, civils comme militaires. Il peut atteindre une vitesse d'environ 1000 km/h, évolue communément à 500 km/h et peut éventuellement descendre jusqu'à 50 km/h.

Comme son nom l'indique, le véhicule évolue grâce à d'immenses ailes mécaniques battant comme celles d'un oiseau mais est aussi muni d'un système de poussée verticale permettant de décoller et d'atterrir à peu près n'importe où.

Normalement, un seul pilote est nécessaire mais il est recommandé de prendre un copilote pour les longs voyages. En plus du pilote, l'habitacle peut accueillir cinq passagers. La cabine est pressurisée (réserve d'air équivalente à cinq jours terrestres) et équipée d'un communicateur radio longue portée. L'ornithoptère de base possède un blindage léger et n'est généralement pas armé. Les modèles militaires, quant à eux, sont plus lourdement blindés et équipés d'armes lourdes (canons-lasers, lance-roquettes etc.).

Un ornithoptère peut être assez facilement « customisé » en fonction des besoins auxquels il répond : on peut, par exemple, augmenter sa capacité de chargement (qui est, normalement, d'une dizaine de tonnes), le doter d'un réservoir supplémentaire, d'armes de bord ou de divers autres systèmes.

Règles Optionnelles

Ces règles optionnelles permettent de gérer de façon plus précise l'utilisation des ornithoptères en cours de jeu, en prenant en compte les caractéristiques techniques de l'appareil. En termes de jeu, un ornithoptère est défini par différentes caractéristiques chiffrées :

Une valeur de **Vitesse**, mesurée sur une échelle de 0 à 5, où chaque point équivaut à 200 km/h (soit 600 km/h pour une Vitesse de 3).

Un niveau de **Stabilité**, mesuré sur 10. Cette valeur ne peut jamais dépasser 10 moins la Vitesse, soit par exemple 7 pour une Vitesse de 3. Cette valeur maximale est appelée Stabilité optimale. Elle peut également être diminuée par un éventuel Blindage (voir ci-dessous).

Un niveau de **Résistance**, égal à 40 points, qui représente le nombre de points de dommages qu'un orni peut encaisser avant d'être gravement endommagé : en termes de jeu, le pilote subira une pénalité d'un dé en Pilotage tant que l'orni n'aura pas été réparé. S'il encaisse plus de deux fois ce seuil (soit 80 points), l'orni est détruit.

Un ornithoptère spécialement prévu pour le combat peut également posséder des valeurs d'**Armement** et de **Blindage**. Le Blindage (qui peut aller de 0 à 3) fonctionne exactement comme une armure mais alourdit également l'appareil : chaque niveau de blindage confère à l'appareil 5 points de protection mais soustrait 1 point à sa Stabilité optimale. L'Armement est traité en détail ci-dessous.



Piloter un Ornithoptère

Une poursuite aérienne, ou toute autre situation similaire, sera divisée en séquences, chaque séquence représentant la même durée qu'un assaut (soit environ 6 secondes).

Au début de chaque séquence, le pilote doit décider s'il accélère (+1 en Vitesse), s'il décélère (-1 en Vitesse) ou s'il conserve la même Vitesse. Il est impossible de modifier la Vitesse de l'appareil de plus d'un point par séquence.

Certaines situations (turbulences, manœuvres manquées, tirs adverses etc.) peuvent faire baisser le niveau de Stabilité d'un ornithoptère. Tant que la Stabilité reste supérieure à zéro, le pilote conserve le contrôle de l'appareil. Si jamais elle tombe à zéro, le pilote doit immédiatement tenter un atterrissage forcé pour éviter le crash (voir ci-dessous).

Manœuvres Spéciales

A chaque fois qu'il souhaite effectuer une manœuvre périlleuse ou difficile, le pilote devra effectuer un test de Pilotage. Voici les manœuvres spéciales les plus courantes :

Acrobatie : Cette manœuvre peut être utilisée pour éviter un obstacle ou simplement pour épater la galerie. En cas d'échec, la Stabilité de l'appareil chute d'un nombre de points égal à sa Vitesse, ce qui peut lui être fatal.

Redresser : Cette manœuvre permet de rétablir la Stabilité de l'appareil, tant que celle-ci est supérieure à zéro. Le pilote fait un test de Pilotage, dont le nombre de réussites s'ajoutera automatiquement à la Stabilité (sans pouvoir dépasser sa limite optimale).

Atterrissage délicat : Cette manœuvre permet de poser l'orni sur une surface accidentée. Elle nécessite une Vitesse de 1 ainsi qu'un test de Pilotage. En cas d'échec, le pilote doit renoncer à se poser à cet endroit.

Atterrissage forcé : Cette manœuvre d'urgence est destinée à éviter un crash. Elle nécessite un test de Pilotage avec un nombre de réussites au moins égal à la Vitesse de l'appareil. En cas d'échec, c'est le crash.

Décollage rapide : Cette manœuvre nécessite un test de Pilotage. En cas d'échec, l'appareil ne décollera qu'à la séquence suivante – délai qui peut parfois être d'une importance critique.

Avaries et Accidents

Turbulences : Ce terme désigne tout phénomène pouvant réduire la Stabilité d'un orni en vol (tempête etc.). Ces phénomènes ont une Force, qui va généralement de 1 à 3, et qui indique le nombre de points de Stabilité perdus par l'orni.

Tir adverse : Dès que l'orni essuie un tir adverse, il perd un point de Stabilité – et ce même si son Blindage a entièrement absorbé l'impact.

Dommmages à l'orni : Lorsqu'un orni subit des dommages, son Blindage le protège à la manière d'une armure. Cette protection s'applique aussi bien aux tirs adverses qu'aux dommages dus à un éventuel crash.

Dommmages aux occupants : A chaque fois qu'un orni est endommagé, ses occupants peuvent également être blessés. Chaque occupant doit alors lancer un dé (D8) pour savoir s'il est ou non touché (ce qui sera le cas si le résultat est inférieur à 5). Un blessé subit le même nombre de points de dommages que l'orni (après soustraction du Blindage du véhicule, et d'une éventuelle armure corporelle).

Pilote touché : Si le pilote est touché, l'orni perd aussitôt un point de Stabilité (en plus du point perdu à cause du tir adverse). Ceci s'applique même si son armure absorbe entièrement les dommages. Si le pilote est mort ou inconscient, l'orni perd 1 point de Stabilité par séquence, jusqu'à ce que quelqu'un parvienne à reprendre les commandes ou jusqu'à ce qu'il se crashe.

Crash : En cas de crash, l'ornithoptère subit un nombre de dés (D8) de dommages égal à sa Vitesse. Si un ou plusieurs de ces dés indique 8, le réservoir explose : l'appareil est détruit et les occupants périssent vraisemblablement carbonisés. Lors d'un crash « ordinaire », chaque occupant subit le même nombre de dés de dommages que l'orni et 5D8 supplémentaires en cas d'explosion du réservoir (explosion qui a donc toutes les chances de leur être fatale).



Armement

NT 3

Combats

Il est possible d'équiper un ornithoptère des armes suivantes. L'utilisation de ces armes peut être contrôlée par le pilote. L'ornithoptère restant un véhicule léger, il est normalement impossible de cumuler les différents armements proposés (ce qui ne sera pas le cas sur les véhicules militaires plus lourds et plus lents).

Mini-Bombes

Ces armes sont destinées à être larguées au sol. Elles ont les mêmes effets que les grenades, avec un rayon d'action trois fois supérieur (soit un cercle d'environ 60m de diamètre) et peuvent donc être neutralisantes, explosives, remplies de gaz meurtrier ou équipées d'un système de retardement. Une mini-bombe explosive cause plus de dommages qu'une grenade du même type (4D8 au lieu de 3D8). Si l'on souhaite larguer une mini-bombe de manière très précise, un test de Pilotage pourra être nécessaire. Un orni peut transporter jusqu'à deux mini-bombes.

Torpilles

Un ornithoptère peut être équipé de deux lance-torpilles. Un test de Pilotage est nécessaire pour atteindre la cible. L'arme affecte tout ce qui se trouve dans son aire d'effet, c'est à dire dans un rayon d'une vingtaine de mètres. Dommages = 5D8, Portée = 10km, Cadence de feu = 1.

Canon Laser

L'usage de cette arme requiert un test d'Armes de Tir. Dommages = 5D8, Portée = 500m, Cadence de feu = 1, Salves = 100.

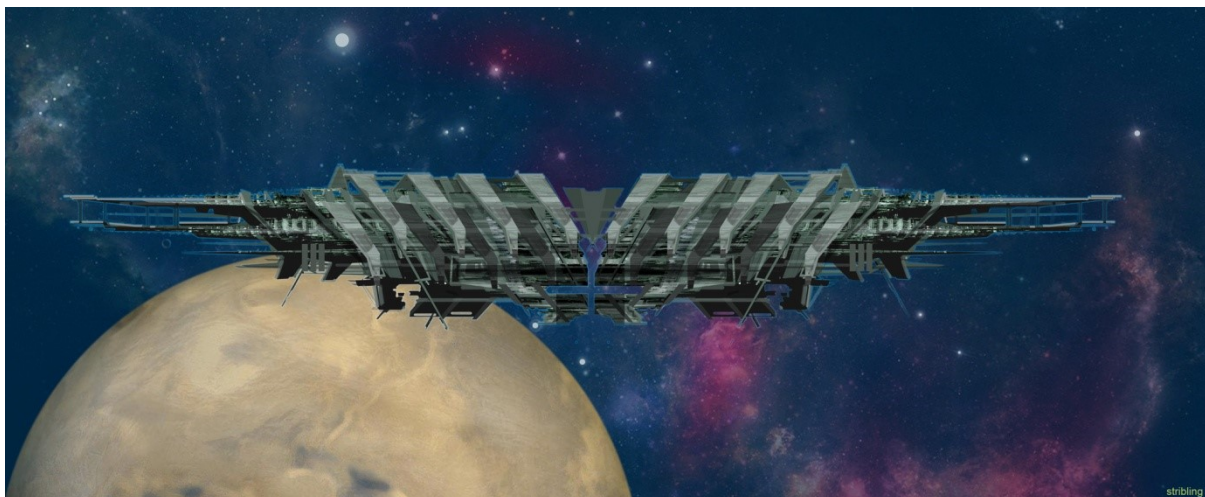
En cas de combats entre ornis (ou autre type d'appareils aériens), l'initiative est déterminée par une confrontation de Pilotage entre les différents pilotes, comme si cette compétence représentait l'Agilité de l'appareil. Celui qui prend l'avantage tirera le premier. Au lieu d'attendre une incertaine occasion de riposter, le pilote adverse peut tenter de manœuvrer son orni pour se rendre plus difficile à toucher : il peut alors utiliser sa compétence de Pilotage comme une compétence défensive (voir règles de combats) mais doit obligatoirement réduire la Stabilité de son appareil d'un point.

A priori, de telles manœuvres d'esquive ne sont possibles qu'avec un orni (ou tout autre véhicule suffisamment maniable et léger).

Réparations

Un orni endommagé peut être réparé si l'on dispose du temps et du matériel nécessaires. Chaque jour passé dans un atelier de réparation permet à la machine de récupérer 5 points de Résistance, jusqu'à son maximum initial de 40.

Un pilote ou un mécanicien peut également tenter d'effectuer des réparations de fortune, avec les moyens du bord : dans ce cas, le réparateur doit effectuer un test de Technologie ; s'il est réussi, la machine peut récupérer jusqu'à 5 points de Résistance. La réparation aura pris un nombre d'heures égal à 4, divisé par les réussites du test (soit, par exemple, pour 6 réussites, une quarantaine de minutes). De telles réparations ne peuvent pas être effectuées sur une machine *gravement endommagée* (c'est à dire réduite à 20 points de Résistance ou moins).



Voyages Spatiaux

Dans l'univers d'Imperium, les voyages spatiaux sont entièrement contrôlés par la toute-puissante et très secrète *Guilde Spatiale*. Les vaisseaux spatiaux peuvent être rangés en deux grandes catégories : les vaisseaux interplanétaires et les vaisseaux interstellaires.

Vaisseaux Interplanétaires NT 3 à 5

« Interplanétaire » signifie ici capable de voyager d'une planète à une autre à l'intérieur d'un même système solaire. Cette catégorie englobe tous les vaisseaux appartenant à des Maisons nobles (navettes, frégates, croiseurs etc.) ainsi que les vaisseaux marchands de la CHOM.

Bien qu'ils en soient techniquement capables, ces vaisseaux n'effectuent jamais de véritable vol interplanétaire (à cause du monopole de la *Guilde* sur le transport spatial) et se contentent de voyager entre la surface d'une planète et son orbite : pour cette raison, ces appareils sont souvent appelés « vaisseaux d'interface ».

Vaisseaux Interstellaires NT X

Par opposition aux vaisseaux interplanétaires, les vaisseaux interstellaires voyagent d'un système solaire à un autre : seuls les long-courriers de la *Guilde* sont capables d'effectuer de tels périples. Ces vaisseaux gigantesques sont capables de transporter dans leurs entrailles des centaines de vaisseaux d'interface ; pour cette raison, ils sont parfois appelés « vaisseaux porteurs ».

Les long-courriers de la *Guilde* ne voyagent pas d'un système solaire à un autre en voguant à travers l'espace interstellaire, ce qui prendrait des siècles, voire des millénaires, mais bien en

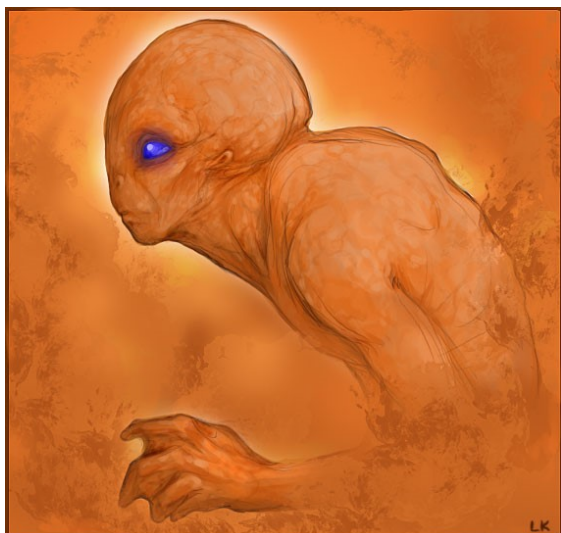
repliant l'espace existant entre leur point de départ et leur destination, grâce aux pouvoirs de leurs *Navigateurs*, qui peuvent ainsi abolir les distances entre les différents systèmes stellaires.

Navigation Interstellaire

Schématiquement, le voyage d'un long-courrier se déroule de la façon suivante : après avoir quitté son orbite de départ et accédé à l'espace interplanétaire, il se transporte dans une autre dimension, le Vide, d'où il ré-émergera ensuite en un point donné, proche de sa destination.

Il s'agit là d'une opération hautement complexe, impliquant un nombre de variables dont la maîtrise dépasse les possibilités d'un cerveau humain ordinaire ; en pratique, la navigation interstellaire nécessite à la fois une technologie hautement avancée (basée, là encore, sur le fameux effet Holtzman) et une forme particulière de *Prescience*, qui permet aux *Navigateurs* de diriger le vaisseau à travers le Vide, en choisissant « le meilleur chemin possible » ; pour pouvoir développer cette faculté, les *Navigateurs* sont obligés de se soumettre à une consommation d'Epice massive et permanente, qui les fait progressivement évoluer *en autre chose* que des êtres humains.

Dans le Vide, les lois de l'espace en trois dimensions ne s'appliquent pas : correctement guidé, le vaisseau suivra une sorte de raccourci spatio-temporel lui permettant de se rendre à sa destination en un temps très bref – quelques jours standard, voire, dans certains cas, quelques heures. En simplifiant les choses à l'extrême, ce processus s'apparente à une sorte de « téléportation lente » entre le point de départ du vaisseau et sa destination. On pourrait également le qualifier de « voyage immobile » ou de « saut trans-espace ».



En théorie, il existerait forcément un chemin parfait entre deux points, permettant un transfert instantané. Il semble néanmoins qu'un tel transfert puisse comporter certains risques, dont la nature exacte n'est connue que des seuls Navigateurs.

Dans le Vide, les chemins les plus courts ne sont pas forcément les plus sûrs : une erreur de trajectoire peut avoir des conséquences fatales, à commencer par un crash si le vaisseau venait à se re-matérialiser à l'intérieur du champ de gravité d'une planète... Aussi les Navigateurs préfèrent-ils emprunter des itinéraires déjà connus, la sécurité constituant une des préoccupations majeures de la Guilde. En pratique, les avaries et les accidents restent rarissimes, la Prescience des Navigateurs garantissant une sûreté quasi-absolue.

Déroulement d'un Voyage

Les passagers d'un transport interstellaire embarquent d'abord dans un vaisseau d'interface, qui va les transporter depuis la surface de la planète jusqu'à son orbite.

Là, le vaisseau va rejoindre un long-courrier de la Guilde, à l'intérieur duquel il va s'arrimer, avec des dizaines d'autres vaisseaux effectuant le même voyage. Une fois tous les vaisseaux installés à l'intérieur du long-courrier, les différentes inspections de sécurité ont lieu.

Durant tout le voyage, les passagers resteront à l'intérieur de leurs vaisseaux d'interface, tout déplacement incontrôlé à l'intérieur du porteur étant susceptible d'affecter le déroulement ultérieur des opérations. Lorsque toutes les vérifications ont été effectuées, le Navigateur peut entrer en transe, guidant peu à peu le long-courrier vers un point de transfert approprié.

Une fois ce transfert accompli, le long-courrier va se placer en orbite de sa planète de destination : là, les vaisseaux d'interface vont quitter les entrailles du porteur, pour atterrir à la surface de la planète de destination. Les voyages ne sont pas forcément directs et peuvent comporter plusieurs escales sur différentes planètes.

Le décollage ainsi que l'atterrissage des vaisseaux d'interface s'effectuent depuis un spatioport ; la plupart des planètes possèdent un spatioport principal non loin de leur capitale politique ou économique. Ces endroits servent également de comptoirs à la CHOM.

L'ensemble des opérations précédant le transfert (embarquement dans le vaisseau d'interface, vol jusqu'en orbite, arrimage à l'intérieur du porteur, vérifications de sécurité et voyage jusqu'au point de transfert) prend généralement 1D8+2 (3 à 10) heures standards.

La possibilité de replier l'espace abolit les distances. Il n'y a donc pas de rapport direct entre la distance séparant deux systèmes et le temps nécessaire pour voyager de l'un à l'autre. A priori, la durée d'un voyage spatial est de 1D8 jours standards. Une fois cette durée déterminée pour un trajet précis, elle demeure constante et il n'est plus nécessaire de lancer le dé.

Si le meneur de jeu souhaite pimenter un peu les choses, il peut lancer 1D8 à chaque voyage et consulter la table optionnelle ci-dessous.

Table des Voyages Spatiaux

- 1 = Une avarie sérieuse rallonge la durée du voyage de 1D8 jours standards.
- 2-3 = Le voyage dure une journée standard de plus, pour diverses raisons techniques.
- 4-7 = Le voyage se déroule normalement.
- 8 = Le voyage dure une journée standard de moins que prévu (minimum 1 journée).

Les Services de la Guilde

La Guilde est la seule organisation qui possède les moyens financiers, technologiques et logistiques permettant la construction et la maintenance de vaisseaux interstellaires. En outre, elle seule détient les secrets permettant de développer de façon spécialisée les facultés de Prescience de ses Navigateurs – sans lesquels tout voyage dans le Vide serait absolument impossible.

La Guilde exerce donc un monopole total sur le voyage spatial, monopole qui lui permet (entre autres) d'interdire tout voyage interplanétaire par des vaisseaux autres que les siens, alors que les frégates et les croiseurs des Maisons seraient, en théorie, capables d'effectuer de tels voyages.

Selon les lois de la Grande Convention, la souveraineté des Maisons nobles s'arrête à l'orbite de leurs planètes-fiefs : à partir de là, on entre dans l'espace de la Guilde.

Le monopole de la Guilde est sujet à une stricte réglementation. La Guilde observe ainsi une neutralité politique absolue : il s'agit avant tout d'une organisation commerciale, dont le but primordial reste le profit. La Guilde vend ses services à toute Maison (ou autre faction) capable d'en payer le prix. Les rapports entre la Guilde et ses clients sont soumis à des clauses juridiques extrêmement complexes, qui peuvent toutefois être résumées en deux formules : confidentialité totale et sécurité optimale.

La Guilde n'exerce aucune sorte de contrôle ou de restriction concernant la nature, l'origine ou la destination d'un chargement, tant que son client lui fournit à ce sujet des informations exactes et complètes : ces informations seront dûment vérifiées mais ne seront en aucun cas transmises à une tierce partie – pas même au pouvoir impérial. Sur le plan légal, la Guilde est indépendante de toute juridiction, y compris la juridiction impériale : pour elle, aucune marchandise n'est, en soi, illégale.

En revanche, le transport de troupes et de matériel militaire constitue un cas particulier, soumis à des règles spécifiques : face à une telle demande, la Guilde exige généralement un prix exorbitant, qu'elle est libre de faire varier « en fonction des circonstances », c'est à dire à sa convenance. De cette façon, il lui est possible d'influer directement sur le cours d'un éventuel conflit entre Maisons, en facilitant les transports militaires ou, au contraire, en les limitant.

Dans de très nombreux cas, la Guilde joue un rôle de pacificateur universel, en exigeant délibérément des sommes qui dépassent les moyens financiers des belligérants. Lorsqu'elle accepte de transporter les troupes d'une Maison, elle se doit de proposer les mêmes services à la Maison adverse, au nom de son absolue neutralité politique. Dans les faits, la Guilde n'encourage que très rarement les conflits militaires entre Maisons, tout simplement parce que de tels affrontements ont tendance à nuire

au commerce interplanétaire. Bien sûr, des exceptions sont toujours imaginables et rien ne peut empêcher une organisation comme la Guilde d'influer, en sous-main, sur le déroulement d'une crise, si celle-ci peut lui apporter quelque profit...

Il existe néanmoins un domaine dans lequel la Guilde ne pratique ni concession ni exception : la sécurité – qu'il s'agisse de la sienne ou de celle de ses passagers. Si un client tente de lui dissimuler quelque chose ou fait preuve d'une attitude susceptible de compromettre cette sécurité, la Guilde peut lui imposer toutes sortes de sanctions : refus de transport, saisie de cargaisons et même, dans les cas les plus graves, perte définitive du statut de client.

Une Maison noble qui subit une telle sanction se trouve, de fait, exclue du système des échanges interplanétaires et ne tarde pas à perdre son siège au Landsraad, sa place au sein de la CHOM et sa position de Maison majeure : la Guilde possède donc les moyens d'anéantir à coup sûr et dans les plus brefs délais n'importe quelle Maison qui tenterait de la manipuler, d'intriguer contre elle ou de s'opposer à son hégémonie... Bien évidemment, de telles extrémités restent rarissimes, aucun dirigeant digne de ce nom n'étant assez insensé pour risquer de telles rétorsions.

Technologie Guildienne

Les long-courriers de la Guilde sont très différents des vaisseaux interplanétaires. Issus d'une technologie dont la Guilde garde jalousement les secrets, ils sont construits dans d'immenses installations orbitales gravitant autour de mondes entièrement contrôlés par la Guilde. Ils se présentent sous la forme de gigantesques cylindres capables d'accueillir dans leurs entrailles des centaines de vaisseaux d'interface : un seul long-courrier pourrait, à lui seul, transporter toutes les frégates et toutes les troupes de plusieurs Maisons du Landsraad.

Les long-courriers possèdent également une durée de vie extraordinaire - certains d'entre eux seraient en service depuis plus de mille ans et seraient toujours parfaitement opérationnels.

Certaines légendes, invérifiables, affirment que ces vaisseaux auraient la capacité de s'auto-réparer et fonctionneraient pratiquement à la manière d'un organisme vivant – dont le Navigateur serait la conscience.

VIII: CHRONIQUE

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

Manuel de la Guilde Spatiale



Julius Prynne, Prescient

Ce chapitre présente quelques conseils destinés au meneur de jeu, sur la création d'une Maison et la mise en place d'une chronique d'Imperium ; il contient également la description complète de la Maison Niembach, une Maison Noble spécialement conçue pour les meneurs de jeu d'Imperium désireux de se lancer rapidement dans une chronique d'Imperium, avec ses personnalités, ses intrigues et ses secrets et les différents rôles que pourraient y occuper des personnages-joueurs.

Mais, pour commencer, attardons-nous quelques instants sur les différents protagonistes d'une chronique d'Imperium...

Evolution des Personnages

Le Karama

Le Karama est un concept directement issu de l'univers de Dune. Le *Lexique de l'Imperium* qui se trouve à la fin du roman en donne la définition suivante : « *Miracle. Action du monde spirituel.* »

En termes de jeu, le Karama d'un personnage représente le côté faste de sa Destinée. Suivant les philosophies des différents peuples, groupes ou individus, cette notion pourra être interprétée comme une simple « bonne étoile », comme la main de la Providence divine ou comme la marque de l'importance du personnage dans la grande trame cosmique. Pour en savoir plus sur les diverses utilisations du Karama en cours de jeu, voir notamment les pages 34, 53, 55 et 100.

Lors de sa création, chaque personnage reçoit un capital de Karama égal à son Aura, valeur qu'il ne pourra *jamais* dépasser par la suite. Les Prescients et les personnages Conditionnés commencent le jeu avec des points de Karama en moins, mais il s'agit d'une pénalité initiale ; ces personnages pourront ensuite augmenter leur Karama comme les autres, jusqu'à la limite maximale de leur Aura.

On ne peut dépenser qu'un seul point de Karama à la fois. Une fois dépensé, un point de Karama ne se régénère pas : il faudra en gagner de nouveau, par la Destinée (voir ci-dessous).

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



Progression en Jeu

Dans Imperium, la progression personnelle des héros est rythmée par la progression dramatique de la chronique, et non par une quelconque accumulation de points d'expérience.

En d'autres termes, les personnages progressent à chaque fois qu'ils franchissent une étape importante de la chronique ou qu'ils accomplissent un acte décisif lié à leur destin.

Le meneur de jeu reste seul juge de ce qui constitue ou non une étape décisive : en général, le passage d'une telle étape se fait à l'issue d'un scénario aux enjeux ou aux événements particulièrement importants.

Si votre chronique est menée tambour-battant et ne comporte que des épisodes décisifs, cette étape reviendra à l'issue de chaque séance de jeu. Si, en revanche, votre chronique suit un rythme plus mesuré, de telles étapes de progression surviendront généralement tous les deux ou trois scénarios.

Dans tous les cas, c'est le meneur de jeu et lui seul qui reste maître du rythme de progression des personnages dans le cadre de sa chronique.

A chaque fois qu'un personnage franchit une telle étape en cours de chronique, le joueur doit choisir entre deux formes différentes d'évolution personnelle : l'Expérience ou la Destinée.



Le Choix de l'Expérience

Si le joueur choisit l'Expérience, son personnage gagne 1 niveau de maîtrise dans la compétence de son choix. De manière générale, on considère qu'une compétence peut être développée si le personnage l'a utilisée de manière cruciale ou s'il a reçu un enseignement extérieur concernant cette compétence, comme lorsque Paul apprend l'art de la survie sur Arrakis auprès des Fremen.

Cette opportunité (utilisation cruciale ou période d'enseignement) peut remonter à plusieurs séances de jeu mais ne peut, à elle seule, justifier qu'une seule progression.

Rappelons que le niveau de maîtrise d'une compétence ne peut jamais dépasser la valeur de sa caractéristique maîtresse.

Le Choix de la Destinée

Si le joueur choisit la Destinée, son personnage gagne 1 point de Karama. Le capital de Karama d'un personnage est limité à sa valeur d'Aura. Si le capital de Karama du personnage est déjà à son maximum lorsqu'il atteint une étape de progression, le joueur devra obligatoirement choisir l'option de l'Expérience.

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

De la Chronique au Cycle

A l'instar du cycle des romans de *Dune*, une chronique d'Imperium peut parfois s'étaler sur plusieurs époques ou saisons, séparées par des intervalles pouvant représenter plusieurs années de la vie des personnages. Une telle chronique-fleuve est appelée cycle.

Le meneur de jeu qui met en place une telle saga pourra décider de permettre aux personnages de progresser entre les différentes époques du cycle, afin de refléter leur évolution et leur vécu durant toutes ces années non-jouées.

Le critère primordial ici n'est pas tant la durée temporelle que la continuité narrative : si (et seulement si) le meneur de jeu estime que la période de hiatus entre deux époques doit permettre aux personnages de progresser en termes de jeu (ce qui, dans la plupart des cas, n'arrivera sans doute qu'une ou deux fois au cours d'un même cycle), il pourra octroyer à chaque joueur un des deux bénéfices suivants : +1 dans une caractéristique OU +1 niveau dans trois compétences.

Ces bonus restent évidemment soumis aux limites habituelles : aucune caractéristique ne peut dépasser 5, et le niveau de maîtrise d'une compétence ne peut jamais dépasser sa caractéristique maîtresse.

Cette possibilité est la seule façon dont un personnage peut augmenter ses caractéristiques après sa création et devra être utilisée avec parcimonie par le meneur de jeu (un même cycle ne devra sans doute pas comporter plus de trois, afin d'éviter toute surenchère dans la progression des personnages. Dans un jeu comme Imperium, cette progression constitue un élément parmi d'autres au sein du système de jeu mais ne doit pas devenir un objectif primordial, voire une obsession pour les joueurs, comme c'est souvent le cas dans beaucoup d'autres jeux de rôle. Il semble ainsi raisonnable de décréter que la somme totale des six caractéristiques d'un personnage ne pourra jamais dépasser 20 (sachant qu'elle est toujours de 18 à la création du personnage).

Ces intervalles non-joués n'influent pas sur le capital de Karama du personnage, le rôle de ce capital étant indissociable des événements décisifs de l'existence d'un personnage - événements qui, par définition, interviennent en cours de jeu. On peut aussi estimer que sa valeur a pu fluctuer (dans le cas d'un personnage Prescient, par exemple), mais que ces équilibres si chers à la princesse Irulan se sont restaurés avant que la nouvelle époque ne commence.

Personnages-Non-Joueurs

Dans Imperium, il existe trois grandes catégories de personnages-non-joueurs (PNJ) :

Un **Figurant** est un personnage (généralement anonyme) qui n'a aucune chance d'influer sur le cours des événements et dont la fonction sur le plan dramatique est, le plus souvent, purement décorative (passants, membres d'une foule etc.)

Une **Utilité** est, comme le Figurant, un PNJ de moindre importance, qui n'a pas forcément besoin d'être nommé et dont le caractère et les motivations n'ont pas d'impact significatif sur le cours du scénario mais qui peut influencer sur son déroulement par leurs actions ; comme leur nom l'indique, les Utilités se caractérisent avant tout par le rôle ou la tâche qu'ils remplissent. C'est à cette catégorie qu'appartiennent la plupart des soldats et des serviteurs d'une Maison.

Une **Personnalité** est un personnage de premier plan, doté d'une identité définie avec précision et jouant le plus souvent un rôle important dans le cadre du scénario ou de la chronique dans son entier. Les alliés, ennemis, contacts et autres individus susceptibles d'avoir une influence majeure sur la destinée des personnages-joueurs appartiennent évidemment à cette catégorie.

Figurants

Les simples Figurants n'ont aucune influence sur le cours de l'action et leur destin est entièrement soumis au bon vouloir du meneur de jeu. En termes de jeu, ils n'ont ni caractéristiques ni compétences, n'ont aucune chance de réussir un test et se retrouvent mis hors de combat dès le premier point de dommage

Utilités

Les Utilités sont des PNJ de moindre importance, mais qui sont susceptibles de s'opposer aux actions des personnages-joueurs (comme, par exemple, des gardes ennemis) ou, au contraire, de leur apporter leur assistance directe (comme, par exemple, un serviteur fidèle). De tels PNJ sont toujours moins puissants ou compétents que les personnages-joueurs. En termes de jeu, ils peuvent être créés avec une base de 2 dans chaque caractéristique, plus les ajustements d'une Education et d'une Vocation correspondant à leur occupation, mais sans Talents Personnels ni Expérience Personnelle (soit, en d'autres termes, un total de 15 points de caractéristiques et de 12 niveaux de compétences).

Si le personnage est particulièrement jeune ou inexpérimenté, il ne bénéficiera que des ajustements de son Education (soit 13 points de caractéristiques et 6 niveaux de compétences) ; un PNJ particulièrement chevronné, au contraire, pourra bénéficier de la phase d'Expérience Personnelle (+1 niveau dans six compétences, généralement liées à sa Vocation).

Compte tenu de sa faible importance sur le plan dramatique, un personnage défini comme une Utilité ne bénéficie jamais de la règle du 8 et ne peut pas posséder de points de Karama.

Le compte des blessures subies par de tels personnages peut également être traité de façon simplifiée, en considérant qu'une Utilité se retrouve automatiquement hors de combat (sans connaissance ou tué, au choix du meneur de jeu) lorsqu'elle subit un nombre de points de dommages supérieurs à sa Résistance.

Voici, à titre d'exemple, le profil (caractéristiques et compétences) d'un Soldat typique :

Soldat (PNJ Type)



Caractéristiques : 3 en Physique, Habileté et Discipline ; 2 en Finesse, Savoir et Aura.

Résistance = 6

Compétences : Athlétisme +2, Agilité +2, Armes Blanches +2, Armes de Tir +2, Survie +2, Vigilance +2.

Un Soldat particulièrement aguerri pourra bénéficier d'un niveau supplémentaire (+3) dans ses six compétences.



Personnalités

En termes de jeu, une Personnalité doit être définie avec le même degré de précision qu'un personnage-joueur, et à partir des mêmes règles. Si le personnage est encore jeune (c'est-à-dire dans sa phase d'Apprentissage), il devra être créé sans l'étape de l'Expérience.

A l'inverse, le meneur de jeu pourra choisir d'augmenter certaines compétences de la Personnalité au-delà du processus de création de personnage. Il est toutefois important de bien garder à l'esprit que tous les personnage-joueurs d'Imperium sont déjà, à la création, des individus d'exception, surentraînés et dotés d'une solide expérience – en d'autres termes, beaucoup plus puissants que les personnages « débutants » de la grande majorité des jeux de rôle.

Pour des questions d'équilibre du jeu, il est donc fortement conseillé de ne jamais dépasser la limite de 20 points de caractéristiques données ci-dessus – et de réserver un tel total à quelques rares PNJ *extraordinairement puissants* – et non simplement *remarquablement expérimentés*, l'expérience étant avant tout représentée, en termes de jeu, par les compétences.

L'autre question à prendre en considération est celle des points de Karama. Selon l'importance qu'il souhaite lui donner à l'échelle de la chronique, le meneur de jeu devra donner à chaque Personnalité un capital de Karama, qui peut (comme pour les personnage-joueurs) aller jusqu'à l'Aura du personnage, mais qui peut tout à fait être considéré comme déjà « entamé » lorsque la chronique commence ; là encore, le meneur de jeu devra juger au cas par cas.

Le Jeu des Maisons

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

Un Monde d'Intrigues

Dans le jeu des Maisons, l'action est centrée sur la destinée d'une Maison noble. Les joueurs incarnent les principaux membres de l'entourage du seigneur : conseillers, émissaires, maîtres aux attributions diverses, proches parents etc. Leurs fonctions et leur position au sein de leur Maison sont comparables à celles qu'occupent des personnages comme Thufir Hawat, Duncan Idaho, Gurney Halleck ou Dame Jessica dans le premier roman de la saga.

Il s'agit donc de personnages compétents et privilégiés, beaucoup plus puissants et influents que ne le sont la plupart des personnages de jeu de rôle nouvellement créés – mais cette position de supériorité leur impose également de très lourdes responsabilités. En pratique, ce sont ces responsabilités qui constituent le moteur principal des personnages, la justification de leur implication dans les intrigues mises en place par le meneur de jeu dans le cadre de la chronique.

Le plus souvent, ces intrigues tourneront autour de la notion de complot. Dans un univers comme l'Imperium, cette notion recouvre une grande variété de situations : conflit entre deux Maisons, trahison d'un allié supposé fidèle, dissensions internes, luttes de succession, sabotage d'une alliance par une tierce partie, interférences du pouvoir impérial, manœuvres du Bene Gesserit... Les possibilités sont légion et peuvent facilement se combiner entre elles pour créer des intrigues aux ramifications suffisamment complexes pour alimenter de nombreuses séances de jeu.

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

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

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

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

Cette approche est fortement recommandée pour une première chronique, ou pour le premier volet d'une longue saga, afin de permettre aux joueurs comme aux meneurs de jeu de bien s'imprégner des particularités et de l'ambiance de l'univers d'Imperium.

A terme, l'idéal est d'amener les personnages à ne pas se limiter à cette seule position défensive, en leur offrant la possibilité d'organiser leurs propres machinations et leurs propres intrigues. Dans ce genre de scénarios, les joueurs ne doivent plus se contenter de réagir aux événements mais sont en mesure de les susciter, et même de poser les grands enjeux de la chronique, par le biais des actes et des choix de leurs personnages.

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



Créez Votre Maison Noble

Le nombre de Grandes Maisons du Landsraad se situant autour de 120, vous pouvez sans problème créer de toutes pièces les Maisons impliquées dans vos chroniques.

En termes de jeu, la création d'une Maison suit un processus similaire à la création d'un personnage. Elle peut être effectuée par le meneur de jeu seul, ou faire l'objet d'une concertation collective, chaque joueur pouvant alors apporter ses idées concernant l'identité, les caractéristiques et l'histoire de la Maison.

Ressources

Vous disposez d'un capital de 18 points à répartir dans les six ressources de la Maison (Influence, Guerre, Prospérité, Prestige, Intrigue et Niveau Technologique), avec un minimum de 2 et un maximum initial de 4.

Ethos

Choisissez les trois grands principes de l'ethos de votre Maison parmi les suivants : Culture, Excellence, Gloire, Honneur, Pouvoir, Profit, Secrets et Stabilité.

Seigneur, Famille & Entourage

Même si le Seigneur de la Maison est un PNJ, il devra être créé comme un personnage à part entière, ne serait-ce que pour avoir une idée nette de ses capacités et de sa personnalité. Cette approche pourra s'appliquer aux autres membres importants de la Maison.

Fief

Sur quelle planète votre Maison règne-t-elle ? S'agit-il d'un monde enchanteur ou, au contraire, inhospitalier ? A quoi ressemble sa capitale ? Qui sont ses habitants ? Quelles sont ses principales ressources économiques ?

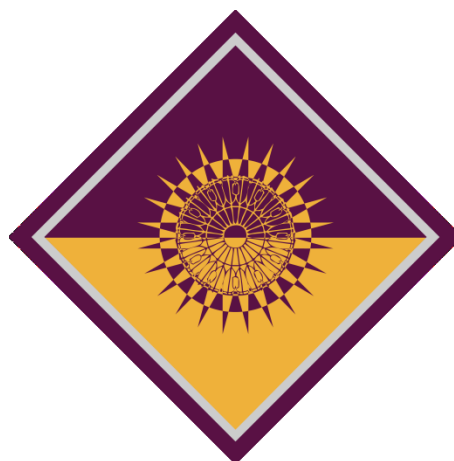
Histoire

Plutôt que de rédiger une chronique détaillée sur plusieurs siècles, concentrez-vous sur les points importants : les origines de la Maison (origines qui peuvent être totalement authentiques ou, au contraire, plus ou moins légendaires), sa situation actuelle (interprétation des valeurs de ressources en termes descriptifs) et un petit nombre d'événements-clés (batailles décisives, alliances, trahisons etc.).

Et les Maisons Mineures ?

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

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



Une Maison Exemple

A titre d'exemple, vous trouverez ci-dessous le profil de la Maison Alighieri, qui sert de cadre à la toute première chronique d'Imperium.

Maison Alighieri

Influence	3
Guerre	2
Prospérité	3
Prestige	4
Intrigue	3
Niveau Technologique	3

Ethos : Excellence, Gloire et Culture.

Cette prestigieuse Maison est réputée pour sa culture et son raffinement esthétique.

La famille Alighieri prétend descendre en droite ligne du mythique Dante Alighieri, auteur de *La Divine Comédie*, ouvrage toujours connu des érudits de l'Imperium. Historiquement, la Maison Alighieri a toujours été alliée aux intérêts de l'illustre Maison Moritani, avec laquelle elle entretient d'excellents rapports.

Comme ses ancêtres, le seigneur Orlando Alighieri règne sur la planète de Volaterra, depuis la capitale de Duomo.

Duomo est célèbre pour sa magnifique architecture et son grand Museum Humana, rassemblant d'extraordinaires œuvres d'art issues de toutes les périodes de l'histoire humaine. Au fil des siècles, la Maison Alighieri a produit de nombreux artistes et artisans de grand talent : troubadours, poètes, dramaturges, mais aussi architectes, sculpteurs, maîtres-joailliers et hauts-couturiers, issus de la Scola de Duomo, école de formation artistique réputée dans tout l'Imperium.

Globalement, la Maison Alighieri est une Maison fort pacifique, plus intéressée par le prestige culturel que par le pouvoir politique ou la puissance militaire.

Une Maison Prête-à-Jouer

Enfin, vous trouverez, dans les pages suivantes, la présentation détaillée de la **Maison Niembach** (prononcer *niem'barh*), une Maison spécialement conçue pour servir de cadre de base à une première chronique d'Imperium. Vous y trouverez le portrait des dirigeants de la Maison, une brève description de son fief planétaire, un examen des différents rôles pouvant être attribués aux personnages-joueurs, en tant que membres de l'entourage direct du siridar, ainsi que le synopsis d'une première intrigue pouvant servir de point de départ à une chronique du Jeu des Maisons.

La Maison Niembach

Présentation

La Maison Niembach est une des plus vieilles Maisons nobles du Landsraad ; ses fondateurs participèrent, en leur temps, à la création de la Grande Convention et à l'édification de l'Imperium. Le fief traditionnel des Niembach est la planète de Mezira, du système de Galyedine.

La Maison Niembach est une Maison déclinante, dont la puissance actuelle n'est que le pâle reflet de temps aujourd'hui révolus. Durant plusieurs millénaires, les Comtes Niembach siégèrent au Haut Conseil du Landsraad, avant d'en être évincés par les intrigues de leurs rivaux politiques. La Maison Niembach se replia alors sur elle-même, vivant dans le souvenir de sa splendeur passée et délaissant de plus en plus la gestion de ses affaires commerciales.

La mort accidentelle, voici quelques années, du Comte Bakhar et de son épouse, accéléra le processus de décomposition et permit au pouvoir impérial de s'immiscer dans le règlement de la succession du Comte, comme les lois de la Grande Convention lui en donnent le droit.

Un régent, nommé par le pouvoir impérial, fut donc chargé de veiller à la gouvernance de la Maison en attendant que le jeune na-comte Jared, héritier en titre, soit assez âgé pour assumer pleinement ses responsabilités.

Le na-comte a aujourd'hui 16 ans et le moment est venu pour lui de réclamer son héritage...

Ethos

Pouvoir : Lointains descendants d'une antique dynastie impériale, les Niembach ont toujours régné sur leurs frères humains. Pour eux, la recherche et l'exercice du pouvoir passent avant tout – un principe sacré qui n'a été que trop négligé par les dernières générations.

Gloire : Pour un Niembach, la gloire est la fille du pouvoir et de l'honneur ; elle représente ce rayonnement de majesté qui distingue les plus grands des simples parvenus.

Honneur : Elevés dans le culte de leurs ancêtres, les Niembach sont conscients d'être nés pour commander, avec toutes les obligations morales qu'une telle destinée impose.



Ressources

Influence (3) : En étant évincés du Haut Conseil, les Niembach ont perdu une grande part de leur Influence passée ; leur pouvoir politique au sein du Landsraad est désormais comparable à celui de nombreuses Maisons nobles moins anciennes et moins illustres.

Guerre (3) : Autrefois une des premières forces militaires du Landsraad, la Maison Niembach a dû renoncer, faute de moyens, à cet aspect de sa puissance, au grand dam de ses seigneurs et de leurs gens de guerre.

Prospérité (3) : Là encore, cette valeur reflète la lente mais inéluctable érosion de la Maison Niembach, autrefois une des plus riches de l'Imperium. Ce déclin fut évidemment aggravé par les spéculations de Maisons plus habiles à manier les subtilités du commerce interstellaire.

Prestige (3) : Malgré leurs revers de fortune, les Niembach ont conservé une part appréciable de leur ancien prestige, fondé sur un passé glorieux. Certes, les fastes de la cour comtale ne sont plus ce qu'ils étaient, mais le nom des Niembach reste encore connu dans tout l'Imperium.

Intrigue (3) : L'isolement dans lequel les Niembach ont passé les derniers siècles leur a également fait perdre une part appréciable de leur ancien réseau d'informations et de leurs contacts à la cour impériale.

Niveau Technologique (3) : Sur ce plan, la Maison Niembach se situe dans la moyenne impériale, le développement technologique n'ayant jamais fait partie de leurs principaux objectifs.



Le Monde de Mezira

Mezira est la principale planète du système de Galyedine. Il s'agit d'une planète de type terrestre, au climat globalement tempéré, avec une hydrosphère de 40% et une circonférence d'environ 20 000 kilomètres. Le monde possède un satellite naturel, la lune d'Oma, à l'éclat légèrement verdâtre.

Mezira compte environ 300 millions d'habitants.

Le continent principal, **Ghulan**, abrite plus des deux tiers de cette population, concentrés autour des deux principales cités de Mezira : **Khadija**, capitale planétaire traditionnelle, siège de la cour du Siridar, et **Faladin**, métropole économique où se trouvent notamment le spatioport et la légation de la CHOM. La partie occidentale de Ghulan, très industrialisée, contraste avec la zone est du continent, couverte d'immenses exploitations agricoles appelées *fendias*. L'activité économique de Ghulan est gérée et administrée par la Maison mineure Vensmark.

A l'ouest de Ghulan, au-delà de l'océan occidental, se trouve le continent de **Bakkher**. L'essentiel du territoire de Bakkher, encore très sauvage, est recouvert d'immenses forêts, dont l'exploitation est gérée par la Maison mineure Haldem. On y trouve notamment les grands arbres *akaris*, dont le bois aux superbes reflets bleutés est particulièrement apprécié par les esthètes et les artisans de l'Imperium. Le commerce de bois d'akari constitue sans doute l'activité la plus emblématique de Mezira, au sein de l'économie spatiale.

Au nord de Ghulan se trouve le petit continent (ou la grande île) de Tajis, dont la côte sud est occupée par la conurbation de **Novakir**. Administrée par la Maison mineure Norfolk, cette

mégapole constitue, en termes de population, la deuxième plus importante cité de Mezira. Autour de Novakir sont concentrées les industries les plus lourdes de Mezira : raffineries, mines, ingénierie etc. L'intérieur des terres, encore très sauvage, n'a jamais été véritablement colonisé et reste encore aujourd'hui un objet de rumeurs et de superstitions parmi les pyons de Mezira.

Maisons Mineures

Au temps de sa splendeur, la Maison Niembach avait sous sa coupe une demi-douzaine de Maisons mineures. Aujourd'hui, il n'en reste plus que trois : les Maisons **Vensmark**, **Norfolk** et **Haldem**. Toutes sont des Maisons marchandes, auxquelles les Niembach ont, peu à peu, délégué (et même abandonné) la gestion des affaires économiques et administratives de Mezira.

Forces Armées

Les forces armées de Mezira sont constituées d'une légion de combattants d'élite et de quatre légions de combattants standards, soit environ 150 000 hommes en tout. La légion d'élite (*Les Eperviers de Mezira*) est stationnée à Khadija, la capitale traditionnelle de la planète. Faladin, la métropole économique, est protégée par deux légions. Les deux autres légions sont stationnées sur les continents de Tajis et Bakkher.

Alliés et Ennemis

Isolée des intrigues du Haut Conseil du Landsraad, la Maison Niembach n'y a conservé aucun allié véritable ; au temps de sa splendeur passée, elle entretenait d'assez bonnes relations avec les Maisons Corrino et Wallach. Depuis cette époque, les Niembach n'ont formé aucune nouvelle alliance mais ont tout de même réussi à maintenir de solides liens avec certains de leurs anciens protégés, à commencer par les Maisons Lynwyck et Ezarian.

Les membres de la famille Niembach vouent une rancune farouche à l'égard des puissantes Maisons Ophelion et Wikkheiser, responsables de l'éclipse politique de la Maison Niembach.

Aujourd'hui, la plupart des Niembach se méfient beaucoup de la Maison Corrino et de sa « bienveillante amitié », qui fut à l'origine de la nomination du régent Galter Forbin, qui est loin de faire l'unanimité au sein de la Maison. Pour plus de détails sur l'histoire et la situation actuelle de la Maison Niembach, voir les sections *Histoire* et *Présent et Avenir*, page suivante.

Histoire

La glorieuse histoire des Niembach, fertile en conquêtes et en épopées de toutes sortes, est évidemment trop longue pour être examinée ici en détail. Nous nous concentrerons donc uniquement sur les événements les plus récents.

Jusqu'en l'an 9258 AG, la Maison Niembach siégea au Haut Conseil. Elle avait alors de nombreux ennemis, jaloux de sa puissance et de sa renommée. Invulnérable sur le plan militaire, la Maison Niembach fut donc assez logiquement victime d'intrigues financières ourdies par une alliance des Maisons Ophelion et Wikkheiser, qui parvinrent à évincer les Niembach du directoire de la CHOM et, par conséquent, du Haut Conseil du Landsraad – une opération dont les Ophelion et les Wikkheiser se partagèrent ensuite les bénéfices considérables.

Incapable de préserver la puissance de sa Maison, le Comte Anzori se transperça le cœur avec son kindjal, préférant la mort au déshonneur. Ce geste désespéré eut de lourdes conséquences sur la destinée de la Maison : officiellement « *très ému* » par le suicide du Comte, l'Empereur de l'époque, Henoor VII, profita de cette occasion pour placer la Maison Niembach sous tutelle impériale, « *afin de veiller personnellement à la protection de ses fidèles vassaux* ». L'objectif à peine dissimulé de la Maison Corrino était d'absorber entièrement la Maison Niembach et, avec elle, un patrimoine encore fort intéressant. Les Niembach parvinrent néanmoins à sauvegarder leur identité (et une partie appréciable de leur fortune) en se retirant totalement des intrigues de la cour impériale et des alliances du Landsraad.

Peu à peu, la famille Niembach se replia sur elle-même : les difficultés actuelles de la Maison devinrent un sujet tabou ; la gestion des affaires économiques fut, de plus en plus, déléguée à des Maisons mineures et la vie à la cour comtale se transforma en une perpétuelle célébration des splendeurs et des victoires passées.

C'est dans cette atmosphère singulière que grandit le jeune na-comte Jared, fils du Comte Bakhar. Dès l'âge de 4 ans, Jared affirma avoir des visions du spectre de son ancêtre Anzori, le Comte suicidé, qui lui enjoignait de reconquérir l'honneur perdu de sa famille. On s'inquiéta pour la santé mentale du jeune héritier, dont la folie manifeste pouvait fort bien servir de prétexte à l'empereur si celui-ci souhaitait intervenir dans la succession du Comte Bakhar. Ces inquiétudes se révélèrent, hélas, parfaitement fondées...

Lorsque Jared avait 6 ans, son père et sa mère moururent dans un tragique accident d'ornithoptère ; le pouvoir impérial chargea alors un régent d'assurer la gouvernance des affaires de la Maison Niembach à titre provisoire (du moins officiellement), en attendant que Jared atteigne l'âge de 16 ans. On déciderait alors s'il était ou non en mesure de succéder à son père en tant que siridar...

Présent et Avenir

Nous sommes en l'an 9967 après la fondation de la Guilde, septième année du glorieux règne de son altesse impériale Rauvard Kalus IV. Le jeune na-comte Jared Niembach entre dans sa seizième année.

La Maison Niembach se trouve actuellement à un tournant décisif de son histoire – tournant qui pourrait bien marquer le début d'une ère de renouveau ou, au contraire, provoquer la chute définitive de la dynastie des Niembach... La Maison Niembach est en effet au centre d'une machination impliquant divers membres de la Maison impériale Corrino, machination dont le catalyseur fut l'accident d'ornithoptère qui coûta la vie au Comte Bakhar et à la Comtesse Mara. Certains membres de la Maison Corrino, qui cherchaient depuis longtemps un moyen d'absorber définitivement la Maison Niembach, virent là le prétexte idéal pour s'immiscer dans ses affaires, dans le but d'en prendre peu à peu le contrôle. La véritable mission du régent, leur homme de confiance, n'était pas de préparer l'accession de Jared au rang de siridar mais, bien au contraire, de faire en sorte que l'héritier légitime de Bakhar soit finalement considéré comme incapable de régner, afin de permettre à la faction dont il est le représentant secret de s'emparer de Mezira, des richesses et du pouvoir de la Maison Niembach.

Sur le plan juridique, une telle manœuvre est parfaitement légale ; en temps normal, le pouvoir impérial ne peut interférer de manière directe dans les affaires d'une Maison noble, qui reste (en théorie) la maîtresse absolue du fief qui lui a été accordé. La succession constitue la grande exception à cette règle, l'empereur pouvant se réserver le droit de nommer lui-même le successeur d'un siridar, s'il estime avoir de bonnes raisons pour supposer que l'héritier présomptif n'est pas en mesure d'assurer ses fonctions. En pratique, ce droit n'est appliqué que très rarement et constitue surtout une excuse légale permettant au pouvoir impérial de s'immiscer dans les affaires d'une Maison qu'elle souhaite absorber ou affaiblir.

Au niveau politique et économique, la possible absorption de la Maison Niembach par la Maison impériale ne constitue pas en soi un événement exceptionnel, les Corrino étant coutumiers de ce genre de pratique. Plus que toute autre Maison, la Maison Corrino regorge en effet d'aristocrates désœuvrés, de courtisans ambitieux et autres intrigants sans scrupules, toujours prêts à profiter des largesses de l'empereur : pour de tels individus, l'absorption d'une Maison noble par la Maison impériale signifie la possibilité de s'emparer du fief et de ses ressources, et donc d'établir une base de pouvoir personnelle à l'intérieur même du système impérial. Bien sûr, l'empereur y trouve aussi son compte, ce système lui permettant de récompenser avec largesse certains courtisans particulièrement avides sans puiser dans son propre trésor...

Dans le cas de la Maison Niembach et de Mezira, la décision impériale favorise une certaine faction d'intrigants, constituée de nobles de la famille Forbin, une des nombreuses branches de la Maison Corrino. Leur homme de confiance, Galter Forbin, a bien fait son travail de « régent », prenant effectivement le contrôle des affaires économiques et politiques de la Maison, en attendant la décision finale de l'empereur, qui devrait en toute logique mettre un terme à l'existence de la Maison Niembach et consacrer la naissance de la Maison Forbin...

Une Maison Divisée

En dix ans de régence, Galter Forbin a eu amplement le temps d'asseoir son influence au sein de la Maison Niembach. Pragmatique et avisé, il a eu soin de ne pas semer de dissensions au sein de la cour de Mezira et a toujours conservé un « profil bas », présentant la façade d'un gestionnaire compétent et discret.

On peut diviser l'entourage seigneurial en deux grands courants d'opinion : d'un côté, les loyaux partisans de la famille Niembach qui, sans être forcément hostiles à Forbin, estiment qu'il n'est qu'un régent temporaire et que le pouvoir revient de droit au na-comte Jared ; de l'autre, des individus plus pragmatiques, qui pensent que Forbin devrait rester aux commandes de la Maison, en tant que principal conseiller du Comte Jared, censé être incapable d'assumer seul une telle responsabilité. Seuls quelques individus ont vu clair dans le jeu de Forbin – à commencer par Dame Alixia, la tante de Jared, Petrus Niembach, son oncle, et Tibor Vensmark, chef de la Maison marchande du même nom. Pour plus de détails sur ces personnages et leurs rôles potentiels, voir leurs profils détaillés, à la fin de ce chapitre.

Rôles à Pourvoir

A priori, les personnages des joueurs font obligatoirement partie de l'entourage proche du na-comte Jared Niembach, en qualité de conseillers, de maîtres ou même de membres de la famille Niembach. Lors de la création des personnages, le meneur de jeu devra veiller à ce qu'il existe des liens solides entre eux et le Comte : liens familiaux pour les nobles, relation élève/précepteur pour un maître d'armes etc.

La Maison Niembach est une Maison honorable, qui mérite pleinement la loyauté de ceux qui servent et défendent ses intérêts. C'est cette loyauté qui constituera le principal moteur des personnages, ainsi que le ciment du groupe.

Voici donc plusieurs exemples de rôles pouvant être pourvus par des personnages-joueurs. Les rôles n'ayant pas été choisis pourront être attribués à des personnages-non-joueurs, que le meneur de jeu devra créer en fonction des besoins de sa chronique.

Un(e) Cousin(e) Noble

Un tel personnage, porteur, lui aussi, du nom Niembach, pourrait avoir des liens presque fraternels avec le na-comte. Sur le plan généalogique, ce personnage aura sans doute pour père Petrus Niembach, l'oncle paternel de Jared, ce qui, incidemment, pourrait lui donner quelques droits à une éventuelle succession..

Un Autre Noble

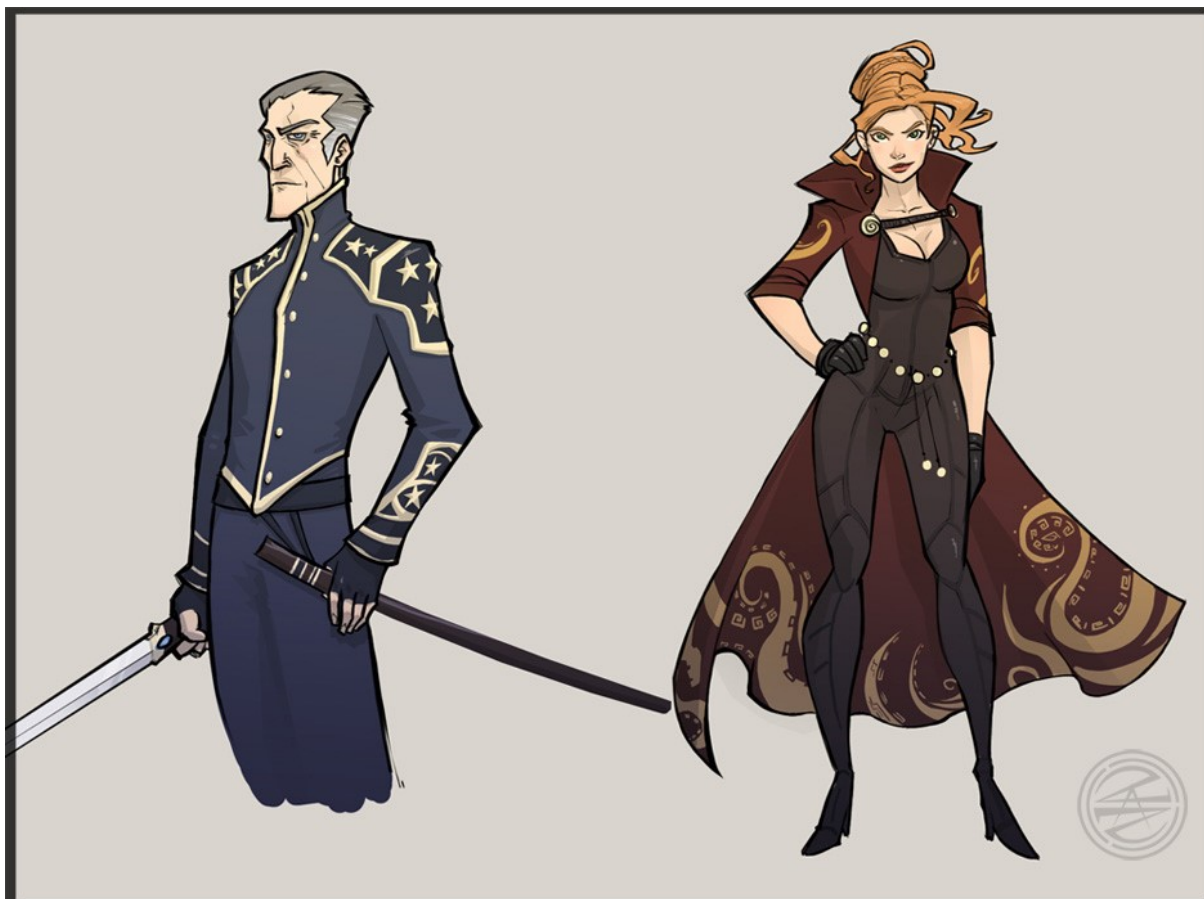
Un joueur pourrait également incarner un noble issu d'une des Maisons traditionnellement alliées aux Niembach (Ezarian et Lynwyck) ; un tel personnage pourrait tout à fait séjourner sur Mezira pour des raisons personnelles ou pour des motifs plus diplomatiques, en tant que représentant de son Siridar.

Le Maître de Guerre

Un personnage aux fonctions importantes, qui pourrait non seulement avoir sur le na-comte Jared une certaine influence en tant que mentor mais pourrait également assumer d'importantes responsabilités en cas de crise politique...

Le Maître d'Armes

Une autre figure possible de mentor pour Jared, surtout compte tenu de la vocation de Duelliste du jeune na-comte.



Le Maître Assassin

Comme le Maître de Guerre, ce personnage est susceptible de jouer un rôle de premier plan en cas de crise et bénéficie, par sa fonction même, de la confiance totale du na-comte.

Le Maître de Cour

Un rôle lui aussi très intéressant, bénéficiant d'une fonction importante au sein de la Maison ainsi que d'un excellent réseau d'informations.

Le Docteur Suk

Compte tenu du dérangement dont souffre Jared, ce rôle prend une dimension supplémentaire et pourrait offrir des possibilités uniques, en termes d'interactions avec le na-comte.

Un Emissaire

Ce type de personnage pourrait représenter un aventurier protégé par le na-comte Jared ou un important représentant d'une Maison mineure loyale aux Niembach (Haldem ou Norfolk), ce qui l'impliquerait de façon directe dans toute intrigue tournant autour des agissements des Vensmark.

Le Conseiller Mentat

Les facultés du Mentat de la Maison lui ont très certainement permis de déceler les véritables intentions de Galter Forbin. Si ce rôle est attribué à un PNJ, le meneur de jeu devra déterminer le positionnement du Mentat : s'est-il rangé du côté du conspirateur, a-t-il révélé ses découvertes à Dame Alixia ou bien, en bon pragmatiste, se contente-t-il d'observer les événements ?

Une Sœur du Bene Gesserit

Celle-ci pourrait être une observatrice agissant pour le compte de son ordre, une parente du na-comte ou les deux à la fois. Elle pourrait alors être le principal agent ou contact de Dame Alixia. Une autre option fort intéressante consisterait à donner le rôle de Dame Alixia (la tante et la protectrice de Jared) à une joueuse.

Un Troubadour

Un tel personnage ferait un excellent confident pour le na-comte, dont l'âme tourmentée et romantique apprécie fort la poésie. Compte tenu de leur statut particulier, les Troubadours font, en outre, d'excellents diplomates ou espions.

Le Na-Comte Jared

Agé de 16 années standards, le na-comte Jared est impatient d'exercer ses responsabilités de siridar, afin de permettre à sa Maison de reconquérir une partie de sa gloire et de sa puissance d'autrefois.

Physiquement, Jared est un jeune homme mince et élancé, au teint pâle et aux cheveux noir corbeau ; ses yeux ont la couleur brun-doré caractéristique de la lignée Niembach.

S'il émane de sa personne une indéniable prestance, le visage du na-comte affiche souvent une expression méditative, voire mélancolique, qui semble révéler une âme sombre et tourmentée ; à d'autres moments, il peut faire montre d'un dynamisme presque frénétique, et légèrement inquiétant. En général, le na-comte n'affiche une telle attitude qu'en présence de ses confidents et conseillers privés, sa tante Dame Alixia lui ayant appris à masquer ses émotions lorsqu'il paraît en public.

Ces étranges variations de comportement ne sont en fait que les manifestations d'un mal plus profond, une affection neuro-génétique propre à la lignée masculine des Niembach. Chez la plupart des sujets, cette affection demeure à l'état latent, se traduisant principalement par le développement d'une personnalité de type cyclothymique – un état susceptible de passer relativement inaperçu dans le contexte d'une famille noble, où les sautes d'humeur et les excentricités sont monnaie courante. A priori, seuls Dame Alixia, Petrus Niembach et l'éventuel Docteur Suk de la Maison sont informés de l'existence du « *mal des Niembach* ».

Le na-comte Jared a la réputation d'être doué de Prescience ; le jeune héritier de la Maison Niembach a parfois d'étranges visions, durant lesquelles il a l'impression que l'âme de son ancêtre Anzori, le Comte suicidé, entre en communication avec lui, à travers le labyrinthe du temps. Au sein de l'entourage du na-comte, les opinions sont divisées quant à savoir si Jared est fou, Prescient ou les deux à la fois.

Du reste, grâce aux soins attentifs du Docteur Suk familial, Jared est parfaitement en mesure d'assurer ses fonctions ; il a également appris à se montrer très discret quant à ses visions et n'aborde ce sujet qu'en présence de ses confidents les plus proches. La vérité devra être déterminée par le meneur de jeu, qui a le choix entre quatre possibilités (voir page suivante).



Origine : Noble

Statut = 5

Education : Aristocratique (Martiale + Courtoise)

Vocation : Duelliste

Physique	2	Habileté	4
Finesse	3	Savoir	2
Discipline	3	Aura	3 *

* S'il a l'occasion de mûrir encore quelques années, Jared pourra gagner 1 point en Aura.

Compétences	Niveau	Valeur
Agilité	+3	7
Armes Blanches	+3	7
Commandement	+2	5
Etiquette	+2	5
Histoire	+2	4
Lois	+1	3
Observation	+1	4
Politique	+2	5
Stratégie	+2	5
Subterfuge	+2	5
Vigilance	+1	4

Résistance = 5

Karama = 1 à 3 (décision du meneur de jeu)

Jared et la Prescience

Comme mentionné page précédente, le meneur de jeu dispose de quatre possibilités pour expliquer les visions de Jared.

1. Jared le Prophète : Jared est bel et bien doué de Prescience. Les « apparitions » du Comte Anzori durant ses visions sont une manifestation symbolique issue de son subconscient, résultant de l'action combinée de ses pouvoirs et du « mal des Niembach ».

2. Jared le Fou : Jared a vraiment des visions de son ancêtre Anzori, mais celles-ci ne sont que des hallucinations, provoquées par les troubles cérébraux du jeune homme, qui expriment de manière symbolique ses peurs et ses désirs inconscients.

3. Jared le Messager : Jared n'est pas doué de Prescience, mais son ancêtre Anzori l'était et une mystérieuse communication psychique s'est établie entre leurs deux esprits, à sept siècles de distance...

4. Jared le Simulateur : Les visions de Jared ne sont qu'une imposture, mise au point par le na-comte dès son plus jeune âge sur les instructions de Dame Alixia, afin de leurrer les ennemis extérieurs (et intérieurs) de la Maison – ces derniers le pensant soit fou (et donc facile à manipuler) soit Prescient (et donc capable de découvrir leurs secrets) ...

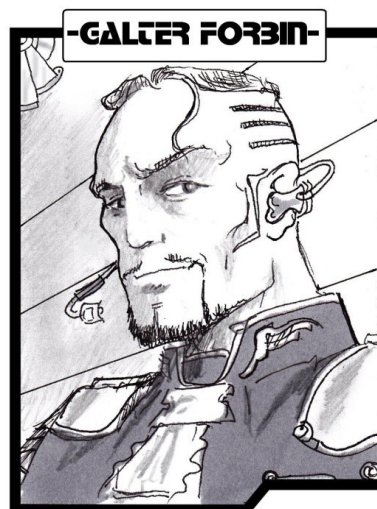
Galter Forbin

Galter Forbin est âgé d'une soixantaine d'années standards, mais en paraît à peine 40, grâce aux miracles du Mélange.

Digne représentant de la famille Forbin, une des nombreuses branches de la Maison Corrino, cet homme aux allures de patricien bienveillant assure les fonctions de régent depuis la disparition prématurée du Comte Bakhar et de la Comtesse Mara.

En surface, Galter Forbin offre l'image d'un parfait serviteur du pouvoir impérial, soucieux de gérer au mieux les tâches qui lui ont été confiées et dénué de toute ambition politique personnelle.

En réalité, il s'agit d'un intrigant chevronné, qui a bien l'intention de devenir le nouveau siridar de Mezira, en récompense de ses « bons et loyaux services » envers cette planète et, par-dessus tout, envers le pouvoir impérial.



Origine : Noble

Statut = 4

Education : Aristocratique (Mercantile+Courtoise)

Vocation : Courtisan

Physique	2	Habileté	2
Finesse	4	Savoir	4
Discipline	3	Aura	3

Compétences	Niveau	Valeur
Commandement	+3	6
Commerce	+3	7
Etiquette	+4	8
Langues	+1	5
Lois	+3	7
Observation	+1	5
Politique	+4	8
Rhétorique	+3	7
Subterfuge	+4	8
Traditions	+1	5

Résistance = 5

Karama = 1 à 3 (décision du meneur de jeu)

Dans cette entreprise, ses principaux alliés politiques sont, sur Mezira même, le riche entrepreneur Tibor Vensmark et, à la cour impériale de Kaitain, son frère aîné Damian, courtisan influent et chef du clan Forbin. Son épouse, Dame Taslima, âgée d'une trentaine d'années, se trouve elle aussi sur Kaitain, où elle supervise l'éducation aristocratique de leurs trois fils ; l'aîné, Trevas, a le même âge que Jared.

Dame Alixia

Dame Alixia est une Sœur du Bene Gesserit âgée d'une petite quarantaine d'années ; elle est également la tante maternelle du na-comte Jared, ainsi que sa principale conseillère et confidente. Physiquement, c'est une femme d'une beauté sobre, un peu austère, qui ne laisse jamais paraître ses émotions en public, conformément à son conditionnement.

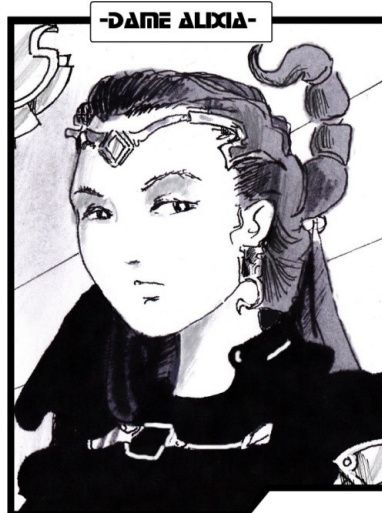
Pour beaucoup de gens à la cour, Dame Alixia incarne la « sorcière Bene Gesserit » typique : froide, calculatrice et insondable, mais derrière cette façade de convention se cache en réalité une personnalité étonnamment humaine, dotée d'une rare empathie, une qualité que ses supérieures ont su déceler et développer lors de son enseignement, afin de faire d'elle une *praecetrix* (préceptrice) particulièrement douée.

L'ingérence de Dame Alixia dans les affaires de sa famille et sa position privilégiée auprès du Siridar suscitent évidemment de vives jalousies dans l'entourage du na-comte, et nombreux sont les courtisans qui, à l'instar de Petrus Niembach, la considèrent d'abord comme une espionne au service de son ordre, plutôt que comme un membre de la Maison.

Galter Forbin n'a évidemment rien fait pour atténuer un tel sentiment, la présence de Dame Alixia étant susceptible de gêner ses manœuvres les plus secrètes. La tante de Jared n'a guère tardé à percer à jour les véritables desseins du régent et compte bien tout mettre en œuvre pour empêcher leur réalisation ; elle sait toutefois que tout dépendra, en dernier lieu, de la décision de l'empereur et compte bien faire en sorte que les instances supérieures de son ordre pèsent de tout leur poids sur cette décision...

Contrairement à ce que pensent la plupart des courtisans de Mezira, Dame Alixia agit autant pour le compte de son ordre que par loyauté familiale ; avec le temps, elle a développé une profonde affection pour Jared – sentiment que ses supérieures avaient, évidemment, anticipé et qui fait partie intégrante de leur stratégie (pour plus de détails à ce sujet, voir ci-après).

Note : En termes de jeu, Dame Alixia possède les mêmes compétences qu'une Sœur du Bene Gesserit nouvellement créée (voir page suivante) et se situe donc sur au même niveau qu'un personnage-joueur. Si le meneur de jeu souhaite en faire un personnage plus expérimenté, il pourra lui ajouter 1 niveau supplémentaire en Politique, en Subterfuge et en Voix.



Origine : Noble

Statut = 4

Conditionnement : Bene Gesserit

Vocation : Sœur Bene Gesserit

Physique	2	Habileté	2
Finesse	4	Savoir	3
Discipline	4	Aura	3

Compétences	Niveau	Valeur
Art Etrange	+1	5
Etiquette	+3	6
Histoire	+1	4
Lois	+2	5
Observation	+3	7
Poisons	+1	4
Politique	+2	6
Psychologie	+1	4
Rhétorique	+3	7
Subterfuge	+2	6
Traditions	+1	5
Vigilance	+1	5
Voix	+2	6

Résistance = 6

Karama = 1 à 3 (décision du meneur de jeu)

Facultés Spéciales : Art Etrange, Contrôle du Corps, Manière Bene Gesserit, Suspension Bindu, Transe Mémoirelle, Voix



Origine : Commune

Statut = 3

Education : Mercantile

Vocation : Marchand

Dignité : Entrepreneur

Physique	3	Habileté	2
Finesse	4	Savoir	3
Discipline	3	Aura	3

Compétences	Niveau	Valeur
Commandement	+2	5
Commerce	+4	8
Etiquette	+3	7
Langues	+1	4
Lois	+3	6
Observation	+2	6
Pilotage	+1	3
Politique	+3	7
Rhétorique	+3	7
Subterfuge	+3	7
Technologie	+2	5

Résistance = 6

Tibor Vensmark

Agé d'environ 55 ans, Tibor Vensmark est l'entrepreneur planétaire le plus riche de Mezira. Officiellement, il est le chef de la Maison Vensmark, une maison mineure de marchands qui gère une part appréciable des affaires des Niembach depuis déjà plusieurs siècles : officieusement, il est le principal conseiller du régent Forbin pour tout ce qui touche au commerce et à l'économie.

Sous ses dehors de marchand pragmatique et de fidèle associé, Vensmark cache un esprit particulièrement avide et calculateur ; en réalité, il n'éprouve en réalité que mépris pour les Niembach, qu'il perçoit comme des aristocrates décadents incapables de gérer leurs propres affaires et ne méritant pas de gouverner Mezira.

Vensmark se considère d'ailleurs comme le véritable maître de Mezira et rêve d'être anobli par le pouvoir impérial en tant que nouveau sirdar de Mezira et fondateur d'une nouvelle Maison noble. Pour le moment, il a décidé de faire cause commune avec Galter Forbin mais compte bien évincer ce dernier lorsque le moment sera venu, afin d'être en mesure de s'emparer seul du pouvoir...

Petrus Niembach

L'oncle de Jared est le frère cadet de son père, le Comte Bakhar. C'est un homme d'une petite quarantaine d'années, avec une nette tendance à l'embonpoint. Il se définit lui même comme un hédoniste et un bon vivant ; ses deux grandes passions sont les vins de Caladan et les jeunes courtisanes - passions qu'il satisfait en puisant allègrement dans les finances de la Maison.

Bien que vaniteux et totalement égocentrique, il n'a cependant aucune ambition politique et n'a rien d'un intrigant (ou d'un traître potentiel). Il est, en revanche, remarquablement incompetent et plus facile à manipuler qu'il ne se plait à l'imaginer - un point faible qui pourrait bien être mis à profit par ceux qui fomentent la chute des Niembach et que, d'ores et déjà, Galter Forbin a su exploiter avec beaucoup d'habileté, disposant ainsi d'un solide soutien au sein même de la famille Niembach. Pour Petrus, son neveu est malheureusement « complètement fou » et n'est qu'un instrument entre les mains de la « sorcière Bene Gesserit » (Dame Alixia), qu'il déteste.



Origine : Noble

Statut = 5

Education : Courtoise

Vocation : Courtisan

Physique	3	Habileté	2
Finesse	3	Savoir	4
Discipline	2	Aura	3
Compétences	Niveau	Valeur	
Commandement	+1	4	
Commerce	+2	5	
Etiquette	+3	6	
Expr. Artistique	+1	4	
Histoire	+2	6	
Lois	+1	5	
Observation	+1	4	
Poisons	+1	5	
Politique	+1	4	
Rhétorique	+2	5	
Subterfuge	+1	4	
Traditions	+2	6	

Résistance = 5

Le Rôle du Bene Gesserit

L'ordre du Bene Gesserit apporte, par l'intermédiaire de Dame Alixia, un soutien discret mais indéniable à une éventuelle « renaissance » de la Maison Niembach. Les raisons profondes de cet intérêt restent évidemment un mystère – y compris pour Dame Alixia elle-même, à qui son ordre ne demande pas de comprendre mais d'obéir. Sur ce point, le meneur de jeu a le choix entre deux grandes explications :

L'Echiquier du Pouvoir : Le soutien du Bene Gesserit fait partie d'une stratégie à long terme dirigée contre un des vieux ennemis de la Maison Niembach : la Maison Ophelion ou la Maison Wikkheiser. Dans cette perspective, la Maison Niembach n'est qu'un instrument destiné à être utilisé contre la Maison adverse... utilisé, et même sacrifié si besoin est.

Le Grand Secret : L'intérêt particulier du Bene Gesserit pour la famille Niembach est lié à son programme génétique secret : la lignée masculine des Niembach fait partie de celles que l'ordre juge susceptible de produire, un jour, le *kwisatz haderach*. Incidemment, les savants croisements dynastiques opérés, dans l'ombre, par le Bene Gesserit, pourraient également expliquer le dysfonctionnement cérébral des mâles Niembach, ainsi que les pouvoirs de Prescience de Jared, s'ils sont authentiques.

Bien sûr, si la Maison Niembach venait à connaître de sérieux revers, l'ordre se verrait alors dans « l'obligation » de modifier sa politique, conformément à sa célèbre maxime, qui veut que l'ordre soutienne toujours le plus fort, et non son adversaire ou sa victime. Dans ce cas, Dame Alixia pourrait être rappelée vers le Chapitre de Paquita, auquel elle est rattachée : elle se verrait alors obligée, la mort dans l'âme, d'abandonner son neveu et de renoncer à toute ingérence directe dans les affaires de la Maison.

Un tel événement, s'il devait survenir, constituerait un sérieux coup (un de plus...) pour la destinée des Niembach : en termes de jeu, le départ de Dame Alixia pourrait tout à fait constituer la conséquence directe d'un échec des personnages-joueurs, si le meneur de jeu estime que cet échec est de nature à affaiblir la position de la Maison et, donc, à modifier la stratégie du Bene Gesserit à son égard.

Une Question de Succession



Durant les dix dernières années, Galter Forbin a dirigé les affaires de la Maison Niembach en tant que régent nommé par l'empereur, en attendant que le jeune na-comte parvienne à l'âge de 16 ans. C'est aujourd'hui chose faite et le pouvoir impérial doit envoyer sur Mezira une délégation officielle ayant pour mission d'évaluer la situation actuelle du fief, en termes politiques, économiques et dynastiques.

La décision que prendra l'empereur dépendra entièrement du rapport que lui feront ses émissaires : elle penchera soit en faveur des Niembach, confirmant ainsi l'accession de Jared au rang de comte-siridar, soit en leur défaveur, auquel cas l'empereur choisira de confier Mezira à un autre parti, l'actuel régent étant alors le mieux placé pour succéder aux Niembach.

En théorie, cette affaire n'aurait dû être qu'une simple formalité, le clan Forbin bénéficiant de la faveur de l'empereur Fredhrick XVIII... mais c'était compter sans la mort de ce dernier, survenue voici sept ans. Son cousin et successeur, Rauvard Kalus IV, semble vouloir favoriser d'autres branches de la Maison Corrino et les alliés politiques de Forbin ne sont plus aussi assurés de la décision impériale.

Celle-ci devrait donc véritablement dépendre du rapport que lui soumettront les membres de la délégation. C'est l'arrivée de cette délégation qui constitue le point de départ de l'intrigue.

Pendant le séjour des émissaires impériaux à la cour des Niembach, divers incidents plus ou moins graves (mais toujours embarrassants) vont se produire. Organisés en secret par le régent et ses alliés, ces incidents ont pour but d'amener les émissaires à percevoir le na-comte Jared comme un individu perturbé et exalté, incapable d'assumer des fonctions de siridar et même susceptible de menacer les intérêts impériaux.

Les personnages-joueurs devront tout mettre en œuvre pour confondre les coupables, déjouer leurs plans et, par-dessus tout, convaincre les émissaires de l'empereur que leur na-comte est parfaitement apte à devenir Siridar de Mezira.

À l'issue de ce séjour mouvementé, les émissaires repartiront pour Kaitain : le verdict de l'empereur dépendra directement de ce qui se sera déroulé durant la visite de ses émissaires et aura évidemment une influence majeure sur la destinée de la Maison Niembach...

A présent, à vous de jouer !

