

IMPERIUM

ARCHIVES DU LANDSRAAD

MAISON
MORITANI



Edition Révisée (2015)

IMPERIUM

ARCHIVES DU LANDSRAAD

MAISON MORITANI

Version Révisée pour la Quatrième Edition du Jeu (2015)

Introduction

Ce supplément vous propose de découvrir la puissante Maison Moritani et son fief, le monde de Grumman. Cette Maison et cette planète ne sont que brièvement mentionnés par Frank Herbert dans le *Lexique de l'Imperium*. La *Dune Encyclopedia* de Willis McNelly apporte peu de précisions à leur sujet, précisions qui portent principalement sur la Guerre des Assassins ayant opposé les Moritani à la Maison Ginaz et ayant abouti au démantèlement de cette dernière – ce qui laissait donc une grande latitude de création. La quatrième édition d'Imperium présente déjà une brève description de la Maison Moritani (p 83), que les informations contenues dans ce supplément étoffent considérablement.

Ce supplément se divise en trois chapitres, plus deux appendices.

Chapitre I : Grandeur et Décadence

Ce premier chapitre présente une description générale de la Maison Moritani ainsi qu'un résumé des grands moments de son histoire.

Chapitre II : Galerie de Portraits

Ce deuxième chapitre présente les membres les plus importants de la famille Moritani ou de son entourage direct.

Chapitre III : Le Monde de Grumman

Ce troisième chapitre propose une description du principal fief des Moritani et de sa société.

Appendices

Enfin, deux appendices vous proposeront quelques idées d'**Intrigues de Chroniques** et une brève présentation de la **Maison Ginaz**, fondatrice de l'illustre école de duel qui porte son nom et ennemie jurée des Moritani.

Un des objectifs de ce supplément est de fournir aux meneurs de jeu un profil de Maison « prêt-à-jouer », mais suffisamment ouvert pour permettre aux joueurs d'y intégrer leurs personnages.

Pour cela, certaines fonctions très importantes au sein de l'entourage ducal ont été laissées vacantes, afin de pouvoir être attribuées aux personnages des joueurs : Maître d'Armes, Maître de Guerre, Maître Assassin...

Si ces rôles ne sont pas tous attribués à des personnages-joueurs, le meneur de jeu devra ajouter à l'entourage quelques PNJ de sa création. Un des personnages mentionnés dans ce supplément, Gregorio Ziran, doit normalement occuper un de ces trois rôles : son cas est examiné plus en détail p XX. Les rôles de Maître de Cour et de Conseiller Mentat sont, a priori, déjà attribués à des PNJ susceptibles de jouer un rôle important dans les intrigues de la Maison.

Si votre groupe compte plus de trois joueurs ou que certains d'entre eux ne souhaitent pas interpréter un Maître, il existe de nombreuses autres façons de les intégrer à la Maison Moritani. Voici quelques idées d'autres rôles pouvant être attribués à des personnages-joueurs : un(e) jeune noble d'une autre Maison, séjournant à la cour ou venu(e) sur Grumman pour étudier le droit impérial, un docteur Suk au service de la Maison Moritani, une adepte du Bene Gesserit spécialement attachée au service de la duchesse... Les possibilités sont nombreuses, l'essentiel étant de créer un groupe cohérent, capable de fonctionner dans un environnement comme la cour de Grumman.

Bonne lecture et bon jeu !

Conception : Olivier Legrand et Sylvie Iattoni

Blason : Bertrand Houvenaghel

Illustrations Intérieures : Stéphane Sabourin

Ce supplément s'inspire du roman Dune de Frank Herbert, ainsi que de la Dune Encyclopedia de Willis McNelly.

I : GRANDEUR ET DECADENCE

Profil Général

La Maison Moritani est l'une des plus anciennes et des plus puissantes Maisons Nobles de l'Imperium ; ses représentants siègent au Haut Conseil du Landsraad depuis des millénaires et ses juristes ont largement contribué à définir les grandes lois de l'Imperium – comme, par exemple, les articles de la Grande Convention ou les règles régissant les Guerres d'Assassins.

Les Moritani sont donc considérés comme un des piliers fondateurs de l'ordre impérial et comme un des alliés les plus fidèles des empereurs Corrino.

Leur influence politique est renforcée par une puissance économique considérable, fondée en grande partie sur le monopole de l'exploitation du Commorium, un minerai rare principalement utilisé dans la construction de vaisseaux spatiaux et présent uniquement sur la planète de Grumman, fief de la Maison Moritani.

Les seigneurs Moritani sont également célèbres pour la haine farouche qu'ils vouent à leurs rivaux les Ginaz – haine qui pourrait bien, un jour, déboucher sur un conflit aux enjeux interplanétaires. A l'heure actuelle, la Maison se trouve à l'apogée de sa grandeur - apogée qui pourrait bien marquer le début d'une nouvelle ère... ou le commencement de la décadence.

Ressources

Les Ressources de la Maison Moritani, déjà indiquées dans les règles d'Imperium (p 83) sont ici examinées ici en détail.

Influence (5) : La Maison Moritani a toujours été un des principaux soutiens de la Maison impériale. Leur pouvoir politique au sein du Haut Conseil du Landsraad est fermement établi, depuis maintenant plusieurs millénaires.

Guerre (4) : La puissance militaire des Moritani est supérieure à celle de la plupart des Maisons Nobles, mais le développement de cette puissance n'a jamais été considéré comme une priorité par les seigneurs de Grumman.

Prospérité (5) : Cette Prospérité provient en partie de l'exploitation du Commorium et reflète également la position privilégiée de la Maison Moritani au sein du directoire de la CHOM.

Prestige (5) : La Maison Moritani fait partie des plus illustres Maisons de l'Imperium, auquel elle a donné quelques uns de ses plus grands hommes de loi. Le seigneur de la famille Moritani porte le titre de Duc, le plus élevé dans la hiérarchie nobiliaire impériale.

Intrigue (5) : Vieille de plusieurs millénaires, la Maison Moritani possède une très grande expérience en matière d'intrigues, de complots et d'espionnage – y compris dans les limites de sa propre cour...

Niveau Technologique (4) : La Maison Moritani fait partie des Maisons considérées comme technologiquement avancées, tout en observant scrupuleusement les restrictions imposées par le Jihad Butlérien.

Image et Ethos

Le blason Moritani représente deux griffons pourpres se faisant face sur un fond noir. Le symbole du griffon se retrouve sur un grand nombre d'insignes, de décorations et d'éléments architecturaux du Palais ducal. Le noir et le pourpre sont également les couleurs dominantes des uniformes militaires de la Maison.

L'Ethos de la Maison Moritani est fondé sur les valeurs de Gloire, de Pouvoir et de Stabilité. Sa devise est : *La Grandeur par la Loi*.

La **Gloire** reflète la perpétuelle quête de grandeur et de prestige qui doit guider l'existence de tout véritable Moritani. Cette ambition est souvent interprétée comme de l'arrogance par les rivaux et les adversaires de la Maison.

Le **Pouvoir** signifie ici le pouvoir politique au sein du Haut Conseil du Landsraad, que la Maison Moritani cherche à diriger « pour le plus grand bien de l'empire ».

La **Stabilité** représente la loyauté à l'empereur, à l'Imperium et à ses institutions – un « esprit des lois » typique de la culture Moritani. Cette valeur vient tempérer les ambitions de la Maison, qui se pose souvent en conservateur de l'équilibre politique au sein de l'Imperium.

Un personnage noble issu de la Maison Moritani pourra donc choisir, lors de son Education Aristocratique une orientation Martiale, Savante, Mercantile ou même Mystique (ce dernier choix étant toutefois peu prisé par la culture Moritani).

Alliés et Ennemis

Une Maison dont les origines remontent à la fondation de l'Imperium ne peut traverser les millénaires sans forger de solides alliances (ou de sévères inimitiés) avec d'autres factions.

Le Landsraad

Au sein du Haut Conseil du Landsraad, les alliés traditionnels des Moritani sont, outre la Maison impériale Corrino, les Maisons Wallach et Delambre. Les Moritani entretiennent également d'excellentes relations d'affaires avec la Maison Wikkheiser, sans pour autant partager ni même approuver ses orientations politiques.

Les Moritani n'ont pas que des alliés au sein du Haut Conseil. Les Maisons Ophelion et Atréides ont tendance à s'opposer assez fréquemment à leurs prises de position, ce qui les place dans la catégorie des simples rivaux politiques.

D'une manière générale, la Maison Moritani semble avoir pour principe d'éviter tout conflit ouvert avec une autre Maison du Haut Conseil, s'en remettant toujours à l'arbitrage impérial en cas de litige sérieux. Deux cas particuliers méritent d'être signalés : la Maison Alman et la Maison Harkonnen.

Bien que les Alman se posent eux-mêmes en adversaires déclarés de l'hégémonie des Corrino, les Moritani entretiennent avec eux les rapports les plus neutres possibles, préférant éviter toute situation de conflit potentiel ; par contre, ils ne cachent pas leur mépris pour les Harkonnen, moins pour leurs mœurs perverses que pour leur opportunisme politique de parvenus.

Il n'y a rien que la vénérable Maison Moritani ne déteste plus qu'une Maison d'origine marchande tentant par tous les moyens de forcer les portes du Landsraad, puis celles du Haut Conseil ou du directoire de la CHOM – ce qui explique en partie l'hostilité totale des Moritani à l'égard de la Maison Ginaz, qu'ils considèrent comme leur seul véritable ennemi. (*Pour plus de détails sur la Maison Ginaz, voir l'appendice, p XX*)

Hors du Haut Conseil, les Moritani entretiennent d'excellentes rapports politiques et commerciaux avec de nombreuses Maisons Nobles moins puissantes, à commencer par les Maisons Alighieri, Medvedev, Guyvern et Carelian.

La Guilde et le Bene Gesserit

La Maison Moritani entretient de bonnes relations avec la Guilde (évidemment très impliquée dans l'exploitation du Commorium).

Ses rapports avec le Bene Gesserit sont plus difficiles à définir et semblent avoir grandement varié au cours des siècles. Le monde de Grumman abritant un des principaux chapitres de l'ordre (voir *Manuel Bene Gesserit*), il est impossible pour les Moritani d'ignorer le pouvoir et l'influence des Révérendes Mères – l'actuelle Duchesse, Jonatha, est d'ailleurs issue des rangs du Bene Gesserit et considérée par beaucoup comme la garante des intérêts politiques de l'ordre à la cour de Grumman.

Une Longue Histoire

L'histoire d'une Maison aussi prestigieuse que la Maison Moritani remplit des bibliothèques entières, mais la place dont nous disposons ici ne nous permet pas de la narrer par le détail...

Les divers événements mentionnés ci-dessous représentent les étapes les plus marquantes dans près de cent siècles d'évolution et de développement. Le système de datation utilisé est celui du calendrier traditionnel de l'Imperium, dans lequel l'année zéro correspond à la fondation de la Guilde Spatiale.

Vers l'an 0 : Les Faiseurs de Lois

La Maison Moritani contribue largement à la création des lois de l'Imperium naissant ; elle est alors une Maison Mineure de juristes, inféodée à la Maison Corrino.

Vers 260 : L'Anoblissement

En récompense pour ses bons et loyaux services, la Maison Moritani est élevée par l'empereur Wensic I au rang de Maison Noble. Son dirigeant, le Baron Emmet Moritani Primus, reçoit le fief de Camber, dans le système de Faladin.

330-340 : La Grande Convention

La Maison Moritani participe activement à l'élaboration de la Grande Convention (ainsi qu'à l'écrasement de la rébellion Lishash, opposée au nouvel ordre impérial).

Vers 1000 : L'Ascension

En quelques siècles d'existence, la Maison Moritani s'est taillée une place de choix au sein du Landsraad, en grande partie grâce à l'habileté politique et au savoir juridique de ses membres – mais aussi en faisant preuve d'une loyauté inébranlable envers la Maison impériale.

Vers 2050 : Le Haut Conseil

Sous le règne de l'empereur Sidir VIII, la Maison entre au Haut Conseil du Landsraad ainsi qu'au directoire de la CHOM – deux positions qu'elle conservera tout au long de son histoire.

2563 : De Baron à Comte

Les Barons-siridars Moritani de Camber reçoivent désormais le titre de Comtes, par décret impérial.

Vers 3000 : Le Manuel des Assassins

Keshas Zhorh, maître assassin au service des Moritani, écrit la première version (aujourd'hui perdue) du fameux Manuel des Assassins. Il officiera avec brio au cours d'une Guerre des Assassins entre la Maison Moritani et la Maison Herzog (voir ci-dessous).

3012-3016 : La Chute de la Maison Herzog

Une Guerre des Assassins oppose les Moritani à la Maison Herzog, leur principal rival politique et commercial. Les Moritani ont pour objectif de s'emparer du fief des Herzog, la planète de Grumman, dont ils convoitent les abondantes ressources minières. En quelques années, la Maison Herzog perdra tout pouvoir au sein du Landsraad, jusqu'à redevenir une simple Maison Mineure, avant de disparaître au bout de quelques générations.

3016 : Le Fief de Grumman

Suite à sa victoire, la Maison Moritani reçoit la planète de Grumman. La cour Moritani se transfère sur ce nouveau fief. La gestion de l'ancien fief de Camber est confiée à la branche cadette de la Maison.

4381-4935 : Troubles dans l'Imperium

Au cours de cette période extrêmement troublée, qui verra se succéder trois régimes républicains (4381-4452, 4670-4813 et enfin 4921-4935) ainsi qu'un grand nombre d'usurpateurs et de fantoches à la tête de l'Imperium, les Moritani restent de farouches partisans de la restauration du pouvoir impérial, restauration à laquelle ils contribueront de façon décisive en 4935.

Les « guerres civiles » qui agitent alors le Landsraad leur donnent l'occasion de développer leur puissance militaire et de renforcer encore un peu plus leurs liens avec les Corrino, qui n'auraient jamais pu regagner leur trône sans le soutien indéfectible des Comtes Moritani (et ce quoi qu'en disent certains historiens impériaux).

4942 : De Comte à Duc

Par décret de l'empereur Corrin XIII, les seigneurs Moritani portent désormais le titre de Ducs, le plus haut rang dans l'aristocratie impériale. Ils rajoutent également à leurs fiefs la planète de Kress (voisine de Grumman). Le premier Duc Moritani, Mikhail l'Ancien, restera dans l'histoire comme une figure de légende, parée de toutes les vertus d'un grand seigneur : juste, généreux et implacable. Il règne pendant plus de 200 ans.

Vers 6660 : Divisions Internes

La branche cadette de la famille Moritani, restée sur Camber, vit de plus en plus mal la tutelle des Moritani de Grumman ; ses dirigeants demandent officiellement à l'empereur d'être reconnus comme une Maison à part, sous le nom de Camberion. L'empereur Corrin XVII refuse catégoriquement. Sur Camber, la révolte gronde.

La Maison Camberion décide de prendre son indépendance, devenant ainsi une Maison renégate. L'empereur laisse à la Maison Moritani le soin d'écraser cette rébellion. La guerre durera près de vingt ans ; ce sera un véritable conflit militarisé, exceptionnel même à cette époque.

6680 : La Chute des Camberion

Craignant de voir le conflit s'enliser (et affecter leur influence au sein du Landsraad), les Moritani de Grumman décident d'y mettre un terme en employant les atomiques, provoquant ainsi l'extermination des Camberion et la destruction quasi-totale de Camber, devenu un véritable monde-fantôme, prisonnier d'un éternel hiver nucléaire. Cette initiative suscitera de vives critiques au sein du Landsraad, marquant le début d'une grave période de crise, au cours de laquelle la Maison Moritani va perdre une partie substantielle de son influence politique.

Vers 7000 : La Puissance Restaurée

Sous le règne du Duc Jesminder (dit « le Reconstructeur »), les Moritani reviennent à leur ancien niveau de pouvoir, après une éclipse politique de plus de trois siècles. Ils retrouvent leur position de force au sein du Haut Conseil et du directoire de la CHOM.

7048 : Soulèvement sur Grumman

Première grande rébellion des mineurs de Commorium sur Grumman, réprimée dans le sang par les forces armées du Duc Koral. Constitution du Cartel du Commorium autour de trois familles marchandes, élevées au rang de Maisons Mineures : Fitzkern, Kerdyn et Baruch.

Vers 7800 : L'Avènement des Ginaz

La Maison Mineure Ginaz gagne les faveurs de l'empereur Fredrick V, au grand dam des Moritani qui voient d'un très mauvais oeil l'ascension fulgurante de ces « parvenus », liés à l'industrie du spectacle et au commerce des arts. C'est le début d'une longue inimitié entre les deux Maisons...

8412 : Bras de Fer au Landsraad

Le Duc Yukio Moritani s'oppose farouchement à l'entrée des Ginaz au sein du Landsraad, en désaccord avec l'empereur Estival IV. Pour la première fois, une crise sérieuse oppose les Moritani aux Corrino. Les Ginaz sont finalement acceptés et élevés au rang de Maison Noble. Deux ans plus tard, Estival IV meurt empoisonné. Son assassin ne sera jamais identifié.

8414 : Un Nouvel Empereur

Accession au trône impérial d'Estival V, neveu de son prédécesseur. Les relations entre la Maison Moritani et le pouvoir impérial se normalisent très rapidement et redeviennent bientôt aussi radieuses que par le passé.

Vers 9000 : Le Début de la Fin ?

Début de ce que certains nomment discrètement la décadence Moritani. Les Ducs se montrent de plus en plus despotiques et les complots à l'intérieur même de la famille se multiplient, au point de ternir un blason jadis glorieux et, ce qui est sans doute beaucoup plus grave, d'éclaircir considérablement les rangs de la famille.

Aujourd'hui : Un Tournant Décisif

La Maison Ginaz est en passe d'être admise au Haut Conseil du Landsraad et au sein du directoire de la CHOM, en dépit des votes et des efforts constants des Moritani. Si cette accession devenait une réalité, une Guerre des Assassins pourrait bien avoir lieu...

II : GALERIE DE PORTRAITS

Ce deuxième chapitre présente les principaux membres actuels de la famille Moritani et de son entourage, ainsi que certains de leurs secrets les plus précieux - et les plus dangereux...

Duc Hiérom Maximus Moritani

Le seigneur actuel de la Maison Moritani est le Duc Hiérom Maximus VII. Il est âgé d'une cinquantaine d'années standards et règne sur Grumman depuis environ 25 ans. Comme nombre de ses ancêtres, c'est un meneur d'hommes né, dont les capacités de stratège, de politicien et de décideur économique lui ont permis de préserver toute la puissance de sa Maison au sein du Haut Conseil du Landsraad comme au sein du directoire de la CHOM.

Le Duc Maximus est un homme dur et cruel, qui règne sur sa cour et sur son peuple avec une main de fer. En public, il offre l'image d'un despote aux yeux de glace, implacable envers ses ennemis et intransigeant avec ses alliés et vassaux ; en privé, il se révèle être un individu narcissique et paranoïaque, sujet à des accès de colère imprévisibles et convaincu que ses proches complotent en permanence contre lui. Le seul membre de son entourage à bénéficier de sa totale confiance est son Conseiller Mentat Eymerich Gelder.

Rien n'arrête le Duc lorsqu'il est certain d'avoir découvert (ou simplement pressenti) un complot à son encontre : lorsqu'il était encore Naduc, il a fait assassiner son propre père, afin de hâter son accession au pouvoir ; quelques années plus tard, après avoir fait supprimer sa première épouse qui ne lui donnait pas d'héritier, il ordonna l'exécution de la femme et du fils de son oncle Xaviar, à qui il réserva un sort sans doute plus terrible que la mort (voir *Vérités Cachées*, ci-après). Aujourd'hui, ses soupçons tendent à se porter vers son frère cadet Udolf ainsi que vers sa seconde épouse, la Duchesse Jonatha.

Le Duc ne montre aucune espèce d'affection pour son fils unique et héritier, le Naduc Wystan, qu'il traite avec froideur et mépris. Comme beaucoup d'autres grands seigneurs de l'Imperium, le Duc Hiérom Maximus Moritani est un individu ivre de sa propre puissance, habitué dès son plus jeune âge à être servi, obéi et redouté : un cauchemar pour ses ennemis, et plus encore pour ses vassaux.



Origine : Noble

Statut = 7

Education : Aristocratique (Martiale + Courtoise)

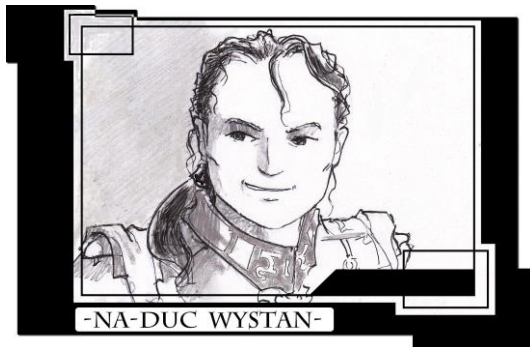
Vocation : Duelliste

Physique	3	Habilité	3
Finesse	3	Savoir	2
Discipline	3	Aura	5

Compétences	Niveau	Valeur
Agilité	+2	5
Armes Blanches	+3	6
Armes de Tir	+1	4
Athlétisme	+1	4
Commandement	+4	9
Commerce	+2	5
Etiquette	+3	6
Histoire	+2	4
Lois	+2	4
Lutte	+1	4
Observation	+2	5
Poisons	+2	4
Politique	+3	6
Rhétorique	+2	5
Stratégie	+3	6
Subterfuge	+3	6
Traditions	+2	4
Vigilance	+2	5

Résistance = 6

Karama = 1 à 5 (décision du meneur de jeu)



Naduc Wystan Moritani

Le Naduc Wystan a reçu l'éducation Moritani typique. S'il a été parfaitement instruit par ses maîtres, il n'a, en revanche, reçu que très peu d'affection de la part de ses proches. La seule personne de son entourage à lui avoir témoigné une affection perceptible est le Maître Gregorio Ziran, qui reste encore aujourd'hui son seul confident. En grandissant, le Naduc est devenu un jeune homme ombrageux et plutôt impulsif, éprouvant parfois quelque difficulté à masquer ses émotions, comme l'exigent l'étiquette aristocratique en général et la tradition Moritani en particulier. Successeur désigné (et fils unique) de l'actuel Siridar, le Naduc risque de se retrouver très bientôt au centre d'intrigues politiques complexes, situation à laquelle son mentor Gregorio Ziran tente de le préparer.

Origine : Noble **Statut = 6**

Education : Aristocratique (Martiale + Courtoise)

Vocation : Duelliste

Physique	2	Habilité	4
Finesse	3	Savoir	2
Discipline	3	Aura	4

Compétences	Niveau	Valeur
Agilité	+2	6
Armes Blanches	+2	6
Armes de Tir	+1	5
Athlétisme	+1	4
Commandement	+1	5
Etiquette	+3	6
Histoire	+1	3
Lois	+1	3
Observation	+2	5
Pilotage	+1	3
Politique	+2	5

Rhétorique	+1	4
Stratégie	+2	5
Subterfuge	+1	4
Traditions	+1	3
Vigilance	+2	5

Résistance = 5

Karama = 1 à 5 (décision du meneur de jeu)

Duchesse Jonatha Moritani

La Duchesse Jonatha est la seconde épouse du Duc Hiérom. Elle est issue de la famille Corrino et a reçu le conditionnement Bene Gesserit au Chapitre de Kaitain, réputé pour former les épouses et les concubines des plus grands aristocrates. Elle est âgée d'une quarantaine d'années. Elle a épousé le Duc à l'âge de 21 ans. Le Naduc Wystan est né un an plus tard et reste le seul enfant du couple. Jonatha est considérée comme une femme de grande beauté mais elle sourit peu et se montre souvent d'une grande froideur avec ses proches, y compris son fils unique, Wystan. Ses relations avec le Duc ont toujours été uniquement protocolaires. Il n'y a nulle trace d'affection entre eux, le Duc pouvant même se montrer extrêmement discourtois avec son épouse, sa tendance paranoïaque le portant à soupçonner Jonatha de comploter contre lui.

De l'avis général, Jonatha est une dirigeante de grand talent, alliant finesse politique, autorité et sang-froid. C'est sans doute cela qui lui a permis de ne pas subir le sort de la première épouse du Duc Hiérom - du moins jusqu'à présent. En tant que Bene Gesserit, la Duchesse Jonatha est également considérée comme la représentante du chapitre de Grumman (et, par extension, de l'ordre entier) au sein de la cour ducale.

Origine : Noble **Statut = 6**

Conditionnement : Bene Gesserit

Vocation : Courtisane

Physique	2	Habilité	2
Finesse	4	Savoir	3
Discipline	4	Aura	4

Compétences	Niveau	Valeur
Art Etrange	+2	6
Commandement	+2	6
Etiquette	+4	8
Histoire	+2	5

Langues	+1	4
Lois	+2	5
Observation	+2	6
Politique	+4	8
Poisons	+1	4
Rhétorique	+2	6
Traditions	+2	5
Séduction	+3	7
Subterfuge	+3	7
Vigilance	+2	6
Voix	+3	7

Résistance = 6

Karama = 1 à 4 (décision du meneur de jeu)

Facultés Spéciales : Art Etrange, Contrôle du Corps, Manière Bene Gesserit, Suspension Bindu, Transe Mémoirelle, Voix.

Udolph Moritani

Seul frère du Duc Hiérom, Udolph est âgé d'environ 35 ans, ce qui n'empêche pas l'entourage ducal et les serviteurs du palais de le traiter en « jeune frère » du Duc, comme s'il était encore adolescent. Toujours célibataire, il n'exerce aucune responsabilité politique au sein de la Maison et semble se contenter d'une existence entièrement vouée au jeu, aux plaisirs et aux conquêtes amoureuses. Son frère le Duc professe à son égard une vive affection mais, en pratique, a tendance à le traiter comme une sorte de laquais, voire de bouffon capable de supporter sans broncher les affronts les plus humiliants. En apparence, Udolph semble parfaitement s'accommoder de cette situation...

Origine : Noble **Statut = 6**

Education : Aristocratique (Martiale + Courtoise)

Vocation : Courtisan

Physique	2	Habilité	4
Finesse	3	Savoir	2
Discipline	2	Aura	3
Compétences	Niveau	Valeur	
Agilité	+2	6	
Armes Blanches	+3	7	
Discrétion	+1	5	
Etiquette	+3	6	
Histoire	+2	4	

Lois	+1	3
Observation	+2	5
Poisons	+1	3
Politique	+1	4
Séduction	+2	5
Subterfuge	+3	6
Traditions	+1	3
Vigilance	+2	4

Résistance = 4

Xaviar Moritani

Oncle du Duc Hiérom, Xaviar est également praetor (gouverneur) de Domony, la deuxième plus importante cité de Grumman après Moritania. C'est un homme d'allure austère, au visage de patricien, qui semble perpétuellement plongé dans de profondes réflexions. Le praetor a la réputation de se tenir soigneusement éloigné des intrigues de la cour ducale, depuis la mise à mort de son épouse et de son fils unique, voici une vingtaine d'années, sur ordre du Duc Hiérom. En dépit de cette tragédie, Xaviar semble être un soutien politique indéfectible pour son neveu despotique, ce qui alimente de nombreuses rumeurs : que cache vraiment l'étrange entente qui règne entre ces deux hommes que tout devrait opposer ?

Origine : Noble **Statut = 6**

Education : Aristocratique (Courtoise + Savante)

Vocation : Courtisan

Physique	2	Habilité	2
Finesse	1*	Savoir	3*
Discipline	3	Aura	4
Compétences	Niveau	Valeur	
Commandement	+2	6	
Etiquette	+1*	2*	
Histoire	+3	6	
Lois	+3	6	
Observation	+1*	2*	
Politique	+1*	4*	
Traditions	+2	5	

Résistance = 4

* Ces valeurs étaient autrefois plus élevées mais sont aujourd'hui irrémédiablement détériorées, à cause de graves séquelles neurologiques (voir Secrets, p XX)

Liev Moritani

Ce cousin éloigné du Duc (voir arbre généalogique) est une des plus brillantes figures de la cour de Moritania : séduisant, élégant, spirituel, c'est aussi un redoutable bretteur et un fin politicien. Ces qualités ont évidemment attiré l'attention du Duc, qui l'utilise souvent comme émissaire diplomatique, notamment à la cour impériale de Kaitain, où Liev possède de nombreuses relations. Nombre de courtisans s'interrogent néanmoins sur la sincérité de ses sentiments envers le Duc Hiérom et lui-même ne cache pas ses ambitions ni sa volonté d'occuper un jour une position plus importante encore au sein de la Maison.

Origine : Noble **Statut = 6**

Education : Aristocratique (Martiale + Courtoise)

Vocation : Duelliste

Physique	2	Habilité	4
Finesse	3	Savoir	2
Discipline	3	Aura	4

Compétences	Niveau	Valeur
Agilité	+3	7
Armes Blanches	+4	8
Armes de Tir	+1	5
Athlétisme	+1	3
Commandement	+2	6
Etiquette	+3	6
Histoire	+1	3
Lois	+2	4
Observation	+2	5
Pilotage	+1	5
Poisons	+1	3
Politique	+3	6
Rhétorique	+3	6
Séduction	+3	7
Stratégie	+3	6
Subterfuge	+3	6
Traditions	+1	3
Vigilance	+2	5

Résistance = 5

Karama = 0 à 4 (décision du meneur de jeu)

Secrets de Famille

Toutes les familles ont leurs secrets, et les Moritani n'échappent pas à la règle. Vous trouverez ci-dessous l'exposé de quelques faits susceptibles d'alimenter de nombreuses intrigues – et dont la divulgation pourrait bien accélérer la chute de la Maison Moritani.

Premières Noces

La première épouse du Duc Hiérom s'appelait Ephédra Kurys. Elle avait été imposée au Naduc Hiérom par son père le Duc Alexian.

Ce dernier redoutait tout particulièrement le Bene Gesserit choisit-il une bru dans une des seules grandes familles de Grumman à n'avoir aucune relation avec l'Ordre. Les Kurys étaient des cousins éloignés des Moritani, originaires de Cassida - plus précisément de la presqu'île de Kurys, éloignée des intrigues de Moritania.

Le mariage fut donc célébré en grande pompe conformément à la tradition Moritani. D'abord indifférent, le Naduc ne tarda pas à prendre sa nouvelle épouse en haine, lui reprochant de ne pas lui donner d'héritier – une chose que le Bene Gesserit aurait pu lui garantir à coup sûr. Ceci ne fit évidemment qu'accroître le ressentiment déjà considérable que le Naduc Hiérom nourrissait en secret à l'égard de ce père tyrannique.

Succession Ducale

Soucieux de protéger ses intérêts de futur siridar, Hiérom décida qu'il était temps pour lui de devenir Duc, ainsi que de trouver une Duchesse digne de ses ambitions. Il commença alors à réfléchir à la façon la plus rapide de réaliser ses projets. Très vite, il fut contacté en secret par le conseiller Mentat du Duc, Eymerich Gelder. Celui-ci lui apprit froidement qu'il avait percé à jour ses pensées les plus secrètes mais que le jeune Naduc n'avait à craindre aucune indiscretion de sa part : mieux encore le Mentat proposa au jeune héritier de prendre lui même en charge la « question de sa succession ».

Hiérom conclut alors avec Gelder un véritable pacte, qui devait influencer de manière décisive sur leurs deux destinées. Le fidèle Gelder se chargea donc de l'élimination (par empoisonnement) du Duc Alexian et permit ainsi à Hiérom de devenir Duc à l'âge de 34 ans. Les raisons exactes qui amenèrent le Mentat à agir de la sorte sont décrites en détail dans son portrait.

Second Mariage

Quelques mois après son accession à la fonction de siridar de Grumman, le Duc Hiérom décida qu'il était temps de remettre de l'ordre dans son propre ménage. Il fit assassiner la Duchesse Ephédra puis négocia par l'intermédiaire de sa tante Beatrix, une Révérende Mère Bene Gesserit, une épouse à la hauteur de son rang. C'est ainsi qu'une année après la mort d'Ephédra, il épousa en grande pompe Jonatha Corrino, cousine éloignée de l'Empereur Rauvard Kalus IV et Bene Gesserit.

Machinations

Cependant, l'assassinat d'Ephédra ne fut pas sans créer certains remous au sein même de la famille Moritani. Ephédra était très liée avec Vodania Jéradine Moritani, l'épouse de Praetor Xaviar. Cette dernière supporta très mal l'assassinat de la Duchesse et développa une haine farouche contre le nouveau Duc. Elle laissa entendre plusieurs fois en public qu'Ephédra avait été assassinée. Vodania commit ensuite l'irréparable en entrant en contact avec des espions des Ginaz et en entraînant son fils Jason dans cette folie. Informé dès le début par ses propres espions, Gelder laissa le piège se refermer sur Vodania, afin d'accroître son emprise psychologique sur le Duc Hiérom en lui apportant sur un plateau un de ces complots contre sa personne qui l'obsédaient tant...

Sur les conseils de son Conseiller Mentat, le Duc Hiérom se rendit à Domony « pour une visite de pure courtoisie » et fit arrêter Vodania et Jason devant le Praetor Xaviar – qui découvrit, effaré, les agissements secrets de son épouse et de son fils. Vodania et Jason furent emmenés dans la Cité Miroir et discrètement exécutés un mois plus tard. Fou de douleur, Xaviar tenta de se suicider mais fut sauvé in extremis par l'intervention d'un Docteur Suk. Sur ordre du Duc, des actes chirurgicaux furent perpétrés sur Xaviar durant sa convalescence, à son insu : ces opérations le laissèrent irrémédiablement stérile et privé d'une partie appréciable de ses facultés cérébrales. Il n'est plus aujourd'hui que l'ombre de lui-même, sujet à de graves pertes de mémoire, cachant sous son masque de dignité patricienne un esprit en proie à la plus grande confusion.

A partir de ce moment la branche cadette des Moritani cessa de soucier le Duc Hiérom – un « mauvais signe », si l'on se fie aux précédents historiques. Tous ces événements eurent pour conséquence de renforcer le sentiment d'omnipotence du Duc Hiérom, et la terreur qu'il inspirait au sein de sa propre cour. Désormais,

plus aucun courtisan ne prit le risque d'oser prodiguer le moindre conseil à son Altesse, de peur de se retrouver dans les geôles souterraines de la Cité Miroir ou de succomber à un inexplicable empoisonnement.

Naissance d'un Héritier

L'aveuglement et l'égoïsme du Duc Hiérom sont tels qu'il n'a jamais envisagé être l'élément stérile du couple qu'il formait avec Ephédra et ne s'est jamais demandé comment il se faisait qu'aucune de ses maîtresses (officielles ou officieuses) ne soit jamais tombée enceinte de ses œuvres. Ce « détail » n'a, en revanche, pas échappé à la vigilance du Bene Gesserit, qui a ordonné à la Duchesse Jonatha de concevoir dans le plus grand secret un enfant avec le jeune frère du Duc Moritani, Udolph, alors âgé de 14 ans, afin de perpétuer la lignée. Leur union fut aussi brève qu'utilitaire et Udolph fut prié d'oublier l'incident – Jonatha eut, pour cela, soin de confier la suite de son initiation sexuelle à une jeune concubine Bene Gesserit.

Ainsi naquit Wystan Moritani, héritier et enfant unique, un an après le mariage ducal. En dehors du Bene Gesserit et de son « oncle » Udolf, une seule personne connaît la véritable ascendance du Naduc : Maître Dermot Achilli, le chambellan ducal, chargé par le Bene Gesserit, via sa fille, d'user de toute son habileté pour couvrir ce secret, dont la révélation pourrait provoquer un désastre sans précédent au sein de la Maison.

Gregorio Ziran, le mentor du jeune Naduc, s'est toujours interrogé à ce sujet, en se gardant bien de confier ses soupçons à qui que ce soit, conscient que la moindre rumeur pourrait suffire à mettre la famille ducal à feu et à sang. Quant à Eymerich Gelder, ses facultés de Mentat lui ont permis de découvrir rapidement la vérité, qu'il garde en réserve comme une dernière carte à abattre au cas où sa situation privilégiée au sein de la Maison se trouverait menacée...

Situation Actuelle

Au cours des dernières années, le pouvoir de Gelder sur le Duc s'est régulièrement renforcé, sans que quiconque puisse (ou ose) intervenir.

Après la naissance de son fils, la Duchesse Jonatha s'est rapprochée du Chapitre Bene Gesserit de Grumman, tout en veillant à préserver Wystan de toute conspiration, sans pour autant lui montrer la réelle affection qu'elle éprouve pour lui, de peur que tout excès d'affection n'éveille les soupçons ou la jalousie malade du Duc Hiérom...

Eymerich Gelder, Mentat

Eymerich Gelder, Conseiller Mentat du Duc Hiérom Moritani, est sans aucun doute le personnage le plus puissant de tout l'entourage seigneurial. C'est lui qui, depuis près de trente ans, manipule à sa guise la destinée de la Maison Moritani, persuadé d'en être le seul véritable maître.

Gelder est le parfait exemple de ce qui se produit lorsqu'un Mentat bascule dans l'Hybris (voir *Manuel du Mentat*, p 11) et que personne n'intervient pour le neutraliser : il finit par se croire omniscient, infaillible et omnipotent. Au lieu de continuer à calculer, à prévoir et à conseiller dans l'ombre des puissants, il décide de prendre lui-même les choses en main, agissant à la manière d'un marionnettiste, qui tire les fils de ses pantins tout en restant invisible, dans les coulisses du décor.

Le pantin principal de Gelder n'est autre que le Duc Hiérom en personne ; aveuglé par son propre orgueil démesuré, le siridar de Grumman n'a jamais réalisé le degré d'emprise que son fidèle Mentat exerçait sur lui. Il faut dire que, jusqu'à maintenant, Hiérom a toujours eu raison de se fier aux conseils de Gelder – sans lui, il n'aurait jamais pu fomenter l'assassinat de son propre père et serait peut-être toujours Naduc à plus de cinquante ans...

Car c'est à l'époque du Duc Alexian qu'il faut remonter pour comprendre les raisons qui poussèrent Eymerich Gelder à sombrer dans sa folie du contrôle. Ces raisons sont, paradoxalement, fort simples. En dépit de son titre, Gelder n'est pas un véritable Conseiller Mentat (de grade VI), mais un « simple » Mentat de grade V (Simulationniste) possédant une formation complémentaire d'Assassin – ce qui est d'ailleurs la raison pour laquelle il avait été acquis par le Duc Alexian.

Après plusieurs années de bons et loyaux services, Gelder découvrit, grâce à ses extraordinaires facultés de déduction, que le Duc Alexian envisageait finalement de le remplacer par un Conseiller Mentat de grade VI, il se sentit (à juste titre ?) totalement trahi, poignardé dans le dos par ce seigneur qu'il avait toujours fidèlement servi et judicieusement conseillé.

Il ne fallut à Eymerich Gelder que peu de temps pour trouver la solution de cette équation : puisque le Duc voulait remplacer le Mentat par un nouveau Mentat, la seule issue était que le Mentat remplace le Duc par un nouveau Duc, un Duc qu'il aurait ensuite tout loisir de modeler à sa convenance...

Origine : Commune

Statut = 3

Conditionnement : Mentat

Vocation : Conseiller Mentat

Physique	2	Habilité	2
Finesse	4	Savoir	4
Discipline	3	Aura	3

Compétences	Niveau	Valeur
Commerce	+1	5
Etiquette	+2	6
Histoire	+2	6
Interrogatoire	+3	6
Langues	+1	5
Lois	+2	6
Observation	+3	7
Politique	+3	7
Poisons	+3	7
Psychologie	+3	7
Rhétorique	+2	6
Sécurité	+3	7
Stratégie	+4	8
Subterfuge	+4	8
Technologie	+1	5
Vigilance	+2	5

Résistance = 5

Karama = 1 à 3 (décision du meneur de jeu)

Facultés Spéciales : Transe Mémoirelle, Analyse Projective, Intégration Cognitive, Calculateur Prodige, Cloisonnement Mental.

Point Faible : Hybris

Dans une chronique située à l'intérieur même de la Maison Moritani, Eymerich Gelder constitue un excellent adversaire pour les personnages incarnés par les joueurs – tout particulièrement si ceux-ci appartiennent eux aussi au conseil du Duc – lequel n'a évidemment aucune intention de se défaire d'un conseiller aussi précieux.

Aussi génial qu'impitoyable, Gelder décèlera très rapidement tout début de complot à son encontre et, en bon joueur de chéops, n'hésitera pas à éliminer les « pièces » susceptibles de le mettre en danger, qui à sacrifier quelques uns de ses propres pions – y compris le Duc lui-même, si cela s'avérait nécessaire. La seule façon d'espérer vaincre un tel ennemi est de miser sur son seul point faible – cette fameuse hybris, susceptible de l'aveugler au moment ultime.

Maître Gregorio Ziran

Le personnage de Gregorio Ziran est un cas à part. Il s'agit d'un vieil homme, au service de la Maison Moritani depuis plusieurs générations, en qualité de Maître de Guerre, de Maître d'Armes ou de Maître Assassin : sa fonction exacte devra être déterminée par le meneur de jeu en fonction des rôles attribués aux personnages des joueurs.

Si les trois rôles de Maître ont été distribués, le personnage de Ziran devra être légèrement modifié : son grand âge ne lui permettant plus d'assurer ses fonctions, il a été récemment remplacé par son plus brillant élève (le personnage-joueur ayant choisi le rôle en question) mais il continue évidemment à faire partie de l'entourage ducal. Cette option offre même l'avantage de créer une forme de proximité accrue entre les personnages-joueurs et Ziran, ce qui les rapprochera du même coup du jeune Naduc Wystan.

En effet, si ces attributions peuvent varier, la personnalité de Ziran doit rester la même : compétent, loyal et particulièrement attaché à Wystan Moritani, qu'il considère comme le fils qu'il n'a jamais eu – tout en se gardant, bien évidemment, de laisser transparaître de tels sentiments, conformément à l'étiquette des Grandes Maisons.

Ziran serait prêt à tout pour protéger le Naduc, y compris à donner sa propre vie et même à se retourner contre le Duc lui-même – mais il n'envisagera de tels choix qu'en dernier recours, et uniquement si son sacrifice ne risque pas de laisser Wystan plus vulnérable encore.

Le meneur de jeu devra élaborer lui-même la liste de compétences de Ziran, en fonction de sa vocation exacte. Dans tous les cas, ses caractéristiques devraient se rapprocher du modèle suivant : Physique 2, Habileté 3, Finesse 3, Savoir 3, Discipline 3, Aura 3, avec un point supplémentaire attribué selon son profil.

III : LE MONDE DE GRUMMAN

Planétologie

Grumman est la principale planète du système de **Niushe**. Il s'agit d'un monde de type terrestre, au climat globalement tempéré, avec une hydrosphère de 60% et une circonférence d'environ 30 000 km. Le monde possède deux satellites naturels, les lunes de Belia et Doria.

La population de Grumman compte un peu plus d'un milliard d'individus, répartis sur quatre continents, dont plus de la moitié sur le continent principal (**Firma**), dominé par l'immense capitale de **Moritania**, mégapole regroupant plusieurs dizaines de millions d'habitants.

Au nord de Firma se trouve le continent **Aisling**, au climat plutôt rigoureux, essentiellement occupé par d'immenses colonies minières.

A l'est s'étend le continent **Cassida**, le plus peuplé après Firma, siège de la « seconde capitale planétaire », Domony, gouvernée par un Praetor au nom de l'autorité ducale.

Enfin, au sud, se trouve le continent **Aclav**, avec ses jungles et ses volcans – peu peuplé, en dehors de sa côte nord, parsemée de gigantesques fermes à scarabées (voir ci-après).

Economie

Grumman est un monde économiquement privilégié, pourvu d'un sous-sol riche en minerais, notamment le fameux **Commorium**, utilisé dans la conception de vaisseaux spatiaux d'interface ainsi que dans une partie appréciable de la technologie guildienne.

L'exploitation du précieux minerai, qui génère d'immenses profits, constitue un des principaux piliers de l'empire financier des Moritani. La gestion de l'industrie du Commorium a été confiée à un Cartel réunissant trois Maisons marchandes (Fitzkern, Baruch et Kerdyn).

Le **Cartel du Commorium** gouverne de manière quasi-autonome plusieurs colonies minières, situées sur le continent d'Aisling ; des centaines de milliers de mineurs y travaillent dans des conditions infernales, encadrés par des mercenaires à la solde du Cartel. La famille Moritani ne se soucie guère de la façon dont le Cartel administre ses concessions, tant qu'elle perçoit sa part des bénéfices (environ 70%).

En dehors du Commorium, les deux autres grandes ressources économiques de Grumman sont l'ambre produit par les scarabées **Xyphes** (une matière extrêmement précieuse, utilisée notamment en joaillerie) et quelques uns des meilleurs vins de tout l'Imperium (avec, bien sûr, les extraordinaires crus de Caladan).

Les **scarabées Xyphes** font l'objet d'un élevage intensif (en milieu semi-souterrain) et d'une chasse soigneusement réglementée, l'ambre produit par les spécimens sauvages constituant un véritable produit de luxe.

Quant aux **vignobles de Grumman**, ils sont surtout situés au sud de Firma et de Cassida ; les plus célèbres crus sont le Vin Doré de Domony et les différentes sortes d'Incarnats et de Mauves.

A cela s'ajoute une industrie très développée, qui permet aux Moritani de jouir d'une autarcie technologique presque totale, notamment en matière de véhicules et d'armements.

Grumman est également très célèbre pour son **Université de Droit Impérial** (située à Moritania) et son **Chapitre Bene Gesserit**, situé lui aussi sur Firma, à quelques heures d'orni de la capitale et abritant la principale école de l'Art Etrange.

Moritania

La capitale planétaire de Moritania est composée d'une **ville extérieure** (la cité proprement dite) et d'une **ville intérieure**, constituée de l'immense palais ducal et de ses dépendances.

La ville extérieure, très industrialisée, est typique de l'architecture grummanienne : imposante, austère, avec des touches d'inspiration néogothique. Par contraste, la ville intérieure cache derrière ses hautes murailles réfléchissantes un étrange mélange de styles grummanien et peranien (apporté par ses architectes Alighieri).

La ville extérieure de Moritania est divisée en cinq grands quartiers :

Le **Septentrion** (ainsi nommé parce qu'il se situe au nord de la ville et de la Cité Miroir), quartier riche réservé aux élites roturières de Moritania.

Le **Quartier de la Gouvernance** (au nord-est), qui regroupe les divers bâtiments de l'administration planétaire ainsi que la légation de la CHOM. C'est également le « fief » officieux de la puissante famille Tolkan (voir ci-après).

Le **Quartier Marchand**, à l'ouest. C'est là que résident (et officient) la plupart des membres de la classe des entrepreneurs.

Le **Quartier Universitaire**, à l'est, avec en son centre la très prestigieuse Université de Droit Impérial et les diverses Fraternités Etudiantes, puissantes organisations assurant la pérennité d'un système universitaire vieux de plus d'un millénaire.

La **Basse Ville**, au sud : quartiers populaires, essentiellement résidentiels et commerçants. On distingue traditionnellement « la basse ville est » et « la basse ville ouest », chacune de ces zones correspondant aux berges du principal canal de la ville. Le « quartier du canal », aussi appelé Quartier des Plaisirs, regroupe l'essentiel des maisons de jeu, bordels et autres lieux de divertissement nocturnes – tous parfaitement légaux et placés sous l'égide de la famille Considine (voir ci-après).

L'Ordre du Griffon

L'Ordre du Griffon est un ordre honorifique regroupant « les plus loyaux vassaux » de la Maison Moritani : il compte une centaine de membres, issus des familles de la Nomenklature, à l'exclusion des Considine.

L'Ordre du Griffon constitue en quelque sorte la *crème* de la Nomenklatura et la seule forme d'anoblissement qu'un roturier puisse espérer (sauf décision extraordinaire du Duc). Notons néanmoins que l'accession à l'Ordre est strictement individuel et non-héréditaire.

Sur le plan politique, l'Ordre du Griffon peut constituer une sorte d'assemblée consultative ou de réserve d'urgence à ministres ; certains Ducs y firent fréquemment appel, d'autres l'ignorèrent presque totalement.

Les Forces Armées

Les forces armées des Moritani comptent environ 180 000 hommes, répartis en six grandes Légions, dont cinq sont généralement basées sur Grumman.

Les deux Légions les plus prestigieuses, formées de combattants d'élite, sont le **Griffon Noir** et le **Griffon Pourpre**, généralement stationnées à Moritania même et commandées par les généraux Koros Malek et Guilam Davoc.

Les trois autres Légions basées sur Grumman sont la **Légion Domonienne** (stationnée à Domony ; général Cyrus Detwiler), le **Tonnerre**

Grondant (basée à l'ouest de Cassida ; général Hector Grubb) et la **Légion Septentrion** (basée sur Aisling ; général Bes Rabben).

La sixième Légion, le **Poing de Fer** (général Paulus Androne) est habituellement basée sur la planète Kress, fief secondaire des Moritani.

Maisons Mineures

La société grummanienne ne diffère guère du modèle impérial classique, avec quelques spécificités culturelles propres aux Moritani.

Sept Maisons mineures constituent l'élite de la classe dite des « entrepreneurs ». Sur Grumman, cette élite porte le nom de **Nomenklature** et regroupe les familles **Achilli**, **Menneim**, **Fitzkern**, **Baruch**, **Kerdyn**, **Tolkan** et **Considine**.

Les familles Achilli et Menneim regroupent la grande majorité des « gens de cour et de loi » du palais ducal. Les familles Fitzkern, Baruch et Kerdyn forment le Cartel du Commorium. Quant aux familles Tolkan et Considine, elles se partagent la ville extérieure, sous l'autorité directe de la Maison Moritani. Ces Maisons mineures sont décrites plus en détail ci-dessous.

Achilli

(Diplomates)

Cette Maison mineure est dirigée par **Dermot Achilli**, maître de cour et grand chambellan du Duc Moritani, ordonnateur du protocole, de l'intendance et des divertissements ducaux.

Agé de plus de 200 ans (grâce au Mélange), Maître Dermot Achilli organise la vie quotidienne du palais depuis près d'un siècle et demi, sa famille occupant cette charge depuis plusieurs millénaires. D'une sagacité et d'une discrétion exemplaires, il est le prudent dépositaire de nombreux secrets et sait conserver un calme de glace dans les situations les plus délicates. Le Chambellan a fait en sorte de nommer ses quatre fils (et un certain nombre de ses petits-fils) à différents postes clés de l'administration du palais, constituant ainsi sur un immense réseau d'influence et d'information.

Menneim

(Diplomates)

Une autre Maison mineure joue un rôle capital à la cour : celle de la famille Menneim, elle aussi au service des Moritani depuis des siècles. Si les Achilli excellent dans le domaine administratif, les Menneim sont les juristes de la cour ducale. Les arcanes juridiques du Landsraad et de la CHOM n'ont aucun secret pour ces experts en droit impérial, héritiers de l'ancienne tradition des faiseurs de lois Moritani.

Baruch, Kerdyn & Fitzkern (Marchands)

Ces trois Maisons mineures constituent le fameux Cartel du Commorium et sont souvent désignées par l'appellation collective de *Triade* ; elles sont, en termes strictement financiers, les Maisons mineures les plus puissantes de la Nomenclature.

Avec 30% des profits du Commorium (soit 10% chacune), elles ont bâti leur immense fortune en prospérant dans l'ombre de la Maison Moritani. Leurs dirigeants exercent sur les colonies minières d'Aisling un contrôle total ; ils savent qu'ils sont indispensables aux Moritani et ont parfois tendance à se comporter comme s'ils faisaient, eux aussi, partie de l'aristocratie de Grumman – ce qui n'est pas sans susciter de vives critiques de la part des Achilli et des Menneïm, partisans d'une réduction radicale des prérogatives accordées aux Maisons de la Triade.

Tolkan (Diplomates)

Les membres de cette Maison sont réputés pour leur maîtrise des arts politiques et administratifs. Aussi loin que remontent les archives historiques, le gouverneur de Moritania, désigné par le Duc Moritani, a toujours été un Tolkan. Avec le temps, les membres de cette Maison ont pris l'habitude de gérer comme ils l'entendent les affaires locales, sans jamais susciter le mécontentement de leurs maîtres nobles, auxquels ils demeurent d'une fidélité sans faille.

Considine (Marchands)

Les **Considine** forment une Maison mineure un peu à part : riches mais peu reconnus par leurs pairs, ils contrôlent en toute légalité les affaires habituellement dirigées par des éléments criminels, comme la prostitution, le jeu et le commerce de certains narcotiques.

Dans les faits, le clan Considine s'apparente à une véritable pègre légale ; à l'origine, la famille Considine appartenait d'ailleurs à la criminalité organisée de Moritania (ce qui explique en grande partie la défiance des autres Maisons mineures à son égard). Les Moritani reconnurent leur influence en leur octroyant le statut de Maison ainsi qu'un quasi-monopole sur ces activités, à Moritania comme sur le reste des territoires ducaux (la famille Considine a donc des cousins et des associés un peu partout, y compris sur Aisling et sur Cassida).

En compensation de ces énormes privilèges, les Considine doivent remplir certaines obligations, qu'ils honorent encore parfaitement aujourd'hui.

Première obligation : débarrasser Moritania de sa « basse pègre » et assurer la sécurité dans les quartiers nocturnes de la ville.

Deuxième obligation : ne jamais mêler un seul membre de la noblesse ou de la cour ducale à leurs affaires.

Troisième obligation : détecter et contrecarrer toute tentative d'implantation ou d'influence de la part de la Maison Ginaz, très présente dans le milieu du « commerce des plaisirs ».

Aujourd'hui, les Considine se trouvent à un tournant de leur histoire : ils sont riches et extrêmement influents mais il leur manque une ultime marque de reconnaissance officielle – l'accession d'un de leurs membres à l'Ordre du Griffon (voir ci-dessus).

Le Bene Gesserit

Le Chapitre Bene Gesserit de Grumman est un des plus importants de tout l'Imperium ; il se concentre particulièrement sur l'enseignement des sciences du combat en général et de l'Art Étrange en particulier – enseignement qui est évidemment strictement réservé aux seules membres de l'ordre.

Les deux Bene Gesserit les plus importantes de Grumman sont sans aucun doute les Révérendes Mères **Loris Jeremiah Kelek**, Rectrice Supérieure du Chapitre (âgée d'environ 200 ans et surnommée « vieille-femme-la-mort » par le peuple de Grumman) et la Révérende-Mère **Beatrix Luther Moritani**, Mater Minima du Chapitre (sœur du praetor Xaviar et tante du Duc Hiérom, qu'elle déteste cordialement mais dont, à son grand dam, « l'élimination n'est pas encore à l'ordre du jour »). Toutes deux ne visitent que très rarement la cour ducale, préférant agir par l'intermédiaire de simples Sœurs – ou, si la situation l'exige, via la Duchesse elle-même.

APPENDICE I

INTRIGUES DE CHRONIQUES

Cette section décrit trois intrigues qui peuvent servir de base à toute une série de scénarios. Toutes supposent que les personnages des joueurs appartiennent à l'entourage direct du Duc, de la Duchesse ou du Naduc.

Chaque intrigue est présentée sous forme d'un synopsis, afin de permettre à chaque meneur de jeu d'élaborer sa propre histoire, en intégrant le mieux possible les personnages de ses joueurs aux situations proposées. N'hésitez pas à modifier ces trames en fonction de votre groupe de héros, de vos propres inspirations ou des attentes de vos joueurs – il est même tout à fait possible de les mélanger, voire de les relier entre elles, afin de former un immense complot à l'échelle du Landsraad et de l'Imperium.

La Guerre des Assassins

Excédé par l'arrogance des Ginaz, le Duc Hiérom a décidé de déclarer contre eux une Guerre des Assassins. Une telle décision doit faire l'objet d'une déclaration officielle devant le Landsraad, conformément aux règles de la Grande Convention. Avant d'en arriver là, il est, bien sûr, indispensable de recueillir un maximum de renseignements, les plus récents possibles, sur la situation actuelle à la cour de Martijoz (fief des Ginaz) – une phase d'espionnage indispensable à toute Guerre des Assassins.

Le Duc pourrait donc charger certains de ses fidèles serviteurs de se rendre à la cour des Ginaz pour y collecter de précieuses informations, sous un prétexte diplomatique : conscient que la tension entre leurs deux Maisons a récemment franchi un nouveau degré, le Duc Hiérom décide d'envoyer quelques uns de ses plus proches conseillers mener des « négociations de la dernière chance » (qui ne sont évidemment pas censées aboutir !).

Une fois la Guerre des Assassins dûment déclarée, il faudra agir vite, car si le conflit venait à s'enliser ou à prendre des proportions excessives, les Ginaz seraient en droit de demander un *kanli* – c'est à dire un règlement du conflit par un duel à mort entre les chefs des deux Maisons ennemies.

Il est indispensable d'éviter une telle issue : bien qu'il soit un bretteur fort correct, le Duc Hiérom n'aurait absolument aucune chance contre le Comte Helios Ginaz, un des meilleurs duellistes de tout l'Imperium...

La Guerre du Commorium

Habitué à traiter leurs affaires comme bon leur semble, sans rendre de comptes (autres que financiers) à la Maison Moritani, les trois Maisons mineures du Cartel du Commorium ont fini par s'enivrer de leur propre puissance.

Au fil des années, leurs énormes profits leur ont permis, entre autres, de se doter de « forces de sécurité » constituées de mercenaires si bien entraînés et équipés qu'ils pourraient rivaliser avec les soldats de la Maison Moritani...

Le Cartel se trouve actuellement à la tête d'une véritable petite armée, comptant l'équivalent de trois légions (soit près de 90 000 hommes). Bien sûr, ces forces de sécurité ne constituent pas un danger tant que le Cartel et la Maison Moritani entretiennent leurs traditionnelles relations de profit mutuel – mais que se passerait-il si les choses changeaient brusquement ? Supposons, par exemple, que le Duc Hiérom, lassé de l'arrogance des familles du Cartel, décide de réduire leurs parts ou de renégocier leurs concessions (au profit d'autres Maisons mineures, par exemple).

Si le Duc Hiérom n'est plus de ce monde, son successeur Wystan pourrait bien prendre les mêmes décisions – pour des raisons peut-être plus nobles, afin (pourquoi pas ?) de distribuer une partie des profits aux mineurs ? Il y a fort à parier que les « seigneurs du Commorium » ne se laisseraient pas faire – la crise pourrait alors facilement dégénérer en véritable guerre opposant les forces régulières de Grumman à celles du Cartel. Celles-ci, bien sûr, sont inférieures en nombre mais que se passerait-il si le Cartel recevait l'aide (discrète mais efficace) d'une autre Maison – comme celle des Kenric ou des Ginaz : le Commorium représente un enjeu économique considérable, susceptible d'attirer bien des convoitises... et tant que le conflit reste (au moins en apparence) une guerre « locale », à

l'échelle strictement planétaire, les autorités impériales et le Landsraad n'ont aucune raison de s'en mêler, la Grande Convention ne régissant que les conflits entre Grandes Maisons...

Le Naduc en Danger

D'une manière ou d'une autre, le Duc Hiérom découvre qu'il n'est pas le père de Wystan. Fou de rage, il projette de répudier la Duchesse Jonatha, voire de la faire assassiner – elle et son rejeton bâtard, issu d'on ne sait quelle manigance Bene Gesserit.

En dernier recours, la Duchesse demande aux personnages des joueurs d'assurer sa protection (et celle de son fils qui, selon elle, est un authentique Moritani) contre la colère du Duc, voire de l'aider à éliminer ce dernier, dans l'intérêt de la Maison Moritani. Pour les convaincre, elle n'hésitera pas à leur révéler la véritable identité du père de Wystan (son « oncle » Udolph) ainsi que les raisons l'ayant poussée à commettre cet adultère (stérilité de Hiérom et instructions du Bene Gesserit).

La Duchesse elle-même compte se mettre en sécurité à l'intérieur du Chapitre Bene Gesserit de Grumman mais elle ne peut y emmener son fils, l'entrée de ce lieu étant formellement interdite aux hommes. En outre, elle craint que la situation ne soit exploitée par d'autres membres de la famille, comme Liev Moritani, lequel hériterait du titre ducal si le Duc et le Naduc venaient à disparaître...

Une telle situation est effectivement explosive et mettra certainement la cour de Moritania à feu et à sang, chaque parti tentant de favoriser ses propres intérêts. En dehors du Duc, de la Duchesse et de leurs partisans, des individus comme le Mentat Eymerich Gelder ou la Révérende Mère Beatrix Luther Moritani auront sûrement un rôle majeur à jouer dans ce conflit.

Une seule chose est sûre : s'il sort victorieux de cette crise, le Duc se montrera impitoyable avec ceux qui l'auront trahi – y compris en essayant de rester en dehors du conflit. Comme dit l'antique adage : malheur aux vaincus...

Il est conseillé de ne pas jouer cette intrigue en premier, et ce pour plusieurs raisons. La première est que son déroulement risque de changer énormément de choses au sein de la cour ducale et, par extension, de la Maison : il est donc préférable de laisser quelques séances aux joueurs pour prendre leurs repères avant de tout déstabiliser...

En second lieu, il est préférable que les héros aient déjà eu l'occasion de constater eux-mêmes l'extrême cruauté du Duc, de nouer des liens privilégiés avec le Naduc ou d'apprécier la clairvoyance politique de la Duchesse – afin de créer un rapport direct entre leurs propres expériences et les racines de cette intrigue. Rappelons enfin que cette terrible crise peut tout à fait aboutir à la mort du Duc, du Naduc ou de la Duchesse, suivant le cours des événements – lesquels auront, de toute façon, un impact décisif sur l'évolution de la Maison Moritani.

Reste LA grande question : comment le Duc a-t-il pu découvrir la vérité ? Cette question pourrait d'ailleurs faire l'objet d'un scénario entier, de type investigatif, lors des premiers temps de la crise. Plusieurs réponses sont possibles. A priori, il ne peut s'agir du Bene Gesserit, les intérêts de l'ordre n'allant pas en ce sens. L'indiscrétion peut venir d'Udolph, qui pourrait prononcer quelques mots de trop lors d'une querelle avec son frère, particulièrement s'il a trop bu de vin doré. L'information pourrait également être « devinée » par le Mentat Eymerich, et révélée au Duc dans le but de se débarrasser de la Duchesse, son seul véritable rival politique à la cour de Grumman. Il pourrait alors avoir partie liée avec Liev Moritani, lequel serait tout disposé à devenir le nouveau Duc-siridar de Grumman. Enfin, le secret de la conception de Wystan est également connu de Maître Achilli, qui a peut-être fait l'erreur de le confier à un membre de sa famille, lequel l'a peut-être révélé à un contact de Gelder, en échange de quelque service – à partir du moment où un secret est connu de plus d'une seule personne, tout peut arriver...

APPENDICE II

LA MAISON GINAZ

Eternels Rivaux

Les origines de la haine entre les familles Ginaz et Moritani remontent à l'époque où la Maison Ginaz fut acceptée au sein du Landsraad en tant que Maison Noble – ascension à laquelle la Maison Moritani tenta (en vain) de s'opposer par tous les moyens, considérant les Ginaz comme un ramassis de parvenus ayant bâti leur fortune sur des activités aussi peu honorables que la contrebande, le jeu, le proxénétisme de masse et autres divertissements destinés à la plèbe.

Ce reproche n'est pas entièrement justifié, les Ginaz comptant également parmi les principaux entrepreneurs de spectacles pour l'élite impériale. Les détracteurs des Ginaz ont coutume d'insister sur leurs origines « saltimbanques », la Maison Ginaz ayant effectivement commencé sa carrière comme une Maison mineure de comédiens, de dramaturges et de producteurs artistiques.

Les Ginaz eux-mêmes, loin de renier ces origines, réussissent même à s'en glorifier, clamant avoir gagné leur position actuelle par le seul fait de leur talent et de leur mérite, et non à force de marchandages et de machinations. Depuis plusieurs générations, les nobles de la famille Ginaz tendent à s'éloigner de l'ancien héritage de la Maison, misant sur l'école et sur certains de leurs plus puissants alliés pour augmenter leur Prestige au sein la noblesse impériale.

Ressources

Influence (4) : Active et ambitieuse, la Maison Ginaz jouit d'un pouvoir important au sein du Landsraad, mais pas au point de pouvoir rivaliser avec les plus puissantes des Grandes Maisons, comme les Alman, les Atréides ou les Moritani – du moins pour le moment.

Guerre (4) : L'excellence de ses combattants et des investissements militaires soutenus ont permis aux Ginaz de se hisser au même niveau de puissance militaire que leurs rivaux.

Prospérité (5) : D'origine marchande, la Maison Ginaz doit son ascension à ses exceptionnels succès commerciaux et fait partie des Maisons les plus riches du Landsraad.

Prestige (3) : La réputation de leur école de Maître d'Armes pourrait bientôt permettre aux Ginaz de se hisser au même niveau de Prestige que les Maisons Delambre et Ophelion (4), ses deux grandes rivales dans l'art du duel.

Intrigue (4) : Fins stratèges et politiques, les Ginaz ont su, au cours de leur ascension et de leurs luttes de pouvoir contre les Moritani, mettre sur pied d'excellents réseaux de renseignements, tout en forgeant des alliances discrètes au sein de nombreuses Maisons.

Niveau Technologique (4) : Sa Prospérité, son Prestige et son Influence ont permis à la Maison Ginaz de se doter d'une technologie de pointe – une autre « bonne raison », selon les Moritani, de garder un œil vigilant sur leurs activités.

Image et Ethos

Le blason de la Maison Ginaz représente deux épées croisées d'argent sur fond noir – un motif destiné à évoquer leur illustre école de Maîtres d'Armes (mais aussi, sans doute, à faire oublier leurs origines marchandes ainsi qu'un Ethos familial où le Profit occupe une place de choix, aux côtés des valeurs de Gloire et d'Excellence.

La **Gloire** reflète ici la recherche de prestige (y compris dans le domaine martial) qui préside à nombre d'entreprises de la Maison, ainsi que son souhait d'inscrire son nom parmi les plus grandes Maisons du Landsraad.

L'**Excellence** est ici directement liée à l'illustre école de Maîtres d'Armes et à l'idéal de maestia qu'elle incarne dans un sens plus large – une maestia qui peut d'ailleurs tout à fait se décliner dans d'autres domaines : commerce, arts etc.

Le **Profit** constitue un des piliers fondateurs de la Maison Ginaz : tout en s'efforçant de se forger une image très aristocratique, la Maison n'oublie jamais qu'elle tire l'essentiel de sa puissance de ses formidables succès marchands.

Un personnage noble issu de la Maison Ginaz pourra donc choisir, lors de son Education Aristocratique un volet Martial ou Mercantile, pour compléter son Education Courtoise.

Alliés et Ennemis

Au sein du Landsraad, les principaux alliés des Ginaz sont les Maisons Bogrationi et Sikurni ; dans le cercle plus restreint du Haut Conseil, ils bénéficient de l'appui des puissantes Maisons Atreides et Kenric.

Ses relations avec le pouvoir impérial sont extrêmement fluctuantes, leur volonté de s'attirer les bonnes grâces de la Maison Alman leur ayant souvent attiré une certaine désaffection de la part de la Maison Corrino – et inversement.

Les adversaires les plus marqués des Ginaz sont les Maisons Moritani et Wikkheiser – et ce pour des raisons fort différentes, les Wikkheiser étant principalement motivés par des objectifs d'ordre mercantile.

Dirigeants actuels

L'actuel dirigeant de la Maison Ginaz est le **Comte Elios** ; âgé d'environ 45 ans, il a la réputation d'être des meilleurs bretteurs de tout l'Imperium. C'est aussi un grand séducteur, très soucieux de son apparence physique et vestimentaire. Il collectionne les aventures et les conquêtes – le Comte aurait actuellement pour maîtresse une demoiselle de sang Corrino.

Son épouse, **Siona Bagrationi**, lui a donné deux fils : le **Nacomte Damiano**, âgé de 20 ans et déjà très remarqué pour sa grande beauté physique, et son frère **Esteban**, âgé de 16 ans.

Les membres les plus importants de l'entourage du comte sont son Maître d'Armes **Galen Mannish**, que l'on dit absolument invincible en combat singulier, et son Maître Assassin **Kodar Halagen**, réputé pour sa faculté à endosser n'importe quelle apparence (et, accessoirement, descendant d'une longue lignée d'acteurs associés aux Ginaz).

Fief Planétaire

Le fief des Ginaz est la planète **Martijoz**, située dans le système de Maguilan, il s'agit d'un monde riche et fertile, au climat des plus agréables ; sa capitale (également appelée Martjoz) abrite d'innombrables théâtres, arènes, établissements de jeux et autres maisons de plaisir, attirant un flot régulier de voyageurs venus de tout l'Imperium.