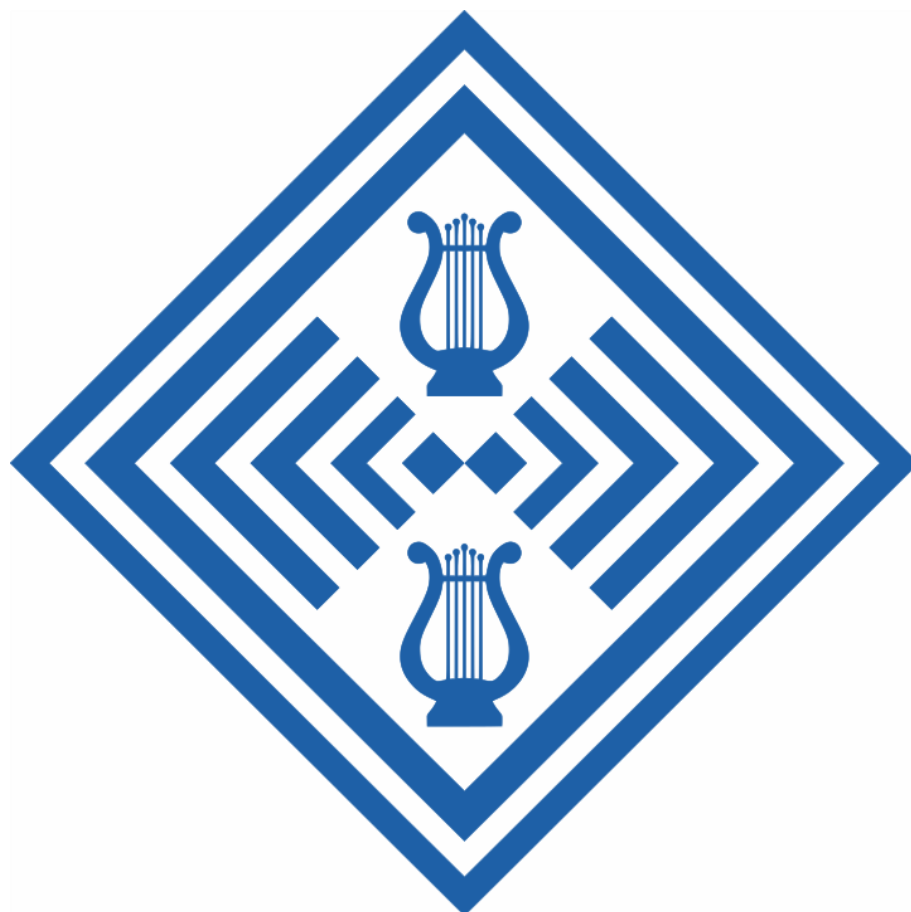


IMPERIUM
ARCHIVES DU LANDSRAAD

MAISON
ORPHEEL



Edition Révisée (2016)

IMPERIUM

ARCHIVES DU LANDSRAAD

MAISON ORPHEEL

Version Révisée pour la Quatrième Edition du Jeu (2016)

Introduction

Ce deuxième volume des nouvelles *Archives du Landsraad* va vous permettre de découvrir la Maison Orphéel – une Maison en apparence entièrement vouée aux arts et à la culture, mais qui cache (évidemment) sa part de lourds secrets. Conçue à partir du système de création de Maison donné dans les règles de base d'Imperium, la Maison Orphéel peut donc être utilisée, dans une chronique, en tant que Maison des personnages-joueurs (avec différents rôles à pouvoir – comme ceux de Maître d'Armes et de Maître Assassin) ou en tant qu'alliée ou rivale de la Maison des personnages.

Ce supplément se divise en trois chapitres, plus un appendice.

Chapitre I : Pour l'Amour de l'Art

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

Chapitre II : Galerie de Portraits

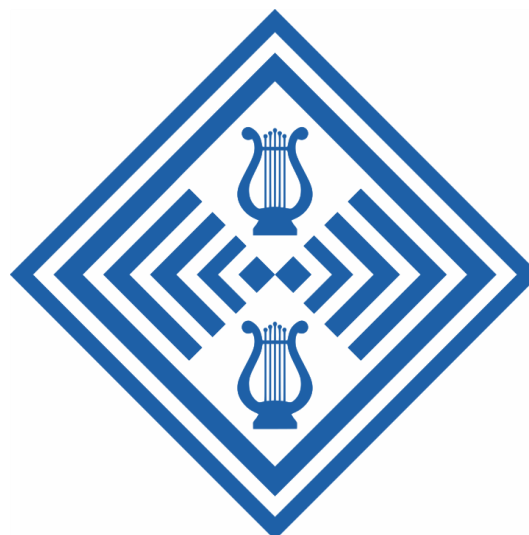
Ce deuxième chapitre présente les membres les plus importants de la famille Orphéel ou de son entourage direct.

Chapitre III : Le Monde d'Amerasu

Ce troisième chapitre propose une description du fief planétaire paradisiaque des Orphéel.

Appendice : L'Art et les Artistes

Enfin, cet appendice propose de nouvelles règles optionnelles sur l'art et les artistes dans l'univers d'Imperium.



Texte Original : Nico du dème de Naxos

Révision 4^{ème} Edition : Olivier Legrand

Blason : Bertrand Houvenaghel.

Illustrations intérieures : Stéphane Sabourin et Luigi Castellani.

Le contenu de ce supplément a été entièrement révisé (2016) pour la quatrième édition du jeu.

Le jeu IMPERIUM et ses suppléments s'inspirent du *Cycle de Dune* de Frank Herbert et de la *Dune Encyclopedia* de Willis McNelly.

I : POUR L'AMOUR DE L'ART

Présentation

La Maison Orphéel est sans doute l'une des Grandes Maisons les plus atypiques de tout l'Imperium. Elle n'a acquis ce titre que récemment et son statut de Grande Maison en fait encore sourire plus d'un au Haut Conseil du Landsraad et au directoire de la CHOM.

Pendant des siècles, la Maison Orphéel est restée une Maison mineure, liée à la Maison Corrino et vouée à la préservation du plus grand patrimoine artistique de l'humanité – ce qui lui permet d'attirer sur elle la bienveillance de la Maison Corrino, qui a fortement influencé les votes pour l'accession de la Maison Orphéel au rang de Grande Maison.

A l'heure actuelle, le baron **Gerhan Orphéel** est conscient des limites de sa Maison, mais ne désespère pas de la faire accéder à une condition encore plus élevée dans un proche avenir.

Les objectifs affichés de la Maison Orphéel restent toutefois entièrement tournés vers la conservation et la perpétuation du patrimoine artistique humain : acquisition de nouvelles œuvres d'art, transmission et diffusion des diverses techniques artistiques (picturales, narratives etc.), création de nouveaux modes d'expression artistiques, mise en pratique des différents modes d'expressions artistiques recensés dans les mondes de l'Imperium etc.

Il serait cependant fort naïf de croire que les Orphéel vivent dans l'insouciance, ignorants ou déconnectés des réalités et des subtilités des jeux de pouvoir et des luttes d'influence qui agitent en permanence le Landsraad.

La Maison a ainsi créé un collège secret qui forme une caste d'élite : les **Mythactants**, de talentueux Troubadours initiés aux techniques de l'espionnage et de l'assassinat tout autant qu'aux jeux de l'esprit. Tous les Mythactants sont des spécialistes dans leur domaine et sont connus comme de grands poètes, philosophes, musiciens, et conteurs dans une bonne partie de l'Imperium. C'est grâce aux renseignements qu'ils ont patiemment collectés pendant des siècles et aux solides réseaux de contacts qu'ils ont mis en place que la Maison Orphéel a fini par se hisser au rang de Grande Maison.

Image et Ethos

La famille Orphéel s'enorgueillit d'un lignage des plus prestigieux, puisque leur premier ancêtre serait le célèbre poète Orphée lui-même, fils de Calliope, muse de la poésie épique et de l'éloquence. Hormis cette filiation quasi-divine, le prestige de la famille régnante vient de son incroyable culture. En effet, presque tous ses membres ont suivi l'enseignement des **Maîtres-mémoire** de la Nouvelle-Athènes au sein du splendide collège Phidias. Ces derniers jouissent d'une aura d'autorité incontestée dans tout l'Imperium, aura qui provient d'une tradition millénaire de respect voire de vénération de la culture sous toutes ses formes.

Stabilité : La Maison Orphéel a toujours cherché à maintenir un équilibre entre toutes les forces en présence dans l'Imperium. La paix sur les mondes civilisés n'est en soi pas un objectif mais le meilleur des moyens de pouvoir sauvegarder les chefs d'œuvre artistiques des temps anciens. Les dirigeants qui se sont succédés à la tête de la Maison Orphéel ont toujours délégué de nombreuses missions sur les mondes de l'Imperium afin de mettre au jour les vestiges archéologiques des civilisations passées et de découvrir les grands artistes de demain.

Culture : La Culture sous toutes ses formes - et plus spécifiquement les arts - est au cœur de toutes les préoccupations de la Maison. Cet aspect étant amplement développé par ailleurs, nous n'en dirons pas plus ici.

Excellence : L'art de la rhétorique héritée de la lointaine Grèce antique est particulièrement apprécié des membres de la Maison Orphéel. Chaque membre de la cour sait pertinemment que le meilleur moyen pour obtenir les faveurs de son siridar est de triompher dans l'épreuve des joutes démosthéniques, qui a lieu chaque année au retour des beaux jours. Ces joutes de rhétorique sont célèbres dans tout l'Imperium, et il est arrivé que l'Empereur lui-même y assiste, même si cet honneur suprême ne fut que rarement accordé à la Maison.

Un personnage noble issu de la Maison Orphéel pourra donc choisir, lors de son Education Aristocratique une orientation Martiale, Savante, Artistique (voir l'Appendice de ce supplément) ou (plus rarement) Mystique.

Ressources

Influence (3) : Contrairement à ce que pensent beaucoup d'autres Maisons, la Maison Orphéel possède une influence politique non-négligeable (mais fort discrète). Bien qu'ils n'aient aucune chance de siéger au Haut Conseil ils se sont montrés pour l'instant parfaitement capables de tenir leur rang et de défendre leurs intérêts au sein du Landsraad, en grande partie grâce à leur précieux réseau d'informateurs.

Prospérité (3) : Les nombreuses productions artistiques uniques d'Amerasu (le fief Orphéel) se vendent bien aux nobles de l'Imperium, et les recettes du collège Phidias (en théorie une entreprise à but non lucratif) permettent à la Maison de maintenir une certaine opulence.

Prestige (2) : Bien que jeune encore, la Maison Orphéel est dirigée par le baron Gerhan, un bel homme entre deux âges, orateur hors-pair, aux talents de musicien reconnus comme extraordinaires par les artistes les plus doués de l'Imperium. Son sens de la justice et les largesses qu'il dispense à ses proches font de lui un individu respecté par les nobles des Grandes Maisons qui ont pour ethos l'Honneur et par l'ensemble de ses sujets.

Guerre (2) : La Maison Orphéel n'entretient que peu d'affinité avec tout ce qui touche au registre martial. Presque tous ses soldats sont formés sur d'autres planètes et ils ne sont pas particulièrement réputés que ce soit pour leur discipline ou leurs techniques de combat. Néanmoins, le Maître d'Armes de la Maison est une fine lame qui a transmis une partie de sa science au baron et à un groupe de soldats d'élite chargés de la protection de ce dernier.

Intrigue (4) : Depuis des centaines d'années, les Mythactants ont mis patiemment en place de solides réseaux d'informations dans de nombreux mondes de l'Imperium. Ils ont ainsi pu accumuler énormément de renseignements qu'ils s'empressent de faire parvenir de la façon la plus sûre possible au siridar de leur Maison.

Niveau Technologique (4) : La Maison Orphéel ne s'intéresse à la technologie qu'en tant qu'outil artistique. Les sculpteurs de lumière ainsi que les détenteurs de la science *irmâh-svana* (voir ci-après) se servent d'artefacts très sophistiqués, fruits des recherches des savants de la Nouvelle-Athènes. De nombreux artefacts technologiques uniques ont été créés sur Amerasu, bien qu'ils ne puissent en aucun cas rivaliser avec la technologie ixienne ou tleilaxu.

Les Arts Atlànîs

Depuis 9907 AG et la célèbre intervention de Parménidès Didaskos, les néo-arts atlànîs devinrent sous la critique acerbe du plus grand orateur de l'époque, les « néozarts ». Il est vrai que le discours subtil et virulent de Parménidès mettait en relief les dérives de certains maîtres, qui menèrent des expérimentations pour le moins dérangeantes sur le plan éthique et qui contrevenaient d'une certaine manière aux commandements du Jihad Butlérien.

En effet, les soi-disant maîtres préconisaient la fusion entre l'homme et les divers modes d'expression artistiques. Certains individus furent transformés en œuvres d'art vivantes sous l'impulsion de créateurs déments, des parodies de vie sans aucune valeur artistique. D'aucuns n'hésitèrent pas à les traiter de déviants ou de machines humaines et des penseurs qui s'étaient longuement penchés sur la question convinrent qu'il y avait là une nouvelle tentative de générer des machines pensantes.

Mais il convient de relativiser largement les propos de l'éminent lettré, compte tenu de l'extrême sévérité de l'ensemble des jugements portés par celui-ci sur ses contemporains. Guidés par les vents favorables de l'inspiration et dirigés d'une main de maître par les excellents professeurs du collège Phidias, les nombreux artistes de Nouvelle-Athènes n'ont cessé au fil des siècles de rivaliser d'audace et d'ingéniosité pour produire des chefs-d'œuvre en tout genre.

L'Irmâh-Svana

La première invention dont le renom a traversé les siècles et les immensités galactiques a été l'irmâh-svana, dont le nom est la stricte reproduction phonétique en galach de deux vocables sanskrit signifiant arme et son.

Il est ironique de savoir que ce qui devint connu dans l'Imperium comme la marque du génie atlànî fut en vérité développé par les Mythactants dans un but martial. Ces troubadours d'un genre très particulier (calqués sur le modèle des troubadours impériaux) s'intéressèrent très tôt au moyen de conjuguer à un outil artistique la dangerosité d'une arme. Immanquablement, ils en vinrent à s'intéresser aux pouvoirs de la Voix des adeptes du Bene Gesserit. Les Mythactants menèrent alors de nombreuses recherches sur les pouvoirs de la voix, mais aucune ne fut couronnée de succès. En revanche, c'est en étudiant la musique que l'un d'entre eux eut l'idée de développer un outil particulier : l'irmâh-svana, aussi appelé modeleur sonique.

Cette merveille technologique permet en effet de modifier l'intensité de tous les sons émis dans un certain rayon, de façon à les rendre agressifs pour l'ouïe ou, au contraire, inaudibles ; l'irmâh-svana peut également les déformer de façon à les brouiller ou même les transformer en d'autres sons. Les possibilités de cet instrument sont donc immenses, tant sur le plan martial (assommer un individu en focalisant sur lui toute la puissance sonore disponible) que sur le plan musical (créer de nouvelles harmoniques) ou furtif (étouffer les pas du porteur ou isoler deux individus afin qu'ils puissent échanger leurs renseignements sans être écoutés).

Les utilisations martiales et furtives de l'irmâh-svana ne sont pas connues du grand public, qui n'en retient que les deux applications artistique suivantes : la première est musicale et confère une nouvelle dimension aux harmoniques produits par les différents instruments de musique utilisés sur Amerasu.

Irmâh-Svana

NT 4 (R)

L'Irmâh-Svana se présente comme un petit boîtier de forme élégante et stylisée. Seul un Troubadour de la Maison Orphéel ou l'un de ses Nobles peut disposer d'un module Irmâh-Svana, via le privilège d'Équipement Spécial.

Ses fonctions ne sont pas sans rappeler celles du Module Étrange (NT 5) décrit dans *La Voie des Armes* mais les capacités offensives de l'Irmâh-Svana sont à la fois plus subtiles et plus limitées. La portée de l'Irmâh-Svana en tant qu'arme est de 10 mètres et son maniement dépend de la compétence Armes de Tir. Un tir réussi n'occasionne pas de véritables dommages mais pourra rendre une cible inconsciente si le nombre de réussites obtenues atteint ou dépasse la Résistance du sujet.

Les armures et les Boucliers n'offrent aucune protection contre cet effet, mais il est possible de s'en prémunir grâce à de simples obturateurs auditifs spécialement conçus à cet effet (NT 2). Contrairement au Module Étrange, l'Irmâh-Svana n'agit que sur les êtres vivants et ne peut affecter les structures matérielles.

L'Irmâh-Svana peut aussi être utilisée à la façon d'un Cône de Silence (voir règles de base d'Imperium, p 96). Quant à ses applications musicales, elles dépendent de la compétence Expression Artistique.

L'Art et les Artistes en Jeu

Vous trouverez en appendice de la *Maison Orphéel* des règles optionnelles sur l'art, les artistes et la création dans Imperium. Si la Maison Orphéel offre un contexte privilégié pour l'utilisation de ces règles, elles peuvent bien évidemment être utilisées dans le cadre de n'importe quelle chronique d'Imperium.

Le Modelage Spirituel

La seconde invention artistique majeure des atlâni repose sur le rôle de guide spatial joué par l'oreille interne. En agissant directement sur celle-ci, il est possible de créer dans l'esprit de l'auditeur un environnement tridimensionnel dans lequel il pourra se déplacer et toucher ses différentes composantes.

Les artistes spécialisés dans le modelage spirituel (qui se sont donné le nom de *Modeleurs*) rivalisent d'inventivité dans la conception de Tableaux Mentaux dans lesquels ils proposent aux gens d'évoluer quelques instants. Il faut impérativement que le participant soit consentant, où alors le modelage ne peut fonctionner. L'apprentissage de cette discipline des plus ardues prend en moyenne une vingtaine d'années. Il n'existe qu'une poignée de Modeleurs, car peu ont la volonté de poursuivre un apprentissage exclusif sur deux décennies. Mais leur gloire est grande et les Atlâni leur témoignent un immense respect.

La Sculpture de Lumière

Les Sculpteurs de Lumière sont les rivaux amicaux des Modeleurs et ont développé un art à la croisée de la peinture et de la sculpture, qui consiste à jouer avec une infinité de rayons lumineux afin de créer une œuvre d'art visuelle tridimensionnelle. Ces œuvres très particulières se nomment *phospoèses* et coûtent chacune une petite fortune. Nécessitant une source d'énergie constante pour exister, les phospoèses ont toutes une batterie intégrée, qui suffit à les alimenter pour un siècle. Il peut tout aussi bien s'agir de statues visibles par tous que de tableaux destinés à orner les demeures des nobles ou les musées.

Les procédés de la sculpture de lumière sont uniquement enseignés (et jalousement gardés) par les Maîtres-mémoire du collège Phidias, qui gardent le monopole de la transmission de cette forme d'art unique.

Histoire

L'Histoire de la Maison Orphéel n'est faite ni de conflits, ni de faits glorieux – mais juste d'équité, de sens des affaires et d'une sensibilité unique pour les arts et la culture.

Longtemps vassaux de la Maison Delshaneyr, les Orphéel se virent confier la gestion de leur fief d'Amerasu lorsque leurs maîtres durent reporter toute leur attention sur le conflit qui les opposait depuis de longs siècles aux Pankratos. La haine que se vouaient les deux Maisons Nobles les anéantit toutes deux ; leurs possessions furent réparties entre leurs vassaux les plus loyaux suite à l'arbitrage de la Maison Corrino.

Les Orphéel se retrouvèrent sous la coupe directe de la Maison Wallach. Mais Amerasu les intéressait peu d'un point de vue stratégique. Ils abandonnèrent peu à peu la gestion des affaires aux Orphéel, n'intervenant que pour leur interdire de faire usage d'une technologie de pointe dans leurs tentatives toujours plus étonnantes pour faire progresser les arts. Les ingénieurs-artistes durent conduire leurs recherches en secret pour mener à bien leur projet de concevoir des arts nouveaux. Malheureusement, les Wallach vinrent à l'apprendre et décidèrent de châtier les impudents qui avaient osé défier leur autorité.

Une sanglante répression fut conduite par leurs troupes d'élite, auxquelles les Orphéel ne pouvaient en aucun cas s'opposer. Fait étrange, l'empereur actuel intervint en personne pour faire cesser les massacres et promulgua une ordonnance circonstanciée qui autorisait les Orphéel à faire usage de la technologie de pointe, mais dans le strict cadre de leurs recherches artistiques.

La loyauté des Wallach envers les Corrino fut un temps vacillante, mais l'incident fut somme toute relativement vite oublié. Il n'en restait pas moins que l'injonction faite par l'empereur à l'un de ses plus fidèles alliés fut un événement marquant pour les Orphéel et qu'il présentait un caractère unique, car jamais auparavant les Corrino ne s'étaient autorisés à admonester ainsi publiquement la Maison Wallach.

Au fil des siècles, les Orphéel gagnèrent une autonomie de fait – mais non de droit puisqu'ils restaient les vassaux des Wallach. Le père du baron Gerhan intervint auprès de la Maison Corrino par émissaires interposés afin de demander l'accession de la Maison Orphéel au rang de Grande Maison. Et c'est ce qui advint sous l'œil bienveillant d'Audrii XV en l'an 9873 après la Guilde.

Présent et Avenir

La Maison Orphéel est jeune et a pour ainsi dire l'avenir devant elle. Cependant, le puissant ennemi qu'elle a en la personne des Harkonnen et dont elle n'ignore par les visées expansionnistes l'inquiète et il est devenu plus que nécessaire de faire travailler le réseau des Mythactants pour contrecarrer leurs plans sournois.

D'autre part, l'animosité des Sekarin (voir ci-dessous) et les propositions insistantes de la Maison Kenric (voir page suivante) ne laissent guère l'esprit du baron Gerhan en paix. Il sait pertinemment que l'autonomie et le rang précieux que les Orphéel viennent d'obtenir n'est qu'un prélude aux véritables problèmes et que ce n'est qu'en en triomphant que la jeune Maison pourra espérer acquérir une place pérenne parmi les Grandes Maisons.

Maisons Mineures

Miranthas

Cette organisation mercantile s'occupe surtout du tourisme sur Amerasu. Ses dividendes sont presque aussi importants que ceux des Sekarin, mais les taxes imposées par les Orphéel sont intégralement reversées à la Grande Maison.

Mestre Tekumel, le chef de la Maison Miranthatas, est un excellent orateur et un ami personnel du baron Gerhan, avec qui il s'entretient souvent de commerce, d'art et de littérature.

Sekarin

Il y a plusieurs millénaires de cela, les Sekarin faisaient partie de la Maison Orphéel. Son fondateur, Jedh Orphéel, était le demi-frère (fruit de l'union de Tulkarn Orphéel et de dame Jelhana, sa seconde épouse) de Kelb Orphéel, le fils aîné du chef actuel de la Maison, qui n'était à cette époque qu'une simple Maison mineure composée de roturiers.

A la mort de Tulkarn, Jedh refusa de laisser le pouvoir aux mains de Kelb et le défia en duel. Kelb accepta, à la grande inquiétude des siens, et remporta le combat qui l'opposait à son demi-frère. Il bannit Jedh sur Huitzil, le continent le plus au sud d'Amerasu et lui interdit de remettre les pieds sur Atlàn. Jedh renia alors le nom de son père pour choisir celui de Jelhana.

Accompagné d'une poignée d'hommes qui lui demeureraient fidèle, Jedh dut se battre contre les conditions de vie inhospitalières de Huitzil pour y établir un comptoir marchand d'une certaine envergure. Il se spécialisa au début dans la vente de fruits et de légumes avant de découvrir une mine de cristaux de jasmium.

Cette mine assura sa fortune et celle de ses héritiers au fil des nombreux siècles qui suivirent. Les Sekarin nourrissent une rancœur tenace à l'égard des Orphéel ; bien que le commerce de cristaux de jasmium profite à l'économie planétaire, les Sekarin font tout ce qui est en leur pouvoir pour truquer les comptes et détourner les fonds à leur profit. Ils ont ainsi constitué, depuis des siècles, un colossal trésor, dont ils ont bien l'intention de faire un jour usage pour se venger des Orphéel.

Le chef actuel de la Maison est le jeune Loxias Sekarin, commerçant hors pair, dynamique et ambitieux. Sous sa direction, la Maison connaît un nouvel essor financier, dont se félicitent Gerhan et Loxias - mais pour des raisons en réalité bien différentes... Bientôt, les Sekarin pourront enfin mettre à exécution leur grand projet et ce jour-là, la Maison Orphéel se rendra tristement compte de l'erreur qui fut sienne jadis.

Alliés et Ennemis

Les Orphéel comptent un puissant allié en la personne de la Maison Corrino. Le Lion Impérial les a soutenus contre vents et marées, beaucoup de Maisons Nobles s'étonnant du goût de l'empereur pour une Maison visiblement désintéressée des jeux de pouvoir et sans grande force armée. Mais Audrii XV avait d'excellentes raisons de favoriser l'accession des Orphéel au rang de Grande Maison (voir page précédente).

La première de ces raisons (et peut-être, curieusement, la plus importante) était la certitude que cette Maison saurait lui apporter plaisir et détente dans un univers constamment en proie aux luttes d'influence les plus féroces. L'Ethos des Orphéel en fait tout sauf des traîtres potentiels ; passionnés par les arts, la culture, cherchant à maintenir la paix et le bonheur de ses sujets ainsi qu'à se perfectionner sans cesse, les membres de cette maison ne revêtent en théorie guère d'intérêt aux yeux des grandes puissances de l'Imperium.

La seconde des raisons qui décida Audrii à appuyer le changement de statut de la Maison Orphéel auprès des représentants des Grandes Maisons siégeant au Landsraad était l'existence du réseau d'information patiemment tissé par les

Mythactants. Le pouvoir impérial sait que ces derniers œuvrent avant tout à améliorer les conditions d'existence des Orphéel et de leurs sujets - ce qui n'est nullement incompatible avec le service de l'empereur. De fait, un certain nombre de ces troubadours-espions travaillent à la fois pour la Maison Orphéel et pour le pouvoir impérial, les deux parties s'accommodant fort bien de cet arrangement.

Les Alighieri et les Atréides sont également des alliés de choix pour les Orphéel, ayant en commun le goût sincère pour la culture et la volonté de briller dans leur domaine de prédilection.

En revanche, les Harkonnen n'éprouvent que mépris pour cette Maison de faibles dont ils rêvent de s'approprier le fief en les écrasant au terme d'une attaque éclair. Eux qui ont détruit et continuent à détruire leur planète Giedi Prime à force d'une industrialisation massive éprouvent à l'endroit de leur monde quasi-idyllique une concupiscence difficilement contenue. Tant que la Maison Orphéel était sous le joug de la Maison Wallach, il demeurait hors de question pour les Harkonnen de s'attaquer à Amerasu. Maintenant que la Maison jouit d'un rang supérieur et qu'elle a acquis sa pleine et entière autonomie, les Harkonnen comptent bien manœuvrer pour les perdre aux yeux des Corrino et s'arranger pour récupérer la gestion de leur magnifique planète.

La Maison Kenric, quant à elle, souhaite depuis longtemps forger une alliance commerciale avec les Orphéel, incitant ceux-ci à les laisser déployer sur Amerasu leurs formidables moyens de prospection afin de découvrir de nouvelles mines de cristaux de jasmium. Le baron a pour le moment décliné les offres de partenariat qui, ces derniers temps, se sont faites plus pressantes de la part des émissaires du comte Neklos. Il sait que les Sekarin redoutent de perdre ce qui constitue le noyau de leur Maison, et n'envisage pas de mettre ceux-ci dans une situation délicate, du moins sans solution de rechange.

Rôles à Pouvoir

Plusieurs fonctions de première importance peuvent être remplies par les personnages-joueurs au sein ou dans l'entourage direct de la Maison Orphéel, notamment : Maître d'Armes, Maître Assassin, Emissaire, Artiste de Cour (voir l'Appendice, p 17), Mythactant (équivalent de Troubadour), Savant Impérial (Historien), Entrepreneur (affilié à la CHOM) ou Libre Commerçant (Maison Sekarin).

II : GALERIE DE PORTRAITS



Origine : Noble **Statut = 5**

Education : Aristocratique (Martiale + Courtoise)

Vocation : Duelliste

Physique 2 **Habilité** 4

Finesse 4 **Savoir** 3

Discipline 2 **Aura** 4

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

Résistance = 4

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

Baron Gerhan Orphéel

Âgé de 41 ans, le baron Gerhan est un homme de belle prestance, au physique élancé, à l'œil rieur et aux réparties vives et enjouées. Ses yeux bleus ourlés de longs cils ainsi que sa superbe moustache ont plus d'une fois fait bondir les cœurs dans les poitrines des dames et porter le rouge à leurs joues.

Doué pour l'escrime, orateur hors-pair, musicien exceptionnel, le baron Gerhan s'est illustré dans bien des domaines – et notamment au cours des joutes démosthéniques, où il tint brillamment tête à cinq contradicteurs lors de la phase de l'apologie, dans un grand moment de virtuosité rhétorique. Le récital de harpe polyharmonique qu'il donna à l'agora Mnémosyne lorsqu'il avait une vingtaine d'années demeure encore dans toutes les mémoires.

Soucieux du bonheur de ses sujets, le baron Gerhan est un dirigeant très impliqué dans la politique, dont il tient les rênes avec un tact et un sens de la diplomatie qui font honneur aux Maîtres-mémoire du collège Phidias dont il a reçu l'enseignement. Il accorde toute sa confiance à son Mentat Kendal Matryn, à ses différents conseillers (notamment le maître de Cour Lork Kessuan et le maître de guerre Julius Palomyr) mais aussi à son plus proche compagnon, l'énigmatique Josuah Tuarim, ainsi qu'à la représentation populaire incarnée par la Themis.

Le Secret du Baron Gerhan

Derrière son charme et sa gaieté naturels, le baron Gerhan cache cependant un sombre secret, dont il n'a fait part à personne, pas même à ses plus proches conseillers.

Ce secret semble puiser sa source dans la fatalité qui semble s'abattre sur les chefs de la Maison Orphéel depuis des générations. En effet, si l'on se reporte aux chroniques de la Maison Orphéel - intégralement rédigées par des historiens ayant fait leurs classes au collège Phidias - presque tous les descendants de Gerhan ont perdu leur épouse de façon tragique.

Gerhan était seul avec son épouse, l'exquise Lavine Othéis, lorsqu'elle mourut ; le couple se promenait, comme à son habitude, dans les bois Artémisiens quand Lavine fut soudain terrassée par un mal aussi soudain que mystérieux. Elle

mourut aussitôt. Lavine était alors dans la fleur de l'âge ; sa grâce, sa beauté et son esprit comblaient de joie le cœur de son époux.

Submergé par l'horreur, la stupeur et le chagrin, le baron demeura prostré aux côtés de son épouse morte durant plusieurs heures, incapable de réagir, tandis que ses hommes, affolés, le cherchaient désespérément.

En dépit de toutes les précautions et mesures de sécurité entourant un siridar et son entourage, Lavine avait manifestement été empoisonnée... Comment et par qui ? Le Baron ne le sut jamais car il ne voulut jamais le savoir. Pour lui, la mort de sa bien-aimée était *une impossibilité*. Plongé dans le néant, il eut soudain une violente illumination qui l'extirpa de sa transe mortifère : il accomplirait le même exploit que son mytique ancêtre, le poète Orphée, et ramènerait Lavine des Enfers – sans la condamner au dernier moment en se retournant.

Pour ce faire, il quitta discrètement Amerasu non sans avoir prévenu Lork Kessuan qu'il avait décidé de couler quelques jours avec son épouse en un lieu secret. Il se dirigea en fait dans une petite ville atlani où il savait pouvoir contacter un émissaire du Bene Tleilax de façon sûre et rapide. Il négocia la résurrection de Lavine contre l'acceptation d'une discrète ambassade tleilaxu à Nouvelle-Athènes. C'est ainsi que naquit le gholia Lavine, conditionné par les Masheiks.

Les premiers temps, Gerhan eut l'impression que son épouse était une étrangère, bien que ses manières fussent identiques. Mais Lavine subit plusieurs résurgences mémorielles recouvrant peu à peu son identité antérieure et brisant le conditionnement Tleilaxu. Ce fut comme une seconde naissance pour Gerhan, qui retrouvait sa femme telle qu'il l'avait connue avant sa mort accidentelle. Il fit d'ailleurs en sorte de supprimer ce dernier événement de son esprit, parvenant à annihiler proprement le souvenir de son décès.

C'est pourquoi Gerhan fut plus que troublé lorsqu'il assista à la subite catatonie de Lavine, consécutive à une résurgence que sa condition de gholia ne lui permit pas de supporter. Comme son esprit niait farouchement sa mort et sa renaissance, il se persuada que l'émissaire du Bene Tleilax se faisant passer pour un médecin en était vraiment un et que lui seul pouvait prodiguer les soins nécessaires à l'amélioration de l'état de Lavine. Cependant, cet événement confirma les soupçons du conseiller Kendal Matryn, qui découvrit la vérité grâce à ses facultés de Mentat. Il a pour l'instant choisi de garder cette information secrète et de continuer à observer avec acuité les actions de son siridar.



Hyaline Galthée

Née sur Caladan, planète fief des Atréides, Hyaline fut très tôt repérée par le Bene Gesserit pour son extraordinaire beauté et son héritage porteur. Elle suivit l'enseignement de l'Ecole de Caladan avant d'être transférée à l'âge de sept ans au Chapitre de Kaitain pour y être éduquée dans le but de devenir la concubine ou l'épouse d'un membre important d'une Maison Noble. Hyaline passa avec succès tous les tests pour devenir une Sœur, même si elle regretta de ne pas être à la hauteur des Filiae Alvi, destinées à de plus hauts rangs dans l'ordre Bene Gesserit.

Hyaline fut présentée à Maryl, le fils aîné de Gerhan, voici six ans. Elle était alors âgée d'une petite vingtaine d'années. Elle s'entendit tout de suite très bien avec le na-baron. Maryl avait hérité de toutes les qualités de son père et Hyaline trouva en Jelenah, sa sœur cadette, une amie et une confidente précieuse. La vie paisible à la cour Orphéel lui parut idyllique durant les trois premières années. L'année du meurtre du Maître Assassin Keridhas Nesh, Hyaline subit la cour assidue de Kelban Orphéel, le frère cadet de Maryl. D'une nature ombrageuse, le jeune homme passait de l'exaltation la plus totale à de froides colères qui inquiétèrent la jeune femme.

Elle refusa de s'en ouvrir à son futur époux, puisqu'il devenait clair que Maryl avait l'intention de l'épouser, mais en discuta avec ses supérieures du Chapitre de Kaitain, qui lui ordonnèrent la plus grande discrétion à ce sujet ainsi que la plus grande vigilance. Il était important, lui expliqua-t-on, que la famille Orphéel reste soudée. Ce problème se résorberait avec le temps, lorsque Kelban aurait rencontré une jeune femme qui lui plairait. En effet, tout rentra peu à peu dans l'ordre, et Kelban se fiança avec Fianna Ophelion, avec qui

il améliora sa science de l'escrime. Mais dans le cœur du jeune homme, le feu de la passion brûle toujours et il n'est pas prêt à admettre que Hyaline l'ait repoussée.

Ses longs cheveux roux soyeux sous lesquels brillent les émeraudes jumelles de ses deux yeux emplis de douceur, l'exquise finesse de ses traits, le galbe prometteur de sa poitrine et son port altier font assurément de Hyaline la plus belle femme résidant à la cour des Orphéel. Son mariage avec Maryl est prévu pour le mitan de l'année et le cœur de Hyaline s'en réjouit avec discrétion tandis que grandissent le dépit et le désir de vengeance dans les recoins les plus secrets de l'esprit de Kelban...

Pour le profil de jeu de Dame Hyaline, le meneur de jeu pourra se baser sur l'archétype de la Concubine Bene Gesserit dans le supplément Archétypes.

Julius Palomyr, Maître de Guerre

Commandant de la légion de l'étoile de cristal, Julius est un homme d'une quarantaine d'années connu pour son intransigeance et sa sévérité, mais aussi son sens infailible de l'équité. Il fustige les fainéants et récompense chacun selon ses mérites, sans jamais chercher à entrer dans les bonnes grâces de quiconque.

Julius a à cœur de mener sa tâche de stratège et de meneur d'hommes avec l'excellence reconnue à ses prédécesseurs. Bien qu'il ait pertinemment conscience que la guerre n'est pas une notion qui prime dans la culture de la Maison Orphéel, il sait aussi combien sont importantes la défense de ses intérêts et la protection de ses dirigeants. D'une loyauté totale, Julius ira jusqu'à se sacrifier pour sauver son siridar sans douter un seul instant de la justesse de son choix, dont il est depuis toujours persuadé.

Pour le profil de jeu de Julius Palomyr, le meneur de jeu pourra se baser sur l'archétype du Maître de Guerre dans le supplément Archétypes.

Lork Kessuan, Maître de Cour

Grand et maigre, Lork a conservé une étonnante énergie pour ses 59 ans. Tout le temps en train de donner des ordres aux différents serviteurs de la Maison, veillant constamment à ce que les divers protocoles soient respectés, s'assurant sans cesse que chaque chose soit bien à sa place, Lork est pour ainsi dire agité d'un mouvement perpétuel qui fait dire aux mauvaises langues qu'il est plus doué pour fendre l'air que pour s'occuper des problèmes.

En dépit de ces critiques émises par des jaloux et des envieux, un esprit impartial ne pourrait que reconnaître et apprécier l'impeccable travail du Maître de Cour, visible dans chaque aspect de la vie au palais.

Fort de sa position de Maître de Cour, Lork a quelque difficulté à traiter les autres maîtres au service de la Maison sur un pied d'égalité. Sans les mépriser, et reconnaissant même leurs qualités, il ne sait faire autrement que de les prendre de haut. En revanche, il est d'une correction parfaite dans ses rapports avec le baron et ses pairs de la noblesse.

Si Lork entretient bien quelques agents à lui, les craintes de Kendal restent infondées, car le Maître de Cour n'en use que pour se tenir au courant des dernières rumeurs et événements et uniquement dans le but d'assurer conjointement avec les autres conseillers la sécurité de Gerhan.

Origine : Commune **Statut = 3**

Education : Courtoise

Vocation : Courtisan

Dignité : Maître de Cour

Physique 2 **Habilité** 2

Finesse 4 **Savoir** 4

Discipline 2 **Aura** 3

Compétences	Niveau	Valeur
Commandement	+1	4
Etiquette	+4	8
Expression Artistique	+1	4
Histoire	+2	6
Lois	+2	6
Observation	+2	6
Poisons	+1	5
Politique	+2	6
Rhétorique	+2	6
Sécurité	+1	5
Séduction	+1	4
Subterfuge	+2	6
Traditions	+2	6
Vigilance	+1	3

Résistance = 4

Karama = 0 à 3 (choix du meneur de jeu)

Kendal Matryn, Mentat

Origine : Commune **Statut = 3**

Conditionnement : Mentat

Vocation : Conseiller Mentat

Physique	2	Habilité	2
Finesse	5	Savoir	4
Discipline	3	Aura	2

Compétences	Niveau	Valeur
Commerce	+1	6
Etiquette	+3	8
Histoire	+2	6
Interrogatoire	+3	6
Langues	+1	5
Lois	+2	6
Observation	+4	8
Politique	+3	8
Poisons	+1	5
Psychologie	+2	6
Rhétorique	+2	7
Sécurité	+3	8
Stratégie	+3	8
Subterfuge	+4	9
Technologie	+1	5
Traditions	+2	6
Vigilance	+2	5

Résistance = 5

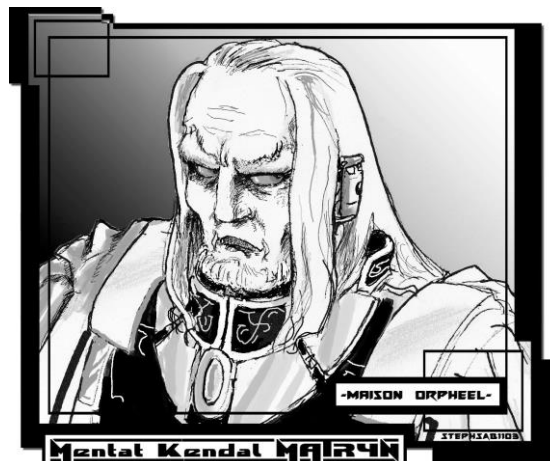
Karama = 1 ou 2 (décision du meneur de jeu)

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

Point Faible : Dévotion Totale

Fidèle serviteur du père de l'actuel baron, Kendal est un homme relativement âgé puisqu'il compte tout de même 65 Brisac. Sous ses longs cheveux blancs brille l'éclat continu de ses yeux gris inquisiteurs, capables de fouiller dans les âmes et de percevoir les équations les plus complexes.

Kendal Matryn éprouve une grande affection pour Gehran et tente par tous les moyens de le protéger, aidé en cela par Julius, le Maître Assassin et Josuah Tuarim (dont il se méfie toutefois au plus haut point).



Il n'approuve guère les manières obséquieuses de Lork Kessuan, mais ne peut que constater l'efficacité de sa gestion des affaires de la Maison Orphéel. Il soupçonne toutefois celui-ci d'entretenir son propre réseau d'espions, sans pour autant être capable d'en apporter la preuve ou d'en deviner les objectifs finaux.

Depuis qu'il a compris que Dame Lavine était un gholia il est constamment sur le qui-vive, s'inquiétant du pouvoir pris par les agents invisibles du Bene Tleilax sur le baron. Il hésite encore à s'en ouvrir à un tiers, craignant que cette révélation ne conduise à l'éviction de Gehran du commandement de la Maison Orphéel. Ce serait dans ce cas-là son fils aîné, Maryl, qui serait appelé à lui succéder.

Josuah Tuarim, l'Ami du Baron

Cet homme âgé d'une trentaine d'années est considéré par la plupart des membres de la cour comme le « favori » ou le « protégé » du baron, qui a effectivement fait de lui un de ses plus proches compagnons.

En apparence, Josuah se comporte en parfait « meilleur ami » du baron ; ce dernier lui a également permis d'officier en tant que Maître d'Armes auxiliaire - au grand dam, selon toute vraisemblance, du Maître d'Armes en titre.

Josuah est une force de la nature et un athlète accompli ; grand, bien bâti, la figure allongée encadrée de longs cheveux aile de corbeau, le teint hâlé, de profonds yeux sombres enchâssés tels des pierres précieuses sous son front haut, il inspire un mélange de méfiance instinctive et de fascination involontaire. Son visage balafre et ses bras scarifiés impressionnent ceux qui l'ont vu se livrer à d'épuisants exercices physiques.



Si ce « parvenu » suscite la jalousie de nombreux courtisans, les Maîtres de l'entourage du siridar (que leur position place évidemment au-dessus de telles considérations) voient avant tout en lui un risque significatif pour la sécurité de leur seigneur et déplorent que ce dernier se soit entiché d'un individu au passé aussi nébuleux. L'entrée de Tuarim dans les cercles du pouvoir s'est en effet effectuée de façon peu orthodoxe, au mépris des protocoles habituels régissant la protection d'un siridar et de sa famille.

Josuah Tuarim s'est de lui-même présenté à la cour du baron pour lui proposer ses services, peu de temps après la mort du Maître Assassin Keridhas Nesh (tué en déjouant une tentative d'assassinat sur la personne du baron (tentative dont les commanditaires n'ont toujours pas été identifiés). Pendant un temps, le siridar envisagea de faire de Tuarim son nouveau Maître Assassin, mais ses conseillers (à commencer par le Maître de Guerre Julius Palomyr) parvinrent à le ramener à la raison et à le dissuader de confier une responsabilité aussi cruciale à un étranger aux antécédents pour le moins incertains. Le fait que le baron ait sérieusement songé à faire de Tuarim son Maître Assassin est la preuve de l'extraordinaire ascendant que le nouveau venu parvint à établir, dès leur première rencontre, sur le siridar – ascendant qui n'a évidemment fait que renforcer l'extrême défiance des Maîtres de l'entourage à l'égard de Tuarim. Pour eux, le « nouvel ami » du baron est, selon toute vraisemblance, un traître infiltré, qu'il convient de surveiller sans relâche – à moins qu'il ne soit un leurre vivant, destiné à focaliser les soupçons des proches de Gerhan et à détourner leur attention d'autres machinations...

Josuah Tuarim a toujours prétendu être né sur Delambre et avoir servi comme mercenaire au sein d'une Maison mineure liée aux Delambre - ce que les enquêtes menées sur son compte ont confirmé... Mais si Tuarim est effectivement au service de puissants maîtres cachés, un tel

mensonge ne serait guère difficile à organiser – sans doute avec le concours des Delambre eux-mêmes... Julius Palomyr le soupçonne d'être un ancien Sardaukar (ce qui expliquerait ses capacités physiques hors du commun et ses nombreuses cicatrices), employé par les services de renseignement de l'empereur et chargé d'infiltrer l'entourage du baron.

Origine : Commune **Statut = 3**

Education : Martiale

Vocation : Soldat

Dignité : Emissaire

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

Compétences	Niveau	Valeur
Agilité	+3	6
Armes Blanches	+3	6
Armes de Tir	+3	6
Athlétisme	+2	6
Commandement	+2	5
Discrétion	+1	4
Interrogatoire	+2	6
Lutte	+1	5
Observation	+2	5
Pilotage	+2	5
Politique	+1	4
Sécurité	+2	5
Séduction	+1	4
Stratégie	+1	4
Subterfuge	+1	4
Survie	+1	5
Vigilance	+2	6

Résistance = 8

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

Le meneur de jeu devra décider si Josuah Tuarim est effectivement un agent du pouvoir impérial, ou d'un autre maître secret (une Maison rivale, voire le Bene Tleilax ?), s'il est un « leurre vivant » au sein d'une plus vaste conspiration ou s'il est simplement l'ex-mercenaire qu'il prétend être. Le profil de jeu ci-dessus correspond à ce parcours allégué et pourra être modifié en fonction de la vérité qu'il aura choisie, en se référant au supplément *La Voie des Armes* (pour les Sardaukars) ou au *Manuel du Bene Tleilax* (si Tuarim s'avère être une créature Tleilaxu).

L'Ennemi Caché

Qui donc est responsable de la tentative d'assassinat du Baron Gerhan, dans laquelle le fidèle Maître Assassin Keridhas Nesh trouva la mort ? Sans doute le même commanditaire qui fit empoisonner Dame Lavine – mais comme ce dernier meurtre n'a officiellement jamais eu lieu (voir *Le Secret du Baron Gerhan* p 8), Gerhan ne semble guère impatient de démasquer cet ennemi qui, pour l'instant, reste dans l'ombre.

L'étrange insouciance du Baron quant à cette tentative d'assassinat ne pourra que frapper et troubler les personnages-joueurs, surtout si l'un d'eux est le successeur du Maître Assassin... La réticence apparemment inexplicable du Baron à « discuter de ces choses » tient en réalité au fait que cette question est directement liée au déni de réalité dont il est prisonnier depuis la mort de Lavine. Tenter de démêler le mystère entourant la mort de Keridhas Nesh pourrait donc être, pour les personnages, un excellent moyen d'avancer peu à peu vers la découverte du grand secret du Baron – le fait que Dame Lavine soit en réalité un ghola...

L'identité de ce mystérieux ennemi caché, ainsi que ses motivations et son modus operandi, sont laissés au choix du meneur de jeu.

Voici quelques pistes possibles...

Le Bene Tleilax : Si Josuah Tuarim s'avère être leur créature, la « tentative d'assassinat » du Baron pourrait alors avoir eu sa conséquence (la mort du Maître Assassin) comme véritable et seul objectif, dans le but de préparer l'arrivée providentielle de Tuarim au sein de la cour.

Dans ce cas, Dame Lavine pourrait n'avoir été tuée que dans le but de proposer son ghola au Baron, qui n'aurait alors été, dès le début, qu'un jouet entre les mains du Bene Tleilax. Le but de toutes ces machinations seraient, à terme, de prendre secrètement le contrôle de la Maison Orphéel afin de disposer à travers elle d'un cheval de Troie au sein du Landsraad – les Orphéel ayant justement été choisis en raison de leur image plutôt inoffensive...

Josuah Tuarim : Et si ce dernier avait une raison secrète et toute personnelle de désirer la chute de la Maison Orphéel ? Dans ce cas, il pourrait être directement impliqué dans le meurtre de Keridhas Nesh (pour les mêmes raisons que dans l'hypothèse Bene Tleilax, ci-dessus – à savoir libérer la place de Maître Assassin et préparer son entrée providentielle au sein de la cour) mais aussi dans celui de Dame Lavine (un premier pas dans l'accomplissement d'un plan de vengeance contre la Maison Orphéel).

III : LE MONDE D'AMERASU

Tour d'Horizon

Données Planétologiques

La planète Amerasu, ainsi nommée en référence à une antique déesse solaire de la Vieille Terre par les compilateurs impériaux (des savants très érudits) qui s'attelèrent il y a des millénaires de cela aux tâches ingrates de l'indexation et du catalogage de toutes les planètes connues de l'Imperium (la Nomenclatura Universalis), est une planète d'une circonférence de 50000 kilomètres, ce qui en fait la troisième planète du système de Draco Excelsius.

Son hydrosphère est de 50%, sa gravité quasiment similaire à celle de Terra et son climat de type tempéré-humide. Elle possède sept satellites naturels dont seuls trois sont visibles à l'œil nu, Garance (qui brille d'une intense lueur rouge), Kimaira (aux tons contrastés), et Karyatidès, que les habitants d'Amerasu appellent la lune blanche.

La composition de son atmosphère est sensiblement la même que celle de la mythique Terra, avec 78 % d'azote, 21,2 % d'oxygène, 0,4 % de vapeur d'eau et 0,4% de gaz rares (dont de l'argon, du soufre, de l'hydrogène, du méthane, de l'ozone et de l'hélium).

Trois saisons de taille inégale se partagent l'année : un été très chaud, le Suance, qui couvre de son voile de moiteur Atlàn pendant 3 mois, un printemps doux, le Brisac, qui berce de ses paisibles soupirs les âmes des Atlanis 7 longs mois, et enfin un hiver au mordant très émoussé, le Cryssme, qui ne demande pas son reste au terme de son séjour de deux mois.

Les jours s'allongent sur 28 heures terriennes, la durée moyenne d'ensoleillement sur l'année atteignant 17 heures.

Les phénomènes climatiques dangereux pour les habitants comme les typhons, les tornades, ou les tempêtes se produisent très rarement. Amerasu est d'ailleurs réputée dans tout l'Imperium pour sa douceur de vivre au même titre que Caladan, fief des Atréides.

Géographie

Sept continents se partagent la masse des terres émergées. Le plus important, Atlàn, équivaut à la superficie de ses six petits frères, Khos, Huitzil, Paeso, Lumis, Freyl et Donen. Contrairement à beaucoup d'autres planètes, les 400 millions d'habitants se répartissent harmonieusement sur la totalité des continents. Plus de la moitié de la population se partage les paisibles terres d'Atlàn, concentrée principalement autour des fleuves et des rivières. La capitale, Nouvelle-Athènes, abrite en ses murs environ 10 millions habitants ce qui en fait une ville de taille modeste en comparaison des mégapoles qui fleurissent un peu partout dans l'Imperium.

Une gigantesque chaîne montagneuse, les Oréases, coupe Atlàn en deux en une diagonale sud-ouest/ nord-est de presque 10.000 kilomètres de long. Le Xanthe, le plus grand fleuve d'Atlàn, adopte un tracé presque parallèle aux Oréases sur près de 3000 kilomètres avant d'obliquer vers le nord pour se jeter dans la mer de Phoebée. Son cours large et quasi rectiligne en fait une voie navigable extrêmement prisée pour le commerce, la pêche ou le tourisme.

De grands navires de croisière côtoient de petites embarcations de pêcheurs et les silhouettes élancées des frégates marchandes. Les cimes enneigées des Oréases qui se découpent contre un ciel légèrement violet dans le lointain constituent un spectacle permanent qui s'attire les exclamations enthousiastes des touristes, les prières des autochtones et les sourires satisfaits des entrepreneurs.

De nombreuses villes portuaires ont éclos sur les rives du Xanthe et leurs lumières scintillent en une joyeuse féerie sur ses eaux brun-vert lorsque les cieux se sont enténébrés. Poètes, conteurs, orateurs, danseurs, musiciens et chanteurs animent les nuits atlànies pour le plus grand bonheur des touristes interplanétaires, des taverniers et des ruffians.

Le mont Althéos, qui culmine à 5634 mètres, est le relief le plus élevé d'Atlàn. Situé au nord-est de la chaîne des Oréases, il est couvert par des neiges éternelles et habité par une tribu au tempérament farouche, les Diekms.

Nouvelle-Athènes

La Cité des Arts

L'activité des Néo-Athéniens est toute entière tournée vers les arts. Ce sont de libres penseurs, qui aiment à se réunir dans les places publiques pour débattre de leurs idées, exposer leurs œuvres ou en faire le commerce.

Les nombreux étudiants venus recevoir l'enseignement des Maîtres-mémoire du collège Phidias sont relativement bien accueillis par les locaux, mais il arrive parfois que des nobles par trop suffisants et imbus d'eux-mêmes récoltent railleries et quolibets sur leur passage. Le baron Gehran réprouve officiellement ce genre d'attitude, et s'est excusé à plusieurs reprises devant ses pairs de statut égal ou supérieur. Néanmoins, il estime en son for intérieur que l'on ne récolte que ce qu'on sème.

Fidèle au modèle grec antique, la Maison Orphée a décidé de ne pas se couper du peuple et d'en accepter les conseils et les critiques par l'intermédiaire de la Thémis, une assemblée composée de 100 représentants du peuple, élus au suffrage planétaire. Bien que cette assemblée n'ait qu'un rôle consultatif, elle pèse d'un poids certain dans les décisions prises par le siridar. Elle se réunit tous les premiers dimanches du mois et les séances durent en règle générale quatre à six heures. Le siridar sous protection de sa garde privée y assiste depuis une position d'où il domine au propre comme au figuré les débats. Ceux-ci sont diffusés sur la chaîne nationale d'holovim Prométhée 1 et se taillent une part d'audience plus que conséquente, un quart de la population suivant passionnément les réparties des brillants orateurs de l'assemblée.

Les Joutes Démosthéniques

Seule la retransmission des fameuses joutes démosthéniques rapporte plus de dividendes aux actionnaires de Prométhée 1. S'ouvrant chaque année dans l'enceinte du Forum de Lysias aux premiers jours de Brisac, les joutes s'étendent sur dix jours et voient s'affronter les plus talentueux orateurs d'Amerasu. Quelques représentants d'autres planètes s'y rendent également, que ce soit dans l'espoir de briller devant des milliards de téléspectateurs (puisque les joutes sont retransmises dans tout l'Imperium), de gagner les faveurs du siridar, d'exercer ses compétences, de faire passer un message (le plus souvent politique)...

Deux types de joutes sont proposés : les joutes libres et les apologues. Les premières permettent à tous les orateurs de proposer des sujets de leur choix, que ce soit politique, philosophique, artistique ou mystique. Ils doivent faire preuve de maîtrise, d'originalité et de virtuosité, la réunion des trois permettant d'atteindre l'Excellence.

Les apologues sont des sujets imposés qui ont pour finalité la défense d'un point de vue, d'un concept ou d'un argument. L'orateur se sert de toute la panoplie des techniques rhétoriques pour convaincre un auditoire spécialisé constitué de dix juges dont le rôle ne se borne pas à décerner une note en fonction de critères de jugement préalablement établis, mais bien de s'opposer à l'orateur en cherchant les défauts de sa cuirasse logique. Chaque apologue dure environ 1 heure et le jury dispose ensuite d'un quart d'heure de battement avant de recommencer à jouer les contradicteurs. Les débats sont presque toujours enflammés et les rares fois où l'orateur est médiocre, le public prend le relais pour donner de la voix.

Grâce et Harmonie

L'architecture de Nouvelle-Athènes répond à deux orientations complémentaires : la première d'ordre politique, vise à faciliter les interactions entre les citoyens, quelle que soit leur classe sociale. La seconde est d'ordre esthétique, favorisant non seulement le bien-être des citoyens, mais également le développement de leurs sens artistiques et de leur imagination.

On trouve de grandes places circulaires bordées de statues, de portiques fleuris ou de colonnades avec en leur centre des bassins agrémentés de groupes sculptés figurant des héros mythiques ainsi que des créatures fantastiques comme des serpents de mer géants, des centaures, des ichtyocentaures, des chevaux ailés ou encore des tritons. De nombreuses fontaines et vasques égayent les rues de leurs jeux d'eau, leur murmure continu contribuant à apaiser les cœurs les plus belliqueux.

Les bâtiments sont construits à la ressemblance des temples de la Grèce antique dans une belle pierre blanche provenant des gigantesques carrières de Phylas situées à une dizaine de kilomètres au sud de Nouvelle-Athènes. Les styles choisis sont ioniques, doriques, corinthiens et parfois néo-athéniens; cet adjectif désigne les fantaisies (parfaitement maîtrisées) des plus grands architectes atlànais, qui conjuguent harmonieusement antiquité et modernité.

Le Palais du Siridar

Le palais du siridar se situe sur le point le plus élevé de Nouvelle-Athènes, sur la colline de Dia.

De magnifiques jardins suspendus protègent ce joyau architectural dans une gangue polychrome faite d'essences rares, de plantes aromatiques et de créations de maîtres-paysagistes atlànis. Des troupes d'élite y patrouillent en permanence, assurant la sécurité du siridar, de son entourage et de ses éventuels invités. D'une discrétion exemplaire, ces gardes disposent d'abris conçus dans un alliage chromosensible qui absorbe les rayonnements lumineux (et qui sont donc quasiment invisibles à l'œil nu).

L'intérieur du palais est constitué d'une enfilade de pièces au mobilier raffiné, aux murs couverts de phospoèses et de tableaux représentant les portraits des anciens seigneurs de la Maison. De nombreuses alcôves protégées par des tentures abritent statues, vases, armures et armes antiques, vitrines chargées de pièces de musée (bijoux, parures etc.), scènes holovim et audio.

Ces alcôves ont été conçues comme autant d'expériences artistiques uniques, destinées autant aux membres de la famille du siridar qu'aux courtisans et visiteurs. (Toutes ces alcôves sont, en réalité, munies de dispositifs d'enregistrement audio/vidéo très perfectionnés mis au point par le Mentat Kendal Matryn afin de collecter des données qui lui serviront à accomplir au mieux son rôle de conseiller. Se reporter à la section Galerie de Portraits pour de plus amples renseignements).

Les appartements du seigneur et de sa famille sont situés en retrait des lieux de vie du palais et sévèrement gardés par la milice privée du siridar, la légion de l'étoile de cristal également appelée la légion Cristal. Bien que décorées avec goût, les chambres sont plus dépouillées que les autres lieux d'habitation, le siridar bénéficiant même d'un atarax – une chambre de méditation lui permettant de chasser les mauvaises émotions pour accroître sa clarté de jugement.

APPENDICE

L'ART ET LES ARTISTES

En hommage aux idéaux artistiques de la Maison Orphéel, cet appendice vous propose des règles optionnelles sur l'art et les artistes : une nouvelle compétence, une nouvelle éducation, une nouvelle vocation et une nouvelle dignité.

Education Artistique

Cette éducation est accessible aux nobles comme aux roturiers. Concernant ces derniers, l'Education Artistique peut constituer le second volet de l'Education Aristocratique (en plus du volet Courtois); ce choix n'est normalement possible que dans les Maisons à forte tradition artistique dont l'Ethos inclut la valeur de Culture, comme les Orphéel ou les Ho-Doan.

Conditions requises : Au moins 3 en Finesse.

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

Compétences : + 2 en Création Artistique ou en Expression Artistique (ou +1 dans chaque); +1 en Observation, Rhétorique, Langues et Traditions.

Vocations : Baladin, Créateur.

Artiste

Qu'il soit peintre, sculpteur, compositeur, poète ou dramaturge, l'Artiste de vocation est un authentique créateur, qui consacre son existence à la pratique et à l'exploration de son art. Pour un personnage d'origine commune, cette vocation est un passage obligé pour accéder à la dignité d'Artiste de Cour. Pour un noble, elle n'est envisageable que dans une Maison dont l'Ethos inclut la Culture ou l'Excellence artistique.

Accès : Cette vocation nécessite d'avoir reçu une Education Artistique.

Caractéristiques : +1 en Finesse et en Aura.

Compétences : + 1 en Création Artistique et dans cinq compétences choisies parmi : Observation, Rhétorique, Subterfuge, Histoire, Langues, Traditions, Expression Artistique et Séduction.

Avantage : Le personnage possède une valeur d'Inspiration, qui reflète l'intensité et l'originalité de sa vision artistique. Cette valeur est égale à la somme de sa Finesse et de son Aura. Sur un plan plus pragmatique, un Artiste de vocation peut

également bénéficier de sa notoriété d'artiste pour nouer des relations sociales; il peut alors utiliser sa compétence de Création Artistique à la place de sa compétence d'Etiquette.

Equipement : Un Artiste possède forcément tout le matériel nécessaire à son art.

Dignités Possibles : Artiste de Cour.

Artiste de Cour

Comme l'Education Artistique, cette dignité ne peut exister qu'au sein d'une Maison dont l'Ethos inclut la Culture – mais aussi l'Excellence dans le domaine artistique. Comme son nom l'indique, l'Artiste de Cour met son art au service de la Maison dont il dépend, afin de contribuer à son prestige (ce qui peut aussi inclure des opérations de propagande). Contrairement à ce que l'on pourrait supposer de prime abord, un Artiste de Cour peut s'avérer fort intéressant à incarner dans le cadre d'une chronique du Jeu des Maisons; sa position particulière lui confère en effet une certaine liberté de décision et d'action et peut également faire de lui un excellent confident... voire un excellent espion.

Accès : Avoir suivi une vocation d'Artiste, de Baladin ou de Courtisan.

Caractéristiques : +1 en Finesse ou en Aura.

Compétences : + 1 dans six compétences parmi les suivantes : Création Artistique, Etiquette, Observation, Rhétorique, Subterfuge, Langues, Traditions, Expression Artistique et Séduction.

Avantage : Membre privilégié de l'entourage d'une famille noble, l'Artiste de Cour bénéficie évidemment toujours de la faveur des dirigeants de la Maison à laquelle il est inféodé, mais il entretient en outre un rapport privilégié (en tant que confident, mentor officieux etc.) avec un des membres de la famille régnante (le siridar, son épouse, son héritier etc.), dont l'identité devra être précisée avec le meneur de jeu.

Equipement : Comme les Courtisans (voir règles d'Imperium).



Création Artistique

Dans la quatrième édition des règles d'Imperium, le vaste domaine des compétences artistiques est, pour l'instant, seulement représenté par la compétence **Expression Artistique**, mais comme l'indique sa description, celle-ci s'intéresse plus à la notion de prestation ou de performance (ce qui explique qu'elle soit basée sur l'Aura) qu'à celle de création ; elle ne peut donc représenter de façon satisfaisante le talent d'un peintre, d'un sculpteur ou même d'un poète.

Le meneur de jeu désireux de représenter de tels domaines en termes de jeu pourra utiliser une compétence optionnelle de **Création Artistique**, basée sur la Finesse.

Comme pour l'Expression Artistique, chaque forme d'art (peinture, sculpture, poésie etc.) constitue a priori une compétence distincte ; en pratique, la plupart des artistes choisissent de se spécialiser dans un domaine spécifique et ne développent donc qu'une seule version de cette compétence, mais il est conseillé d'éviter une approche trop restrictive des différents arts ; ainsi, un peintre pourra tout à fait s'essayer à la sculpture (moyennant, peut-être, un dé de pénalité), tandis qu'un poète pourra aussi utiliser son talent pour l'écriture narrative ou théâtrale.

Cette compétence optionnelle pourra s'ajouter à la liste des compétences pouvant être acquises dans une Education Courtoise ou Mystique et fait évidemment partie du cursus de l'Education Artistique détaillée page précédente.

La compétence de Création Artistique pourra être testée dans différentes situations – comme par exemple pour créer une œuvre exprimant une émotion particulièrement importante pour le personnage (ou susceptible de toucher un PNJ particulier), pour répondre rapidement aux exigences d'un commanditaire influent etc. Le système des confrontations pourra également être utilisé pour résoudre toutes sortes de concours et autres compétitions, qu'elles soient officielles ou informelles.

Enfin, dans le cas d'un Artiste de vocation, la valeur de cette compétence pourra également refléter la notoriété artistique du personnage : plus celui-ci excelle dans son domaine, plus son œuvre sera connue et appréciée des amateurs d'art. Un Artiste de vocation pourra ainsi utiliser sa compétence de Création Artistique en lieu et place de sa compétence d'Etiquette pour nouer des relations sociales (voir Imperium, p 69), si cela l'avantage - mais uniquement avec des esthètes, amateurs d'art et autres mécènes.

Inspiration

La compétence de Création Artistique reflète la maîtrise technique et la finesse d'exécution de l'artiste : elle permet de créer avec talent, mais seul un authentique Artiste de vocation (voir page précédente) peut espérer créer une œuvre d'art qui soit véritablement *inspirée* et porteuse d'une *vision* artistique unique.

Pour ce faire, l'artiste-créateur devra tout d'abord réussir un test d'**Inspiration**. Ce test est résolu comme un test de compétence (avec la règle des 8) et utilise la valeur d'Inspiration de l'artiste (voir ci-dessous). Il lui faudra ensuite obtenir au moins autant de réussites sur son test de Création Artistique pour que la création soit à la hauteur de cette vision initiale. La création d'un authentique chef d'œuvre nécessitera donc un nombre très élevé de réussites sur ces deux tests. L'artiste-créateur pourra évidemment faire appel à son Karama pour augmenter ses réussites sur l'un ou l'autre test (ou sur les deux, en dépensant un point sur chaque test).

La valeur d'Inspiration d'un Artiste de vocation est égale à la somme de sa Finesse et de son Aura : en l'occurrence, l'Aura peut représenter la force de personnalité, le pouvoir d'évocation de l'artiste, tandis que sa Finesse reflète plutôt sa sensibilité, son intuition et les aspects les plus subtils de la créativité. Rappelons que ces deux caractéristiques sont aussi les caractéristiques maîtresses des deux principales compétences artistiques (la Finesse pour la Création et l'Aura pour l'Expression).