IMPERIUM

LES VOIES DE LA PRESCIENCE

Olivier Legrand (2016)

IMPERIUM

LES VOIES DE LA PRESCIENCE

Introduction 3

I : Prescience et Destin 4

II : Présages et Visions 7

III : Le Tarot de Gollam 11

Postface : L'Empire des Possibles 15

Appendice : The Spice Must Flow ! 16

Ce supplément et le jeu de rôle auquel il se rattache sont inspirés du ***Cycle de Dune*** *créé par Frank Herbert, ainsi que de la* ***Dune Encyclopedia*** *de Willis E. McNelly.*

Texte : Olivier Legrand

Illustration de Couverture : DarkBydloArt

Illustrations Intérieures : Christopher George, Flibertyjibbeth, Alexander Nanitchkov, Arnaud Fornerot.

Olivier Legrand (2016)

INTRODUCTION

Le Jeu de la Prescience

La Prescience est un des éléments les plus emblématiques de l'univers de Dune – mais aussi un de ses éléments les plus complexes à gérer dans le contexte d'un jeu de rôle, et ce pour de multiples raisons. La plus évidente est la difficulté à gérer, en jeu, la notion de *prédestination*.

Comment, en effet, permettre à un personnage-joueur d'entrevoir son futur, alors même que ce futur reste, par définition, incertain ?

Certes, le meneur de jeu peut décider que toute vision presciente contient en elle-même la certitude de sa réalisation, en dépit de tout ce que pourraient faire les personnages incarnés par les joueurs pour l'empêcher ; sur le plan dramatique, une telle forme de prédestination reste tout à fait acceptable si elle est utilisée à petites doses et peut même être une façon très efficace de créer en jeu une atmosphère de fatalisme quasi-tragique proche de celle des premiers romans du Cycle de Dune… mais une telle approche peut également créer une forme de passivité chez les joueurs, le sentiment que tout est écrit ou joué d'avance et qu'il ne sert donc à rien d'agir ou même de réagir aux événements survenant en jeu : on quitte alors le champ du fatalisme quasi-tragique pour entrer dans celui de l'apathie et de l'ennui – ce qui va évidemment à l'encontre de ce qu'un jeu de rôle est censé offrir à ses joueurs.

C'est cette question – et quelques autres – que nous explorerons dans le présent supplément, avec pour but d'offrir non une réponse univoque mais un choix de pistes et de possibilités – à l'instar de la Prescience elle-même.

Le Rôle de la Prescience

Du reste, les problèmes posés par la Prescience en jeu vont au-delà de ce problème de prédestination narrative. Que faire si, sans en avoir l'intention ni même s'en apercevoir, un joueur fait accomplir à son personnage une action dont les conséquences remettent directement en cause ce qui a été prédit ? Jusqu'à quel point le meneur de jeu peut-il contrôler le flot des événements survenant en jeu et multiplier les *dei ex machina* pour faire suivre à un scénario ou à une chronique entière le cours d'une vision ou d'une prédiction ?

Certes, il existe une solution facile, consistant à reléguer la Prescience au second plan, en interdisant les personnages-joueurs Prescients, en axant la chronique sur d'autres thèmes et en contrôlant soigneusement l'apparition de PNJ Prescients au sein de l'action… mais le meneur de jeu peut aussi souhaiter construire une chronique qui, comme le Cycle de Dune, accordera une place de premier plan à la Prescience – ce qui sera presque toujours le cas si ce pouvoir est possédé par un ou plusieurs personnages-joueurs.

Or, il est évident qu'un groupe de personnages-joueurs comprenant un ou plusieurs Prescients risque de se heurter régulièrement aux problèmes évoqués ci-dessus (non plus à l'échelle de la chronique entière, mais plus vraisemblablement à l'échelle de chaque scénario) ainsi qu'à d'autres difficultés : comment donner aux visions d'un Prescient toute leur importance sans que ce personnage ne finisse par voler la vedette aux autres ? Comment préserver certains secrets indispensables à la bonne marche de la chronique ? Comment éviter qu'un Prescient PJ ne décide d'avoir une vision dès qu'un nouveau mystère apparaît en cours de jeu ? Bref, comment équilibrer l'utilisation de la Prescience en jeu ?

Equilibres et Possibilités

Lorsque l'on y regarde de plus près, la gestion de la Prescience pose au meneur de jeu un véritable dilemme : mettre la Prescience au centre de l'action, c'est prendre le risque de priver les joueurs d'une partie appréciable de leur liberté et de transformer leurs personnages en simples spectateurs (voire en simples pions) d'un destin placé sous le seul et entier contrôle du meneur de jeu ; à l'inverse, laisser la Prescience de côté afin d'optimiser la jouabilité, c'est se priver d'un des thèmes les plus fascinants de l'univers de Dune… et dans les deux cas, il s'agit d'un choix aussi arbitraire qu'artificiel. La seule façon de contourner ce dilemme est de chercher une voie médiane – ou, pour citer la Princesse Irulan, de *« veiller à ce que les équilibres soient précis »*.

Ce supplément propose des règles optionnelles et des procédures de jeu alternatives concernant la Prescience, afin de permettre à chaque meneur de jeu de mettre en place ses propres équilibres, de tracer sa propre voie, en accord avec sa vision de la Prescience et les enjeux de sa chronique.

I : PRESCIENCE ET DESTIN

Le Mystère de la Prescience

« Comment quiconque n'ayant jamais connu la Prescience de l'Epice pouvait-il concevoir une forme de perception où l'espace-temps n'était pas localisé ? Une perception sans vecteur d'image personnel ni récepteurs sensoriels ? »

Le Messie de Dune

Une des caractéristiques de la Prescience est qu'il s'agit d'un pouvoir totalement mystérieux, même (voire surtout) pour ceux qui le possèdent. Au début du Messie de Dune, la Révérende Mère Gaius Helen Mohiam elle-même observe que « le phénomène de la Prescience est mal connu, même pour les initiés » (ou plus précisément, en version originale : *« even by its initiates »*, c'est-à-dire par les Prescients eux-mêmes).

Plus le Prescient explore les multiples chemins de son don, plus il risque de se perdre dans les méandres de la trame (ou des eaux) du Temps, plutôt que de trouver cette voie unique de vérité que reflètent des concepts comme le Sentier d'Or ou le Kwisatz Haderach.

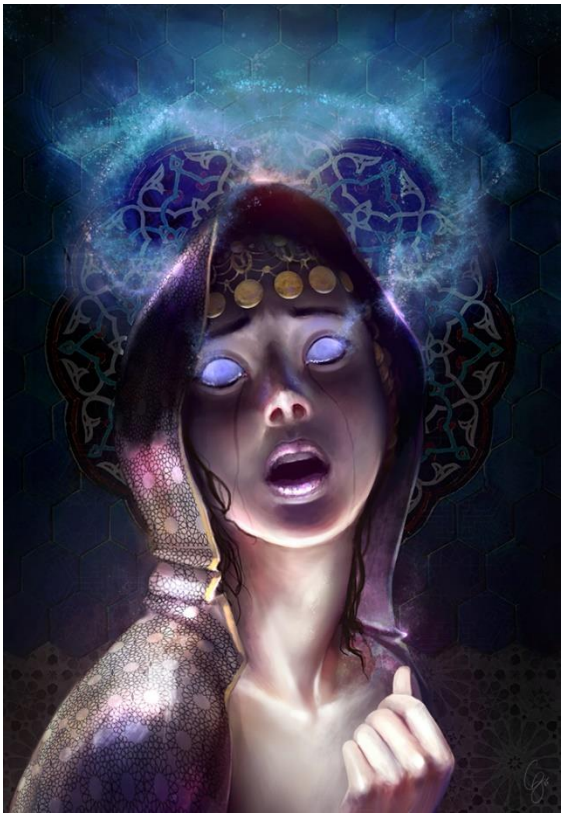
Les origines mêmes de ce don restent inconnues, comme l'atteste cet extrait d'un dialogue entre Paul Muad'Dib et le Navigateur de la Guilde Edric, dans *Le Messie de Dune* :

- Nul homme d'intelligence normale ne saurait mettre en doute les pouvoirs de prescience, Sire. Ceux-ci sont attachés à l'homme depuis les temps les plus anciens et nous influencent aux moments où nous soupçonnons le moins leur présence. Fort heureusement, il existe d'autres forces dans l'univers.

- Supérieurs à la Prescience ? demanda Paul, impitoyable.

- Si la Prescience seule existait et était omnipotente, Sire, elle s'annulerait par elle-même. Elle ne connaîtrait d'autres applications que celles entraînant son déclin.

Si l'on s'en tient à ces propos énigmatiques, la Prescience n'est donc pas toute-puissante et peut être affectée, voire mise en échec par « d'autres forces » - forces qui, si l'on prend en compte la suite du raisonnement d'Edric, garantissent également l'existence même de la Prescience.



Que sont, au juste, ces « autres forces » ? Dieu ? Le Destin ? Dans le contexte d'un jeu comme *Imperium*, nous choisirons cette seconde option : la Prescience est intimement liée au Destin, mais peut également être contrecarrée par lui. En termes de jeu, l'intervention du Destin est largement représentée par les points de Karama, qui trouveront donc ici de nouvelles applications, liées à la trame sans cesse changeante du Temps et de la Destinée.

Le Prix de la Prescience

« Les visions de l'avenir ne pouvaient être traitées comme des formules. Il fallait y pénétrer, au risque de sa vie et de son équilibre mental. »

Le Messie de Dune

Dans les règles de base d'Imperium, le prix de la Prescience ne se paie qu'à la création du personnage, sous la forme d'un point de Karama en moins. A cela s'ajoute la nécessité de suivre un Régime d'Epice, ce qui peut entraîner diverses contraintes lourdes (dépendance, conséquences

catastrophiques en cas de manque etc.) mais lui confère également l'avantage non-négligeable d'une longévité accrue. Le prix de la Prescience ne se paie donc pas « une fois pour toutes », lorsque ce don apparaît chez le Prescient, mais bien tout au long de son existence. Dans cette section, nous allons examiner une façon de rendre ce prix plus manifeste pour le personnage et pour le joueur.
En termes de jeu, chaque Prescient possède un rang de Prescience (de I à III), lié à son Régime d'Epice, qui détermine l'étendue et la profondeur de ses visions (voir règles de base d'Imperium).

Or, il semble assez logique de supposer que, plus la Prescience est forte, plus elle devient lourde à porter pour l'esprit et le psychisme du personnage. Etre capable de voir ou même d'entrevoir des futurs possibles entraîne sans aucun doute de profondes transformations en termes d'équilibre mental, de vision de la réalité ou de perception de soi ; au degré le plus élevé, un tel pouvoir doit altérer totalement la conscience du Prescient, sa perception du temps dépassant alors les limites de sa propre existence. Nul ne contemple impunément le futur.

Sur le plan psychologique comme sur le plan métaphysique, la Prescience place donc celui qui la possède sur un autre plan, dans un autre univers que celui de l'ensemble des mortels. Un tel décalage peut (et même doit) évidemment être reflété par l'interprétation du personnage mais on peut aussi souhaiter la traduire en termes de jeu. Tel est l'objectif des règles optionnelles détaillées dans le présent chapitre.

Prédestination et Possibilités

De Multiples Possibles

« Mais il avait entrevu bien des Possibles dans la trame du Temps. »

Le Messie de Dune

Certes, la Prescience permet de prédire le futur… ou plutôt, comme le laisse clairement entendre la citation ci-dessus, de percevoir plusieurs futurs possibles et d'entrevoir, parmi eux, le meilleur, le pire, le plus probable ou le moins prévisible. Plus tôt dans le roman, on trouve cet autre passage particulièrement révélateur, toujours à propos de Paul et de ses visions prophétiques :

« Comme toujours, il se demanda s'il lui était possible d'expliquer l'oracle, la vision floue et changeante des lignes de temps qui oscillent et s'interpénètrent sans cesse sur la trame ondulante des possibilités. »

La traduction de tout ceci en termes de jeu est fort simple : le futur n'est pas forcément écrit et ceux qui sont le plus susceptibles de le modifier ou, pour reprendre une expression utilisée dans *Le Messie de Dune*, de créer des remous dans les eaux du Temps sont les Prescients eux-mêmes.
Cette idée, présentée à plusieurs reprises dans le Cycle de Dune, n'est pas qu'une simple variation sur le thème du « grand pouvoir qui confère de grandes responsabilités » : elle est également la parfaite illustration d'un des principes de base de la physique quantique, selon lequel l'existence même d'un observateur modifie le phénomène observé. Sur ce point comme sur plusieurs autres, la Prescience dans l'univers de *Dune* semble être à la convergence du mystique et du scientifique.

Altérer le Futur

« Il avait eu des visions de ces instants, mais il isolait ses perceptions de l'oracle, préférant se comporter comme un Poisson dans le Flot du Temps qui se laissait porter par les divers courants. Le destin, maintenant, n'autorisait plus les combats. »

Le Messie de Dune

En termes de jeu, l'idée selon laquelle il existe *des Possibles* et non *un seul futur* donne au meneur de jeu comme aux joueurs une certaine marge de manœuvre, qui permet de relativiser quelque peu le poids de la prédestination sur le jeu.

Du point de vue du meneur de jeu, cette multitude des Possibles lui évite d'être « prisonnier d'un oracle », c'est-à-dire d'éviter que les visions d'un Prescient ne retire tout suspense au scénario ou créent chez les joueurs un sentiment de certitude totale à partir du moment où la Prescience semble jouer en leur faveur. Les chemins qu'empruntent la Destinée sont parfois bien tortueux et il existe toutes sortes de variables pouvant intervenir entre le moment où un événement est prophétisé et celui où il se réalisera effectivement.

Du point de vue des joueurs, le fait que le futur ne soit pas univoque mais constitué de multiples « lignes de temps » signifie qu'il est (au moins en théorie) toujours possible d'empêcher qu'un événement prophétisé ne se produise – ou, plus humblement, d'en atténuer les répercussions. Si le futur n'est pas unique, alors on peut toujours se dire que « rien n'est encore joué ».

Bien sûr, le meneur de jeu devra, là encore, veiller à préserver les équilibres : si la Prescience devient trop incertaine ou trop facile à contrecarrer, alors elle perdra l'importance qui doit être la sienne et la place qui lui revient de droit dans un univers comme celui de Dune et d'Imperium.

La seule règle d'or (pour atteindre, peut-être, le « sentier d'or » ?) en la matière est la suivante : la seule façon d'empêcher un événement perçu par la Prescience de devenir réalité est de le rendre, tant qu'il en est encore temps, totalement impossible ; à partir du moment où cet événement demeure possible, alors il se réalisera fatalement.

Le Kismat

« De même que les créatures aquatiques agitent l'eau et y laissent des remous, les Prescients agitent le Temps. »

Le Messie de Dune

Si la faiblesse inhérente aux Mentats est le doute, celle des Prescients semble au contraire relever de la certitude : un sentiment profond de n'être qu'un pion sur l'échiquier du temps, captif d'une trame de visions destinées à se réaliser – bref, une sorte d'hyper-fatalisme, susceptible de peser lourdement sur le libre-arbitre du personnage.

Mais un Prescient peut aussi décider de lutter contre la destinée afin d'empêcher une de ses propres visions de se réaliser : lorsque cela se produit, le personnage Prescient entre dans une configuration appelée *Kismat*, véritable duel entre son libre-arbitre et sa Prescience.

Selon l'issue des événements, un Kismat peut donc se solder de deux façons : soit le Prescient parvient à empêcher sa propre vision de se réaliser (victoire du libre arbitre sur la prescience), soit le destin l'emporte et la vision se réalise (défaite du libre-arbitre par la prescience).

Afin de donner à ce système une coloration « dunienne », nous avons choisi d'utiliser un terme issu du Lexique de l'Imperium donné en Appendice de Dune (ijaz) ainsi qu'un terme formé à partir de l'arabe (kismat, issu de kismet qui désigne la destinée ou la fatalité). Enfin, cette règle optionnelle renforce encore l'importance toute particulière du capital de Karama pour les personnages Prescients.

L'Amère Victoire

Dans le premier cas, le personnage parvient à empêcher la vision de se réaliser – mais il doit pour cela dépenser 1 point de Karama.

S'il ne peut faire ce sacrifice, sa Prescience se trouve alors obscurcie par sa propre capacité à s'y opposer et il ne pourra plus utiliser sa Prescience tant que le prix du Kismat (le point de Karama) n'aura pas été payé.

L'Ijaz

Dans le second cas, la vision du Prescient se réalise en dépit des efforts qu'il a lui-même déployés pour empêcher son accomplissement : le personnage est alors écrasé par le poids de l'*Ijaz*, notion que le *Lexique de l'Imperium* (en appendice de *Dune*) définit comme *une prophétie à laquelle il est impossible de s'opposer*.

Dans ce cas de figure, le personnage Prescient sera incapable d'entrer de nouveau en configuration de Kismat sans sacrifier au préalable 1 point de Karama.

La Force de la Prophétie

Enfin, le meneur de jeu pourra aussi estimer qu'à partir du moment où un événement a été prophétisé au cours de la chronique, il devient beaucoup plus difficile à empêcher, étant en quelque sorte déjà inscrit dans la trame du destin.

Si la Prescience d'un événement ne le rend pas *absolument* inéluctable, elle augmente toutefois considérablement sa force en tant que Possible, lui conférant en quelque sorte une « charge de destin » plus lourde et beaucoup moins fluctuante.

Si le meneur de jeu souhaite refléter cette idée en termes de jeu, il pourra décider qu'un personnage (qu'il soit prescient ou non) qui tente d'empêcher cet événement ne pourra réussir qu'en sacrifiant 1 point de Karama, le plus souvent lorsque le personnage se trouve au moment critique où les lignes de temps sont sur le point de bifurquer.

Ainsi, seules les forces mystérieuses du destin, représentée par le Karama (ces forces qu'évoque Edric au début du dialogue reproduit au début de ce chapitre) peuvent altérer une ligne de temps déjà prophétisée.

Cette altération constitue donc toujours une forme de *basculement du destin* – ce que toute dépense de Karama est supposée représenter. Le sacrifice du point de Karama permet alors de créer le moment où tout redevient possible ou, pour reprendre la terminologie de la Prescience dans l'univers de *Dune*, où un Possible cède la place à un autre Possible.

Ainsi, seul un personnage ayant un rôle à jouer sur l'échiquier du destin (c'est-à-dire doté d'un capital de Karama) pourra être en mesure d'influencer, de différer voire d'empêcher l'accomplissement d'une vision prophétique.

II : PRESAGES ET VISIONS

Préludes Prémonitoires

A la page 50 des règles de base d'Imperium consacrée à la Prescience, on peut lire les deux paragraphes suivants :

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

Cette approche de la Prescience présente certains avantages indéniables, qui méritent sans doute d'être examinés plus en détail.

Le plus évident de ces avantages est sans doute le caractère augural de cette procédure : le fait de permettre à la Prescience de se manifester avant le jeu constitue ici une « traduction » en termes de jeu de la notion de prémonition.

La vision se manifeste avant le jeu, c'est-à-dire avant que les fils du destin ne se nouent, ce qui rend la Prescience à la fois plus énigmatique (pour les autres joueurs) mais aussi plus… « presciente » : ainsi, grâce à cette approche, le joueur d'un Prescient pourra révéler en cours de jeu qu'il a déjà eu une vision en rapport avec tel fait ou telle information (ce qui est l'essence même de la Prescience) plutôt que d'attendre que le fait survienne ou que l'information ne soit révélée pour voir s'il ne peut pas « avoir une vision » sur le sujet.

Sur un plan plus pratique, cette approche permet également au meneur de jeu d'éviter de multiplier les apartés en cours de jeu et au joueur du Prescient de préserver tout le mystère de son personnage et de ses Visions.

Elle garantit en outre que la Prescience aura toujours un rôle à jouer dans un scénario, y compris lorsque le joueur concerné ne fait pas appel au Karama de son personnage en cours de jeu afin de provoquer une vision volontaire.

Ainsi, le joueur du Prescient aura toujours une « vision d'avance » et aura du même coup moins tendance à utiliser son pouvoir en cours de jeu, ayant déjà « des cartes en main ».

Ceci peut parfois s'avérer plus intéressant sur le plan dramatique, particulièrement si les autres joueurs ont tendance à « réclamer une vision » au Prescient du groupe dès qu'une situation de crise se présente : ce dernier peut alors leur répondre qu'il a « déjà vu quelque chose », renforçant ainsi son aura de mystère.

Et si le joueur décide de provoquer une Vision à son personnage en dépensant 1 point de Karama, cette Vision se situera alors très certainement dans le prolongement de la Vision d'avant-jeu, renforçant ainsi l'idée que toutes les Visions d'un Prescient sont liées par la trame de la destinée.

La principale difficulté de cette approche réside dans le rang chiffré de Prescience. Comment, en pratique, moduler l'intensité ou le degré de détail d'une Vision sur une échelle de I à III ?

Dans les règles d'Imperium, les différences entre ces trois niveaux sont surtout envisagées en termes temporels : le Prescient de niveau III peut voir sur plusieurs générations, alors que les Visions d'un Prescient de niveau II sont généralement limitées à son espérance de vie et que celles d'un Prescient de rang I concernent le plus souvent le futur proche.

Tout ceci fait sens à l'échelle d'une chronique mais cesse d'être signifiant dans le cas de la Vision d'avant-jeu, puisque celle-ci est toujours censée concerner les événements du scénario à venir – il s'agit donc, par définition, de la vision d'un futur proche, même si rien n'empêche le meneur de jeu d'y inclure des éléments qui ne prendront leur sens que lors de scénarios à venir.

Comment, dans ce cas, garantir au joueur d'un Prescient de rang III que sa Vision est effectivement plus précise ou plus approfondie que celle que le meneur de jeu lui aurait révélée si sa Prescience avait été d'un niveau inférieur ?

Le Jeu des Questions

Une façon simple de contourner ce problème est de donner au joueur du Prescient une description volontairement floue ou énigmatique de la Vision, puis de l'autoriser à poser au meneur de jeu un nombre de questions égal au rang de Prescience de son personnage – par exemple :

Où semble se dérouler la scène ?

Qui tient ce poignard ?

Dame Wencia est-elle présente dans ma vision ?

Notons que ce principe des questions peut s'appliquer à toutes les Visions du personnage et pas seulement à la Vision d'avant-jeu.

Les Brumes du Futur

Le principal écueil de cette approche est le risque que le joueur ne pose une question susceptible de compromettre le scénario prévu (ex : *« Qui est l'assassin ? »* si le scénario consiste justement à démasquer ce dernier).

Bien sûr, le meneur de jeu peut éluder la question en se retranchant derrière les brumes de la Prescience (*« Tu ne parviens pas à discerner son visage… »*), mais une telle échappatoire risque fort d'être ressentie par le joueur comme une forme d'injustice (*« Une question perdue pour rien ! »*).

La solution la plus satisfaisante consiste dans ce cas à délivrer au personnage Prescient une *information au futur* ne pouvant prendre son sens qu'en cours de jeu, comme par exemple :

« Tu ne parviens pas à discerner le visage du meurtrier, mais tu es sûr de le reconnaître si tu poses ton regard sur lui… »

« Tu ne discernes pas le visage du meurtrier mais l'aspect de la main qui tient ce poignard s'imprime profondément dans ton esprit – tu reconnaîtras cette main si tu la vois de nouveau. »

Visions et Vérités

Gardons aussi à l'esprit que, même si l'existence de la Prescience est un fait reconnu, rien ne permet véritablement à un Prescient de prouver qu'il a effectivement vu ce qu'il a vu :

« Vous mentez ! Je refuse de croire que mon fils puisse assassiner son frère aîné ! »

« Dame Liril vous a récemment humilié devant toute la cour et, comme par hasard, votre Vision l'incrimine… »

En outre, dans de nombreux cas, connaître la vérité peut être plus dangereux que de l'ignorer :

« Si le na-baron apprend ou se doute que vous avez eu une telle Vision, c'en sera fini de vous… »

Signes et Révélations

Une autre possibilité consiste à remplacer ces questions par un nombre égal d'éléments révélateurs contenus dans la Vision d'avant-jeu : ainsi, la Vision d'avant-jeu d'un Prescient de rang I comportera un élément principal, tandis que celle d'un Prescient de rang III pourra comporter trois éléments révélateurs ou trois indices déterminants, l'interprétation de ces indices étant évidemment laissée au personnage-joueur.

Par rapport au système des questions présenté ci-dessus, cette approche permet au meneur de jeu d'accentuer le caractère symbolique et mystérieux des Visions… mais peut aussi lui éviter de se retrouver piégé par des questions un peu trop pertinentes, le joueur n'ayant ici aucun contrôle sur les informations données par la Vision. Là encore, le meneur de jeu devra choisir l'option qui correspond le mieux au style de sa chronique et aux goûts de ses joueurs.

Alam al-Mithal et Arafel

Définitions

L'Arafel désigne « le brouillard obscur à la fin de l'univers » ou encore « la brume du jugement dernier », autrement dit l'anéantissement de l'humanité et de son univers - une perspective apparemment inéluctable (les lecteurs du Cycle de Dune savent que l'empereur-dieu Leto II parviendra à empêcher l'avènement de l'Arafel grâce au Sentier d'Or, unique voie du salut de l'humanité - mais à l'époque d'Imperium, aucun Prescient n'a ne serait-ce qu'entrevu les temps futurs que forgera Leto II…

L'Alam al-Mithal ou « monde des similitudes » est le monde mystique où toutes les limitations physiques cessent d'exister ; c'est aussi là que résident les esprits de certains défunts. Aussi appelé *Alam al-Khayal* (monde de l'imagination), ce plan d'existence est un passage intermédiaire entre le monde tangible et le monde divin. Pour certains sages, il s'agit d'un endroit tout aussi réel que l'univers que nous habitons ; pour d'autres, il s'agit d'une pure projection idéelle de la conscience humaine. En Alam al-Mithal, les lois physiques ne s'appliquent pas et l'espace comme le temps ne sont soumis à aucune limite. Si le monde sensible peut être perçu par les cinq sens, le monde des similitudes ne peut être perçu que par l'imagination et l'esprit – les Prescients, les sages et les créateurs étant les plus susceptibles de percevoir ce plan spirituel et de contribuer à son existence, en communiant avec la myriade d'autres consciences qui y coexistent, par-delà le temps et l'espace.

Ces deux concepts font leur entrée dans l'univers de *Dune* à partir du deuxième roman du cycle, *Le Messie de Dune*. Dans ce supplément, nous avons choisi de les interpréter comme deux extrêmes de l'expérience prophétique, auxquels seul un Prescient de rang III peut avoir accès.

Selon cette interprétation, Arafel et Aram al-Mithal constituent deux pôles métaphysiques opposés, le néant et « l'enfer » de l'Arafel s'opposant clairement à la plénitude et au « paradis » psychique transcendantal de l'Alam al-Mithal. Dans ce supplément, nous avons donc choisi de lier ces deux extrêmes au sein de la même règle optionnelle, afin d'en faire, en quelque sorte, les deux faces de la même pièce, même si ce lien n'est pas explicitement établi dans les romans du *Cycle de Dune*. Pour ce faire, nous mobiliserons un troisième concept issu, lui aussi, du lexique de la saga : le *Hajar*, terme d'origine zensunni désignant un long voyage, une quête spirituelle ayant pour but la sagesse et l'illumination.

Le Voyage du Prescient

Chaque fois qu'un Prescient de rang III cherche le chemin de l'Alam al-Mithal, il doit sacrifier 1 point de Karama et se plonger dans une profonde méditation qui durera 1D8 heures.

Au terme de ce voyage intérieur (le *Hajar*), le joueur devra lancer un nouveau dé (D8), car la voie menant vers l'Alam al-Mithal est sans cesse changeante, parfois tortueuse, souvent étroite et toujours semée de périls. C'est le résultat de ce jet de dé qui déterminera l'issue du Hajar, grâce à la table ci-dessous.

Table du Hajar (1D8)

1= Arafel

Son Hajar amène le personnage dans l'Arafel. Le Prescient restera prisonnier de cette vision cauchemardesque pendant 1D8 heures ; une fois qu'il en émergera, terrifié et ébranlé, il sera incapable de réutiliser ses pouvoirs avant d'avoir sacrifié un nouveau point de Karama afin de retrouver « le chemin de la vision » (et avant toute autre dépense de Karama liée à la Prescience).

2-4 = Errance

Le Hajar se solde par une errance dénuée de destination. Le Prescient a donc sacrifié son point de Karama en vain.

5-7 = Alam al-Mithal

Le Hajar amène le Prescient en Alam al-Mithal, où il peut communier avec la myriade d'autres esprits qui y demeurent par-delà le temps. En termes de jeu, cette illumination permet au personnage de gagner 1 niveau de maîtrise dans n'importe quelle compétence (choisie par le joueur) liée au Savoir, à la Finesse ou à l'Aura (sans dépasser la limite de la caractéristique maîtresse, comme pour n'importe quel gain de compétence). En pratique, tout se passe comme si le point de Karama dépensé pour le Hajar avait été converti en niveau de compétence.

8 = Illumination Suprême

Comme ci-dessus, mais l'illumination est si brillante et totale que le Prescient gagne non seulement le niveau de compétence souhaité mais regagne un nouveau point de Karama.

Science et Prescience

Etude de la Prescience

Si l'on en croit la Révérende Mère Gaius Helen Mohiam (*« le phénomène de la Prescience est mal connu, même des initiés »)* et le Navigateur Edric (pour qui les pouvoirs de la Prescience *« sont attachés à l'homme depuis les temps les plus anciens »*), l'origine de la Prescience reste globalement méconnue et inexpliquée, mais il est évident que les scientifiques de l'Imperium (à commencer par ceux du Bene Gesserit et de la Guilde) se penchent depuis fort longtemps sur ces mystères et qu'il existe certainement à ce sujet diverses théories, allant du mysticisme le plus ésotérique à la science la plus avancée.

En termes de jeu, tout programme de recherche destiné à sonder les mystères de la Prescience fera appel aux compétences de Psychologie, de Neurochimie et de Génétique (voir le *Manuel du Bene Gesserit* pour une description de ces deux dernières compétences). Les découvertes et conséquences éventuelles d'un tel programme sont bien évidemment laissées à l'appréciation de chaque meneur de jeu, en fonction des enjeux de sa chronique.

La Prescience et le Mélange

Une chose est sûre, cependant : si le Mélange révèle, développe et amplifie les pouvoirs de Prescience chez certains sujets, ce n'est pas lui qui les *suscite*. Sans l'Epice, ce pouvoir serait resté latent chez la grande majorité des sujets concernés – et si rare que sa réalité même aurait très certainement été mise en doute par les autorités scientifiques et soigneusement confinée à quelques cercles mystiques.

Dans Imperium, tout personnage Prescient doit obligatoirement suivre un Régime d'Epice, dont le rang d'accoutumance (de I à III) détermine le degré d'éveil de sa Prescience. En termes de jeu, un Prescient « latent », possédant le don mais n'ayant jamais consommé de Mélange, fonctionnerait comme un Prescient de rang I, mais sans la possibilité de faire volontairement appel à son pouvoir grâce à son Karama : ses visions, sporadiques, limitées et incontrôlées se limiteraient donc aux seules visions d'avant-jeu.

Les Non-Chambres

Les savants Ixiens ont développé une forme de technologie anti-Prescience, sous la forme des non-chambres.

Une non-chambre est un espace capable de soustraire tout ce qu'il renferme à toute forme de perception externe, qu'elle soit sensorielle, technologique ou psychique. Quiconque se trouve à l'intérieur d'une non-chambre est totalement indétectable depuis l'extérieur, que ce soit par la Prescience, les cinq sens ou n'importe quel système de détection, si avancé ou sophistiqué soit-il.

Une non-chambre constitue donc un véritable espace d'immunité à la Prescience où des machinations peuvent être tramées et des secrets échangés à l'abri de toute indiscrétion ou interférence oraculaire, comme on le voit au tout début du *Messie de Dune*.

L'intérieur d'une non-chambre est également soustrait au flux temporel : le temps passé à l'intérieur d'une non-chambre ne produit aucune entropie (et donc, dans le cas des êtres vivants, aucun vieillissement). Tout ce qui s'y déroule a donc lieu *en marge du temps*.

C'est ce prodige de la science des Ixiens qui permet à l'intérieur de la non-chambre d'échapper à la Prescience, laquelle ne peut percevoir ce qui se trouve *hors du temps*.

A l'époque de référence d'Imperium, les Ixiens viennent juste de mettre au point la technologie des non-chambres, qu'ils gardent pour l'instant jalousement pour eux seuls. A terme, il leur sera possible de développer d'autres applications basées sur la même technologie, comme par exemple des non-vaisseaux, capables de voyager entre les étoiles sans recourir à la Prescience des Navigateurs de la Guilde – mais ces possibilités appartiennent pour l'instant à un futur perdu dans les brumes du temps…

En termes de jeu, une telle technologie relève du Niveau Technologique X, situé au-delà de la traditionnelle échelle des NT allant de 1 à 5,

III : LE TAROT DE GOLLAM

Le Tarot et l'Univers de Dune

Dans *Le Messie de Dune*, l'Imperium voit apparaître l'énigmatique Tarot de Dune, qui semble être à la fois un support de Prescience, un instrument de manipulation psychoculturelle et un artefact capable de *« troubler les eaux Temps, jusqu'à ce que le Prescient le plus clairvoyant ne puisse rien entrevoir à plus d'une heure dans l'avenir. »* La *Dune Encyclopedia* consacra un article fort détaillé au Tarot de Dune, détaillant ses différents arcanes majeurs et mineurs, ainsi que sa symbolique ésotérique des plus complexes, indissociable de l'avènement de Muad'Dib.

Ce Tarot de Dune n'existe pas encore à l'époque de référence d'Imperium, située environ deux siècles avant l'arrivée des Atréides sur Arrakis, mais l'idée d'utiliser la symbolique du tarot en conjonction avec la Prescience est trop séduisante pour être ignorée – et l'on peut logiquement raisonner que, si le Tarot de Dune s'est imposé si rapidement après l'avènement de Muad'Dib, c'est qu'il existait, avant lui, d'autres jeux du même genre, mais sans lien avec la culture Fremen, d'autant que (selon les historiens impériaux), le concept du tarot divinatoire remonterait aux temps immémoriaux de la Vieille Terre, bien avant la découverte du voyage spatial.

Le Tarot de Dune n'est donc pas sorti de nulle part et a fatalement eu des prédécesseurs. C'est dans cette optique qu'a été imaginé (spécialement pour ce supplément) le très apocryphe Tarot de Gollam, dont les secrets vont vous être révélés dans les pages qui suivent.

Les Cartes du Destin

Le Tarot de Gollam tire son nom de son créateur supposé, illustre Prescient et mystique ayant vécu sur la planète Chusuk vers l'an 6000 AG. Selon la légende, Octavius Gollam aurait conçu ce jeu de tarot dans le but de créer un focus à la fois psychique, symbolique et esthétique à son don de Prescience, en opérant la synthèse de plusieurs traditions divinatoires issues de Chusuk et d'autres mondes. Comparé à beaucoup d'autres tarots, le Tarot de Gollam se distingue par sa simplicité et par son très faible nombre de cartes : seize en tout, appelées « lames ».

Tarot de Gollam : la carte de la Pythie

Une des spécificités du Tarot de Gollam est l'importance qu'il accorde au nombre quatre, que l'on retrouve à la fois dans le nombre de ses cartes (seulement seize lames, réparties en quatre familles ou arcanes : Puissances, Vertus, Artefacts et Mystères) et dans leur forme (rectangulaire). Dans la philosophie d'Octavius Gollam, le nombre quatre constitue en effet le chiffre symbolique des « quatre temps » : le passé, le présent, le futur et le « temps de la Vision », accessible aux seuls Prescients. On retrouve enfin ce chiffre dans l'utilisation même du jeu, chaque lecture consistant à tirer quatre cartes que l'on dispose ensuite en croix, selon les positions dites « senestre », « haute », « basse » et « dextre ».

Les lames du Tarot de Gollam sont au nombre de seize. Contrairement à de nombreux autres tarots, elles ne sont pas divisées en arcanes majeurs ou mineurs, mais simplement divisées en quatre arcanes comptant chacun quatre lames. Ces seize lames sont décrites en détail page suivante.

Arcane des Puissances

L'Empereur

Cette lame est le plus souvent associée au pouvoir impérial mais peut aussi représenter la notion plus large de souveraineté et de pouvoir.

La Pythie

Il n'est guère difficile d'associer au Bene Gesserit mais elle peut aussi symboliser la Prescience – et donc, par extension, le Prescient lui-même.

Le Vaisseau

Selon le contexte, cette lame peut représenter la Guilde des Navigateurs ou n'importe quelle forme de périple ou type de voyageur.

L'Ange de la Mort

Le nom de cette lame est suffisamment éloquent.

Arcane des Vertus

Le Courage

Cette lame représente la bravoure, la volonté et la maîtrise dans l'action, mais peut aussi symboliser le danger, le conflit ou la prise de risque.

La Sagesse

Cette lame représente la connaissance, le sens de la mesure, la patience et la clairvoyance.

La Foi

Cette lame peut représenter la croyance religieuse mais aussi l'espérance ou, dans certains cas, la crédulité ou le poids des traditions.

La Justice

Cette lame peut représenter un juste jugement, une mise à l'épreuve, un châtiment ou le poids des lois et des règles établies.

Note : *Il est aisé de reconnaître, dans les quatre Vertus, les fameuses « quatre voies du destin » chères au Bene Gesserit (« le courage du brave, la connaissance du sage, les prières du pieux et la justice du grand »). Il n'est sans doute pas inutile de rappeler ici que la mère d'Octavius Gollam était une Révérende Mère.*

Arcane des Artefacts

La Dague

Cette lame représente l'attaque ou la possibilité de porter un coup décisif à un adversaire.

Le Bouclier

Cette lame représente la notion de défense ou de protection.

La Balisette

La balisette, instrument de musique indissociable de la planète Chusuk (le monde natal de Gollam), peut représenter l'inspiration, le plaisir ou encore la nécessité de « jouer sa propre musique » ou de « suivre son propre rythme ».

Le Masque

Cette lame symbolise évidemment le subterfuge, les faux semblants et la dissimulation.

Arcane des Mystères

Les Amants

Cette lame peut symboliser l'amour, mais aussi, dans un sens plus large, l'harmonie ou l'attraction entre deux parties – ou, à l'inverse, le risque d'être aveuglé par ses propres émotions.

Le Karama

Cette lame peut symboliser le caractère fluide et sans cesse changeant de la destinée ou la faculté de chaque mortel à influer sur son propre destin et à saisir le moment crucial.

La Machine

Cette lame peut représenter la technologie ou, de façon plus abstraite, les rouages de tout système. Elle est la raison pour laquelle certains exégètes fanatiques du Jihad Butlérien ont tenté de faire déclarer le Tarot de Gollam « hérétique ».

L'Univers

Cette lame représente les mystères situés au-delà de la compréhension humaine mais peut aussi symboliser le grand échiquier cosmique, le futur le plus lointain ou le passé le plus reculé.

Utilisation du Tarot

Le Tarot de Gollam ne peut être utilisé de façon efficace que par un authentique Prescient – ce qui n'empêche guère, du reste, son utilisation par de nombreux non-Prescients, convaincus que le jeu de lames possède des vertus intrinsèquement divinatoires, ce que toutes les études sérieuses à ce sujet tendent à réfuter.

Il existe deux grandes façons d'utiliser le Tarot de Gollam : pour interroger les chemins du futur, sans poser de question spécifique, ou pour tenter d'obtenir une réponse à une question plus spécifique. Dans les deux cas, la réponse livrée par le Tarot de Gollam s'exprimera de façon symbolique, à travers les images des cartes et leur configurations et devra être interprétée par le Prescient (ou par tout autre individu s'estimant capable de le faire).

Pour faire une lecture, le Prescient commence par battre le jeu de seize cartes et en tire quatre, qu'il dispose en forme de croix, selon l'ordre suivant : senestre (la branche de la croix située à la gauche du Prescient), haut (la branche haute de la croix), dextre (la branche située à la droite du prescient) et bas (la branche basse de la croix).

Le pouvoir du Prescient ne se manifeste pas au moment de la lecture des cartes mais dans l'acte de les mélanger et de les « choisir » : c'est ensuite au Prescient d'interpréter la vision que révèle la configuration des quatre lames tirées. Plus le pouvoir du Prescient est fort, plus cette vision sera importante, plus sa portée dans l'espace et le temps sera grande ou plus elle sera claire.

On considère traditionnellement que le Tarot de Gollam ne peut être interrogé de nouveau tant que la vision qu'il a révélée ne s'est pas accomplie ; les forces du destin captées par les arcanes du jeu étant alors en état de flux, les interroger de nouveau ne ferait que « brouiller les cartes », pour reprendre une expression de la Vieille Terre.

Interprétation des Lames

La lame haute représente la principale voie qu'empruntera le futur ou la principale force motrice de la destinée, celle dont viendra l'action décisive, tandis que la lame basse peut représenter une voie secrète ou latente, un ennemi caché ou encore la voie qu'empruntera la destinée si la voie principale (reflétée par la lame haute) se trouve contrecarrée ou compromise. La relation entre la lame haute et la lame basse peut donc être assez complexe, allant d'une opposition totale à un jeu de subtils équilibres.

Les lames senestre et dextre représentent les circonstances ou les événements secondaires ; la lame senestre est généralement considérée comme défavorable et représente des problèmes qui pourraient survenir, des obstacles qu'il faudra surmonter ou des circonstances contre lesquelles il faudra se prémunir, tandis que la lame dextre est considérée comme favorable et représente des actions qu'il faudra accomplir, des avantages dont il faudra tirer parti, les moyens à utiliser ou une assistance dont il faut s'assurer au préalable.

Le Tarot de Gollam en Jeu

Le Tarot de Gollam pourra être utilisé en jeu si le meneur de jeu souhaite accentuer la dimension mystique, voire ésotérique de la Prescience – et aussi s'il se sent prêt à s'investir dans l'utilisation de cet outil symbolique au fil de sa chronique.

Chaque fois qu'un Prescient interroge le Tarot de Gollam, il doit dépenser 1 point de Karama. En dehors de cela, l'utilisation du Tarot de Gollam en jeu ne fait appel à aucune règle spécifique, mais a pour vocation de s'insérer au sein même de la narration qui structure un scénario de jeu de rôle.

Le meneur de jeu étant le gardien des mystères du destin, c'est à lui qu'incombe la responsabilité de déterminer quelles lames sont tirées et selon quelle configuration. Il devra alors utiliser la symbolique du tarot comme un « code » qu'il appartiendra ensuite au joueur du Prescient (et, éventuellement, aux autres joueurs) de décrypter correctement – soit immédiatement après le tirage des lames, soit au fil de l'accomplissement des événements. Le meneur de jeu devra prendre en compte le rang du pouvoir du Prescient, afin d'y accorder l'importance de la vision ou sa clarté ; ainsi, un Prescient de rang III pourra se voir attribuer des tirages beaucoup plus révélateurs (c'est-à-dire faciles à interpréter) qu'un Prescient de rang I, dont les tirages seront plus obscurs ou dotés d'une portée beaucoup plus limitée.

Le fait qu'on ne puisse interroger le Tarot qu'une seule fois par séquence d'événements (voir plus haut) signifie, en pratique, que cette possibilité ne pourra généralement être utilisée qu'une seule fois par scénario. Cette restriction (renforcée par la nécessité de dépenser 1 point de Karama) évite au Tarot de devenir un recours systématique et facilite également les préparatifs du meneur de jeu, qui pourra dans de nombreux cas déterminer à l'avance le résultat d'un tirage, en anticipant la question que le personnage Prescient est susceptible de lui poser ; le degré de flou artistique (ou mystique ?) que permettent les réponses symboliques du Tarot sera, dans ce cas, un avantage.

Exempli Gratia

Examinons à présent deux exemples typiques d'utilisation du Tarot de Gollam en jeu. Ces exemples utiliseront le même Prescient : Livia Detweiler, Sœur du Bene Gesserit avec un rang de Prescience de II liée à la puissante Maison Alman.

Exemple 1

La Maison Alman est actuellement engagée dans un bras de fer politique avec la Maison Moritani pour l'obtention d'un nouveau fief aux ressources minières particulièrement intéressantes. La décision finale revient bien entendu à l'empereur, mais en attendant, intrigues et jeux d'influence vont bon train dans les coulisses du Landsraad.

Livia décide d'interroger le Tarot de Gollam à ce sujet. Le meneur de jeu souhaite profiter de cette lecture pour amener l'information suivante : la Maison Moritani a réussi à obtenir le soutien secret de la Guilde, qui pourrait donc peser de façon décisive sur le choix de l'empereur… mais la Guilde étant ce qu'elle est, si les personnages-joueurs agissent suffisamment rapidement, ils ont une chance de renverser la balance et d'obtenir le soutien de la toute-puissante organisation pour le compte de la Maison Alman.

Le meneur de jeu ayant, lors de ses préparatifs, anticipé qu'une telle question émergerait très probablement en cours de jeu, il a eu le temps de réfléchir aux lames et à leur configuration.

Au vu de la situation, il semble indispensable d'inclure les lames de l'Empereur et du Vaisseau (pour représenter la Guilde) dans le tirage. Après avoir passé en revue les quatorze autres possibilités, il arrête son choix sur la Dague (pour la nécessite de « porter un coup » à l'ennemi) et sur le Masque (la situation étant liée à des intrigues secrètes).

Pour la configuration, le meneur de jeu décide de placer l'Empereur en haut et le Vaisseau en bas (afin de refléter l'idée que la Guilde intervient dans cette affaire de façon sous-jacente – mais aussi que la puissance impériale est toujours dépendante de la Guilde Spatiale, un des piliers de l'Imperium) ; le Masque, quant à lui, sera placé en senestre (ce dont il faudra tenir compte, les difficultés à surmonter – en l'occurrence le secret qui entoure toutes ces tractations et la nécessité d'agir de façon subtile) et la Dague en dextre (l'action à accomplir).

Lorsque la joueuse de Livia interrogera le Tarot en cours de jeu, le meneur de jeu lui annoncera donc la configuration suivante, dans l'ordre du tirage : le Masque en senestre, l'Empereur en haut, la Dague en dextre et le Vaisseau en bas… A la joueuse de Livia, à présent, d'interpréter comme il se doit le message du Tarot.

Exemple 2

Les personnages au service de la Maison Alman n'ont malheureusement pas réussi à faire perdre aux Moritani le soutien de la Guilde (voir exemple précédent) : le précieux fief minier a donc été attribué par l'empereur aux Moritani, au grand dam du Duc Alman. Suite à ce revers, Livia décide d'interroger le Tarot sans avoir de question spécifique en tête, afin d'entrevoir ce que le futur réserve (ou pourrait réserver) à la Maison Alman.

Le meneur de jeu n'avait pas prévu que la joueuse de Livia prendrait cette décision en cours de jeu et doit donc improviser la réponse du Tarot. Il réfléchit que cette nouvelle lecture du Tarot pourrait être l'occasion, pour Livia, d'entrevoir les projets de vengeance (pour l'instant totalement secrets mais tout à fait réels) qu'ourdit le Duc Alman contre les Moritani, afin de ternir leur prestige et de leur faire perdre la faveur de l'empereur ; en effet, une telle information risque fort de placer Livia elle-même en porte à faux et l'obligera à prendre une décision difficile sur sa propre ligne d'action : devra-t-elle révéler au Duc qu'elle a « vu clair dans son jeu » ? Garder l'information pour elle seule ? La partager avec son Ordre ? La communiquer aux Moritani afin de suivre les équilibres du pouvoir, conformément à la philosophie Bene Gesserit ?

Cette incertitude devra être représentée par une lame – et le choix le plus évident semble être celui de la Pythie (représentant Livia elle-même, à la fois en tant que Presciente et Sœur du Bene Gesserit). La Sagesse semble également être une lame incontournable (pour la nécessité d'agir avec prudence et discernement). Pour les deux autres lames, le meneur de jeu choisit le Masque (pour refléter, encore une fois, l'idée d'un dessein caché, d'une intrigue secrète) et la Dague (pour refléter l'intention du Duc Alman de « porter un coup » aux Moritani), mais aussi pour créer une continuité avec le tirage précédent, qui faisait déjà intervenir ces deux lames – exprimant ainsi l'idée d'une conséquence, d'un lien de cause à effet).

Pour la configuration des lames, le meneur de jeu décide de placer la Pythie en haut (révélant ainsi à Livia qu'elle et son Ordre sont les principales forces mises en jeu à travers cette lecture), la Dague en bas (le projet de vengeance du Duc contre les Moritani représente la voie cachée, ce qui se trame dans l'ombre), la Sagesse en dextre (le moyen à utiliser, l'avantage à saisir) et le Masque en senestre (les difficultés liées aux intrigues secrètes entre Maisons – ou, tout simplement, le lien direct avec la situation évoquée dans l'exemple précédent).

Par rapport au tirage précédent, on remarque que la Dague est passée de dextre en position basse, tandis que le Masque reste en position senestre – une configuration qui peut refléter l'idée que cette nouvelle vision découle directement de la même ligne d'événements que la première.

POSTFACE
L'EMPIRE DES POSSIBLES

Comme nous l'avons vu dans les pages de ce supplément, un des enseignements de la Prescience est qu'il n'existe pas *un* futur unique, mais bien de multiples Possibles. A partir de là, pourquoi ne pas imaginer que le futur d'Imperium ne soit PAS déjà écrit, que tout ce qu'a raconté Frank Herbert dans le *Cycle de Dune* ne soit pas nécessairement destiné à advenir mais ne soit qu'une des multiples possibilités voguant sur les vagues de la Mer du Temps ? Pourquoi ne pas faire emprunter à votre chronique d'Imperium la voie d'une uchronie imaginaire, dans laquelle l'avenir prendrait un autre cours que celui de l'avènement de Muad'Dib et du Sentier d'Or de l'Empereur-Dieu Leto II ?

Après tout, dans le contexte d'un jeu de rôle, tout est possible ! Examinons ensemble quelques-uns de ces sentiers divergents…

Un Autre Kwisatz Haderach

Comment, pour le meneur de jeu qui a entre les mains l'Histoire d'un univers, empêcher l'avènement de Muad'Dib ? La réponse est simple : en faisant en sorte que Paul Atréides n'ait jamais vu le jour. Et comment arriver à cette bifurcation uchronique ? En décidant de Dame Jessica ne donna jamais d'héritier au Duc Leto… ou, tout simplement, ne le rencontra jamais, à moins qu'elle-même n'ait jamais vu le jour.

Le programme de sélection génétique du Bene Gesserit, ayant pour but l'avènement du Kwisatz Haderach, emprunterait alors d'autres voies, d'autres lignées… et cet avènement d'un autre élu, ne survenant plus sur Arrakis, aurait alors immanquablement d'autres résultats – peut-être plus conformes aux attentes des Révérendes Mères, à moins qu'il ne précipite l'Imperium dans d'autres bouleversements, tout aussi lourds de conséquences mais d'une nature bien différente. En tant qu'unique source de l'Epice de longévité et de prescience, Dune ne peut sans doute pas être entièrement retirée de l'équation – mais à partir du moment où l'Histoire suit un autre cours, rien n'oblige Arrakis à être *le berceau* de cet avènement ou les Fremen à être les premiers disciples du Kwisatz Haderach : ils pourraient tout aussi bien devenir ses principales victimes, si cet autre élu avait pour seul but de s'emparer de la seule source de Mélange dans l'univers…

Un Autre Empereur-Dieu

Autre conséquence majeure de cette bifurcation uchronique : la disparition (ou plutôt la non-naissance) de l'empereur-dieu Leto II, destiné à régner pendant plus de 3000 ans sur l'humanité et à remodeler sa destinée entière : c'est donc toute l'Histoire future de l'Homme qui se trouve ici mise en jeu ou remise en question… En effet, sans le Sentier d'Or de Leto, la perspective de l'*arafel*, l'anéantissement final de l'humanité, redevient alors une réalité – qui pourrait d'ailleurs être beaucoup plus proche dans le temps… à moins, bien évidemment, qu'un autre Kwisatz Haderach n'engendre un autre empereur-dieu, ailleurs que sur Arrakis et avec pour destin d'autres choix et d'autres métamorphoses.

Une Autre Histoire

A l'échelle d'une chronique, de telles divergences rebattent toutes les cartes du jeu politique et cosmique… et elles impliquent également que les scénarios vécus par les personnages-joueurs puissent avoir des conséquences « impossibles » (selon la chronologie du Cycle de Dune) – comme par exemple le renversement de l'empereur par une coalition de Maisons nobles ou une guerre ouverte entre le Bene Gesserit et le Bene Tleilax ou encore l'apparition d'une nouvelle faction (liée aux Ixiens ?) capable de concurrencer la Guilde Spatiale et d'ouvrir une ère inédite de « guerre stellaire » dans le vieil Imperium…

Enfin, rien n'empêche d'imaginer une véritable *guerre des Possibles*, dans laquelle les Prescients de votre univers recevraient des visions émanant de l'empereur-dieu Leto II, émanant d'un futur parallèle (celui du Cycle de Dune) : en contact avec tous les Possibles, Leto II pourrait chercher à instaurer son Sentier d'Or dans toutes les lignes de temps de l'Humanité, y compris celles où il n'existera jamais. La réécriture de l'Histoire cesse alors d'être une simple bifurcation uchronique pour devenir l'enjeu majeur de la chronique – une chronique dans laquelle les Prescients n'auraient plus pour seul rôle d'entrevoir le futur mais bien d'en être les principaux architectes !

Les Possibilités sont légion – aussi innombrables que les Voies de la Prescience…

L'Hérétique de Dune (2016)

APPENDICE

THE SPICE MUST FLOW

Réflexions sur le Mélange, l'Imperium et le Cycle de Dune

La Grande Question

Comme tous les amoureux du Cycle de Dune le savent, les romans de Frank Herbert comportent d'assez nombreuses zones d'ombre et autres questions destinées à rester sans réponse…

Contrairement à d'autres univers imaginaires où tout est cartographié, répertorié et listé dans de méticuleuses chronologies, l'univers de Dune est brossé à grands traits, dans un flou artistique qui contribue de façon cruciale à son charme unique mais aussi, assez paradoxalement, à cet « effet de réel » qu'ont ressenti tant de lecteurs dès les premières pages du roman de Frank Herbert.

L'univers de Dune, tel qu'il se dévoile dans les premiers romans du cycle, constitue donc un background rempli de mystères et de questions destinées à rester sans réponse – et parmi elles, une question cruciale : à quand remonte au juste la découverte du Mélange, l'Epice gériatrique qui constitue une des clés de voûte (sinon LA clé de voûte) du cycle dans son entier ?

Pour la grande majorité des lecteurs de ce cycle, la réponse va de soi : l'Epice était déjà connue depuis des milliers d'années avant l'arrivée des Atréides sur Arrakis et est, selon toute vraisemblance, à peu près aussi vieille que la Guilde elle-même. L'histoire de la découverte du Mélange est donc perdue dans les mêmes temps lointains brumeux que la création de l'Imperium, la fondation du Bene Gesserit ou les voyages spatiaux d'avant la Guilde.

Cette interprétation, reprise par de nombreuses sources consacrées à Dune et à son univers, est également celle qui prévaut dans le background d'Imperium - lequel ne mentionne cependant aucune datation précise à ce sujet, par fidélité au « flou artistique » herbertien évoqué plus haut.

Pourtant, comme nous allons le voir, la réponse à cette question n'a pas été aussi « évidente » dans l'esprit de Frank Herbert et il fut un temps où le créateur de *Dune* envisageait une découverte beaucoup plus récente du Mélange – une centaine d'années avant les événements du roman (et donc une centaine d'années après la période de référence d'Imperium). Cette idée,

qu'Herbert choisit finalement d'abandonner, a toutefois laissé quelques traces dans le texte définitif de *Dune*, créant ainsi quelques petites incohérences troublantes, qui méritent d'être examinées plus en détail.

Mais avant d'aller plus loin, il convient de rappeler ici que l'univers de Dune a toujours été multiple : au Cycle original écrit par Frank Herbert s'ajoutent en effet les prequels écrits par son fils Brian et Kevin J. Anderson (prequels « officiels » mais qui sont loin d'être reconnus comme « canoniques » par tous les dunophiles), ainsi que ceraines sources « semi-officielles » (ou semi-apocryphes ?), comme par exemple la vénérable *Dune Encyclopedia* de Willis E. McNelly (qui fut, en son temps, préfacée et approuvée par Frank Herbert lui-même, mais qui fut ensuite déclarée « non-officielle » par les successeurs de l'écrivain, qui souhaitaient développer leur propre vision de l'Avant Dune), le film de David Lynch, les deux mini-séries TV *Dune* et *Children of Dune*… sans oublier, bien sûr, le très éphémère (et, du moins à l'époque, tout à fait officiel) jeu de rôle *Dune: Chronicles of the Imperium*, publié en 2000 par Last Unicorn Games [1].

Où se situe **Imperium** dans cet univers aux déclinaisons multiples et parfois divergentes ? Comme l'exposent les règles de base, ce jeu (qui se situe environ deux siècles avant les événements de *Dune*) a fait le choix de privilégier les romans originaux de Frank Herbert, en ignorant les prequels de Brian Herbert mais en considérant la *Dune Encyclopedia* comme une source secondaire légitime, lorsque cela s'avérait nécessaire. Mais revenons à l'Epice et au mystère de sa découverte.

Dans Imperium, comme dans le Cycle de Dune, le Mélange est connu « depuis très longtemps » - c'est-à-dire, selon toute vraisemblance, depuis les premiers temps de la Guilde, soit environ dix mille ans. Cette interprétation (que l'on retrouve d'ailleurs également dans les prequels de Brian Herbert) est sous-tendue par de nombreux indices (à commencer par le rôle essentiel que joue le Mélange pour les Navigateurs de la Guilde ou les vénérables Révérendes Mères du Bene Gesserit).

Sur ce point, Imperium (dont la première édition remonte au début des années 2000) s'inscrit donc totalement dans ce que l'on pourrait appeler le « canon » de l'univers de Dune.

Quelques Citations

Dans la saga de Dune tel qu'elle a été publiée, Frank Herbert n'a jamais daté avec précision la découverte du Mélange. On trouve ainsi, au début d'un chapitre des *Enfants de Dune,* la citation suivante :

« Mélange : (…) Epice propre à Arrakis (Dune) et dont les propriétés gériatriques furent relevées par Yanshuph Ashkoko, chimiste royal, sous le règne de Shakkad le Sage. (…) Lié aux visions prophétiques de Paul Muad'Dib (Atréides), premier Mahdi des Fremen. Employé également par les Navigateurs de la Guilde Spatiale et les Sœurs du Bene Gesserit. »

Dictionnaire Royal, 5ème édition.

De prime abord, ceci ne nous avance guère, puisque nous ignorons les dates du règne de ce Shakkad le Sage (lequel n'est évidemment pas mentionné dans la liste d'empereurs de la *Dune Encyclopedia* - cela aurait été trop facile…). Cette absence de datation, néanmoins, témoigne de la volonté de Frank Herbert de maintenir un certain mystère sur ce sujet, puisqu'il lui aurait suffi de deux ou trois mots supplémentaires pour trancher la question – et il semble légitime de penser qu'il s'en soit délibérément abstenu.

Notons enfin que la référence aux Navigateurs de la Guilde Spatiale et aux Sœurs du Bene Gesserit implique clairement que le Mélange joue un rôle majeur dans l'existence de ces deux organisations, qui constituent deux des principaux piliers de l'Imperium. On retrouve donc ici l'idée d'une Epice connue *depuis fort longtemps* et sans laquelle l'Imperium ne pourrait exister sous la forme qui est la sienne depuis plusieurs millénaires.

En travaillant sur la version révisée du *Guide d'Arrakis*, suite à diverses discussions et recherches concernant notamment la fameuse transformation écologique d'Arrakis par Pardot Kynes (transformation opérée moins de 50 ans avant l'arrivée des Atreides sur Dune et assez précisément détaillée dans le premier Appendice du roman, mon attention fut attirée sur une étrange incohérence.

Dans un des premiers chapitres du roman, juste avant d'être confronté au chercheur-tueur, Paul se remémore le livre-film (« filmbook » en v.o.,

[1] Incidemment, il est intéressant de noter que le background de ce jeu avait été, en son temps, officiellement approuvé par Brian Herbert (également auteur de la préface du jeu) – ce qui n'empêcha pas les prequels ultérieurement écrits par Brian Herbert de présenter une version encore différente de l'Avant Dune. Ainsi, concernant (par exemple) l'histoire du fameux Jihad Butlérien, la version (« officielle ») donnée par les prequels diffère très fortement de celle donnée par le jeu de rôle de Last Unicorn Games (et pourtant elle aussi présentée, en son temps, comme « officielle ») ; si l'on ajoute à cela la version « ex-officielle » de la *Dune Encyclopedia*, l'historien du Dunivers se retrouve avec pas moins de trois récits incompatibles sur les origines du Jihad Butlérien…

« bobine » dans la v.f.) que lui a montrée le Dr Yueh au sujet d'Arrakis : *« Une ancienne bobine qui datait d'avant la découverte de l'Epice »*. Cette indication a de quoi laisser perplexe : à quoi bon, en effet, visionner un livre-film datant de plusieurs millénaires ? Et comment imaginer qu'une bobine aussi antique puisse être encore en état d'être lue… ou, plus simplement, qu'une Maison comme celle des Atreides ne dispose pas de documentations plus récentes ?

De prime abord, cela ne semble avoir aucun sens… d'autant que la suite du passage évoque le contenu de ladite bobine et que celle-ci liste différents végétaux et animaux d'Arrakis (dont la fameuse « souris-kangourou », alias Muad'dib). Or, nous savons par l'Appendice I que ces végétaux et ces animaux furent introduits par Pardot Kynes une quarantaine d'années avant l'arrivée des Atreides sur Dune ! A partir de là, une seule possibilité semble, logiquement, s'imposer : la découverte du Mélange serait extrêmement récente, postérieure à l'arrivée de Kynes sur Arrakis… et remonterait donc à moins de quarante ans avant les événements du roman (ce qui signifierait donc que l'Epice aurait été totalement inconnue – en dehors des Fremen – à l'époque de référence d'Imperium, soit deux siècles avant les événements du premier roman).

Pourtant, dans la suite du roman et du Cycle, aucun autre élément ne semble venir étayer cette idée : au contraire, le lecteur acquiert l'impression persistante que l'Epice est connue depuis fort longtemps, puisqu'elle semble indispensable aux Navigateurs de la Guilde, sans lesquels l'Imperium n'aurait jamais pu exister – or, la Guilde est explicitement présentée comme une entité multimillénaire (comme l'indique le système de datation « A.G. », Après la Guilde, qui date les événements de Dune de 10190 AG) et il est tout aussi évident que l'Imperium, le Landsraad et l'ensemble du système existent au moins depuis plusieurs siècles, voire plusieurs millénaires.

Cette idée se trouve d'ailleurs clairement énoncée dans un des premiers chapitres du *Messie de Dune*, avec la description du fameux Navigateur de la Guilde Edric, plongé dans son caisson saturé d'Epice :

« Le Mélange augmentait les dons de prescience des Navigateurs, leur permettant de guider les nefs de la Guilde aux vitesses ultraluminiques, de choisir la ligne d'avenir qui offrait le moindre péril. »

Sans Epice, le voyage interstellaire est donc, au pire, impossible ou, au mieux, soumis à de tels périls imprévisibles que la création d'un empire galactique stable et organisé semble chimérique, voire inenvisageable. Autrement dit : sans Epice, point d'Imperium. Du reste, cette « évidence » se retrouve également dans les écrits de Brian Herbert, qui a toujours dit avoir basé ses travaux sur d'abondantes notes léguées par son père. On la rencontre en effet non seulement dans les prequels, mais aussi dans le défunt jeu de rôle officiel de Last Unicorn, où l'on peut lire ceci :

"Modern scholars suspect that the spice, melange, was first discovered on Arrakis during the Zensunni migrations and that its secrets were carried off-planet when the refugees once again took flight. It is also believed that this knowledge made its way into the closely guarded halls of the foundling Spacing Guild near the same time".[2]

Il n'y a donc, d'un point de vue du « canon » officiel, aucun doute : à l'époque du premier roman (et donc aussi à l'époque de référence d'Imperium), l'Epice est bel et bien connue et exploitée depuis plusieurs milliers d'années.

Notons également que la citation ci-dessus confirme et développe de façon assez révélatrice le flou herbertien et le mystère général planant sur les origines du Mélange, en suggérant que, dès le début, la Guilde entoura le Mélange d'un épais voile de secret : comme l'indiquent les précautions oratoires mises en œuvre (« *Modern scholars suspect…* », « *It is also believed that…* »), les historiens de l'époque de *Dune* ne disposent plus à ce sujet que de sources fragmentaires ou incertaines, voire semi-légendaires.

Autant dire que, dans un jeu de rôle prétendant respecter l'esprit et l'atmosphère de l'univers créé par Frank Herbert (qu'il s'agisse d'un jeu commercial officiel ou d'un jdra gratuit), apporter des réponses précises à de telles questions relèverait d'une forme d'hérésie…

Fragments et Vestiges

Mais revenons à notre problème concernant la *« bobine qui datait d'avant la découverte de l'Epice »*. Emportés par le flot du formidable récit que déploie le roman d'Herbert, peu de lecteurs ont, semble-t-il, relevé cette incohérence – ou peut-être nombre d'entre eux ont préféré l'ignorer, mais il s'agit bien d'une incohérence, dont nous

2 *« Les érudits contemporains soupçonnent que l'Epice fut découverte sur Arrakis pendant les migrations Zensunni et que ses secrets furent transportés hors de cette planète lorsque certains réfugiés partirent de nouveau pour l'espace. On suppose également que ces connaissances furent acheminées, à la même époque, dans les quartiers bien gardés de la Guilde Spatiale naissante. »*

sommes aujourd'hui capables de découvrir l'origine, grâce à la publication par Brian Herbert du recueil *La Route de Dune* (*The Road to Dune*).

Ce recueil, qu'il faut distinguer des prequels, contient, entre autres textes, des passages d'une première mouture non-publiée de *Dune* – passages que Frank Herbert choisit finalement de supprimer ou de réécrire ; vestiges d'un état antérieur du manuscrit de Dune, ces fragments témoignent également d'une version antérieure du « Dunivers ». En tant que tels, ils apportent un éclairage « archéologique » assez fascinant sur la genèse d'un des plus grands romans de science-fiction jamais écrits – mais de façon plus spécifique, ils nous permettent également d'élucider l'imbroglio auquel nous confronte cette maudite bobine plus ancienne que l'Epice…

Et comme nous allons le voir, cette version antérieure du texte confirme que la vision qu'avait Frank Herbert de son univers était évolutive et non « gravée dans le marbre » dès les premiers temps de l'écriture. Dans un de ces fragments abandonnés, on trouve l'échange suivant entre Jessica et Paul :

« - Jusqu'à ce que le Dr Yueh me montre ce livre-film, je croyais que l'Epice avait toujours été là…

Malgré sa peur, elle sourit.

- Cela remonte à une centaine d'années.

Et elle pensa : Mais c'est toujours comme ça quand on va avoir douze ans. Et elle se souvient d'un instant de sa jeunesse où l'enthousiasme était moins un mot qu'un monde et moins un monde qu'un univers.

- Avant qu'ils découvrent l'Epice, Arrakis n'était qu'un endroit où ils étudiaient les plantes et les choses qui poussent là où c'est vraiment sec.

- La Station d'Etude Botanique du Désert de Sa Majesté Impériale, dit Jessica. »

Cette « scène coupée » a le mérite de clarifier la question de l'âge du fameux livre-film montré à Paul par Yueh – ainsi que ce fameux statut de Station Botanique, qui semble donc ici clairement antérieur au programme de terraformation supervisé par Pardot Kynes – mais cet échange témoigne également d'un état antérieur de l'univers fictionnel créé par Frank Herbert – un état dans lequel l'Epice n'était pas encore présentée comme étant LA ressource indispensable à la Guilde et donc à l'existence même de l'Imperium.

Dans la version finale de son roman, Herbert préféra sans doute abandonner ces répliques pour créer plus de mystère autour du Mélange et maintenir ce fameux flou (ou, disons, cette « économie d'explications ») qui allait devenir une des marques distinctives du Cycle de Dune.

Si Frank Herbert avait choisi de conserver ce passage, la face de l'Imperium (et du Cycle de Dune) s'en serait trouvée changée… Mais comme l'indique clairement la citation du *Messie de Dune* reproduite plus haut à propos de l'Epice et des Navigateurs, ainsi que divers autres indices plus ou moins explicites semés dans l'ensemble du Cycle, il semble évident qu'une fois la version définitive de *Dune* publiée, Herbert abandonna cette idée d'une Epice récemment découverte en faveur de l'interprétation devenue canonique, associant la découverte du Mélange aux débuts de la Guilde… Malheureusement, le créateur de *Dune* oublia manifestement de corriger le passage sur la fameuse bobine de livre-film remontant à *« avant la découverte de l'Epice »*, laissant dans le texte final un vestige de cette première mouture du manuscrit et créant ainsi l'incohérence que nous venons d'élucider.

On notera d'ailleurs que la *« centaine d'années »* évoquée par Jessica aurait, de toute façon, causé un problème de cohérence avec le contenu du livre-film, puisque celui-ci mentionne les diverses espèces végétales et animales introduites par Pardot Kynes – un processus que le texte final du roman (ainsi que son Appendice I, qui raconte plus en détail le programme planétologique mis en place par Kynes) fait remonter à *seulement une quarantaine d'années* avant l'arrivée des Atreides sur Arrakis. Il ne nous appartient pas, évidemment, de chercher à « corriger » cette petite dissonance, qui n'enlève rien à la grandeur de l'œuvre – et qui, dans le contexte d'Imperium, n'a aucune importance : à l'époque de référence du jeu, Paul Atreides n'est pas encore né et Pardot Kynes n'a pas encore posé le pied sur la surface d'Arrakis : le futur et ses étranges détours ne sont donc connus que de quelques Prescients – et, bien sûr, des lecteurs de *Dune*…

O. Legrand (Mars 2016)

En post-scriptum, deux liens vers des sites en anglais :

L'article sur l'Epice sur le wiki Dune, lequel prend soin de bien séparer univers Original (le cycle d'Herbert), univers Etendu (les prequels) et tout ce qui relève de la Dune Encyclopedia. L'article sur le Mélange pour l'univers Original reprend l'interprétation canonique, selon laquelle « le Mélange a été découvert plusieurs milliers d'années avant l'arrivée de la Maison Atreides sur Arrakis ».

Un intéressant fil de discussion l'hypothèse 'hérétique' de l'Epice récente, ses tenants et ses aboutissants, ainsi que les problèmes insolubles qu'elle implique.