

IMPERIUM
MANUEL DU
BENE TLEILAX



Edition Révisée (2016)

IMPERIUM

MANUEL DU

BENE TLEILAX

Edition Révisée (2016)

I : Présentation du Bene Tleilax	3
II : Personnages Tleilaxu	11
III : Les Arts Secrets	22
Appendice I : La Planète Tleilax	27
Appendice II : Le Futur du Bene Tleilax	29

Ce supplément concerne le Bene Tleilax et son influence dans l'univers d'Imperium, ainsi que la culture Tleilaxu en général. Compte tenu du degré de mystère qui entoure le Bene Tleilax dans la saga de Dune de Frank Herbert, ce Manuel contient inévitablement une part d'extrapolation personnelle ; son contenu prend néanmoins en compte toutes les informations qu'il m'a été possible d'extraire des romans de la saga et s'appuie également sur la *Dune Encyclopedia* de Willis McNelly. Plus que tout autre supplément pour Imperium, le Manuel Tleilaxu est strictement réservé au meneur de jeu et n'a pas pour vocation d'être mis entre toutes les mains (à commencer par celles des joueurs). Bien que les Tleilaxu, qui font d'excellents méchants, soient principalement destinés au rôle de personnage-non-joueur, les règles proposées dans ce Manuel pourront permettre à un meneur de jeu inventif d'envisager une chronique mettant en scène des personnages-joueurs appartenant à cette secte de bio-techniciens et de socio-ingénieurs sans scrupules...

Bonne lecture, bon jeu et longue vie à Imperium !

Luigi Castellani

Texte Original : Luigi Castellani.

Révision : Olivier Legrand.

Illustration de Couverture : NEWATLAS7.

Illustrations Intérieures : [Luigi Castellani](#), [NEWATLAS7](#), [Arnaud Fornerot](#), [Alienorb](#), Christopher Shy.

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

I : PRESENTATION DU BENE TLEILAX

“Les Tleilaxu faisaient montre d’une étonnante absence d’inhibitions dans leurs créations. Leurs actes pouvaient n’être dirigés que par une curiosité sans limites. Ils prétendaient pouvoir construire n’importe quoi à partir d’un matériau humain brut adéquat, des démons ou des saints. Ils vendaient des mentats-tueurs. Ils avaient réussi à obtenir un médecin assassin qui n’était pas asservi aux inhibitions de l’Ecole Suk qui interdisait d’ôter la vie. Sur demande, ils pouvaient fournir des domestiques zélés, des jouets érotiques pour tous les goûts, des soldats, des généraux, des philosophes et même, à l’occasion, un moraliste.”

Frank Herbert, *Le Messie de Dune*



Le Mystère des Origines

Ordre ? Ecole ? Culture ? Il est difficile de définir avec précision la nature même du Bene Tleilax et, par extension, de la société Tleilaxu. Les origines du Bene Tleilax constituent un secret bien gardé et peu de gens hors de ses rangs savent que ce groupe a commencé sa carrière comme une obscure secte religieuse d’inspiration Soufi-Zensunni.

Avant d’étudier la structure de la société Tleilaxu, il est nécessaire d’opérer une courte digression sur la philosophie soufi, afin de mieux comprendre le Bene Tleilax et sa vision de l’univers. Le terme “soufi” désigne une ancienne secte de la mythique Terra, dont les membres pensaient que le véritable croyant devait s’attacher à comprendre l’esprit et non la lettre des grands textes religieux afin de pouvoir atteindre la véritable conscience du divin et de l’univers : pour les tenants de cette philosophie, les lois religieuses étaient avant tout des

barrières destinées à empêcher les non-initiés d’accéder à la secrète vérité. Les initiés, quant à eux, pouvaient se permettre d’ignorer totalement ces lois, dont ils devaient néanmoins rester les principaux garants. Poussé à l’extrême, ce paradoxe constitue une des bases mêmes de la philosophie Tleilaxu.

La Genèse du Bene Tleilax

Durant le Jihad Butlérien, les adeptes des doctrines soufi-zensunni furent persécutés en tant qu’hérétiques favorisant le développement d’une “technologie corruptrice”. Seuls les habitants de la planète Tleilax (système de Thalim), échappèrent aux ravages du Jihad, en grande partie parce que leur monde était extrêmement éloigné des planètes constituant le noyau de l’Imperium naissant.

Conscients que leur éloignement ne suffirait pas à les préserver indéfiniment des persécutions, les adeptes de Tleilax choisirent de dissimuler

leurs croyances religieuses derrière un masque de cynisme total, présentant à la face de l'univers l'apparence d'un peuple foncièrement amoral, opportuniste et avide de puissance, tout en restant secrètement fidèles à leurs préceptes originels.

Méprisant ouvertement les commandements du Jihad Butlérien, les Tleilaxu commencèrent à développer de véritables "machines humaines" grâce à leur maîtrise de l'ingénierie génétique et de la socio-psychologie appliquée.

Aux yeux du reste de l'univers, le développement de cette industrie n'était qu'une manifestation directe du cynisme et de la cupidité désormais communément associées à la culture Tleilaxu, alors qu'il s'agissait en réalité de l'expression même de la philosophie de ses maîtres secrets : créer un nouvel univers, manipuler l'histoire et maîtriser le "langage de Dieu" (la génétique), tout cela sans se soumettre à une quelconque loi religieuse.

Les Buts Sacrés

En vendant leurs machines humaines, les Soufistes-Zensunni de Tleilax enfreignaient la première loi religieuse de l'humanité ("*tu ne feras pas de machines semblables à l'homme*"), loi qui à leurs yeux n'était qu'un outil de contrôle socio-culturel permettant d'empêcher les "non-initiés", les Infidèles (appelés *Powindahs*) d'accéder à la vérité divine. Les Soufistes-Zensunni de Tleilax appelèrent cet acte de subversion *Bodal*.

Bientôt, les adeptes Tleilaxu devinrent la grande école du Bene Tleilax. Alors que le Bene Gesserit offrait la maîtrise du corps, l'ordre des Mentats celle de l'esprit et la Guilde celle de l'espace, le Bene Tleilax avait pour vocation la maîtrise de la société elle-même.

Les grands objectifs du Bene Tleilax sont relativement simples : châtier les Infidèles, créer une nouvelle humanité grâce à l'ingénierie génétique et à la socio-psychologie appliquée pour finalement construire le véritable ordre divin dans l'univers, dirigé par les Maîtres Secrets de la secte.

On peut voir le Bene Tleilax comme l'illustration poussée à l'extrême de la célèbre formule de Nicolas Machiavel, mentat légendaire de la mythique planète Terra : *la fin justifie les moyens*. Dans le cas des Tleilaxu, on pourrait ajouter que les moyens permettent également de mieux cacher la fin. C'est en exhibant son plus grand secret aux yeux de l'univers que le Bene Tleilax parvint à le dissimuler.

La Pyramide Sociale

La société Tleilaxu est structurée selon un système de castes au sein duquel aucune mobilité n'est possible, ni même concevable : d'origine religieuse, les barrières qui séparent ces différentes castes sont peu à peu devenues génétiques.

Au sommet de cette hiérarchie se trouvent les initiés Soufistes Tleilaxu, communément appelés "Maîtres" par les autres membres de la pyramide. Ils se nomment eux-mêmes *Mahsheiks*. Eux seuls connaissent la véritable finalité du Bene Tleilax.

Sous les Maîtres se trouvent les deux principales castes de serviteurs : les Danseurs-Visages et les guerriers eunuques Khasadars.

Tout en bas de la hiérarchie se trouvent les autres Bio-constructs puis les Domels, qui constituent en quelque sorte la plèbe de la société Tleilaxu.

Les Maîtres

Les Maîtres ne se montrent que rarement aux Infidèles ou même aux Domels (voir ci-dessous) et vivent retranchés dans leurs sanctuaires privés (appelés *Khels*), partageant leur temps entre différents rituels de purification et de méditation (appelés *Gufraan*) et la gestion des Cuves des *Selamliks*. Ils parlent un langage secret et sacré, l'*Islamiyat*, qui n'est connu que d'eux seuls.



Les Maîtres sont des êtres aux traits vaguement elfiques, qui n'ont plus grand chose d'humain. Tous sont de sexe masculin. Leur nombre, qui s'est considérablement amenuisé au fil du temps, reste un mystère complet.

Tous les autres membres de la société tleilaxu appartiennent à la masse des non-initiés : aux yeux des Maîtres, un non-initié n'est qu'un instrument, qui n'a pas besoin de connaître la finalité de son usage.

Les Danseurs-Visages

Les Danseurs-Visages, êtres hermaphrodites capables de métamorphoses contrôlées, sont sans doute les serviteurs les plus précieux des Mahsheiks ; ils sont généralement employés en qualité d'artistes, d'espions ou d'assassins mais peuvent également servir de gardes du corps, d'émissaires diplomatiques ou d'informateurs infiltrés au sein de la population Tleilaxu.

Leur empathie hyperdéveloppée et leurs pouvoirs de métamorphose privent les Danseurs-Visages d'un véritable sentiment d'identité individuelle ; leur corps et leur esprit ont été soigneusement façonnés par les Maîtres, leurs créateurs, qui ont implanté en eux un fonctionnement mental proche de l'esprit de ruche ainsi, évidemment, qu'une loyauté absolue envers les Maîtres et les Cuves sacrées.

Il arrive parfois que le Bene Tleilax vende un ou plusieurs Danseurs-Visages à quelque riche Maison noble, leurs ballets fantasmagoriques aux multiples métamorphoses constituant une forme de divertissement fort appréciée, notamment à la cour impériale... Bien sûr, seuls les imbéciles ignorent que ces artistes sont également (ou surtout ?) des espions au service du Bene Tleilax : les Tleilaxu eux-mêmes ne font rien pour dissimuler cet état de fait, qui constitue même à leurs yeux une forme de transparence diplomatique particulièrement aboutie.

Les Khasadars

Ces redoutables guerriers eunuques constituent les forces armées des Tleilaxu. Les membres de cette caste ne sont pas très nombreux, leur seule raison d'être étant de défendre les Selamliks et les précieuses Cuves Axolotl contre d'hypothétiques agresseurs. Il est donc extrêmement rare pour un étranger de rencontrer un Khasadar : seuls en ont l'occasion ceux qui ont directement affaire aux Maîtres ou qui sont assez fous pour s'introduire clandestinement dans les Selamliks. Dans les deux cas, l'occasion est aussi rare que dangereuse...



Comme les Danseurs-Visages, les Khasadars ne sont pas à proprement parler de véritables êtres humains ; il s'agit de bio-constructs humanoïdes ayant subi diverses manipulations génétiques et neuro-psychologiques destinées à faire d'eux de parfaites machines de combat : grands, puissamment bâtis, d'une loyauté et d'une détermination sans faille, les Khasadars sont des créatures très rudimentaires, asexuées et indifférenciées, dont l'organisme et le mental ont été débarrassés de tout ce qui pouvait interférer avec leur fonction de garde.

Sur le plan mental, le Khasadar est doté d'un niveau d'intelligence globalement comparable à celui d'un chien de garde relativement rusé, rigoureusement dressé pour défendre jusqu'à la mort le territoire de ses Maîtres.

Créatures et Constructs

Dans son sens le plus large (et dans le contexte de ce supplément), le terme *Créature* désigne tout être créé ou façonné par la science des Mahsheiks, les Maîtres Tleilaxu, que ce soit par des procédés bio-construction et de manipulation génétique (les fameuses cuves Axolotl) ou par la seule ingénierie psychologique (à partir de sujets humains déjà existants).

La première catégorie inclut notamment les Danseurs-Visages, les Khasadars ainsi que les Gholas ; la seconde inclut les Mentats Déviants et les Faux Docteurs Suk.

Dans le contexte de ce supplément, le terme *Bio-Construct* (ou tout simplement *Construct*) sera utilisé pour désigner les diverses créatures conçues dans les cuves Axlotl par les Maîtres du Bene Tleilax pour répondre aux besoins d'une mission particulière ou, encore plus souvent, aux exigences d'un commanditaire. Contrairement aux Khasadars et aux Danseurs-Visages, la plupart de ces Bio-constructs spécialisés sont en quelque sorte des "modèles uniques", que l'on peut les classer en trois grandes catégories :

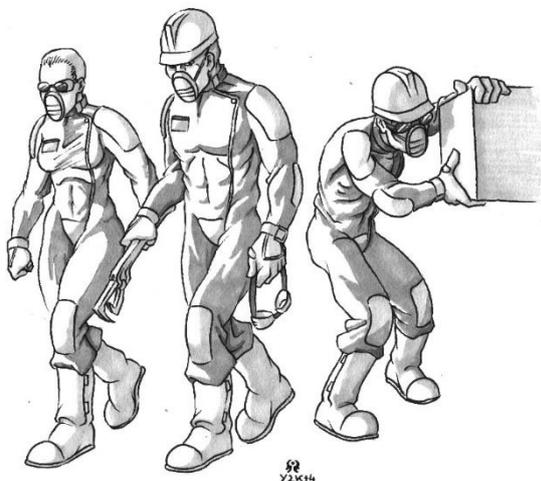
- les constructs *anthropomorphes*, c'est à dire de forme humaine (ou approchante)
- les constructs *xénomorphes* (de forme "autre", ce qui peut signifier à peu près n'importe quoi)
- les constructs *spéciaux*, incluant toutes sortes de créatures inclassables ou atypiques (comme par exemple les Gholas, clones conçus à partir du matériau génétique d'un cadavre).

Parmi ces trois catégories, seuls les -constructs anthropomorphes sont susceptibles d'occuper une place dans la société Tleilaxu.

Les Domels

Contrairement aux autres castes, les Domels sont à la fois très nombreux et très diversifiés mais, comme les Khasadars ou les Danseurs-Visages, ils n'ont qu'une seule raison d'être : servir les Maîtres. Ces derniers traitent les Domels comme ils traitent leurs autres serviteurs (et, de façon générale, tous les autres êtres humains) : comme des Outils.

Au sein de la société Tleilaxu, les Domels remplissent une variété de rôles subalternes, du fermier au commerçant en passant par le milicien ou l'artisan-technicien.



Lexique Tleilaxu

ABDL : Titre du dirigeant suprême des Tleilaxu. Voir *Mahai*.

AXOLOTL, Cuve : Nom donné aux matrices artificielles dans lesquelles les Maîtres du Bene Tleilax créent les bio-constructs.

BENE TLEILAX : Organe dirigeant de la société Tleilaxu, à la fois école, secte et consortium.

BIO-CONSTRUCT : Nom donné à tout être créé artificiellement par ingénierie génétique.

BODAL : Subversion, sujétion et anéantissement de la société des Powindahs; objectif secret et sacré du Bene Tleilax.

DOMEL : Membre de la caste la moins élevée de la société Tleilaxu; plébéien sans importance.

GHOLA : Type particulier de bio-construct créé à partir d'un être humain mort; simulacre, cadavre cloné, revenant génétique.

GUFAN : Rituel de purification accompli par les Mahsheiks après tout contact prolongé avec des Powindahs et avant tout grand projet de création.

ISLAMIYAT : Langage secret des Maîtres.

KHASADAR : Guerrier-eunuque génétiquement modifié; soldats du Bene Tleilax et gardiens des Selamliks.

KHEL : Sanctuaire personnel d'un Mahsheik.

LASHKAR : Toute opération secrète pilotée par le Bene Tleilax; a toujours comme objectif indirect l'accomplissement du Bodal.

MAHAI : Titre secret de l'Abdl en tant que "Maître des Maîtres" du Bene Tleilax.

MAHSHEIK : Nom islamiyat secret des Maîtres du Bene Tleilax.

POWINDAH : Infidèle; tout étranger à la société Tleilaxu.

SELAMLIK : Forteresse où se trouvent les cuves Axlotl, gardées par des Khasadars.

THALIM : Soleil et système de la planète Tleilax.

YAGHIST : Littéralement "le monde des insoumis"; terme désignant l'espace Tleilaxu, par opposition à l'Imperium des Powindahs.

La Culture de la Duplicité

Au fil des siècles, les soufistes zensunni de Tleilax ont profondément changé. Peu à peu, leur masque s'est confond avec leur véritable visage et leur cynisme de façade est devenu indissociable de leur dévotion religieuse secrète. Il résulte de cette étrange alchimie une philosophie incompréhensible aux non-initiés (ou tout simplement aberrante ?) fondée sur la quête de puissance, sur l'expérimentation systématique et sur l'absence totale de contraintes morales.

Pour les Tleilaxu, le mystère n'est pas un simple artifice, mais un mode de pensée. Chaque parole a un double-sens, chaque décision sert un motif secret, chaque plan cache un autre plan... Ce goût du secret et de la manipulation est profondément ancré dans la psyché des Tleilaxu et affecte tous les aspects de leur comportement, y compris dans leurs interactions avec l'extérieur : ainsi, les émissaires Tleilaxu s'expriment-ils très souvent par le biais d'énigmes, de paradoxes ou de paroles cryptées, jouant au chat et à la souris avec leurs interlocuteurs.

Cette dimension particulière de la culture Tleilaxu s'exprime également de façon beaucoup plus concrète, notamment par le biais des *Lashkar*. Ces opérations clandestines commanditées par le Bene Tleilax ne sont pas considérées par ceux qui les mènent à bien comme des actions secrètes aux enjeux politiques mais bien comme de véritables missions religieuses, porteuses d'une lourde signification mystique, leur but ultime étant le *Bodal*, le renversement de l'ordre universel des Infidèles. Les agents qui accomplissent ces opérations sont soit des Domels modifiés ou des Danseurs-Visages, soit des individus soigneusement conditionnés servant le Bene Tleilax à leur insu. Le Bene Tleilax dirige ces agents-marionnettes par l'intermédiaire de réseaux de contacts soigneusement cloisonnés, sans lien direct avec les Tleilaxu. De tels réseaux sont relativement faciles à créer, les mondes de l'Imperium regorgeant de personnes qui ne demandent qu'à être manipulées, exploitées ou achetées...

Les *Lashkar* sont presque toujours coordonnées par un Danseur-Visage ou un Domel modifié suffisamment compétent. Il est rarissime qu'un Maître quitte Tleilax pour prendre personnellement le commandement d'une opération et, lorsqu'un tel événement se produit, le Masheik agit presque toujours sous le masque d'un « simple agent » mandaté par les autorités suprêmes...

Le Monde des Infidèles

La façon dont le reste de l'humanité considère les Tleilaxu n'est guère flatteuse : il n'est pas exagéré de dire que la culture Tleilaxu passe communément pour être la plus aberrante, la plus amoralisée et la plus cupide de toute l'Histoire humaine. Et il est sans doute nécessaire d'ajouter que cette réputation est non seulement entièrement méritée mais aussi totalement souhaitée et soigneusement entretenue par les Tleilaxu eux-mêmes.

L'aversion que suscitent les Tleilaxu provient en grande partie du caractère inhumain et sacrilège de certains de leurs "produits", à commencer par les fameux Gholas, ces simulacres d'êtres humains considérés dans l'Imperium comme de véritables morts vivants. Pour le citoyen impérial ordinaire, les Tleilaxu ne sont pas seulement des charognards manipulateurs qui spéculent éhontément sur les fautes et les faiblesses humaines, ils sont aussi de terrifiants sorciers, dotés de pouvoirs et de connaissances qui défient les lois divines : les Tleilaxu engendrent non seulement le dégoût et le mépris, mais aussi une profonde peur superstitieuse et il n'est pas rare de voir des pyons et même des gens instruits effectuer quelque signe de protection magique après avoir prononcé ou simplement entendu le mot "Tleilaxu"...

En dépit de toute l'aversion qu'ils suscitent, les Tleilaxu sont également une nécessité pour les classes dirigeantes, à cause des services qu'ils peuvent leur fournir mais aussi parce qu'ils constituent un repoussoir idéal, à côté duquel l'aristocrate le plus décadent fera facilement figure de modèle de vertu.

Les Tleilaxu sont, du reste, tout à fait conscients de cet état de fait, auquel ils contribuent même avec empressement, toujours prêts à étaler leur absence totale de conscience ou de moralité. Le Bene Tleilax sait qu'il répond à un besoin, un besoin que le Jihad Butlérien tente de réprimer mais qu'il ne peut totalement supprimer : ce sont d'ailleurs les restrictions du Jihad qui ont permis aux Tleilaxu de gagner et de consolider leur position unique au sein de l'univers connu.

Comme les Ixiens, les Tleilaxu sont protégés de toute persécution religieuse par un décret impérial que personne n'a véritablement intérêt à révoquer, pas même le Bene Gesserit qui risquerait alors de se voir entraîné dans une guerre ouverte contre son éternel rival. Tant que ce décret perdure, les Tleilaxu peuvent continuer à prospérer dans l'ombre, loin des fastes de la cour impériale ou du directoire de la CHOM,

avançant leurs pions sur des échiquiers aberrants, selon des règles et pour des enjeux que les Mahsheiks sont les seuls à connaître...

Les Tleilaxu ne font pas de publicité et ne possèdent ni comptoirs ni magasins, car ils n'en ont pas besoin. Tous ceux qui sont susceptibles de pouvoir acheter leurs produits connaissent leur existence et savent qu'il n'existe qu'une seule façon d'entrer en affaires avec eux : en contactant leur seule et unique légation officielle, située sur Kaitain elle-même, sous l'égide directe du pouvoir impérial. Toutes ces tractations auront évidemment lieu avec toute la discrétion requise. Ce statut particulier permet également aux Tleilaxu de bénéficier d'un apport assez régulier informations privées sur les Maisons nobles et sur leurs divers projets : *dis-moi ce que tu m'achètes et je te dirais qui tu es...*

Ennemis et Rivaux

Les Tleilaxu sont à la fois détestés et redoutés par les autres Grandes Ecoles de l'Imperium, pour lesquelles le Bene Tleilax constitue un rival particulièrement difficile à cerner et dont les motivations réelles restent une énigme complète. Du reste, chaque Ecole a ses propres bonnes raisons de détester le Bene Tleilax.

L'ingénierie génétique des Tleilaxu apparaît aux yeux du **Bene Gesserit** comme une caricature grossière et dangereuse de son propre programme de sélection.

L'ordre des Mentats, quant à lui, ne peu qu'être choqué et ulcéré par la création d'aberrations comme les Mentats Déviants.

L'école Suk, dont les adeptes jurent par serment de préserver la vie humaine, ne peut considérer le Bene Tleilax que comme un cancer cherchant à étendre son influence maligne et destructrice dans tout le système humain. Ils sont, en outre, particulièrement offensés par les rumeurs selon lesquelles les Tleilaxu seraient capables de produire leurs propres Docteurs Suk déviants.

Tant que le Bene Tleilax restera sous la protection du pouvoir impérial, aucune de ces trois factions ne pourra mettre en oeuvre de stratégie visant à son anéantissement.

Parmi toutes les grandes écoles de l'Imperium, la **Guilde Spatiale** est probablement la mieux informée quant aux projets et aux desseins du Bene Tleilax; il est même possible que les hauts dirigeants de la Guilde, grâce à leur extraordinaires dons de Prescience, connaissent parfaitement les véritables objectifs des Tleilaxu,

y compris leurs plans les plus secrets comme la duplication du Mélange ou la conception de leur Kwisatz Haderach... Si tel est le cas, le fait que la Guilde laisse le Bene Tleilax fomenter de tels projets peut sembler surprenant... à moins qu'il n'existe quelque accord ultra-secret entre les Tleilaxu et les Guildiens (concernant, par exemple, le conditionnement et la transformation des Navigateurs les plus avancés) à moins que les Tleilaxu ne disposent de quelque artifice leur permettant d'avancer masqués, même aux yeux des Prescients ? Qui sait ? Il y a là ample matière à spéculation et, dans le contexte d'un jeu comme Imperium, ample matière à intrigues et à conspirations...

Les Arts Secrets

Le pouvoir absolu des Mahsheiks sur la société Tleilaxu est d'abord fondé sur leur maîtrise des trois Arts Secrets : la Cybernétique, la Génétique et la Psychologie. C'est grâce à ces trois Arts que les Maîtres sont en mesure de façonner à leur guise le monde sur lequel ils règnent, ainsi que leurs sujets eux-mêmes. La maîtrise de ces Arts Secrets forme également la base du florissant commerce qu'entretient le Bene Tleilax avec les Powindahs. Chaque Art Secret constitue donc à la fois un enseignement sacré, un instrument de contrôle social et un marché économique.

La caste des Mahsheiks est divisée en trois grands départements, correspondant chacun à un des Arts Secrets, suivant une organisation qui n'est pas sans évoquer celle d'une multinationale. Au sommet de cette complexe pyramide d'attributions et de responsabilités se trouve le *Mahaj*, le "Maître des Maîtres", dont le rôle s'apparente à peu près à celui d'un président-directeur-général.

Cybernétique

Les ingénieurs Tleilaxu sont passés maîtres dans l'art de produire toutes sortes de prothèses biomécaniques capables de remplacer n'importe quelle partie du corps humain – qu'il s'agisse d'un bras, d'un oeil ou d'un organe interne.

Ces prothèses sont extrêmement efficaces et fonctionnent aussi bien (voire mieux) que les organes biologiques qu'elles sont destinées à remplacer.

Moyennant un supplément de prix substantiel, il est également possible d'y intégrer toutes sortes d'améliorations ou de fonctions spéciales : ainsi, des yeux artificiels pourront être dotés de mini-caméras, de téléobjectifs, d'amplificateurs de

lumière ou de dispositifs anti-éblouissement... Pour les ingénieurs du Bene Tleilax, rien n'est impossible. Ces prothèses et autres implants restent néanmoins extrêmement rares, pour plusieurs raisons.

La raison la plus simple est d'ordre financier, le coût prohibitif de telles merveilles de technologie les plaçant hors de portée de la quasi-totalité des roturiers de l'Imperium et même d'une partie appréciable de son aristocratie. Chaque prothèse Tleilaxu est un modèle unique, réalisé selon des critères spécifiques.

La deuxième raison est d'ordre culturel. Dans l'univers d'Imperium, où les commandements religieux interdisent de « fabriquer des machines à la semblance de l'homme », le fait d'arbore un implant ou un membre artificiel peut être perçu comme la marque d'une souillure immonde, comme le stigmate d'une possession démoniaque ou, dans le meilleur des cas, comme une volonté affichée de défier les interdits du Jihad Butlérien...

Notons à ce sujet que les prothèses Tleilaxu sont toujours reconnaissables en tant que telles, ce qui est parfaitement délibéré. En théorie, les ingénieurs du Bene Tleilax seraient parfaitement capables de produire des prothèses discrètes, voire impossibles à distinguer de véritables composants organiques : en pratique, les Mahsheiks ne vendront jamais de telles merveilles à de vulgaires *powindahs*, préférant au contraire leur fournir des prothèses dont l'artificialité est flagrante ou, dans le cas des organes internes, dont le fonctionnement n'a rien de « naturel » ou de discret. Les Maîtres peuvent ainsi exprimer de façon déguisée mais évidente (encore un paradoxe typiquement Tleilaxu) tout le mépris qu'ils éprouvent envers les infidèles avec lesquels ils commercent, en laissant dans leur chair l'estampille indélébile du Bene Tleilax... En termes de jeu, le port d'une prothèse Tleilaxu soumet obligatoirement un personnage aux effets de la Souillure (voir chapitre II). Du reste, les Tleilaxu eux-mêmes partagent ce point de vue. Bien que le Bene Tleilax les présente comme des améliorations de l'ordre naturel, il est intéressant de noter que très peu de Tleilaxu, (même les Domels), arborent de telles prothèses.

Enfin, les prothèses Tleilaxu sont toujours des cadeaux empoisonnés et contiennent forcément quelques options secrètes implantées à l'insu de l'utilisateur : compulsion ou suggestion subliminale, bombe télécommandée, messages distrans, caméras ou micros espions, les possibilités sont légion et les Maîtres du Bene Tleilax ne sont jamais à court d'imagination...

Mais les sorciers Tleilaxu peuvent aller encore plus loin que de simples prothèses cybernétiques. Grâce à leur maîtrise de l'ingénierie génétique, ils peuvent créer dans leurs cuves axolotl des prothèses entièrement organiques, absolument indétectables et pouvant, elles aussi, être dotées de toutes sortes de gadgets intégrés, eux aussi entièrement biotechnologiques... mais le Bene Tleilax ne vendra *jamais* de telles merveilles à un Powindah, même pour toute l'Épice de l'univers. Ces prothèses organiques sont uniquement réservées aux Danseurs-Visages, aux Khasadars et aux Maîtres eux-mêmes.

Génétique

Les Cuves Axolotl sont les matrices biotechnologiques dans lesquels les Mahsheiks créent la vie, façonnant toutes sortes d'êtres en fonction de leurs besoins précis... ou des exigences de leurs commanditaires. Seuls les Maîtres, les Khasadars qui les gardent et quelques bio-constructs soigneusement conditionnés y ont accès.

Les Cuves Axolotl sont rassemblées dans des installations secrètes ultra-protégées appelées Selamliks, situées quelque part à Bandalong, la capitale planétaire de Tleilax. Placés sous la surveillance constante des Khasadars, les Selamliks sont considérés comme de véritables sanctuaires religieux, où les Mystères de la création s'accomplissent.

Les êtres créés dans ces cuves n'en conservent que de vagues souvenirs, généralement ceux d'un environnement chaud et rassurant, véritable utérus de métal et de chair. Une fois leur conception achevée, les bio-constructs sont soumis à un éventuel conditionnement 'prénatal' puis sortis des Cuves et transférés vers d'autres structures pour y être éduqués, formés et conditionnés.

Les Cuves Axolotl sont la clé du pouvoir Tleilaxu. Elles sont la source même de créatures comme les Khasadars, les Danseurs-Visages et les autres bio-constructs vendus par le Bene Tleilax à ses richissimes commanditaires; elles confèrent également aux Maîtres Tleilaxu un monopole absolu sur l'industrie de l'ingénierie génétique, que les règles du Jihad Butlérien interdisent dans tout l'Imperium. Les Cuves sont également l'instrument par lequel les Mahsheiks espèrent atteindre deux de leurs buts les plus importants : reproduire le Mélange et créer leur propre Kwisatz Haderach.

A ce jour, une seule substance dans l'univers n'a pu être reproduite dans une Cuve Axolotl : l'Épice. Pour les Mahsheiks, cette impossibilité n'est qu'une question de temps. La recherche d'une forme synthétique du Mélange constitue d'ailleurs un des voies suprêmes du Bodal : le jour où le Bene Tleilax sera en mesure de produire sa propre Épice marquera sans nul doute la fin de l'Imperium des Infidèles...

A l'exception du Mélange, toute créature ou substance d'origine organique peut être produite ou reproduite dans une Cuve Axolotl : des êtres vivants mais aussi des plantes, des drogues ou des maladies, tout cela façonné suivant les exigences des Maîtres ou de leurs clients. Les Maîtres utilisent également les Cuves pour toutes sortes d'expériences et de distractions, testant leurs idées les plus bizarres et donnant vie (au sens propre du terme) à leurs rêves les plus aberrants...

Comme tout ce qui concerne les Tleilaxu, les Cuves Axolotl ne sont pas exactement ce qu'elles semblent être. Même ceux qui connaissent leur existence sont loin d'imaginer leur véritable nature, laquelle n'est connue que des seuls Mahsheiks.

Contrairement à ce que leur apparence pourrait laisser supposer, les Cuves ne sont pas des dispositifs entièrement artificiels mais résultent elles-mêmes de manipulations génétiques menées par les premiers Maîtres du Bene Tleilax. A l'origine, les Cuves étaient des femmes de Tleilax. Par une série de monstrueuses altérations génétiques, cybernétiques et biomécaniques, elles furent transformées par les Mahsheiks en véritables matrices perpétuelles – les Cuves Axolotl. Les Maîtres visitent régulièrement les Selamliks pour y féconder les Cuves avec le matériau génétique requis (y compris, dans certains cas, leur propre semence). Cet acte est la seule forme de contact qu'un Maître s'autorise avec un organisme "femelle", toutes les autres créatures de ce sexe étant, à leurs yeux, absolument impures.

Psychologie

Un autre facteur-clé de la culture Tleilaxu est la maîtrise de l'esprit humain. Cette maîtrise est principalement obtenue par l'utilisation de l'ingénierie mentale. Il s'agit d'un ensemble de techniques mises au point par les Maîtres du Bene Tleilax ou "empruntées" à d'autres factions (comme l'ordre des Mentats) : programmation neurologique, ingénierie cellulaire, apprentissage par l'hypnose, lavage de cerveau, usage intensif de substances psycho-actives etc.

Le Bene Tleilax est ainsi capable de modeler l'esprit d'un sujet en y implantant des directives subconscientes, des réactions compulsives, des connaissances théoriques ou pratiques dans tel ou tel domaine, des souvenirs modifiés, recomposés ou créés de toutes pièces...

Le cas des Mentats Déviants (voir *Manuel des Mentats*) constitue un excellent exemple de ce que peut produire le Bene Tleilax en matière de conditionnement mental mais les Tleilaxu sont capables de créer toutes sortes d'autres aberrations. Les seules limites théoriques sont l'imagination du commanditaire et, bien sûr, le prix qu'il est prêt à payer pour sa créature sur-mesure. En pratique, l'ingénierie Tleilaxu est incapable de reproduire les conditionnements du Bene Gesserit, de la Guilde et de l'École Suk – mais la plupart des Mahsheiks ne voient là qu'un léger contretemps historique, comme dans le cas du Mélange. Tôt ou tard, il ne fait aucun doute que le Bene Tleilax parviendra à percer les derniers secrets des trois autres écoles. En attendant, les Tleilaxu sont déjà capables de proposer à leurs clients "des services très approchants", c'est à dire des versions imparfaites et "déviantes" du conditionnement Bene Gesserit, Impérial ou Guildien.

Cette branche particulière de la science Tleilaxu joue également un rôle primordial dans leur programme de recherche visant à produire leur propre Kwisatz Haderach. Mais l'ingénierie mentale du Bene Tleilax a également des applications à l'échelle de l'humanité dans son entier. Sur ce plan, il est intéressant de comparer les méthodes utilisées par le Bene Tleilax à celles qu'emploie le Bene Gesserit, maître incontesté de la psychologie des masses. Comme le Bene Gesserit, le Bene Tleilax peut manipuler la société de planètes entières par un savant dosage de propagande, de manipulation et d'endoctrinement et même contrôler le développement d'une culture en exploitant ses peurs ataviques, ses aspirations profondes ou ses croyances ancestrales.

Mais là où le Bene Gesserit, par le biais de la Missionaria Protectiva et de sa Panoplia Prophetica, sème sur des générations entières les graines de la manipulation religieuse et culturelle, la science du Bene Tleilax lui permet de créer à la demande toutes sortes de zélotes ou d'idéologues "prêts-à-l'emploi", qui pourront ensuite être lâchés dans l'Imperium pour y produire les changements souhaités, à la manière de quelque virus socioculturel. Cette différence de méthode reflète une des oppositions fondamentales existant entre les deux groupes : alors que le Bene Gesserit mise sur la planification et la patience, le Bene Tleilax joue la carte de la mutabilité et de l'adaptation.

II : PERSONNAGES TLEILAXU

Jouer des Tleilaxu ?

Le fait d'inclure des personnages Tleilaxu dans une chronique d'Imperium ne doit pas être fait à la légère, sous peine de gâcher l'aura de mystère devant entourer de tels individus.

En premier lieu, il est important de garder à l'esprit que l'univers de la saga de Dune n'est pas un univers cyberpunk : les implants, prothèses et autres augmentations biomécaniques y sont rarissimes et les Tleilaxu ne doivent surtout pas être perçus comme la "touche cyber" d'Imperium. Dans l'esprit des personnages-joueurs, il est essentiel que la technologie Tleilaxu se présente comme une monstruosité, une aberration et non comme une "simple alternative" aux voies explorées par le Bene Gesserit, les Mentats ou les Docteurs Suk.

Même une lecture partielle de l'oeuvre de Frank Herbert montre que l'auteur de *Dune* avait de l'homme et du monde une vision résolument humaniste : sa vision de la biotechnologie diffère donc radicalement de celle que l'on rencontre dans le courant cyberpunk, d'inspiration nettement post-moderne. Alors que les auteurs cyberpunks présentent la fusion graduelle entre l'Homme et la Machine comme un tremplin vertigineux ouvrant vers une myriade de possibilités, souvent cauchemardesques, le cycle de Dune nous présente au contraire cette fusion comme une atrophie, une diminution des possibilités et des libertés de l'esprit humain. En cela, la technologie Tleilaxu a sans doute plus de points communs avec la science des « savants fous » des films des années 50 qu'avec la cybernétique ultra-utilitaire des romans cyberpunks. Les Maîtres du Bene Tleilax correspondent d'ailleurs très exactement à la définition du savant fou : des illuminés dénués de toute conscience, prêts à accomplir les expériences les plus aberrantes dans le seul but de mener à bien un projet démesuré, qu'ils sont évidemment les seuls à pouvoir comprendre et qui, d'une façon ou d'une autre, vise à détruire l'ordre naturel de l'univers. Les monstrueuses Cuves Axolotl, grotesques parodies de la fonction maternelle, ne sont finalement que l'ultime expression du rêve de Victor Frankenstein... La véritable originalité de Frank Herbert a été d'appliquer ce schéma du savant fou non à un individu mais à toute une communauté, de forger une culture entièrement fondée sur ces principes

aberrants, en y adjoignant deux éléments caractéristiques de l'univers de Dune : le mysticisme et le mercantilisme, deux tendances censément opposées et dont la société Tleilaxu réalise précisément l'impossible alchimie.

Mais revenons à des préoccupations plus concrètes. Dans la plupart des cas, il est conseillé de cantonner les Tleilaxu au seul rôle de personnages-non-joueurs : serviteurs, espions ou assassins œuvrant pour le Bene Tleilax. Les Danseurs-Visages et, dans une moindre mesure, les Gholas seront probablement les Tleilaxu les plus susceptibles d'être rencontrés par des personnages issus des Maisons Nobles. L'apparition d'un Maître, ou même de Khasadars, ne pourra être envisagée que comme un événement exceptionnel et crucial, à réserver pour le climax d'une chronique. Dans la grande majorité des cas, Mahsheiks et Khasadars devront tout simplement rester hors de vue et hors de portée des personnages-joueurs.

Le chapitre suivant propose des règles permettant de créer toutes sortes de personnages Tleilaxu : Mahsheiks, Danseurs-Visages, Khasadars et autres Bio-constructs... mais attention ! Ces règles ont été conçues pour permettre aux meneurs de jeu de créer des personnages-non-joueurs et ne sont pas censées s'appliquer à des personnages-joueurs. Libre à chacun de les utiliser à sa guise.

Un meneur de jeu désireux d'introduire des personnages-joueurs Tleilaxu dans sa chronique devra y réfléchir à deux fois et, dans 90% des cas, il sera préférable qu'il change d'avis. Si, néanmoins, il souhaite absolument exploiter cet aspect de l'univers d'Imperium, il a le choix entre deux approches différentes. La première (et la plus simple) est d'autoriser les joueurs intéressés à interpréter des bio-constructs conçus par le Bene Tleilax pour une Maison Noble – ce qui peut, incidemment, occasionner d'intéressants conflits de loyauté si les Tleilaxu décident de rappeler aux personnages-joueurs qui sont leurs véritables maîtres... La seconde option consiste à s'éloigner du traditionnel Jeu des Maisons pour mettre en place une chronique du point de vue des Tleilaxu – une idée à réserver aux joueurs désireux d'interpréter des personnages « extrêmes », dénués de tout héroïsme, de toute conscience et de toute humanité. On vous aura prévenus.



La Souillure

Les modifications génétiques, cybernétiques ou biomécaniques pratiquées par les Tleilaxu s'opposent aux commandements du Jihad Butlérien, qui ordonnent une séparation absolue entre l'Homme et la Machine : ceux qui, délibérément ou non, reçoivent les modifications Tleilaxu s'éloignent donc du principe de l'humain tel que le définissent les traditions et les institutions de l'Imperium, à travers des axiomes comme *"point ne déformeras l'âme"* ou *"point ne feras de machines semblables à l'homme"*.

Ceux qui portent la marque des Tleilaxu s'exposent donc à diverses formes d'ostracisme et de discrimination, la société de l'Imperium les considérant comme des parias, au sens traditionnel du terme : l'Imperium a donc ses "inhumains", un peu comme certaines sociétés traditionnelles ont leurs intouchables.

Concrètement, cet ostracisme est représenté par la notion de Souillure. Il existe trois degrés croissants de Souillure : *Souillé*, *Corrompu* et *Inhumain*. Un personnage non-Tleilaxu arborant des prothèses Tleilaxu subit également cette Souillure, chaque prothèse le faisant progresser d'un niveau sur cette échelle.

Répercussions Relationnelles

En termes de jeu, chaque degré de Souillure impose une pénalité de -1 sur tous les tests destinés à nouer des Relations dans la société impériale (voir le chapitre VI des règles d'Imperium, section *Contacts* et *Alliés*) ainsi qu'à tous les tests de compétences en rapport avec la confiance ou l'apparence physique.

En outre, toutes les Relations instituées par un personnage porteur de la Souillure devront rester Secrètes : toute personne entretenant des Relations *notoires* avec les Tleilaxu sera, elle aussi, considérée comme Souillée.

De telles conséquences suffisent généralement à dissuader la plupart des gens de nouer contact (même en toute discrétion) avec un Tleilaxu... d'où la nécessité, pour ces derniers, de savoir avancer masqués. Les personnages possédant des modifications invisibles (comme les Danseurs-Visages et certains bio-constructs) échappent en effet à cette règle tant que leur véritable nature reste secrète.

Stigmates Subliminaux

Mais la Souillure n'a pas que des répercussions sociales et affecte également l'humanité du sujet de façon plus insidieuse, en affectant les perceptions subliminales de ceux qui interagissent avec lui. Plus un individu est Souillé, plus il sera difficile d'établir avec lui un contact empathique réel.

Ceci peut être un avantage pour le personnage Souillé, car son langage corporel et ses réactions émotionnelles deviennent plus difficiles à analyser, ce qui peut lui permettre de contrer plus facilement des facultés comme la Manière Bene Gesserit. Ces facultés, basées sur une profonde connaissance du fonctionnement humain, sont plus difficiles à utiliser sur un Tleilaxu ou sur un individu dont l'humanité a été altérée par la Souillure. En pratique, la pénalité due au degré de Souillure du sujet (-1 dé par seuil) s'applique également au test d'Observation de l'adepte utilisant la Manière BG. Cet aspect de la Souillure étant subliminal, il est toujours pris en compte, y compris lorsque l'adepte ignore qu'elle a affaire à un individu Souillé.

Créer un Personnage Tleilaxu

Procédure Générale

Vous trouverez dans les pages suivantes des règles permettant de créer des personnages d'origine ou de conception Tleilaxu : Mahsheiks, Khasadars, Danseurs-Visages et Créatures (Bio-Constructs, Faux Docteurs Suk, Gholas etc.). La création d'un personnage d'origine Tleilaxu suit le même processus que la création de tout autre personnage, à quelques ajustements près.

Ce processus de création est globalement plus dirigiste que pour les personnages issus de la culture impériale, la société Tleilaxu ne proposant que peu d'options en termes de développement personnel.

La création du personnage Tleilaxu repose principalement sur le choix de sa Caste, qui détermine les éléments suivants : le profil génétique du personnage (voir ci-dessous), le Conditionnement qui lui est imposé, ses facultés spéciales, sa Vocation, son niveau initial de Souillure et sa valeur de Statut au sein de la société Tleilaxu. Les choix de Vocations sont beaucoup plus limités que pour les personnages de culture impériale : ainsi, tous les Maîtres suivent la même Vocation de Maître et tous les Khasadars suivent la Vocation de Soldat.

Comme les autres personnages, les Tleilaxu bénéficient d'une dernière phase d'expérience personnelle qui se traduit par un bonus de +1 niveau dans six compétences de leur choix.

Tous les personnages d'origine ou de conception Tleilaxu sont considérés comme Conditionnés et reçoivent donc initialement 1 point de Karama en moins. En outre, aucun personnage ou construct Tleilaxu ne peut posséder le don de Prescience.

Et les Domels ?

Les Domels forment la plèbe de la société Tleilaxu. Plus encore que les pyons impériaux, ils sont considérés par leurs supérieurs comme une quantité négligeable, bien qu'ils forment la grande majorité de la population de Tleilax.

Maintenus dans un état d'ignorance quasi-totale, les Domels ne reçoivent pratiquement aucune éducation et sont cantonnés aux activités les plus ingrates, sans le moindre espoir de pouvoir un jour se distinguer ou se révolter. Pour ces raisons, ils ne peuvent être choisis comme personnages-joueurs.

Caste et Profil Génétique

La Caste d'un Tleilaxu peut influencer sur la valeur initiale de ses caractéristiques de base.

Dans le cas des personnages de culture impériale, cette valeur est obligatoirement de 2. Dans le cas des Tleilaxu, cette valeur peut aller de 1 à 3. Ceci reflète les diverses altérations génétiques que les Tleilaxu peuvent subir dès leur conception, en fonction de leur Caste et du rôle pour lequel ils sont programmés.

Ces modifications pré-natales influent également sur la valeur maximale qu'une caractéristique peut atteindre : si sa valeur initiale est de 3, elle pourra atteindre un maximum de 6 (au lieu du 5 qui représente la limite du potentiel humain); en revanche, si la valeur initiale est de 1, la valeur maximale sera limitée à 4.

Comme tous les autres personnages, les Tleilaxu reçoivent un ajustement de +1 dans deux scores de caractéristiques correspondant à leurs prédispositions, au choix du joueur.

Statut Social

Le Statut d'un Tleilaxu au sein de sa hiérarchie sociale dépend directement de sa Caste : il est de 0 pour les Domels, de 1 pour les Khasadars et la plupart des Bio-constructs, de 2 pour les Danseurs-Visages et certains Bio-constructs d'exception, et de 3 à 5 pour les Maîtres.

Concrètement, le Statut d'un Maître est égal à son meilleur niveau de maîtrise parmi les trois grands Arts Secrets du Bene Tleilax : Génétique, Psychologie et Cybernétique. Si ce niveau de maîtrise progresse en cours de jeu, le Statut augmentera également et le Maître pourra avoir accès à de nouveaux Privilèges.

Ces scores de Statut ne sont valables qu'au sein de la société Tleilaxu. Dans la société impériale, un Tleilaxu est toujours traité comme ayant un Statut de zéro, à l'exception des Maîtres, qui bénéficient d'un Statut extérieur de 3, leur maîtrise des Arts Secrets n'entrant évidemment pas en compte dans leurs rapports avec les Powindahs.

En outre, les Danseurs-Visages et les divers Bio-Constructs infiltrés au sein de la société impériale peuvent posséder un Statut apparent, calculé suivant les règles habituelles et correspondant à la position sociale de leur façade ou de leur couverture.

Les Maîtres

Les Maîtres sont les descendants directs des anciens initiés soufistes-zensunni de Tleilax. Ils ne sont plus aujourd'hui qu'une douzaine. Chacun d'entre eux dirige et supervise une branche spécifique des activités du Bene Tleilax. Les Maîtres sont obligatoirement de sexe masculin. De petite taille (1,60m au maximum), ils sont fins et graciles, avec des traits délicats ou étrangement enfantins. Leur peau est d'un gris uniforme, leurs yeux gris, leurs cheveux blond pâle et leurs dents soigneusement limées.

Créer un Mahsheik

Profil Génétique : Physique 1, Habileté 2, Finesse 3, Savoir 2, Discipline 2, Aura 2.

Conditionnement : +1 en Savoir et en Finesse; +2 dans une compétence choisie parmi Génétique, Psychologie et Cybernétique, +1 dans les deux autres; +1 en Médecine, Technologie, Poisons, Commerce, Politique, Subterfuge, Observation et Vigilance.

Vocation : +1 en Savoir et en Finesse ; +1 dans six compétences choisies parmi Génétique, Psychologie, Cybernétique, Médecine, Xéno-Médecine, Technologie, Commerce, Observation, Subterfuge et Politique.

Facultés spéciales : Enveloppe Inviolable, Compartiment Corporel, Oeil Infaillible, Bio-Immunité, Langage Secret, Voix du Maître.

Souillure : Un Maître est, d'emblée, considéré comme *Inhumain*.

Statut : Le Statut d'un Maître dépend de son degré de sagesse et de connaissance, tel qu'il est reconnu par ses pairs, les autres Mahsheiks. En termes de jeu, ce Statut sera égal au niveau de maîtrise le plus élevé entre Cybernétique, Génétique et Psychologie.

Facultés Spéciales

Bio-Immunité : Les Maîtres sont immunisés à tous les poisons courants et à la plupart des poisons rares ; seul un poison spécialement conçu par un personnage possédant à la fois les compétences Poisons et Génétique peut éventuellement les affecter. Cette immunité s'étend également à la plupart des maladies.

Compartiment Corporel : Chaque Maître est doté d'une poche subdermale située sous le sternum

et dotée d'un système de cryogénie intégré : ce mini-réfrigérateur corporel leur permet de par exemple de transporter en toute sécurité des échantillons d'ADN. Cette poche est absolument invisible à l'oeil nu et ne peut être ouverte que par chirurgie.

Enveloppe Inviolable : La coloration grise de la peau des Mahsheiks est due à la présence sous leur épiderme d'une couche ultra-fine d'un alliage spécial rendant absolument impossible tout examen radiologique, échographique ou autre de l'intérieur de leur corps.

Oeil Infaillible : Dès le premier coup d'oeil, un Maître est toujours capable de reconnaître un Danseur-Visage pour ce qu'il est.

Langage Secret : Les Maîtres sont capables d'utiliser l'étrange langage cliquetant des Danseurs-Visages (voir ci-dessous), langage qu'ils ont eux-mêmes conçu et codifié.

Voix du Maître : Lorsqu'un Maître donne un ordre à un Danseur-Visage ou à un Khasadar, celui-ci est obligé de lui obéir, ayant été spécialement conditionné pour cela. Seul la dépense d'un point de Karama peut permettre au personnage concerné d'ignorer les effets de ce pouvoir (à raison d'un point par ordre).

Arts Secrets

Les trois compétences suivantes correspondent aux trois grands Arts Secrets des Maîtres du Bene Tleilax.

Cybernétique : Cette nouvelle compétence, basée sur le Savoir, n'est accessible qu'aux personnages d'origine Tleilaxu, son apprentissage constituant à lui seul une violation des commandements du Jihad Butlérien. Elle permet au personnage d'identifier, de modifier, de réparer et même de créer implants et prothèses cybernétiques – au contraire de la compétence Technologie, dont le champ d'application englobe uniquement la technologie impériale standard. L'installation de ces implants et prothèses nécessite une certaine maîtrise des techniques chirurgicales (représentée, en termes de jeu, par la compétence Médecine).

Génétique : Cette compétence scientifique, basée sur le Savoir, a déjà été abordée dans le Manuel Bene Gesserit. Dans le cas des Tleilaxu, elle représente tout spécialement la maîtrise de l'ingénierie génétique et l'aptitude à utiliser les fameuses cuves axolotl pour créer des bio-constructs.

Psychologie : Les Maîtres du Bene Tleilax utilisent cette compétence de façon purement instrumentale, comme une forme d'ingénierie leur permettant de conditionner et de "formater" à leur convenance leurs serviteurs, agents et autres bio-constructs.

Pour plus de détails sur les utilisations particulières de ces compétences par les Mahsheiks, voir le chapitre suivant.

Statut et Pureté

Si la société impériale les considère comme porteurs d'une Souillure inhumaine, les Mahsheiks du Bene Tleilax se voient à l'inverse comme particulièrement Purs – par opposition à leurs sujets, à leurs créations et, plus encore, aux Powindahs. C'est cette Pureté qui, à leurs yeux, constitue l'essence même de leur suprématie, de leur science et de leur sagesse. C'est également elle qui détermine l'importance, la position et l'influence politique d'un Mahsheik auprès de ses pairs.

Le fait de rencontrer des Powindahs affecte la Pureté d'un Maître, au point de le rendre parfois temporairement "impur" : lorsque ceci se produit, le Mahsheik doit obligatoirement se retirer dans son Khel pour se soumettre aux rites de purification du Gufran.

Tant que ces rites n'auront pas été observés, le Mahsheik restera "impur" (y compris à ses propres yeux) et ne pourra accéder aux Selamliks ni rencontrer d'autres Maîtres.

En termes de jeu, cette notion est représentée par la valeur de Statut du Maître. Chaque jour qu'un Maître passe en présence d'un ou plusieurs Powindahs lui fait perdre temporairement 1 point de Statut, ce qui diminue du même coup son influence auprès de ses pairs. Si ceci amène cette valeur à zéro, le Maître devient impur et doit alors se soumettre au Gufran. Chaque période ininterrompue de quatre heures de rituel lui permet de récupérer 1 point de Statut. Notons qu'un Maître n'a pas forcément besoin d'attendre que son Statut soit réduit à zéro pour accomplir le Gufran.

Lorsqu'un Maître se trouve en état d'impureté, il ne peut accéder aux Selamliks pour y pratiquer les Arts Secrets (ni pour aucune autre raison, d'ailleurs). Notons enfin qu'un échec cuisant dans la pratique de ces Arts peut aussi entraîner une perte temporaire de Statut pour le Maître.



Les Danseurs-Visages

Les Danseurs-Visages sont à l'espionnage et au subterfuge ce que les Khasadars sont au combat : de parfaits outils vivants, conçus pour une efficacité optimale.

« Naturellement » stériles et hermaphrodites, les Danseurs-Visages sont capables de modifier leur apparence physique à volonté, grâce aux extraordinaires fonctions biologiques dont leurs créateurs les ont dotés. La forme naturelle d'un Danseur-Visage (qu'il n'adopte presque jamais, par sécurité autant que par habitude) est celle d'un humanoïde asexué, à la peau extrêmement pâle et aux fins cheveux blancs ; son visage, étrangement inexpressif car pratiquement dénué de traits, est pourvu d'une petite bouche aux lèvres inexistantes et de deux petits yeux noirs ressemblant à des boutons.

Créer un Danseur-Visage

Profil Génétique : Physique 2, Habileté 2, Finesse 2, Savoir 2, Discipline 2, Aura 2.

Conditionnement : +1 en Habileté et en Finesse ; +2 en Déguisement, Subterfuge et Observation ; +1 en Discrétion, Vigilance et Séduction.

Vocation : Les membres de cette Caste peuvent se diriger vers une vocation d'Assassin, de Baladin ou de Courtisan (voir règles d'Imperium).

Facultés Spéciales : Les différents pouvoirs des Danseurs-Visages sont décrits en détail ci-dessous.

Souillure : S'il est reconnu pour ce qu'il est, un Danseur-Visage est considéré comme Inhumain ; tant qu'il n'a pas été démasqué, il ne subit aucune pénalité.

Statut : Le Statut d'un Danseur-Visage au sein de la société Tleilaxu est de 2. Un Danseur-Visage infiltré au sein de la société impériale y possèdera également une valeur de Statut correspondant à la position sociale de sa fausse identité.

Facultés Spéciales

Un Danseur-Visage peut changer son apparence physique à volonté. Il peut ainsi altérer les traits de son visage, la couleur et la longueur de ses cheveux, la couleur de ses yeux et de sa peau, mais aussi sa taille et sa corpulence (tout en restant dans des proportions humaines) ; il est même capable de changer de sexe. Cette nouvelle apparence peut être entièrement « imaginée » par le Danseur ou dupliquer celle d'un autre individu. Dans ce cas, la qualité de la ressemblance dépend directement du temps pendant lequel le Danseur a pu observer le sujet qu'il souhaite imiter : quelques minutes pour une ressemblance générale, plusieurs heures pour une imitation convaincante et plusieurs jours pour un simulacre parfait, capable de tromper les proches du sujet.

L'organisme d'un Danseur-Visage comprend des organes, des tissus musculaires et des connexions neurales qui n'existent pas chez un être humain ; l'ensemble forme une véritable « panoplie » physiologique que le Danseur-Visage peut contrôler à volonté, grâce à un entraînement constant et à une empathie hyper-développée. Tantôt mâles, tantôt femelles, les Danseurs-Visages peuvent être considérés comme « naturellement » hermaphrodites (et automatiquement stériles).

Lorsqu'un Danseur-Visage adopte l'apparence de quelqu'un d'autre, cette apparence reçoit une valeur de Ressemblance (voir ci-dessous). A chaque fois qu'un personnage connaissant le modèle est confronté au Danseur, il a droit à un test d'Observation. Le déguisement du Danseur sera percé à jour si ce test obtient un nombre de réussites au moins égal à la Ressemblance.

Dans certains cas, cette valeur sera si élevée que les observateurs n'auront virtuellement aucune chance de démasquer le Danseur.

Tous les Mahsheiks et les autres Danseurs-Visages peuvent immédiatement reconnaître un Danseur-Visage pour ce qu'il est. La Manière Bene Gesserit peut également être utilisée pour démasquer un Danseur-Visage.

Dans ce cas, la valeur de Ressemblance de ce dernier n'a aucune importance; seule sa Discipline peut éventuellement lui permettre de résister à l'Observation de l'adepte BG, conformément aux règles habituelles d'utilisation de ce pouvoir. Le test d'Observation de l'adepte BG subira la pénalité correspondant au niveau de Souillure du Danseur, soit -3 dés.

Ceci s'applique également à la Transe de Vérité (voir *Manuel Bene Gesserit*). Si la confrontation tourne à l'avantage de l'adepte BG, celle-ci récoltera les informations habituelles sur la sincérité du sujet mais elle prendra également conscience de la véritable nature du Danseur. La Souillure cachée d'un Danseur-Visage peut donc à la fois le masquer et le trahir...

En termes de jeu, les pouvoirs d'imitation et de métamorphose d'un Danseur-Visage sont représentés par plusieurs facultés spéciales, à commencer par les trois formes d'imitations suivantes, parfois appelées "dances-visages":

Mimesis : Grâce à cette faculté, le Danseur peut prendre instantanément l'apparence d'un individu qu'il a pu observer durant seulement quelques minutes. La valeur de Ressemblance sera égale au nombre de réussites obtenues sur un test de Déguisement.

Mascarade : Grâce à cette faculté, le Danseur peut prendre l'apparence d'un individu qu'il a pu étudier durant plusieurs heures. La valeur de Ressemblance sera égale à la somme du nombre de réussites obtenues sur un test de Déguisement et sur un test d'Observation.

Simulacre : Grâce à cette faculté, le Danseur peut imiter aussi fidèlement que possible l'apparence d'un individu qu'il a eu tout loisir d'étudier, pendant au moins plusieurs jours. La valeur de Ressemblance sera alors égale à la somme des réussites obtenues sur trois tests de compétences successifs : Déguisement, puis Observation et enfin Subterfuge.

Un Danseur-Visage possède également certaines facultés annexes, qui découlent plus ou moins directement de ses pouvoirs de métamorphe :

Incognito : Un Danseur-Visage peut aussi utiliser ses pouvoirs pour se rendre méconnaissable, en adoptant une apparence quelconque (le plus souvent composite). Dans ce cas, il n'y a aucun test de compétence à faire : le Danseur réussit obligatoirement à se rendre méconnaissable.

Répertoire : Un Danseur-Visage peut enregistrer dans son esprit et dans son système neural les différentes caractéristiques physiques d'une de ses transformations, afin de pouvoir la « retrouver » plus facilement ensuite. Il n'aura pas besoin de lancer les dés pour déterminer le degré de Ressemblance, qui restera égal à ce qu'il était lors de l'enregistrement de la forme. Le Danseur-Visage peut ainsi « mémoriser » un nombre de formes égal à sa Discipline. Il peut changer le contenu de ce répertoire à sa guise, en remplaçant de vieilles formes devenues inutiles par de nouvelles.

Sympatico : Tout Danseur-Visage possède également une empathie hyper-développée, grâce à laquelle il peut s'imprégner de la personnalité de ceux qu'il imite. Cette faculté lui permet également de percevoir assez facilement les émotions des individus avec lesquels il s'entretient, ou de sentir intuitivement si on lui ment ou non. Le plus souvent, de telles situations sont résolues comme des confrontations directes de Subterfuge entre le Danseur et sa « victime ».

Oeil Infaillible : Un Danseur-Visage est toujours capable de reconnaître un autre Danseur-Visage, dès le premier regard et quelle que soit son apparence.

Imitation Vocale : Grâce à leurs organes vocaux incroyablement verstailes, les Danseurs-Visages sont également capables de contrefaire à la perfection n'importe quelle voix humaine.

Langage Secret : Les Danseurs-Visages sont également capables de communiquer entre eux (et avec les Maîtres) grâce à un singulier langage fait de sifflements et de cliquetis. Ce langage secret ne sera jamais utilisé en présence de Powindahs ; il est de toute façon impossible à utiliser pour un humain doté de cordes vocales normales.



Les Khasadars

Les Khasadars sont des « eunuques génétiques » spécialement conçus pour le rôle de combattant. Ils servent les Maîtres en tant que soldats et gardiens des précieux Selamliks.

Créer un Khadasar

Profil Génétique : Physique 3, Habileté 2, Finesse 2, Savoir 1, Discipline 2, Aura 2.

Conditionnement : +1 en Physique et en Discipline; +2 dans trois compétences choisies parmi Lutte, Athlétisme, Agilité, Armes Blanches, Armes de Tir et Vigilance, +1 dans les trois autres.

Vocation : Soldat (voir règles d'Imperium).

Facultés Spéciales : Endurance Surhumaine, Bio-Immunité, Oeil Infaillible.

Souillure : Tout Khasadar est considéré comme Inhumain (ce qui est, généralement, le moindre de ses soucis).

Statut : Le Statut d'un Khasadar au sein de la société Tleilaxu est de 1.

Facultés Spéciales

Bio Immunité : Comme les Maîtres, les Khasadars sont immunisés à tous les poisons courants et à la plupart des poisons rares, ainsi qu'à la plupart des maladies. Seul un poison spécialement conçu par un personnage possédant à la fois Poisons et Génétique peut éventuellement les affecter.

Endurance Surhumaine : Les Khasadars sont trois fois plus résistants qu'un être humain aux effets de la fatigue, du manque de sommeil, mais aussi du froid, de la chaleur, de la faim et de la soif. En outre, tant qu'il ne se trouve pas en *état critique*, un Khasadar blessé fonctionne toujours comme si son état de santé était au palier supérieur : *Valide* lorsqu'il devrait être *Affaibli* ou seulement *Affaibli* lorsqu'il devrait être *Inconscient*.

Oeil Infaillible : Comme les Maîtres, les Khasadars sont capables de démasquer un Danseur-Visage au premier coup d'oeil.

Les Autres Créatures

Ce descriptif générique correspond en fait à quatre grandes catégories de "produits vivants" Tleilaxu : les Mentats Déviants, les Faux Docteurs Suk, les Bio-Constructs anthropomorphes créés *sur mesures* par les Maîtres du Bene Tleilax et les Gholas, dont le cas très particulier mérite d'être examiné en détail.

Mentats Déviants

Le cas des Mentats Déviants créés par le Bene Tleilax est examiné en détail dans l'Appendice du *Manuel du Mentat* (p 19).

Tout Mentat Déviant est considéré comme *Corrompu*, mais comme pour toutes les créatures "humaines" du Bene Tleilax, sa Souillure ne peut initialement être détectée que de façon subliminale.

Faux Docteurs Suk

Il serait faux de croire que ces créatures sont aux authentiques adeptes Suk ce que les Mentats Déviants sont aux Mentats. Malgré leurs perversions et leurs dérèglements, les Mentats Déviants restent des Mentats, mais les Faux Docteurs Suk fabriqués par le Bene Tleilax ne sont que de mauvaises copies, dont les aptitudes ne peuvent décemment pas être comparées à celles de leurs modèles.

En termes de jeu, un Faux Docteur Suk pourra être créé comme un adepte Suk, avec les mêmes bonus de caractéristiques et de compétences et les mêmes facultés spéciales, à l'exclusion de la plus précieuse d'entre elles : le Conditionnement Impérial, garant de la loyauté sans faille des véritables adeptes de l'école Suk.



L'esprit d'un docteur Suk « made in Tleilax » est également très différent de celui d'un véritable initié de l'école Suk : contrairement à ce dernier, le faux Suk n'a absolument aucune inhibition l'empêchant de tuer, de torturer ou d'utiliser son art médical à d'autres fins que la préservation de la vie... Les faux Suk sont d'ailleurs des experts en matière de torture physique, chimique et psychologique.

En termes de jeu, cette expertise particulière se traduit par des bonus supplémentaires dans certaines compétences : +2 en Interrogatoire, en Subterfuge et en Psychologie.

Physiquement, un faux Suk ressemble à s'y méprendre à un véritable adepte, jusqu'au fameux tatouage frontal en forme de diamant noir... mais il sera automatiquement démasqué dès le premier coup d'oeil par n'importe quel véritable docteur Suk, leur conditionnement spécial permettant aux initiés de l'école Suk de se reconnaître immédiatement entre eux.

Comme les Mentats Déviants, les Faux Docteurs Suk sont porteurs d'une Souillure cachée et sont considérés comme *Corrompus*.

Constructs Anthropomorphes

En pratique, un Construct Anthropomorphe pourra être créé en utilisant les règles standards de création de personnage d'Imperium, avec les modifications et restrictions suivantes:

Profil Génétique : Chaque Bio-construct est un modèle unique. Certains individus auront une caractéristique favorisée à 3, une caractéristique limitée à 1 et les quatre autres à 2, tandis que d'autres auront une valeur normale (2) dans leurs six caractéristiques.

Parcours : Selon la fonction pour laquelle il a été créé, un Bio-Construct anthropomorphe peut bénéficier des mêmes possibilités d'Education et d'Expérience (Vocation, Dignités etc.) qu'un personnage classique, mais ne peut en revanche bénéficier d'un Conditionnement (voir ci-dessus pour les cas particuliers des Mentats Déviants et des Faux Docteurs Suk) ni suivre une Vocation liée à celui-ci (le Conditionnement Bene Gesserit est donc impossible à reproduire).

Souillure : S'il est reconnu pour ce qu'il est, un Bio-Construct est considéré comme *Inhumain*; si sa véritable nature n'est ni apparente ni révélée, sa Souillure reste totalement indécélable, sauf de façon subliminale (voir p 12).

Statut : Le Statut d'un Bio-construct au sein de la société Tleilaxu est normalement de 1.

Karama : Comme tout personnage Conditionné, un Bio-Construct commencera le jeu avec 1 point de Karama en moins.

Note : Tout Bio-Construct conçu par les Tleilaxu a obligatoirement été programmé pour être un Esclave Docile (voir chapitre III).

Facultés Spéciales

Le chapitre III propose quelques exemples de facultés spéciales communément attribuées par les Tleilaxu à leurs Bio-Constructs. Un Construct anthropomorphe créé comme personnage-joueur pourra posséder trois facultés spéciales, choisies (ou créées) avec l'accord du meneur de jeu.

Notons enfin que les Tleilaxu ne sont PAS en mesure d'insuffler le pouvoir de Prescience à leurs créations.



Les Gholas

Les Gholas constituent un type particulier de Bio-Construct, dont le cas mérite d'être examiné de façon spécifique. Un Ghola est un simulacre, un clone créé à partir du matériau génétique d'un être humain décédé – en d'autres termes, ce qui se rapproche le plus d'un mort-vivant dans l'univers d'Imperium.

Un Ghola n'ignore pas qu'il est un bio-construct Tleilaxu et beaucoup d'entre eux savent même qu'ils sont des Gholas - mais même ces derniers ignorent tout de leur existence antérieure. Les souvenirs de cette vie passée demeurent à l'état dormant, profondément gravés dans la mémoire génétique et subconsciente du Ghola ; la part consciente de l'esprit du Ghola, quant à elle, a été dotée de « pseudo-souvenirs » implantés lors de son Conditionnement post-natal, afin de le doter d'une nouvelle identité psychique.

Dans certaines situations, la mémoire enfouie de leur existence antérieure pourra remonter à la surface de l'esprit du Ghola, qui retrouvera alors tous les souvenirs de sa vie précédente. Selon le Cycle de Dune, il semble que ce phénomène de résurgence mémorielle se produise pour la première fois avec Hayt, le Ghola créé par le Bene Tleilax à partir de l'ADN de Duncan Idaho dans *Le Messie de Dune*, soit deux siècles après l'époque de référence d'Imperium. Il nous a tout de même paru intéressant de proposer quelques règles optionnelles à ce sujet...

Créer un Ghola

En pratique, le personnage devra être créé selon les règles de base d'Imperium, avec les mêmes possibilités, à quelques exceptions près.

Conditionnement

Un Ghola ne peut bénéficier du Conditionnement Bene Gesserit ou Suk, mais la plupart d'entre eux bénéficient en revanche du Conditionnement Mentat – à l'instar du Ghola Hayt dans *Le Messie de Dune*. Ce choix s'explique sans doute par un souci d'optimisation typiquement Tleilaxu : quitte à fabriquer un nouvel être vivant à partir de l'ADN d'un être mort, autant en profiter pour façonner un être qui soit le plus "performant" possible. Ce choix de conditionnement sera toujours effectué dans le cas d'un Ghola personnage-joueur, mais n'est en aucun cas une situation *sine qua non*.

Du reste, la conception de Gholas semble être la seule façon, pour les Maîtres du Bene Tleilax, de créer un être doté d'un Conditionnement Mentat sans que celui-ci devienne un Mentat Déviant au psychisme tordu et perversi – peut-être parce que le Conditionnement Mentat du Ghola est effectué conjointement à sa maturation corporelle dans la cuve Axolotl... ou peut-être parce que le souvenir subconscient de sa mort antérieure rend l'esprit du Ghola plus propice à la mise en place de ce Conditionnement.

En termes de jeu, le Ghola ne possèdera aucune des tares caractéristiques des Mentats Déviants et sera considéré comme un Mentat de grade 5 (Simulationniste, voir le *Manuel du Mentat* pour plus de détails) et ne pourra suivre une véritable vocation de Conseiller Mentat, préférant se diriger vers des vocations plus atypiques comme Duelliste ou Assassin.

Le Bene Tleilax ajoute bien sûr toujours à ce Conditionnement Mentat un conditionnement d'Esclave Docile (voir p 26).

Comme tous les personnages Conditionnés, le Ghola débute le jeu avec 1 point de Karama en moins. Notons qu'un Ghola ne peut normalement être Prescient, ce pouvoir échappant (au moins pour l'instant) totalement à la science Tleilaxu.

Souillure

A partir du moment où la nature d'un Ghola est connue, il sera considéré comme Inhumain, mais cette Souillure se fait également sentir de façon subliminale (voir p 12).

Mémoire Première

Le meneur de jeu devra également déterminer quelle a été l'existence antérieure du personnage (notamment en termes d'éducation, de vocation etc.) : ceci devra être défini en secret, afin que la vie originelle du Ghola reste un mystère complet pour le personnage et le joueur, au moins dans un premier temps.

Le seul parcours ne pouvant être choisi est celui du conditionnement Bene Gesserit. En effet, une adepte BG ne peut jamais être ressuscitée sous forme de Ghola – ce qui, aux yeux de l'ordre, serait une véritable abomination. Les raisons de cette impossibilité demeurent un mystère mais sont probablement liées au Conditionnement BG et aux enseignements Prana Bindu : il semble que ce Conditionnement « survive » à l'adepte et qu'il empêche tout nouveau Conditionnement, rendant donc impossible la création de Gholas opérationnels à partir d'adeptes BG.

En termes de jeu, la Mémoire Première du Ghola est reflétée par une compétence spéciale, selon un principe proche de celui utilisé pour la Mémoire Seconde des Révérendes Mères BG.

A la création du personnage, le niveau de cette compétence est de 0, ce qui signifie que le Ghola n'a aucun souvenir de son existence antérieure. A partir du moment où le personnage aura vécu un premier épisode de Résurgence Mémoire (voir ci-dessous), le joueur pourra ensuite faire progresser cette compétence selon les règles habituelles, jusqu'à un niveau maximal égal à la caractéristique maîtresse de la compétence, en l'occurrence la Discipline. Cette forme de progression reflète la quête perpétuelle du Ghola pour les souvenirs perdus de sa Mémoire Première : plus le niveau de maîtrise de la compétence sera élevé, plus les souvenirs du Ghola seront nombreux et précis.

En termes de jeu, l'augmentation de la Mémoire Première du Ghola lui permet également de retrouver une partie des compétences de sa vie antérieure : chaque fois que le Ghola gagne 1 niveau en Mémoire Première, le joueur pourra également ajouter 1 niveau à une compétence liée à l'ancien parcours (éducation, vocation etc.) du personnage, dans les limites habituelles liées à ses caractéristiques maîtresses. Le joueur d'un Ghola aura donc tout intérêt à choisir cette option de progression, puisqu'elle lui permet d'augmenter deux compétences du personnage pour le prix d'une seule : l'augmentation de sa Mémoire Première sera donc, pour un Ghola, une priorité (voire une obsession).

Résurgence Mémoirelle

En cours de jeu, la compétence de Mémoire Première permet aussi au personnage d'affronter les Résurgences Mémoirelles : plus sa Mémoire Première sera forte, plus il aura de chances de surmonter ces crises psychiques et existentielles.

Ce phénomène peut se produire lorsque le Gholia est confronté à une personne, à un lieu ou même, dans certains cas, à une situation en lien direct avec son existence antérieure, il éprouve d'étranges impressions de familiarité, de déjà-vu ou d'empathie. Ce sont ces impressions, ces stimuli mémoirels qui sont susceptibles de déclencher le phénomène de la résurgence – un phénomène qui peut également être provoqué par l'absorption de Mélange.

Chaque fois que le Gholia vit un tel moment, il doit tester sa compétence de Mémoire Première. Si le niveau de celle-ci est de 0, le personnage devra donc tester sa seule Discipline.

Si le test est réussi, le Gholia parvient à affronter et à surmonter la crise de la Résurgence. Si le test donne au moins 5 réussites, le Gholia se libère alors en outre définitivement de son conditionnement d'Esclave Docile.

En cas d'échec, en revanche, le personnage subit un véritable choc existentiel. Il tombe alors dans un état de catatonie dont il ne pourra émerger qu'après avoir été reconditionné par le Bene Tleilax. Jusqu'à cette reconfiguration (qui n'est pas toujours possible ni forcément immédiate), le Gholia sera plongé dans un blackout total, sans la moindre conscience de ce qui se passe autour de lui. Sa reconfiguration lui fera perdre 1 point de Discipline et remettra son niveau de Mémoire Première à zéro, effaçant tous les souvenirs récupérés de sa vie antérieure ; il ne gardera, en outre, qu'un souvenir très confus de l'événement ayant provoqué ce choc. Notons que la perte du point de Discipline affecte également le niveau maximum potentiel de la Mémoire Première du personnage. Enfin, un Gholia dont la Discipline a été réduite à 1 ne pourra plus être reconfiguré. Tout ceci peut être évité par la dépense d'un point de Karama : dans ce cas, le choc subi par le Gholia n'a aucun effet en termes de jeu.

Destinée et Libre Arbitre

Dès lors qu'un Gholia commence à développer sa compétence de Mémoire Première, il devient obsédé (plus ou moins consciemment) par son existence antérieure, ce qui peut notamment le pousser à essayer de reproduire (là encore, plus ou moins consciemment) des situations déjà vécues au cours de cette première existence : expériences, amitiés, conflits etc.

La principale motivation de sa vie antérieure se manifeste alors comme une forme particulière de prédestination appelée Mektoub. Cette notion peut être résumée de la sorte : la Destinée d'un homme est écrite avant sa naissance, et le fait qu'il revienne d'entre les morts ne change rien à cette Destinée. Dans le cas du Gholia Hayt, ce Mektoub était la loyauté sans faille de Duncan Idaho à la Maison Atreides.

Concrètement, dès que le personnage souhaite accomplir un acte majeur ou prendre une décision allant à l'encontre de son Mektoub, il devra pour ce faire sacrifier 1 point de Karama.

Si l'on voit le Mektoub comme une obsession ou une forme de rémanence psychique, ce point peut être considéré comme un effort volontaire permettant au Gholia d'exercer son libre-arbitre en s'affranchissant temporairement de l'ombre du passé. Si, au contraire, on interprète le Mektoub comme une véritable prédestination métaphysique, le point de Karama représente une perte : en allant à l'encontre de sa Destinée, le Gholia s'engage sur des sentiers inconnus et périlleux, qui l'éloignent de son Karama.

Si cette dépense est impossible, le personnage sera tout simplement *incapable* d'accomplir l'action ou de prendre la décision problématique.

III : LES ARTS SECRETS

La Science du Bene Tleilax est fondée sur les trois Arts Secrets : la Cybernétique, la Génétique et la Psychologie. Ce chapitre examine quelques possibilités d'application de ces Arts Secrets en termes de jeu et décrit également divers équipements, implants et autres artefacts technologiques fabriqués par le Bene Tleilax.

Les diverses opérations décrites dans ce chapitre ne peuvent être exécutées que par les Maîtres Tleilaxu, et uniquement dans un des Selamliks de Bandalong, la citadelle-sanctuaire du Bene Tleilax située sur Tleilax. Il n'existe aucun autre endroit où les Arts Secrets peuvent être pratiqués : il s'agit autant d'une restriction pratique que d'un impératif sacré. Le Statut actuel du Maître doit, en outre, être supérieur à zéro : si le Mahsheik est en état d'impureté, il ne peut accéder aux Selamliks.

Cybernétique

La création d'une prothèse ou d'un implant cybernétique nécessite environ une semaine de travail, ainsi qu'un test de compétence en Cybernétique. Rappelons que ces prothèses et ces implants sont toujours créés "sur mesures" et qu'il n'en existe pas de modèles génériques.

Installer correctement la prothèse ou l'implant sur son receveur nécessite approximativement une journée ainsi qu'un test de compétence en Médecine (ou en Xéno-médecine si le receveur est un Zoomorphe). Il s'agit d'une opération particulièrement risquée. En lui-même, le travail chirurgical effectué sur le receveur représente 2D8 points de dommages – ce qui peut parfois entraîner certaines conséquences critiques. En outre, en cas d'échec du test de compétence, le receveur rejette l'implant ou la prothèse; il sera alors possible de retenter l'opération, avec tous les risques que cela suppose et moyennant un dé de pénalité sur le test de compétence.

L'implant sera considéré comme opérationnel dès que les dommages dus à la chirurgie auront été entièrement guéris. Durant cette période de convalescence, qui se déroule dans une des Maisons de Guérison de Bandalong, le patient n'est qu'à demi-conscient, ce qui laisse aux Maîtres tout le temps nécessaire pour implanter à son insu quelque conditionnement secret dans les tréfonds de son esprit (voir la section *Lavage de Cerveau*, ci-dessous).



Infirmités et Mutilations

Les règles de dommages d'Imperium ne prévoient pas de "blessure critique" susceptible de laisser un personnage estropié ou infirme... ce qui rend pratiquement nulles les chances de voir un personnage s'intéresser aux cyberprothèses Tleilaxu. La règle optionnelle qui suit est réservée aux meneurs de jeu assez cruels pour vouloir introduire cette possibilité dans leur chronique.

En combat, un *coup mortel* (voir Imperium, p 55) donne normalement la possibilité de tuer net l'adversaire si les dommages de l'attaque sont de 10 points ou plus. S'il le désire, l'auteur d'un tel coup peut choisir de mutiler son adversaire plutôt que de le tuer : main tranchée, œil crevé etc. La mutilation sera effective que si l'attaque inflige au moins 10 points de dommages à la victime.

Le meneur de jeu pourra également décider d'appliquer cette règle lorsqu'une explosion ou un tir de laser inflige au moins 20 points de dommages à un personnage (et que ce dernier survit, bien sûr).

Dans tous les cas, la mutilation peut être évitée par la dépense d'un point de Karama.

Un membre perdu ou un organe mutilé ne peut être remplacé que par une prothèse ou un implant Tleilaxu.

Génétique

Grâce aux cuves Axolotl, un Maître peut créer (ou reproduire) n'importe quelle forme de vie : humaine, animale, végétale, cellulaire et même virale. Seule l'Epice échappe encore aux arcanes de la science Tleilaxu.

Cet extrait des *Hérétiques de Dune* offre une vision plutôt évocatrice de la conception et du développement d'un Bio-construct :

« Les cuves axolotl ! Comme un pantin dans un mouvement répété à l'infini, il se voyait sortir d'elles dans la lumière aveuglante, porté par des mains mécaniques. Les manipulateurs aux doigts capitonés le tournaient et le retournaient dans tous les sens et, dans sa vision floue de nouveauté, il apercevait l'énorme masse de chair femelle, monstrueuse, dans sa quasi-immobilité gravide, reliée par tout un réseau de tubes et de câbles noirs à une série de bacs métalliques géants. »

En termes de jeu, la création d'une forme de vie s'effectue en trois grandes étapes.

Phase 1 : Conception et Préparatifs

Durant cette étape, qui représente environ un mois de travail, le Maître détermine les différents paramètres biologiques de la forme de vie qu'il souhaite créer. En termes de jeu, l'ensemble de ces paramètres est représenté par un *degré de complexité*, qui devra être calculé durant cette phase (voir ci-dessous).

Normalement, un Maître ne peut envisager de créer une forme de vie dont la complexité dépasse sa valeur en Génétique. Si la complexité dépasse cette compétence et que le Maître décide de ne pas revoir sa création à la baisse, il peut tout de même poursuivre le processus mais a de fortes chances d'échouer.

Cette phase préparatoire nécessite évidemment un échantillon du matériau génétique approprié (de l'ADN, en d'autres termes). Dans la plupart des cas, ce matériau peut être facilement synthétisé; dans le cas des Gholas, il doit obligatoirement provenir de l'individu originel.

Phase 2 : Création dans la Cuve Axolotl

La création proprement dite nécessite un test de compétence en Génétique. Plus la forme de vie est complexe, plus la tâche est ardue : concrètement, le test de compétence devra comporter un nombre de réussites au moins égal au degré de complexité de la forme de vie.



En cas d'échec ou de réussites insuffisantes, la forme de vie s'avèrera incomplète, malformée ou non-viable. Ces essais manqués seront presque toujours "effacés" par leur créateur. Un tel échec entraîne pour le Maître la perte temporaire d'un point de Statut, récupérable par le rite du Gufran.

Une fois la forme de vie créée, elle suit une période de gestation, à l'intérieur de la cuve Axolotl, jusqu'à sa "naissance". Le temps d'incubation est normalement égal, en mois, à la complexité du bio-construct multipliée par 3, mais le Maître peut, s'il le souhaite, tenter d'accélérer ce processus, ce qui implique des risques supplémentaires. En termes de jeu, ceci requiert un second test de compétence en Génétique. Si le test est réussi, le temps de gestation sera divisé par le nombre de réussites obtenu. Un échec, en revanche, aura les mêmes conséquences que ci-dessus, au bout d'un nombre de mois égal à la complexité du projet.

Phase 3 : Développement Post-Natal

Une fois créé, le bio-construct est au stade post-natal. Pour les constructs anthropomorphes ou zoomorphes, ceci signifie que la créature a l'apparence et les fonctions d'un nouveau-né et qu'elle doit encore passer par une période de développement post-natal à la fois sur le plan physique (croissance, maturation etc) et sur le plan mental (éducation, conditionnement etc).

Normalement, ce développement prend un nombre d'années égal à la complexité du bio-construct. Le créateur peut décider d'accélérer ce développement, moyennant certains risques.

Pour ce faire, il devra réussir un test de compétence en Médecine (ou en Xéno-médecine, pour les zoomorphes) : si ce test est réussi, la durée du développement pourra être divisée, au maximum, par le nombre de réussites. En cas d'échec, le construct connaîtra des problèmes de croissance pouvant entraîner des malformations physiques ou des dommages nerveux. Au niveau le plus simple, ceci peut se traduire par un -1 en Physique ou en Habilité.

L'accélération du développement post-natal comporte aussi des risques importants pour l'intégrité psychique du bio-construct, s'il s'agit d'une forme de vie consciente. Le créateur devra également réussir un test de Psychologie (pour les constructs dotés d'une intelligence humaine ou proche) ou de Dressage (pour les zoomorphes dotés d'instincts animaux) et obtenir un nombre de réussites au diviseur de temps obtenu grâce au test de Médecine. Le créateur peut très bien choisir de ne pas utiliser toutes ses réussites en Médecine, afin de limiter la difficulté du test de Psychologie (ou de Dressage).

Si ce test est manqué ou insuffisamment réussi, le bio-construct souffrira d'un désordre comportemental ou d'une déficience mentale, dont la nature devra être définie par le meneur de jeu. Au niveau le plus simple, ceci peut se traduire par un -1 en Finesse ou en Discipline.

Bio-Constructs Anthropomorphes

A la base, le degré de complexité d'un bio-construct de type humain (ou approchant) est de 3. Chaque faculté ou option spéciale ajoute 1 à cette complexité.

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples-types de ces facultés spéciales. Chaque bio-construct étant un modèle unique, il existe d'innombrables possibilités de facultés hyper-spécialisées ou tout simplement bizarres, la créativité des Maîtres Tleilaxu ayant pour seule limite les exigences de leurs commanditaires.

Profil Génétique Altéré : Bonus de +1 dans une caractéristique et malus de -1 dans une autre; ces ajustements s'appliqueront à la valeur de base (2) ainsi qu'à la valeur maximale (5).

Bio-Immunité : Le bio-construct est immunisé à tous les poisons courants et à la plupart des poisons rares; seul un poison spécialement conçu par un personnage possédant à la fois Poisons et Génétique peut éventuellement l'affecter. Cette immunité s'étend également à la plupart des maladies.



Distrans Humain : Cette altération permet au bio-construct d'enregistrer des messages distrans sur son propre système nerveux – le plus souvent à son insu. Pour ce faire, il doit se trouver dans la zone d'émission d'un transmetteur distrans. Une fois enregistré, le message sera diffusé par le sujet, à intervalles réguliers, sous forme d'émissions vocales subliminales masquées dans sa conversation. Seul un transmetteur distrans réglé sur la bonne fréquence pourra capter, enregistrer et décrypter ce message, qui n'a pratiquement aucune chance d'être intercepté de façon fortuite par un autre distrans (la transmission étant sécurisée par l'usage de fréquences et de codes) et auquel le porteur lui-même ne peut accéder (en admettant qu'il ait conscience d'être un distrans humain). Un distrans humain ne peut transporter qu'un seul message à la fois.

Endurance Surhumaine : Le bio-construct est trois fois plus résistant qu'un être humain aux effets de la fatigue, du manque de sommeil, mais aussi du froid, de la chaleur, de la faim et de la soif. Il est, en outre, quasiment insensible à la douleur. S'il est blessé, et tant qu'il ne se trouve pas en état critique, le bio-construct fonctionne comme si son état de santé était au palier supérieur : Valide alors qu'il devrait être Affaibli, seulement Affaibli alors qu'il devrait être Inconscient. Cette faculté n'apporte aucun avantage particulier dès lors que le Construct se trouve en *Etat Critique*.

Organes de Secours : Le bio-construct dispose d'organes internes supplémentaires, qui peuvent littéralement prendre le relais si ses organes naturels subissent des dommages graves. En termes de jeu, il ne subit pas de dommages supplémentaires lorsqu'il est en *Etat Critique*.

Phéromones : Le bio-construct est pourvu de glandes spéciales, capables de sécréter en abondance et à volonté des phéromones particulièrement efficaces, exerçant une puissante attraction sexuelle subliminale à destination des humains mâles ou femelles (au choix du bio-construct). En termes de jeu, ceci autorise le bio-construct à tester sa compétence en Séduction dès le premier contact, sans même avoir besoin de parler ni de regarder sa cible.

Respiration Amphibie : Le construct est capable de respirer aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre. Cette modification peut parfois s'accompagner d'altérations morphologiques mineures visant à améliorer les capacités de nageur du construct – mains et pieds palmés, absence de pilosité, cornées imperméables etc.

Sens Hyperdéveloppé : Un des sens du bio-construct est particulièrement aiguïté, comme le flair chez le chien. En termes de jeu, tous les tests de Vigilance basés sur ce sens reçoivent 2 dés de bonus. Grâce à un test d'Observation, le bio-construct peut également percevoir des stimuli totalement indécélables par les sens humains : entendre un rythme cardiaque, suivre une piste à l'odorat, déceler le goût d'un poison réputé indétectable etc.

Vecteur Epidémique : Cette faculté doit obligatoirement être combinée à la Bio-Immunité. Le bio-construct est porteur d'un virus mortel hautement contagieux, dont il est lui-même préservé grâce à sa Bio-Immunité. Un simple petit groupe de tels individus pourrait suffire à exterminer la population d'une planète entière... Les caractéristiques exactes du virus sont fixées par le créateur du bio-construct, qui doit obligatoirement être compétent en Médecine.

Vecteur Toxique : Le bio-construct possède des glandes spéciales qui secrètent un puissant poison (mortel ou paralysant). Selon les cas, ce poison peut être délivré par la salive ou par la simple transpiration – une simple poignée de main pouvant alors devenir mortelle. Les caractéristiques exactes de ce venin sont fixées par le créateur du bio-construct, qui doit obligatoirement être compétent en Poisons. Il s'agira presque toujours d'un poison rare, spécialement concocté et seulement détectable par un lecteur de poisons (et non par un simple goûte-poison). Cette faculté doit obligatoirement être combinée à la Bio-Immunité.

Bio-Constructs Zoomorphes

Les règles qui suivent sont destinées à être utilisées avec celles du *Manuel de Xénozoologie*.

En règle générale, le code génétique des zoomorphes est plus simple que celui d'un être humain, ce qui tend à rendre leur création plus facile et plus rapide.

Le Maître devra choisir la catégorie générale et la catégorie de Taille du Zoomorphe qu'il souhaite créer. Cette base naturelle possède une complexité de 1. Ensuite, chaque faculté spéciale (voir *Manuel de Xénozoologie*) ajoute 1 à la complexité du construct. Chaque point faible délibérément ajouté par le créateur réduit d'un point la complexité (jusqu'à un minimum de 1).

Nouvel Equipement

Préleveur

(NT 5)

A première vue, cet objet ressemble un peu à un petit pistolet hypodermique. Par simple contact avec la peau d'un sujet, ce dispositif prélève automatiquement un échantillon de son ADN et le stocke dans une micro-cartouche de conservation. Pour une sécurité optimale, mieux vaut, une fois le prélèvement effectué, transférer la cartouche à l'intérieur d'un caisson cryogénique ou, dans le cas des Maîtres, à l'intérieur de leur compartiment corporel secret.

Caisson Cryogénique

(NT 3)

Ces cercueils réfrigérés permettent aux Tleilaxu de transporter un cadavre en le préservant de la décomposition.

Parfaitement conservé, le corps peut être acheminé vers Tleilax, où il ira rejoindre les banques de matériau génétique du Bene Tleilax. Le caisson est pourvu d'un blindage lourd (10 points de Protection) et muni de suspenseurs Holtzman le surélevant à environ un mètre du sol, ce qui facilite sensiblement son transport. Si le contenu est particulièrement précieux, le cercueil pourra même être muni d'un Bouclier autonome.

Il existe également des versions aux dimensions plus réduites permettant le transport de plus petites quantités de matériau génétique. Certains, destinés à stocker des cartouches de préleveur, ont la taille d'un petit boîtier.

Psychologie

Grâce à cette compétence, les Maîtres peuvent soumettre leurs créations à toutes sortes de conditionnement mental. Voici quelques exemples de conditionnements souvent utilisés par les Mahsheiks du Bene Tleilax pour programmer leurs bio-constructs ou des sujets spécialement sélectionnés :

Mentat Déviant

L'équivalent *made in Tleilax* du conditionnement de Mentat; pour plus de détails à ce sujet, voir l'appendice du *Manuel du Mentat*.

Il semble, en outre, que le Bene Tleilax soit capable de conférer des facultés Mentats à certains constructs – comme l'atteste l'exemple de Hayt, le Ghola de Duncan Idaho dans *Le Messie de Dune*; dans ce genre de cas atypique, le conditionnement du construct ne semble pas lui donner les perversions et les tares particulières d'un Mentat Déviant, peut-être parce que ce conditionnement s'effectue dès la phase post-natale du développement du construct, limitant ainsi les conséquences de la "torsion" psychique inhérente aux Mentats Déviants... à moins, bien sûr, que les bizarreries de ces derniers résultent uniquement de choix délibérés de la part de leurs créateurs (ce dont les Mahsheiks seraient tout à fait capables).

Faux Docteur Suk

Ce conditionnement donne au bio-construct toutes les facultés spéciales d'un adepte Suk, à l'exception de la plus importante d'entre elles : le fameux Conditionnement Impérial, dont le Bene Tleilax n'a toujours pas réussi, pour l'instant, à percer le secret... Un faux docteur Suk n'est donc pas immunisé aux effets de la torture ou de la Voix; il n'est pas non plus sujet aux inhibitions imposées par ce conditionnement et est donc parfaitement capable de tuer, de torturer ou d'utiliser son art médical à d'autres fins que la préservation de la vie... Un faux Suk sera toujours démasqué dès le premier coup d'œil par un authentique docteur Suk.

Esclave Docile

Ce conditionnement consiste à rendre l'esprit du sujet ou du bio-construct réceptif au pouvoir de commandement subliminal des Mahsheiks : en termes de jeu, un bio-construct programmé réagira comme un Khasadar ou un Danseur-Visage si son créateur (et lui seul) lui donne des

ordres en utilisant sa faculté de *Voix du Maître* (voir chapitre II, section sur les Maîtres).

Le temps nécessaire à un conditionnement dépend totalement de son contenu : il faut plusieurs années pour « fabriquer » un Mentat Déviant ou un faux docteur Suk, mais le conditionnement d'Esclave Docile peut être mis en place en à peine quelques jours : c'est le principe du lavage de cerveau...

Lavage de Cerveau

Le lavage de cerveau constitue une des diverses applications de la Psychologie Tleilaxu. Pour ce faire, le Maître doit obtenir sur un test de compétence en Psychologie un nombre de réussites au moins égal à la Discipline du sujet. Ce test représente environ une semaine de « travail » (le terme de dressage ou de torture mentale étant sans doute plus approprié).

Si le test de compétence est manqué, le lavage de cerveau a échoué et la victime ne pourra plus être « traitée » par le même Maître. Si le test est insuffisamment réussi, le sujet parvient à résister mais le Maître pourra fort bien choisir de recommencer, jusqu'à ce qu'il parvienne à briser la volonté du sujet. Tôt ou tard, même les esprits les plus solides finissent par craquer...

Le Karama d'un personnage peut lui permettre de résister au lavage de cerveau, en modifiant d'un degré la réussite du test de Psychologie : une réussite complète (c'est à dire avec un nombre de réussites au moins égal au score de Discipline du sujet) est alors transformée en réussite partielle (la victime tient bon, du moins pour une semaine) et une réussite partielle en échec total (la victime résiste et ne peut plus être traitée par le Mahsheik).

Il n'existe en revanche aucun moyen d'imiter cette forme de conditionnement – du moins aucun moyen susceptible d'abuser un Maître. On peut néanmoins tenter de « déprogrammer » un individu transformé en Esclave Docile en brisant son conditionnement, ce qui nécessite de la part du déprogrammeur un test de compétence en Psychologie, selon le même système que pour le lavage de cerveau (nombre de réussites au moins égal à la Discipline etc.), le nouveau conditionnement du sujet l'obligeant à résister.

Cette forme de thérapie mentale est impossible à utiliser sur un bio-construct conditionné dès sa création – sauf dans le cas des Gholas, dont le conditionnement peut parfois être brisé par la résurgence mémorielle de leur existence antérieure (voir règles à la fin du chapitre II).

APPENDICE I

LA PLANÈTE TLEILAX

Un Monde Isolé

Tleilax est la seule planète gravitant autour de l'étoile orangée de Thalim, très loin des systèmes solaires formant le noyau central de l'Imperium. A l'époque de référence du jeu, Tleilax est le seul monde habité par les Tleilaxu.

Les frontières du système de Thalim sont sous la surveillance constante de flotilles de frégates Khasadars qui maintiennent ainsi un barrage orbital permanent contre toute arrivée de visiteurs indésirables. Jusqu'à ce jour, aucun vaisseau n'a pu atterrir sur Tleilax sans l'autorisation de ses Maîtres. Bien que les contacts entre Tleilax et le reste de l'Imperium soient des plus réduits, la planète fait toujours partie des routes de la Guilde spatiale.

Les voyageurs se rendant sur Tleilax sont extrêmement rares et se limitent généralement aux seuls individus assez fortunés et assez fous pour placer leur personne entre les mains des Maîtres cybernéticiens du Bene Tleilax. Dans l'autre sens, le trafic est beaucoup plus important, les porteurs de la Guilde acheminant régulièrement vers l'Imperium les divers achats effectués par les clients du Bene Tleilax : troupes de Danseurs-Visages, Bio-constructs, Gholas, Mentats déviants et autres aberrations.

Bienvenue sur Tleilax

A première vue, Tleilax est une petite planète, d'aspect banal. Sa seule grande cité est la capitale planétaire, Bandalong, autour de laquelle se groupent de nombreuses villes plus petites formant une véritable conurbation. A l'instar de leur technologie, l'architecture des Tleilaxu est conçue pour être solide, pratique et utilitaire, délaissant des notions superflues comme le confort ou l'esthétisme. Pour citer les paroles du célèbre troubadour itinérant Mellanilta de Chusuk, un des seuls voyageurs à avoir pu visiter Tleilax, la planète ressemble à *"... une immense Maison de Guérison de l'ordre Suk, mais totalement dénuée de l'empathie régénératrice que l'on ressent en un tel lieu."*

Toutes les villes Tleilaxu, y compris Bandalong, se présentent comme de gigantesques ruches humaines composées de bâtiments d'un blanc immaculé, reliés entre eux par une myriade de passages couverts.

La seule touche esthétique dans l'architecture Tleilaxu concerne les jardins dotés de fontaines qui parsèment le labyrinthe urbain de Bandalong et des autres ruches humaines. Soigneusement entretenus, ces jardins à l'arrangement très géométrique portent eux aussi la marque des Maîtres, dont ils trahissent l'obsession du contrôle et du façonnage. Sur Tleilax, même les jardins sont conditionnés.

La Vie des Domels

A l'intérieur des ruches humaines, les Domels s'entassent en véritables essaims où les liens familiaux et professionnels se confondent; sur Tleilax, la vie quotidienne n'est pas sans rappeler celle d'une colonie d'insectes, dans laquelle chaque catégorie d'individus possède un rôle bien défini. Pour les Domels, ce rôle s'apparente généralement à celui d'une fourmi ouvrière travaillant sans relâche au sein de fermes hydroponiques, de complexes industriels ou de centrales d'énergie.

L'existence des Domels est entièrement soumise au principe de collectivité. Les repas, les bains, les heures de sommeil et les rares moments de loisirs sont tous vécus en commun.

Une petite minorité de Domels plus instruits officie dans le domaine de l'administration et des services, en tant que bureaucrates, agents de sécurité ou personnels de santé, toujours sous l'autorité de Bio-constructs spécialement conçus et formés à cet effet. Cette existence collective et mécanique est sous la surveillance constante de Danseurs-Visages disséminés au sein de la population et formant une véritable police invisible au service des Maîtres, dont il sont en quelque sorte les yeux et les oreilles. Si besoin est, ils peuvent aussi se transformer en mains aussi discrètes qu'efficaces.

Une journée sur Tleilax commence à l'aurore avec la prière du matin ("*Le soleil n'est pas Dieu.*"), à laquelle l'Abdl appelle tous les fidèles grâce à un réseau de hauts-parleurs couvrant toute la surface habitée de la planète. La même prière se répète au crépuscule, marquant la fin de toute activité. La vie nocturne est tolérée à l'intérieur des complexes communautaires mais tous les lieux publics font l'objet d'un strict couvre-feu, soigneusement contrôlé par la police invisible et ses divers auxiliaires Domels.

La Cité des Maîtres

Au cœur de Bandalong se trouve la Cité Interdite, où résident les Maîtres du Bene Tleilax : une énorme construction évoquant à la fois un temple, une citadelle et un complexe industriel, séparé du reste de la cité par une immense enceinte soigneusement gardée.

Comme son nom l'indique, la Cité Interdite est une véritable ville dans la ville. En dehors des quelques Mahsheiks, on y croise surtout des Danseurs-Visages ainsi que quelques Bio-constructs et serviteurs Domels soigneusement sélectionnés. A l'intérieur de la Cité Interdite se trouve la résidence fortifiée des Maîtres, placée sous la garde permanente de sentinelles Khasadars; cette tour, haute de près d'un kilomètre, est le bâtiment le plus élevé de toute la planète et domine Tleilax comme un rappel perpétuel de la toute-puissance des Mahsheiks.

Sous la tour, dans des souterrains fortifiés se trouvent les sacro-saints Selamliks et leurs cuves Axolotl, sous la protection constante de hordes de Khasadars et de systèmes de sécurité incroyablement sophistiqués, de conception Tleilaxu ou Ixienne. Inutile de préciser que l'endroit est absolument inviolable.

C'est à l'autre extrémité de la tour, au dernier étage, dans son jardin intérieur, que l'Abdl tient conseil, à chaque aube. La nuit reste le cycle privilégié des Maîtres; c'est le plus souvent au cœur de ses heures ténébreuses que les rites du Gufran sont accomplis et que les cuves Axolotl sont fécondées.

La Cité Interdite abrite également la caserne centrale des Khasadars, la principale ruche d'habitat des Danseurs-Visages, des Maisons de Guérison ainsi que le seul astroport de Tleilax, autour duquel se trouve le Quartier des Powindahs, où sont cantonnés les visiteurs étrangers lors de leur séjour sur Tleilax.

APPENDICE II

LE FUTUR DU BENE TLEILAX

L'avènement de Paul Muad Dib puis celui de son fils Leto II marqueront la fin de l'ordre galactique tel qu'il existe à l'époque d'Imperium, soit vers l'an 10000 après la Guilde.

Comme le Bene Gesserit, le Bene Tleilax sera directement impliqué dans la tentative manquée de coup d'état contre Paul Muad Dib (voir *Le Messie de Dune*) mais contrairement au Bene Gesserit, le Bene Tleilax échappera aux conséquences les plus directes de cet échec et s'en trouvera même renforcé – du moins dans un premier temps. Cette époque de transition sera tout d'abord marquée par de formidables progrès dans le conditionnement des Gholas. Ayant découvert qu'il est possible pour un Gholat de retrouver le souvenir de sa vie (ou même de ses vies) antérieure(s), les Maîtres du Bene Tleilax franchiront rapidement de nouvelles étapes décisives dans leur recherche d'une forme d'immortalité, à travers la maîtrise de cette mémoire seconde.

Mais c'est avec l'avènement de Leto II que le Bene Tleilax entrera dans la phase la plus glorieuse de son histoire, en exploitant avec l'habituel cynisme Tleilaxu les divers changements apportés par le fils de Muad Dib à la société de l'Imperium au cours des quelques 3000 ans qui s'écoulent entre les événements des *Enfants de Dune* et ceux de *L'Empereur Dieu de Dune* : le démantèlement du Landsraad, la mise hors la loi de l'ordre des Mentats, l'apparition d'une nouvelle technologie affranchie des interdits du Jihad Butlérien, la chute de la Guilde spatiale et le libre accès au voyage interstellaire... Tous ces changements s'inscrivent dans le grand plan de Leto II, visant à créer une nouvelle humanité, libérée des entraves de la prédestination et de la prescience.

Au milieu de ces bouleversements, les Tleilaxu parviendront à tirer leur épingle du jeu; certes, l'empereur-dieu n'a pour eux que mépris... mais il a aussi besoin de leur science pour créer les Gholas d'Idaho. Pour le Bene Tleilax, le règne de Leto sera une période de prospérité et d'expansion sans précédent. Le libre accès au voyage spatial crée de nouveaux marchés, marque le début d'une nouvelle ère de colonisation et permet aux Tleilaxu d'étendre leur présence et leur influence à d'autres systèmes, devenant ainsi une véritable super-puissance interstellaire.

La Grande Famine qui suit la mort de Leto pousse des populations entières à l'exode. C'est le temps de la Dispersion. Cette diaspora interstellaire fournira aussi au Bene Tleilax une nouvelle occasion d'accroître son pouvoir sur l'humanité, le

chaos ayant toujours servi ses intérêts. Des Maîtres du Bene Tleilax se joindront à la Dispersion, étendant ainsi l'influence des Mahsheiks au-delà des anciennes frontières de l'Imperium.

Du vivant de Leto, les Tleilaxu n'avaient aucune amitié pour le "tyran powindah" (qu'ils tentèrent d'ailleurs de renverser avec la complicité des Ixiens); après sa mort, en revanche, Leto II deviendra pour eux un objet de vénération. Aveuglés par leur folie religieuse, incapables de comprendre la véritable signification cosmique de la Dispersion (le fameux Sentier d'Or entrevu par Paul et par Leto), les Mahsheiks feront du défunt empereur-dieu leur nouveau et très secret Prophète, désormais certains que celui-ci leur avait été envoyé par Dieu pour les mettre à l'épreuve et leur ouvrir la voie vers l'apothéose.

Durant les millénaires qui suivent, les cuves Axolotl produisent des myriades de nouvelles merveilles et de nouvelles aberrations – comme cette Epice de synthèse si longtemps recherchée, des Danseurs-Visages capables de voler les souvenirs de leurs victimes et même une réplique du conditionnement psycho-sexuel des Imprégnatrices Bene Gesserit.

Les Hérétiques de Dune et *La Maison des Mères* nous montrent le Bene Tleilax à l'apogée de sa puissance... et à l'aube de sa chute. Alors que des populations issues de la Dispersion commencent à quitter la Périphérie pour revenir vers les mondes du vieil Imperium. Parmi elles se trouvent les Honorées Matriarches, fanatiques originellement issues du Bene Gesserit et bien décidées à provoquer sa chute et celle de l'Imperium. Dans leur furie destructrice, les Matriarches provoqueront l'anéantissement de nombreuses planètes, dont la totalité des mondes Tleilaxu, qui disparaîtront ainsi de l'histoire humaine. On découvrira plus tard la véritable explication du retour des Honorées Matriarches, chassées de la Périphérie par l'émergence d'un nouveau pouvoir.

Sur les mondes où des Maîtres Tleilaxu se sont établis lors de la Dispersion, les nouveaux Danseurs-Visages finissent par acquérir une véritable conscience individuelle, grâce à laquelle ils ont pu se rebeller contre leurs créateurs, pour finalement devenir, avec l'aide d'hybrides mi-humains mi-félins appelés Futars, les nouveaux maîtres de la Périphérie, détruisant toute forme d'opposition à leur irrésistible ascension. En poussant toujours plus loin leurs manipulations de l'Humain, les Mahsheiks semèrent les graines de leur propre destruction, obéissant ainsi aux lois éternelles de l'hybris...