

La Voie du Pouvoir

Supplément pour le jeu de rôle IMPERIUM

Ecrit par Sylvie lattoni, Olivier Legrand, Lyzi Shadow et Jean-Pierre Peralez

Version augmentée (2005)

I : La Puissance et la Gloire.....p 2

II : La Famille et la Cour.....p 12

III : Les Coulisses du Pouvoir.....p 22

1 : La Puissance et la Gloire

Noblesse et Pouvoir

La plupart des privilèges de la noblesse découlent directement de son immense richesse, garantie par la manne du commerce interstellaire ; même « désargentée », une famille noble reste prodigieusement riche.

Cette puissance économique permet aux Maisons nobles d'exercer sur leurs fiefs un pouvoir quasi-absolu. Par son appartenance même à l'aristocratie, tout noble détient de fait un pouvoir politique qu'il devra faire fructifier pour son bien propre et pour celui de sa famille. Cette obligation le place presque systématiquement dans un univers de compétition et d'intrigue, où sa vie même peut aisément se trouver menacée.

Être noble signifie une vie faite de privilèges, mais aussi de contraintes et de dangers. Bien souvent, l'existence entière d'un noble (et tout particulièrement celle d'un Siridar) s'apparente à un jeu complexe et dangereux, au cours duquel il doit avancer ses pions pour augmenter son pouvoir, tout en contrant les menées de ses adversaires, un jeu où il est vital de savoir combiner prudence et initiative, sous peine de tout perdre.

Comme le chéops, ce jeu se joue sur plusieurs niveaux à la fois : à l'échelle de l'empire et du Landsraad, bien sûr, mais aussi au sein d'alliances politiques entre Maisons et même à l'intérieur de la propre famille du noble, chacun de ces environnements constituant un échiquier politique... et comme au chéops, ce qui se passe sur un plateau risque fort d'influer sur le cours global de la partie : ce qui commence comme une simple querelle de succession entre frères peut facilement aboutir à un conflit impliquant plusieurs Maisons, conflit dont les répercussions seront fatalement prises en compte par le pouvoir impérial et les autres grandes instances de l'Imperium...

Nobles et Courtisans

Dans l'univers d'Imperium, le terme *noble* s'applique exclusivement aux membres de la famille dirigeante d'une Maison majeure (également appelée « Maison noble » ou « grande Maison »).

L'ensemble de ces familles constitue la *noblesse impériale*, également appelée *aristocratie* ou, si l'on préfère un lexique plus socio-économique, classe des *entrepreneurs interplanétaires*.

Il est important de ne pas confondre les Maisons nobles et les Maisons dites *mineures*. Les familles dirigeantes de ces Maisons ne font pas partie de la noblesse, bien qu'elles puissent éventuellement y accéder. Elles constituent la classe des *entrepreneurs planétaires*, qui peut être considérée comme une sorte de *gentry* locale (par opposition aux entrepreneurs interplanétaires de la noblesse impériale).

La signification du terme *courtisan* peut varier suivant les situations et les contextes.

En termes de hiérarchie sociale, le mot *courtisan* désigne une personne, généralement d'origine roturière, faisant partie de la cour d'un Siridar où elle peut exercer diverses fonctions officielles (chambellan, secrétaire, intendant etc) ou officieuses (confident, entremetteur, parasite mondain etc).

De façon plus générale, le mot *courtisan* peut également désigner un personnage ayant suivi une *vocation de courtisan* et dont l'existence est essentiellement axée sur les mondanités et les intrigues de cour : cette définition peut convenir à de nombreux nobles, à commencer par les différents membres de la famille dirigeante.

La colossale richesse des nobles a également des répercussions très profondes sur leur rapport au reste de l'humanité et sur leur vision de l'univers dans son entier.

En leur permettant d'avoir accès au voyage spatial (via la Guilde) et à la longévité (grâce au Mélange), la puissance économique des nobles les différencie et les sépare radicalement de la grande majorité de leurs sujets, ces simples mortels dont l'espérance de vie atteint rarement un siècle et qui ne quitteront sans doute jamais leur planète d'origine...

A partir de là, il n'est guère étonnant que la noblesse soit considérée par la majorité de la population (et même par une partie de ses propres membres) comme une caste d'êtres véritablement supérieurs, capables de défier les lois de l'espace et du temps.

Ce sens de la démesure se retrouve également dans la relation des nobles au passé : très soucieuses de leur prestige, certaines Maisons n'hésitent pas à faire remonter leur lignage jusqu'à des ancêtres mythiques, comme le roi Agamemnon pour les Atréides ou le poète Dante Alighieri pour la Maison du même nom. D'autres, comme les familles Alman, Sikander ou Bagrationi, préfèrent chercher leurs glorieux ancêtres du côté d'anciennes dynasties impériales ayant jadis régné sur l'humanité, faisant ainsi remonter leurs lignées jusqu'à l'aube des temps.

Anoblissement

Une Maison accède au statut de Maison noble en se voyant octroyer par l'Empereur un fief planétaire. La possession d'un tel fief est ce qui sépare les Maisons nobles des Maisons mineures, dont les fiefs ne peuvent être que territoriaux.

Normalement, les fiefs sont octroyés à perpétuité : seule l'extinction de la lignée régnante ou une grave forfaiture de la part de la Maison peuvent éventuellement remettre en cause la possession d'un fief planétaire. Le fait de posséder un fief planétaire donne à la Maison noble un certain nombre de privilèges et d'obligations.

Privilèges

Les principaux privilèges d'une Maison noble sont une représentation au Landsraad, des parts dans la CHOM, divers avantages vis-à-vis de la Guilde et de ses services mais aussi la garantie que le pouvoir impérial n'interviendra jamais de manière directe dans les affaires du fief : en d'autres termes, une Maison noble a, en théorie, toute liberté pour gouverner son fief comme elle l'entend.

Ce principe de non-ingérence, soigneusement défini par la Grande Convention, comporte néanmoins quelques exceptions notables, comme le droit de regard de l'Empereur sur le choix des héritiers (voir *Succession*, chap II).

En pratique, le pouvoir impérial garde toujours un oeil sur la noblesse, par l'intermédiaire de dignitaires officiels ou d'espions plus discrets – ce qui est, du reste, considéré comme parfaitement normal sur le plan politique, tant que les règles de la Grande Convention sont respectées. Il peut même arriver que le pouvoir impérial ourdisse des intrigues contre une Maison noble – le plus souvent par le truchement d'une tierce partie : ainsi, dans *Dune*, l'Empereur s'allie aux Harkonnen pour écraser les Atréides, sous le couvert d'un conflit entre les deux Maisons.

Obligations

Tout nouveau *Siridar* doit obligatoirement prêter allégeance à l'Empereur et à ses successeurs. La Maison doit aussi adhérer aux lois de la Grande Convention, qui régissent les rapports politiques entre les différentes Maisons, mais aussi avec le pouvoir impérial, qui en est théoriquement le principal garant.

Concrètement, les principales obligations d'une Maison noble envers le pouvoir impérial sont essentiellement d'ordre commercial et financier : chaque Maison noble doit verser à l'administration impériale un dixième des bénéfices de son fief ; elle devra également payer divers impôts supplémentaires correspondant à des événements exceptionnels (droits de succession, taxes matrimoniales etc).

En outre, le seigneur d'un fief impérial est censé pouvoir accorder à l'Empereur et à sa cour une hospitalité digne de leur rang : lorsqu'un Empereur souhaite créer quelques difficultés financières à une Maison noble, il lui suffit de s'inviter quelque temps avec sa cour sur le fief de la Maison – certaines Maisons ont même été ruinées par un séjour trop prolongé de l'Empereur et de son entourage.

Les liens d'allégeance entre l'Empereur et les Maisons nobles se retrouvent aussi dans le domaine militaire. Chaque Maison noble doit, chaque année, donner à l'Empereur un dixième de ses conscrits, c'est à dire des jeunes hommes en âge d'intégrer les forces armées du fief planétaire.

En théorie, ces conscrits impériaux sont censés rejoindre les rangs des troupes impériales ; en pratique, la plupart d'entre eux sont envoyés sur Salusa Secundus, où ils serviront à l'entraînement des redoutables Sardaukars, en tant que chair à canon.

La grande majorité de la population de l'Imperium ignore la vérité sur le sort exact des conscrits impériaux, qui partent généralement en toute confiance « rejoindre l'armée de l'Empereur ».

Chez les nobles, nombreux sont ceux qui soupçonnent la vérité ; la plupart considèrent cette pratique avec fatalisme comme un tribut nécessaire, le prix à payer pour la souveraineté politique ; les plus cyniques s'en moquent purement et simplement : après tout, seule la populace est concernée.

Il existe néanmoins un consensus pour que la vérité reste ignorée du plus grand nombre, afin de préserver les fondations de l'empire.

Les Fiefs Planétaires

Toute Maison noble possède, par définition, un fief planétaire qu'elle est libre de gouverner comme elle l'entend, en fixant ses propres lois et ses propres usages et sans interférence majeure (ou flagrante) du pouvoir impérial.

Le seigneur de la Maison régnante reçoit le titre de *Siridar*, en plus de son titre de noblesse traditionnel (ex : Duc Wystan Moritani, *Siridar* de Grumman).

Les Maisons les plus puissantes possèdent généralement un ou deux fiefs planétaires supplémentaires, qui leur ont été octroyés au fil de leur longue histoire pour divers services rendus au trône impérial ou suite à la chute d'une Maison ennemie (pour plus de détails à ce sujet, voir la section sur les conflits entre Maisons, dans le supplément *La Voie des Armes*).

On devra donc, dans certains cas, faire une distinction entre le *fief historique* d'une Maison, son *fief principal* (qui peut être ou non son fief historique) et ses éventuels *fiefs secondaires*.

Le chef de la Maison régnante est Siridar en titre de ses différents fiefs ; en son absence, son autorité est assurée par un substitut (le plus souvent un parent proche), qui peut porter un titre de régent, d'intendant ou de gouverneur, chaque Maison possédant ses propres usages.

En pratique, il est rarissime qu'une Maison possède plus de trois fiefs planétaires et la grande majorité d'entre elles, même parmi les plus puissantes, n'en possède qu'un seul.

Pour de nombreux Siridars, il est d'ailleurs préférable de régner sur un seul fief puissant et prospère que d'être obligé de disperser les ressources humaines, économiques et techniques de leur Maison sur plusieurs planètes moins riches.

La Maison impériale, quant à elle, possède un très grand nombre de fiefs, gérés et gouvernés par ses différentes branches et sous-Maisons. Lorsque l'Empereur décide d'octroyer un fief planétaire à une Maison, ce fief peut être l'ancien fief d'une Maison rivale vaincue ou tombée en disgrâce ou bien provenir de l'immense réserve des fiefs impériaux : tout dépend des circonstances ayant présidé à l'attribution du fief.

Il existe deux types particuliers de fiefs planétaires : les *fiefs temporaires* et les *quasi-fiefs*. Ces deux catégories de fiefs obéissent toujours à des règles spécifiques, qui varient avec chaque fief.

Un fief temporaire est un fief qui n'est attribué à une Maison que pour une durée limitée dans le temps – l'exemple le plus illustre de ce type de fief est la planète d'Arrakis, que l'Empereur attribue parfois comme fief temporaire à une Maison qu'il souhaite récompenser, amadouer ou manipuler.

Un quasi-fief est un fief où le pouvoir devra toujours être partagé avec l'autorité impériale, représentée dans ce cas précis par un Caïd Sardaukar : la fameuse clause de non-interférence impériale ne s'applique pas aux quasi-fiefs.

La plupart des fiefs temporaires et des quasi-fiefs sont des fiefs *non-allodiaux*, c'est à dire intransmissibles par héritage : leur attribution au successeur désigné du défunt seigneur dépend entièrement de la volonté de l'Empereur.

Noblesse et Hiérarchie

Le Siridar d'une planète et son épouse sont traditionnellement considérés comme les parents de leur peuple.

En théorie, leur rôle est d'assurer le bien être de leurs sujets, en garantissant la paix et la prospérité. En réalité, le pouvoir exercé par un Siridar sur la population de son fief s'apparente davantage à la proverbiale main de fer dans un gant de velours.

Les relations sociales dans l'Imperium sont dominées par le code des *faufreluches*, un ensemble de règles extrêmement rigides que l'on peut résumer par la formule suivante : *une place pour chaque homme et chaque homme à sa place*. Un tel concept conduit fatalement à de nombreuses inégalités et à une hiérarchie sociale extrêmement stricte, faite de classes soigneusement cloisonnées : chacun est censé respecter (et faire respecter) son rang, tout en veillant à ce que les

inférieurs restent à leur place. Une telle attitude se retrouve à tous les échelons de la société impériale.

Dans une telle société, la mobilité sociale est virtuellement impossible, la condition d'un individu étant avant tout déterminée par le rang de sa famille et par son éducation. La seule classe qui échappe à cette règle est la classe des entrepreneurs, dont les membres peuvent espérer une forme de promotion sociale en accédant au statut de Maison mineure puis, si la fortune leur sourit (et au terme de plusieurs générations d'efforts acharnés), à celui de Maison noble.

Sur certains mondes, le mariage peut aussi constituer une façon pour les membres de la classe des entrepreneurs d'introduire leur patrimoine génétique au sein d'une Maison noble.

Le système des écoles de conditionnement ou la possibilité de faire carrière dans les forces armées constituent deux autres formes de promotion sociale. En dehors de ces cas précis, seuls quelques individus particulièrement déterminés, chanceux et compétents peuvent parvenir à s'élever au dessus de leur condition d'origine et seront toujours vus comme des exceptions – avec toute la méfiance que cela suppose.

La Suprémie Impériale

La grande force de l'Empereur est qu'il ne dépend pas de ses vassaux, ni sur le plan économique ni sur le plan militaire.

Sur le plan économique, les bénéfices faramineux produits par le commerce de l'Épice suffisent à assurer à l'Empereur une fortune virtuellement inépuisable, la Maison impériale touchant, à elle seule, près de 40% des profits générés par le Mélange.

Sur le plan militaire, l'Empereur n'a pas véritablement besoin de ses vassaux pour constituer ses propres forces armées, contrairement à ce que l'obligation de conscription impériale pourrait laisser supposer. Ses légions de Sardaukars sont parfaitement capables d'écraser n'importe

quelle armée du Landsraad ; seule une coalition militaire des plus puissantes Maisons pourrait éventuellement tenir tête aux Sardaukars, mais une telle coalition demeure une chimère politique, tant que les Empereurs auront la sagesse de suivre le vieux principe consistant à diviser pour mieux régner.

L'Epice et les Sardaukars constituent les deux principaux piliers de la suprématie impériale.

Le Landsraad

Le Landsraad constitue en quelque sorte la chambre des lords de l'Imperium.

Chargé de faire respecter les lois de la Grande Convention, il fait également office de contre-pouvoir politique face à l'autorité de l'Empereur. Son siège se trouve sur Kaitan, la capitale impériale.

Chaque Maison noble y est représentée par des émissaires, le plus souvent issus des rangs mêmes de la famille dirigeante ou d'une Maison mineure de diplomates. Leur rôle consiste à défendre les intérêts politiques de la Maison au cours des assemblées, mais aussi lors de tractations plus discrètes entre factions. Ils font évidemment montre d'une obéissance totale aux volontés du Siridar, dont ils ne sont que les représentants et les instruments.

Concrètement, ces émissaires sont chargés d'exprimer le vote de leur Maison, lorsqu'une proposition quelconque (nouvelle loi, amendement etc) est mise aux voix. Chaque Maison possède un certain nombre de votes (reflété, en termes de jeu, par sa valeur d'Influence). En pratique, les assemblées plénières restent assez rares et sont réservées aux situations exceptionnelles ou particulièrement importantes.

En temps ordinaire, les affaires du Landsraad sont conduites par son Haut Conseil, qui regroupe les Maisons les plus puissantes : leur nombre exact varie suivant les époques mais se situe généralement entre sept et quinze.

Concrètement, chaque Maison qui siège au Haut Conseil se trouve à la tête d'une faction politique regroupant diverses autres Maisons, dont les voix lui sont généralement acquises et au nom desquelles elle est censée s'exprimer. Il est donc capital pour une Maison ne siégeant pas au Haut Conseil d'y avoir au moins un allié – faute de quoi sa voix aura bien du mal à être entendue.

Cela dit, une faction politique n'est pas un parti aux rangs imperméables et une Maison peut fort bien décider de changer ses alliances si cela sert ses intérêts. Il est donc vital pour les représentants des Maisons du Haut Conseil de maintenir de solides contacts dans la communauté des émissaires, afin d'être en mesure de percevoir, d'empêcher ou d'exploiter les éventuels revirements.

Dans un tel contexte, les alliances, les intrigues et les marchandages sont monnaie courante. Ces jeux de pouvoir politiques ont presque toujours pour enjeux des intérêts économiques, le Landsraad et la CHOM constituant les deux faces d'une même pièce.

Alliances Politiques

Une Maison noble possède obligatoirement un certain nombre d'alliés traditionnels au sein du Landsraad : d'autres Maisons dont elle partage généralement les positions et les intérêts, et avec lesquelles elle entretient des rapports politiques cordiaux.

Ces relations peuvent évidemment être remises en cause en cas de crise : un allié n'est ni un vassal ni un pantin, et veille en priorité à ses propres intérêts politiques et économiques.

A la base, chaque Maison dispose d'un capital de points d'alliance égal à la somme de son Influence et de son Prestige (ou de son niveau d'Intrigue, si celui-ci est plus élevé).

Ainsi, une Maison avec 3 en Influence, 3 en Prestige et 4 en Intrigue disposera d'un capital de 7 points.

Ces points, qui doivent être dépensés avant le début du jeu, vont tout simplement permettre de déterminer les alliés traditionnels de la Maison au sein du Landsraad : une alliance avec une autre Maison noble coûte 1 point, ou 2 points si cette Maison siège au Haut Conseil.

Prenons, à titre d'exemple, le cas de la Maison Moritani. Avec 5 en Influence, en Prestige et en Intrigue, elle dispose du maximum de points d'alliance, soit 10. Avec ces 10 points, elle acquiert les alliés traditionnels suivants : la Maison impériale Corrino (2pts) et deux autres Maisons du Haut Conseil : les Wallach et les Delambre (2pts chaque). Il lui reste 4 points, qu'elle consacre à quatre Maisons ne faisant pas partie du Haut Conseil (1pt chaque) : Medvedev, Alighieri, Carelian et Guyvern.

Notons que la Maison impériale Corrino peut être prise comme alliée, au même titre (et au même prix) qu'une autre Maison du Haut Conseil (2pts). Une alliance avec les Corrino garantit normalement la bienveillance du pouvoir impérial, mais elle peut également avoir de lourdes conséquences, l'Empereur ayant tendance à s'intéresser de très près aux affaires de ses chers alliés ; il est parfois préférable de ne pas être trop proche du pouvoir suprême.

Ce système ne vaut que pour la phase de création : une fois la chronique commencée, les alliances d'une Maison pourront fluctuer en fonction des événements vécus en jeu, sans qu'il soit besoin pour cela de faire intervenir des valeurs chiffrées.

Les Hautes Sphères

Une Maison noble peut caresser deux grandes ambitions : accéder au Haut Conseil du Landsraad et entrer au directoire de la CHOM.

Ces deux formes de consécration, l'une politique et l'autre économique, sont soumises à de très strictes exigences – il s'agit également de positions plus fragiles qu'on ne le pense communément, aucune Maison n'étant à l'abri des revers de la fortune, des complots de ses adversaires ou des caprices de l'Empereur...

En théorie, l'accession au Haut Conseil du Landsraad et l'entrée au directoire de la CHOM constituent deux honneurs bien distincts ; en pratique, l'un va presque toujours avec l'autre – bien que des exceptions restent toujours possibles. A l'époque de référence d'Imperium, c'est le pouvoir économique qui détermine le pouvoir politique : en d'autres termes, c'est l'accès au directoire de la CHOM qui ouvre les portes du Haut Conseil, et non l'inverse... mais des exceptions restent bien sûr toujours possibles.

En termes de jeu, une Maison noble entre au directoire de la CHOM lorsque sa Prospérité atteint le niveau maximal, soit 5. Si elle satisfait également à d'autres conditions, elle accède en même temps au Haut Conseil du Landsraad. Ces conditions sont les suivantes : la Maison doit avoir une valeur minimum de 3 en Influence et en Niveau Technologique, et totaliser au moins 10 dans les trois autres Ressources : Guerre, Intrigue et Prestige.

Les Affaires de la Maison

Tout membre un tant soit peu important d'une Maison, qu'il soit Maître d'Armes, conseiller Mentat ou cousin du Siridar, se doit de s'intéresser de près aux affaires de sa Maison, qu'il s'agisse d'activités économiques, de relations diplomatiques ou de sujets plus privés. Le système suivant permet d'évaluer de manière très simple le degré d'information et de connaissance possédé par un personnage (joueur ou non-joueur) sur les plans, les secrets et les éventuels points faibles de la Maison à laquelle il appartient.

En termes de jeu, les *Affaires* d'une Maison se divisent en quatre grands domaines :

Affaires Politiques : position de la Maison au sein du Landsraad, relations avec le pouvoir impérial, état actuel des alliances et des rivalités etc. *Compétence associée : Politique.*

Affaires Commerciales : état actuel des finances, marchés et investissements, projets de développement, principaux partenaires et concurrents, situation au sein de la CHOM etc. *Compétence associée : Commerce.*

Affaires Militaires : état actuel des forces, logistique, connaissance de l'état major, conflits potentiels, sécurité intérieure etc.
Compétence associée : Stratégie.

Affaires Privées : intrigues de cour, rivalités internes, histoires familiales etc. *Compétence associée : Etiquette.*

Dans chacun de ces domaines, le personnage reçoit un niveau d'information mesuré sur 10, tout simplement égal à la valeur de la compétence associée à ce domaine.

Ainsi, un personnage ayant 6 en Etiquette aura un niveau d'information de 6 concernant les Affaires Privées de sa Maison. Si le personnage ne possède pas la compétence appropriée, son niveau d'information sera simplement égal à la caractéristique maîtresse, soit, dans chaque cas, la Finesse.

En termes techniques, ce système revient simplement à interpréter les valeurs de compétences d'un personnage dans le contexte spécifique des affaires de sa Maison.

En comparant les niveaux d'information de différents personnages, le meneur de jeu peut précisément définir lesquels d'entre eux sont les mieux informés dans tel ou tel domaine – ce qui a des conséquences décisives sur le déroulement d'une intrigue ou même sur le cours d'une chronique entière.

En général, un personnage sera considéré comme *bien informé* dans un domaine à partir de 6. Si aucun de ses niveaux d'information n'atteint ce seuil, le personnage n'a probablement aucune chance de jouer un rôle important dans les affaires de la Maison.

Dans le cas du Siridar, ses niveaux d'information fournissent une appréciation directe et relativement objective de ses capacités à gouverner et à gérer les affaires de sa Maison. Il est parfaitement possible pour un personnage de posséder un niveau d'information supérieur à celui de son Siridar : dans ce cas, le personnage pourra être considéré par son seigneur comme un précieux conseiller dans le domaine considéré ou, au contraire, comme un individu « trop

bien informé » pour être digne de confiance – tout dépend alors de l'attitude et de la fonction exacte du courtisan, de la personnalité du Siridar et du climat général de la Maison...

Appliquons ce système au couple ducal de la Maison Moritani, tels qu'ils sont présentés dans le supplément consacrée à cette Maison.

D'après ses compétences, le Duc Hierom, Siridar en titre, possède les niveaux d'information suivants : 3 pour les Affaires Commerciales et 6 pour les Affaires Politiques, Militaires et Privées. Ceci confirme ce que nous savons sur le Duc, un dirigeant qui brille plus par son autorité que par ses capacités de gouvernance – d'où le rôle vital de son Conseiller Mentat.

Prenons à présent le cas de la Duchesse Jonatha : 4 en Affaires Commerciales et Militaires mais 8 en Affaires Politiques et Privées ! Ceci montre que la Duchesse connaît bien mieux que son époux les intrigues de cour de la Maison mais aussi sa position actuelle auprès de l'empereur et des autres Maisons du Landsraad : elle serait donc tout à fait capable de prendre seule, dans ces domaines, des décisions de premier plan, au contraire (voire peut-être à l'insu) du Duc..

Grandeur et Décadence

On peut ranger les Maisons Nobles du Landsraad en trois grandes catégories de puissance : les Maisons insignifiantes, les Maisons typiques et les Maisons puissantes.

Une **Maison insignifiante** dispose d'une somme d'environ 9 à 14 points de Ressources, la plupart tournant autour de 12.

A sa création, une Maison insignifiante ne peut dépasser un maximum de 3 dans une Ressource particulière. Le Seigneur a, au mieux, un titre de Baron.

Une Maison mineure qui serait anoblie (en recevant un fief grâce à un vote du Landsraad) commencerait certainement à un niveau de ressources équivalent à celui d'une Maison insignifiante.

Au sein du Landsraad, la proportion de Maisons insignifiantes est d'environ 20% soit entre 20 et 25 Maisons sur 120. Comme leur nom l'indique, ces Maisons ne font presque jamais parler d'elles.

Une **Maison typique** dispose en général de 18 points de Ressources, ce qui correspond à une Maison qui vient d'être créée par des joueurs ou par le meneur de jeu dans le cadre d'une chronique classique. Une Maison typique totalise entre 15 et 21 points dans ses six Ressources.

A leur création, les Maisons typiques ne peuvent dépasser un maximum de 4 dans une Ressource particulière. Le Seigneur a, au mieux, un titre de Comte.

Parmi les 120 Maisons du Landsraad, le nombre de Maisons typiques tourne autour de 75. Elles sont donc, de loin, les plus nombreuses.

Une **Maison puissante** dispose de 22 à 29 points de ressources, et dispose généralement soit d'un siège au Directoire de la Chom (Prosperité 5), soit d'un siège au Haut-Conseil du Landsraad (Influence 5), voire des deux.

Pour rappel, parmi les Grandes Maisons du Landsraad présentées dans le chapitre Chronique d'Imperium, la plus puissante est la Maison Alman (29 points de Ressources), et la moins puissante est la Maison Kyzyl (24 points de Ressources).

Les Ressources d'une Maison puissante peuvent atteindre 5 ; en pratique, elles seront très rarement inférieures à 3 et ne peuvent jamais être inférieures à 2. Le Seigneur peut porter le titre de Baron, de Comte ou de Duc, ou bien un titre équivalent..

Le Landsraad compte une vingtaine de Maisons puissantes, dont les douze présentées dans les règles de base d'Imperium.

Ces catégories ne sont évidemment pas hermétiques ; ainsi, lorsqu'une Maison typique commence à totaliser 20 ou 21 points de Ressources, elle peut être considérée comme une Maison ascendante, en passe

d'entrer dans la catégorie des Maisons les plus puissantes – un moment généralement fort dangereux, durant lequel les ennemis de la Maison (et les Maisons puissantes les plus jalouses de leurs prérogatives) auront tendance à tout mettre en œuvre pour contrer son expansion. De même, une Maison typique totalisant 15 ou 16 points de Ressources pourra être considérée comme une Maison déclinante, en passe de rejoindre les Maisons insignifiantes...

Les Maisons Impériales

Si l'on souhaite créer comme une Maison à part entière une branche de la Famille Impériale, comme par exemple, la Maison Fenring, elle serait sans doute créée comme une Maison typique avec 20 points de Ressources et ayant obligatoirement comme allié la Maison Corrino.

La suite de la création se fera selon les règles normales, sauf que le Seigneur aura automatiquement le titre de Comte ou de Prince (si le nom de la Maison comporte le nom Corrino), et aura un Statut de 8.

Suzerains et Vassaux

La section qui suit, entièrement optionnelle, est destinée aux meneurs de jeu désireux d'accroître le côté féodal de la société de l'Imperium.

La Maison Noble typique n'est généralement pas assez puissante pour espérer exercer une véritable influence au sein du Landsraad.

Pour cette raison, de nombreuses Maisons Nobles d'envergure modeste ont choisi de lier leur destinée à celle d'une Maison plus puissante par des liens de suzerain à vassal.

Selon la loi impériale, seule une Maison siégeant au Haut Conseil du Landsraad peut ainsi devenir la suzeraine d'une ou plusieurs autres Maisons Nobles.

Ce lien de vassalité ne doit pas être confondu avec l'allégeance beaucoup plus restrictive qui lie une Maison mineure à une Maison Noble : bien qu'inféodée à sa Maison suzeraine, une

Maison vassale reste une Maison Noble à part entière et conserve l'intégralité de ses prérogatives d'entrepreneur interstellaire... du moins en théorie.

D'un côté, l'influence d'une maison puissante qui siège au Haut Conseil sera profitable à la Maison vassale. Ses intérêts seront ainsi mieux préservés – en échange d'un report systématique de ses voix au Landsraad.

Pour la Maison suzeraine, cette relation peut également être vue comme une façon détournée de s'octroyer un nouveau fief, sans pour autant avoir à supporter la lourde charge des gestions multiples.

Cependant, les lourdes taxes demandées par l'Empereur en contrepartie font réfléchir à deux fois les Grandes Maisons Nobles qui veulent monter ce genre de relation.

Les Conditions

En théorie, ces liens peuvent s'appliquer à n'importe quelle Maison noble. En pratique, seule une Maison typique ou insignifiante (voir ci-dessus) peut effectivement devenir la vassale d'une Maison siégeant au Haut Conseil. Celle-ci devra être comptabilisée parmi les alliés politiques de la Maison vassale (ce qui représente 2pts d'alliance).

En outre, cette relation est soumise à un certain nombre de conditions politiques, économiques et historiques.

Concrètement, la Maison suzeraine doit obligatoirement posséder un score égal ou supérieur de sa Maison vassale dans les six ressources (Influence, Prospérité, Prestige, Intrigue, Guerre et Niveau Technologique).

Enfin, la Maison suzeraine ne peut avoir plus de Maisons vassales que sa valeur d'Influence, chaque Maison insignifiante comptant pour un point et chaque Maison typique pour deux. En d'autres termes, une Maison suzeraine avec une Influence de 5 pourrait avoir jusqu'à cinq Maisons insignifiantes comme vassales, ou une Maison typique et trois Maisons insignifiantes ou encore deux Maisons typiques et une Maison insignifiante.

Le Point de Vue de la Loi

La relation de Suzerain à Vassal est avant tout une relation économique et commerciale. Les deux Maisons doivent signer un contrat avec leur sceau seigneurial.

Ce contrat doit être approuvé par l'Empereur et doit comprendre au moins deux tractations commerciales pour sceller le lien des deux Maisons. Une copie est déposée dans les archives de chaque Maison, l'original étant conservé par l'Empereur, plus exactement par l'Office Sigilaire, organisme impérial spécialisé.

La Maison Suzeraine s'engage à payer à l'Empereur une partie de la dîme de la Maison vassale à sa place, ainsi qu'une taxe supplémentaire. En fait, au lieu de payer directement 10% de ses revenus à la Couronne Impériale, la Maison vassale se contente de verser 6% à sa Maison Suzeraine. Celle-ci, en plus des 10% de ses propres revenus, va verser l'équivalent de 10% des ressources de son vassal.

Comme, en général, les revenus de la Maison vassale sont largement inférieurs à ceux de la Maison Suzeraine, la somme versée à l'Empereur, taxe comprise, avoisine les 12% de revenus de la Maison Suzeraine – ce qui, en considération des charges d'une Maison régnante, est tout de même lourd.

Le Point de Vue de l'Empereur

Pour l'Empereur, cette relation privilégiée entre deux Maisons représente un danger potentiel pour sa propre puissance, comme toutes les alliances. La taxe supplémentaire et la nécessité de son accord pour qu'un contrat soit valide lui permettent cependant de contrôler ce genre d'alliance.

Enfin, toujours du point de vue de l'Empereur, il est parfois préférable qu'une Maison riche se fragilise en prenant sous sa protection une Maison plus pauvre, plutôt que cette Maison riche obtienne un fief supplémentaire qu'elle contrôle totalement.

Avantages et Obligations

En pratique (et bien que rien ne soit stipulé dans les lois à ce sujet), une Maison vassale perd pratiquement toute indépendance politique au sein du Landsraad, étant soumise à la « tutelle » de sa Maison suzeraine.

Rien n'oblige cependant la Maison vassale à reporter systématiquement ses voix en faveur de sa Maison suzeraine – mais il est évident que toute velléité d'indépendance peut fragiliser la relation politique entre les deux Maisons et offrir à la Maison suzeraine un excellent prétexte pour rompre son contrat.

En échange de cette inféodation politique officielle, la Maison suzeraine s'engage généralement à faire bénéficier ses vassaux de son pouvoir au sein du Landsraad (uniquement, bien sûr, lorsque ceci sert ses propres intérêts).

Tant que le contrat est respecté de part et d'autre, les deux Maisons sont liées par des tractations commerciales (importation ou exportation de produits, matières premières ou technologies), ainsi que par l'engagement de payer l'impôt impérial.

Liens, Rangs et Titres

Le lien de vassalité peut aussi se traduire par le partage d'alliés et d'ennemis communs, ainsi que par des affinités culturelles très marquées. Ainsi, dans de nombreux cas, l'ethos de la Maison vassale possèdera au moins un élément en commun avec celui de la Maison suzeraine.

Ces liens peuvent également être des liens familiaux. Comme la Maison vassale est souvent considérée comme une ramification particulière de la famille régnante de la Maison Suzeraine, les relations de parenté sont généralement entretenues par différents mariages ou concubinages.

Normalement, le titre historique du Seigneur de la Maison vassale est souvent inférieur au titre de son Suzerain. Au besoin, on utilise une appellation différenciée si, du point de vue Impérial, les deux Seigneurs possèdent le même statut.

On parlera ainsi d'un Baron (pour le Suzerain) et d'un Chevalier (pour son vassal), ou encore d'un simple Baron et d'un Baron-Maître. De même, un Comte vassal d'un autre Comte deviendra un Vicomte, tandis qu'un Duc suzerain d'un autre Duc pourra prendre le titre d'Archiduc.

Protection et Assistance

Si une Guerre des Assassins était déclarée entre la Maison vassale et un de ses ennemis, la Maison Suzeraine n'est pas tenue d'intervenir, et réciproquement. La Guilde aurait d'ailleurs tendance à s'opposer à ce genre d'intervention, qui ne ferait qu'élargir la portée d'un événement qui pourrait avoir une mauvaise influence sur le commerce.

Cependant, la Maison Suzeraine, de part son rôle de protectrice, apporte généralement un soutien à son vassal autant qu'elle le peut : prêt de ressources, envoi de conseillers militaires, partage des informations recueillis par ses espions, etc...

Les vassaux, en revanche, répugnent à s'impliquer dans les conflits que leur Maison Suzeraine pourrait avoir avec d'autres Maisons puissantes. Ils pourraient, en effet, ne pas faire le poids. Cela ne les empêche pas d'être mis à contribution ; en pratique, il est même assez fréquents que de puissantes Maisons s'affrontent de façon indirecte, par Maisons vassales interposées.

Si jamais une Maison vassale était détruite par ses ennemis, elle pourrait être absorbée par sa Maison Suzeraine en tant que simple Maison Mineure, si toutefois, la Maison Suzeraine y voyait un intérêt.

II : La Famille et la Cour

Mariage

Au sein de la noblesse, un mariage constitue avant tout une fusion des intérêts politiques et économiques des deux familles concernées ; en tant que tel, il est directement placé sous la juridiction de l'Empereur.

Un mariage entre nobles suppose obligatoirement la ratification d'un contrat légal entre les deux familles : il s'agit toujours d'un contrat spécifique, détaillant la dot de l'épouse et prenant en compte les éventuelles exigences spéciales des deux parties en présence.

Ces contrats matrimoniaux sont extrêmement précis et envisagent tous les cas de figure imaginables : on y examinera, par exemple, la possibilité pour d'éventuels enfants illégitimes d'accéder ou non à la succession du Siridar (voir le cas de Paul Atreides, fils illégitime mais successeur légitime du Duc Leto). En outre, un contrat de mariage est souvent accompagné d'accords commerciaux entre les deux Maisons.

Une union entre deux familles nobles implique leur rapprochement politique et économique, rapprochement dont les enjeux seront soigneusement examinés par le pouvoir impérial, particulièrement dans le cas de Maisons appartenant au Haut Conseil du Landsraad, l'union de deux familles parmi les plus puissantes de l'Imperium pouvant avoir des conséquences politiques et économiques cruciales.

Pour toutes ces raisons, et afin d'éviter la formation de coalitions trop dangereuses pour le trône impérial, le consentement de l'Empereur est rigoureusement indispensable.

En règle générale, les jeunes nobles n'ont aucun mot à dire quant au choix de leurs futurs conjoints et doivent se plier aux décisions de leurs aînés, conformément à leur rang et à leur éducation – éducation qui les a normalement parfaitement préparés à ce moment de leur existence.

C'est également cette éducation qui leur permet, en règle générale, de trouver dans leurs intérêts politiques et commerciaux suffisamment de raisons de poursuivre leur vie commune. Dans la plupart des familles nobles, les enfants sont avant tout des instruments politiques dont la principale fonction est d'oeuvrer à l'accroissement de la puissance familiale.

Les épouses des Siridars ou de leurs héritiers ont presque toujours reçu l'éducation du Bene Gesserit. Beaucoup d'entre elles ont même reçu le Conditionnement de l'ordre, destiné à faire d'elles de parfaites épouses aristocratiques, et ce quelle que soit leur classe sociale d'origine : il est parfaitement acceptable pour un noble d'épouser une Bene Gesserit née dans une famille roturière, le Conditionnement étant alors considéré comme un véritable label officiel garantissant que l'adepte possède toutes les qualités génétiques, personnelles et culturelles exigées par son futur rôle.

En pratique, ce Conditionnement implique également que la perpétuation de la lignée sera largement influencée, et même dans certains cas entièrement contrôlée, par le Bene Gesserit : en choisissant une épouse conditionnée, un noble est pratiquement certain d'avoir une descendance, mais le Bene Gesserit se réserve le droit de déterminer le sexe des enfants à naître.

L'ordre a ainsi la possibilité de « refuser » un héritier à une Maison qui contrarierait ses intérêts, mais il s'agit là d'une mesure de rétorsion extrême. En réaction à ce véritable diktat génétique, certaines Maisons nobles refusent tout contact avec le Bene Gesserit et veillent à ce qu'aucun de leurs enfants ne prenne d'épouse conditionnée ou même simplement éduquée par l'ordre.

Un noble peut également prendre comme conjoint un membre de sa propre famille, à partir du moment où les deux individus sont issus de parents différents : on peut donc tout à fait épouser son cousin ou sa nièce, mais pas son frère ou sa demi-soeur. Un noble peut également se marier avec une personne issue d'une Maison mineure inféodée à sa famille. Ce type d'union est considéré comme acceptable en l'absence de prétendants d'origine noble : par son mariage, le conjoint issu d'une Maison mineure devient membre de la Maison noble, assurant à sa future descendance une origine aristocratique.

Cette possibilité permet d'apporter un peu de « sang neuf » dans les rangs de la noblesse impériale et a même sauvé certaines familles de l'extinction pure et simple.

Dans tous les cas, l'accord du pouvoir impérial reste indispensable : la plupart des mariages intra-familiaux ou impliquant des Maisons mineures sont généralement approuvés de façon systématique, sauf lorsqu'ils contrarient explicitement les intérêts de l'Empereur.

Succession

La société impériale étant basée sur une séparation très marquée entre les sexes, la règle généralement suivie en matière de succession est celle de la primogéniture masculine : en d'autres termes, l'héritier d'un Siridar (le *na-Siridar*) est son premier enfant mâle. En l'absence d'enfant mâle, la succession revient au plus proche parent mâle, par ordre d'ainesse : il peut s'agir d'un neveu, d'un oncle, d'un frère etc.

Il s'agit là d'une tradition et non d'une loi absolue. En pratique, c'est le Siridar lui-même

qui désigne son héritier : il lui est donc parfaitement permis d'ignorer les règles traditionnelles de la primogéniture, en favorisant (par exemple) un fils cadet qu'il estimerait plus capable que son aîné de lui succéder à la tête de la Maison.

Dans tous les cas, cependant, le choix d'un héritier doit être approuvé par l'Empereur, qui dispose, sur ce point, d'un droit de veto assuré par la Grande Convention – il s'agit là d'une importante exception au principe de non-interférence du pouvoir impérial dans les affaires d'un fief.

En cas de veto impérial, le règlement de la succession sera ordonné par un Arbitre du Changement nommé par l'Empereur et par le Haut Conseil du Landsraad.

Concrètement, ce type de litige reste extrêmement rare, les Siridars ayant soin de choisir des héritiers que l'Empereur n'a aucune raison valable de récuser ; de son côté, le trône impérial préfère éviter d'intervenir trop directement sur de telles questions, préférant la politique du gant de velours à celle de la main lourde.

S'il n'y a aucun héritier mâle (cas rarissime et généralement considéré comme un signe funeste de la destinée), la succession passe par les femmes, suivant le même principe de proximité généalogique. L'héritière est alors obligée de prendre un époux au sein d'une autre famille noble, sous la tutelle attentive du pouvoir impérial. Dans la plupart des cas, le mariage fait de l'époux l'héritier présomptif de l'actuel Siridar. De telles unions sont toujours soigneusement contrôlées par l'Empereur et impliquent toujours le versement d'une très forte taxe au trésor impérial. C'est grâce à ce principe que Paul Atreides pourra devenir Empereur en épousant Irulan, l'héritière de Shaddam IV.

En l'absence de tout héritier, la Maison cesse d'exister et ses possessions (fiefs compris) reviennent au pouvoir impérial, qui sera libre d'en disposer selon son bon vouloir.

Il est donc absolument vital pour les familles nobles d'obtenir des héritiers mâles leur

permettant d'assurer la pérennité de leurs intérêts politiques et économiques.

Dans certaines Maisons, les lois de succession permettent au fils du Siridar et d'une concubine de devenir l'héritier, en l'absence d'enfants légitimes (voire en l'absence d'épouse, comme c'est le cas pour Paul Atreides). Dans d'autres familles, au contraire, cette possibilité est inadmissible.

Si un Siridar meurt avant que son héritier soit en âge de régner, la régence est alors exercée par la mère ou par l'oncle du na-Siridar : là encore, les choses varient en fonction des usages et des traditions de chaque Maison.

Education

L'éducation des jeunes nobles est tout d'abord déterminée par leur sexe : dans la plupart des cas, les filles sont éduquées dans des écoles liées au Bene Gesserit, tandis que les garçons sont éduqués par des maîtres et des précepteurs particuliers, au sein de la cour familiale.

Ce modèle d'éducation classique, s'il est en vigueur dans de nombreuses Maisons, peut évidemment être soumis à certaines variantes, en fonction de traditions locales, culturelles ou familiales : certaines Maisons nobles préfèrent que leurs garçons soient éduqués au sein d'une école de maîtres d'armes ou d'une académie militaire, en compagnie d'élèves d'origine moins favorisée (sans toutefois jamais oublier leur rang) ; d'autres mettent un point d'honneur à éviter toute interférence Bene Gesserit dans l'éducation de leurs filles.

Education Masculine

Pour devenir un digne représentant de sa classe et, par-dessus tout, de sa famille, le jeune noble de sexe masculin reçoit une éducation complète, dans des domaines aussi variés que le maniement des armes, les usages de la cour, l'art rhétorique ou la science politique.

En termes de jeu, cet apprentissage est reflété par une double-éducation martiale et

courtoise. Chez certaines familles, un de ces deux volets pourra être remplacé par une éducation mercantile ou savante, tout particulièrement pour les membres des branches cadettes.

Il est important de bien comprendre que ce type d'éducation ne vise pas l'épanouissement personnel du jeune noble et a plutôt comme objectif de le *forger*, afin qu'il soit capable, une fois adulte, d'oeuvrer à la préservation et même à l'expansion du pouvoir économique et politique de sa famille. Dans la société de l'Imperium, les intérêts familiaux l'emportent toujours sur les désirs de l'individu. On attend avant tout d'un jeune noble qu'il se montre à la hauteur des espérances et des performances de ses aînés.

L'ethos de la Maison influe également sur le contenu de cette éducation : en termes de jeu, chacune des trois valeurs de l'ethos se traduit par un bonus de +1 niveau dans une compétence liée à cette valeur (voir règles d'Imperium). Comparons, à titre d'exemple, l'éducation typique d'un jeune noble Moritani à celle d'un jeune Ginaz. Avec un ethos de Stabilité, de Pouvoir et de Gloire, l'éducation d'un jeune Moritani mettra l'accent sur les compétences Lois, Politique et Etiquette ; de son côté, la Maison Ginaz, avec son ethos basé sur le Profit, la Gloire et l'Excellence (dans l'art du duel) favorisera les compétences Commerce, Etiquette et Armes Blanches.

L'éducation d'un jeune noble commence dès son plus jeune âge (généralement cinq ou six ans) et dure une dizaine d'années : un noble est donc considéré comme « adulte » dès l'âge de quinze ou seize ans. Il se voit alors confier certaines responsabilités, qui vont lui permettre de mettre en pratique ce qu'il a appris et de parfaire son éducation. En termes de jeu, cette étape correspond au choix de la vocation : le plus souvent, le jeune homme choisira une vocation de duelliste, de courtisan ou d'assassin, en fonction de ses dispositions personnelles mais aussi des exigences familiales. Là encore, les traditions peuvent modifier le modèle général : ainsi, dans certaines Maisons la position de maître de guerre est strictement réservée aux nobles (voir le supplément *La Voie des Armes*).

Education Féminine

Comme l'éducation des garçons, l'éducation des jeunes filles nobles commence dès leur plus jeune âge et dure environ une dizaine d'années ; comme l'éducation des garçons, elle a pour but de forger le jeune sujet en fonction de son futur rôle au sein de sa Maison et, plus largement, de la société impériale. Les similitudes s'arrêtent là, le rôle dévolu aux femmes de la noblesse étant fort différent de celui attribué aux hommes.

A la base, l'aristocratie de l'Imperium constitue une caste totalement sexiste, fondée sur les lignées masculines : sur un plan global, ce « pouvoir des mâles » est largement compensé par l'action du Bene Gesserit, qui exerce une influence directe sur les lignées féminines et, par conséquent, sur la perpétuation génétique de la noblesse.

Cela dit, sur un plan individuel, le Bene Gesserit est loin de constituer un force d'émancipation féminine au sein de la culture impériale : bien au contraire, son existence préserve et renforce la stricte séparation sociale des sexes.

Les jeunes filles nobles ont, elles aussi, droit à une double-éducation, mais cette éducation diffère sensiblement de celle qui est proposée à leurs congénères masculins.

En termes de jeu, la double-éducation classique d'une jeune noble comprend une éducation courtoise (similaire à celle des sujets mâles et influencée, elle aussi, par l'ethos de leur Maison) et une éducation spéciale, prodiguée au sein des écoles contrôlées par l'ordre du Bene Gesserit, éducation qui vise à faire des jeunes aristocrates de parfaites futures épouses, amantes et mères.

En outre, certaines jeunes filles nobles sont, dès leur plus jeune âge, jugées dignes de recevoir le Conditionnement Bene Gesserit, qui fera d'elles des adeptes à part entière de l'ordre : dans ce cas, le Conditionnement remplace toute autre forme d'éducation. Pour plus de détails à ce sujet, voir *Imperium* et le *Manuel Bene Gesserit*.

Certaines Maisons refusent absolument toute forme d'éducation Bene Gesserit : dans de tels cas, les jeunes filles nobles n'ont pas droit à la double-éducation de leurs congénères masculins et doivent se contenter d'une simple éducation courtoise, sans contrepartie.

Arrivée à l'âge adulte (15 ou 16 ans), la jeune noble se dirigera « naturellement » vers la vocation de Courtisane, qui constitue le parfait prolongement de son éducation. Là encore, des traditions locales ou familiales peuvent modifier ce modèle.

Les Cercles du Pouvoir

La cour d'une Maison noble peut être représentée par trois cercles concentriques.

Le *cercle intérieur* regroupe le Siridar lui-même, les membres de sa famille dont il est le plus proche ainsi que ses principaux conseillers (mentat, maître assassin etc).

Leur position sociale privilégiée et l'influence qu'ils exercent sur les affaires de la Maison font des membres du cercle intérieur des individus très courtisés, dont il est indispensable de gagner la faveur si l'on souhaite attirer l'attention du Siridar.

Les proches conseillers d'un Siridar sont également les personnes les plus susceptibles d'être assassinées par une faction ennemie, leur élimination pouvant aisément amoindrir la capacité du Siridar à gouverner les affaires de sa Maison, tout particulièrement en période de crise. Par prudence, la plupart des Siridars préféreront donc s'entourer de plusieurs conseillers ; d'un autre côté, un trop grand nombre de conseillers peut affaiblir une Maison par les rivalités, l'indécision ou l'immobilisme – autant de situations aisément exploitables par une partie adverse. Sur ce point comme sur tant d'autres, le Siridar doit veiller à préserver cet équilibre indispensable à la stabilité et à la puissance de sa Maison.

Vient ensuite le *cercle intermédiaire*, qui est celui de l'entourage seigneurial. Il regroupe la plupart des autres membres de la famille dirigeante et les courtisans les plus importants

par leur charge ou par leur fortune. Cet entourage est généralement le théâtre de nombreuses intrigues de cour, motivées par l'ambition, l'avidité, la rivalité et même, dans certain cas, par le désœuvrement...

Ce cercle peut également englober les chefs des Maisons mineures inféodées à la Maison noble, ainsi que toutes les personnes placées sous l'autorité directe du seigneur ou des différents maîtres et conseillers : duellistes, officiers de haut rang, diplomates, artistes de cour etc.

Enfin, le *cercle extérieur* rassemble la grande majorité des courtisans d'origine roturière, qui caressent l'espoir de pouvoir accéder un jour à l'entourage seigneurial, voire au cercle intérieur, grâce à leur volonté, à leur loyauté et à leur compétence.

Ambition et Loyauté

L'existence d'un courtisan est basée sur deux principes distincts : l'ambition personnelle et la loyauté envers le Siridar (et, plus largement, envers la famille dirigeante dans son entier).

Le courtisan doit servir son Siridar, tout en veillant à préserver (et même à accroître) son influence au sein de la Maison.

Le but de nombreux courtisans est de pouvoir obtenir assez de pouvoir et de richesse pour avoir accès au Mélange et à la longévité qu'il garantit ; les enjeux des intrigues de palais auxquelles se consacrent la plupart des courtisans n'ont donc rien de dérisoire et derrière les fastes et les extravagances de la vie de cour se cache un système sans pitié, où chacun doit lutter pour assurer sa survie.

Un tel système encourage bien évidemment la cupidité, la duplicité et l'égoïsme, trois traits qu'il est souvent difficile de concilier avec la parfaite loyauté que suppose le statut de courtisan : le courtisan avisé doit savoir trouver le subtil équilibre entre ambition et loyauté, soumission et arrivisme. Comme le rappelle une formule bien connue : *l'essentiel est de savoir briller en restant à sa place.*

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, le fait d'appartenir à la famille dirigeante d'une Maison n'est pas forcément une position idéale, tout particulièrement si l'on n'est pas assez proche du Siridar pour faire partie du cercle de ses conseillers. Or, le but de tout noble un tant soit peu ambitieux est précisément de pouvoir accéder à ce cercle, qui constitue le cœur politique de la Maison.

Les nobles qui nourrissent un tel projet ont, à leur disposition, différentes stratégies : ils peuvent tout simplement tenter de se rapprocher du Siridar en faisant montre d'initiative et de dévouement ou, au contraire, miser sur sa possible chute, ce qui peut parfois les amener à pactiser avec les adversaires de leur Maison ou avec le pouvoir impérial, dans l'espoir de voir l'empereur intervenir en leur faveur lors de la succession.

Bien souvent, la cupidité, la soif de pouvoir et le ressentiment l'emportent sur la loyauté familiale et, comme le sait n'importe quel Maître Assassin, la plupart des complots ourdis contre un Siridar prennent racine au sein de sa propre famille...

Pour toutes ces raisons, les membres d'une famille noble sont souvent surveillés de près par leur Siridar. Cette habitude, qui constitue pratiquement un usage établi, peut parfois aboutir à une vive tension entre ces nobles qui s'estiment injustement écartés du pouvoir et les conseillers roturiers du Siridar, qui bénéficient souvent de son entière confiance.

Cet état de fait peut également pousser certains nobles à se tenir ostensiblement à l'écart de toute situation politique pour se consacrer entièrement à leurs loisirs, à leurs études ou à toute autre activité sans lien direct avec les intrigues de leur Maison. D'autres, enfin, préfèrent s'éloigner de leur famille pour tenter leur chance à la cour impériale, où la compétition est perpétuelle mais toujours ouverte. Cela dit, toute velléité d'éloignement tend à susciter plus de soupçons qu'elle n'en dissipe et un Siridar avisé saura toujours garder un œil sur tous les membres de sa famille, fussent-ils expatriés à l'autre bout de la galaxie...

La Vie de Cour

Pour un Siridar, maintenir une cour n'est ni un luxe ni un loisir, mais une véritable obligation politique.

Pour l'extérieur, la cour d'une Maison noble joue le rôle d'une véritable vitrine. La richesse, le prestige et la puissance de la famille dirigeante doivent s'y étaler de manière éclatante, pour les vassaux et les sujets du Siridar, mais aussi pour les émissaires ou les espions envoyés par l'Empereur ou les autres Maisons.

Par son existence même, la cour permet également au Siridar de concentrer en un seul lieu ses vassaux les plus importants, ses conseillers les plus compétents et ses parents les plus proches : il peut ainsi observer plus facilement les faits et gestes de chacun, et contrer plus aisément les éventuelles intrigues destinées à affaiblir sa puissance au sein de son fief ou même de sa propre Maison. Ce principe est la parfaite illustration de l'adage bien connu : *« Garde tes amis près de toi, et tes ennemis plus proches encore. »*

La vie de cour, avec ses mondanités, ses exigences et ses rivalités, constitue en outre un excellent moyen d'occuper les vassaux les plus ambitieux en faisant régner parmi eux un esprit de compétition permanente : tant que vos courtisans se disputent âprement vos faveurs et vos bonnes grâces, ils ne risquent guère d'unir leurs forces pour comploter contre vous. Là encore, on retrouve un principe vieux comme l'humanité : *diviser pour mieux régner*. Dans ce domaine comme dans d'autres, le Siridar avisé saura trouver un juste équilibre, sous peine de voir sa cour ravagée par les dissensions et les luttes d'influence.

Le degré de compétition qui règne au sein d'une cour varie grandement d'une Maison à une autre et reflète souvent l'ethos de la Maison régnante : la cour des Atreides, par exemple, possède une réputation d'honorabilité quasi-irréprochable, tandis que la cour de leurs ennemis Harkonnen est célèbre dans tout l'Imperium pour la perversité de ses moeurs.

La plupart des cours se situent quelque part entre ses deux extrêmes et il n'est pas rare qu'une même cour mélange en son sein fastes glorieux et intrigues sordides, personnages d'exception et parasites mondains, grandeur et décadence...

Usages et Etiquette

A la cour, le respect des usages est d'une importance cruciale : il constitue une véritable marque d'identité sociale, par laquelle les courtisans peuvent s'affirmer et se reconnaître entre eux comme membres de l'élite sociale.

A côté des coutumes et des traditions propres à chaque Maison, il existe une étiquette aristocratique globale, commune à toutes les familles nobles du Landsraad.

Les Ecoles du Bene Gesserit, où sont instruites la plupart des femmes d'origine noble, facilitent évidemment l'enseignement et la diffusion de cet ensemble d'usages et de règles à travers tout l'Imperium.

Cette étiquette impériale est basée sur le principe des faufreluches, qui gouverne le système des classes sociales : tout individu appartient à une caste et doit se comporter de manière appropriée à son rang au sein de la hiérarchie sociale. Suivant ces règles, un sujet impérial doit faire preuve de déférence envers ses supérieurs sociaux et est en droit d'attendre respect et obéissance de la part des membres des castes inférieures à la sienne. Ce système se retrouve à tous les échelons d'une Maison noble et de sa cour.

Au sein d'un tel système, il est indispensable de savoir s'adresser à chacun d'une manière appropriée à son rang. Les termes « Majesté », « Altesse » et « Grandeur » sont strictement réservés à l'Empereur et aux membres de sa famille directe ; il est généralement de bon aloi d'accompagner leur usage d'adjectifs superlatifs (*« Qu'il me soit permis de rendre mille fois grâce à l'incommensurable bienveillance de Votre glorieuse Majesté impériale, dont la justice et la clairvoyance rayonnent sur l'univers entier comme les yeux d'un soleil immortel ! »*).

Pour s'adresser directement à un Siridar, on utilise généralement « Monseigneur », « Messire » ou « Votre Seigneurie » ; il est aussi très courant de s'adresser à lui à la troisième personne, en utilisant les mêmes formes (« *Votre Seigneurie m'accordera-t-elle l'immense honneur de sa présence ?* »). On peut également s'adresser directement à un Siridar en utilisant son seul titre (« *Qu'en dites-vous, Baron ?* ») : une telle approche reste néanmoins considérée comme un manque de tact flagrant, sauf de la part d'un autre noble d'un rang égal ou supérieur, qui peut ainsi afficher clairement l'écart qui le sépare de son interlocuteur. Selon les cas, l'épouse d'un Siridar pourra être appelée « Ma Dame » ou désignée par son titre, à la troisième personne (« *Plairait-il à la Duchesse d'entendre ma version des faits ?* »).

Quant à l'héritier du Siridar, il sera le plus souvent désigné à la troisième personne (« *Le na-baron souhaite-t-il s'entraîner aux armes ?* »). Dans certaines Maisons, les Maîtres et les précepteurs du jeune noble peuvent se voir accorder le droit de s'adresser à leur élève en utilisant son prénom et en le tutoyant, mais il va de soi qu'une telle familiarité ne saurait être tolérée en dehors des séances d'entraînement, des entretiens privés et autres situations informelles.

Rites et Coutumes

En marge des usages consacrés par l'étiquette aristocratique et du protocole impérial, chaque Maison possède également ses propres coutumes, qui reflètent son héritage culturel et historique.

Là encore, l'éventail des possibilités est très large. Voici quelques exemples d'usages et de rituels de cour caractéristiques de certaines Maisons : les corridas des Atreides, les tournois d'escrime des Delambre, les bals masqués des Ginaz, les compétitions de chéops des Kyzyl, les duels d'élégance des Ophelion, les grandes parties de chasse des Alman, les parties de *kriegspiel* des Wikkheiser, les joutes oratoires des Moritani, les jeux financiers des Kenric, les simulations d'assassinat des Ordos, les parades guerrières des Wallach, les concours de torture des Harkonnen...

Les Maîtres et leurs Fonctions

Cette section s'intéresse de plus près aux attributions, aux responsabilités et aux ressources des différents Maîtres officiant au sein d'une Maison : Maître Assassin, Maître de Cour, Maître d'Armes et Maître de Guerre.

Le Maître Assassin

Le Maître Assassin a à la fois un rôle d'instructeur, de tacticien, d'enquêteur et de garde du corps : c'est lui qui forme les Assassins de la Maison et qui dirige leurs missions ; c'est également lui qui supervise les opérations d'espionnage et de contre-espionnage menées par la Maison ; enfin, c'est au Maître Assassin qu'incombe la lourde responsabilité d'organiser la sécurité du Seigneur et de sa famille. Plus que tout autre, il est le gardien de la vie du siridar et de ses proches – ce qui le rend absolument indispensable, aucune Maison ne pouvant se passer d'un Maître Assassin compétent.

Dans certaines Maisons, le rôle de Maître Assassin est tenu par un Mentat-Assassin (voir *Manuel des Mentats*) ; si, en termes de jeu, un Mentat-Assassin n'accède pas à la vocation d'élite de Maître Assassin, il peut en revanche occuper la position et porter le titre de Maître Assassin.

Cette possibilité est due au fait que les connaissances du Mentat (notamment en matière politique) complètent fort bien les compétences plus spécialisées de l'Assassin, mais elle ne constitue pas une règle générale : ainsi, un Mentat-Duelliste ne pourrait pas occuper les fonctions de Maître d'Armes, son expertise au combat restant globalement inférieure à celle d'un véritable Maître.

Le Maître Assassin a toujours à disposition une quantité indéfinie d'hommes spécialement formés qu'il peut envoyer dans des missions qu'il ne pourra accomplir lui-même. Sauf lorsqu'ils sont en mission, ces hommes portent généralement les mêmes uniformes que les soldats, leur seul signe distinctif étant le symbole du Maître Assassin, en place de l'habituel insigne de division.

Si l'on souhaite quantifier le nombre d'Assassins disponibles, on pourra estimer qu'une Maison dispose en permanence d'une dizaine d'Assassins d'éducation martiale pour chaque point en Guerre et d'autant d'Assassins d'éducation courtoise pour chaque point en Intrigue.

En termes de jeu, on pourra créer deux personnages-modèles représentant chacun le profil-type des Assassins de la Maison.

On utilisera les mêmes règles que pour un personnage-joueur mais sans Vocation d'élite ni points d'évolution. Le joueur incarnant le Maître Assassin pourra ainsi disposer d'une idée précise des compétences des hommes placés sous son commandement.

Si l'on souhaite pousser le détail encore plus loin, chaque point en Guerre ou en Intrigue pourra correspondre à un profil-type différent, ce qui permettra au Maître-Assassin de disposer d'une plus large palette de spécialistes.

Enfin, à ce double-contingent s'ajoute une réserve d'élèves-assassins encore en formation mais qui peuvent déjà être employés pour certaines missions d'espionnage.

Le Maître de Cour

Plus que tout autre Maître, le Maître de Cour occupe de multiples fonctions, à la fois logistiques, administratives et politiques : chambellan (diriger les domestiques et les serviteurs qualifiés), sénéchal (mener les affaires courantes de justice), chef de protocole (organiser les rencontres, célébrations et autres réceptions), expert en intrigue de cour (surveiller les rumeurs et les réputations, arbitrer les rivalités, se renseigner sur les petits secrets de chacun etc) et conseiller diplomatique (connaître les usages des autres Maisons, de la cour impériale etc).

Cela dit, toutes les Maisons ne possèdent pas forcément un Maître de Cour. Dans ce cas, les diverses attributions inhérentes à ce rôle sont réparties entre plusieurs personnes, qui peuvent être des Courtisans roturiers ou des

membres de la Famille régnante – ce qui peut constituer une excellente façon d'occuper certains proches du siridar. Ainsi, l'épouse ou la concubine du Seigneur peut organiser les rencontres mondaines et les dîners publics, le frère du Seigneur peut être chargé des finances, le beau-frère s'occuper de la justice ou de la diplomatie extérieure etc.

Un Mentat-Courtisan pourrait éventuellement prendre la fonction officielle de Maître de Cour puisqu'il en a généralement les qualifications ; en pratique, cette possibilité reste rare, la plupart des Mentats n'étant pas forcément très doués en matière de relations humaines, ni passionnés par un rôle aussi mondain. En outre, beaucoup de Seigneurs auraient le sentiment de « gâcher » les talents d'un Mentat en l'employant dans un rôle qu'un humain normal est parfaitement capable de tenir.

Le Maître de Cour dirige tous les domestiques de la Maison, à l'exception des *Serviteurs Dévoués* (voir règles d'Imperium), qui sont sous le contrôle direct de leur maître.

Les domestiques peuvent être employés pour des tâches sortant de leurs attributions coutumières ; ainsi, il est tout à fait envisageable d'envoyer un page ou une femme de chambre espionner quelqu'un, fouiller des appartements ou surprendre discrètement quelque conversation... Un Maître de Cour a ainsi accès à une multitude d'yeux et d'oreilles – qui sont toutefois loin de rivaliser avec les hommes du Maître Assassin, en termes de formation, d'initiative et de fiabilité.

Si les caractéristiques de ces domestiques sont nécessaires, on peut, là encore, créer un profil-type sur le modèle suivant : origine roturière, éducation courtoise mais pas de vocation ni de points d'évolution. Contrairement aux *Serviteurs Dévoués*, ces simples domestiques ne seront pas prêts à donner leur vie pour leur maître.

En plus des simples domestiques, le Maître de Cour a également autour de lui divers Courtisans d'origine roturière, qui peuvent occuper toutes sortes de fonctions

subalternes (sur le plan administratif, juridique ou diplomatique) ou bien se contenter d'être de simples flagorneurs et parasites mondains. Certains peuvent même avoir des ambitions de Maître de Cour...

Parmi cette clique très hétérogène, le Maître de Cour peut compter sur un assez petit nombre d'individus raisonnablement fiables et compétents, qu'il pourra utiliser comme assistants, agents de liaison et autres secrétaires.

Le nombre de ces « personnes de confiance » peut être évalué en faisant la somme des valeurs de Prospérité, de Prestige et d'Influence de la Maison : plus une Maison est riche, puissante et illustre, plus elle attire les loyautés et les ambitions...

Le Maître d'Armes

Les attributions du Maître d'Armes sont beaucoup plus simples à définir que celles des autres Maîtres, sa fonction consistant principalement à former les jeunes Nobles à l'art du combat, à commencer par le duel à l'arme blanche et au Bouclier. Il lui appartient également de former les autres Duellistes de la Maison, à commencer par celui qui prendra peut-être un jour sa place. Enfin, il est chargé d'assister le Maître de Guerre dans la formation des Soldats, censés maîtriser eux aussi l'art du combat à l'arme blanche.

Si l'éducation martiale des jeunes aristocrates est une nécessité absolue, la présence d'un Maître d'Armes n'est pas absolument obligatoire, la formation des jeunes nobles pouvant être assurée par un autre précepteur militaire, comme un Vétéran ou un Maître de Guerre, ou par les Maîtres d'une école renommée comme celles des Maisons Ginaz, Ophelion ou Delambre. Tout dépend ici de la tradition familiale propre à chaque Maison.

Quelques Maisons, au contraire, à commencer par les trois mentionnées ci-dessus, emploient plusieurs Maîtres d'Armes attitrés, possédant tous le même degré de qualification et la même position privilégiée.

Dans d'autres cas, on pourra avoir un Maître d'Armes en titre et plusieurs Maîtres d'Armes secondaires, destinés à l'épauler dans sa tâche de formation mais aussi à le remplacer, le cas échéant : le Maître principal possèdera dans ce cas un titre distinctif, comme Grand Maître, Maître Supérieur ou encore Maître des Maîtres, ou sera le seul à porter le titre de Maître, les autres n'étant alors considérés que comme ses assistants. Là encore, tout est une question de tradition familiale.

Concrètement, une Maison noble peut avoir à son service un nombre de Maîtres d'Armes (en titre ou en qualification) égal, au maximum, à sa valeur de Guerre. Dans le cas des Maisons possédant une école de Maître d'Armes relativement cotée (ce qui nécessite un Prestige d'au moins 4 et un ethos d'Excellence en Armes Blanches), ce nombre pourra être doublé.

En termes de jeu, les Maisons employant plusieurs Maîtres d'Armes constituent une exception à la règle des Seconds (voir ci-dessous).

Le Maître de Guerre

Les fonctions du Maître de Guerre sont plus diversifiées qu'il n'y paraît de prime abord. Ses principales fonctions sont militaires : stratège, tacticien et meneur d'hommes, il est à la fois chef des armées de la Maison et responsable du recrutement et de l'entraînement des Soldats. Il peut également remplir des fonctions diplomatiques et collabore activement avec le Maître Assassin pour tout ce qui concerne la sécurité du Seigneur et des membres de sa famille.

A l'instar du Maître Assassin, le Maître de Guerre remplit un rôle crucial, qui le rend pratiquement indispensable. Seules quelques Maisons n'ont pas de véritable Maître de Guerre en titre. Il peut, paradoxalement, s'agir de Maisons à très forte tradition martiale, dans lesquelles ce rôle est assuré par le Seigneur lui-même ou par un membre de sa famille (pour plus de détails sur ces Nobles-chefs de guerre, voir *La Voie des Armes*).

Certaines Maisons, enfin, ne disposent pas d'une véritable armée mais délèguent cette fonction à une Maison mineure de Mercenaires. Dans ce cas, c'est le Condotieri de la Maison mineure qui remplit les fonctions de Maître de Guerre, sans toutefois en posséder le rang.

En temps de paix, le Maître de Guerre d'une Maison est libre d'organiser comme il l'entend les activités des troupes de la Maison - gardes d'honneur, guetteurs, patrouilleurs, sentinelles, troupes de réserve dans les forts, casernes et avant-poste etc.

Lorsqu'un membre important de la Maison se déplace avec une escorte armée, celle-ci est généralement constituée d'un nombre de Soldats multiple de 3 : généralement 9 pour les escortes les plus réduites, 30 (soit un Détachement entier) pour les escortes protocolaires et jusqu'à 300 pour les escortes les plus importantes. Pour plus de détails sur les ressources militaires des Maisons nobles, voir le supplément *La Voie des Armes*.

En termes de matériel, le Maître de Guerre peut très bien décider de réquisitionner un ornithoptère ou un transport blindé pour les déplacements des personnalités de la Maison. Cela demande un minimum d'anticipation cependant, le temps d'en trouver un de disponible et d'en vérifier la sécurité. Par contre l'ornithoptère personnel du Maître peut être utilisé à tout moment. Ce Privilège sera donc souvent choisi par les personnages de cette Vocation.

Les Seconds

En plus des ressources présentées ci-dessus, tous les Maîtres d'une Maison disposent d'un certain nombre de fidèles seconds, chargés de les assister dans leurs tâches : ces personnages subalternes sont le plus souvent anonymes (à l'image des officiers d'état major de Gurney Halleck présents à la réunion stratégique de Leto dans le palais d'Arrakeen), et n'auront la plupart de temps aucun rôle décisif à jouer dans le cadre d'une chronique.

Leur principale fonction, en termes de jeu, est de relayer les ordres des Maîtres et de veiller à toutes ces formalités logistiques qu'il serait fort fastidieux de détailler en cours de partie.

Mais ces personnages peuvent également constituer une réserve de remplaçants au cas où un Maître personnage-joueur viendrait à mourir. Dès que le Maître Assassin meurt, par exemple, son second est alors promu *de facto* au rang de Maître.

En termes de jeu, le joueur qui a perdu son personnage peut alors choisir d'incarner son successeur, en lui donnant enfin un nom, signe que la Destinée s'adresse enfin à lui. Aussitôt promu, le nouveau Maître devra bien entendu nommer à son tour un nouveau successeur potentiel. A titre d'exemple, c'est ainsi que Iakin Nefud, le Burseg drogué à la Semuta, prend les fonctions de Piter de Vries après la mort de ce dernier.

En termes de jeu, le second qui accède au rang de Maître devra être créé comme un personnage-joueur. Si l'on juge utile de déterminer ses caractéristiques et ses compétences avant cette promotion « sauvage », le personnage devra être créé comme un Maître mais sans bénéficier des 10 points d'évolution habituels, qui ne lui seront attribués que lorsqu'il deviendra personnage-joueur, afin de représenter l'appel de la Destinée mentionné ci-dessus. Enfin, tant qu'il reste pnj, un second ne bénéficie pas des faveurs du Karama.

III : Les Coulisses du Pouvoir

Ce chapitre vous propose des règles optionnelles détaillées permettant de gérer les ressources et les opérations d'une Maison noble dans le cadre d'une chronique d'Imperium. Ces règles, strictement optionnelles, n'ont évidemment de sens (et d'intérêt) qu'à l'intérieur d'un contexte dramatique et n'existent que pour enrichir et étoffer la narration des événements par le meneur de jeu ou l'interprétation des personnages par les joueurs.

Budget Annuel

Chaque Maison dispose d'un budget opérationnel annuel grâce auquel elle va pouvoir assurer sa propre sécurité, gérer son développement et mener différentes opérations militaires, commerciales ou d'une nature plus discrète.

En termes de jeu, ce budget opérationnel est représenté par un capital de points égal à 5 fois la Prospérité de la Maison (soit, par exemple, 20 points pour une Maison avec une Prospérité de 4).

En pratique, ce budget ne sera pas utilisé pour gérer toutes les dépenses effectuées par une Maison, mais uniquement celles qui sortent de l'ordinaire ou revêtent un intérêt particulier sur le plan dramatique.

Les sommes mises en jeu par les Maisons sont tellement énormes qu'il serait ridicule de les quantifier en milliards de solaris pour déterminer la puissance économique des différentes Maisons.

Pour cette raison, nous utiliserons une valeur abstraite mais néanmoins fortement liée à l'univers d'Imperium : la mesure d'Epice (ME). Ainsi, l'importance économique du Mélange sera constamment présente à l'esprit des joueurs utilisant ce système.

En pratique, toutes les mesures d'Epice non utilisées au cours de l'année disparaissent à la fin de celle-ci. Seule la constitution de réserves pourra permettre d'en conserver une partie (pour plus de détails à ce sujet, voir *Opérations Commerciales*, ci-dessous).

Tous les choix importants effectués par les dirigeants d'une Maison possèdent un niveau de décision allant de I à III. Concrètement, le niveau d'une décision détermine le nombre de mesures d'Epice nécessaires à sa mise en place, à son financement et à sa réalisation :

Niveau I (décision courante)

Ce niveau représente les « affaires courantes » et ne requiert aucune dépense de budget.

Niveau II (décision importante)

Ce niveau de décision correspond à la dépense d'une mesure d'Epice

Niveau III (décision cruciale)

Ce niveau de décision correspond à une dépense de cinq mesures d'Epice

Niveaux de Sécurité

La sécurité de ses membres (et tout spécialement de sa famille régnante) reste l'objectif principal d'une Maison. Chaque année standard, les dirigeants d'une Maison devront fixer deux niveaux de sécurité : l'un militaire et l'autre intérieur.

Sécurité Militaire

Ce domaine est normalement réservé au Maître de Guerre.

Celui-ci devra d'abord déterminer le niveau d'alerte de ses troupes qu'il souhaite pour l'année, avec l'accord de son Siridar.

I : Standard

Niveau d'alerte ordinaire.

II : Mobilisation

Généralement adopté lorsque la Maison est en campagne, ce niveau d'alerte renforce la protection des principaux sites et implique un déploiement des troupes sur le terrain. Il a également tendance à provoquer la nervosité des autres Maisons – si elles en sont informées.

III : Etat d'Urgence

A ce niveau d'alerte, la présence de l'armée est visible partout sur la planète où elle impose un couvre-feu et des contrôles fréquents et réguliers. Cette mesure n'est prise d'ordinaire que lorsque le risque d'attaque est extrêmement élevé et nécessite la présence d'au moins cinq légions sur la planète.

Sécurité Intérieure

Ce domaine incombe traditionnellement au Maître Assassin, qui devra déterminer le niveau de sécurité qu'il souhaite pour l'année, après accord de son Siridar.

I : Vigilance

Niveau commun (pour l'Imperium, mais qui pourrait paraître excessif à tout autre culture...).

II : En Alerte

Les mesures de sécurité renforcées impliquent une vérification poussée des antécédents des personnes approchant les membres du cercle intérieur, des contrôles et des fouilles plus fréquentes ainsi que la présence plus visible de gardes.

III : Paranoïa

Les membres du cercle intérieur portent leur bouclier branché en permanence et sont escortés dans tous leurs déplacements, les mesures de sécurité extrêmement élevées mises en place sont difficilement compatibles avec la moindre activité sociale et peuvent assez facilement déclencher un incident collatéral pour les plus distraits.

Comme toute autre décision importante, ces niveaux de sécurité possèdent un coût (voir ci-dessus). Pour disposer du niveau III dans les deux domaines, une Maison devra donc dépenser un total de 10 ME.

En période de crise, chaque niveau de sécurité pourra néanmoins être relevé d'un rang sans que le coût nécessaire ait besoin d'être quantifié ou reflété en termes de jeu, mais de telles mesures d'exception ne pourront dépasser une période cumulée d'un mois sur une année standard, pour chacun des deux domaines de sécurité.

Les Opérations

En dehors du maintien de ses niveaux de sécurité, une Maison sera bien souvent amenée à conduire des affaires d'une ampleur qui dépasse de loin le cadre individuel, tel qu'un raid sur un objectif appartenant à une autre Maison, la négociation d'un vote important au Landsraad ou la gestion financière de ses ressources pour l'année en cours. De même, un Maître pourra vouloir connaître le résultat des actions de ses hommes face à un événement donné, comme par exemple la recherche d'un espion ou au contraire l'infiltration d'un de ses espions dans une autre Maison.

Si la réussite de ces opérations dépend directement des ressources concernées (Guerre, Intrigue, Influence...) et de la compétence des Maîtres qui les mènent, le nombre d'opérations que peut mener une Maison dépend de sa valeur de Prospérité.

Une Maison ne peut en effet organiser un nombre illimité d'opérations de grande ampleur sans mettre en péril sa santé financière.

La machination qui se trouve au cœur du roman Dune nous en donne un parfait exemple : la Maison Harkonnen n'aurait jamais pu mettre en place l'opération d'Arrakis si elle n'avait disposé de ressources financières colossales et d'énormes réserves d'Épice.

Le Baron lui-même précise que cinquante années d'exploitation d'Arrakis couvriront à peine les frais engagés... mais la certitude de pouvoir enfin jeter à bas la Maison Atreides ne méritait-elle pas de telles dépenses ?

Une des fonctions du Siridar d'une Maison est précisément de déterminer quelles opérations devront (ou pourront) être menées à bien et de faire des choix entre les différentes propositions d'opérations que ses conseillers seront amenés à lui présenter, en fonction des priorités et des intérêts de la Maison.

Il existe trois niveaux d'opérations en fonction des moyens mis en œuvre pour les remplir, et qui dépendront bien souvent de l'objectif final :

- (I) Opération ordinaire
- (II) Opération importante
- (III) Opération vitale

Là encore, le niveau d'une opération fixe son coût en mesures d'Epice, selon le système donné ci-dessus : une opération vitale coûtera donc 5 ME.

Les opérations ordinaires n'entraînant aucune dépense quantifiable, elles n'ont donc normalement pas besoin de l'aval formel du Siridar et constituent en quelque sorte les « affaires courantes » des Maîtres, au contraire des opérations importantes et vitales.

Concrètement, une opération est toujours liée à l'une des six ressources de la Maison :

Guerre : Opérations Militaires

Influence : Opérations Politiques

Prospérité : Opérations Commerciales

Prestige : Opérations de Propagande

Intrigue : Opérations Secrètes

Niveau Technologique : Opérations Industrielles

Sauf exception spécifiée ci-après, la résolution de toutes ces opérations pourra s'effectuer suivant le système présent page 65 des règles d'Imperium (3^{ème} édition).

Le Pouvoir de la Guilde

Il est à noter que par son monopole sur le transport spatial et la banque, la Guilde joue un rôle fondamental sur le budget de bon nombre d'opérations des Maisons.

Etant seule juge de ses tarifs, elle peut décider de les augmenter ou au contraire de les baisser en fonction de critères connus d'elle seule, et qui dépendent bien souvent de sa mystérieuse politique intérieure. Ceci aura bien entendu une incidence sur le coût des services qu'elle propose aux Maisons. Ses statuts lui imposent néanmoins une totale neutralité et l'obligent à appliquer les mêmes tarifs à tous ses clients.

En termes de jeu, le meneur de jeu est libre de modifier le nombre de ME nécessaire à une opération où la Guilde est impliquée dans sa réalisation - ce qui, dans les cas les plus extrêmes, pourra aller jusqu'à faire évoluer le niveau d'une opération dans un sens ou dans l'autre.

Opérations Militaires

Ce domaine est normalement réservé au Maître de Guerre.

Voici quelques exemples d'opérations militaires typiques :

- (I) Escorte, réquisition de matériel et d'hommes n'excédant pas le détachement, mouvement de troupes...
- (II) Raid sur une Maison adverse, formation d'une légion...
- (III) Attaque générale d'une Maison adverse.

Un raid ne peut normalement impliquer plus d'une division (soit 300 hommes), tandis qu'une attaque générale ne peut normalement impliquer plus d'une légion (soit 30 000 hommes).

Les opérations intra-planétaires sont toujours considérées d'un niveau inférieur. Par exemple un raid comprenant une centaine d'hommes sur une Maison mineure de la planète sera considéré comme une opération ordinaire (I).

Les opérations réclamant un nombre plus important d'hommes verront leur coût augmenter en proportion : ainsi, un raid impliquant trois divisions coûtera trois fois plus cher, soit au total 3 ME... tandis qu'une attaque générale impliquant trois légions coûterait 15 ME.

Comme on peut le voir, les attaques de grande ampleur réclament des moyens bien au-delà de ceux dont disposent la plupart des Maisons – du reste, même les conflits armés à grande échelle impliquent des effectifs relativement réduits (voir *La Voie des Armes*), l'engagement d'une légion entière constituant déjà un événement historique majeur.

Cela dit, comme le prouve l'exemple des Harkonnen sur Arrakis, il existe des moyens de financement complémentaires que nous aborderons ci-après, dans la section sur les Opérations Commerciales...

Pour plus de détails sur la résolution des batailles et des raids, voir le supplément *La Voie des Armes*.

Opérations Politiques

Ce domaine est normalement réservé au Maître de Cour ou à un membre de la famille, et couvre aussi bien les relations avec les autres Maisons que les rapports avec le Landsraad et les autres institutions impériales.

Voici quelques exemples types d'opérations politiques pouvant être menées par une Maison :

- (I) Rallier ses alliés...
- (II) Négociation avec une autre Maison*, mariage noble (membre de la famille)
- (III) Accueillir la cour impériale pour un mois, négociation avec la Maison Impériale ou une Maison membre du Haut Conseil du Landsraad*, mariage seigneurial (siridar ou héritier).

Pour une Maison membre du Haut conseil du Landsraad, les opérations indiquées par une étoile (*) sont considérées comme d'un niveau inférieur. La puissance de ces Maisons leur permet donc d'avoir la haute main sur les affaires politiques de l'Imperium et d'organiser entrevues et négociations avec infiniment plus de facilité que la majorité des Maisons nobles.

Par « négociation » on entend ici les longues tractations visant à obtenir un avantage significatif pour la Maison et non les rencontres informelles régulières ayant lieu à plus ou moins haut niveau entre différentes factions.

Mariages, Alliances et Finances

Dans le monde d'Imperium, les mariages aristocratiques sont évidemment des opérations politiques. Le financement d'un mariage n'est acquitté que par la Maison de l'épouse, ce qui symbolise la dot versée par celle-ci et qui revient pour moitié à la Maison de l'époux, l'autre étant dédiée à la taxe impériale. Cette situation s'inverse dans le cas d'une épouse fournie par Bene Gesserit, mais le mariage sera toujours considéré comme une opération importante (rang II), quel que soit le rang de l'époux.

Opérations Commerciales

Ce domaine est le plus souvent réservé à un membre de la famille proche, et couvre aussi bien les investissements et les affaires financières que les relations avec la CHOM.

Il pourra mener durant cette période les types d'opérations suivantes :

- (I) Evaluer la situation économique d'une Maison
- (II) Achat d'un docteur Suk ou d'un Mentat mineur, négociation au sein de la CHOM
- (III) Achat d'un Conseiller Mentat, mener une guerre économique...

Comme nous l'avons vu précédemment, les besoins des Maisons peuvent parfois s'avérer énormes et dépasser leurs capacités économiques. Dans de tels cas, il existe plusieurs autres sources de financement exceptionnel, détaillés ci-après : les investissements risqués, le recours à la CHOM, les prêts bancaires de la Guilde, la contrebande et la cession de ressources.

Investissements

La Maison se livre à des opérations risquées sur plusieurs marchés de la CHOM.

Pour ce faire, le personnage en charge des finances doit d'abord fixer le nombre de mesures d'Epice qu'il souhaite ainsi faire gagner à sa Maison : plus ce nombre est élevé, plus l'opération sera risquée...

En pratique, ce nombre de ME supplémentaires ne pourra pas dépasser la Prospérité de la Maison. Une fois ce niveau fixé, le personnage doit effectuer un test de Commerce, avec un nombre de dés de pénalité égal à ce niveau de risque.

Chaque réussite obtenue sur ce test rapporte à la Maison une ME supplémentaire, jusqu'à un maximum égal au niveau de risque de l'opération.

En cas d'échec, en revanche, c'est la catastrophe et la Maison perd autant de ME qu'elle souhaitait en gagner, ce qui pourra l'obliger à annuler des opérations, voire à s'endetter.

Exemple d'Investissements

Staven Milo, maître marchand de la Maison Renkol, souhaite investir et spéculer pour apporter des ressources financières supplémentaires à sa Maison.

A court de ressources pour cette année, celle-ci doit néanmoins monter une opération vitale (niveau III) et a donc besoin de 5 ME. Tel sera le niveau de risque des investissements dirigés par Staven. Celui-ci possède une valeur totale de 8 en Commerce, ce qui lui laisse seulement 3 dés pour réussir son test...

A moins d'obtenir plusieurs 8, Staven n'a donc aucune chance d'obtenir les cinq réussites souhaitées, mais peut tout de même essayer de faire de son mieux. Il tire 4, 6 et 5, obtenant seulement deux réussites, soit 2 mesures supplémentaires.

La CHOM

En tant que membre de la CHOM, chaque Maison peut puiser dans ses coffres sous le contrôle de ses directoires. Néanmoins, seules les plus influentes et celles membres de ces directoires ont un large accès à cette manne financière qu'elles protègent jalousement.

En utilisant ses relations au sein de la CHOM, une Maison pourra obtenir l'équivalent d'une ME chaque année sans que cela n'éveille la méfiance des autres Maisons. Les membres de ces directoires ont droit quant à eux à leur valeur d'Influence en ME.

The Spice Must Flow !

Arrakis, unique source du précieux Mélange dans tout l'univers, constitue un cas unique dans l'Imperium. Accordé en semi-fief par la Maison Impériale au terme de longues tractations politiques et commerciales, mêlant le plus souvent faveurs et alliances plus ou moins secrètes, elle représente pour la Maison qui en aura la charge un gage de richesse incommensurable. L'Empereur et la CHOM ne demandent qu'une seule chose en échange : que l'Epice coule à flot !

En termes de budget, la Maison qui se voit octroyer Arrakis en fief bénéficie de deux avantages considérables.

Premier avantage : un accès direct à l'Epice. En termes de jeu, ceci permet à la Maison de se constituer des réserves au taux de un pour un (voir ci-après pour les règles concernant les réserves d'Epice).

Second avantage : la manne financière que constitue l'Epice. En termes de jeu, ceci prend la forme d'un nombre de points de budget supplémentaire égal à (Prospérité x 3), soit, dans la plupart des cas, 15 ME. En théorie, ce budget supplémentaire est de (Prospérité x 5)... mais l'Empereur prélève une taxe de 40%, ce qui, en pratique, laisse un reliquat de (Prospérité x 3) à la Maison (ce qui est déjà, en soi, considérable).

Ceci suppose bien sûr que la Maison régnante bénéficie de conditions d'exploitation idéales – ce qui peut évidemment changer en fonction du rendement des récoltes d'Epice, qui dépendent principalement de l'importance et de l'état de la flotte de moissonneuses ainsi que des conditions d'exploitation (opérations hostiles d'autres Maisons, révolte ou raids fremens...).

En outre, si l'Empereur n'obtient pas la dizaine de mesures d'Epice qu'il peut raisonnablement escompter, des tensions risquent rapidement d'apparaître et de fragiliser la position de la Maison exploitante, qui a bien sûr toujours la possibilité de rogner sa part pour éviter ces désagréments...

La Guilde

La Guilde possède le monopole de la banque dans l'Imperium et à ce titre peut tout à fait accepter de prêter des sommes conséquentes aux Maisons. Toutefois ses taux d'usure sont véritablement prohibitifs, puisqu'elle réclame généralement deux fois la somme avancée. La Guilde reste néanmoins seule maîtresse de ses tarifs, qu'elle peut ajuster au gré de ses propres intérêts.

Les Maisons récalcitrantes voient quand à elles les coûts des transports spatiaux s'envoler, ce qui les ramènent en général assez vite à de meilleurs dispositions... Concrètement, la Guilde autorise sans condition un emprunt d'une valeur maximale de [Influence + Prospérité] ME : au-delà, il faudra obligatoirement négocier.

A noter que la Guilde accepte parfois le règlement des dettes sous d'autres formes (services, faveurs,...), mais cela revient assez vite à se placer sous sa tutelle...

Contrebande

Une Maison peut décider de minimiser ses bénéfices ou de détourner une partie de ses ressources pour réduire d'autant la dîme impériale prélevée sur ceux-ci. Elle pourra ainsi écouler ses excédents sur le marché parallèle et récupérer jusqu'à sa valeur de Prospérité en ME.

Il s'agit là toutefois d'un jeu dangereux qui l'expose à de lourdes sanctions de la part de la CHOM et du pouvoir impérial qui peuvent exiger à tout moment d'une Maison ses livres de comptes afin de vérifier leur régularité.

Cession

Lorsqu'il n'y a plus d'autres possibilités, la vente de ses propres ressources restent la dernière solution en situation de crise – une solution qui, à terme, peut fort bien amener une Maison à perdre son statut interplanétaire pour devenir une Maison mineure...

Pour chaque point d'une ressource (Influence, Intrigue, etc) qu'elle sacrifie de manière permanente, une Maison récupère 10 fois sa valeur en ME (soit par exemple 40 ME en abaissant une valeur de 4 à 3).

Réserves d'Epice

Une Maison peut aussi décider, si elle en a les moyens, de se constituer des réserves en prévision de temps difficiles ou dans le but de financer des machinations de très grande envergure. Pour ce faire, elle va alors échanger sur les marchés galactiques de la CHOM une partie de ses avoirs contre des valeurs refuges impériales que sont d'ordinaire l'Epice et certaines matières précieuses.

Ces denrées étant très prisées par les Maisons, les taux de change s'élèvent à deux mesures d'Epice du budget de la Maison pour une mesure d'Epice en réserve. En d'autres termes, constituer une réserve de 2 ME en coûtera 4... mais c'est là la seule façon pour une Maison de pérenniser une partie de son budget.

Ces réserves, en plus de représenter une valeur monétaire certaine, ont aussi une réalité physique qui s'exprimera la plupart du temps sous la forme de stocks entreposés dans des endroits relativement secrets et généralement très protégés - lieux qui peuvent parfaitement faire l'objet d'opérations hostiles d'une autre Maison, comme lors du raid Atréides sur un dépôt secret d'Epice Harkonnen dans le roman DUNE...

Opérations Secrètes

Expert ès affaires secrètes, le Maître Assassin pourra mener les types d'opérations suivantes :

- (I) Renseignement (antécédents d'un individu, récupération de renseignements d'un informateur etc), désinformation, assassinat d'un membre du cercle extérieur d'une Maison ou infiltration d'un de ses espions à l'intérieur de celui-ci...

- (II) Recherche d'espion, formation d'un assassin, opération de déstabilisation (émeutes, sabotage etc), assassinat d'un membre du cercle intermédiaire d'une Maison ou infiltration d'un de ses espions à l'intérieur de celui-ci...

- (III) Guerre des assassins, assassinat d'un membre du cercle intérieur d'une Maison ou infiltration d'un de ses espions à l'intérieur de celui-ci...

Le terme d'infiltration recouvre autant le fait de réussir à faire pénétrer le cercle visé par un de ses espions que le retournement d'un membre déjà présent à l'intérieur de celui-ci, que cela soit pour des raisons financières, tactiques ou politiques.

Si l'on ne souhaite pas résoudre ces opérations en détail, le système suivant pourra être utilisé.

Si l'opération concerne le Cercle extérieur, le Maître Assassin devra réussir un test de Sécurité, modifié par la différence entre les ressources d'Intrigue des deux Maisons (voir Imperium page 65).

Pour que ce test soit réussi, il devra obtenir un nombre de réussites au moins égal au niveau de sécurité intérieure de la Maison visée (voir ci-dessus).

Si l'opération concerne le Cercle intermédiaire, ce premier test devra être suivi d'un second test de compétence, pour lequel le Maître Assassin ne disposera que d'un nombre de dés égal aux réussites du premier test. Là encore, pour que le test soit réussi, le nombre de réussites devra atteindre ou dépasser le niveau de sécurité intérieure de la Maison cible.

Enfin, pour une opération au sein du Cercle intérieur, un troisième test sera nécessaire, avec là encore un nombre de dés égal aux réussites du test précédent et un nombre de réussites nécessaires égal au niveau de sécurité intérieure.

Opérations Industrielles

Si la Maison ne possède pas de conseiller scientifique, chaque Maître supervise les opérations dépendant de son champ d'action sous l'autorité du Siridar. Voici quelques exemples d'opérations industrielles pouvant être menées par une Maison :

- (I) Production énergétique, achat de boucliers de structure
- (II) Equiper une légion de bouclier standard, équiper les membres du cercle intérieur de boucliers supérieurs, recherches
- (III) Achat d'une frégate, d'une flotte d'appareils planétaires (ornithoptères, moissonneuses etc), réseau satellitaire (par année standard), acquisition d'un bouclier exceptionnel, recherches sensibles (par rapport au Jihad Butlérien)

La technologie reste donc extrêmement coûteuse, même pour une Maison noble. Le meneur de jeu pourra également traiter comme des opérations industrielles la création d'infrastructures urbaines, militaires ou autres, en leur attribuant un niveau d'importance en fonction de leur échelle.

Opérations de Propagande

Toute Maison noble possède son service de propagande, chargé de mener toutes sortes d'opérations relatives à l'image de la Maison, ainsi qu'à son histoire (ou plus exactement à sa légende).

A priori, ces opérations est habituellement placé sous l'autorité directe du siridar, d'un de ses proches parents, du Conseiller Mentat de la Maison ou, plus rarement, du Maître de Cour ou d'un expert spécialisé.

Voici quelques exemples d'opérations de propagande :

- (I) Spectacle local (combat d'arène etc), communication au sein d'une composante de la société locale (militaires, marchands, libres-commerçants...)
- (II) Festivités à l'échelle planétaire, propager les valeurs de l'ethos de la Maison à l'échelle planétaire ou à l'intérieur du Landsraad
- (III) Imposer une doctrine idéologique ou religieuse à l'échelle planétaire, faire connaître et apprécier le nom de la Maison dans les plus hautes sphères de l'Imperium

Les opérations de propagande sont le terreau fertile sur lequel se prépare les autres opérations. Elles sont donc généralement entreprises bien en amont des autres et leur impact se fait sentir tout au long de l'année.

Outre leurs fonctions propres (spectacle, festivité, communication...), ces opérations permettent d'accroître les chances de succès d'autres types d'opérations, le plus souvent politiques ou secrètes : ainsi, un grand spectacle pourra être organisé dans le but de divertir des Emissaires venant négocier un accord, tandis qu'une campagne de promotion intensive des valeurs de la Maison pourra faciliter le recrutement d'informateurs.

Lorsqu'une opération de propagande est ainsi utilisée pour faciliter une autre opération, la réussite de celle-ci bénéficiera alors d'un bonus de circonstances favorables (+1 dé).

A l'inverse, certaines opérations de propagande pourront être utilisées pour créer des circonstances défavorables (-1 dé) à la réalisation d'opérations hostiles à l'encontre de la Maison, comme par exemple une tentative de déstabilisation après de fastueuses festivités planétaires.

Dans de nombreux cas, une opération de propagande pourra également être destinée à annuler (ou à contrebalancer) les effets d'une opération de propagande adverse. On parlera alors de *contre-propagande*.

Dans toutes ces situations, l'opération de propagande devra avoir un niveau au moins équivalent à l'opération qu'elle cherche à soutenir, à entraver ou à contrebalancer.

L'implication du Siridar dans les opérations de propagande (combattre dans une arène, parader lors de festivité, etc...) permet d'augmenter d'un niveau son importance effective, sans coût supplémentaire. Ainsi, des festivités planétaires (niveau II) bénéficiant d'une participation active du Siridar pourront être utilisées pour préparer, gêner ou contrebalancer des opérations de niveau III. Notons toutefois que l'implication directe du Siridar suppose presque toujours une prise de risque importante, que n'appréciera sans doute pas le Maître Assassin de la Maison.