

CAMPAGNE DUNE · LES AGENTS DE DUNE
DES CENDRES AU SANG · *une tragédie en trois actes*
Acte II : LE PRIX DE L'ÉPICE
La Maison éprouvée



Livret du Maître de Jeu · compagnon de l'Atlas interactif :
https://reremigno.github.io/Atlas_MJ_Acte2/

Système Mélange (variante maison 2d20) · 3 à 6 agents · Acte II en ~4 à 5 séances de 3 heures

Générique : https://youtu.be/hfMxDcDnIUo?si=yOF_q_-EeC7AgOCc

Auteur : Aurélien Cador · Édition : Claude.ai · Illustrations : Muse — Créatrice d'Art

Sommaire

Ce livret n'est pas linéaire. Après le Prologue, les Tableaux se prennent dans l'ordre que la table décide en Phase Maison, puis se jouent en Phase Agents. Deux exceptions : le Tableau X se déclenche (il ne se choisit pas), et le Tableau XII ne s'ouvre qu'aux trois verrous réunis.

—	Comment lire ce livret — structure non-linéaire, Phase Maison ↔ Phase Agents
§	Le système Mélange à l'Acte II — statut Mineure, économie d'épice, ce qui change
⌘	Les forces en présence — le Baron et sa tutelle, la Répudiée, la Guilde, le désert
★	Prologue — La main gantée — à lire en ouverture : l'audience, la descente vers Arrakeen
I	Tableau I — La Résidence d'Arrakeen — Siège du fief, murs percés d'yeux
II	Tableau II — Le Port d'Arrakeen — Sous douane de la Guilde (<i>verrou stratégique</i>)
III	Tableau III — La Vieille Ville — Le peuple de la soif
IV	Tableau IV — La Concession — Moissonneuses et sabotages (<i>verrou stratégique</i>)
V	Tableau V — Le Banquet d'Arrakeen — La table des couteaux
VI	Tableau VI — Carthag — La Citadelle du Précepteur
VII	Tableau VII — Le Sietch de la Muraille Sud — Les Fremen (<i>verrou stratégique</i>)
VIII	Tableau VIII — Le Désert profond — L'épreuve du sable
IX	Tableau IX — Le Bassin des Contrebandiers — Lieu caché
X	Tableau X — L'Eau de la Comtesse — Tableau pivot : il se déclenche, ne se choisit pas
XI	Tableau XI — La Répudiée — Fil caché
XII	Tableau XII — Le Dépôt clandestin — Lieu caché (<i>climax</i>)
✱	Clôture de l'Acte II — le Changement de Fief : les Atréides débarquent
◆	Épilogue — La tempête qui vient — à lire en générique de fin : la ville change de mains, l'homme face à Arrakeen

Le fil de l'Acte II

Synopsis complet (à ne pas dévoiler)

L'Empereur a tendu de sa main gantée un cadeau qui ressemble à une victoire : le fief d'Arrakeen — la ville, son port, une unique concession minière au bord du Bouclier. Tout le reste d'Arrakis demeure aux Harkonnen, qui obtiennent mieux encore : la **suzeraineté formelle** sur la Maison Nagara et la charge officielle de « former » les jeunes héritiers. La cage est de verre, mais c'est une cage : chaque pièce de la Résidence a des oreilles, chaque quota passe par Carthag, et le Précepteur harkonnen siège de droit au conseil de la Maison. L'Acte II se joue à deux échelles, comme l'Acte I : stabiliser l'épice (faire tourner la Concession, dédouaner le Port, tenir la ville) tout en desserrant la tutelle fil après fil — et en découvrant que la vraie menace ne porte pas les couleurs du Baron. Car une femme attend à Arrakeen depuis des années : la première épouse du Comte, la Répudiée, que son exil avait menée là bien avant le drame — et à qui Carthag a refusé le corps de son fils. Elle est restée pour sa vengeance. Le Baron l'a trouvée avant vous. Au milieu de l'acte, quand l'épice coule enfin, sa lame atteint la Comtesse — et la mort de la mère rend son eau au désert, ouvre le cœur des Fremen, et libère le dernier fragment du message du Comte. Le climax mène au Dépôt clandestin : le stock d'épice hors-livres des dossiers de Jiro, enfin localisé. Ce que la Maison en fait — le saisir, le brûler, le dénoncer — décide de la main qu'elle jouera quand tombera l'annonce : l'Empereur retire Arrakis aux Harkonnen et le donne aux Atréides. L'Acte II se clôt sur leur débarquement — et sur un choix de loyauté qui ne se refera pas.

Chronologie — ce qui s'est vraiment passé (à ne pas dévoiler)

Le synopsis donne la situation ; voici la séquence, pour le seul MJ. Quatre temps, une seule logique : le fief d'Arrakeen n'est pas une récompense — c'est une mise sous verre.

Un — le cadeau empoisonné. Après l'Acte I, la Maison sait trop de choses pour rester libre sur son monde. C'est le Baron lui-même qui souffle à la cour l'idée du fief : l'Empereur y voit un contrepoids commode aux Harkonnen et une leçon d'humilité pour une Maison remuante ; le Baron y voit une cage de verre — garder les survivants là où on peut les regarder, et les dossiers avec eux.

Deux — la tutelle. Le Baron obtient la suzeraineté et la charge de « former » les héritiers. Le Précepteur Sarn Voss, Mentat tordu, entre à la Résidence avec un droit de regard sur tout : c'est un espion en livrée de maître d'école, et sa vraie mission est de trouver ce que la Maison a retiré de la Cache.

Trois — la lame répudiée. Vunt a retrouvé sur Arrakis la première épouse du Comte : son exil l'avait menée à Arrakeen des années plus tôt — aussi loin du monde Nagara que l'Imperium le permet — et c'est là, à sa porte, que son fils est mort. Carthag lui a refusé le corps. On a nourri sa certitude que les puînés ont volé le trône — puis la vie — de son enfant. On l'a armée. Elle est la lame déniabable du Baron : si elle frappe, ce n'est qu'un drame de famille.

Quatre — le sablier impérial. En secret, l'Empereur prépare le transfert d'Arrakis aux Atréides. Nul ne le sait encore — pas même le Baron, qui le soupçonne. Quand l'annonce tombera, les Harkonnen évacueront en brûlant ce qui doit l'être : le Dépôt d'abord, les témoins ensuite. La Maison Nagara est sur les deux listes.

Cinq — le mort du désert (à ne dévoiler à aucun agent). Le Comte est vivant — l'Épilogue de l'Acte I l'a montré aux joueurs ; leurs agents, eux, n'en savent rien : jouez cette ironie sans jamais la trahir. Recueilli par un sietch, lié par sa dette d'eau, il sait que son retour condamnerait les siens. Il n'apparaît jamais dans cet acte : il se manifeste en anomalies — le Naib qui connaît un détail que seul le Comte pouvait donner ; un don

d'eau anonyme au pire moment ; une porte de service de S-17 déjà déverrouillée ; le cap du fragment exact au mètre. Une aide qui ressemble à de la chance, jusqu'à ce que Natalia remarque que la chance a une signature — ne confirmez rien. La Comtesse se rattache à l'idée qu'il a survécu et n'en dira jamais rien : relisez ses répliques — elle n'affirme que ce qu'on lui a fait, jamais ce qu'il est devenu. Sa révélation appartient à l'Acte III.

Selon le choix de la Cache (Acte I)

Preuve gardée — la tutelle est aussi une fouille : Voss cherche la preuve dans chaque mur. Les scènes de la Résidence gagnent un fil de traque ; l'Atout « Dossiers de Jiro » reste le levier maître au Dépôt.

Preuve monnayée aux Harkonnen — Faveur comblée : la Maison arrive « amie » du Baron — tutelle plus douce (« La tutelle se resserre » démarre à -1), mépris des Fremen (« Le désert juge » démarre à -1) ; la preuve est perdue, mais le Dépôt existe toujours.

Preuve transmise à un tiers — le destinataire (Bene Gesserit, CHOM ou Landsraad) ouvre une porte au Banquet (Tableau V) : une alliée y attend la Maison, et la protège une fois.

Reprendre les horloges de l'Acte I

L'état final des quatre horloges du monde natal se convertit en une ligne chacune.

Soupçons du cercle pleine ou presque — le proche qui s'est cabré écrit encore à la Résidence : comptez un canal d'écoute de plus au Tableau I.

Vael prend la place haute — la reconquête a laissé du terrain : les caisses arrivent maigres, -1 jeton à la réserve de départ.

Faveur harkonnen haute — Vunt vous « connaît » : ses premiers souhaits sont plus doux, ses dossiers plus épais (un secret d'Acte I est déjà chez Voss).

Le désert remue pleine ou presque — les Harkonnen savent qu'une fuite existe : la fouille de Voss démarre orientée, « La tutelle se resserre » +1 au départ.

Les quatre horloges de campagne (Atlas MJ)

La tutelle se resserre (6) — la mainmise harkonnen. Avance quand un « souhait » de Vunt est accepté, qu'un quota manque, ou qu'un secret de Maison tombe aux mains de Voss. Pleine : le Précepteur obtient la garde effective d'un héritier — otage légal à Carthag.

Le désert juge (6) — la confiance fremen, horloge à remplir. Avance par les gestes d'eau, la parole tenue, le respect des coutumes. Pleine : le Sietch reconnaît la Maison (alliance du Tableau VII scellée). L'eau de la Comtesse (Tableau X) peut l'avancer de 2 d'un coup.

La soif de la Répudiée (4) — cochée en secret par le MJ : les préparatifs d'Orin. Avance quand la Résidence reste poreuse (Kira Jaro en place, Tableau I non sécurisé) et à chaque exploit public de Shizu. Pleine : l'attentat du Tableau X se déclenche.

Le Trône regarde (4) — l'attention impériale. Avance aux exploits remarquables et aux scandales publics. Pleine : l'annonce du Changement de Fief tombe — les Atréides arrivent, la Clôture s'ouvre.

Comment lire ce livret

La campagne se joue en alternant deux échelles, exactement comme à l'Acte I. Chaque Tableau est jouable aux deux niveaux ; les couches de secret convergent toutes vers le Dépôt clandestin — ne précipitez pas la Couche 2.

❁ La boucle d'une séance

1. Phase Intrigue (niveau Maison, 10–15 min). La table consulte l'Atlas, regarde les horloges, choisit quel(s) Tableau(x) engager. Jet étendu de Maison ou **opération d'épîçage** (récolte, dédouanement, vente) — le compteur suit la progression jusqu'au Seuil.

2. Phase Agents (le cœur de la séance). On joue le Tableau retenu : sabotages, banquets, sietchs, duels. Statut **Mineure** : chaque agent reçoit **2 jetons** d'amorce, plus la part de réserve redistribuée.

3. Récolte. Réussites et échecs nourrissent l'Atlas : Domaines, Atouts, Traits, réserve de Mélange — et Menace au MJ, strictement 1:1.

§ Le système Mélange à l'Acte II — ce qui change Statut : la Maison est **Mineure** — amorce de 2 jetons par agent (12 avec Akira Tsumo).

Croissance : +1 jeton par Tableau sécurisé ; +2 à chacun des trois verrous stratégiques : **Le Port, La Concession, Le Sietch** (alliance scellée). Leur contrôle simultané révèle **Le Dépôt clandestin**.

Aucune régénération périodique — la rareté est la règle, ici plus qu'ailleurs : on est sur Arrakis, et l'épice qu'on brûle en jetons est celle qu'on ne vend pas.

Menace : 1 jeton dépensé = 1 Menace au MJ, sans exception.

Fin d'acte : le surplus se convertit en points de progression.

Duels : voir le livret *Règles de Duel et de Mélange* — les quatre usages duellistes (Voir, Façonner, Invoquer, Encaisser) s'appliquent tels quels.

Les forces en présence

✂ Ce qui pèse sur Arrakeen

Les Harkonnen — suzerains. Carthag tient les quotas, la banque, la loi minière ; Vunt tient la ville par ses oreilles ; Voss tient la Résidence par sa charge. Ils ne veulent pas détruire la Maison : ils veulent la vider de l'intérieur, et retrouver ce qu'elle sait.

La Répudiée — l'ennemie qu'on n'a pas vue venir parce qu'elle n'était plus rien. Elle ne veut ni le fief ni l'épice : elle veut la Comtesse, puis les puînés. Le Baron lui prête des mains ; sa haine est à elle.

La Guilde et le CHOM — le Port ne s'ouvre qu'à leurs conditions ; leurs facteurs ne servent personne et pèsent tout.

Les Fremen — la Vieille Ville en est pleine, le désert en est plein. Ils regardent la nouvelle Maison comme ils regardent tout : en comptant son eau.

Les contrebandiers — les cousins d'Arrakis du Comptoir des Scories. Tout ce que la douane refuse passe par eux.

La Maisonnée — vos agents

❁ Les six prétirés

Shizu Nagara — Domina, duelliste. Mobilité 7 · Combat 6 · Domination 8 · *Raprière ancestrale*.

Jiro Nagara — le cadet, qui sert « par choix, non par sang ». Rhétorique 7 · Devoir 8 · détient les *dossiers* — qui prennent corps à l'Acte II.

Alice Dominica — cousine, espionne Bene Gesserit. Discipline 7 · son amie Marie est *ici*, à Arrakeen.

Natalia Khan — conseillère Mentat. Analyse 7 · Vérité 8 · elle avait horodaté « une ennemie qu'on n'avait pas vue venir ». L'heure est venue.

Zafir Callas — maître d'armes. Combat 7 · Justice 8 · son kindjal retrouve le monde qui a tué le Comte.

Akira Tsumo — médecin Suk. Foi 8 · Combat 5 · le diamant au front, et une patiente qu'il ne pourra pas sauver.

Prologue — La main gantée

Mots clé : salle du trône de Kaitain, or et silence — puis la fournaise blanche du champ d'atterrissage d'Arrakeen — l'odeur de cannelle dans l'air brûlant



❏ Première scène — Le trône du Lion

Le trône du Lion était plus haut qu'aucun trône n'a besoin de l'être, et c'était là tout son propos. Shizu Nagara gravit les degrés qu'on lui désigna, s'arrêta où l'on s'arrête, et plia le genou. Elle, qui avait relevé Zafir Callas sur le tarmac de son monde parce qu'une Domina ne parle pas à un homme à genoux, découvrit ce que son maître d'armes avait offert ce jour-là : le poids exact d'un genou qui plie. On ne s'agenouille jamais à moitié. On donne tout, ou l'on ment. « La Maison Nagara a rendu service à l'Empire », dit une voix qui n'était pas celle de l'Empereur — l'Empereur ne parle pas, il laisse tomber ses mots d'assez haut pour qu'un autre les ramasse. « L'Empire s'en souvient. Le fief d'Arrakeen lui est confié : la ville, son port, une concession sur l'épice. » Un murmure parcourut la galerie. Arrakeen. Là où coule l'épice. Le nom pesait plus lourd que le fief : on ne donne pas Arrakeen à une Maison mineure, on l'y expose. « La Maison Nagara étant jeune en ces matières », poursuivit la voix, et Shizu entendit le piège arriver comme on entend siffler une lame, « elle sera guidée. Le Baron Vladimir Harkonnen, siridar-gouverneur d'Arrakis, recevra son hommage comme suzerain, et pourvoira à la formation de ses jeunes héritiers. » Elle ne cilla pas. Elle avait appris cela chez les Sœurs : le visage lisse, le souffle égal. Mais sous ses côtes, quelque chose compta très vite et très froid — un fief dans la main, une laisse autour du cou.



Trois rangs derrière, Natalia Khan avait fini de compter avant que la voix eût fini de parler. Revenus de la concession : considérables. Coût de la tutelle : tout. Un fief qui enrichit et une suzeraineté qui surveille — l'équation n'avait qu'une solution, et elle tenait en cinq mots : on ne nous récompense pas. On nous range. Restait une variable que la Mentat ne parvenait pas à poser. Dans son carnet de secrets codés dormait une ligne qu'elle avait horodatée sur le monde Nagara, au soir d'un poison qui n'avait pas dit son nom : une ennemie qu'on n'avait pas vue venir. Toutes ses projections butaient dessus comme sur un mur sans porte. Natalia détestait les endroits où les données manquaient. Or Arrakis, précisément, était l'endroit où les données manquaient.



Un peu à l'écart, le visage de Jiro Nagara s'était composé tout seul, comme toujours — le maintien qu'on attendait du frère de la Domina. Mais sous le masque, le mot tombé du trône continuait de brûler. Arrakis. Depuis un an, les dossiers n'étaient que du papier : un tonnerre plié en quatre, une abstraction qu'on garde cousue dans une doublure. Ce que les Harkonnen écrémaient au nez du CHOM et de l'Empereur — des chiffres, des routes, des noms. Et voilà que l'Empire, de sa propre main gantée, les expédiait sur le monde même où la preuve dormait quelque part sous le sable. L'arme qui ne se voit pas allait entrer dans la maison de celui qu'elle pouvait tuer. Jiro ne savait pas s'il fallait en rire ou en trembler ; il savait seulement que sur Arrakis, tout le monde regarderait. Il regarda sa sœur agenouillée, très droite sous le poids du nom, et pensa, comme sur le tarmac : par choix, non par sang.



La Comtesse Nagara ne monta pas les degrés du trône. Son rang l'en dispensait ; sa toux, surtout, l'en dispensait, et elle avait dépensé beaucoup pour que la toux restât un secret. Arrakis, songea-t-elle. Il est mort là-bas — c'est ce qu'on dit, et elle n'avait jamais su le penser au passé. Et c'est là-bas qu'on nous envoie mourir poliment. Elle serra dans sa manche le fragment du dernier message de son mari, qu'elle n'avait montré à personne — ce cap tracé d'une main ferme, trop ferme pour une main qui meurt. Une mère prépare. Une régente protège. Une épouse espère, et se tait. Elle ferait les trois — encore un peu. Le temps de voir le sable.



Dans la galerie, Hadrek Vunt souriait sans sourire. Il avait fallu huit mois pour écrire cette scène : des mots glissés à des oreilles qui les croyaient leurs, des dettes rappelées à point, un rapport du Baron rédigé de telle sorte que l'Empereur crût l'idée sienne. Un fief pour les loups, oui — mais un fief de verre, aux murs bien transparents, posé au cœur du domaine du Baron. Qu'ils viennent. Qu'ils apportent ce qu'ils savent. On saurait où le chercher, désormais : sous notre lampe. Vunt regarda l'héritière agenouillée qui ne vacillait pas, et nota, une fois encore, qu'elle coûterait cher. Il aimait les choses qui coûtent cher. Le Baron aussi.



❏ Seconde scène — La fournaise

La navette creva un ciel blanc de chaleur, et Arrakeen monta vers eux : une tache ocre au pied d'une muraille de roche, puis une ville — basse, serrée, poudreuse, cuite et recuite, avec ce grand rectangle pâle du champ d'atterrissage où des silhouettes attendaient dans le miroitement. Quand la rampe s'abaissa, l'air entra comme on ouvre un four — et avec lui une odeur que nul d'entre vous n'avait jamais respirée et que chacun reconnut pourtant : la cannelle amère de l'épice, partout, dans la poussière même.



Zafir Callas descendit le premier. C'était son droit et c'était son métier : le maître d'armes passe devant, là où passerait la lame. La chaleur le frappa comme une forge ouverte, et il l'accueillit sans broncher, parce qu'un vieux soldat ne discute pas avec le temps qu'il fait. Voilà donc le monde qui a tué le Comte. Sous sa main, contre sa hanche, le kindjal qui avait tué un Sardaukar retrouvait la planète d'où l'on avait expédié le mensonge — l'accident, avaient-ils dit. Zafir avait servi trois maîtres Nagara et enterré deux d'entre eux ; il savait ce que valent les accidents qui arrangent. Il balaya du regard la haie d'honneur harkonnen, leurs uniformes impeccables, leurs mains gantées, et compta les lames sans bouger les lèvres. Un maître d'armes sait attendre. Une justice aussi.



Derrière lui, Akira Tsumo goûta l'air comme on établit un diagnostic. Sécheresse : extrême. Perte hydrique : plusieurs litres par jour sans distille. Le diamant noir tatoué à son front accrocha le soleil, et il vit les regards de la haie d'honneur s'y arrêter une seconde — un Suk ; le conditionnement impérial ; l'homme qui ne peut pas trahir. Puis la Comtesse parut en haut de la rampe, très droite, et descendit dans la fournaise à pas comptés, et lui seul entendit ce que le vent couvrait : la toux, brève, enfouie dans une

manche. Lui seul savait la compter. Le serment de Suk ordonne de servir la vie ; il ne dit rien de ce qu'on fait quand on connaît déjà, parmi ceux qu'on aime, le nom de la patiente qu'on ne sauvera pas. Akira baissa les yeux et suivit. Sa foi, ce jour-là, pesait exactement le poids d'un silence.



Alice Dominica descendit dans l'ombre de sa cousine, les mains jointes dans les manches, et lut la foule comme les Sœurs lui avaient appris à lire : par colonnes. Des dockers. Des porteurs d'eau. Des mendiants aux yeux tout bleus — l'épice jusque dans les yeux des pauvres. Et quelque part dans cette ville cuite, derrière l'une de ces murailles, une Sœur : Marie. L'amie d'école, la seule lettre qui n'avait jamais menti — du moins Alice voulait-elle le croire, car une Sœur sert toujours deux maîtres, et le Chapitre avait la mémoire longue et les mains longues. Le Chapitre, songea-t-elle, savait avant l'Empereur que les Nagara viendraient ici. Restait à savoir ce qu'il attendait d'elle, maintenant que ses deux maîtres avaient, l'un et l'autre, affaire sur Arrakis.



Au pied de la rampe, un homme mince s'inclina exactement du degré requis, pas d'un souffle de plus. « Sarn Voss, Mentat, Précepteur de vos héritiers par la grâce du Baron. La Résidence vous attend. » Ses lèvres étaient tachées du rouge du sapho, et ses yeux faisaient l'inventaire — il était payé pour cela, entre autres choses. Une duelliste qui porte sa rapière comme un titre. Un frère qui sourit trop bien. Une Mentat — il faudrait jouer serré. Une Sœur. Un Suk. Un vieux chien de guerre qui compte nos lames. Le Baron avait été clair, à sa manière qui n'écrit rien : qu'il ne leur manque rien. Qu'il ne leur échappe rien. Voss rangea l'inventaire là où les Mentats rangent ce qui servira, et sourit du sourire exact d'un domestique qui n'est pas un domestique. La tutelle commençait.



Et plus loin, derrière les cordons, dans la foule venue voir débarquer la nouvelle Maison, une femme voilée de sombre ne regardait ni la navette, ni la garde, ni les bannières au loup d'argent. Elle ne regardait que Shizu. Et quand leurs regards se croisèrent, une seconde, ce fut la femme voilée qui ne baissa pas les yeux. Le désert regarde, disent les Fremen. Le désert, ce jour-là, n'était pas seul.

Tableau I — La Résidence d'Arrakeen

Mots clé : palais de pierre fraîche aux plafonds hauts — serre de plantes assoiffées — ventilateurs à contre-poussière — serviteurs hérités dont on ne sait rien



📖 À lire aux joueurs

La Résidence est plus vieille que la domination harkonnen : de la pierre taillée du temps où Arrakeen était capitale, des salles hautes où la fraîcheur tient par miracle d'architecture, une serre — une serre, sur ce monde — où des plantes d'ailleurs boivent chaque jour l'eau de cent hommes. On vous la remet avec ses clefs, ses registres... et ses gens. Des serviteurs hérités de l'administration harkonnen, aux yeux baissés. Des murs percés de conduits d'aération assez larges pour une oreille. Et, dans vos appartements fraîchement préparés, ce détail qu'Akira relève le premier : quelqu'un a déjà déplacé les meubles pour vous. Quelqu'un qui connaissait vos habitudes.

◆ Phase Intrigue

⚙️ Jet étendu de Maison

Domaine + Principe : Discipline + Devoir (sécuriser) ou Analyse + Vérité (purger) ·

Difficulté : 2 · **Seuil :** ≈ 5 succès

Enjeu : Faire de la Résidence un siège au lieu d'une cage : purger le personnel, aveugler les conduits, tenir la serre.

Réussite mineure : Le siège tient : refuge sûr, mais un canal d'écoute subsiste (au choix du MJ).

Réussite majeure / magistrale : Résidence scellée : Atout « Murs sourds » (niveau 1), +1 jeton de réserve — et « La soif de la Répudiée » cesse d'avancer par cette voie.

Échec : Une oreille reste en place : Menace au MJ, et « La soif de la Répudiée » +1.
Horloge : Purger brutalement (renvois en masse, interrogatoires publics) avance « La tutelle se resserre » — Voss s'indigne officiellement du « désordre ».

◆ Phase Agents

C'est le Tableau des fondations : qui dort sous votre toit, qui écoute, qui sert deux maîtres. La traque mène à Kira Jaro — et, au bout de son fil, à une ombre que personne n'attendait.

Le test du crochet à eau. La Shadout Neva, gouvernante fremen héritée « avec les murs », éprouve les agents à sa façon — une question d'eau posée comme en passant. Bien traitée, elle devient la première porte vers la Vieille Ville et le désert.

La chambre aux échos. Cartographier les conduits d'écoute. L'un d'eux ne mène ni aux quartiers harkonnen, ni nulle part d'officiel : il a été percé récemment, par quelqu'un de la maison.

Kira Jaro. Une lingère au-dessus de tout soupçon — trop, calcule Natalia. Elle rend compte à Vunt, c'est entendu ; mais elle a aussi ouvert une porte, une seule fois, à quelqu'un qui n'était pas harkonnen. Elle ne sait pas son nom. Elle a vu ses yeux.

✿ Jets suggérés (Mélange)

Gagner la Shadout Neva — *Discipline + Foi* (Akira) ou *Rhétorique + Devoir* (Jiro), difficulté 2 — la sincérité seule passe ; la Voix la braquerait à jamais.

Remonter les conduits — *Analyse + Vérité* (Natalia), difficulté 2.

Confondre Kira Jaro — *Discipline + Espionnage* (Alice), difficulté 3 : elle est entraînée, et plus effrayée par « l'autre » que par vous.

⚡ **L'oreille qu'on croyait sourde** Un 20 sur un jet de ce Tableau : ce que les agents viennent de dire à voix haute a été entendu — par Voss, ou pire. Rachat 1 jeton (Dissiper) : c'était un conduit déjà aveuglé.

👤 Secrets en couches

Couche 0 (publique) — La Résidence est un cadeau surveillé : personnel hérité, murs poreux, un Précepteur qui y siège de droit.

Couche 1 (premier fil) — Kira Jaro espionne pour Vunt — banal. Mais elle a aussi introduit une inconnue, une nuit, par la porte des cuisines : une femme voilée qui connaissait le plan de la Résidence *mieux qu'elle*.

Couche 2 (cœur caché) — Cette femme est la première épouse du Comte — la Répudiée (Tableau XI). Elle prépare depuis des mois l'accès aux appartements de la Comtesse. Si la Résidence n'est pas scellée, « La soif de la Répudiée » avance à chaque séance.

👤 La Shadout Neva Gouvernante fremen de la Résidence

Présence — *Sèche et droite comme un plant de créosote, l'âge indéchiffrable, les yeux d'un bleu total qui ne cillent pas. Elle sert sans servilité, répond juste ce qu'on demande, et pèse chaque nouveau maître à l'aune d'une seule mesure : ce qu'il fait de l'eau. Le mot « shadout » — puisatière — est chez elle un titre d'honneur.*

Profil — Devoir 7, Foi 8, Discipline 7

Talent — La porte du désert — gagnée, elle transmet un mot au Sietch de la Muraille Sud : le Tableau VII s'ouvre avec +1 d'avance sur « Le désert juge ».

Voix — Phrases brèves, proverbes du désert ; ne dit jamais « merci », dit « que ton eau te soit comptée ». « *J'ai servi les maîtres durs. Je regarde si les vôtres sont autre chose.* »

 **Kira Jaro** *Lingère, espionne double malgré elle*

Présence — *Jeune, vive, le sourire facile et les mains qui ne tremblent jamais — sauf quand on prononce le mot « voilée ». Recrutée par Vunt avant même l'arrivée de la Maison, elle a cru vendre des ragots de couloir ; puis une nuit, on lui a fait ouvrir une porte, et depuis elle dort mal. Elle n'est pas mauvaise. Elle est prise.*

Profil — Mobilité 6, Discipline 5, Rhétorique 6 (mentir)

Talent — Petite souris — connaît tous les passages de service ; retournée, elle devient le meilleur contre-espion de la Maison.

Voix — Bavarde pour noyer le poisson ; se trahit par les silences, pas par les mots. « *Je jure que je ne sais pas son nom. On ne demande pas son nom à des yeux pareils.* »

Récompenses (déjà inscrites dans l'Atlas MJ)

Refuge sûr + Atout *Murs sourds* (niveau 1) · Kira retournée : Atout *Contre-oreilles* (niveau 0→1).

Liens sur l'Atlas — *La Shadout ouvre la Vieille Ville (III) et le Sietch (VII) ; Kira Jaro tire le premier fil vers La Répudiée (XI) ; les conduits d'écoute remontent à Vunt (II) et Voss (VI).*

Tableau II — Le Port d'Arrakeen

Mots clé : champ d'atterrissage écrasé de blanc — dômes de la douane guildienne — grues, ornithoptères, conteneurs scellés au sceau du ver — verrou stratégique



📖 À lire aux joueurs

Le Port est la seule porte du fief vers le ciel — et cette porte a trois serrures. La Guilde pèse tout ce qui monte ; le CHOM tamponne tout ce qui se vend ; et la banque de Carthag vise tout ce qui se paie. Votre épice peut dormir dans vos silos : tant que ces trois sceaux vous ignorent, elle ne vaut rien. Sur le tarmac, vos dockers croisent encore des équipes harkonnen « en fin de contrat » qui ne finissent jamais. Et dans le bureau du facteur de la Guilde, un homme gras aux yeux voilés d'épice vous reçoit sans se lever, car la Guilde ne se lève pour personne.

◆ Phase Intrigue

🌀 **Jet étendu de Maison Domaine + Principe :** Rhétorique + Devoir (négocier les sceaux) ou Analyse + Vérité (démêler les tarifs truqués) · **Difficulté :** 2 · **Seuil :** ≈ 6 succès

Enjeu : Obtenir un canal d'exportation propre : sans lui, l'épice de la Concession reste lettre morte.

Réussite mineure : Un quota passe — au tarif fort.

Réussite majeure / magistrale : **Verrou stratégique acquis :** canal d'exportation permanent, +2 jetons de réserve, Atout « Facteur bienveillant » (niveau 1).

Échec : La banque de Carthag « découvre » un arriéré : Menace au MJ, « La tutelle se resserre » +1.

Horloge : Frauder la douane et se faire prendre avance « Le Trône regarde » +1 — l'Empereur n'aime pas qu'on triche avec son épice.

◆ Phase Agents

Le Port est un livre de comptes à ciel ouvert : qui sait le lire y trouve la trace de tout ce qui quitte Arrakis — y compris ce qui n'existe officiellement pas.

Le facteur Lheyn. Le représentant de la Guilde ne veut ni or ni flatterie : il veut de la *prévisibilité*. Prouver que la Maison livrera mieux que les Harkonnen — chiffres de Natalia à l'appui.

Les manifestes fantômes. En croisant les tonnages déclarés et les rotations réelles des cargos, Natalia isole un écart régulier : des chargements qui montent sans exister.

L'écramage des dossiers de Jiro — vivant, actif, *ici*.

Les dockers de Vunt. Les équipes harkonnen « résiduelles » sabotent en douceur : retards, avaries, vols. Les évincer par le droit, la grève des dockers fremen, ou une nuit de coups discrets.

✿ Jets suggérés (Mélange)

Convaincre Lheyn — *Analyse + Vérité* (Natalia) puis *Rhétorique + Devoir* (Jiro), difficulté 2 en tâche liée.

Croiser les manifestes — *Analyse + Vérité*, difficulté 3 — l'écart est bien caché ; réussite : premier jalon chiffré vers le Dépôt (XII).

Évincer les dockers — *Combat + Justice* (Zafir) ou *Discipline + Espionnage* (Alice), difficulté 2.

⚡ **L'inspection surprise** Un 20 : un auditeur du CHOM débarque toutes affaires cessantes — si un seul registre boîte, « Le Trône regarde » +1. Rachat 1 jeton : Natalia a tenu double comptabilité *propre*.

🐾 Secrets en couches

Couche 0 (publique) — Le Port fonctionne, mais chaque sceau se paie, et les Harkonnen y gardent des mains.

Couche 1 (premier fil) — Les manifestes fantômes prouvent que l'écramage continue : environ un chargement sur neuf monte hors-livres, sous pavillon de « scories minières ».

Couche 2 (cœur caché) — Le point de collecte n'est pas au Port : les scories partent d'un bassin au sud, hors du fief — le Bassin des Contrebandiers (IX), que les Harkonnen utilisent *sans que les contrebandiers sachent pour qui ils roulent*. C'est le deuxième maillon vers le Dépôt (XII).

👤 Facteur Lheyn Représentant de la Guilde au Port d'Arrakeen

Présence — *Gras, immobile, les yeux si saturés d'épice qu'on n'y lit plus rien. Il parle en tonnages et en dates, jamais en faveurs ; il n'a ni humour ni rancune, ce qui le rend incorruptible au sens le plus déprimant du terme. La Guilde ne prend pas parti : elle prend sa dîme.*

Profil — Analyse 8, Discipline 8, Rhétorique 6

Talent — Le poids des choses — un accord avec Lheyn vaut sceau de la Guilde : nul, pas même Carthag, ne peut le défaire sans scandale.

Voix — Monocorde ; répond aux menaces par des délais et aux flatteries par des tarifs. « *La Guilde a le temps. Vous, non.* »

 Récompenses (déjà inscrites dans l'Atlas MJ)

Verrou stratégique (+2 jetons) · Atout *Facteur bienveillant* (niveau 1) · jalon chiffré vers le Dépôt.

Liens sur l'Atlas — *Les manifestes fantômes désignent le Bassin des Contrebandiers (IX) et nourrissent le Dépôt (XII) ; l'éviction des dockers harkonnen apaise la Vieille Ville (III).*

Tableau III — La Vieille Ville

Mots clé : ruelles couvertes contre le soleil — vendeurs d'eau au cri triste — mendiants au regard bleu-sur-bleu — le peuple de la soif qui compte tout



📖 À lire aux joueurs

Passé les quartiers de la Résidence, Arrakeen devient elle-même : des ruelles étroites voûtées de toile, l'odeur d'épice et de corps serrés, le cri des vendeurs d'eau — « Sou-sou-souk ! » — et partout, ces regards d'un bleu sans blanc qui vous suivent sans se cacher. Ici, on sait déjà tout de vous : ce que pèse votre navette, ce que boit votre serre, ce que vous avez payé au facteur de la Guilde. Le peuple de la soif tient une comptabilité que nulle banque n'égale — celle de l'eau. Les Harkonnen la leur ont toujours fait payer. On attend de voir ce que vous ferez.

◆ Phase Intrigue

⚙️ Jet étendu de Maison

Domaine + Principe : Rhétorique + Justice (gagner la rue) ou Analyse + Devoir (réorganiser l'eau) · **Difficulté :** 2 · **Seuil :** ≈ 5 succès

Enjeu : Faire de la ville un allié au lieu d'une foule : sans elle, tout ce qui se murmure remonte à Vunt avant vous.

Réussite mineure : Les rumeurs cessent de se vendre au plus offrant.

Réussite majeure / magistrale : La rue penche : Atout « Les oreilles du souk » (niveau 1), +1 jeton, « Le désert juge » +1.

Échec : Une émeute de l'eau éclate — réprimée par la garde harkonnen « pour vous aider » : « La tutelle se resserre » +1, Menace au MJ.

Horloge : Tout geste d'eau public (fontaine, ration, l'eau de la serre partagée) avance « Le désert juge ».

◆ Phase Agents

La Vieille Ville est le tissu conjonctif de l'acte : tout s'y recoupe — les oreilles de Vunt, les mains de la Répudiée, la porte des Fremen.

Le prix de la serre. La Résidence boit l'eau de cent hommes par jour. La donner, la vendre, la garder ? Chaque choix est un message que la ville entend.

La femme voilée. Dans le souk, on la connaît sans la connaître : une dame du Nord, dit-on, qui vit là depuis des années, paie l'eau des mendiants et pose des questions sur la Résidence. On la respecte. On la craint un peu.

Les porteurs d'eau de Vunt. Le factotum paie en eau, la seule monnaie qui ne se refuse pas. Identifier ses créatures sans transformer le souk en gibet.

⚙️ Jets suggérés (Mélange)

Lire la rue — *Analyse + Vérité* (Natalia) ou *Discipline + Espionnage* (Alice), difficulté 2.

Le geste d'eau — *Rhétorique + Justice* (Shizu ou Jiro), difficulté 2 : bien joué, « Le désert juge » +1.

Traquer la femme voilée — *Discipline + Espionnage*, difficulté 3 : elle sème ses suiveurs comme une native — parce qu'elle en est presque une, désormais.

⚡ **La dette d'eau** Un 20 : un geste mal calibré crée une dette d'eau — la foule en attend dix fois plus, ou s'estime insultée. Rachat 1 jeton : la Shadout Neva recadre le geste selon la coutume.

👤 Secrets en couches

Couche 0 (publique) — La ville n'aime pas les Harkonnen, ne vous aime pas encore, et compte votre eau.

Couche 1 (premier fil) — La « dame du Nord » voilée vit à Arrakeen depuis des années — son exil l'y avait menée bien avant la mort du Comte. Quand son fils est mort là, à sa porte, elle a réclamé un corps que Carthag n'a jamais rendu.

Couche 2 (cœur caché) — C'est la Répudiée (XI). Le souk sait où elle dort ; il ne le dira qu'à une Maison qui a fait ses preuves d'eau (« Le désert juge » ≥ 3). La trouver trop tôt, c'est l'affronter chez elle, au milieu d'un peuple qui la protège.

👤 Sou-Sou le Long Doyen des vendeurs d'eau

Présence — *Interminable et sec, plié par quarante ans de bidons, la voix cassée par le cri du métier. Il vend l'eau et achète tout le reste : rumeurs, visages, dettes. Rien ne traverse le souk sans qu'il en connaisse le poids en gouttes.*

Profil — Analyse 6, Rhétorique 7, Devoir 5

Talent — Le cours de la goutte — une fois par séance, révèle contre un service qui a payé qui, en eau, dans la ville.

Voix — Chantonne ses phrases comme son cri de vente ; ne dit jamais un prix, dit « ça se discute ». « *Tout se sait, Domina. La seule question, c'est combien de gouttes.* »

🎁 Récompenses (déjà inscrites dans l'Atlas MJ)

Atout *Les oreilles du souk* (niveau 1) · accès à la piste de la femme voilée (XI) · « Le désert juge » nourri.

Liens sur l'Atlas — *La rue mène à la Répudiée (XI) et prépare le Sietch (VII) ; les porteurs d'eau de Vunt remontent au Port (II) ; l'émeute évitée éclaire le Banquet (V).*

Tableau IV — La Concession

Mots clé : moissonneuse-usine dans un océan de dunes — carryall en vol stationnaire — signe du ver à l'horizon — verrou stratégique



📖 À lire aux joueurs

Votre concession tient sur une carte dans le bureau de Voss : un polygone de sable au bord de la Muraille, « généreusement » découpé par Carthag dans les champs qu'elle ne veut plus. Deux moissonneuses fatiguées, un carryall poussif, des équipages qui ont servi dix maîtres et n'en pleurent aucun. La première sortie, vous la faites vous-mêmes — parce qu'une Maison qui ne descend pas sur le sable n'en tirera jamais rien. Le grondement de la moissonneuse couvre tout, l'épice sature l'air à vous brûler les sinus, et le guetteur ne quitte pas l'horizon des yeux. Car ici, tout ce qui vibre appelle le ver — et le ver vient toujours.

◆ Phase Intrigue

⚙️ Jet étendu de Maison

Domaine + Principe : Analyse + Devoir (opération d'épiçage, en tâche étendue sur plusieurs séances) · **Difficulté :** 2 · **Seuil :** ≈ 7 succès

Enjeu : Stabiliser la production — le cœur économique de l'acte, et la condition qui déclenche le Tableau X.

Réussite mineure : Un quota livré, de justesse.

Réussite majeure / magistrale : Verrou stratégique acquis — production stabilisée : +2 jetons, Atout « Équipages aguerris » (niveau 1). *Dès ce seuil franchi, le MJ prépare le Tableau X.*

Échec : Une moissonneuse perdue (sabotage ou ver) : Menace au MJ, et le quota de Carthag tombe quand même — « La tutelle se resserre » +1.

Horloge : Chaque quota manqué avance « La tutelle se resserre » ; chaque record public avance « Le Trône regarde ».

◆ Phase Agents

Le sable enseigne vite. Les pannes ne sont pas toutes des pannes, et les hommes de la Concession savent des choses qu'ils ne diront qu'à un maître descendu sur le tapis d'épice.

La panne du carryall. En pleine récolte, le carryall « tombe en avarie » — un classique harkonnen : la moissonneuse et ses vingt hommes offerts au ver. Akira et Zafir sur place, le signe du ver à quatre minutes.

Le contremaître Dett. Vieux routier du sable, il a servi les Harkonnen sans les aimer. Il sait où les champs sont riches — et où certaines rotations « d'entretien » harkonnen n'entretenaient rien du tout.

La veine du sud. Aux marges de la concession, une zone que Carthag a exclue du découpage avec un soin suspect. Les relevés y montrent de l'épice — et des traces de récolte récente, jamais déclarée.

⚙️ Jets suggérés (Mélange)

Sauver l'équipage — *Mobilité + Devoir* (pilotage) ou *Analyse + Vérité* (réparer), difficulté 3, le ver au compte-tours — Encaisser prend ici tout son sens.

Gagner Dett — *Rhétorique + Justice* (Zafir, d'homme de terrain à homme de terrain), difficulté 2.

Relever la veine du sud — *Analyse + Vérité* (Natalia), difficulté 2 : jalon majeur vers le Dépôt (XII).

⚡ **Signe du ver** Un 20 sur le sable : le ver est plus près qu'on ne croyait. Évacuation d'urgence, matériel abandonné — rachat 1 jeton (Encaisser) : tout le monde monte, la machine reste.

🐾 Secrets en couches

Couche 0 (publique) — La concession est pauvre à dessein : Carthag vous a taillé un fief pour échouer.

Couche 1 (premier fil) — Les « avaries » suivent un motif : elles frappent quand la production monte. Quelqu'un, à Carthag, veut un échec régulier — assez pour justifier une reprise en main.

Couche 2 (cœur caché) — La veine du sud exclue du découpage est un point de récolte hors-livres : l'épice écrémée y est moissonnée par des équipes fantômes, puis évacuée vers le Bassin (IX) et le Dépôt (XII). Le Comte était mort pour avoir compris ce circuit — par l'autre bout.

👤 Contremaître Dett *Vieux maître du sable*

Présence — Carré, cuit, la moitié du visage tannée en cuir par trente ans de reflets sur le sable. Il ne salue pas, il jauge. Sa loyauté ne se donne pas à un nom : elle se donne à qui descend sur le tapis d'épice quand ça tourne mal.

Profil — Analyse 7 (le sable), Discipline 7, Devoir 6

Talent — Lire le sable — une fois par sortie, annonce le ver une minute plus tôt : cette minute vaut des vies.

Voix — Parle du désert comme d'une bête qu'on respecte ; jure par les machines, pas par les dieux. « *Le sable ne triche pas. C'est bien le seul, ici.* »

🏆 Récompenses (déjà inscrites dans l'Atlas MJ)

Verrou stratégique (+2 jetons) · Atout *Équipages aguerris* (niveau 1) · la veine du sud : jalon majeur vers le Dépôt.

Liens sur l'Atlas — La production stabilisée déclenche *L'Eau de la Comtesse* (X) ; la veine du sud mène au Bassin (IX) et au Dépôt (XII) ; sauver l'équipage se sait jusqu'au Sietch (VII).

Tableau V — Le Banquet d'Arrakeen

Mots clé : grande salle de la Résidence — bassins à mains et serviettes jetées au sol selon l'ancienne coutume — notables, facteurs, espions — la table des couteaux



📖 À lire aux joueurs

La coutume d'Arrakeen l'exige : la Maison nouvelle reçoit. Alors la Résidence s'illumine, et tout ce que la ville compte de pouvoirs monte vos marches — le facteur de la Guilde, l'auditrice du CHOM, les fabricants de distilles, un banquier de Carthag au sourire huilé, des dames voilées dont nul ne présente le nom. À l'entrée, selon l'ancienne coutume, chaque convive plonge les mains dans un bassin et jette sa serviette trempée au sol — l'eau de cent invités foulée aux pieds, pendant que dehors, les mendiants attendent qu'on les laisse l'essorer. La Comtesse, à votre table, n'a rien mangé. Elle regarde la salle comme on lit une carte des vents. Et quelque part entre les plats, quelqu'un — vous ne savez pas encore qui — attend le moment de servir autre chose que du vin.

◆ Phase Intrigue

⚙️ Jet étendu de Maison

Domaine + Principe : Rhétorique + Domination (tenir la table) ou Analyse + Vérité (démasquer les jeux) · **Difficulté :** 2 · **Seuil :** ≈ 5 succès

Enjeu : Transformer une obligation en position : alliances, crédits, informations — Arrakeen jauge sa nouvelle Maison en une soirée.

Réussite mineure : On ne s'est pas ridiculisé — c'est déjà une victoire ici.

Réussite majeure / magistrale : Un allié gagné à la table (au choix : CHOM, distillateurs, banquier retourné) : Atout correspondant (niveau 1), +1 jeton.
Échec : Un impair d'eau ou de rang fait le tour de la ville : « Le Trône regarde » +1, Menace au MJ.
Horloge : Si la preuve de la Cache a été transmise à un tiers (Acte I), son émissaire est à cette table — une porte s'ouvre d'office.

◆ Phase Agents

Un banquet d'Arrakeen est un duel à cent lames où nul ne dégaine. Tout l'acte peut s'y nouer — ou s'y dénouer trop tôt.

Le toast du Précepteur. Voss se lève et porte un toast « aux héritiers, que le Baron se fait une joie de former » — une humiliation calibrée, servie devant toute la ville. Y répondre sans casser la cage.

L'eau des serviettes. Un geste est possible — faire porter l'eau foulée aux mendiants, ou briser la coutume et l'offrir claire. Petit scandale, grand signal : « Le désert juge » +1, mais des sourcils se lèvent aux tables harkonnen.

Le convive de trop. Natalia compte les couverts : ils sont justes. Alice compte les visages : il y en a un de trop. Une dame voilée, en retrait, que personne n'a invitée et que personne n'ose déranger — elle regarde la Comtesse, et ne mange pas non plus.

L'amie d'Alice. Marie, la Sœur en poste à Arrakeen, est de la soirée — invitée par personne, comme il se doit. Elle apporte à Alice un salut du Chapitre et une mise en garde d'une phrase : « Quelqu'un t'a précédée auprès des distillateurs. » Si la preuve de la Cache a été transmise aux Bene Gesserit (Acte I), l'émissaire annoncée, c'est elle — et sa protection vaut une fois.

❁ Jets suggérés (Mélange)

Répondre au toast — *Rhétorique + Domination* (Shizu) ou *Rhétorique + Devoir* (Jiro), difficulté 3 : retourner l'humiliation sans offense formelle.

Approcher la dame voilée — *Discipline + Espionnage* (Alice), difficulté 3 — elle sent venir les Bene Gesserit, ayant appris à leurs dépens ce qu'est une cour.

Goûteur silencieux — *Analyse + Foi* (Akira), difficulté 2 : rien n'est empoisonné ce soir. Ce soir, on ne faisait que *mesurer les distances*.

⚡ **Le mot de trop** Un 20 en société : un agent confirme sans le vouloir une information que la table entière cherchait (l'état des caisses, la veine du sud, le fragment de la Comtesse...). Rachat 1 jeton : Jiro noie le mot dans un rire.

🐱 Secrets en couches

Couche 0 (publique) — Arrakeen jauge la Maison ; les Harkonnen président sans en avoir l'air.

Couche 1 (premier fil) — La dame voilée est entrée avec les distillateurs, dont elle est discrètement la créancière : la Répudiée a de l'argent, du vieil argent de douaire, et des années d'avance. Elle venait *voir la Comtesse de près*.

Couche 2 (cœur caché) — Ce banquet est sa répétition générale : itinéraires, gardes, service — tout est désormais cartographié pour le Tableau X. Si les agents l'ont remarquée ce soir, ils gagneront un jet d'avance lorsque l'attentat viendra.

👤 Auditrice Ottavia Bruegh *Déléguee du CHOM à Arrakeen*

Présence — *Tailleur strict dans un monde de robes amples, un calame d'audit en guise de bijou. Elle méprise cordialement les Harkonnen, dont les chiffres l'insultent depuis des années sans qu'elle puisse le prouver. Une alliée en puissance — si on lui apporte de quoi compter.*

Profil — Analyse 8, Vérité 7, Discipline 6

Talent — Le poids du tampon — une preuve comptable remise à Bruegh devient opposable : le CHOM la portera là où la Maison ne peut aller seule.

Voix — Sèche, précise ; ne promet rien, « prend note ». « Apportez-moi des chiffres. Les indignations, j'en ai déjà plein mes registres. »

🎁 Récompenses (déjà inscrites dans l'Atlas MJ)

Un Atout d'alliance au choix (niveau 1) · la Répudiée entr'aperçue : un jet d'avance au Tableau X.

Liens sur l'Atlas — *Bruegh pèsera au Dépôt (XII) ; la dame voilée mène à la Répudiée (XI) ; le toast de Voss annonce Carthag (VI).*

Tableau VI — Carthag

Mots clé : capitale harkonnen, brutale et neuve — béton noir et bannières bleues — la Citadelle du gouvernorat — arènes, esclaves, peur ordinaire



📖 À lire aux joueurs

Carthag est tout ce qu'Arrakeen n'est pas : une ville neuve, carrée, coulée dans le béton noir de Giedi Prime, où même l'ombre semble réglementée. On y respire la peur comme ailleurs la poussière. C'est ici que siège le gouvernorat, ici que se signent vos quotas, ici que la banque tient vos comptes — et ici que le Précepteur Voss « recevra les héritiers pour leur formation », comme dit la charte, un mot qui en recouvre un autre que personne ne prononce : otages. Vous venez à Carthag parce qu'il le faut. On n'y vient jamais pour autre chose.

◆ Phase Intrigue

⚙️ Jet étendu de Maison

Domaine + Principe : Rhétorique + Discipline (négocier sans céder) ou Analyse + Vérité (retourner leur droit contre eux) · **Difficulté :** 3 · **Seuil :** ≈ 6 succès

Enjeu : Désamorcer la « formation » : transformer la garde des héritiers en visites encadrées, vider la tutelle de sa substance sans la dénoncer.

Réussite mineure : Un délai gagné, une clause adoucie.

Réussite majeure / magistrale : La charte est retournée : les « leçons » se tiendront à la Résidence — Voss enseigne en territoire Nagara, « La tutelle se resserre » recule de 1.

Échec : Un héritier doit résider un cycle à Carthag : « La tutelle se resserre » +2, Menace au MJ.

Horloge : Tout éclat public à Carthag avance « Le Trône regarde » — l'Empereur observe qui perd son sang-froid.

◆ Phase Agents

Carthag est le Tableau du duel froid : nul terrain n'est plus hostile, nulle victoire plus précieuse. C'est aussi là que dorment les archives du gouvernement — et un registre mortuaire vieux de plusieurs années.

Les leçons du Précepteur. Voss « forme » Jiro et Shizu : logique mentat, droit impérial, histoire des Maisons déchues — chaque leçon est un interrogatoire déguisé sur l'Acte I. Y répondre en apprenant de lui plus qu'il n'apprend d'eux.

Le registre des corps. Dans les archives mortuaires du gouvernement : l'entrée du fils aîné du Comte. Corps « non restitué — mesure sanitaire ». Signataire de la décision : H. Vunt. Et en marge, une requête de restitution déposée trois fois, trois fois refusée — au nom d'une femme dont le nom a été gratté.

L'arène. Un capitaine harkonnen provoque Zafir sous couvert de « démonstration amicale ». Refuser coûte la face ; accepter, c'est duel au premier sang selon les règles — et toute Carthag qui regarde.

✿ Jets suggérés (Mélange)

Soutenir les leçons — *Discipline + Vérité* (contre l'Analyse 9 de Voss), difficulté 3 : chaque réussite lui vole un fait ; chaque échec lui en donne un.

Fouiller le registre — *Discipline + Espionnage* (Alice) ou *Analyse + Vérité* (Natalia), difficulté 3 — jalon décisif vers la Répudiée (XI).

Le duel de l'arène — duel au premier sang (Garde 6, cf. *Règles de Duel et de Mélange*) : perdre coûte la face, gagner coûte un ennemi.

⚡ **La porte qui se referme** Un 20 à Carthag : une formalité « retient » un agent — vingt-quatre heures d'interrogatoire poli. Rachat 1 jeton : Lheyn ou Bruegh réclame l'agent pour affaire en cours.

🐾 Secrets en couches

Couche 0 (publique) — La tutelle est une charte : quotas, banque, formation. Légale de bout en bout — c'est bien le problème.

Couche 1 (premier fil) — La vraie mission de Voss est la fouille : retrouver ce que la Maison a tiré de la Cache. Ses « leçons » sont des sondes ; il rend compte au Baron chaque décade.

Couche 2 (cœur caché) — Le registre mortuaire prouve que Carthag a volé le corps du fils aîné et effacé la requérante : la Répudiée. Vunt tenait ainsi sa laisse — le corps contre l'obéissance. Ce document, remis à Orin au bon moment, peut la retourner (XI).

👤 Précepteur Sarn Voss Mentat harkonnen, tuteur des héritiers

Présence — *Mince, exact, les lèvres tachées du rouge safané du jus de sapho. Sa courtoisie est une lame à froid : jamais un mot de trop, jamais un mot de moins. Il enseigne réellement — et c'est le plus troublant : ses leçons sont bonnes. Il collectionne les faits comme d'autres les insectes : épinglés vivants.*

Profil — Analyse 9, Discipline 8, Rhétorique 7 · Vérité 8

Talent — Computation — une fois par scène, paie de la Menace pour recouper deux faits lâchés par les agents, même à des séances d'écart : la déduction tombe, exacte.

Voix — Ne pose jamais deux fois la même question — il la reformule ; ponctue d'un « notons-le » qui glace. « *Un fait n'est jamais perdu. Il attend son second.* »

 **Hadrek Vunt** *La voix du Baron à Arrakeen — récurrent*

Présence — *Promu depuis l'Acte I : le factotum est désormais l'œil officiel du gouvernorat sur le fief. Même masse débonnaire, mêmes bagues, même sourire qui ne monte pas aux yeux. Il a une laisse de plus à son trousseau — une femme voilée — et il la croit bien tenue.*

Profil — inchangé (cf. Acte I)

Talent — Le souhait du Baron — chaque « souhait » accepté avance « La tutelle se resserre » ; refusé, il la recule mais l'agace.

Voix — « *Le Baron souhaiterait... vous me suivez ?* »

Récompenses (déjà inscrites dans l'Atlas MJ)

Tutelle vidée de sa substance (« leçons » à domicile) · Atout *Le registre des corps* (niveau 1) — la clef de la Répudiée.

Liens sur l'Atlas — *Le registre des corps* arme le Tableau XI ; les leçons de Voss menacent tous les secrets d'Acte I ; l'arène nourrit la légende de Zafir jusqu'au Sietch (VII).

Tableau VII — Le Sietch de la Muraille Sud

Mots clé : faille dans la roche, invisible à dix pas — odeur d'épice et de corps recyclés — distilles, yeux bleus, silence armé — verrou stratégique



📖 À lire aux joueurs

On ne trouve pas un sietch : on y est admis. Le mot de la Shadout Neva, les preuves d'eau de la Vieille Ville, la légende du sauvetage sur le sable — tout cela vous a précédés, pesé, discuté. Puis un soir, un gamin aux yeux d'ibad se présente à la Concession : « Le naïb Ramal verra les nouveaux maîtres de l'eau. » La faille s'ouvre dans la Muraille comme une plaie ancienne. À l'intérieur : la fraîcheur, l'odeur dense de l'épice et des corps, des centaines de regards — et pas une arme visible, ce qui signifie qu'elles sont toutes à portée de main. Ici, votre titre ne vaut rien. Votre eau, tout.

◆ Phase Intrigue

⚙️ Jet étendu de Maison

Domaine + Principe : Rhétorique + Justice (l'alliance) ou Discipline + Foi (les coutumes) · **Difficulté :** 3 · **Seuil :** l'horloge « Le désert juge » tient lieu de compteur — chaque réussite du jet étendu l'avance de 1, aux côtés des gestes d'eau et de l'eau de la Comtesse (X) : **alliance scellée à 6**

Enjeu : Le pacte du désert : guides, guetteurs, bras — et une porte de sortie le jour où tout brûlera. **Réussite mineure :** La parole passe : ni alliés, ni cibles.

Réussite majeure / magistrale : Verrou stratégique acquis — l’alliance du Sietch : +2 jetons, Trait de Maison « Amis du désert ». **Échec** : Un impair de coutume : « Le désert juge » -1, et l’eau des agents cesse d’être garantie dans le sietch.
Horloge : C’est LE Tableau de « Le désert juge » — tout s’y compte, rien ne s’y oublie.

◆ Phase Agents

Les Fremen ne se gagnent pas : ils se méritent, geste après geste, selon des règles qu’on n’apprend qu’en les enfreignant presque.

L’épreuve de l’eau. On offre aux agents l’eau du sietch — la boire est un honneur qui engage : qui boit l’eau du sietch répond de son eau. Refuser poliment est possible ; comprendre *pourquoi* on vous l’offre vaut mieux.

Le prix du sang. Un jeune Fedaykin, frère d’un homme mort sur un champ harkonnen, conteste l’alliance : les maîtres de l’eau restent des maîtres. Défi rituel — au couteau, premier sang, selon *leurs* formes (Garde 6, mais toute Voix ou bouclier vaudrait insulte mortelle).

La sayyadina Herith. La femme sainte du sietch reçoit Alice seule à seule. Les Bene Gesserit et la Missionaria ont ici des comptes anciens ; Herith sait ce qu’est Alice, et le dit sans détour. Ce qu’elle propose n’engage qu’elles deux — pour l’instant.

❁ Jets suggérés (Mélange)

Les coutumes — *Discipline + Foi* (Akira excelle ici), difficulté 2 : chaque réussite épargne un impair.

Le défi du Fedaykin — duel au premier sang aux formes fremen : le gagner *proprement* vaut +1 à « Le désert juge » ; le perdre avec honneur aussi.

Parler vrai à Herith — *Vérité* obligatoire dans la paire (Natalia ou Alice), difficulté 3 : elle sent le mensonge comme le vent sent la pluie qui ne vient jamais.

⚡ **L’eau engagée** Un 20 au sietch : un agent engage sans le mesurer l’eau de la Maison — une promesse que les Fremen tiennent pour scellée. Rachat 1 jeton : la Shadout Neva reformule l’engagement dans les formes.

🐾 Secrets en couches

Couche 0 (publique) — Le sietch jauge la Maison ; l’alliance est possible, lente, conditionnelle.

Couche 1 (premier fil) — Les Fremen savent pour la veine du sud : des équipes fantômes y moissonnent la nuit depuis des années, sous garde harkonnen. Ils ont compté les rotations. Ils savent *où ça va* — un bassin au sud (IX).

Couche 2 (cœur caché) — Le naïb détient un legs : les affaires d’un mourant que le sietch a recueilli jadis dans le désert — un homme du Comte, dernier survivant de son escorte, qui délirait d’un « dépôt sous le sable » et d’un seigneur assassiné. Le sietch rendra ce legs à une Maison alliée : c’est le troisième maillon du Dépôt (XII), et la preuve directe du meurtre du Comte.

👤 Naïb Ramal Chef du Sietch de la Muraille Sud

Présence — *Massif pour un Fremen, le visage fendu d’une vieille cicatrice de crochet, l’immobilité d’un homme qui n’a jamais eu besoin de hausser le ton. Il pense en*

générations là où les Maisons pensent en saisons. Il n'aime personne du Nord ; il respecte ce qui tient parole.

Profil — Devoir 8, Justice 7, Discipline 8 · Combat 7

Talent — La parole du sietch — l'alliance scellée, un mot de Ramal lève guides, guetteurs ou lames partout au sud d'Arrakeen.

Voix — Lent, définitif ; compte les dettes d'eau à voix haute, les dettes de sang en silence. « *Les maîtres passent. Le désert compte.* »

 **Sayyadina Herith** *Femme sainte du sietch*

Présence — *Vieille sans âge, les yeux d'un bleu qui semble regarder derrière les choses. Elle porte les légendes de la Missionaria comme on porte un outil : en sachant d'où il vient. Face à Alice, ni hostilité ni révérence — la reconnaissance froide d'un métier commun.*

Profil — Foi 9, Vérité 8, Discipline 8

Talent — Les graines semées — peut, une fois dans l'acte, faire jouer une légende de la Missionaria en faveur (ou défaveur) de la Maison : le désert entier l'entendra.

Voix — Parle par paraboles courtes ; appelle Alice « ma sœur d'ailleurs », et ce n'est pas tout à fait une amitié. « *Vos Sœurs ont semé ici. Ne vous étonnez pas que le désert récolte.* »

 **Récompenses (déjà inscrites dans l'Atlas MJ)**

Verrou stratégique (+2 jetons) · Trait *Amis du désert* · le legs du survivant : preuve du meurtre + troisième maillon du Dépôt.

Liens sur l'Atlas — *Le legs arme le Dépôt (XII) ; les rotations comptées désignent le Bassin (IX) ; l'eau de la Comtesse (X) peut sceller ici ce que la politique n'aurait jamais obtenu.*

Tableau VIII — Le Désert profond

Mots clé : l'erg ouvert, sans repère ni pitié — marche sans rythme — tambours du sable — la nuit gelée sous des étoiles dures



📖 À lire aux joueurs

Il vient toujours un moment où Arrakis exige qu'on la traverse. Une moissonneuse perdue à retrouver, un guide fremen à suivre vers le sud, une évacuation qui tourne court — peu importe la porte : le désert profond est une épreuve, pas un trajet. Le jour, l'air brûle à soixante degrés et le sol miroite de mensonges. La nuit, le froid mord et les étoiles pèsent. Entre les deux, le sable parle — et tout ce qui marche en rythme lui répond. Ici, vos titres, vos jetons, vos lames valent moins qu'un litre d'eau et que la règle que Dett vous a apprise : on marche sans rythme, on vit sans bruit, on ne doit rien au sable.

◆ Phase Intrigue

⚙️ Jet étendu de Maison

Domaine + Principe : Discipline + Devoir (l'expédition, en tâche étendue) ·

Difficulté : 3 · **Seuil :** ≈ 5 succès

Enjeu : Selon la porte d'entrée : récupérer l'équipage perdu, atteindre le sud, survivre à la tempête.

Réussite mineure : On rentre — pas entiers, pas tous équipés.

Réussite majeure / magistrale : L'épreuve traversée : Trait « Le sable nous connaît », +1 jeton, et le récit court jusqu'au sietch (« Le désert juge » +1).

Échec : Le désert prélève sa part : un PNJ cher, une machine, une réserve — Menace au MJ.

Horloge : Une tempête-mère peut geler toutes les autres horloges une séance entière : le désert impose son tour.

◆ Phase Agents

Le Tableau le plus physique de l'acte — et le plus intime : le désert met chaque agent face à ce qu'il est quand plus rien ne le regarde.

La marche sans rythme. Traverser une zone à ver, distilles réglées par Akira, chaque pas une discipline. Le tambour du sable au loin — quelque chose de très grand passe, et l'on se couche dans la pente d'une dune en retenant son souffle.

La tempête. Le mur ocre monte sur l'horizon plus vite qu'aucun véhicule. Un abri de roche, des heures de hurlement, et des conversations qu'on n'aurait jamais eues ailleurs — c'est ici que les joueurs parlent vrai, si le MJ laisse le silence travailler.

Ce que le sable rend. Au matin, la tempête a déplacé une dune : en contrebas, une carcasse d'ornithoptère aux marques limées, à demi digérée par le sable. À bord, des harnais de fret pour conteneurs d'épice — et un plan de vol calciné où survit un cap : plein sud, vers un bassin de roche.

⚙️ Jets suggérés (Mélange)

Marcher sans rythme — *Mobilité + Discipline*, difficulté 2 (3 en zone de tambour) — l'échec n'est pas une chute : c'est un rythme.

Tenir dans la tempête — *Discipline + Foi*, difficulté 2 ; Encaisser prend ici son plein sens.

Lire l'épave — *Analyse + Vérité* (Natalia), difficulté 2 : jalon vers le Bassin (IX) et le Dépôt (XII).

⚡ **Le tambour** Un 20 en marche : quelqu'un a pris le rythme. Le sable tambourine — le ver vient. Course vers la roche, difficulté 3 ; rachat 1 jeton (Encaisser) : on atteint la dalle, le souffle du ver en prime.

🐾 Secrets en couches

Couche 0 (publique) — Le désert tue les imprudents ; c'est sa seule loi et il ne la cache pas.

Couche 1 (premier fil) — L'épave est un transport harkonnen hors-livres, perdu il y a des années sur la route du sud : la filière de l'écémage vole *au-dessus* du fief depuis toujours.

Couche 2 (cœur caché) — Le cap calciné pointe le Bassin des Contrebandiers (IX) — et l'épave date d'avant la mort du Comte : c'est peut-être elle, la « livraison manquée » qui a mis le Comte sur la piste. Le désert avait la preuve depuis le début. Il attendait qu'on la mérite.

🏆 Récompenses (déjà inscrites dans l'Atlas MJ)

Trait *Le sable nous connaît* · l'épave : jalon vers IX et XII · « Le désert juge » +1 si l'équipage a été ramené.

Liens sur l'Atlas — *Le cap de l'épave désigne le Bassin (IX) ; la légende de la traversée précède la Maison au Sietch (VII) ; le désert reviendra à la Clôture — en juge.*

Tableau IX — Le Bassin des Contrebandiers

Mots clé : lieu caché — cirque de roche au sud du fief — hangars enterrés, vaisseaux sans pavillon — l'honneur particulier des hors-la-loi

Révéle par : les manifestes du Port (II), les rotations comptées du Sietch (VII), ou le cap de l'épave (VIII).



📖 À lire aux joueurs

Le bassin ne figure sur aucune carte — c'est-à-dire qu'il figure sur toutes celles qui comptent. Un cirque de roche noire, des hangars creusés à même la paroi, deux vaisseaux trapus sans pavillon, et des hommes de tous les mondes qui ont en commun de n'être recherchés que là où ils ne sont pas. Les contrebandiers d'Arrakis ont leurs lois, plus strictes que bien des chartes : on paie ce qu'on doit, on ne vend pas un hôte, on ne parle pas de ce qui monte. Leur maître vous reçoit sous un auvent de toile, du café d'épice à la main, avec la courtoisie exacte des gens qui peuvent vous faire disparaître : « Le Comptoir des Scories, chez vous, travaillait avec nous du temps de votre père. Voyons si le sang tient les contrats. »

◆ Phase Intrigue

⚙️ Jet étendu de Maison

Domaine + Principe : Rhétorique + Vérité (le pacte) ou Analyse + Justice (démontrer leur fret harkonnen) · **Difficulté :** 3 · **Seuil :** ≈ 5 succès

Enjeu : Un canal hors-douane — et la vérité sur les « scories » qu'ils convoient sans en connaître le maître.

Réussite mineure : Un contrat ponctuel, au prix contrebandier.

Réussite majeure / magistrale : Le pacte du bassin : Atout « Fret sans pavillon » (niveau 1), +1 jeton — et Corvath ouvre ses registres de « scories ».

Échec : La Maison est venue trop armée ou trop bavarde : le bassin se ferme un temps, Menace au MJ.

Horloge : Si Carthag apprend la visite, « La tutelle se resserre » +1 — commercer ici viole trois clauses de la charte.

◆ Phase Agents

Les contrebandiers convoient l'épice écrémée depuis des années — en croyant servir un cartel marchand anonyme. Leur apprendre *pour qui* ils roulent vraiment change tout : Corvath a de l'honneur, à sa façon, et horreur d'être joué. Si le Comptoir des Scories a été pris de force à l'Acte I, il le sait : le bassin reçoit quand même, mais sans café — difficulté +1 sur tout le Tableau, jusqu'à réparation (un service rendu, ou le prix du sang de Wira).

Le café de Corvath. Négociation lente, rituelle, où chaque concession se pèse. Il teste : un mensonge détecté, et le pacte meurt.

Les registres des scories. Des années de rotations « cartel Sûr-Deniers » : tonnages, dates, et un point de livraison unique, au nord-est, codé « S-17 ». Natalia superpose : la veine du sud, les manifestes du Port, le cap de l'épave — tout converge. S-17 est le Dépôt.

La preuve du commanditaire. Démontrer à Corvath que « Sûr-Deniers » est un gant harkonnen (les paiements recoupent la banque de Carthag). Sa colère est une arme : les contrebandiers connaissent les accès de S-17 — ils les ont construits.

❁ Jets suggérés (Mélange)

Le café — *Rhétorique + Vérité* (Jiro), difficulté 3 : ici, la vérité est la seule monnaie qui ne se dévalue pas.

Superposer les registres — *Analyse + Vérité* (Natalia), difficulté 2 : S-17 localisé — le Dépôt (XII) est cartographié.

Retourner Corvath — *Rhétorique + Justice*, difficulté 2 une fois la preuve bancaire posée.

⚡ **L'hôte de trop** Un 20 au bassin : un autre client est là — un courtier harkonnen venu régler les rotations. Il a vu des visages. Rachat 1 jeton : Corvath garantit son silence — l'hospitalité du bassin couvre tous ses hôtes, même vous.

🐱 Secrets en couches

Couche 0 (publique) — Le bassin commerce avec tous et n'appartient à personne.

Couche 1 (premier fil) — Le « cartel Sûr-Deniers » paie depuis des années des rotations de « scories » vers S-17 : la logistique de l'écémage, sous-traitée à ceux qui ne posent pas de questions.

Couche 2 (cœur caché) — Corvath détient sans le savoir la carte des accès du Dépôt : galeries de service, sas de fret, tours de garde. Retourné, il fournit le plan — et deux pilotes. Trahi ou méprisé, il vend la Maison à Carthag par pur professionnalisme.

👤 **Maître Corvath** Seigneur du Bassin des Contrebandiers

Présence — *Large, balafré, des anneaux d'or aux oreilles et l'accent de dix mondes mélangés. Il reçoit comme un prince et compte comme un usurier. Sa parole donnée tient — c'est son seul luxe, et il le sait rare. On ne le trompe qu'une fois : la première et la dernière.*

Profil — Rhétorique 7, Analyse 7, Combat 6 · Vérité 6

Talent — Les routes grises — une fois par acte, fait entrer ou sortir d'Arrakis n'importe quoi ou n'importe qui, sans trace.

Voix — Généreux en café, avare en engagements ; appelle tout le monde « associé » sauf ceux qu'il respecte. « *On m'a fait rouler pour un gant. Je vais aider ceux qui veulent couper la main.* »

Récompenses (déjà inscrites dans l'Atlas MJ)

Atout *Fret sans pavillon* (niveau 1) · S-17 localisé + carte des accès : le Dépôt (XII) est cartographié — mais il ne s'ouvre qu'aux trois verrous réunis (Port, Concession, Sietch).

Liens sur l'Atlas — S-17 = le Dépôt clandestin (XII) ; les paiements bancaires remontent à Carthag (VI) ; les routes grises serviront à la Clôture — le jour où il faudra sortir quelque chose, ou quelqu'un.

Tableau X — L'Eau de la Comtesse

Mots clé : tableau pivot — il se déclenche quand la production d'épice est stabilisée (Tableau IV) ET que « La soif de la Répudiée » est pleine — une nuit à la Résidence, puis un matin qui n'arrive pas



📖 À lire aux joueurs

Cela commence par un détail que seul Akira relève : au dîner, la Comtesse n'a pas touché à son verre — elle qui observe tous les usages. Elle s'est retirée tôt, droite comme toujours, en appelant chacun de ses enfants par son seul prénom. Cela continue au cœur de la nuit : la Shadout Neva qui frappe aux portes sans un mot, ce qui, chez elle, est un cri. Dans la chambre de la régente, l'air sent l'amande amère sous le vétiver. La Comtesse Nagara est consciente. Elle sait. Elle a toujours tout su avant tout le monde — pourquoi sa mort ferait-elle exception ? « Ne perds pas ta nuit à pleurer », dit-elle à Shizu, et sa voix tombe, brève et définitive, comme toujours. « Nous avons peu d'heures, et j'ai deux choses à te remettre. »

◆ Ce Tableau ne se choisit pas — il tombe

⚙️ Le déclencheur

Deux conditions, cumulatives : la **production stabilisée** (réussite majeure du Tableau IV — la Maison vient de gagner sa première vraie bataille, le Baron a besoin qu'elle en perde une plus intime) et l'horloge « **La soif de la Répudiée** » pleine. Le poison est un chaumurky lent, d'origine résiduelle indétectable, introduit par la voie que le Tableau I n'a pas fermée — ou, si tout fut scellé, par le dernier legs de Kira Jaro avant son

retournement. Et si tout a été verrouillé — Résidence scellée, Kira retournée, Shizu discrète —, le pivot tombe quand même : Vunt fournit une voie neuve (un livreur, un présent du Baron, une main que nul ne soupçonne), et l'horloge avance d'office de 1 par séance après la stabilisation. Ce Tableau ne s'évite pas ; il ne fait que coûter plus cher à l'ennemie.

Akira et la vérité médicale : le conditionnement Suk d'Akira se heurte à un poison conçu pour être *déjà gagnant* au moment du diagnostic. Il peut adoucir, ralentir de quelques heures, comprendre — pas sauver. C'est voulu : ce Tableau ne se gagne pas aux dés. Il se joue.

◆ Phase Agents — la nuit

Les deux legs. À Shizu, la Comtesse remet le fragment du dernier message du Comte, tu depuis l'Acte I : quelques lignes chiffrées où survivent trois mots en clair — « *le dépôt* », « *Carthag paie* », et un cap. Recoupé avec S-17, le message se déchiffre entièrement : c'est la voix du père qui désigne le Dépôt (XII). À Jiro, elle remet un aveu : elle a toujours su pour les dossiers — « Ton père te les avait confiés parce que tu étais celui qu'on ne fouillerait pas. Il avait raison. Fais-en ce qu'il aurait fait : quelque chose de juste, au pire moment possible. »

Le nom de la main. Natalia, penchée sur les indices (la voie d'accès, le parfum, le choix d'un poison *lent* — cruel, intime, voulu), referme enfin l'équation ouverte au premier jour sur le tarmac : *une ennemie qu'on n'avait pas vue venir parce qu'elle n'était plus rien*. La Comtesse, qui les écoute, a ce presque-sourire des mourantes : « Elle. Bien sûr, elle. Dites-lui... que je n'ai jamais demandé qu'on la chasse. C'était lui. Et on l'a tué aussi. »

L'eau au désert. Dernier ordre de la régente, prononcé devant la Shadout Neva : que son eau ne soit ni enterrée ni brûlée — qu'elle soit *donnée*. Rendue au sietch, selon leurs formes. Neva se fige, puis s'incline très bas : nulle Maison du Nord n'a jamais fait cela. « **Le désert juge** » +2 — et si l'alliance du Sietch (VII) n'était pas scellée, ce don peut la sceller.

❁ Jets suggérés (Mélange)

Adoucir la nuit — *Analyse + Foi* (Akira), difficulté 2 : chaque succès achète une heure lucide — les joueurs comprendront vite ce que valent ces heures.

Refermer l'équation — *Analyse + Vérité* (Natalia), difficulté 2 : le Tableau XI se révèle.

Tenir le masque au matin — *Discipline + Domination* (Shizu), difficulté 3 : la ville, Voss et Vunt guettent la moindre fêlure — le deuil aussi est un duel.

⚡ **Le condolérant** Au matin, Vunt se présente le premier, chagrin de commande et couronne du Baron. Il vient *mesurer* : si la Maison sait, si la Maison soupçonne, si la laisse d'Orin a tenu. Un mot de trop devant lui (un 20 en société) prévient le Baron que sa lame est grillée — Orin devient jetable, et le Tableau XI se durcit. Rachat 1 jeton : Jiro occupe le terrain.

🐱 Secrets en couches

Couche 0 (publique) — La régente douairière s'est éteinte de sa longue maladie — version officielle, plausible, presque vraie.

Couche 1 (premier fil) — Le poison est réel, la voie d'accès identifiable, et elle porte la même signature intime que la tentative de l'Acte I : quelqu'un qui connaît la Maison de l'intérieur.

Couche 2 (cœur caché) — La main est celle d'Orin, la Répudiée — mais le poison venait des laboratoires de Carthag, et l'ordre du calendrier venait du Baron : frapper après la stabilisation, pour briser l'élan sans casser l'outil. Orin croit avoir mené sa vengeance. Elle a exécuté un planning. Cette vérité-là est la clef du Tableau XI.

📖 Ce que la nuit laisse (déjà inscrit dans l'Atlas MJ)

Le fragment déchiffré : le Dépôt (XII) confirmé par la voix du Comte · « Le désert juge » +2 (l'eau donnée) · le Tableau XI révélé · et un deuil qui ne se comptera pas en jetons.

Liens sur l'Atlas — *Tout converge désormais : la Répudiée (XI) a un visage, le Dépôt (XII) a deux preuves, et le Sietch (VII) a reçu l'eau d'une Comtesse. L'acte bascule ici.*

Tableau XI — La Répudiée

Mots clé : fil caché — révélé par le Tableau X (ou plus tôt, par Kira Jaro, le souk ou le registre des corps) — une maison basse de la Vieille Ville, un autel domestique, un portrait d'enfant



📖 À lire aux joueurs

La maison est basse, propre, anonyme — sauf pour qui sait lire : les linteaux portent, gravé puis poncé, un motif de vagues que vous connaissez. Un motif Nagara. À l'intérieur, une pièce nue tenue comme un sanctuaire : un autel domestique aux formes de votre monde natal, un brûloir, et le portrait d'un jeune homme que Shizu et Jiro reconnaissent sans l'avoir jamais bien connu — l'aîné. Le demi-frère. Le fils. Elle ne fuit pas. Elle vous attendait — peut-être depuis des années. Elle est assise, droite, voilée de sombre, et quand elle relève son voile, vous voyez ce que le temps et la haine font d'un beau visage patient. « Les enfants de l'autre », dit Dame Orin. « Entrez. On ne tue pas sur le seuil. »

◆ Phase Intrigue

🌀 **Jet étendu de Maison** Ce Tableau ne se résout pas en jet étendu : il se joue en une scène — la plus dangereuse de l'acte, sans qu'une lame soit forcément tirée.

Trois issues, et la Maison n'en choisit qu'une : La retourner — lui prouver la vérité : le registre des corps (VI), le legs du survivant (VII), le calendrier du poison (X). Son fils n'a pas été volé par les puînés : il a été tué par les Harkonnen, avec le Comte — et sa vengeance a servi les meurtriers. Difficulté 3, Rhétorique + Vérité ou Discipline + Foi,

en scène jouée : la mécanique soutient, le roleplay décide. Réussite : Orin ne devient pas une alliée — elle devient une **arme retournée**, la lame du Baron dans la main de la Maison.

La juger — le kanly, les formes, un duel décisif (Garde 9) si elle l'exige, ou la justice du fief. Propre, légal — et le Baron applaudit en silence : on lui nettoie sa lame grillée. **La perdre** — la chasser, la menacer, l'épargner sans la comprendre : elle disparaît dans la Vieille Ville, et revient à la Clôture, au pire moment, au bras de qui vous devinez.

◆ Phase Agents

Ce qu'elle sait. Des années à Arrakeen à préparer sa vengeance en ont fait, sans qu'elle le veuille, la meilleure espionne du fief : elle connaît les routines de Vunt, les livraisons de Carthag, la voie de service du Dépôt — car c'est *par elle* que Vunt a fait passer certains ordres, la croyant aveugle. Retournée, elle vaut un Tableau à elle seule.

Ce qu'elle veut. Pas le pardon. Pas une place. Le corps de son fils — que Carthag détient toujours (le registre, VI) — et le nom du signataire en face d'elle, une fois, sans sa garde. La Maison peut promettre l'un, offrir l'autre, ou refuser les deux.

Ce qu'elle dira de la Comtesse. Si on lui transmet les derniers mots de la régente (« je n'ai jamais demandé qu'on la chasse — c'était lui, et on l'a tué aussi »), jouez le silence qui suit sans le remplir. C'est le vrai jet de dés de la scène, et il ne se lance pas.

⚙️ Jets suggérés (Mélange)

Poser la preuve — *Analyse + Vérité* (Natalia) pour l'enchaînement des faits, difficulté 2, *avant* tout appel au cœur.

L'appel — *Rhétorique + Vérité* (Jiro) ou *Discipline + Foi* (Akira, qui a veillé la mourante), difficulté 3. La Voix est possible — et serait la pire idée de l'acte : elle briserait l'instant et la femme.

Le duel, si duel — décisif, Garde 9, aux formes du kanly (cf. *Règles de Duel et de Mélange*). Elle se bat pour mourir en emportant quelqu'un.

⚡ **La laisse du Baron** Un 20 dans ce Tableau : Vunt a fait suivre sa lame — des hommes du gouvernorat cernent la maison basse, venus « escorter » Orin (l'effacer). Rachat 1 jeton : les routes grises de Corvath ou une ruelle du souk l'exfiltrent. Sinon, la scène finit en sang — le sien, prioritairement.

🐾 Secrets en couches

Couche 0 — Une dame du Nord vit dans la Vieille Ville depuis des années.

Couche 1 — C'est la première épouse du Comte, mère de l'aîné mort sur Arrakis, chassée jadis pour une faute jamais nommée ; elle tient les puînés pour les voleurs du trône et de la vie de son fils.

Couche 2 — Elle sait que Vunt l'« aide » — elle croit acheter, par l'obéissance, le corps de son fils. Ce qu'elle ignore : que les Harkonnen ont tué ce fils, et que sa vengeance suit leur calendrier — poison de Carthag, minutage de Vunt. Elle fut la lame déniale du Baron sans jamais lire le nom gravé sur le manche. Elle détient, sans en mesurer le prix, une voie de service du Dépôt. Et la « faute jamais nommée » de jadis : elle avait découvert, la première, un versement harkonnen dans les caisses d'un vassal — le Comte ne l'a pas crue, d'autres ont fait le reste. Elle avait raison vingt ans trop tôt. C'est le dernier vertige de la scène, à ne lâcher qu'au moment juste.

👤 Dame Orin, la Répudiée *Première épouse du Comte — l'ennemie mortelle*
Présence — *Belle encore de la beauté des lames usées, le port intact d'une femme élevée pour un rang qu'on lui a repris. Des années de Vieille Ville lui ont donné ce que nulle cour ne donne : la patience minérale du désert. Elle ne hait pas fort — elle hait longtemps. Face aux puînés, sa voix ne monte jamais : elle descend.*
Profil — Discipline 8, Vérité 6 (aveuglée sur un point, lucide sur tout le reste), Devoir 7 (à un mort) · Analyse 7, Combat 5
Talent — Des années d'avance — connaît un fait que la Maison ignore sur chaque Tableau d'Arrakeen déjà joué ; retournée, elle les livre un par un.
Voix — Appelle Shizu et Jiro « les enfants de l'autre », jamais par leurs prénoms — jusqu'au jour, peut-être, où. « *J'ai enterré mon rang, mon nom et vingt ans. Il ne me reste que lui. Rendez-moi mon fils, et je vous rendrai le vôtre — de père.* »

📦 Récompenses (déjà inscrites dans l'Atlas MJ)

Orin retournée : Atout *La lame retournée* (niveau 2 — elle ne se paie pas, elle se mérite) + la voie de service du Dépôt · Orin perdue : elle reviendra à la Clôture, en face.

Liens sur l'Atlas — *Sa voie de service ouvre le Dépôt (XII) par où nul ne l'attend ; le corps de son fils dort à Carthag (VI) ; son retournement prive le Baron de sa main déniale — et il le saura.*

Tableau XII — Le Dépôt clandestin

Mots clé : lieu caché — climax — révélé quand Port (II) + Concession (IV) + Sietch (VII) sont tenus simultanément — un silo enterré au nord-est, codé S-17 — la fortune volée de l'Empire



📖 À lire aux joueurs

Tout convergeait ici depuis le premier jour — depuis avant vous : les manifestes fantômes du Port, la veine du sud, les rotations des contrebandiers, le legs du mourant, les trois mots en clair du dernier message de votre père. S-17. Vu du ciel, ce n'est rien : une station météo déclassée sur un plateau de roche. Dessous : des galeries de fret, des sas au sceau limé, et des salles voûtées où dort, en conteneurs anonymes, de quoi acheter des mondes — des années d'épice écrémée au nez du CHOM et de l'Empereur. Le trésor de guerre secret des Harkonnen. Ce que votre père est mort d'avoir compris. Les dossiers de Jiro cessent d'être du papier. Ils sont devant vous, en rangées, dans le froid sec du silo. Et la seule question qui reste est celle que le Comte n'a pas eu le temps de trancher : qu'est-ce qu'on en fait ?

◆ Phase Intrigue

⚙️ Jet étendu de Maison

Domaine + Principe : Discipline + Devoir (l'opération) — préparée par les acquis : la carte de Corvath (IX), la voie de service d'Orin (XI), les guides du sietch (VII) ·

Difficulté : 3 (2 si au moins deux de ces clefs sont réunies) · **Seuil :** ≈ 6 succès

Enjeu : Entrer, constater, décider — et ressortir vivants d'un lieu que les Harkonnen brûleraient plutôt que de laisser voir.

Réussite mineure : La preuve est faite (relevés, prélèvements, sceaux) mais le Dépôt reste harkonnen.

Réussite majeure / magistrale : Le Dépôt est à votre merci le temps d'une nuit : voir ci-dessous, « le choix ».

Échec : L'alarme : la garde de Carthag converge, et le silo passe en protocole de destruction — Menace au MJ, fuite en catastrophe, et le choix se fait dans le feu.

Horloge : Quoi qu'il arrive ici, « Le Trône regarde » +1 : de telles nuits ne restent jamais tout à fait secrètes.

◆ Phase Agents — le choix

Comme la Cache à l'Acte I, le Dépôt est un choix, pas un combat. Notez soigneusement la voie retenue : elle écrit la main de la Maison pour l'Acte III.

Saisir. Détourner une part du stock par les routes grises de Corvath. La Maison devient riche — d'une richesse invendable au grand jour, qui fait d'elle exactement ce qu'elle combattait. Trésor de guerre pour l'Acte III ; corruption lente garantie ; et si cela se sait, nul ne croira jamais qu'elle valait mieux que le Baron.

Brûler. Rendre au désert ce qui lui fut volé. Les Fremen y verront un acte de foi (« Le désert juge » scellé au maximum, quoi qu'il arrive ensuite) ; le Baron y verra une déclaration de guerre totale — mais une guerre qu'il devra mener sans avouer ce qui a brûlé.

Dénoncer. Tout remettre — relevés, prélèvements, registres — à qui de droit : Bruegh et le CHOM, le Landsraad, ou l'Empereur même. La voie légale, la plus lente, la plus explosive : elle croise en plein vol la décision impériale déjà prise — et pourrait bien être la goutte qui la précipite. Quand tombera l'annonce du Changement de Fief, la Maison saura qu'elle a peut-être, elle, chargé le dé.

🌀 Jets suggérés (Mélange)

L'infiltration — *Mobilité + Discipline* ou *Discipline + Espionnage* (Alice), difficulté selon les clefs réunies.

Inventorier vite — *Analyse + Vérité* (Natalia), difficulté 2 : chiffrer l'écroulement — le nombre qu'elle obtient est si grand qu'elle le vérifie trois fois.

Sortir — *Mobilité + Devoir*, difficulté 3 si l'alarme a sonné ; les usages duellistes du Mélange s'appliquent si la garde ferme les sas.

⚡ **Le protocole du feu** Un 20 dans le silo : un garde atteint la console du protocole — le Dépôt commence à s'effondrer/brûler sur ses preuves *et ses visiteurs*. Rachat 1 jeton (Encaisser) : la voie d'Orin ou un sas de Corvath ressort tout le monde — les mains plus vides qu'espéré.

🐱 Secrets en couches

Couche 0 — S-17 n'existe pas. Aucun registre, aucun quota, aucune carte.

Couche 1 — Le Dépôt centralise des années d'écroulement : la fraude que le Comte avait découverte par l'autre bout, et dont la Cache de l'Acte I détenait la preuve comptable. Ici dort la preuve *physique*.

Couche 2 — Le Dépôt n'est pas seulement un trésor : c'est une assurance du Baron contre son propre camp — de quoi financer un coup, acheter la Guilde, ou survivre à une disgrâce impériale. C'est pourquoi sa perte le blessera plus qu'une armée : on ne

remplace pas vingt ans de vol patient. Et c'est pourquoi, à l'Acte III, il se souviendra du nom Nagara avant tous les autres.

📦 Récompenses (déjà inscrites dans l'Atlas MJ)

Selon le choix : *Trésor invendable* / *Trait La dette du désert* / *Atout Le dossier impérial* (niveau 2) · et dans tous les cas : la vérité entière sur la mort du Comte — l'Acte I se referme ici.

Liens sur l'Atlas — *Le choix du Dépôt écrit l'Acte III ; la fureur du Baron aussi. Et pendant que la Maison décide dans le froid du silo, très loin au-dessus, une plume impériale signe un décret que personne n'a encore lu.*

Clôture de l'Acte II — Le Changement de Fief

Se déclenche quand « Le Trône regarde » est pleine — idéalement une à deux séances après le Dépôt. Si l'horloge se remplit avant, ne la retenez pas : l'annonce tombe, les Harkonnen évacuent — et brûlent. Le Tableau XII se joue alors contre la montre, dans un silo qu'on vide : difficulté +1, protocole du feu déjà amorcé, et le choix de la Maison se fait à la lumière des incendies. C'est un mode dégradé — et l'un des plus beaux finals possibles.



À lire aux joueurs L'annonce tombe un matin ordinaire, par le canal le plus officiel qui soit : un héraut de la Guilde, un pli au sceau du Lion, et ces mots que tout Arrakis répète avant midi — l'Empereur retire le fief d'Arrakis à la Maison Harkonnen et le confie en siridar-fief à la Maison Atréides de Caladan. Arrakeen bascule en quelques semaines. Les bannières bleues descendent des murs de Carthag ; des convois harkonnen montent vers les cargos, chargés de tout ce qui peut se démonter, s'arracher ou se brûler. Vunt vient vous saluer, onctueux jusqu'au bout : « Le Baron souhaiterait que la Maison Nagara se souvienne de qui l'a formée. Vous me suivez ? » Voss range ses leçons sans un mot — mais il note, une dernière fois. Puis un jour, le ciel se remplit : des transports frappés du faucon rouge descendent sur le champ d'atterrissage où, il y a une éternité, vous descendiez vous-mêmes. Le duc Leto Atréides arrive sur Arrakis avec sa dame, son fils, et une réputation d'honneur qui le précède comme une bannière — ou comme une cible. Et vous êtes là, Maison du fief d'Arrakeen, seule noblesse déjà en place, tenant vos murs, votre port, votre concession, vos morts et vos secrets. Le nouveau suzerain voudra vous connaître. L'ancien ne vous a pas oubliés. Le désert, lui, vous a déjà jugés. À qui irez-vous ?

 **Le choix qui ouvre l'Acte III** L'arrivée des Atréides rebat toutes les cartes. Notez l'état final des quatre horloges, le choix du Dépôt, le sort d'Orin et l'alliance fremen : c'est la main exacte que la Maison portera à l'Acte III. **Servir les Atréides** — l'honneur trouve l'honneur : le duc Leto est le suzerain que le Comte aurait voulu. Mais la Maison sait, elle, ce que valent les cadeaux impériaux sur ce monde — servira-t-elle en le disant, ou en se taisant ? **Les trahir** — pour le Baron (qui paiera cher une Maison en place derrière les lignes atréides), pour l'Empereur (dont on devine la main derrière le piège), ou pour soi. **Le troisième chemin** — le désert. Les Fremen, l'eau de la Comtesse, la dette du feu : il existe désormais une loyauté qui ne doit rien au Landsraad. L'Acte III — *le sang* — tranchera. Mais cela, c'est une autre histoire, et un autre livret.

Épilogue — La tempête qui vient

Mots clé : bannières qu'on descend, navettes au faucon dans le ciel blanc — une ville qui change de mains — au sud, un mur de sable qui monte · à lire en générique de fin

▣ À lire aux joueurs

L'annonce tomba un matin de vent faible, crieée par les hérauts impériaux aux quatre places d'Arrakeen : *Changement de Fief*. Le soir même, les bannières du gouvernorat descendaient une à une le long des mâts du Port.

Du haut de la Résidence, Shizu Nagara regardait la ville l'apprendre — les toits, les terrasses, la rumeur qui courait plus vite que les crieurs. Un an plus tôt, elle avait plié le genou sur Kaitain pour recevoir une laisse déguisée en fief. La laisse venait de tomber, et personne ne l'avait coupée : le monde, simplement, avait changé de mains au-dessus d'eux. C'était une leçon aussi — la dernière de sa mère, peut-être : rien de ce qu'on vous donne n'est à vous ; n'est à vous que ce qui tient quand tout change.

Elle compta, comme elle comptait toujours désormais : une ville, un port, une concession, un sietch qui répondait — et une place vide à sa gauche, qui pesait plus que tout le reste.



À la porte du gouvernorat, Zafir Callas regardait évacuer la garnison.

Il les avait comptés à l'arrivée, depuis la rampe de la navette, du temps où compter était tout ce qu'on leur laissait. Il les recompta au départ, colonne après colonne, sans un salut. Quelques officiers cherchèrent son regard — on jauge une lame qu'on retrouvera peut-être. Il le leur rendit sans haine. La justice n'a pas de calendrier ; elle a une liste. Depuis le silo, Zafir la savait par cœur.



Jiro Nagara n'avait plus de mallette.

Ce qu'ils avaient trouvé sous le sable, ce qu'ils avaient choisi d'en faire — chacun de la Maisonnée le portait à sa façon, et l'histoire dirait s'ils avaient eu raison. Lui portait la suite : des noms, des caps, des dettes, l'arithmétique entière de l'écémage, rangée sous ce front composé de second fils. Un an plus tôt, sur une rampe, il serrait des dossiers contre sa poitrine. Ils avaient pris corps, comme prennent corps les serments : en devenant plus lourds.



Sur la terrasse nord, Sœur Marie parla la première — et c'était, en soi, un événement.

« Le Chapitre s'intéresse à la maison qui vient », dit-elle en regardant le ciel, où descendaient vers le Port les premières navettes vertes et noires frappées du faucon. Rien de plus. Alice Dominica inclina la tête du degré exact qui convient entre Sœurs, et garda le reste pour elle. Une Sœur sert toujours deux maîtres, avait-elle songé un jour, sur un autre tarmac. Elle regarda le faucon descendre sur Arrakeen. Deux maîtres, songea-t-elle. Bientôt trois.



Dans l'aile ouest, Akira Tsumo scellait ses caisses — par habitude, car on ne partait pas. Il avait tenu la main de la Comtesse jusqu'au bout, acheté de ses veilles chaque heure lucide de la dernière nuit, et il tenait le compte exact de ce que ces heures avaient permis de dire. C'était son métier de savoir ce qui se soigne. Certains arrêts ne se soignent pas, avait-il pensé un jour, sur une rampe, derrière une femme qui regardait le ciel. Il l'avait su avant tout le monde. Il ne se pardonnait pas de l'avoir su si bien.



Au Port, Hadrek Vunt monta le dernier à bord du transport du gouvernorat — il aimait les symétries, et il était arrivé le premier.

Il avait fallu huit mois pour écrire la scène de leur arrivée. Quelqu'un d'autre, plus haut, plus loin, venait d'écrire celle de son départ — et Vunt savait reconnaître une main supérieure sans se vexer : cela s'appelle un métier. Sur le quai, dûment mandatée pour les adieux protocolaires, le Mentat Khan le regardait partir, et il la laissa lire sur son visage exactement ce qu'il y avait mis : rien. Le Baron ne rend jamais, pensa-t-il tandis que la rampe se levait. Il prête. Qu'ils gardent la ville, l'épice et leurs morts. On revient toujours chercher ce qu'on prête.



À la tombée du jour, un homme sortit du désert et s'arrêta là où finissent les sables — au sommet de la dernière crête, face à la Muraille du Bouclier, face à la ville.

Arrakeen s'allumait lentement dans le soir, lampe après lampe, comme un ciel tombé à l'envers. Des navettes y descendaient encore, vertes et noires. Le monde changeait de mains ; le désert, derrière lui, n'avait rien à en dire.

Le sietch lui avait annoncé la nouvelle selon leurs formes : l'eau d'une Comtesse du Nord, donnée au désert. Il n'avait rien répondu. Il n'y avait rien à répondre : elle était là, désormais, quelque part sous ses pieds, mêlée à ce monde qui l'avait pris, lui, sans le rendre. Ils marchaient enfin sur le même sable.

Au loin, sur l'horizon du sud, le vent se levait — un mur d'ocre montait dans le dernier jour, lent, patient, immense. Les Fremens ont un nom pour ces tempêtes qui effacent les pistes et déplacent les dunes : le monde qui se refait.

Un mort sait attendre, avait-il pensé un an plus tôt, sous deux lunes. Le Comte Nagara regarda la ville, puis la tempête, puis la ville encore. Il avait fini d'attendre.



— *Fin de l'Acte II* —