

CAMPAGNE DUNE · LES AGENTS DE DUNE
DES CENDRES AU SANG · *une tragédie en trois actes*

Acte III : L'EAU DES MORTS

La Maison jugée



Livret du Maître de Jeu · compagnon de l'Atlas interactif :

https://reremigno.github.io/Dune_Acte3_AtlasMJ/

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

Générique : <https://youtu.be/Gj-jmBi0aK8?si=Nkl5Ya8RfJacx5t1>

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

Sommaire

Ce livret est plus linéaire que les précédents : la tragédie a un calendrier, et les joueurs le connaissent. Les Tableaux I à IV se prennent dans l'ordre que la table décide ; le Tableau V se déclenche (il ne se choisit pas) ; la seconde partie suit le sable. Deux hubs : Carthag d'abord, le Sietch Bakka ensuite.

—	Comment lire ce livret — deux parties, deux hubs, un compte à rebours que tout le monde connaît
§	Le système Mélange à l'Acte III — statut Majeure, l'effondrement scripté, la remontée fremen
✕	Les forces en présence — l'Empereur et son murmure, les morts en devenir, le Baron en exil, le Nom qui monte
★	Prologue — Le Murmure de l'Empereur — à lire en ouverture : Carthag la vide, Fenring, le savoir
I	Tableau I — Le Spatioport d'Arrakeen — les morts en devenir
II	Tableau II — Carthag — le fief-caserne (<i>la signature</i>)
III	Tableau III — La Veine du Sud — l'épice et le ver
IV	Tableau IV — Le Banquet d'Arrakeen — la table des condamnés
V	Tableau V — La Nuit — Tableau pivot : il se déclenche, ne se choisit pas
VI	Tableau VI — Le Seuil — la tempête, l'eau du Comte, la porte de Bakka
VII	Tableau VII — L'Eau du Père — l'ellipse : la Maison renaît fremen (<i>Tableau des arcs</i>)
VIII	Tableau VIII — Le Prix d'un Frère — le raid, puis l'homme à l'inventaire
IX	Tableau IX — La Convocation — l'Empereur débarque ; la fourche à trois voies
X	Tableau X — Le Compte Final — le procès (<i>climax</i>)
★	Clôture de l'Acte III — L'Inventaire : la dernière page de Vunt — et de la trilogie

Le fil de l'Acte III

Synopsis complet (à ne pas dévoiler — sauf l'essentiel, qui se dévoile tout seul)

L'Empereur retire Arrakis aux Harkonnen et le donne aux Atréides. Mais avant que la première navette au faucon ne perce le ciel, un homme fluet attend la Maison Nagara dans la citadelle évacuée de Carthag : le comte Hasimir Fenring. Il apporte un décret — Carthag érigée en fief impérial, la Maison élevée au rang de Majeure — et une mission qui est le prix exact du décret : prêter le pavillon. Les Harkonnen partis, c'est sous le loup d'argent que transiteront, se logeront et s'armeront les légions qui n'existent pas. Les Nagara savent, dès la première scène, ce que ces légions feront : les Atréides sont condamnés. Les joueurs le savent aussi — ils ont lu le livre. On ne joue pas contre ce savoir : on joue avec. Toute la première partie se déroule sous ce poids : épicer, négocier, dîner avec des morts en devenir — et signer, manifeste après manifeste, l'assemblage du piège. La nuit venue, les légions frappent sous l'uniforme Nagara — l'unique entorse de cette campagne au livre — et le loup d'argent devient, aux yeux de l'univers, le nom qui a tué le duc Leto. Puis viennent les nettoyeurs : une Maison qui sait tout cela ne doit pas survivre à sa propre utilité. C'est un mort qui les sauve — le Comte, surgi du désert avec la preuve de l'ordre d'effacement, qui arrache ses enfants à Carthag et meurt au seuil du Sietch Bakka en donnant son eau pour répondre de la leur. La seconde partie est une remontée : renaître fremen, apurer la dette d'un nom maudit, reprendre au convoi du Baron ce qui fut pillé — et, quand l'Empereur en personne descend sur la plaine d'Arrakeen, choisir. Car Muad'Dib aura besoin d'eux : eux seuls peuvent prouver, manifestes en main, que les tueurs sous le loup n'étaient pas des Nagara. Témoigner, c'est avouer la complicité pour établir l'innocence. Se taire, c'est tomber avec l'Empereur qu'on a servi. L'Acte III s'achève à la barre des témoins, dans la salle du trône dévastée — là où finit le livre, là où finit le film, là où finit la trilogie.

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

Le synopsis donne la situation ; voici la séquence, pour le seul MJ. Cinq temps, une seule logique : Carthag n'a jamais été un cadeau — c'est une caserne.

Un — le décret double. La décision impériale du Changement de Fief et le plan d'anéantissement des Atréides sont nés ensemble : Arrakis n'est donné à Leto que pour l'y tuer. Le dispositif exige un point de transit que nul ne surveillera — et une Maison assez petite pour être tenue, assez compromise pour se taire, assez neuve sur Arrakis pour paraître innocente. Le Dépôt S-17 a fourni la laisse ; les Nagara ont fourni le pavillon.

Deux — le fief-caserne. Carthag est évacuée par les Harkonnen et remise aux Nagara en fief impérial. Ses hangars, ses fosses, ses casernes vides sont dimensionnés pour loger des légions. Tout ce que la Maison signera — quotas d'eau, rotations, manifestes — nourrira une armée officiellement inexistante.

Trois — l'uniforme. Les légions frapperont sous le loup Nagara. L'Empereur y gagne un coupable complet : Maison mineure, ex-vassale harkonnenne, dévorée d'ambition, ayant trahi son nouveau voisin — mobile évident, moyens documentés, aucun pouvoir de se défendre. Le Landsraad avalera.

Quatre — l'effacement. Les Nagara ne sont pas des témoins : ils sont la couture du mensonge, le seul endroit où la vérité affleure sur le papier. Un transport « retour » de trop est budgété — pour après. On ne brûle pas les témoins : on brûle la couture.

Cinq — le compte du désert. Mais les guetteurs fremen ont compté chaque transport sorti de Carthag. Et un vieux réseau, que tout le monde croyait mort avec son maître, a doublé chaque manifeste. Le Comte Nagara vit. Il sait. Il vient.

Chronologie du MJ — le calendrier de la tragédie (à garder sous la main)

La séquence ci-dessus donne le pourquoi ; voici le quand. Les deux dates impériales sont celles des appendices du roman ; le reste se compte à rebours de la Nuit. À la table, seuls les marqueurs en italique circulent : les textes à lire les reprennent tels quels — les joueurs n'entendront jamais « Acte I » ou « Acte II », seulement du temps vécu.

Il y a vingt ans (vers 10171 AG) — l'embuscade. Le Comte Nagara et son fils aîné tombent sur Arrakis ; l'univers les croit morts. En secret, le désert recueille le Comte — au grand sud, à Bakka. Sur le monde natal, Shizu redescend la rampe. Marqueur : « il y a vingt ans ».

Les années de reconquête — le monde natal. Le fief d'ardoise repris pièce à pièce, par le droit et par le sang, puis la Cache ouverte. Marqueur : « il y a des années, sous le ciel d'ardoise ».

Les années de tutelle — Arrakeen. Le fief de verre, la suzeraineté harkonnenne, le Précepteur au conseil, les fêtes de la Résidence, la Concession arrachée sillon par sillon. Marqueur : « du temps de la tutelle ».

Il y a quelques mois — la fin de la cage. La lame de la Répudiée atteint la Comtesse : son eau rendue au désert. Puis l'affaire du Dépôt S-17 — saisi, brûlé ou dénoncé (encart ci-dessous). Le sablier impérial s'épuise. Marqueur : « il y a quelques mois ».

Aujourd'hui — le Changement de Fief (10191 AG). L'Empereur retire Arrakis aux Harkonnen et le donne au duc Leto. Carthag est évacuée ; Fenring attend la Maison dans la citadelle vide. Le Prologue s'ouvre ici.

Les mois qui suivent — Tableaux I à IV. Le compte à rebours que tout le monde connaît : épicer, signer, dîner avec des morts en devenir. La Commande de Fenring avance manifeste après manifeste.

La Nuit — fin 10191 (Tableaux V–VI). Les légions frappent sous le loup d'argent. Vingt ans de silence se soldent en apnée : le Comte surgit des conduits, arrache ses enfants à Carthag, et meurt au seuil de Bakka en donnant son eau.

Deux années de sable — 10191–10193 (Tableaux VII–VIII). L'ellipse fremen : les saisons, les arcs, la dette du nom, le raid sur le convoi du Baron. Au nord, un nom monte : Muad'Dib. Marqueur : « la deuxième année ».

10193 AG — la chute (Tableaux IX–X). L'Empereur descend sur la plaine d'Arrakeen ; la tempête, la bataille, le procès dans la salle du trône dévastée. Là où finit le livre, là où finit la trilogie.

Selon le choix du Dépôt (Acte II)

Preuve dénoncée — le rapport de la Maison dort dans une chancellerie impériale : Fenring en cite des passages de mémoire. La laisse est administrative — « vous avez espionné une Grande Maison ; l'Empire s'en souvient comme il voudra s'en souvenir ».

Stock saisi — le trésor invendable est un crime capital documenté : Fenring en détient l'inventaire, au gramme près. La laisse est pénale — et l'Atout *Trésor invendable* reste jouable en seconde partie, pour qui ose.

Stock brûlé — le silence impérial a un prix, et le Baron n'a rien oublié : sa fureur pèse double au Tableau VIII. La laisse est la plus courte des trois — Fenring respecte ce geste, et ne le dira jamais.

Les cinq horloges de campagne (Atlas MJ)

La Confiance du Duc (6) — ce que les Atréides accordent à l'enclave impériale. Avance aux gestes droits, aux hommes sauvés, à la parole tenue. Pleine : Leto traite la Maison en alliée — et chaque cran rendra la Nuit plus insupportable.

La Commande de Fenring (6) — l'assemblage du piège. Avance à chaque manifeste signé, chaque convoi « auxiliaire » logé, chaque rapport d'épîçage transmis. Les mêmes actions nourrissent souvent les deux premières horloges : c'est le poison de la première partie. Pleine : le dispositif est prêt — le Tableau V se déclenche.

Le Regard du Mentat (4) — la suspicion de Hawat. Avance aux preuves plantées par le réseau résiduel harkonnen, aux maladresses, aux mensonges détectés. Pleine : assignation à résidence des agents présents à Arrakeen — à purger avant la Nuit.

Le Nom qui monte (6) — Muad'Dib. Seconde partie seulement : avance aux rumeurs du sud, aux raids fremen, aux naïbs convoqués. Pleine : l'appel atteint Bakka — et l'Empereur descend (le Tableau IX se déclenche).

L'Œil de Fenring (4) — ce que l'Empire soupçonne de leur loyauté. Avance à chaque tentative d'avertir les Atréides, chaque manifeste falsifié, chaque absence remarquée. Pleine : la convocation du Tableau IX n'est plus une offre — c'est un ultimatum.



Comment lire ce livret

La campagne s'achève comme elle a commencé : en alternant deux échelles. Mais l'Acte III a une particularité que les deux premiers n'avaient pas — tout le monde, autour de la table, connaît la fin. On ne la cache pas : on la met au centre. La question de cet acte n'est jamais « que va-t-il se passer ? ». C'est « qui serons-nous pendant que ça se passe ? ».

La boucle d'une séance

1. Phase Intrigue (niveau Maison, 10–15 min). La table consulte l'Atlas, regarde les horloges — dont le calendrier de la condamnation, affiché en clair — et choisit quel(s) Tableau(x) engager. Jet étendu de Maison ou opération d'épiçage ; le compteur suit la progression jusqu'au Seuil.

2. Phase Agents (le cœur de la séance). On joue le Tableau retenu : réceptions, chantiers, banquets, fuites, raids. Statut Majeure : chaque agent reçoit 3 jetons d'amorce, mise au pool commun de la Maison — la réserve se mobilise par décision collective.

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

Le conseil du MJ pour cet acte : ne jouez jamais contre le savoir des joueurs. Quand ils serrent la main du Duc, laissez le silence durer une seconde de trop. C'est là que se joue l'Acte III.

§ Le système Mélange à l'Acte III — ce qui change

Statut : la Maison est Majeure — par décret, et par décret seulement. Amorce de 3 jetons par agent (18 avec Akira Tsumo).

Croissance (première partie) : +1 jeton par Tableau tenu. Pas de verrous stratégiques : on ne conquiert rien, tout est donné — c'est bien le problème.

L'effondrement (scripté — ne le dites pas) : à la Nuit (V), le fief tombe et la réserve tombe avec lui : chaque scène de fuite consomme sans reconstituer. Au Seuil (VI), la Maison joue à zéro. C'est voulu : les enfants du Comte doivent arriver à la porte de Bakka les mains vides.

La remontée (seconde partie) : les moyens fremen seulement — +1 par saison réussie de l'ellipse (VII), +1 par arc personnel accompli (VII), +2 pour le raid mené selon les formes (VIII), +2 quand le naïb donne sa parole ; les gestes d'eau, eux, apurent la dette du nom.

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

Fin de campagne : le surplus ne se convertit plus en progression — il pèse l'épilogue : chaque jeton restant est un degré de ce que la Maison sauve d'elle-même à la barre des témoins.

Duels : le livret *Système Mélange*, §6.4 s'applique tel quel — Garde 6 au premier sang, 9 au décisif, et les quatre usages duellistes (Voir, Façonner, Invoquer, Encaisser).

Les forces en présence

✂ *Ce qui pèse sur Arrakis*

L'Empereur — Shaddam IV ne hait pas les Atréides : il les craint, ce qui est pire. Sa main visible est un décret ; sa main gantée est Fenring ; sa main armée dort dans les hangars de Carthag. Il ne demande pas la loyauté des Nagara — il en dispose.

Les Atréides — les morts en devenir. Un duc qui compte les vies avant l'épice, un Mentat qui compte tout le reste, une Dame qui entend les mensonges, un fils que le désert attend. Ils sont exactement ce qu'on dit d'eux — c'est bien ce qui rend l'acte insupportable.

Le Baron en exil — parti, pas disparu. Giedi Prime rumine, Rabban attend son heure, et le Baron se souvient du nom Nagara avant tous les autres : S-17 ne se pardonne pas. Son factotum tient l'inventaire du pillage de Carthag — et autre chose encore, qu'il n'a dit à personne.

Les Fremen — ils ont vu le loup sur les tueurs d'Arrakeen, et ils ont compté les transports sortis de Carthag. Les deux comptes ne s'annulent pas : ils s'additionnent. Le désert est le seul lieu de l'univers où la version des Nagara peut être crue — et le plus dur à convaincre.

Le Nom qui monte — au sud, un mot court les sietchs. D'abord une rumeur, puis une convocation, puis un appel. Les Nagara ont serré la main de ce garçon sur un tarmac, il y a une vie de cela.

Le CHOM et la Guilde — ils pèsent tout, ne servent personne, et survivront à tout le monde. La Maison y a désormais son pavillon : c'est un levier, et une pièce à conviction.

La Maisonnée — vos agents

🌀 *Les six prétirés — où l'Acte III les prend*

Shizu Nagara — Domina d'une Maison majeure par décret. Elle a plié le genou à Kaitain ; elle découvre ce qu'on achète avec un genou. Mobilité 7 · Combat 6 · Domination 8 · *Rapière ancestrale*.

Jiro Nagara — frère « par choix, non par sang ». Ses dossiers ont trouvé leur silo à l'Acte II ; il lui reste à retrouver son père. Rhétorique 7 · Devoir 8.

Alice Dominica — cousine, espionne Bene Gesserit. Ses Sœurs ont d'autres plans pour Arrakis — elle marche sur leurs graines, et certaines ont germé. Discipline 7.

Natalia Khan — conseillère Mentat. Elle compte. À l'Acte III, compter devient témoigner. Analyse 7 · Vérité 8.

Zafir Callas — maître d'armes. Son kindjal a promis quelque chose au monde qui a tué le Comte ; le désert le lui rappellera — autrement qu'il croit. Combat 7 · Justice 8.

Akira Tsumo — médecin Suk. Le diamant au front — et bientôt des patients qui marchent trop bien pour des auxiliaires. Foi 8 · Combat 5.

Prologue — Le Murmure de l'Empereur

Mots clé : Carthag évacuée, la citadelle noire aux bannières décrochées — un homme fluet qui chantonne — un décret, une mission, un savoir



À lire aux joueurs

La citadelle de Carthag avait été bâtie pour écraser, et même vide elle écrasait encore. Vous la connaissiez pleine — les années de tutelle vous y avaient traînés assez souvent. Vous ne l'aviez jamais entendue. Maintenant vous l'entendez : vos pas, multipliés par des salles conçues pour des foules, reviennent vers vous comme si la pierre vous comptait.

Les Harkonnen sont partis en quinze jours. Ils ont tout pris — les registres, les serviteurs, les instruments des fosses à esclaves — et sur les murs de basalte huileux, il ne reste des bannières que des rectangles plus pâles, comme si l'on avait emporté jusqu'à l'ombre. La rumeur dit qu'ils chargent encore, au spatioport, ce qui peut se démonter, s'arracher ou se brûler. La rumeur dit aussi autre chose, que tout Arrakis répète avant midi : l'Empereur retire le fief au Baron et le donne au duc Leto Atréides, de Caladan. Vous, on vous a convoqués ici, avant. Le pli portait le sceau du Lion.

Dans la grande salle, sous le trône vide du Baron, un seul homme attend. Il est petit, fluet, vêtu avec une élégance qui ne cherche pas à se faire voir. Il chantonne — un air à trois notes, hm-m-m, qui s'arrête quand vous entrez et laisse le silence plus lourd qu'avant. Vous savez qui c'est. Tout le Landsraad sait qui c'est, et personne n'en parle

fort : le comte Hasimir Fenring. L'ami d'enfance de l'Empereur. L'homme qu'on envoie quand on ne veut pas envoyer d'armée, parce qu'il coûte moins cher et laisse moins de traces.

« Hm-m-m. Maison Nagara. » Il ne s'incline pas ; il incline la tête, ce qui est différent, et pire. « Vous êtes ponctuels. J'aime cela. Les gens ponctuels comprennent, hm, que le temps ne leur appartient pas. » Il tire de sa manche un feuillet unique, scellé, et le pose sur la première marche du trône vide — il ne monte pas les marches, lui non plus, et vous comprendrez plus tard que c'était la seule courtoisie sincère de toute l'entrevue. « Par décret impérial : la ville de Carthag et ses dépendances sont érigées en fief impérial direct, confié en gérance à la Maison Nagara, élevée pour ce faire au rang de Maison majeure, avec pavillon en principal aux registres du CHOM. » Il laisse passer une seconde. « Vous ne demandez pas ce que cela coûte. C'est bien. Cela coûte ceci. »

Et il vous le dit. Posément, complètement, sans mystère — comme on dicte un inventaire. Les hangars de Carthag recevront des convois. Les convois porteront votre pavillon. Les hommes qu'ils transportent seront, sur tout registre que vous signerez, des auxiliaires de la Maison Nagara. Vous les logerez, les nourrirez, les ferez transiter — et vous ne poserez aucune question dont vous connaissez déjà la réponse. « Car vous la connaissez, hm ? » Il vous regarde, un par un, sans hâte. « Les Atréides sont morts. Ils ne le savent pas encore. Vous, si. »

Le silence, cette fois, c'est vous qui le tenez. Il l'écoute en connaisseur. « Prévenez-les, si le cœur vous en dit, ajoute-t-il du même ton exact. Comptez ensuite ce qu'il vous restera pour prévenir qui que ce soit d'autre. » Puis il reprend son air à trois notes, ramasse le décret, vous le tend — et c'est en le prenant que vous comprenez que vous venez d'accepter. « L'Empereur se souvient de ses serviteurs, Maison Nagara. Il se souvient de tout. C'est, hm, sa grande faiblesse. »

Dehors, la lumière blanche vous mord les yeux. Au pied de l'aqueduc mort, dans l'ombre d'une arche, un enfant vous regarde passer — huit ans peut-être, les pieds nus, les yeux d'un bleu total. Il ne mendie pas. Il compte. Vous mettez des mois à comprendre ce qu'il comptait.

Le pacte de table (MJ — à poser en clair, avant de commencer)

Cet acte se joue à découvert : les joueurs connaissent le roman et le film, les personnages reçoivent le savoir dès le Prologue — les deux coïncident, c'est voulu. Dites-le explicitement : *le canon s'accomplira. Leto mourra, Arrakeen tombera, Muad'Dib vaincra. On ne joue pas pour changer la fin : on joue pour décider qui l'on est pendant qu'elle arrive.* Trois règles en découlent.

Un — aucune tentative d'avertir les Atréides n'est interdite : elles échouent pour des raisons de fiction (Hawat classe, le réseau intercepte), jamais par décret du MJ — mais chacune avance « L'Œil de Fenring ».

Deux — l'instrument reste inconnu : les personnages savent la condamnation, pas le traître. Ne prononcez jamais le nom de Yueh ; si les joueurs le connaissent, leurs personnages, eux, dîneront avec le docteur sans frémir — c'est leur fardeau à eux, joueurs.

Trois — ne jouez pas contre le savoir : appuyez dessus. Chaque poignée de main atréides est une scène. Laissez durer.

Comte Hasimir Fenring *La main gantée de l'Empereur*

Présence — Petit, fluet, un visage de fouine qu'on oublie exprès — et cette façon de chançonner qui remplit les silences mieux qu'une menace. Tout en lui dit l'à-peu-près, et rien en lui n'est à peu près : c'est l'un des hommes les plus dangereux de l'Imperium, et le seul dont l'Empereur écoute les silences. Il y a en lui quelque chose d'inachevé et d'immense, comme une porte murée dans un palais.

Profil — Analyse 9, Discipline 9, Rhétorique 8 · Combat 9 (nul ne le sait, tout le monde le sent)

Talent — Le murmure — une fois par Tableau, Fenring sait une chose qu'il ne devrait pas savoir. Ne justifiez pas comment.

Voix — Suspendue, ponctuée de hm-m-m ; tue au conditionnel ; ne menace jamais — il compte à voix haute. « Hm-m-m. Vous comptiez refuser, n'est-ce pas. Comptez plutôt ce que coûterait, hm, le refus. »

PREMIÈRE PARTIE — LA VILLE

Cinq Tableaux sous le poids du savoir. La Maison n'a jamais été si riche, si haute, si bien traitée — et chaque victoire de gestion est un pas de plus de l'armée d'effacement. Hub : Carthag. Horloges : « La Confiance du Duc », « La Commande de Fenring », « Le Regard du Mentat ». Quand la Commande est pleine, la Nuit tombe.



Tableau I — Le Spatioport d'Arrakeen

Mots clé : le champ d'atterrissage sous la fournaise blanche — bannières vert et noir au faucon rouge — la foule aux yeux bleus — une poignée de main qu'on n'oubliera pas



À lire aux joueurs Il y a des vies entières entre les tarmacs. Sur le premier, un maître d'armes s'est agenouillé devant une enfant qui l'a relevé, parce qu'une Domina ne parle pas à un homme à genoux. Sur le deuxième, vous descendiez vers l'odeur de cannelle, et une femme voilée ne baissait pas les yeux. Sur le troisième, aujourd'hui, vous attendez — et c'est le ciel qui descend.

Les frégates atréides crèvent la fournaise en formation serrée, vert et noir, le faucon rouge claquant aux mâts d'ombre. Des tambours quelque part, une note tenue de cornemuse — Caladan amène sa pluie avec elle, dans ses musiques au moins. Le champ d'atterrissage est un miroir de chaleur où les délégations tiennent leur rang : la Guilde en gris, le CHOM en bureau, les notables d'Arrakeen en sueur digne. Et vous — Maison Nagara, fief impérial de Carthag, seule noblesse déjà en place. On vous a mis au premier rang. Évidemment.

Le Duc descend le premier. Vous le reconnaissez de loin, sans qu'on vous le désigne : il marche comme un homme qui ne doit rien à personne. Derrière lui, une femme dont l'immobilité vous rappelle des leçons que vous n'avez pas toutes aimées — et un garçon mince, quinze ans peut-être, qui regarde la foule comme on lit une page déjà lue. Quand il passe devant vous, son regard vous traverse — pas avec méfiance : avec quelque chose de pire, une sorte de reconnaissance triste, comme s'il cherchait un souvenir qui n'existe pas encore.

La main du Duc est sèche et franche. « Maison Nagara. On m'a dit que vous teniez Carthag pour l'Empereur. Bien. Ce monde a besoin de gens qui tiennent. » Il ne sourit pas tout à fait ; c'est mieux qu'un sourire. Vous serrez la main d'un homme droit, chaleureux, exactement ce qu'on dit de lui — et quelque part sous vos côtes, quelque chose compte les jours qu'il lui reste.

Derrière les cordons, la foule aux yeux bleus regarde le garçon. Un mot court, de bouche en bouche, que vous ne connaissez pas encore et que le vent vous apporte par bribes : Lisan al-Gaib. Vous demanderez la traduction plus tard. On vous répondra : ça dépend à qui vous demandez.

◆ Phase Intrigue

🌀 *Jet étendu de Maison*

Domaine + Principe : Rhétorique + Devoir (l'hommage d'enclave) · **Difficulté :** 2 · **Seuil :** ≈ 5 succès

Enjeu : Établir le statut de la Maison — fief impérial enclavé dans le siridar-fief atréides, voisin obligé et suspect naturel — sans devenir le suspect n°1.

Réussite mineure : Le voisinage est posé : courtois, surveillé.

Réussite majeure / magistrale : Atout « Voisinage courtois » (niveau 1) · « La Confiance du Duc » +1.

Échec : Un mot de travers, une préséance froissée : « Le Regard du Mentat » +1.

Horloge : Le premier pli de Fenring (voir Phase Agents), accepté ou non, avance « La Commande de Fenring » : le piège n'attend pas la permission.

◆ Phase Agents

C'est le Tableau des poignées de main. Tout ce que la Maison y gagne se paiera plus tard au centuple — c'est même à cela qu'on mesure la réussite.

La ligne de réception. Protocole, préséances, chaleur ducale. Leto pose des questions directes — l'eau de Carthag, les fosses, les quotas — et écoute vraiment les réponses. Faites durer : chaque minute de sympathie gagnée est une minute que la table paiera à la Nuit.

Les chiens de garde. Duncan Idaho jauge en soldat — franc, presque amical, la main jamais loin de la garde. Gurney Halleck jauge en survivant : lui n'a pas oublié que le loup d'argent a servi sous le griffon. Deux styles de vigilance ; deux occasions de se découvrir.

Le premier pli. Dans la cohue de la réception, un courrier du CHOM glisse à la Maison un bordereau parfaitement anodin — au dos, à l'encre pâle, la première liste de Fenring : dispositifs de défense, rotations, couvertures de détecteurs. La première petite trahison se commet en pleine foule, en souriant. Jouez-la au ralenti.

🌀 *Jets suggérés (Mélange)*

Tenir la ligne — *Discipline + Devoir*, difficulté 2 : le protocole sous quarante-huit degrés.

Lire les chiens — *Analyse + Vérité* (Natalia), difficulté 2 : elle chiffre la sécurité ducale en trois regards — et comprend, au quatrième, où finira ce chiffre.

Recevoir le pli — *Discipline + Devoir (spéc. Espionnage)* (Alice), difficulté 2 : sans témoin — et il y a des Mentats dans cette foule.

⚡ **Le garçon voit** Un 20 sur un jet de ce Tableau : le regard de Paul Atréides s'attarde sur un agent une seconde de trop — comme s'il le reconnaissait d'un rêve qu'il n'a pas encore fait. Rachat 1 jeton (Dissiper) : la courtoisie ducale détourne l'instant — mais notez le nom de l'agent. Le désert s'en souviendra au Tableau X.

🐱 **Secrets en couches**

Couche 0 (publique) — Une enclave impériale à Carthag : contrepoids officiel, voisinage délicat, rien que de très normal dans le grand jeu des fiefs.

Couche 1 (premier fil) — Hawat a ouvert un dossier Nagara avant même d'atterrir : ex-vassaux harkonnens plus fief impérial enclavé égale suspects structurels. Le réseau résiduel harkonnen d'Arrakeen le sait — et nourrira ce dossier avec soin (Tableau IV).

Couche 2 (cœur caché) — Le pli de Fenring est le premier maillon d'une chaîne comptable que la Maison ne pourra plus nier : à partir d'ici, chaque refus se chiffre en survie, et chaque acceptation en complicité. Il n'y a pas de troisième colonne. C'est le principe.

🦅 **Duc Leto Atréides** *Le faucon de Caladan*

Présence — *Il marche comme un homme qui ne doit rien à personne, et c'est faux : il doit tout à une idée de lui-même, et il paiera comptant. La droiture est chez lui un instrument de règne — il le sait, il en use, et elle reste vraie : c'est ce mélange qui désarme. Il traite la Maison Nagara avec un respect que ni le Baron ni l'Empereur ne lui ont jamais montré.*

Profil — Devoir 9, Justice 9, Rhétorique 8

Talent — Le prix des vies — une fois par acte, Leto sacrifie un avantage matériel pour des hommes. Tout agent qui en est témoin peut, jusqu'à la fin du Tableau, relancer un jet de Devoir : l'exemple oblige.

Voix — Directe, chaleur mesurée, l'ironie en réserve. « *Sur ce monde, je paierai l'épice au prix des hommes — pas l'inverse. On me dit que ça ne s'est jamais fait. C'est bien pour ça que je le ferai.* »

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

Atout *Voisinage courtois* (niveau 1) · +1 jeton · le pli de Fenring — la chaîne commence.

Liens sur l'Atlas — *Le pli nourrit Carthag (II) ; les chiens reviennent à la Veine (III, Gurney) et au Banquet (IV, Hawat) ; le mot entendu derrière les cordons remontera du sud (VII).*

Tableau II — Carthag

Mots clé : la citadelle noire aux salles trop grandes — des hangars dimensionnés pour des légions — le bureau propre de Vunt — l'encre qui engage



À lire aux joueurs On vous remet Carthag comme on remet une arme : par la crosse. Les clefs, les codes, les plans des fosses — et une ville qui vous regarde entrer avec l'indifférence des choses trop grandes. Il y a des années de cela, sous le ciel d'ardoise du monde natal, vous avez repris votre fief pièce à pièce, par le droit et par le sang. Celui-ci vous tombe dans les mains d'un trait de plume, et vous savez déjà ce que valent les cadeaux, sur ce monde.

L'inventaire prend des jours. Les casernes : vides. Les hangars : vides — mais d'un vide étrange, entretenu, comme des poumons qui attendent l'air. Natalia fait le calcul sans qu'on le lui demande : la capacité de logement de cette ville dépasse de très loin sa population. Elle a toujours dépassé. Carthag n'a jamais été une ville : c'est une caserne avec des rues.

Au cœur administratif, une seule pièce a été laissée en ordre : le bureau du factotum. Vide, propre, et au centre du plateau nu, une feuille unique — l'état des lieux de la citadelle, exact au clou près, colonnes équilibrées, signé d'une main que vous connaissez depuis les années de tutelle. Hadrek Vunt rend les clefs en créancier. Le message n'a pas besoin de mots : tout est compté. Tout se paiera.

Le premier convoi arrive dix jours plus tard, de nuit, comme prévu au décret. Des transports gris sans immatriculation, et sur les rampes, par centaines, des hommes en tenue d'auxiliaires — vos couleurs, votre loup d'argent frappé à l'épaule. Ils débarquent sans un mot, en colonnes parfaites, et gagnent les casernes comme s'ils avaient grandi dedans. Akira les regarde marcher, longtemps. Puis il dit, très bas, ce que tout le monde pense : « Les auxiliaires ne marchent pas comme ça. »

◆ Phase Intrigue

🌀 *Jet étendu de Maison*

Domaine + Principe : Rhétorique + Justice (le CHOM en principal) ou Discipline + Devoir (tenir la ville) .

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

Enjeu : Faire de Carthag un fief au lieu d'un décor : l'eau, les fosses, le pavillon aux registres — exister en principal pour la première fois de l'histoire de la Maison.

Réussite mineure : La ville tourne ; le CHOM observe.

Réussite majeure / magistrale : Atout « Pavillon au CHOM » (niveau 1) · +1 jeton.

Échec : Un quota manque, un facteur s'agace — et « La Commande de Fenring » avance quand même : le piège ne dépend pas de vos succès.

Horloge : Chaque manifeste signé (voir Phase Agents) : « La Commande de Fenring » +1.

◆ Phase Agents

C'est le Tableau de la signature. Tout l'acte tient dans le geste d'une main qui appose un sceau en sachant ce qu'elle scelle. Jouez-le lentement.

L'état des lieux. Arpenter la ville : les fosses aux parois griffées, les salles d'interrogatoire lessivées à l'acide, les casernes qui n'ont pas l'air abandonnées — elles ont l'air d'attendre. Et le bureau de Vunt, propre comme un reproche. Laissez les joueurs mesurer eux-mêmes ce que la capacité des hangars veut dire.

La signature. Les manifestes de Fenring arrivent par le canal du CHOM : quotas d'eau et de vivres pour des « auxiliaires » qui n'existent sur aucun registre impérial, rotations de transit, certificats de pavillon. Un sceau après l'autre. Le refus formel est possible — jouez-le si la table l'ose : Fenring ne menace pas, il recompte à voix haute (le Dépôt, le fief, les vies), et le décret tient toujours sur la table. Le consentement extorqué reste un consentement : c'est précisément ce qui rendra la Nuit insupportable. Ils ont signé.

Les auxiliaires. Un « auxiliaire » blessé au déchargement passe entre les mains d'Akira. Cicatrices de brûlure rituelles, musculature d'un autre monde, discipline de fer jusque dans la douleur — un médecin Suk sait lire un corps, et ce corps dit Salusa Secundus. L'homme ne parle pas. Son capitaine vient le chercher, remercie avec une exactitude de métronome, et emporte le blessé comme on récupère un outil.

🌀 *Jets suggérés (Mélange)*

Négociateur en principal — *Rhétorique + Justice* (Jiro), difficulté 3 : le CHOM teste le pavillon neuf — les encres du Comptoir sont vieilles et le font sentir.

Lire les hommes — *Foi + Vérité* (Akira) ou *Analyse + Vérité* (Natalia), difficulté 2 : ce que raconte le corps d'un auxiliaire qui n'en est pas un.

Tenir la plume — *Discipline + Devoir*, difficulté 2 : signer d'une main qui ne tremble pas. L'échec ne bloque rien — il se voit. Et Dral voit tout.

⚡ **L'erreur d'encre** Un 20 sur un jet de ce Tableau : un manifeste revient avec un défaut — un défaut traçable jusqu'à la Maison, jamais jusqu'à l'Empire ; le montage est ainsi fait. Rachat 1 jeton (Dissiper) : Natalia le rattrape avant l'archivage — et comprend, en le corrigeant, dans quel sens la couture est cousue.

🐱 *Secrets en couches*

Couche 0 (publique) — Un fief impérial en gérance Nagara : l'univers y voit un contrepois à la nouvelle puissance atréides.

Couche 1 (premier fil) — La ville est dimensionnée pour loger des légions, et les « auxiliaires » ne relèvent d'aucun registre impérial — que des registres de la Maison. Le fief est le dispositif : Carthag n'a pas été vidée par le départ des Harkonnen, elle a été vidée pour recevoir l'invasion.

Couche 2 (cœur caché) — Au budget de transit figure un transport « retour » de plus que nécessaire, sans date. Les guetteurs fremen, eux, comptent depuis le premier convoi — et dans les écritures du CHOM local, un greffier aux deux encres double chaque manifeste pour un maître que tout le monde croit mort.

 Capitaine Dral *L'auxiliaire qui n'existe pas*

Présence — *Une économie de gestes qui ressemble à de la paresse et n'en est pas : rien ne bouge chez lui qui ne serve. Les yeux mesurent les sorties de chaque pièce où il entre. Il est courtois au degré exact requis, comme un homme qui a appris la courtoisie dans un manuel de siège.*

Profil — Combat 9, Discipline 9, Devoir 8 — mais envers qui, les registres ne le disent pas

Talent — La consigne — Dral n'obéit qu'aux ordres écrits contresignés du pli impérial. Rien d'autre ne le fait ciller : ni la Voix, ni l'or, ni le rang. C'est une serrure à une seule clef.

Voix — Brève, au présent, sans adjectifs. « *Domina. Le quai trois. À l'heure dite.* »

 Auditrice Bruegh *Le CHOM — reprise de l'Acte II*

Présence — *La même Bruegh, les mêmes tonnages — mais le rapport a changé de sens : la Maison traite désormais en principal, et Bruegh le note avec la satisfaction discrète d'une banquière qui voit revenir un client qu'elle avait coté juste.*

Profil — Analyse 8, Rhétorique 8, Discipline 7

Talent — Le pavillon pèse — un accord signé Bruegh vaut registre du CHOM : nul ne peut le défaire sans audit public. Levier de la Maison — et pièce à conviction, dans les deux sens, au Tableau X.

Voix — Tonnages et dates ; jamais de faveurs, des taux. « *Votre pavillon est jeune. Les encres du Comptoir sont vieilles. Faisons connaissance.* »

 Récompenses (déjà inscrites dans l'Atlas MJ)

Atout *Pavillon au CHOM* (niveau 1) · +1 jeton · et, si la table l'ose : chaque manifeste signé rapporte +1 jeton immédiat. Proposez-le froidement, sans commentaire — l'épice de la trahison paie comptant. C'est le seul acte de la campagne où la corruption est un mécanisme.

Liens sur l'Atlas — *La signature nourrit la Nuit (V) ; Dral reviendra sur le quai, la nuit venue ; le greffier aux deux encres reparaitra au Seuil (VI) — dans les sacoches d'un mort.*

Tableau III — La Veine du Sud

Mots clé : l'aube ocre sur le chantier — la moissonneuse-usine et son carryall — le signe du ver — deux bannières côte à côte



À lire aux joueurs L'aube sur la veine du sud a une couleur qui n'existe nulle part ailleurs : l'ocre y vire au sang dilué, et l'air sent la cannelle avant même que la moissonneuse morde. Vous connaissez ce chantier — vous l'avez arraché aux équipes fantômes du Baron, du temps de la tutelle, sillon par sillon. Il tourne aujourd'hui sous deux bannières plantées côte à côte dans le sable tassé : le faucon rouge du nouveau suzerain d'Arrakis, et votre loup d'argent, fief impérial oblige. Elles claquent au même vent. Elles n'iront pas au même endroit.

Les règles ont changé avec le maître. Quotas honnêtes, primes aux équipages, l'eau des hommes comptée avant le tonnage — les vétérans du sable n'y croyaient pas, puis les premières payes sont tombées, et maintenant ils ont ce proverbe neuf qui court les baraquements : le nouveau duc compte les hommes. Ils le disent en riant à moitié, comme on teste une passerelle du bout du pied.

L'épice, elle, n'a pas changé. Elle se récolte comme on vole un dieu : vite, et en s'excusant. Le guetteur au sommet du crawler ne quitte pas le sable des yeux. Le carryall tourne haut, patient comme un vautour de bonne famille. Et chaque soir, dans le bureau de piste, la Maison rédige son rapport de moisson — tonnages, rotations, couvertures de détecteurs, météo du Bouclier — en double exemplaire. Le premier part au CHOM. Vous savez où finit le second.

◆ Phase Intrigue

Jet étendu de Maison — opération d'épîçage

Domaine + Principe : Mobilité + Devoir (la récolte) · **Difficulté :** 2 · **Seuil :** ≈ 6 succès

Enjeu : Faire couler l'épice sous les règles atréides — et découvrir le poison de la première partie : chaque réussite rapporte +1 jeton et avance « La Commande de Fenring » +1, car les rapports partent en double. Bien épicer, c'est bien renseigner. Dites-le après le premier palier, pas avant.

Réussite majeure / magistrale : Atout « Chantier réglé » (niveau 1).

Échec : Le quota manque — tension avec le CHOM, et Carthag doit puiser dans ses réserves.

Horloge : Sauver les hommes proprement (voir Phase Agents) : « La Confiance du Duc » +1.

◆ Phase Agents

C'est le Tableau où l'acte devient chair : le duc qu'ils condamnent leur sauve des hommes.

Le signe du ver. Inspection ducale sur le chantier — Leto en personne, à bord d'un ornithoptère d'escorte, le jour où le crawler cale et où le sable se met à respirer. Le carryall a un incident de treuil ; les minutes deviennent des secondes. Leto donne l'ordre sans une hésitation : les hommes d'abord, la cargaison au ver. Les agents sont au cœur de la manœuvre — coordonner l'évacuation, tenir la panique, arracher les derniers traînards au sable. Quand tout est fini et que le ver referme sa gueule sur une fortune, le Duc dit seulement : « J'ai perdu une cargaison. Pas des hommes. » Et il regarde la Maison Nagara comme on regarde des voisins dont on espère qu'ils comprennent. Ils comprennent. C'est bien le problème.

Gurney et la chanson. Le maître de guerre inspecte le chantier avec un baliset en bandoulière et une ballade toute prête — une histoire de loups qui gardaient des moutons pour le compte du boucher. Il chante faux exprès, et il écoute juste. C'est l'occasion de gagner le chien de guerre — ou de confirmer tout ce qu'il pense.

Le rapport. Chaque soir, la même page blanche : le rapport de moisson qui est un rapport d'invasion. Falsifier — brouiller une rotation, omettre une couverture de détecteur, protéger d'un mensonge un dispositif atréides — c'est « L'Œil de Fenring » +1. Ne pas falsifier, c'est « La Commande » +1. Il n'y a pas de troisième colonne. Posez la page sur la table à chaque fin de séance de ce Tableau : que la main choisisse.

🌀 *Jets suggérés (Mélange)*

Tenir le chantier — *Mobilité + Devoir*, difficulté 2.

Sauver les hommes — *Combat + Devoir* ou *Mobilité + Justice*, difficulté 3 : le sable rend tout plus lourd, et le compte se fait en souffles.

La ballade de Gurney — *Rhétorique + Vérité*, difficulté 3 : il écoute ce qu'on ne dit pas ; mentir en musique coûte 1 jeton de plus (voir sa fiche).

⚡ **Le ver plus tôt** Un 20 sur un jet de ce Tableau : le compteur du guetteur mentait d'une minute — le sable s'ouvre trop près. Rachat 1 jeton (Encaisser) : le carryall de la Maison arrive au fil du sable, treuil hurlant, et la veine du sud gagne une légende de plus.

🐞 *Secrets en couches*

Couche 0 (publique) — La Concession tourne sous règles atréides : quotas honnêtes, primes, l'eau comptée. Du jamais vu.

Couche 1 (premier fil) — Chaque rapport de moisson est un rapport d'invasion : rotations, détecteurs, météo du Bouclier — Fenring lit la défense de Leto dans la comptabilité de la Maison. Le trait *Maîtres épiciers* est devenu l'instrument de la trahison.

Couche 2 (cœur caché) — Les équipes fantômes de la veine (Acte II) ont cessé de moissonner : les Fremen savent que quelque chose vient. Ils regardent qui nourrit quoi — et le compte qu'ils tiennent sur Carthag n'a pas de colonne pour les excuses.

 Gurney Halleck *Le troubadour de guerre*

Présence — *La cicatrice à l'inkvine comme une signature, le baliset porté comme une arme de rechange, et une haine des Harkonnen apprise là où on ne désapprend rien : dans les fosses de Giedi Prime. Vous avez servi sous le griffon. Il ne l'oublie pas ; il attend de voir ce que vous en avez gardé.*

Profil — Combat 9, Rhétorique 7 (le baliset), Vérité 7

Talent — La ballade oblige — face à Gurney qui chante, tout mensonge coûte 1 jeton de plus, et il sait quand on paie.

Voix — Citations des Écritures, tendresse rugueuse, menaces en vers. « *Mon duc croit aux voisins. Moi je crois aux clôtures. Chantez-moi votre clôture, Maison Nagara.* »

 Récompenses (déjà inscrites dans l'Atlas MJ)

+1 jeton par palier de récolte · Atout *Chantier réglé* (niveau 1) · si les hommes sont sauvés proprement : « La Confiance du Duc » +1 et Trait de chantier *Le duc compte les hommes* — les équipages arrakeens se souviendront, et le désert aussi.

Liens sur l'Atlas — *Le rapport nourrit la Nuit (V) ; Gurney survivra à tout, c'est son métier (X) ; la veine reverra la Maison au Tableau VIII — de l'autre côté du fusil.*

Tableau IV — Le Banquet d'Arrakeen

Mots clé : la Grande Salle de la Résidence — vos anciens murs — l'eau qu'on jette aux dalles — un traqueur mort quelques jours plus tôt — le Mentat aux lèvres tachées



À lire aux joueurs On vous reçoit dans vos anciens murs. La Grande Salle de la Résidence n'a pas changé — vous y avez donné des fêtes, du temps de la tutelle harkonnenne, quand ce palais était votre cage de verre — mais tout le reste a changé de main, et la maison le sait : la Shadout Neva n'est plus là — repartie au désert, disent les cuisines, avec l'eau de votre mère —, les serviteurs sont de Caladan, et aux portes se tiennent des hommes qui vous regardent comme des équations. Le chasseur-traqueur est mort il y a neuf jours, à un étage d'ici, à un souffle du fils du Duc. La maison ducale dîne quand même. C'est une déclaration.

Le protocole de l'eau vous cueille à l'entrée : les flacons qu'on n'achève pas, les serviettes trempées jetées aux dalles, les mendiants massés dehors pour presser le sol des seuils. Le Duc rompt l'usage d'une phrase — chaque flacon entamé ira aux porteurs d'eau — et la table encaisse le scandale avec des sourires de coutellerie. Autour de vous : le banquier de la Guilde et sa nièce trop attentive, Lingar Bewt qui possède l'eau et le fait peser, des fabricants de distilles, un capitaine de la maison ducale — et un homme sec en uniforme sans grade, les yeux tout bleus, qu'on présente comme le planétologiste impérial et que toute la table appelle, à voix plus basse, Liet.

Et il y a Thufir Hawat. Il ne dîne pas : il additionne. Trois générations d'Atréides dans les épaules, les lèvres tachées de safané, et un regard qui se pose sur la Maison Nagara comme un poids qu'on ajuste sur une balance. Quand le Duc lève son verre — « aux voisins », dit-il simplement, et il vous regarde en le disant —, vous buvez à la santé d'un mort, sous les yeux d'un homme dont le métier est de lire les gorges qui se serrent.

◆ Phase Intrigue

✿ *Jet étendu de Maison*

Domaine + Principe : Rhétorique + Vérité (tenir la table) · **Difficulté :** 3 · **Seuil :** ≈ 5 succès **Enjeu :** Traverser l'examen : un Mentat qui doute, une Dame qui entend, une table qui jauge — sans mentir de façon détectable, ce qui n'est pas la même chose que sans mentir.

Réussite mineure : La soirée passe ; le dossier reste ouvert.

Réussite majeure / magistrale : « Le Regard du Mentat » -1 · Atout « Crédit de table » (niveau 1 — brûlable au Tableau X : un témoin se souviendra que la Maison a bien tenu).

Échec : « Le Regard du Mentat » +1 — et une invitation à « poursuivre la conversation » dans un bureau sans fenêtres.

Horloge : Si « Le Regard du Mentat » se remplit : assignation à résidence des agents présents à Arrakeen — à purger avant la Nuit, coûte que coûte.

◆ Phase Agents

C'est le Tableau de l'examen — et de l'ironie la plus cruelle de l'acte : plus la Maison se excuse, mieux le piège travaille.

L'ombre du traqueur. Les preuves ont précédé le dîner : un lot de servomoteurs du traqueur porte un numéro logistique passé par les quais de Carthag. C'est vrai — tout passe par leurs quais, c'est même le principe — et c'est planté : le réseau résiduel harkonnen d'Arrakeen a choisi ce vrai-là avec soin. Se défendre sans pouvoir dire pourquoi la preuve ne prouve rien : voilà l'exercice.

Mentat contre Mentat. Hawat reçoit Natalia — et Shizu, par politesse — dans un salon attenant, entre deux services. Pas un interrogatoire : une addition à voix haute, courtoise et terrifiante. Jouez-le comme un duel aux formes du Mélange : tâche contestée, Analyse + Vérité contre le vieux maître, « premier aveu » à 3 succès. Il ne cherche pas un coupable — il cherche à fermer des colonnes. Chaque colonne que Natalia ferme honnêtement en ouvre une autre, ailleurs, plus près du Duc. Ni elle ni lui ne le savent encore.

La table. Bewt provoque, la nièce du banquier écoute trop bien, Kynes pèse chaque maître à l'aune d'une mesure que lui seul connaît — et Dame Jessica, en fin de table, sonde par petites touches, à la façon des Sœurs. Alice reconnaît chaque outil. Le toast vient au dessert. Consigne au MJ : après « aux voisins », comptez trois secondes de silence à voix haute dans votre tête, puis passez à autre chose. C'est la scène de l'acte.

✿ *Jets suggérés (Mélange)*

Répondre du lot — *Analyse + Vérité* (Natalia), difficulté 3 : démonter la preuve sans montrer ce qu'on sait des quais.

Tenir sous la Dame — *Discipline + Vérité*, difficulté 3 ; Alice peut couvrir un agent par les façons des Sœurs — une fois.

La table — *Rhétorique + Devoir*, difficulté 2 ; chaque échec : « Le Regard du Mentat » +1.

⚡ *Le demi-mensonge entendu*

Un 20 sur un jet de ce Tableau : Dame Jessica tourne la tête — elle a entendu, pas le contenu, la fêlure. Rachat 1 jeton (Dissiper) : Alice croise son regard et pose, dans la grammaire des Sœurs, le signe qui dit on ne ment pas, on protège. C'est vrai. C'est même atroce.

Secrets en couches

Couche 0 (public) — Un dîner de voisinage sous tension : l'attentat est dans toutes les têtes, la maison ducale à cran.

Couche 1 (premier fil) — Les preuves contre la Maison viennent du réseau résiduel harkonnen — la même main qui a fait planter un billet accusant Dame Jessica. Hawat chasse deux leurres à la fois : c'est une stratégie, pas une coïncidence.

Couche 2 (cœur caché) — L'ironie qui tue : chaque colonne que la Maison ferme honnêtement pousse Hawat à chercher ailleurs — et « ailleurs », c'est plus près du Duc, et jamais assez près du docteur. L'innocence des Nagara travaille pour le piège. Ne l'expliquez jamais : laissez les joueurs le comprendre, une séance trop tard.

Thufir Hawat *Mentat, maître des assassins des Atréides*

Présence — *Trois générations d'Atréides dans les épaules et la fatigue d'un homme qui doit se défier de tout ce qu'il aime. Les lèvres au safané, les mains immobiles, l'attention comme une lampe qu'on n'éteint jamais. Il vous traite avec l'exquise politesse qu'on réserve aux hypothèses de travail.*

Profil — Analyse 10, Vérité 8, Discipline 8

Talent — Le calcul en marche — face à Hawat, tout mensonge coûte 1 jeton de plus, et il sait quand on paie ; il ne dit rien, il reporte.

Voix — Des questions en escalier, jamais la même deux fois, jamais celle qu'on attend. « *Je ne vous accuse pas, Domina. J'additionne. Aidez-moi à faire une belle somme.* »

Liet Kynes *Planétologiste impérial — et autre chose*

Présence — *Mi-désert, mi-chancellerie : l'uniforme impérial porté comme un vêtement d'emprunt sur un corps qui appartient au sable. Les yeux tout bleus jaugent chaque maître d'Arrakis à l'aune d'une seule mesure — un rêve d'eau que nul à cette table ne connaît.*

Profil — Analyse 8, Foi 9, Devoir 7

Talent — Les chemins du sable — un mot de Kynes ouvre ou ferme le sud : s'il estime la Maison, +1 d'avance le jour où le désert la jugera (Tableaux VI–VII).

Voix — Réponses de biais, précision de botaniste, silences de naïb. « *Vous demandez ce que vaut cette terre. C'est elle qui rend la question.* »

Récompenses (déjà inscrites dans l'Atlas MJ)

« Le Regard du Mentat » –1 (si la table tient) · Atout *Crédit de table* (niveau 1) · le fil Kynes — une estime qui pèsera dans le sable.

Liens sur l'Atlas — *Les preuves plantées se consumeront avec leurs auteurs à la Nuit (V) ; l'estime de Kynes précède la Maison au Seuil (VI) ; Hawat reviendra — ailleurs, brisé, hors champ : ne le montrez plus après ce Tableau.*

Tableau V — La Nuit

Mots clé : Tableau pivot — se déclenche quand « La Commande de Fenring » est pleine — les hangars se vident au crépuscule — Arrakeen brûle à l'horizon — un mort passe votre porte



À lire aux joueurs Cela commence par un silence : les hangars. Depuis des semaines, vous viviez avec leur rumeur — les pas en colonnes, les rations, le fret. Ce soir, les quais sont vides et le silence a un poids de chose accomplie. Les transports montent au crépuscule, lourds, réguliers, cap au nord — et sur leurs flancs, dans la dernière lumière, le loup d'argent de votre Maison. Vous le saviez. Vous l'aviez signé. Et quelque chose en vous refusait encore de le voir.

Vers minuit, l'horizon nord prend feu. Pas une lueur : un incendie de ciel, qui teinte le dessous des nuages de poussière comme une plaie qu'on rouvre. Arrakeen. Les communications meurent une à une — le CHOM d'abord, puis les relais de la Guilde, puis tout — et dans ce silence-là, sur les remparts de la citadelle que l'Empereur vous a donnée, vous regardez brûler la ville où un homme droit vous a serré la main. Ce que l'univers verra demain, vous le voyez ce soir : le loup a tué le faucon. Votre nom est en train de devenir le plus haï de l'Imperium, et il monte vers les étoiles peint sur des transports que vous avez ravitaillés.

Puis on frappe à une porte de service. Trois coups, un, puis deux. Le domestique qui ouvre recule comme devant un revenant — c'en est un. Le sable a mangé son visage, ses mains sont des mains de Fremmen, ses vêtements sentent l'épice et la pierre froide ; mais vous connaissez ces yeux. Vous les portez. Le Comte Nagara, votre père, mort depuis des années, se tient sur votre seuil, vivant, et dit : « Pas le temps. Ils viennent vous tuer aussi. »

Il jette sur la table une liasse serrée dans une toile huilée : des doubles de vos propres manifestes — chaque sceau, chaque rotation, chaque quota, copiés d'une encre plus pâle — et, dessus, un ordre de transport que vous n'avez jamais signé. Un « retour » de plus. Daté de cette nuit. Destination : Carthag. Chargement : néant. « On ne brûle pas les témoins, dit votre père. On brûle la couture. Vous êtes la couture. » Dehors, très haut, les premiers points noirs descendent du nord.

◆ Phase Intrigue

✿ *Jet étendu de Maison*

Domaine + Principe : Mobilité + Devoir (l'évacuation de la Maisonnée) · **Difficulté :** 3 · **Seuil :** ≈ 5 succès

Enjeu : Sortir de Carthag ce qui peut l'être : les gens d'abord.

L'effondrement (règle du Tableau) : à partir de maintenant, la réserve ne se reconstitue plus. Chaque jeton dépensé est dépensé. Ne l'annoncez pas : laissez les joueurs le découvrir en cherchant leurs jetons.

Réussite : la Maisonnée passe.

Échec : des gens qu'on laisse — nommez-les. Pas des chiffres : des noms que la table connaît depuis deux actes.

Horloge : aucune. Les horloges de la première partie meurent cette nuit avec le reste — sauf « L'Œil de Fenring », qui survit : l'Empire n'oublie pas.

◆ Phase Agents

La Nuit et le Seuil (VI) se jouent d'un souffle si la séance le permet. Pas de pause ici.

Le retour du mort. Vingt ans de silence soldés en apnée, une phrase par couloir. Consigne au MJ : ne posez pas la scène — jouez-la en fuyant. Le père répond aux questions en marchant, arme les retrouvailles en ordres brefs, et chaque regard qu'il pose sur ses enfants est un inventaire de ce qu'il a manqué. Les vraies réponses attendront Bakka. Cette nuit, il n'y a que la course.

Ce qu'on emporte. Soixante secondes, chrono réel, un choix par agent, à voix haute : le sceau comtal ou les hommes ? les dossiers ou l'eau ? Tout ce qui reste appartiendra au Tableau VIII — notez la liste, elle roulera un jour vers les fosses, avec des noms écrits sur les caisses.

Dral sur le quai. Le capitaine attend près du dernier transport en partance. Pas pour tuer — pour vérifier : l'inventaire du nettoyage n'est pas son ordre, pas encore ; sa consigne écrite s'arrête aux convois. C'est la seule nuit où la serrure à une seule clef joue pour la Maison : le tromper, le contourner — ou tuer un Sardaukar au couteau, dans les règles du Mélange, en sachant que le bruit d'un bouclier appellerait tout ce qui descend du ciel.

✿ *Jets suggérés (Mélange)*

La course aux couloirs — *Mobilité + Discipline*, difficulté 2 puis 3 : la citadelle se referme secteur par secteur.

Le quai — *Discipline + Domination* (Shizu, difficulté 4 : Dral est conditionné, et l'échec est un duel) ou *Combat + Justice* (Zafir, Garde 6, pas de bouclier — le bruit tuerait tout le monde).

Sortir du Bouclier — *Mobilité + Devoir*, difficulté 3 : des ornithoptères impériaux quadrillent, et le désert commence où finit leur patience.

⚡ **Le transport de trop** Un 20 sur un jet de ce Tableau : l'ordre sans date reçoit sa date — maintenant. Les nettoyeurs sont dans la citadelle. Rachat 1 jeton (Encaisser — c'est peut-être le dernier) : le Comte connaît un conduit d'eau mort sous la ville. Le désert avale les siens.

🐾 *Secrets en couches*

Couche 0 (publique) — Arrakeen tombe cette nuit ; demain, l'univers dira que le loup a tué le faucon — puis on dira « les Harkonnen sont revenus », et les deux récits vivront ensemble, le second couvrant le premier.

Couche 1 (premier fil) — Les nettoyeurs ont ordre d’effacer tout ce qui porte, signe ou archive le nom Nagara — bâtiments compris. L’effacement n’est pas une vengeance : c’est de la comptabilité.

Couche 2 (cœur caché) — Le Comte est venu par les conduits que les guetteurs comptent — et le sietch Bakka n’a pas approuvé sa remontée au nord. Pour obtenir les guides, il a engagé son eau. Son eau. Retenez le mot : le Seuil le rendra.

Le Comte Nagara *Le mort du désert*

Présence — *Le visage mangé de sable, les yeux de la Maison, des mains de Fremmen. Il parle peu — des années à écouter le désert désapprennent le superflu — et chaque phrase tombe comme une consigne de survie. Il dit « petite » à Shizu, une fois, et le regrette aussitôt : on ne rattrape pas vingt ans par un diminutif.*

Profil — Devoir 9, Justice 8, Discipline 8, Analyse 7

Talent — Des années de sable — dans le désert, le Comte sait : un passage, un puits, une coutume. Une fois par scène, il transforme un échec de survie en réussite mineure — au prix visible de ses forces. Utilisez ce talent : chaque usage est un adieu de plus.

Voix — Brève, au présent, sans regrets audibles. « *Un mort sait attendre. J’ai fini d’attendre.* »

Récompenses (déjà inscrites dans l’Atlas MJ)

La vie · la preuve du Comte — les doubles des manifestes et l’ordre d’effacement (Atout *Les Manifestes*, niveau 2 : il s’écrit vraiment au Tableau X) · rien d’autre. La réserve fond, et ne remonte plus.

Liens sur l’Atlas — *Tout converge au Seuil (VI). La première partie s’achève ici : la ville est morte, le nom est maudit, le père est vivant — pour quelques heures encore.*

SECONDE PARTIE — LE SABLE

Cinq Tableaux de dépouillement et de remontée. La Maison n'a plus rien — sauf une caution qui dort dans un bassin, un dossier cousu dans une toile huilée, et un nom à laver. Hub : le Sietch Bakka. Horloges : « Le Nom qui monte », « L'Œil de Fenring ». Quand le Nom est plein, l'Empereur descend.



Tableau VI — Le Seuil

Mots clé : le désert profond au sud de la Muraille — la tempête mère qui monte — une porte que le sable garde — l'eau donnée



À lire aux joueurs — l'approche Le désert commence où finissent les poursuites. Derrière vous, très haut, des points noirs quadrillent encore — les ornithoptères impériaux ne renoncent pas, ils économisent. Devant, barrant tout le sud, un mur brun monte du sol au ciel : la tempête mère, celle dont les vents portent le sable assez vite pour dénuder un os. Votre père la regarde comme on regarde une vieille connaissance. « On entre dedans, dit-il. Eux non. »

L'ornithoptère de la Maison boit ses dernières heures de vol au ras des dunes, puis votre père le fait poser dans un creux de roche et l'abandonne au sable sans un regard — une machine, ici, est un mensonge qui finit toujours par se dire. Après, on marche. Il vous apprend en marchant, une consigne à la fois, jamais deux : le pas sans rythme, l'eau qu'on ne boit pas quand on a soif mais quand il le dit, le silence qui n'est pas une politesse mais une armure. Le vent se lève par gifles. Le monde rétrécit à la corde qui vous relie.

Des heures ou des jours — la tempête mange aussi le temps. Et puis des silhouettes sont là, dans le hurlement ocre, comme si le sable en accouchait : des guides aux yeux tout bleus, qui échangent avec votre père des gestes plutôt que des mots, et vous encordent sans vous demander votre avis. La Muraille surgit du néant, noire, striée de vent. Une faille s'ouvre où il n'y avait rien. Vous êtes arrivés — et c'est là, à la porte, que votre père tombe à genoux.

À lire au seuil — la mort du Comte Il tousse, une fois, et sa main revient rouge. Depuis Carthag. La fléchette maula prise sur le quai, cachée sous le manteau pendant toute la marche — un mort sait se taire aussi. Akira est déjà à genoux près de lui, les mains ouvertes, tout son art au bout des doigts, et votre père l'arrête d'un mot : « Akira. Non. Pas cette eau-là. »

À la porte de Bakka, on l'a reconnu. Les guides ont baissé leurs capuches ; quelqu'un, dans l'ombre de la faille, a prononcé un nom qui n'est pas le sien — l'Homme du Nord — avec quelque chose qui, chez un Fremen, ressemble à du chagrin. Mais derrière lui il y a vous : les enfants du nom maudit, la Maison dont la ville a nourri les transports que le sietch a comptés, le loup peint sur les tueurs d'Arrakeen. Bakka doit tout à votre père. Bakka ne vous doit rien. Et votre père le sait mieux que personne : c'est pour cela qu'il a attendu la porte pour mourir.

Il se redresse contre la roche, face au naïb descendu jusqu'au seuil, et il dit les mots dans leur langue, lentement, pour que nul ne puisse prétendre avoir mal entendu. Puis il les redit pour vous : « Mon eau répond de la leur. » Le vent tombe d'un coup, comme souffle une lampe. Votre père vous regarde tous, un par un — l'inventaire, une dernière fois — et ce qu'il n'a pas eu le temps d'être tient tout entier dans ce regard. Il meurt à l'aube, pendant que la tempête meurt avec lui.

On lui prend son eau selon les formes. Trente-trois litres, sept dracmes et quelques gouttes que le compte ignore. Le naïb dit les mots ; le bassin reçoit. Vous entrez à Bakka pauvres de tout — sauf d'une caution que nul ne peut plus retirer : l'eau du père dort dans le bassin, et le bassin répond de vous.

◆ Phase Intrigue

✿ *Jet étendu de Maison*

Domaine + Principe : Discipline + Foi (la tempête) · **Difficulté :** 3 · **Seuil :** ≈ 4 succès

La règle du Tableau : la réserve est à zéro. Aucun jeton, aucune amorce, aucun rachat. Ne le dites pas d'avance — dites-le quand ils cherchent leurs jetons. C'est le Tableau où l'on apprend ce que veut dire zéro.

Réussite : la colonne tient jusqu'à la porte.

Échec : le désert prend — du matériel, des vivres, un porteur. Jamais la preuve : elle est cousue sur le Comte, et le Comte ne tombe pas avant la porte.

Horloge : aucune. Il n'y a plus que la marche.

◆ Phase Agents

L'ornithoptère sacrifié. L'abandon de la machine est un petit deuil avant le grand : la dernière chose de la Maison qui vole. Une image, pas une scène — ne vous y attardez pas.

La marche. Le Comte enseigne comme il a vécu : une consigne, pas deux. Faites jouer l'apprentissage — le pas, l'eau, le silence — et utilisez son Talent sans compter : chaque échec qu'il rattrape lui coûte visiblement. Les joueurs doivent le voir s'éteindre sans comprendre encore pourquoi.

Le seuil. La reconnaissance, la blessure révélée, l'eau donnée. Consigne au MJ : aucun jet dans la scène de la mort. Baissez la voix. Lisez lentement. Laissez le silence finir les phrases — et ne le remplissez pas : c'est le leur.

✿ *Jets suggérés (Mélange)*

Marcher sans rythme — *Mobilité + Discipline*, difficulté 2 : l'échec fait du bruit, et le désert écoute.

Porter — *Combat + Devoir*, difficulté 2 : quelqu'un finira porté ; décidez tard qui.

Tenir la tempête — *Discipline + Foi*, difficulté 3 : le vent ne se combat pas, il se traverse.

⚡ **Le sable prend** Un 20 sur un jet de ce Tableau : un fardeau disparaît dans le vent — au choix cruel du MJ : des vivres, de l'eau, un objet emporté à la Nuit. Pas de rachat. Il n'y a plus de jetons.

🔐 *Secrets en couches*

Couche 0 (publique) — Bakka doit tout au Comte et rien à ses enfants ; pire : leur nom couvre le massacre, et leur ville a nourri les transports que le sietch a comptés.

Couche 1 (premier fil) — L'eau donnée n'est pas un péage : c'est une caution. Le mort répond des vivants. Chaque faute des enfants « tirera » sur l'eau du père — et le sietch tient les comptes, littéralement.

Couche 2 (cœur caché) — Dans les sacoches du Comte, outre les manifestes : des carnets. Des années de carnets, d'une écriture serrée qui économise le papier comme on économise l'eau. Ils s'ouvriront au Tableau VII — et certaines pages parlent de vous.

📖 Récompenses (déjà inscrites dans l'Atlas MJ)

L'entrée à Bakka · Trait de Maison *L'eau du père* (invocable 1 jeton : une fois par Tableau, la caution parle — un Fremen accorde ce qu'il allait refuser) · les carnets (VII) · les Manifestes (X).

Liens sur l'Atlas — *Tout ce qui suit pousse d'ici. Pas de fiche nouvelle à ce Tableau : le Seuil appartient au Comte. Le naïb attend le Tableau VII — un mort vient d'engager sa parole, il ne parlera pas par-dessus.*



Tableau VII — L'Eau du Père

Mots clé : Tableau des arcs — l'ellipse : deux années comprimées — le Sietch Bakka au grand sud — les carnets du Comte — un nom monte du désert



📖 À lire aux joueurs

Un sietch ne s'apprend pas : il s'use contre vous jusqu'à ce que vos angles tombent. Les premières semaines, tout vous accuse — vos gestes trop larges, votre eau mal comptée, vos silences mal placés. Personne ne vous fait de reproches ; on vous regarde, et le regard suffit. Vous êtes les enfants de l'Homme du Nord et les héritiers du nom maudit, les deux à la fois, à chaque instant, et Bakka pèse les deux plateaux sans se presser. Le désert a le temps. C'est même sa définition.

Puis les saisons passent, et les angles tombent. Le pas sans rythme cesse d'être une consigne pour devenir votre pas. L'eau cesse d'être un supplice pour devenir une grammaire. Et le père est partout : son crochet à eau pend près du bassin, à la place d'honneur des outils qui ont servi ; des enfants du sietch portent des prénoms qu'il a choisis ; les vieilles racontent l'année où l'Homme du Nord a détourné la fièvre des citernes. Il a vécu des années dans ces galeries, à un monde de vous — et chaque jour, ici, quelqu'un vous apprend sans le savoir un morceau de l'homme que vous n'avez pas eu.

C'est pendant la deuxième année que le nom arrive. D'abord une rumeur de razzia dans le nord — des moissonneuses de Rabban brûlées, des patrouilles qui ne rentrent pas. Puis un mot, que les guides rapportent comme on rapporte de l'eau, avec précaution : Muad'Dib. Les vieilles se taisent quand on le prononce, ce qui est leur façon d'en dire long. Vous avez serré la main d'un garçon sur un tarmac, il y a une vie. Le désert est en train d'en faire autre chose.

◆ Phase Intrigue

🌀 Phase Maison inversée — la reconstruction fremen

Le principe : plus de fiefs, plus de quotas — des saisons. L'ellipse se joue en jets étendus courts : une saison = un jet (Difficulté 2, Seuil 3) sur un domaine de vie — l'eau, la marche, le travail du sietch.

Économie : chaque saison réussie : +1 jeton. Chaque arc personnel accompli (voir Phase Agents) : +1 jeton. Le raid (VIII) mené selon les formes : +2. La parole du naïb : +2 — elle ne se demande pas, elle tombe quand les arcs le méritent.

Horloge : « Le Nom qui monte » avance à chaque saison, que la Maison réussisse ou non — Muad'Dib n'attend personne. Pleine : l'appel atteint Bakka, et le Tableau IX se déclenche.

◆ Phase Agents — les six arcs

C'est le Tableau crucial de l'acte — et le seul de la campagne qui joue les individus avant la Maison. Six scènes-graines, une par agent, à disséminer sur l'ellipse dans l'ordre que la table voudra. Règle du Tableau : aucun rachat par jeton dans les scènes d'arc. Ici, on paie en gestes, pas en épice.

Shizu — le naïb. Tarek lui rend son titre comme une pierre trop lourde : « Ici, Domina pèse ce que pèse ton eau. » Son arc : découvrir qu'on ne dirige pas un sietch, on le mérite — et obtenir non l'obéissance de Tarek, mais sa parole. Jet-clé : *Discipline + Devoir*, difficulté 3 — mais le jet ne suffit jamais seul ; il valide un geste, il ne le remplace pas.

Jiro — les carnets. La vie cachée du père, année par année, d'une encre qui économise le papier. Pourquoi il n'est pas revenu : revenir, c'était vous tuer — le Baron aurait achevé la Maison pour l'atteindre ; mort, il vous laissait grandir. Et une page plus usée que les autres : une lettre à la Comtesse, jamais envoyée, recommencée chaque année — il savait, par le greffier, qu'elle n'avait jamais porté le deuil plein ; le troisième rôle de sa maxime, l'épouse qui espère, elle l'aura tenu en silence jusqu'au bout. Et une découverte qui brûle : certaines « chances » des Actes I et II portent sa main — une porte déverrouillée ici, un créancier soudain patient là, le greffier aux deux encres partout. Cadran MJ : dosez — une aide discrète dans l'ombre, jamais un marionnettiste. Les victoires des joueurs restent les leurs.

Alice — les graines des Sœurs. La sayyadina Ouarda la reconnaît au premier regard — « ma sœur d'ailleurs », encore — mais à Bakka, la Missionaria a semé plus profond qu'au sietch de Ramal : le sietch attend quelque chose du sud, et Alice sait exactement quel engrenage tourne, parce que ses Sœurs l'ont huilé. Son arc : choisir ce qu'elle dira à l'Ordre — et ce qu'elle taira. Ce choix reviendra la chercher au Tableau IX, dans les yeux de Dame Margot.

Natalia — le compte du désert. Avec les guetteurs, reconstituer le décompte des transports : dates, tonnages, rotations, recoupés avec les doubles du greffier. Transformer la preuve du père en dossier irréfutable à l'échelle du Landsraad. Son arc s'achève sur un chiffre qu'elle vérifie trois fois — l'habitude — et qui, cette fois, est un acte d'accusation.

Zafir — la voie du Fedaykin. Le kindjal a promis quelque chose au monde qui a tué le Comte ; les jeunes lames de Bakka l'éprouvent aux formes du désert — Garde 6, jamais de bouclier. Son arc : comprendre que la vengeance fremen ne se possède pas, elle se prête — et que la sienne a changé de créancier la nuit où son maître est mort à une porte au lieu de mourir dans une embuscade.

Akira — la médecine de l'eau. Un médecin Suk découvre une médecine qui ne gaspille rien — et des patients qui refusent l'eau des autres. Son arc : la Vieille de l'Eau lui apprend à soigner sans dette, et le diamant au front rencontre le tatouage du désert. Le jour où une accouchée lui confie son premier-né à nommer, l'arc est accompli — qu'il le sache ou non.

⚡ **La dette du nom** Un 20 dans une scène de ce Tableau : un mot de trop sur le Nord, un geste de maître — et le sietch se ferme d'un cran. Le naïb le dit ainsi : « l'eau du père tire. » Rachat impossible ; réparation par un geste d'eau au Tableau suivant, aux formes, devant témoins.

Secrets en couches

Couche 0 (publique) — Bakka jauge les enfants à l'aune de la caution ; l'alliance est possible, lente, méritée.

Couche 1 (premier fil) — Le Comte préparait depuis Bakka la chute des Harkonnen : cartes, comptes, le greffier aux deux encres. Il n'attendait qu'une chose — que ses enfants soient assez forts pour survivre à la vérité. Il a attendu une nuit de trop, ou juste assez : les carnets ne tranchent pas, et Jiro devra vivre avec.

Couche 2 (cœur caché) — Bakka a déjà choisi. Quand l'appel du sud viendra, le sietch marchera avec Muad'Dib — la Missionaria y a veillé, et le désert y a pourvu. La Maison devra choisir avant. Ou être choisie.

Naïb Tarek Chef du Sietch Bakka

Présence — *Sec, économe, la patience minérale d'un homme qui a enterré trois maîtres d'Arrakis sans hausser le ton. Il honorait l'Homme du Nord sans lui avoir jamais demandé son vrai nom — il le connaissait, évidemment ; ne pas le dire était sa façon de le protéger. Il regarde les enfants du Comte comme on regarde une dette qui marche.*

Profil — Devoir 8, Discipline 9, Combat 7

Talent — La parole de Bakka — donnée, elle vaut guides, lames et silence jusqu'au Bouclier. Reprise, elle ne se redonne pas.

Voix — Compte l'eau à voix haute, le reste en silence. « *L'eau du père répond de vous. Tâchez qu'elle n'ait pas à parler.* »

Sayyadina Ouarda Femme sainte de Bakka

Présence — *Jeune pour la charge, les légendes portées comme des outils dont elle vérifie le fil avant chaque usage. Face à Alice : ni sœur, ni rivale — une collègue de l'invisible, qui sait d'où viennent les graines et trouve la question plus intéressante que le reproche.*

Profil — Foi 9, Vérité 8, Rhétorique 7

Talent — La graine qui lève — une fois dans l'acte, Ouarda fait jouer une légende du sud pour (ou contre) la Maison : Bakka entier l'entendra.

Voix — Paraboles brèves ; rend les questions au lieu d'y répondre. « *Ton ordre a semé. Le désert récolte. Reste à savoir pour qui tu glanes, ma sœur d'ailleurs.* »

Récompenses (déjà inscrites dans l'Atlas MJ)

+1 jeton par arc accompli · la parole du naïb (+2, si méritée) · le dossier de Natalia — il soude les Manifestes : l'Atout passera niveau 3 au Tableau X · Trait *Amis du désert* si la dette du nom est apurée d'au moins un cran.

Liens sur l'Atlas — *Chaque arc arme la fourche (IX) : Zafir penche Fedaykin, Natalia arme le procès, Alice tient un fil vers ses Sœurs — donc vers Dame Margot —, Jiro porte le père, Akira porte le sietch, Shizu portera la Maison. Le raid (VIII) est la sortie de l'ellipse.*

Tableau VIII — Le Prix d'un Frère

Mots clé : le raid — Phase Agents intégrale, toutes les mains — un convoi du Baron sur la route des fosses — l'appât est nominatif — puis l'homme à l'inventaire



À lire aux joueurs Les convois du Baron ont recommencé à rouler — Rabban presse le monde comme un fruit, et ce qui coule descend vers les fosses. Celui-ci est différent. Les guetteurs l'ont suivi depuis Carthag, trois jours durant, et leur rapport tient en une phrase qui vous coupe le souffle : le pillage de votre fief roule vers le sud.

L'inventaire des guetteurs est précis — il l'est toujours. Premier transport : des archives sous scellés, dont les dossiers de Jiro, les originaux, saisis dans la citadelle. Deuxième : du matériel médical au sceau Suk — la pharmacopée d'Akira, et les dossiers de soins dont dépendent des vies restées en arrière. Troisième : des gens. Des serviteurs de la Maison, ceux que la Nuit n'a pas pu emporter, déportés vers les fosses. Quatrième : des caisses au contenu incertain — sauf une, longue, au chiffre de la Domina : les bannières, le sceau comtal, le loup lui-même. Et quelque part dans le lot, une malle au double fond que seule Alice saurait reconnaître.

Le sietch lèvera toutes les mains : c'est la coutume — au raid, personne ne regarde. Après deux ans, vous le savez : refuser d'y aller, c'est cesser d'être de Bakka. Mais vous savez aussi lire un chargement, désormais. Chaque caisse porte un nom, et c'est le vôtre. Le Baron sait compter, lui aussi. C'est un appât. Vous irez quand même. C'est même à cela qu'on le reconnaît.

◆ Phase Agents — le raid

🌀 *La structure du raid (règles du Tableau)*

Le raid se joue intégralement en Phase Agents, tous les joueurs, chacun à son poste. Pas d'horloge, pas de compteur : quatre scènes enchaînées, et ce que les dés donnent écrit la suite.

1. L'approche — *Mobilité + Discipline*, difficulté 2, guides de Bakka en tête : se placer avant l'aube.

2. La diversion — au choix de la table : un incident de piste (*Akira, Analyse + Devoir*), une fausse balise (*Alice, Discipline + Devoir (spéc. Espionnage)*), difficulté 2.

3. La prise — *Combat + Devoir* ou *Combat + Justice*, difficulté 3 ; les formes duellistes du Mélange s'appliquent si les gardes ferment les caissons.

4. Le décrochage — la scène qui décide : *Mobilité + Devoir*, difficulté 3.

La règle du captif : un 20 non encaissé au décrochage, et cet agent-là tombe aux mains de la meute — le désert désigne le captif, pas le MJ. Préparez une ligne de matériel par agent : ce que le Baron ferait de Jiro n'est pas ce qu'il ferait d'Akira ou d'Alice — et Vunt le sait.

🌀 *Les quatre positions de sortie*

Victoire nette (la prise en main, personne de perdu) : Vunt vient demandeur — l'otage Kaslan, ou les caisses elles-mêmes, valent une négociation.

Victoire sanglante (la prise, et un agent tombé) : l'échange croisé — la configuration la plus riche ; jouez la table divisée, le captif chez Vunt, l'otage au sietch.

Défaite (rien en main, un agent pris) : Vunt vient en maître, et l'offre ressemble à une aumône — la version la plus cruelle, et la plus tentante pour la voie du poison.

Retrait (décrochage volontaire avant la prise) : personne de pris, rien de gagné — Vunt vient quand même. S-17 suffit comme mobile, et le Baron n'a rien oublié.

Garde-fou : en cas de défaite, les guetteurs savent où l'on emmène le captif. Refuser Vunt et tenter l'extraction reste toujours possible — la voie du sang, avec son propre prix.

◆ Phase Agents — l'homme à l'inventaire

Vunt arrive sous fanion gris de pourparlers : trois hommes, pas un de plus, et un registre sous le bras. Écrivez une seule scène de négociation : il est le même dans les quatre positions — même calme, même inventaire, mêmes termes presque mot pour mot. Seul le rapport de force change autour de lui. C'est ce qui le rend terminal : le factotum ne triomphe pas, ne supplie pas — il administre la situation telle qu'elle est.

L'échange. L'agent contre l'otage, si les deux existent ; sinon, les caisses contre ce que la Maison peut encore offrir. L'otage vaut cher : Ghor Kaslan, maître des fosses de Carthag, est une humiliation ambulante pour le Baron — sa capture doit se régler discrètement, et Vunt est venu pour ça.

L'offre — glissée dedans, ponctuelle. L'allégeance : retour en grâce, protection du Baron, part d'épice. Elle ne se répète pas : la porte se ferme ce soir. Sorties possibles : l'échange sec (la porte harkonnenne se referme proprement) ; l'échange plus l'allégeance feinte (la voie du poison s'ouvre — elle se jouera aux Tableaux IX–X, et sa cible finale ne sera pas le Baron : le canon le protège — ce sera l'homme en face) ; le refus fremen (l'eau des prisonniers, point — le coût le plus terrible ; le sietch s'incline, et la dette du nom s'apure d'un coup). *Si le stock du Dépôt fut brûlé à l'Acte II, la fureur du Baron pèse double : les termes de Vunt se durcissent d'un cran, et il le dit sans commentaire — « instructions ».*

Le détail qui paie. Si l'échange a lieu, Vunt rend l'agent avec ses affaires — intactes, inventoriées, jusqu'au lacet. C'est sa signature. C'est aussi ce qui rendra la scène finale possible : les joueurs lui devront quelque chose d'inconfortable, qui n'est pas de la gratitude et n'en est pas loin.

🌀 **Jets suggérés (Mélange) — la négociation Lire Vunt** — *Analyse + Vérité*, difficulté 3 : il ne ment pas — il omet.

Marchander — *Rhétorique + Justice*, difficulté 2 à 4 selon la position de sortie.

Tenir le sietch — *Discipline + Foi*, difficulté 2 : les Fremen veulent l'eau des prisonniers, point — négociier, c'est déjà penser comme le Nord, et le naïb regarde.

⚡ **La meute** Un 20 pendant le raid : les ornithoptères de Rabban, plus tôt que le compte des guetteurs. Encaisser (1 jeton) — ou la règle du captif s'applique, séance tenante.

🔐 **Secrets en couches**

Couche 0 (publique) — Un convoi de pillage comme les autres, sur la route des fosses.

Couche 1 (premier fil) — L'appât est conscient : chaque caisse nominative a été chargée sur ordre, et Vunt attendait derrière, l'inventaire déjà prêt. Le Baron se souvient du nom Nagara avant tous les autres.

Couche 2 (cœur caché) — Vunt sait, pour l'uniforme. Il a compris seul — les comptes ne mentent pas à un factotum — que le loup de la Nuit était un ordre impérial. Il n'en a rien dit au Baron. Il garde ce savoir comme une pièce d'or dans une botte : pour le jour où il faudra acheter sa vie. Ce jour viendra au Tableau X.

👤 **Hadrek Vunt** L'homme à l'inventaire

Présence — *Il a survécu à la chute de son camp comme survivent les registres : en restant exact. Ni triomphe, ni supplication — il administre la situation telle qu'elle est. Il regarde la Maison Nagara comme un solde à apurer, et il y a tout au fond, s'il faut le jouer longtemps, quelque chose qui ressemble à du respect : vous êtes la seule ligne de ses livres qui refuse de s'équilibrer.*

Profil — Analyse 9, Discipline 9, Rhétorique 8

Talent — L'inventaire — Vunt sait ce que vaut chaque chose et chaque homme du Tableau, au gramme et au grade près : on ne lui ment pas sur un prix.

Voix — Onctueux, précis, jamais un mot de trop. « Reprenons. Vous avez. Nous avons. Le reste est de la littérature. »

👤 **Ghor Kaslan** Maître des fosses de Carthag — l'otage

Présence — *Gras de pouvoirs délégués, précieux précisément parce que sa capture humilie : il sait trop de chiffres pour qu'on le laisse parler, trop peu pour qu'on le pleure.*

Profil — Discipline 4, Rhétorique 6 (plaider)

Voix — Menace, puis marchande, puis pleure — dans cet ordre, à chaque fois. « Le Baron paiera. Ou il me brûlera pour avoir coûté. Rendez-moi, dans les deux cas. »

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

Selon la sortie : les caisses — chaque agent récupère son nom, Atouts personnels réarmés · +2 jetons si le raid fut mené selon les formes · la voie du poison, ouverte ou fermée · et quoi qu'il arrive : la dette du nom recule d'un cran — le sietch a vu la Maison lever toutes les mains.

Liens sur l'Atlas — *La position de sortie écrit l'entrée du Tableau IX ; Vunt reparaitra au Tableau X — à la barre, d'un côté ou de l'autre.*

Tableau IX — La Convocation

Mots clé : se déclenche quand « Le Nom qui monte » est pleine — un vaisseau comme une ville sur la plaine d'Arrakeen — cinq légions — la fourche à trois voies — la table peut se diviser



📖 **À lire aux joueurs** L'Empereur ne débarque pas : il se pose sur le monde comme une main sur une table. Le vaisseau descend un matin sans vent et ne finit plus de descendre — une ville de métal qui s'assoit sur la plaine d'Arrakeen, et autour d'elle, en quelques heures, un camp tiré au cordeau : des tentes par milliers, des enseignes grises, et des hommes que vous reconnaissez de très loin à leur façon de marcher. Vous avez logé leurs frères. Cinq légions, disent les guetteurs, qui ont cessé de compter par transports pour compter par légions — le désert aussi sait changer d'échelle.

La convocation atteint Bakka par le canal du CHOM — votre pavillon y est toujours inscrit ; les encres du Comptoir survivent à tout, c'est leur métier. Le pli est bref, courtois, terrifiant d'exactitude : « Le comte Fenring présente ses devoirs à la Maison Nagara, fief de Carthag, et la prie de reprendre son rang auprès de l'Empereur. L'Empereur se souvient de ses serviteurs. Il se souvient de tout. » Pas de menace. Fenring ne menace jamais : il compte à voix haute.

Le soir même, le naïb réunit le conseil au bord du bassin — là où dort l'eau du père. Il ne donne pas son avis. Il dit la loi, une fois, de sa voix qui compte : « L'eau ne se reprend pas. Qui quitte le bassin quitte tout. » Puis il se tait, et le silence vous rend la parole. Au nord, la ville de métal allume ses feux. Au sud, quelque part, un nom rassemble le désert. Et entre les deux, il y a vous — et une nuit pour choisir qui vous serez quand la tempête crèvera le Bouclier.

◆ Phase Intrigue

🌀 **Le conseil de Bakka — un choix, pas un combat**

Comme la Cache à l'Acte I, comme le Dépôt à l'Acte II : pas de dés. Jouez le conseil en cercle, une prise de parole par agent, le MJ se tait. Notez la voie de chaque agent — **la table peut se diviser : c'est prévu, c'est même souhaitable**. Chaque voie se joue ; aucune n'est décorative. La bataille, elle, ne se gagne pas : elle s'attend — et l'on choisit d'où on la regarde.

La fourche à trois voies

Muad'Dib — l'eau du père au bassin fait des enfants des gens du désert : les Fedaykin les prendront. Et le compte de Natalia vaut plus qu'une légion — Muad'Dib saura avant la tempête ce que le monde apprendra après. Risque : tout parier sur un messie.

L'Empereur — répondre à la convocation. Fenring offre cette fois un prix réel : restauration du fief-forge, réhabilitation au Landsraad, l'oubli officiel de Carthag. Être dans la suite impériale quand la tempête crèvera le Bouclier — témoins de l'intérieur de l'effondrement. La tragédie pure.

La taupe — répondre en surface, servir le désert en secret : retourner contre l'Empereur le rôle de pion qu'il a imposé. Passer aux Fedaykin l'ordre de bataille sardaukar, les rotations, la faille. On ne change pas l'issue — on choisit enfin son mensonge.

La voie du poison — si l'allégeance feinte fut semée au Tableau VIII, elle converge ici : la suite du Baron est au camp impérial, et Vunt avec elle. La cible n'a jamais été le Baron — le canon le garde pour une autre lame. La cible, c'est l'homme à l'inventaire — et le Tableau X lui donnera un tout autre prix.

◆ Phase Agents

Le conseil. La scène est le cercle lui-même. Le poids qui départage tout doit être dit une fois, par le naïb, jamais répété : l'eau ne se reprend pas.

L'audience. Pour qui va au camp : Fenring entre les tentes, plus léger que jamais — donc plus dangereux. Il ne demande pas où était la Maison depuis deux ans ; il le sait à un sietch près, et le montre d'un mot. Et il y a Dame Margot, dont le regard fait à Alice l'effet d'une page qu'on tourne : ce qu'Alice a tu ou dit à ses Sœurs (Tableau VII) rend ici son verdict. Et si Orin fut perdue jadis : une silhouette voilée se tient dans la suite du Baron, entre les tentes — la Répudiée, laisse reprise. Elle ne dit rien. Elle regarde les enfants de l'autre choisir, et ce qu'elle fera de ce qu'elle a vu appartient au MJ.

La tempête. La bataille depuis le ou les camps choisis. Les Fedaykin sur les vers dans le mur de sable — on ne joue pas la charge, on joue le fait d'y tenir. La suite impériale dans le vaisseau, qui apprend que le Bouclier n'existe plus — jouez la chute des visages, pas la chute des murs. La taupe entre deux mensonges, à un passage de trop. Consigne table divisée : alternez par coupes franches, une scène par camp, trois rotations maximum — la bataille est un montage, pas un marathon.

Jets suggérés (Mélange)

L'audience — *Discipline + Vérité*, difficulté 3 : Fenring sent presque tout — c'est son infirmité et son art.

La taupe — *Discipline + Devoir (spéc. Espionnage)*, difficulté 3 puis 4 : chaque passage nourrit « L'Œil de Fenring » s'il reste des crans.

La tempête — un jet par agent, à sa mesure : *Combat + Justice* sur les vers, *Discipline + Devoir* dans le vaisseau, *Mobilité + Discipline* entre les lignes — difficulté 3. On ne gagne pas la bataille : on s'y tient.

⚡ Le presque-Voyant Un 20 au camp impérial : Fenring sent le mensonge — pas son contenu, sa présence. « Hm. Vous me cacherez cela plus tard. » Rachat 1 jeton (Dissiper) : Dame Margot pose deux doigts sur le bras de son époux — les Sœurs protègent leurs graines. Alice comprendra ; c'est fait pour.

Secrets en couches

Couche 0 (publique) — L'Empereur vient « pacifier » Arrakis et régler la question de l'épice.

Couche 1 (premier fil) — Fenring convoque les Nagara pour la même raison qu'au premier jour : après la victoire, il faudra des témoins « indépendants » devant le Landsraad. Le rôle de pion n'a jamais cessé — il change seulement de scène.

Couche 2 (cœur caché) — Fenring doute. De l'Empereur, du plan — du garçon, surtout. Il a déjà refusé une fois de tuer ce qu'il ne comprenait pas ; gardez cela pour vous, c'est le canon qui affleure. Si la Maison lui montre une sortie honorable, il pourrait — pourrait — regarder ailleurs une seconde. Une seconde suffit parfois.

Dame Margot Fenring Bene Gesserit — l'autre moitié du murmure

Présence — *La grâce des Sœurs portée en armure légère. Elle lit Alice en une respiration et ne s'en cache pas : entre Sœurs, le voile est une politesse, pas un mur. Ce qu'elle pense de son époux tient dans la façon dont elle le regarde compter : avec la tendresse exacte qu'on accorde aux instruments parfaits.*

Profil — Discipline 9, Vérité 8, Rhétorique 9

Talent — La page tournée — une fois dans l'acte, Margot fait qu'une chose vue n'a pas été vue.

Voix — Douceur exacte, jamais un mot au hasard. « *Nous semons toutes, ma sœur. La différence est ce qu'on accepte de laisser pousser.* »

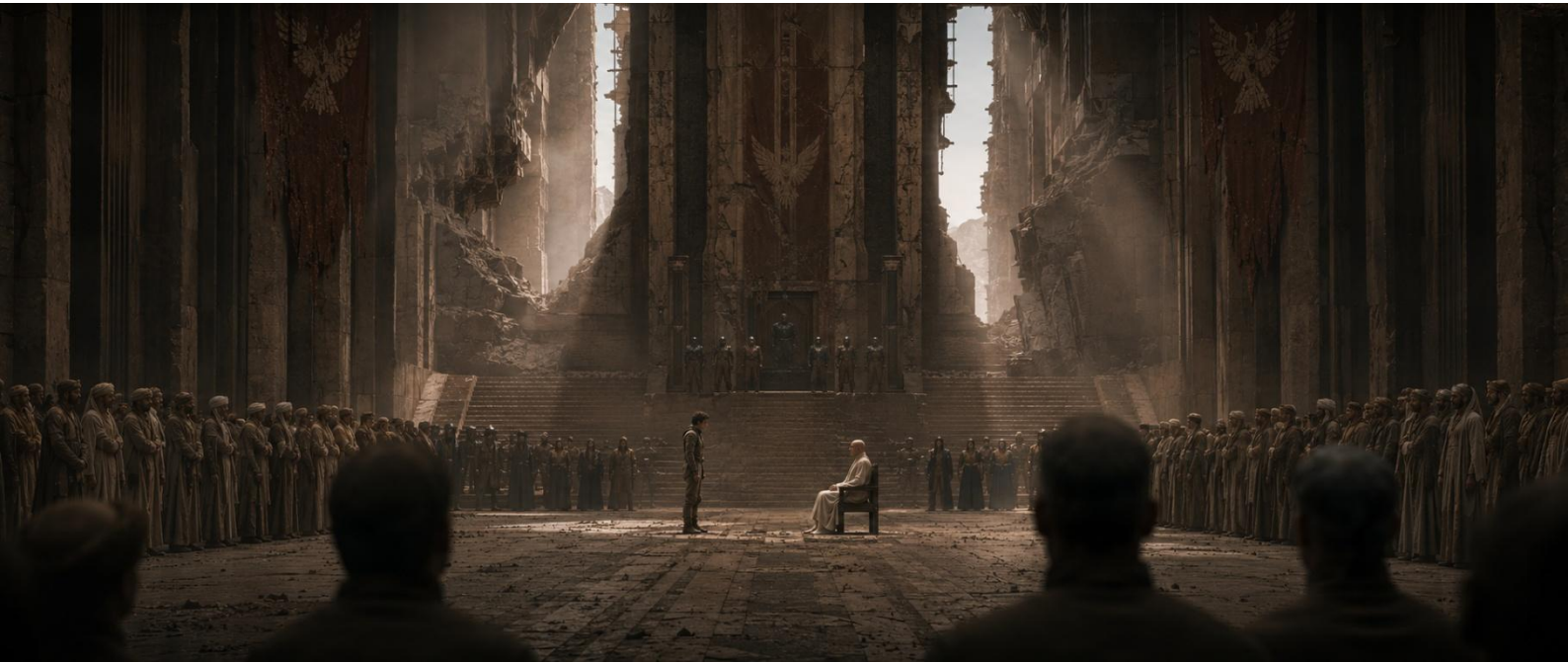
Récompenses (déjà inscrites dans l'Atlas MJ)

La voie choisie, notée à l'Atlas · les acquis de bataille selon le camp · pour la taupe : Trait *Le mensonge choisi* (invocable au Tableau X : un témoignage pèse double, parce qu'il a coûté).

Liens sur l'Atlas — *Tout tombe au Tableau X. Après la tempête, il ne reste qu'une salle debout — et vous y avez déjà dîné.*

Tableau X — Le Compte Final

Mots clé : climax — la salle du trône de la Résidence, après la tempête — l'Empereur assis trop bas — un duel au canon — la barre des témoins



▣ À lire aux joueurs

La salle où vous avez dîné avec des morts est toujours debout. C'est à peu près tout ce qui l'est. La tempête a mangé les vitraux, la bataille a mangé le reste, et la poussière retombe en lames de lumière sur ce qui fut la Grande Salle de la Résidence — vos anciens murs, une troisième fois, et cette fois l'Histoire s'y est installée sans demander la place.

L'Empereur des mondes connus est assis dans un fauteuil qui n'est pas un trône, et c'est une punition plus fine que des chaînes. Autour de lui, ce qui reste d'une cour : la Guilde en gris, deux Révérendes Mères dont l'une vous a peut-être déjà regardés trop longtemps, des Sardaukar désarmés qui se tiennent comme si on ne les avait pas désarmés. Au-dessus de vos têtes, en orbite, les Grandes Maisons attendent comme des charognards polis. Et debout au centre de la salle, un garçon que vous avez vu descendre d'une navette il y a une vie — qui n'est plus un garçon, ni tout à fait un homme, ni tout à fait autre chose.

Le duel, vous ne pouvez rien y faire. Un champion harkonnen s'avance — na-Baron, jeune, beau, obscène de confiance — et vous regardez, parce que c'est tout ce qui vous est laissé. Zafir reconnaît des formes qu'on n'enseigne qu'à Giedi Prime, et une faute, une seule, que l'homme au distille laisse passer exprès. Le canon s'accomplit devant vous, au couteau, sans que vous ayez à le porter. Vous êtes venus pour ce qui suit.

Car ensuite Muad'Dib parle. Des légions qui ne devaient pas exister. Des uniformes qui n'étaient pas les leurs. Et dans le silence qui suit, l'univers entier — la cour captive, la Guilde, les Maisons en orbite — se tourne vers un seul nom, le vôtre, celui que portaient les tueurs d'Arrakeen. Voici la barre. Elle vous attend depuis le premier tarmac.

Phase Intrigue

⚙ Le procès — une structure, pas un compteur

Trois temps.

L'accusation : le monde croit le loup régicide — et le loup, c'est vous.

L'aveu : les manifestes portent vos sceaux. Témoigner, c'est avouer la complicité pour prouver l'innocence du crime : toute défense qui ne commence pas par « nous avons signé » s'effondrera à la première question.

La preuve : les Manifestes (niveau 2 — niveau 3 si le dossier de Natalia est complet) · l'ordre d'effacement · le compte du désert.

Le pivot — Vunt, selon le Tableau VIII : tué — son savoir dort dans une botte, quelque part : la preuve tient seule, mais l'aveu pèse plus lourd (difficulté +1) ; retourné — il corrobore : le factotum du Baron confirmant l'ordre impérial, c'est la salle qui bascule ; épargné — il attend, regarde la Maison, et choisit à la fin. Rejouez-lui son inventaire : que lui a-t-on laissé, rendu, coûté ? Il témoigne en créancier — exactement, sans faveur. C'est assez.

◆ Phase Agents

Le duel. Regarder. C'est la seule consigne, et c'est la plus dure : ne donnez aucun jet, aucune prise. Le canon ne se joue pas — il pèse.

La barre. Chaque agent parle une fois. L'aveu de Shizu — dire « nous avons signé » sans se défaire. Le compte de Natalia — le chiffre vérifié trois fois, posé dans le silence. Les carnets de Jiro — le mort témoigne par écrit, et son fils lui prête sa voix. La parole du désert — si Bakka a marché : le naïb, ou Zafir en Fedaykin, dit ce que le désert a compté. Akira, s'il parle, parle en médecin : il décrit des cicatrices de Salusa sur des « auxiliaires ». Alice se tait — ou dit une seule phrase, et c'est aux Sœurs qu'elle coûtera.

Le verdict. Muad'Dib ne juge pas comme un tribunal : il pèse — l'eau, le nom, l'aveu. Ce qu'il regarde à la barre, ce n'est pas la vérité, qu'il connaît déjà à sa manière : c'est ce que la Maison accepte de payer pour elle. Le surplus de jetons pèse l'épilogue (voir Clôture) — dites-le seulement maintenant.

🌀 Jets suggérés (Mélange)

Témoigner — *Rhétorique + Vérité*, difficulté 3 (2 si le dossier de Natalia est complet ; -1 cran si Vunt corrobore).

Tenir l'aveu — *Discipline + Devoir*, difficulté 2 : l'Atout *Crédit de table* (IV) se brûle ici — un témoin se souvient que la Maison a bien tenu, dans cette même salle, un soir de banquet.

Le mensonge choisi — la taupe qui se dévoile invoque son Trait : son témoignage pèse double, parce qu'il a coûté.

⚡ **La salle gronde** Un 20 pendant le procès : une Grande Maison, depuis l'orbite, exige le châtimement du loup séance tenante — le Landsraad veut son coupable simple. Rachat 1 jeton (le dernier, encore) : un regard de Muad'Dib suffit à rendre le silence. Mais la Maison lui devra ce silence, et il ne l'oubliera pas.

🐾 Secrets en couches

Couche 0 (publique) — Le monde veut un coupable, et le loup est cousu pour ça.

Couche 1 (premier fil) — L'aveu est la seule porte : la salle est pleine de Diseuses de Vérité, et le premier mensonge de la Maison sera le dernier.

Couche 2 (cœur caché) — Muad'Dib sait déjà. Il a vu — à sa manière — et il n'a pas besoin de la preuve pour lui : il en a besoin pour le Landsraad, comme du levier qui fera plier les Maisons en orbite. Ce qu'il pèse à la barre, c'est la Maison elle-même : ce qu'elle avoue sans y être forcée, ce qu'elle paie sans marchander. Le garçon du tarmac se souvient de tout. C'est sa grande force — et vous savez déjà de qui il tient la formule inverse.

 Les épilogues de la barre (selon la voie du Tableau IX)

Les Fedaykin de la première heure — la Maison témoigne du côté du vainqueur, l'eau du père au bassin et le désert dans la voix : le nom est lavé haut et fort. Le fief-forge sera rendu, et le Trône naissant contracte une dette d'honneur.

Les captifs de l'Empereur — témoigner depuis la défaite : la survie contre la vérité — la Maison réduite, vivante, lavée. Ou le silence : tomber avec Shaddam, condamnés pour le crime de l'Empereur qu'ils ont servi — la tragédie fermée à double tour. Laissez ce choix exister jusqu'au bout.

La taupe dévoilée — la Maison a servi deux maîtres et n'a trahi que le bourreau : le mensonge choisi pèse double, et Muad'Dib, qui a bâti son ascension sur des masques, reconnaît le métier.

La voie du poison — si Vunt était la cible, la vengeance est là, à portée de main, dans une salle pleine de lames consenties. Le tuer maintenant, c'est perdre le témoin. Ne dites rien : le nœud se serre tout seul.

 Récompenses (déjà inscrites dans l'Atlas MJ)

Le statut final de la Maison (voir Clôture) · le nom — lavé, ou emporté · et la fin de la trilogie. Pas de fiche nouvelle à ce Tableau : la salle est pleine de canon. Ne le singez pas — effleurez-le.

Liens sur l'Atlas — *Il n'y a plus d'Atlas après cette salle. Il y a l'Inventaire.*



Clôture de l'Acte III — L'Inventaire

À lire après le verdict — quand la table a rendu le sien. Adaptez le cadre au sort de Vunt (voir l'encadré MJ) : le texte est écrit pour tenir dans les trois cas — et dans le quatrième.



L'Inventaire — Texte de clôture

Hadrek Vunt avait tenu des livres toute sa vie. Il en avait tenu pour le Baron, qui ne les lisait pas ; pour Rabban, qui ne savait pas les lire ; pour lui-même, ce qui est la seule comptabilité honnête. Il n'avait jamais rien possédé que des colonnes, et il avait survécu à trois maîtres d'Arrakis parce que les colonnes, elles, ne trahissent personne : elles attendent qu'on les équilibre.

Ce soir-là — le dernier soir — il ouvrit le registre à la dernière page et entreprit de solder la seule affaire de sa carrière qui refusait de s'équilibrer.

Il écrivit : une forge, colonne Actif. Une Maison qu'on croyait morte et qui s'était relevée pièce à pièce, par le droit et par le sang, pendant qu'il comptait les points depuis l'autre bord. Il avait été payé pour l'en empêcher. Il nota honnêtement l'échec — un factotum qui maquille ses propres livres ne vaut pas l'encre qu'il use.

Il écrivit : un fief de verre, une ville d'épice, une noble Comtesse. Il posa la plume un instant. Certaines lignes demandent qu'on les relise. Il la reprit.

Il écrivit : Carthag. Un cadeau qui était une caserne, des manifestes qui étaient des aveux, un loup peint sur des transports dans la lumière d'un soir de chute. Il nota la Nuit en pertes et profits, et sa main, pour la première fois en quarante ans de métier, hésita sur la colonne. Il finit par l'inscrire des deux côtés, ce qui ne se fait pas, et laissa l'irrégularité en l'état. Qu'un auditeur s'y casse les dents dans un siècle : ce serait sa signature.

Il écrivit : trente-trois litres, sept dracmes. Il ne savait pas au juste pourquoi il connaissait ce chiffre, ni pourquoi il le portait à l'inventaire d'une Maison dont ce n'était plus l'eau — l'eau donnée change de colonne, c'est toute sa valeur. Il le nota quand même. Un inventaire est un inventaire.

Il écrivit, en dernière ligne : un nom. Actif ou passif, ce n'était plus à lui d'en décider — cela s'était décidé dans une salle pleine de poussière et de lames, où des enfants avaient dit « nous avons signé » d'une voix qui ne s'était pas défaite. Il avait assisté à beaucoup de comptes dans sa vie. Il n'avait jamais vu personne payer en avouant. Il inscrivit le nom en toutes lettres, soigneusement, comme on grave.

Puis il tira le trait final, comme on ferme les yeux d'un mort. Au-dehors, le vent portait du sable jusque sous la porte — il en trouvait toujours. Hadrek Vunt souffla la lampe. Les maîtres étaient passés. Le désert avait compté. L'Histoire se souviendra du Loup.

Adapter la novella au sort de Vunt (MJ)

Épargné — lisez telle quelle : un vieil homme libre, quelque part, ferme ses livres. C'est la version la plus douce, donc la plus troublante.

Retourné — même texte ; ajoutez seulement, avant la dernière ligne : « Le registre irait demain aux archives du nouveau Trône. Il l'avait exigé par écrit. »

Tué au Tableau VIII — l'inventaire posthume : on trouve le registre dans ses affaires, la dernière page écrite d'avance — sauf le trait. Faites-le tirer par le joueur qui l'a tué.

Prisonnier en attente de justice — la lampe qu'il souffle est celle d'une cellule ; le texte n'a pas besoin d'un mot de plus.

L'épilogue de la Maison — le poids du surplus

Comptez les jetons restants dans la réserve au moment du verdict — c'est ce que la Maison a su garder d'elle-même.

0–2 jetons : la Maison survit — nue. Le nom est tranché (lavé ou emporté), le reste est à rebâtir, et la trilogie se ferme sur des mains vides et propres.

3–5 jetons : la Maison tient un rang réduit dans l'ordre nouveau — ou une sortie digne dans la chute, selon la voie.

6 jetons et plus : la Maison pèse. Le fief-forge rendu ou promis, une place au compte du désert, et une ligne dans les registres du Trône naissant que nul auditeur ne pourra plus effacer.

Croisez avec la voie du Tableau IX et le verdict du Tableau X : le chiffre donne l'ampleur, la voie donne le sens.

— *Fin de l'Acte III* —

— *Fin de « Des Cendres au Sang »* —

Le poids du nom est levé. Le prix de l'épice est payé.

L'eau des morts dort au bassin — et le bassin répond de vous.

