

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

Acte I : LE POIDS DU NOM

La Maison renaissante

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



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

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

Générique : [♪ youtu.be/YoogfBXbyn8](https://youtu.be/YoogfBXbyn8)

Sommaire

Ce livret n'est pas linéaire. Après le Prologue, les douze Tableaux se prennent dans l'ordre que la table décide en Phase Maison, puis se jouent en Phase Agents. Chaque Tableau se joue aux deux niveaux.

—	Comment lire ce livret — structure non-linéaire, Phase Maison ↔ Phase Agents
§	Le système Mélange en bref — aide-mémoire de résolution, économie, deux phases
?	Les forces en présence — Vael, Caradec, Drosse, Vunt — et la Maisonnée Nagara
★	Prologue — Le serment sur le tarmac — à lire en ouverture : la mort du Comte, le genou de Zafir
I	Tableau I — Le Donjon Nagara — Siège de la Maison
II	Tableau II — Les Puits — Tenu par la Maison Vael
III	Tableau III — Les Manufactures — Tenu par la Maison Vael
IV	Tableau IV — Le Spatioport — Tenu par la Maison Vael
V	Tableau V — L'Arsenal — Tenu par la Maison Caradec (ralliable)
VI	Tableau VI — Les Greniers — Tenu par la Maison Caradec (ralliable)
VII	Tableau VII — L'Académie d'armes — Tenu par la Maison Caradec (ralliable)
VIII	Tableau VIII — Les Laboratoires — Administré par la Maison Drosse
IX	Tableau IX — Le Réseau — Administré par la Maison Drosse
X	Tableau X — Les Cendres — Lieu caché
XI	Tableau XI — Le Comptoir des Scories — Lieu caché
XII	Tableau XII — La Cache scellée — Lieu caché
★	Clôture de l'Acte I — le choix de la Cache, le pont vers l'Acte II
◆	Épilogue — Le départ sur le tarmac — à lire en générique de fin : la route du Trône, le rapport de Vunt — et l'homme sur la dune

Le fil de l'Acte I

SYNOPSIS COMPLET (A NE PAS DEVOILER)

Le Comte Nagara est mort sur Arrakis. Officiellement, un accident ; en vérité, on l'a fait taire. Il avait découvert que les Harkonnen détournent de l'épice hors-livres — l'écrémaient au nez du CHOM et de l'Empereur — et il en avait caché la preuve avant de partir. La Maison Vael, créature locale des Harkonnen, a été payée pour le trahir et s'est emparée des biens Nagara « pour assurer la continuité ».

À la mort du père, l'héritière s'apprêtait à se rendre dans un couvent Bene Gesserit, mais descend de la navette pour éviter de voir sa Maison dépecée : Vael tient les ressources (Puits, Manufactures, Spatioport), Caradec « garde » les armes et le grain (Arsenal, Greniers, Académie), Drosse vend la science et les secrets (Laboratoires, Réseau). Trois lieux restent cachés : les ronins de Vohr (Les Cendres), les contrebandiers (Le Comptoir des Scories), et la cache du Comte (La Cache scellée).

L'Acte I est une reconquête à deux échelles : reprendre le monde natal lieu par lieu (Phase Maison + Phase Agents) tout en remontant, fil après fil, la trahison jusqu'à sa source. Le climax — la Cache — révèle pourquoi le père est mort et place dans les mains des agents une preuve qui changera tout. Le choix qu'ils en font définit l'âme de la Maison et ouvre l'Acte II : l'« offre » empoisonnée d'un fief sur Arrakis.

CHRONOLOGIE — CE QUI S'EST VRAIMENT PASSE (A NE PAS DEVOILER)

Le synopsis donne la situation ; voici la séquence, pour le seul MJ. Quatre temps, une seule logique : la mainmise des rivaux n'est pas un hasard opportuniste — c'est un nettoyage, déclenché par ce que le Comte avait découvert.

Un — l'écrémage. Depuis des années, les Harkonnen détournent de l'épice hors-livres en la faisant transiter par l'infrastructure minière Nagara — la veine pure des Puits, les terrils du Comptoir, quelques complices achetés. Le Comte n'en sait rien.

Deux — la découverte. Le Comte tombe sur ce qui n'a rien à faire sur son monde : du mélange d'Arrakis. Il en dérobe un échantillon, réunit les preuves et scelle le tout dans une cache que lui seul connaît — puis part pour Arrakis, officiellement convoqué pour ses quotas, en réalité pour remonter la chaîne jusqu'au commanditaire.

Trois — la dénonciation. Vael, déjà œil local du Baron, signale que le Comte fouine et vend son itinéraire. C'est le paiement masqué des Puits et le manifeste du Spatioport : sa position, annoncée d'avance à un destinataire hors-monde.

Quatre — le nettoyage. On croit le tuer sur Arrakis : l'embuscade emporte l'ost et le fils aîné, et nul, dit-on, ne survit au désert profond. Vael reçoit l'ordre d'étouffer le monde natal : saisir les actifs productifs, traquer toute fuite. La mainmise est le containment de la découverte — elle commence au départ du Comte, pas à sa mort. Vult reste pour surveiller une fuite qu'on n'a jamais localisée : nul, en haut, ne sait qu'une cache physique existe.

Cinq — le mort du désert (à ne dévoiler à aucun agent). Le Comte a survécu. Blessé, recueilli par un sietch, lié par sa dette d'eau, il a compris que son retour condamnerait les siens : vivant, il est le témoin oculaire de l'écrémage — le Baron brûlerait tout ; mort, sa famille vit. Les fragments du « dernier message », passés par les vieux vassaux, sont le canal lent d'un vivant qui ne sait plus à qui se fier. La Comtesse ne l'a jamais cru mort : elle se rattache à l'idée qu'il a survécu — le cap dans le fragment, l'écriture datée d'après l'embuscade — et n'en dira jamais rien, à personne. Les joueurs le savent (l'Épilogue le leur montre) ; les agents, non. Jouez cette ironie sans jamais la trahir : il paraîtra à l'Acte III.

Pourquoi tout est aux rivaux. Seule Vael est pilotée par les Harkonnen. Caradec et Drosse ne sont pas des outils : des opportunistes d'un vide réel — caisses déjà épuisées,

l'ost parti et perdu avec le Comte sur Arrakis, régente âgée, héritière expédiée au couvent. Une Maison creuse se dépèce vite. C'est pourquoi deux d'entre elles se rallient : elles comblent un vide, elles ne haïssent pas.

LES QUATRE HORLOGES DE CAMPAGNE (ATLAS MJ)

Soupçons du cercle (6) — l'entourage doute de la régente. Avance quand on impose par la Voix ou qu'on cache trop aux fidèles.

Vael prend la place (6) — la rivale consolide. Avance quand le temps passe sans riposte ou qu'un conflit ouvert disperse vos forces.

Faveur harkonnen (4) — le Baron s'intéresse à la survivante. Avance à chaque exploit remarqué et chaque « souhait » de Vunt accepté ; sa montée ouvre l'Acte II.

Le désert remue (4) — la vérité de l'épice affleure. Le MJ la coche en secret, surtout à la Cache.



Comment lire ce livret

La campagne se joue en alternant deux échelles, exactement comme le prévoit le système Mélange. Le présent livret épouse cette alternance : chaque lieu du monde Nagara est un Tableau jouable aux deux niveaux.

LA BOUCLE D'UNE SEANCE

1. Phase Intrigue (niveau Maison, 10–15 min). La table consulte l'Atlas, regarde les horloges, et choisit quel(s) Tableau(x) engager. Pour chacun, on lance un *jet étendu de Maison* (Domaines + Traits) ou une opération d'épiçage. Le compteur de jet étendu de l'Atlas suit la progression jusqu'au Seuil du Tableau.

2. Phase Agents (niveau PJ, le cœur de la séance). On joue sur le terrain le Tableau retenu: duels, espionnage, escarmouches, négociations. Chaque agent reçoit son quota (1/2/3 jetons selon le statut) plus une part de la réserve de Maison, redistribuée avant de partir.

3. Récolte. Réussites et échecs nourrissent l'Atlas : Domaines qui montent, Atouts gagnés, Traits débloqués, réserve de Mélange alimentée — et Menace pour le MJ.

Chaque Tableau présente donc systématiquement deux blocs :

- ◆ **Niveau Maison (Phase Intrigue)** — le jet étendu, son Domaine, son Seuil, ses aboutissements et l'horloge concernée.
- ◆ **Niveau Agents (Phase Agents)** — les scènes jouables, les jets Mélange, la complication type, et les secrets en couches réservés au MJ.

LIRE LES COUCHES DE SECRET

Chaque Tableau range ses secrets en trois couches : la Couche 0 est ce que tout le monde voit ; la Couche 1, le premier fil que l'enquête révèle ; la Couche 2, le cœur caché à garder pour plus tard. Les fils convergent tous vers La Cache scellée — ne précipitez pas la Couche 2.

Les récompenses (Atouts, Mélange, Traits) sont déjà inscrites dans l'Atlas MJ : ce livret les rappelle, l'Atlas les comptabilise.

Le système Mélange en bref

Le manuel complet fait foi ; voici les encarts à poser sur la table. Tout se résout à 2d20, avec une seule méta-ressource : le Mélange.

⚙️ RESOLUTION

2d20, toujours. Seuil = *une Compétence* (Analyse, Combat, Discipline, Mobilité, Rhétorique) + *un Principe* (Devoir, Domination, Foi, Justice, Vérité), chacun de 4 à 8 — quelques PNJ d'exception dépassent cette échelle.

Chaque dé $\leq$ *seuil* = 1 succès. La **difficulté** (0 à 5) est le nombre de succès requis.

Critique : un 1 naturel vaut 2 succès si — et seulement si — une *Spécialisation* de la Compétence OU la *Maxime* du Principe s'applique. Non cumulable.

Complication : un 20 naturel déclenche un revers narratif, que le jet réussisse ou non. Rachat : 1 jeton de Mélange.

⚙️ LE MELANGE (1 JETON PAR USAGE)

Capital : 1 / 2 / 3 jetons par agent et par scénario (Maison Naissante / Mineure / Majeure).

Aucune régénération en scénario. Les seules sources sont le capital de départ et la réserve de Maison.

Usages : *Voir* (1 succès auto), *Façonner* (atout temporaire), *Dissiper* (annuler un atout adverse), *Invoquer* (Trait de Maison ou atout niv.1), *Encaisser* (racheter une complication, survivre à la défaite).

Tout jeton dépensé → 1 **Menace** pour le MJ (strictement 1:1).

Tout jeton gardé → 1 **point de progression** en fin de scénario.

⚙️ ATOUTS PERMANENTS — LES QUATRE NIVEAUX

Niveau 0 — narratif, mentionnable sans bonus.

Niveau 1 — reconnu : invocable pour 1 jeton (+1 succès auto ou -1 difficulté).

Niveau 2 — fiable : invocation gratuite 1×/scénario, payante ensuite.

Niveau 3 — signature : gratuit à chaque scène où il s'applique. En conflit, la qualité de l'atout s'ajoute aux effets.

⚙️ LA MENACE (COTE MJ, MIROIR DU MELANGE)

Le MJ commence à 0. Sa réserve se construit uniquement des jetons dépensés par les joueurs.

Usages (1 point chacun) : Renforcer un PNJ, Durcir un test, Façonner un atout adverse, Dissiper un atout joueur, Invoquer un Trait de Maison rivale, Compliquer.

Pas d'événement à coût double : l'économie est symétrique.

Les forces en présence

Les rivales et l'ombre

MAISON VAEL — LA RIVALE DOMINANTE

Tient Puits, Manufactures, Spatioport

Présence — Vael ne se montre pas : elle s'interpose. Partout où les Nagara veulent avancer, un intendant de Vael est déjà là, registre en main, à expliquer pourquoi c'est interdit, taxé, ou déjà promis à un autre. Ses gens portent le gris et l'or avec la morgue de qui se croit définitivement installé. On ne sent jamais la Maison Vael — on bute sur ses verrous.

Profil — Cupide, prudente, opportuniste. Créature locale des Harkonnen, payée pour trahir le Comte.

Talent — Mainmise « légale » — habille le vol en service de continuité ; toute reprise frontale nourrit l'horloge « Vael prend la place ».

« Ce qui est sans maître revient au plus fort. »

MAISON CARADEC — LA MARTIALE (RALLIABLE)

Tient Arsenal, Greniers, Académie

Présence — Caradec impose le silence des casernes : ordre, lames entretenues, regards qui jaugent avant de saluer. Ici l'on ne ment pas, l'on ne flatte pas, l'on mesure. Ses soldats occupent les places fortes Nagara sans joie, presque à regret, comme des hôtes qui savent n'être pas chez eux. Donnez-leur une raison d'honneur, et le mur de glace peut devenir une main tendue.

Profil — Doctrine, honneur, parole tenue. Méprise Vael ; n'a pris les fiefs « que pour les garder ».

Talent — Ennemie d'ennemi — se rallie à qui lui prouve sa valeur ou lui apporte la preuve de la collusion Vael-Harkonnen.

« Une arme sans garde est un crime. »

MAISON DROSSE — LA MARCHANDE

Administre Laboratoires et Réseau

Présence — Drosse ne s'embarrasse ni de blasons ni de serments : tout, chez elle, se chiffre, se pèse, se facture. Ses laboratoires et ses comptoirs sont propres, feutrés, baignés d'une lumière égale qui n'appartient à aucune heure. On y parle bas, on y note tout, et l'on en ressort avec ce qu'on était venu chercher — et une dette qu'on n'avait pas vue venir.

Profil — Sans loyauté autre que le profit. Vend science et secrets au plus offrant.

Talent — Tout a un prix — ni alliée ni ennemie ; un levier (ou des Solaris) ouvre toutes ses portes.

« La vérité se négocie au prix fort. »

HADREK VUNT — LE FACTOTUM HARKONNEN

Récurrent · présent au Spatioport

Présence — Un homme massif que l'embonpoint rend faussement débonnaire : sous la graisse, la carcasse d'un ancien soldat qui n'a rien oublié. Cheveux huilés, doigts bagués joints sur le ventre, veste de bonne coupe sans armoiries — il ne sert personne, et tout le monde le sait. Il parle bas, lentement, laissant des silences où l'interlocuteur s'enferme ; le demi-sourire ne gagne jamais les yeux, deux billes pâles qui font l'inventaire. Quand il s'éloigne, on ne se rappelle ni sa voix ni ses traits — seulement d'avoir été pesé.

Profil — L'œil du Baron. Ne fait jamais rien lui-même : observe, rapporte, distille des « souhaits ».

Talent — Le souhait du Baron — chaque souhait accepté avance « Faveur harkonnen » et salit la Maison ; refusé, il la recule mais l'agace.

Voix — Ne dit jamais « je veux » mais « le Baron souhaiterait » ; ponctue ses menaces d'un « vous me suivez ? » presque tendre.

« Je ne fais que transmettre les souhaits du Baron. »

La Maisonnée — vos agents

❁ LES CINQ PRETIRES

Shizu Nagara — héritière duelliste. Mobilité 7 · Combat 6 · *Rapide ancestrale*.

Jiro Nagara — cadet charismatique. Rhétorique 7 · Devoir 8 · détient les *dossiers* (pivot de l'Acte I).

Alice Dominica — cousine, espionne Bene Gesserit. Discipline 7 · une amie BG (Marie) à Arrakeen.

Natalia Khan — conseillère Mentat. Analyse 7 · Vérité 8 · « Si je ne le sais pas, c'est hors de propos. »

Zafir Callas — maître d'armes. Combat 7 · Justice 8 · un kindjal qui a tué un Sardaukar.

Un sixième agent ?



**AKIRA
TSUMO**

MÉDECIN SUK

Soumis au Conditionnement Impérial, vous tenez la vie de ceux qui vous sont confiés entre vos mains. Aucune main n'est plus sûre — ni plus convoitée.

Jouez ce personnage si vous aimez préserver les vôtres, percer les poisons et porter un secret plus lourd que la chair.

Prologue — Le serment sur le tarmac

Mots clé : spatioport battu par un vent froid et humide — bannière bleue et noire au loup d'argent — brume minérale sur une aube voilée



📖 À LIRE AUX JOUEURS

Le ciel d'ardoise du monde Nagara ne connaissait pas le bleu.

À l'aube, il virait au gris de l'acier refroidi ; au crépuscule, au gris du plomb ; et entre les deux, il pesait sur le spatioport comme un couvercle qu'aucune main n'aurait jamais soulevé. Shizu Nagara avait grandi sous ce ciel. Elle ne l'avait jamais trouvé laid. On n'a pas honte de la couleur de sa propre peau.

Elle gravissait la rampe de la navette, et elle se forçait à ne pas se retourner.

C'était une leçon, cela aussi : ne pas se retourner. Les Sœurs le lui avaient appris avant même de lui apprendre à respirer, car la Révérende Mère disait qu'un regard en arrière est un aveu, et qu'un aveu est une arme qu'on tend à l'ennemi. Tu pars vers Wallach IX. Ce qui est derrière toi n'a plus de prise sur toi. Shizu se le répétait. Elle montait. La malle bouclée glissait sur ses talons, légère (toute une vie tenait dans si peu pour qui s'apprêtait à suivre l'entraînement Bene Gesserit), et au sommet de la rampe l'attendait la silhouette patiente d'une femme en robe sombre, les mains jointes dans les manches, immobile comme une statue de cire qu'on aurait oublié d'éteindre.



Elle ne se retournera pas, pensa Sœur Alice Dominica, et elle observa sa cousine monter vers elle avec l'attention froide qu'on réserve aux choses qu'on aime et qu'on surveille en même temps. Elle a appris cela. Bien. Le Chapitre sera content. Dominica avait pour mission d'accompagner l'héritière jusqu'à l'École, et une

autre mission, plus ancienne, dont l'héritière ne savait rien. Car une Sœur sert toujours deux maîtres, et le second se tient toujours dans l'ombre du premier.

Mais Dominica vit aussi, au bas de la rampe, ce que Shizu ne voyait pas encore : un homme qui traversait le tarmac rapidement.



Il venait vite, pour un homme de son âge. Le vent du spatioport plaquait sa cape grise contre ses jambes et lui arrachait des mots que Shizu, plus haut, n'entendait pas encore. C'était Zafir Callas. Le maître d'armes. Celui qui lui avait mis sa première lame dans la main quand elle avait six ans, celui qui avait essuyé le sang de son premier entraînement avec la même main rude dont il essuyait, à présent, autre chose sur son visage. Et le vent emporta cela aussi.

Shizu s'arrêta sur la rampe. Une marche encore, et elle franchissait le seuil ; l'air recyclé de la navette lui touchait déjà la nuque, tiède, étranger. Ne te retourne pas.

Elle se retourna.



Zafir Callas s'arrêta au pied de la rampe. Et là, sur le métal froid du tarmac, sous le ciel qui ne connaissait pas le bleu, devant les agents en livrée qui chargeaient le fret et devant l'homme onctueux qui se tenait un peu à l'écart (toujours un peu à l'écart, celui-là, comme s'il craignait de salir ses bottes), le vieux maître d'armes plia le genou.

Il ne s'agenouille jamais, pensa Shizu, et son cœur sut avant sa raison.

Zafir Callas avait servi son père. Zafir Callas avait servi son frère, le temps qu'il avait vécu. Zafir Callas s'agenouillait devant celui qui régnait sur les Nagara, et devant personne d'autre, jamais ; c'était sa fierté, son unique luxe d'homme qui n'en possédait aucun. Et il s'agenouillait devant elle.

« Domina », cria-t-il.



Le mot la frappa avant le sens.

Domina. On ne dit pas Domina à une cadette. On ne dit pas Domina à une fille qu'on envoie chez les Sœurs parce qu'elle ne régnera pas, parce qu'un père et un frère se tiennent entre elle et le siège, parce que sa vie sera celle des secondes filles : utile, savante, mariée ailleurs, oubliée. On dit Domina à celle qui porte le nom. À celle qui porte tout le nom.

Shizu avait été entraînée à dominer son corps. C'était la première discipline et la dernière, celle dont toutes les autres découlaient : le contrôle du souffle qui ralentit le cœur, le cœur qui ralentit la peur, la peur domptée qui rend le visage lisse. Elle sentit son corps vouloir trahir : la chaleur monter à la gorge, les genoux se rappeler qu'ils étaient des genoux ? Et elle le tint. Elle le tint parce qu'il

y avait, à dix pas, un homme qui regardait, et qu'elle savait, sans le connaître encore, qu'il rapporterait tout.



Intéressant, pensa Hadrek Vunt.

Le factotum harkonnen n'avait pas bougé. Il se tenait dans cet entre-deux qu'il affectionnait, ni assez près pour qu'on l'invite, ni assez loin pour qu'on l'oublie, et il regardait la jeune femme sur la rampe avec l'œil d'un homme qui évalue une cargaison. Il avait reçu la nouvelle d'Arrakis trois jours avant elle ; c'était son métier de savoir les choses trois jours avant ceux qu'elles concernaient. Le Comte Nagara était mort. Une attaque dans le désert, disait-on, l'action de quelques sauvages ou de terroristes Fremen.

Restait une fille de couvent, songea Vunt. Et une mère vieillissante. Et un garçon trop jeune. Le Baron aimait les Maisons dans cet état : décapitées, tremblantes, faciles à façonner. Vunt nota la pâleur de l'héritière, et il nota aussi, car il était bon dans son domaine, qu'elle ne vacillait pas. Dommage, pensa-t-il. Une qui vacille se brise vite. Une qui tient coûte plus cher. Il rangea l'observation quelque part derrière son sourire, pour le Baron, pour plus tard.



Trois pas derrière le factotum, Natalia Khan ne regardait pas l'héritière. Elle regardait Vunt la regarder, et c'était une donnée plus utile. Le Mentat avait fait le calcul à la volée : Le Comte, mort. L'aîné, mort avec lui. L'aîné, le fils de la première, la concubine chassée pour une faute que nul n'avait nommée, mais l'enfant, lui, devait régner. La succession venait de glisser vers les deux enfants de la Comtesse, et une mort pareille ne crée pas un coupable : elle en désigne un aux yeux de qui souffre. Probabilité que cette première épouse tienne les puînés pour responsables : haute. Qu'elle ait raison : hors de propos. Ce qui compterait, ce n'était pas la vérité du complot, mais la certitude qu'elle en aurait. Khan horodata l'angle mort de l'équation (une ennemie qu'on n'avait pas vue venir parce qu'elle n'était plus rien) et la rangea derrière son front lisse.



« Mon père », dit Shizu. Sa voix ne trembla pas. Ce ne fut pas une question.

« Sur Arrakis. » Zafir n'avait pas relevé la tête. « Et votre frère avec lui. On dit le désert. On dit beaucoup de choses, Domina. Aucune ne me satisfait. »

Le vent passa entre eux. Quelque part, un moteur de navette s'éveilla en grondant, puis se tut, comme s'il avait compris qu'il n'était plus l'heure de partir.

Shizu regarda le vieil homme à genoux. Elle regarda, plus haut, la Sœur immobile qui ne disait rien — qui ne dirait rien, comprit-elle, parce que le Chapitre comprenait les deuils et avait la mémoire longue, et que c'était là une autre façon de dire que le Chapitre attendait de voir. Elle regarda l'homme onctueux qui souriait sans sourire. Et elle vit, comme on voit soudain le fond d'un puits quand la lampe descend assez bas, ce que signifiait ce mot qu'on venait de poser sur ses épaules.

Si elle montait dans la navette, son monde (le nom de son sang) tomberait en une saison. Les Puits passeraient à Vael. L'Arsenal à Caradec. Le reste aux charognards. Sa mère mourrait régente d'un fief vide, et son petit frère grandirait l'otage poli de quelqu'un d'autre. Le nom Nagara deviendrait une ligne dans les archives d'une Sœur, sous la rubrique des Maisons qui n'avaient pas su se relever.

Si elle redescendait, elle n'avait rien. Pas d'argent (les caisses étaient vides, elle le savait). Pas d'armée (elle avait accompagné le Comte Nagara sur Arrakis). Pas d'alliés. Seulement de vieilles dettes et de vieux ennemis, ce qui revenait souvent au même. Elle avait une mère qui ne pleurerait pas devant les vassaux, un maître d'armes à genoux, une poignée de fidèles, et un nom trop lourd pour ses épaules de vingt ans.



Au sommet de la rampe, Dominica attendait. Elle aurait pu parler. Un mot aurait suffi : viens, ou reste, et la Sœur connaissait l'art de glisser un mot sous la peau comme on glisse une lame entre deux côtes. Le Chapitre, peut-être, aurait préféré qu'elle parlât. Mais Dominica avait appris une chose que les jeunes Sœurs n'apprenaient pas dans les livres : que les meilleurs desseins sont ceux qu'on laisse l'autre croire siens. Alors elle se tut, et elle regarda sa cousine choisir, et elle nota le choix pour ceux à qui elle le rapporterait.



Un peu à l'écart des fidèles, Jiro Nagara avait vu Zafir s'agenouiller, et son visage s'était composé tout seul : le maintien qu'on attendait du second fils de la Comtesse. Il était bon à cela. Mais sous le masque, une pensée froide se déroulait, et celle-là ne souriait pas.

Notre frère est mort. Le demi-frère, l'aîné, le fils de la concubine déchue, celui qui aurait dû descendre cette rampe à sa place. Et déjà Jiro entendait ce que diraient les bouches : que la mort tombait bien, que les enfants de la Comtesse n'avaient eu qu'à attendre. Sa mère ne le penserait jamais. Mais l'autre, oui ; la mère d'un fils enterré, qui croirait qu'on le lui avait volé parce que c'était plus supportable qu'un fils tué par hasard. Jiro n'avait ni la lame de Zafir ni le sang-froid de sa sœur. Il avait sa langue, ses réseaux, et (il y songea soudain) : les dossiers. Ce que les Harkonnen croyaient caché sur Arrakis. Si elle reste, elle aura besoin d'une arme qui ne se voit pas. Et celle-là, je l'ai déjà.

Il regarda sa sœur sur la rampe comme on regarde quelqu'un qu'on a décidé de servir ; par choix, non par sang.



Shizu posa le pied sur la marche du dessous.

Ce ne fut qu'un pas. Un seul. Mais le tarmac, soudain, sembla très loin et très proche à la fois, comme ces choses qu'on a décidées avant de savoir qu'on les décidait. Elle descendit la rampe. La malle suivit, traînant son petit poids dérisoire. À chaque marche, elle sentait le mot grandir en elle, prendre la place,

déloger la cadette pour installer autre chose à sa place, quelque chose de droit, de froid, de terriblement éveillé.

Quand son pied toucha le métal du monde Nagara, elle ne s'arrêta pas devant Zafir. Elle alla jusqu'à lui, posa la main sur l'épaule courbée du vieil homme, et le releva. Car on ne laisse pas s'agenouiller trop longtemps celui qui vous a appris à vous tenir debout.

« Relève-toi, Zafir Callas. » Elle entendit sa propre voix et reconnut à peine la femme qui la portait. « Une Domina ne parle pas à un homme à genoux. Elle parle à ses épées. »

Quelque chose passa dans les yeux du vieux maître d'armes ; pas des larmes, il était trop fier pour cela, mais le reflet de quelque chose qui aurait pu en être, autrefois, chez un autre homme. Il se releva. Il était plus grand qu'elle. Il le serait toujours. Cela n'avait plus d'importance.



À dix pas, Hadrek Vunt cessa de sourire pour de bon, et ce fut là sa façon à lui de saluer. Il tourna les talons et s'en fut vers sa propre navette, pour porter au Baron une nouvelle qui n'était pas tout à fait celle qu'on attendait : il y a, sur le monde Nagara, une héritière qui n'est pas montée dans la navette. Le Baron trouvera cela utile. Le Baron trouve toujours quelque chose d'utile.

Et tout en haut de la rampe, la Sœur Alice Dominica défit lentement ses mains jointes, descendit à son tour, et vint se placer non plus au-dessus de l'héritière, mais à son côté ; ce qui, pour qui savait lire les Sœurs, disait beaucoup.

« Le Chapitre comprend les deuils, Domina », murmura-t-elle. « Et il a la mémoire longue. »

Shizu ne répondit pas. Elle regardait, au loin, par-delà les hangars et les grues, la ligne sombre des montagnes derrière lesquelles dormaient les Puits, l'Arsenal, les Greniers... son monde, son monde volé, qu'il allait falloir reprendre une étape à la fois.

Le ciel d'ardoise ne connaissait pas le bleu. Mais pour la première fois, Shizu Nagara le regarda comme une chose qui lui appartenait. Et le poids du nom, sur ses épaules, cessa peu à peu d'être un fardeau pour devenir ce qu'il avait toujours été, sous le deuil et sous la peur : une arme.



LANCER LA CAMPAGNE

Ce prologue s'adresse aux joueurs, pas seulement aux personnages : il installe le deuil, l'injustice et l'enjeu du nom. Enchaînez sur la première Phase Intrigue au Donjon (Tableau I), où la table choisira ses premières cibles sur l'Atlas.

Posez d'emblée les horloges à zéro et la Maison au statut Naissante (1 jeton par agent). Le ton de l'Acte I est intime et politique : le danger vient d'en haut, pas des armées.



Tableau I — Le Donjon Nagara

Mots clé : Siège de la Maison Nagara — donjon de pierre brut taillé dans la roche-mère — salle voûtée immense âtre où brûle un feu ancien — des sabres anciens suspendus aux poutres noircies



À LIRE AUX JOUEURS

Le Donjon ne ressemble à aucun palais d'Imperium. C'est une enclume de pierre enfoncée dans la première faille qu'aient creusée vos ancêtres ; des murs si épais que le froid du dehors n'y entre jamais tout à fait. Dans la grande salle basse, un feu brûle — celui qu'on dit n'avoir jamais cessé depuis la fondation.

Aux poutres noircies pendent les lames des aïeux Nagara, alignées par les siècles. La dernière, celle de votre père, a été accrochée la pointe tournée vers le bas, comme on le fait pour les morts. Personne, ici, n'a encore osé suspendre la vôtre à côté d'elle.

Les vieux vassaux vous attendent autour de la longue table — ceux qui ont survécu, ceux qui hésitent encore. Le silence qu'ils vous opposent est une question qu'aucun n'osera poser tout haut : saurez-vous régner, ou n'êtes-vous que la fille qu'on a renvoyée d'un couvent ?

◆ PHASE INTRIGUE

⚙ JET ETENDU DE MAISON

Domaine + Principe : Rhétorique de Maison + Devoir · **Difficulté :** 2 · **Seuil :** ≈ 6 succès (jet étendu)

Enjeu : Asseoir la régence. Tant que la régence n'est pas reconnue, toutes les actions de Maison subissent +1 de difficulté : c'est le verrou de l'Acte I.

Réussite mineure : On gagne du temps : +1 point d'Influence, mais le malus subsiste.

Réussite majeure / magistrale : Régence affermie : le malus disparaît, +1 jeton à la réserve, le Trait « Le loup ne meurt pas » se déploie.

Échec : Un vassal se cabre, retient hommes ou vivres : Menace au MJ, l'horloge « Soupçons du cercle » avance.

Horloge : Imposer par la Voix au Conseil avance « Soupçons du cercle » +1 — l'emporter sans la Voix donne une autorité plus solide.

◆ PHASE AGENTS

Le premier acte de l'héritière n'est pas une bataille : c'est un Conseil. C'est ici que l'on planifie les expéditions vers les autres tableaux — et ici que la Comtesse, en privé, teste sa fille.

Le premier Conseil. Sous les lames, les vassaux exigent une direction. Shizu doit imposer son autorité sans révéler la vacuité des caisses. Zafir veille en retrait ; Natalia souffle les vrais chiffres.

La main de la mère. En privé, la Comtesse éprouve sa fille — non par des mots, par des silences. Bien jouée, la scène glisse un indice vers la Cache scellée, sans que la régente ait l'air d'avoir cédé.

⚙ JETS SUGGERES (MELANGE)

Affermir la régence — *Rhétorique + Devoir* (Shizu), difficulté 2, en tâche étendue sur la séance. La réussite lève le -1 général.

Lire la Comtesse — *Analyse + Vérité* (Natalia) ou *Discipline + Foi* (Alice), difficulté 2 : on perçoit qu'elle tait un fragment du dernier message du Comte.

⚡ SOUPÇONS DU CERCLE

Si l'héritière tranche d'un mot, par la Voix, le cercle obéit mais se défie : +1 à l'horloge « Soupçons du cercle ». Quand elle se remplit, un proche se cabre — graine d'avenir.

⚡ LE PLATEAU DE LA REGENTE

À placer au fil de l'acte, une fois la régence affermie. Un soir, le goûteur de la Comtesse s'effondre : poison lent, dosé pour une femme déjà malade — et pour elle seule. Nulle revendication, nulle effraction : la main était achetée, mais la voie d'accès — l'office privé, l'heure exacte de la tisane — suppose quelqu'un qui connaît la Maison de l'intérieur, et de longue date. Vael y gagnerait peu ; Vunt ne travaille pas ainsi. Ne résolvez rien : laissez l'énigme ouverte — ce fil ne se renoue qu'à l'Acte II. (Si les agents accusent un proche à tort, « Soupçons du cercle » +1.)

SECRETS EN COUCHES

Couche 0 (public) — Le siège tient, mais les caisses sont vides et l'armée dispersée. Le cercle attend de voir si l'héritière saura régner.

Couche 1 (premier fil) — La Comtesse a reçu, par les vieux vassaux, un fragment du dernier message de son mari. Elle le tait pour protéger ses enfants.

Couche 2 (cœur caché) — Le fragment est chiffré — elle n'a jamais pu le lire, seulement le protéger. Mais elle sait autre chose, par les vieux vassaux : avant de partir, « il avait mis quelque chose à l'abri », ici, sur ce monde. C'est ce pressentiment-là qui mène à la Cache scellée. Elle mourra à l'Acte II : chaque scène avec elle est un compte à rebours.

LA COMTESSE NAGARA

Régente, mère, douairière en sursis

Présence — Droite comme une lame qu'on a trop affûtée, le deuil porté en robe sombre sans un pli de trop. Le visage est beau encore, mais usé de l'intérieur, et la maladie y travaille en silence — elle le sait, et n'en dira rien. Elle parle peu, par phrases brèves qui tombent comme des verdicts, et tient ses mains immobiles pour qu'on ne les voie pas trembler. Devant ses enfants, elle est tendresse murée ; devant les vassaux, elle est le nom Nagara fait femme.

Profil — Devoir 8, Vérité 7, Discipline 8 · Analyse 7

Talent — La main dans l'ombre — une fois par scène, règle en coulisse une difficulté pour offrir un dé à Shizu sans qu'elle le sache.

Voix — Parle par sentences brèves et définitives, ne hausse jamais le ton ; appelle ses enfants par leur seul prénom, jamais par leur titre.

« Une mère prépare. Une régente protège. Je fais les deux, et je me tais. »

RECOMPENSES (DEJA INSCRITES DANS L'ATLAS MJ)

Déjà acquis : refuge + centre de commandement.

Régence affermie → le -1 général disparaît et le Trait *Le loup ne meurt pas* se déploie pleinement.

Liens sur l'Atlas — Ouvre tout : finance la régence (*Les Puits*), reprend l'âme de la lignée (*L'Académie*), et donne à demi-mot le premier fil vers La Cache scellée.

Tableau II — Les Puits

Mots clé : Maison Vael — Mine profonde et brûlante — onze niveaux de galeries métallifères — poussière jaune en suspension — mineurs en combinaisons usées éclairés par des lampes crues



À LIRE AUX JOUEURS

L'air s'épaissit à mesure que la cage de descente s'enfonce. À chaque niveau dépassé, la chaleur monte d'un cran et la lumière jaunit ; tout au fond, la roche sue une poussière de silicate qui crisse sous la dent quand vous la respirez.

Onze niveaux de galeries : le ventre métallifère du monde, d'où votre Maison tira sa fortune trois siècles durant. Aujourd'hui les contremaîtres portent les couleurs de Vael, et les mineurs travaillent tête basse pour un maître qui n'est pas le leur.

Au onzième niveau, une galerie a été murée le mois dernier. Le mortier est encore pâle, frais d'à peine quelques semaines. « Un éboulement », vous dit-on, sans vous regarder. Trois hommes y sont restés. Personne, sous terre, n'y croit.

◆ PHASE INTRIGUE

⚙ JET ETENDU DE MAISON

Domaine + Principe : Analyse + Vérité (ou Rhétorique pour la revendication) ·

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

Enjeu : Reprendre les Puits rétablit les revenus de la Maison et coupe les vivres de Vael.

Réussite mineure : On rétablit une part des revenus : +1 atout de Maison niveau 0.

Réussite majeure / magistrale : Puits + preuve : Mobilité +1, l'Atout « Registres des Puits » (niveau 1), +1 jeton de réserve.

Échec : Vael évacue l'intendant et ses livres : la preuve fuit ailleurs (Spatioport, Réseau), Menace au MJ.

Horloge : Un assaut ouvert fait basculer Vael en ennemie déclarée et avance « Vael prend la place ». Le droit (registres au Conseil) la freine.

◆ PHASE AGENTS

On découvre ici le premier fil dur de la trahison : les registres truqués de l'intendant Korr portent un paiement masqué, daté de la semaine où le Comte est mort. Vael a été payée.

Le onzième niveau. Descente dans la chaleur. La Vieille Ouro mène les agents au mur frais — un mois d'âge, pas un siècle. Derrière : une veine de minerai pur, et trois corps qu'on a voulu taire.

Les livres de Korr. L'intendant tient double comptabilité. L'obtenir par la ruse (Alice), par la peur, ou en le retournant. Korr cède vite si on lui promet la vie.

⚙ JETS SUGGERES (MELANGE)

Rouvrir la galerie murée — *Combat + Domination* ou *Analyse + Vérité* (Natalia, géologie), difficulté 2.

Saisir les registres — *Discipline + Espionnage* (Alice), difficulté 2 ; ou *Rhétorique* pour retourner Korr, difficulté 3 — il craint sa cousine.

⚡ L'ÉBOULEMENT OPPORTUN

Forcer la galerie sans précaution (un 20 sur le jet, ou la hâte) réveille l'instabilité : un éboulement menace mineurs et agents. Rachat possible pour 1 jeton de Mélange (Encaisser).

🐱 SECRETS EN COUCHES

Couche 0 (publique) — Vael « gère » les Puits depuis le départ du Comte pour Arrakis, au nom de la continuité.

Couche 1 (premier fil) — Les registres de Korr portent un paiement masqué (« assurance de fret ») daté de la semaine du meurtre. Premier fil dur : Vael a été payée. À recouper avec le manifeste du Spatioport.

Couche 2 (cœur caché) — La galerie murée cache une veine de minerai pur qui aurait attiré l'œil hors-monde. Vael l'a scellée — trois hommes dedans — pour garder un puits discret. C'est le premier maillon vers le détournement d'épice (La Cache scellée).

👤 INTENDANT KORR VAEL

Gouverneur usurpateur des Puits

Présence — *Petit, soigné, les ongles nets d'un homme qui n'a jamais touché le minerai dont il tient les comptes. Il porte les couleurs de Vael avec l'aplomb de l'arriviste et transpire dès qu'on hausse la voix. Sa parole est un escalier de chiffres derrière lequel il s'abrite ; pris en défaut, il marchande sa peau avant même qu'on l'ait menacé. Un homme qui plierait pour le premier qui lui promet de vivre.*

Profil — Domination 7, Rhétorique 7 (mensonge), Analyse 6 (comptabilité truquée)

Talent — Renforts — une fois par scène, en payant de la Menace, une escouade de gardes Vael surgit.

Voix — Se réfugie derrière les chiffres et le « ce n'est pas moi qui décide » ; le « nous » de façade craque en « je » dès qu'il a peur.

« Les registres disent ce que je veux. »

VIEILLE OURO

Cheffe d'équipe des mineurs

Présence — *Petite et noueuse comme une racine restée trop longtemps sous terre, la peau tannée par la poussière des Puits, les mains larges et calleuses d'une vie de galerie. Elle ne baisse pas les yeux comme les autres mineurs — elle vous fixe, et soutient le regard. Sa voix est rauque, économe ; quand elle parle des trois hommes murés au onzième, elle ne hausse pas le ton, et c'est pire. Derrière elle, sans un mot, le peuple des Puits attend de savoir si elle vous suivra.*

Profil — Devoir 7, Justice 6, Discipline 7 (endurance)

Talent — Le peuple suit — gagnée, elle soulève les mineurs : dé bonus massif à toute action s'appuyant sur eux (grève, témoignage, blocage).

Voix — Phrases courtes comme des coups de pioche ; ramène tout à la roche et aux galeries, et revient toujours au compte de ses morts.

« Trois morts au onzième. On ne me fera pas oublier. »

RECOMPENSES (DEJA INSCRITES DANS L'ATLAS MJ)

Mobilité +1 · Atout *Registres des Puits* (niveau 1) — preuve de la fraude Vael, opposable au Landsraad ou en *kanly*.

Liens sur l'Atlas — *Recoupe avec Le Spatioport (manifeste), remonte au Comptoir des Scories (qui a payé), éclaire Les Laboratoires (pourquoi la veine pure).*

Tableau III — Les Manufactures

Mots clé : Maison Vael — Vaste complexe sidérurgique — cheminées rougeoyantes à l'horizon — halls cathédrale où coule du métal en fusion — passerelles d'acier surplombant des rivières de lave



À LIRE AUX JOUEURS

On entend les Manufactures avant de les voir : un grondement sourd, le souffle des hauts-fourneaux, le choc rythmé des presses. Puis l'horizon s'embrase de cheminées rougeoyantes et de halls grands comme des cathédrales, où le métal en fusion coule en rivières surveillées depuis des passerelles.

C'est ici que le minerai brut devient richesse négociable — le poids qui permet à une Maison de se faire entendre auprès du CHOM. Les maîtres-fondeurs de Vael donnent les ordres, mais les ouvriers, eux, sont nés sur vos terres.

Vous le voyez à leurs gestes : la chaîne tourne mal, on bâcle, on « oublie » une pièce, on ralentit d'un rien. Une colère patiente, économe d'elle-même, qui n'attend qu'un nom à suivre.

◆ PHASE INTRIGUE

⚙ JET ETENDU DE MAISON

Domaine + Principe : Rhétorique + Justice · **Difficulté :** 2 · **Seuil :** ≈ 4 succès

Enjeu : Récupérer la capacité de peser dans toute négociation — et faire mentir la promesse de Vael au Baron.

Réussite mineure : On grippe la chaîne adverse : +1 atout niveau 0.

Réussite majeure / magistrale : Chaîne reprise : Rhétorique +1, Atout « Chaînes de production » (niveau 1), +1 jeton de réserve.

Échec : Vael remplace les meneurs ; le levier de grève s'émousse, Menace au MJ.

Horloge : Saboter au lieu de rallier abîme l'outil : -1 à la prochaine opération de production qui s'en sert.

◆ PHASE AGENTS

Le levier n'est pas la force : c'est le sort des ouvriers. Qui gagne leur main gagne la chaîne — et découvre que Vael a promis aux Harkonnen un rendement qu'elle ne peut tenir sans eux.

La grève larvée. Les agents constatent le sabotage tranquille. Gagner les contremaîtres (Jiro) fait basculer la manufacture sans un coup de feu.

Le carnet de Dren. Le maître-fondeur, si l'on respecte le métier, montre les rendements truqués : une faille béante dans la parole donnée par Vael au Baron.

⚙ JETS SUGGERES (MELANGE)

Rallier les ouvriers — *Rhétorique + Justice* (Jiro ou Zafir), difficulté 2 : ils n'attendent qu'un Nagara digne.

Retourner Dren — *Rhétorique + Vérité*, difficulté 2 ; parlez chiffres et métal, jamais blasons.

⚡ LA FOURNEE RATEE

Brusquer la chaîne (un 20, ou la précipitation) provoque une coulée incontrôlée : brûlures, arrêt de production, et un mort possible qui retournerait les ouvriers contre vous.

🐱 SECRETS EN COUCHES

Couche 0 (publique) — La production patine sous gérance Vael ; les ouvriers traînent les pieds pour des maîtres qu'ils méprisent.

Couche 1 (premier fil) — Vael a promis aux Harkonnen une hausse de rendement intenable sans la main-d'œuvre : sa parole au Baron est en jeu.

Couche 2 (cœur caché) — Une part du métal « bon pour le CHOM » file vers des registres parallèles — même logique d'écémage que l'épice. Dren l'a remarqué sans en saisir la portée.

MAITRE-FONDEUR DREN

Régisseur Vael des Manufactures

Présence — Trapu, le cuir tanné par la chaleur des hauts-fourneaux, un tablier brûlé d'étincelles qu'il ne quitte jamais tout à fait. Il regarde les blasons avec l'indifférence d'un homme qui ne croit qu'à ce qui fond et qui coule. Sa parole est lente, précise, sans flatterie ; il méprise le mensonge des contrats autant qu'il respecte l'honnêteté du métal. Parlez-lui chiffres et rendements, jamais lignée — et il s'ouvrira comme un creuset.

Profil — Vérité 7, Analyse 7 (métallurgie, logistique)

Talent — L'homme du métier — révèle une faille dans les engagements de Vael à qui le gagne.

Voix — Répond par le rendement et la résistance des alliages ; coupe court aux belles paroles d'un « montrez-moi les chiffres ».

« Le métal ne ment pas. Les contrats, si. »

RECOMPENSES (DEJA INSCRITES DANS L'ATLAS MJ)

Rhétorique +1 · Atout *Chaînes de production* (niveau 1) — équiper vite : armer une troupe, tenir un quota sous contrainte.

Liens sur l'Atlas — Se nourrit des Puits (matière première), arme Les Cendres (équiper les ronins), recoupe Les Laboratoires (trace du métal détourné).

Tableau IV — Le Spatioport

Mots clé : Maison Vael — Vaste tarmac de spatioport balayé par un vent gris — vieille tour de contrôle — navette ventrue rampe baissée — montagnes à l'horizon avec grues industrielles



À LIRE AUX JOUEURS

La dalle du spatioport est le seul point du monde par où l'on entre et l'on sort de l'Imperium. Sous le vent gris, la vieille tour de contrôle veille sur des hangars de navettes et des soutes éventrées. C'est ici, sur ce béton, que tout a commencé pour vous — ici que Zafir a plié le genou.

Les hommes de Vael tiennent la tour et filtrent les départs ; rien ne quitte ce monde sans qu'on le sache là-haut.

Et il y a cet homme, toujours au bord du tarmac, immense et onctueux, qui se dit « de passage » depuis des semaines. Il ne porte les couleurs d'aucune Maison du monde. Quand son regard se pose sur vous, vous comprenez qu'il connaît déjà votre nom — et qu'il en réfère à quelqu'un, très loin d'ici.

◆ PHASE INTRIGUE

⚙️ JET ETENDU DE MAISON

Domaine + Principe : Analyse + Vérité · **Difficulté :** 2 · **Seuil :** ≈ 5 succès

Enjeu : Contrôler qui entre et qui sort du monde — et cesser de dépendre du bon vouloir d'autrui.

Réussite mineure : On obtient un droit de regard partiel : +1 atout niveau 0.

Réussite majeure / magistrale : Tour tenue : Mobilité +1, Atout « Contrôle des départs » (niveau 1), +1 jeton de réserve.

Échec : L'escale prévient Vunt ; la preuve s'évapore et la « Faveur harkonnen » n'avance pas (le Baron vous juge maladroits).

Horloge : Une prise brutale (incident de tarmac, scandale) avance « Le désert remue » +1.

◆ PHASE AGENTS

On y trouve le manifeste de départ du contingent du Comte vers Arrakis. Recoupé avec les Puits, il établit que le convoi a été annoncé d'avance à un destinataire hors-monde. Quelqu'un, ici, a vendu sa position.

L'agenouillement, en miroir. Ouvrez ou rappelez ici la scène fondatrice. Le lieu porte une charge : Zafir s'y tait souvent. Un beat d'émotion avant l'enquête.

L'homme qui regarde. Vunt aborde les agents avec une courtoisie de prédateur et glisse un « souhait du Baron ». L'accepter avance « Faveur harkonnen » ; le refuser la recule, mais l'agace.

⚙️ JETS SUGGERES (MELANGE)

Obtenir le manifeste — *Analyse + Vérité* (Natalia) ou *Rhétorique* pour soudoyer le chef d'escale Obo, difficulté 2.

Surveiller sans être vu — *Discipline + Espionnage* (Alice), difficulté 2 : suivre la preuve « qui fuit » jusqu'au Comptoir des Scories.

⚡ LE SOUHAIT DU BARON

Refuser Vunt en face le vexe : il peut « compliquer » la scène (1 Menace) — un contrôle de soute imprévu, une rétention de cargaison, un mot glissé à Vael.

🐱 SECRETS EN COUCHES

Couche 0 (publique) — Le Spatioport est la seule porte vers l'Imperium ; Vael en tient la tour et filtre les départs.

Couche 1 (premier fil) — Le manifeste montre que le convoi du Comte vers Arrakis a été annoncé d'avance à un destinataire hors-monde. Quelqu'un d'ici a vendu sa position. Recoupe avec le paiement des Puits.

Couche 2 (cœur caché) — Hadrek Vunt n'est pas « de passage » : il surveille la fuite. Sa présence trahit que les Harkonnen craignent qu'on remonte la piste. Cochez « Le désert remue » dès que les agents approchent Vunt avec les bonnes questions.

HADREK VUNT

Factotum harkonnen (récurrent)

Présence — *Un homme massif que l'embonpoint rend faussement débonnaire : sous la graisse, la carcasse d'un ancien soldat qui n'a rien oublié. Crâne huilé, doigts bagués joints sur le ventre, veste de bonne coupe sans armoiries — il ne sert personne, et tout le monde le sait. Il parle bas, lentement, laissant des silences où l'interlocuteur s'enferme ; le demi-sourire ne gagne jamais les yeux, deux billes pâles qui font l'inventaire. Quand il s'éloigne, on ne se rappelle ni sa voix ni ses traits — seulement d'avoir été pesé.*

Profil — Analyse 8 (renseignement), Rhétorique 7 (menace voilée), Devoir 7

Talent — Le souhait du Baron — énonce un « souhait » : refusé, « Faveur harkonnen » recule ; accepté, elle avance mais salit la Maison.

Voix — Ne dit jamais « je veux » mais « le Baron souhaiterait » ; ponctue ses menaces d'un « vous me suivez ? » presque tendre.

« Je sais déjà ce que vous croyez me cacher. »

CHEF D'ESCALE OBO VAE-LIGE

Maître des départs, homme lige de Vael

Présence — *Un fonctionnaire au teint gris du spatioport, qui n'a pas vu le soleil depuis des années et porte l'uniforme fripé de qui dort à son poste. L'œil fuyant, la main toujours à demi tendue, il sourit trop vite et trop large. Il sait tout ce qui entre et sort de ce monde, et le vendra à qui paie — sans haine, sans loyauté, par pure habitude du commerce. Pressez-le, et il vous bradera son propre maître.*

Profil — Vérité 7 (manifestes), Analyse 6, vénal

Talent — Le sait déjà — révèle ou vend qui est arrivé, parti, et avec quoi.

Voix — Tutoie vite, glisse un « pour toi, je peux faire un prix » ; chaque phrase laisse une main entrouverte pour le pot-de-vin.

« Tout est dans les manifestes. Pour le bon prix. »

RECOMPENSES (DEJA INSCRITES DANS L'ATLAS MJ)

Mobilité +1 · Atout *Contrôle des départs* (niveau 1) — nul ne quitte le monde à l'insu des Nagara.

Liens sur l'Atlas — *Recoupe Les Puits (paiement + manifeste), lance la filature vers Le Comptoir des Scories, annonce l'ombre de La Cache scellée (Vunt surveille la fuite).*

Tableau V — L'Arsenal

Mots clé : Maison Caradec — bunker d'armurerie gardé par des sentinelles — lumière froide d'aube — atmosphère martiale et tendue — montagnes proches et intimidantes



À LIRE AUX JOUEURS

L'Arsenal est un bloc bas, sans fenêtres, gardé jour et nuit. On le sent plus qu'on ne le voit : sous ces dalles dorment des râteliers de lames, des fusils maula scellés, des générateurs de bouclier alignés en colonnes — de quoi armer dix mille hommes. Assez pour reprendre un monde.

Les sentinelles qui vous laissent approcher ne portent pas les couleurs de Vael : ce sont celles de Caradec, la Maison martiale qui s'est emparée du dépôt « pour qu'il ne tombe pas en de mauvaises mains ».

Sur le seuil, une femme au crâne rasé de vétérane vous attend, les mains croisées dans le dos, le regard d'un officier qui jauge une recrue. Elle ne vous hait pas. Elle attend que vous lui donniez une raison de vous respecter.

◆ PHASE INTRIGUE

⚙️ JET ETENDU DE MAISON

Domaine + Principe : Combat + Justice (duel) ou Rhétorique + Justice (convaincre) ·
Difficulté : 2 (avec preuve) / 3 (sans) · **Seuil :** ≈ 6 succès

Enjeu : Caradec méprise Vael et respecte le code. La rallier change la face de l'acte ; lui reprendre l'Arsenal de force en fait un second ennemi.

Réussite mineure : Respect différé : pas d'alliance ce chapitre, mais la porte reste ouverte.

Réussite majeure / magistrale : Alliance Caradec : Combat +1, Atout « Armer dix mille hommes » (niveau 1), et Caradec engage ses lames (Trait « Doctrine »).

Échec : Mépris ou Voix : Caradec devient ennemie aussi dure que Vael, « Vael prend la place » +1.

Horloge : Apporter la preuve de la collusion Vael-Harkonnen (Puits/Spatioport) rallie Reiko sans duel.

◆ PHASE AGENTS

Caradec n'est pas une ennemie naturelle : elle se mérite. Un service rendu, un ennemi commun frappé, ou un duel d'honneur tenu face à sa championne Nao.

Le duel d'honneur. Reiko exige qu'on affronte Nao au premier sang. Une défaite honorable ouvre l'alliance autant qu'une victoire : la tenue compte plus que l'issue.

L'ennemi commun. Apporter à Reiko la preuve de la collusion Vael-Harkonnen : elle rend l'Arsenal et tire l'épée à vos côtés, sans qu'un coup soit échangé entre vous.

⚙️ JETS SUGGERES (MELANGE)

Duel contre Nao — *Combat + Domination* (Shizu) ou *Combat + Justice* (Zafir), difficulté 3, en tâche étendue (cf. règles de duel).

Convaincre Reiko — *Rhétorique + Justice*, difficulté 2 preuve en main (3 sans). La Voix souille l'accord.

⚡ LE SANG DE TROP

En duel, un 20 peut transformer le premier sang en blessure grave : Nao tombe, l'honneur est rompu, et Reiko se ferme. Survivre à la défaite (1 jeton) sauve la mise.

🐱 SECRETS EN COUCHES

Couche 0 (publique) — Caradec garde l'Arsenal « par doctrine » : une arme sans garde est un crime à ses yeux. Elle attend qu'on lui prouve qu'on peut le lui rendre.

Couche 1 (premier fil) — Reiko soupçonne la collusion Vael-Harkonnen sans pouvoir la prouver. Une preuve la rallie sans duel.

Couche 2 (cœur caché) — Caradec a déjà éconduit une avance harkonnen avant la campagne, par honneur : atout d'Acte III dormant — une Maison martiale qui a dit non au Baron.

👤 DAME REIKO CARADEC

Cheffe de la Maison Caradec

Présence — *Le crâne rasé d'une vétérane, le port d'un officier qui a vu trop de champs de bataille pour craindre une recrue de plus. Elle se tient les mains croisées dans le dos, immobile, et vous jauge sans hostilité ni complaisance — elle attend une raison de vous respecter. Sa voix est nette, sans gras, comme un ordre. Elle méprise Vael d'un mépris froid, et tient l'honneur pour la seule chose qu'on ne puisse ni acheter ni reprendre par la force.*

Profil — Devoir 7, Justice 7, Combat 7, Discipline 8 (honneur)

Talent — Doctrine — alliée, confère durablement un dé bonus aux actions de Combat de Maison tant que le serment tient.

Voix — Parle bref, à l'impératif militaire ; ne dit pas « peut-être » mais « prouvez-le », et pèse chaque mot comme un ordre.

« Donnez-moi une raison de vous respecter, et je vous rends vos lames. »

CHAMPIONNE NAO

Bretteuse de Caradec, gardienne du dépôt

Présence — *Jeune, longue, le calme inquiétant de qui n'a jamais perdu un duel au premier sang. Elle bouge peu et toujours juste, économe de chaque geste comme on l'est d'une chose précieuse. Le regard est posé, presque doux, jusqu'à l'instant où la lame sort — et alors il n'y a plus rien dans ses yeux qu'une attention totale. Elle ne provoque pas et ne se vante pas : elle attend qu'on se montre digne d'elle, ou indigne.*

Profil — Combat 8 (duel au bouclier), Mobilité 7, Discipline 7

Talent — Tempo parfait — en duel, ignore une fois par scène le malus du bouclier adverse. Une défaite honorable contre elle ouvre l'alliance.

Voix — Économe de paroles jusqu'au silence ; ne parle que d'honneur et de lame, et conclut souvent d'un simple « montrez-moi ».

« Une lame ne se prête qu'aux dignes. »

RECOMPENSES (DEJA INSCRITES DANS L'ATLAS MJ)

Combat +1 · Atout *Armer dix mille hommes* (niveau 1) · alliance Caradec → Trait Doctrine.

Liens sur l'Atlas — Arme *Les Cendres* (équiper les ronins), partage l'honneur de la lame avec *L'Académie*, forme l'axe Caradec avec *Les Greniers*.

Tableau VI — Les Greniers

Mots clé : Maison Caradec — Énormes silos-bunkers de grain capables de soutenir un siège — file de gens du peuple en haillons attendant une distribution — ciel bas et poussiéreux — ambiance de pénurie et d'attente



À LIRE AUX JOUEURS

Les Greniers se dressent comme des bunkers : d'énormes silos blindés, capables de soutenir un siège, qui nourrissent les cités-forges et les puits. Qui les tient tient le ventre du monde — et la fidélité de tous ceux qui ont faim.

La bannière de Caradec flotte au-dessus des portes, mais la file des gens du peuple, elle, vous reconnaît : on chuchote votre nom sur votre passage, on baisse les yeux, on espère.

Dans le désordre qui a suivi le départ de votre père, le grain est devenu une arme aussi sûre qu'une lame. Et quelqu'un, vous le pressentez, joue déjà avec la faim des vôtres.

◆ PHASE INTRIGUE

⚙ JET ETENDU DE MAISON

Domaine + Principe : Discipline + Justice · **Difficulté :** 2 · **Seuil :** ≈ 4 succès

Enjeu : Restaurer la loyauté de la population et priver une rivale d'un moyen de pression. Test de la sincérité de Caradec.

Réussite mineure : Quelques quartiers rassasiés : +1 point d'Influence.

Réussite majeure / magistrale : Ventre tenu : Discipline +1, Trait « Imprenable », et la preuve du sabotage alimentaire de Vael.

Échec : Disette : les quartiers fidèles murmurent ; « Vael prend la place » +1 (elle paraît seule à pouvoir nourrir).

Horloge : Une intendance brutale (réquisition) tient les silos mais entame la loyauté — pas de bonus de population.

◆ PHASE AGENTS

En période de chaos, le peuple suit qui le nourrit. Et Vael, en sous-main, détourne des stocks pour affamer les quartiers fidèles aux Nagara.

Les comptes de Bako. L'intendant, écœuré, livre la preuve du sabotage alimentaire de Vael si l'on gagne sa confiance — une arme politique.

La file du pain. Distribuer (ou non) les vivres aux quartiers Nagara : un choix qui parle plus fort qu'un discours et restaure la loyauté populaire.

⚙ JETS SUGGERES (MELANGE)

Gagner Bako — *Rhétorique + Justice*, difficulté 2 : il déteste le gâchis, parlez-lui en homme honnête.

Restaurer la loyauté — *Discipline + Devoir de Maison*, difficulté 2, une fois les vivres en main.

⚡ L'EMEUTE DU GRAIN

Une distribution mal tenue (un 20, ou la brutalité) tourne à la bousculade mortelle : la foule qui vous acclamait vous piétine, et Caradec voit votre indignité.

🐱 SECRETS EN COUCHES

Couche 0 (publique) — Caradec tient les Greniers par la même doctrine de garde que l'Arsenal. La population a faim et regarde qui la nourrira.

Couche 1 (premier fil) — Vael détourne en sous-main des stocks pour affamer les quartiers Nagara. L'intendant Bako en a la preuve et déteste ce qu'on lui fait couvrir.

Couche 2 (cœur caché) — Le détournement transite par des écritures jumelles de celles des Puits : le même comptable truque les deux. Relier Greniers + Puits identifie la main qui maquille pour Vael.

👤 INTENDANT BAKO

Régisseur des Greniers pour Caradec

Présence — *Un homme rond et fatigué, aux mains tachées d'encre et de grain, qui tient ses registres comme d'autres tiennent une conscience. Il a le dos voûté de qui porte un secret qu'il déteste couvrir. Quand il parle du détournement des vivres, sa voix se charge d'une colère*

sourde, celle d'un honnête homme à qui l'on fait faire le mal. Gagnez sa confiance en homme droit, et il vous donnera la preuve avec soulagement.

Profil — Devoir 7, Justice 6, Analyse 7 (gestion des stocks)

Talent — Les comptes parlent — livre la preuve du sabotage alimentaire de Vael à qui gagne sa confiance.

Voix — Voix de comptable las ; soupire avant de répondre, et laisse échapper des « ce n'est pas juste » qu'il regrette aussitôt.

« *On ne joue pas avec le pain des gens.* »

RECOMPENSES (DEJA INSCRITES DANS L'ATLAS MJ)

Discipline +1 · Trait *Imprenable* — une fois par acte, en cas de siège ou de blocus, ignorer une Condition d'investissement.

Liens sur l'Atlas — *Forme l'axe Caradec avec L'Arsenal, recoupe Les Puits (même comptable truqueur), nourrit la régence du Donjon.*

Tableau VII — L'Académie d'armes

Mots clé : Maison Caradec — Ancienne salle d'armes au plancher de bois sombre usé par les siècles — lumière oblique tombant de hautes fenêtres — râteliers de lames d'entraînement — une vitrine au fond renfermant un vieux sabre cérémoniel



À LIRE AUX JOUEURS

L'Académie d'armes sent la cire, la sueur ancienne et le métal froid. Les planchers sont creusés, polis par des siècles de pas glissés : c'est ici qu'on enseigne la lame Nagara depuis la fondation, ici que votre père a fait ses premières gardes, ici que Zafir vous a corrigé la posture mille fois.

Et aujourd'hui, ce sont des maîtres d'armes de Caradec qui font claquer les ordres dans la grande salle. On y enseigne votre art — sans vous.

Dans une vitrine, au fond, dort une vieille lame de votre lignée que personne n'a osé décrocher. L'humiliation n'a pas de prix stratégique. Elle a un prix symbolique.

◆ PHASE INTRIGUE

✿ JET ETENDU DE MAISON

Domaine + Principe : Combat + Foi · **Difficulté :** 2 · **Seuil :** ≈ 4 succès

Enjeu : Le moins « stratégique » et le plus symbolique des fiefs : reprendre l'Académie restaure l'identité de la Maison.

Réussite mineure : On rouvre la salle à vos élèves : +1 atout niveau 0.

Réussite majeure / magistrale : Âme reprise : Combat +1, le Trait « Lames héritées » renforcé, et la Vieille Lame Nagara (Atout transmissible).

Échec : La salle reste gardée à contrecœur ; la vitrine close, l'humiliation perdure.

Horloge : Une prise par trahison ou par la Voix souille la salle : Caradec se ferme (lien Arsenal compromis), la Vieille Lame perd sa charge symbolique.

◆ PHASE AGENTS

Le maître Solen, installé par Caradec, n'est pas un ennemi : il enseigne la lame Nagara avec un respect sincère et le malaise visible d'un homme à la mauvaise place.

Le retour dans la salle. Beat émotionnel pour Zafir et la fratrie. Les élèves Caradec, gênés, s'écartent sur leur passage.

Le duel digne. Un agent Nagara prouve sa valeur ; Solen cède la salle et ouvre la vitrine. La manière — honneur contre Voix — décide de tout.

✿ JETS SUGGERES (MELANGE)

Duel digne — *Combat + Foi/Devoir*, difficulté 2 : ce n'est pas la victoire qui compte, c'est la tenue.

Reconnaître Solen comme un pair — *Rhétorique + Justice* (Zafir), difficulté 1 : un homme de l'art parle à un autre.

⚡ L'ORGUEIL MAL PLACE

Vouloir humilier Solen ou les élèves (un 20, ou l'arrogance) retourne toute la salle : ce qui devait être une reconquête d'âme devient une rixe indigne.

🐱 SECRETS EN COUCHES

Couche 0 (publique) — L'Académie, berceau de la lame Nagara, est tenue par des maîtres Caradec : symbole d'humiliation pour la lignée.

Couche 1 (premier fil) — Solen s'inclinerait devant un vrai Nagara digne de la salle : il rendra la salle et la Vieille Lame sans qu'on combatte Caradec.

Couche 2 (cœur caché) — La Vieille Lame de la vitrine est celle de l'aïeul fondateur : un Atout transmissible chargé d'émotion, parfait pour une passation (à Shizu, ou en hommage à un mort de l'Acte II).

👤 MAITRE D'ARMES SOLEN

Instructeur Caradec, occupant de l'Académie

Présence — *Sec, grisonnant, la prestance tranquille d'un homme qui a passé sa vie à enseigner la lame plutôt qu'à s'en glorifier. Il occupe l'Académie Nagara avec un respect visible et un malaise qu'il ne cache pas : il sait qu'il est à la mauvaise place. Sa courtoisie envers les agents est*

sincère, presque déferente. Traitez-le en pair de l'art, et il vous rendra la salle ; humiliez-le, et il défendra son honneur jusqu'au bout.

Profil — Foi 7, Combat 7 (duel, pédagogie), Discipline 7

Talent — Reconnaître un maître — si un agent Nagara se montre digne en duel, Solen cède la salle (et la Vieille Lame) sans combattre Caradec.

Voix — Courtoisie de salle d'armes, vouvoiement appuyé ; parle de la lame comme d'un être vivant, et dit « la salle » plutôt que « moi ».

« Une salle a une âme. Celle-ci n'est pas la mienne. »

RECOMPENSES (DEJA INSCRITES DANS L'ATLAS MJ)

Combat +1 · Trait *Lames héritées* renforcé (+1 dé aux duels des agents Nagara tant que l'Académie est tenue) · la *Vieille Lame Nagara* (Atout transmissible).

Liens sur l'Atlas — Partage l'honneur de la lame avec *L'Arsenal* et *Les Cendres* ; restaure l'identité de la lignée amorcée au Donjon.

Tableau VIII — Les Laboratoires

Mots clé : Maison Drosse — Laboratoire scientifique immaculé et froid — paillasses d'analyse — analyseurs luminescents — échantillons de minerais sous cloche — monde minier



À LIRE AUX JOUEURS

Après la rudesse du monde, les Laboratoires saisissent par leur blancheur tiède. Salles aseptisées, lumière froide, le ronronnement discret des analyseurs : ici on perce la chimie des minerais, on affine des alliages, on lit dans la matière ce que nul œil ne voit.

La Maison Drosse les administre — marchande de science sans autre loyauté que le profit, elle vend ses analyses au plus offrant, vous compris, à prix d'or.

La maîtresse des lieux vous accueille avec la politesse exacte d'une femme qui voit en vous moins un seigneur qu'un échantillon intéressant. Tout, ici, a un prix. Y compris la vérité.

◆ PHASE INTRIGUE

⚙ JET ETENDU DE MAISON

Domaine + Principe : Analyse + Vérité (ou Rhétorique pour le négoce) · **Difficulté :** 2 · **Seuil :** ≈ 4 succès

Enjeu : Drosse n'est ni alliée ni ennemie : une marchande. Acheter, contraindre ou prendre le savoir — à chaque voie son coût.

Réussite mineure : On achète une expertise ponctuelle : +1 atout niveau 0.

Réussite majeure / magistrale : Savoir acquis : Analyse +1, Atout « Savoir-faire de pointe » (niveau 1), et la trace chimique du faisceau de trahison.

Échec : Un rival surenchérit ; l'analyse part ailleurs — peut-être à Vael, qui apprend qu'on fouille.

Horloge : Annexer les Labos tue la source (plus d'analyses futures) et fait de Drosse — donc du Réseau — une hostile.

◆ PHASE AGENTS

Les Labos détiennent l'analyse de la veine pure des Puits et une trace chimique reliant un produit Nagara au commerce harkonnen. Drosse le vendra — à son compte, ou sous contrainte.

Le marché. Veln chiffre froidement chaque vérité. Surencherir prive Vael d'un fournisseur ; payer ouvre l'analyse de la veine.

Le levier. Présenter à Veln un secret pris au Réseau : elle livre tout, gratis — mais devient une rancunière qui se vengera (graine d'ennemi mineur).

⚙ JETS SUGGERES (MELANGE)

Négocier l'analyse — *Rhétorique + Vérité* ou *Analyse + Vérité* (Natalia parle sa langue), difficulté 2.

Contraindre Veln — *Domination* + un secret du Réseau, difficulté 2 ; sinon difficulté 3, et elle se braque.

⚡ L'ECHANTILLON INSTABLE

Manipuler soi-même un composé sensible (un 20) : émanation toxique, échantillon perdu, ou — pire — une réaction qui révèle votre présence à qui surveille le bâtiment.

🐱 SECRETS EN COUCHES

Couche 0 (publique) — Drosse vend ses analyses au plus offrant, Nagara compris : ni amie ni ennemie, une marchande pure.

Couche 1 (premier fil) — Les Labos détiennent l'analyse de la veine pure (pourquoi Vael l'a murée) et une trace chimique reliant un produit Nagara au commerce harkonnen.

Couche 2 (cœur caché) — La trace porte une signature d'épice raffinée qui n'a rien à faire ici : premier indice matériel du détournement. Veln l'a remarqué et le garde au chaud — prête à le vendre, y compris aux Harkonnen.

MAITRESSE-CHIMISTE VELN DROSSE

Régente scientifique des Laboratoires

Présence — *Mince, pâle, vêtue de blanc clinique, elle vous reçoit avec la politesse exacte d'une femme qui voit en vous moins un seigneur qu'un échantillon intéressant. Le regard est froid, analytique, sans cruauté ni chaleur — vous êtes une donnée à traiter. Elle pèse chaque vérité au gramme près et n'en cède aucune sans contrepartie. Contraignez-la, et la marchande disparaît derrière une rancunière qui n'oubliera pas l'affront.*

Profil — Vérité 8, Analyse 8 (chimie, technologie de pointe), Domination 6

Talent — Étude poussée — substitue Analyse à toute compétence ; révèle/vend la vérité chimique reliant Vael au commerce harkonnen.

Voix — Ton clinique, vocabulaire de laboratoire ; qualifie les gens d'« échantillons » ou de « variables », et ne promet jamais — elle « estime ».

« La science indique ce qui est réel. Le reste est bruit. »

RECOMPENSES (DEJA INSCRITES DANS L'ATLAS MJ)

Analyse +1 · Atout *Savoir-faire de pointe* (niveau 1) — expertises et un avantage technique ponctuel.

Liens sur l'Atlas — Éclaire *Les Puits* (la veine pure murée), se contraint via *Le Réseau*, croise *Le Comptoir des Scories*, et donne le premier indice de *La Cache scellée*.

Tableau IX — Le Réseau

Mots clé : Maison Drosse — Arrière-salle feutrée d'un comptoir d'informations clandestin — murs tapissés d'écrans de surveillance discrets et de classeurs — atmosphère de marchandage et de menace polie



À LIRE AUX JOUEURS

Le Réseau n'est pas un lieu : c'est une toile. En façade, un comptoir anodin où l'on traite d'affaires banales. Derrière, des mouchards, des scanners glissés sous les comptoirs, des clients compromis, des passants qui ne passent jamais par hasard.

Drosse y entretient le vrai trésor du monde : des secrets sur chaque Maison, doublés hors-monde « au cas où ». L'homme qui vous reçoit — personne ne connaît son vrai nom — a une mémoire d'archive et un sourire de créancier. Il « rend service ». Il n'oublie jamais une dette.

Et tandis qu'il vous parle, vous comprenez avec un frisson qu'il possède déjà, quelque part dans ses fichiers, une chose sur chacun de vous.

◆ PHASE INTRIGUE

⚙ JET ETENDU DE MAISON

Domaine + Principe : Analyse + Domination (ou Discipline + Espionnage par Alice) ·
Difficulté : 2 · **Seuil :** ≈ 5 succès

Enjeu : Le Réseau ouvre les autres serrures — mais il sait aussi des choses sur vous.

Réussite mineure : On achète une information utile : +1 atout niveau 0.

Réussite majeure / magistrale : Toile en main : Analyse +1, Atout « Mille oreilles » (niveau 1) — révèle un lieu caché de plus ou abaisse les seuils d'enquête.

Échec : Le Courtier vend VOTRE secret à un tiers (Vael, Vunt) : « Le désert remue » ou « Soupçons du cercle » +1 selon le secret fuité.

Horloge : Brûler le Réseau en prive Vael et Drosse, mais détruit la source et crée un ennemi de l'ombre durable.

◆ PHASE AGENTS

Le Réseau connaît le nom de l'intermédiaire qui a vendu la position du Comte, l'emplacement du Comptoir des Scories, et le secret qui contraint Drosse. Tout est à vendre — y compris ce qu'il sait de vous.

Le service rendu. Le Courtier « offre » un renseignement précieux, créant une dette. L'accepter facilite tout — et vous enchaîne.

Le dossier sur soi. Au détour d'une négociation, il laisse entendre qu'il connaît le secret d'un agent (la double allégeance d'Alice, les dossiers de Jiro). Que vaut le silence ?

⚙ JETS SUGGERES (MELANGE)

Acheter un nom — *Rhétorique + Domination* ou *Solaris/atout*, difficulté 2 : l'intermédiaire, ou l'adresse du Comptoir.

Retourner un informateur — *Discipline + Espionnage* (Alice), difficulté 3 : se constituer une toile loyale sans tout racheter.

⚡ LU EN RETOUR

Manier le Réseau, c'est accepter d'être lu. Un 20, ou une dette impayée, et le Courtier monnaie l'un de vos secrets — un double finit chez Vunt.

🐱 SECRETS EN COUCHES

Couche 0 (publique) — Le Courtier vend de l'avance sur les autres et n'oublie jamais une dette. Le Réseau est la clé d'autres serrures de l'Atlas.

Couche 1 (premier fil) — Il connaît le nom de l'intermédiaire qui a vendu la position du Comte, l'adresse du Comptoir des Scories, et le secret qui contraint Drosse.

Couche 2 (cœur caché) — Le Réseau sait aussi des choses sur VOUS : la double allégeance d'Alice (Bene Gesserit), l'existence des dossiers de Jiro, le secret de la Comtesse. Le Courtier garde des doubles hors-monde — qui peuvent atterrir chez Vunt.

LE COURTIER

Visage public du Réseau pour Drosse

Présence — Un homme sans âge et sans nom, à la mise impeccablement quelconque — vous le croiseriez dix fois sans le voir. Il a la mémoire d'une archive et le sourire patient d'un créancier qui sait qu'il sera payé. Il ne menace jamais ; il rappelle. Chaque phrase est un service rendu qui devient une dette, et tandis qu'il vous parle vous comprenez, glacé, qu'il détient déjà quelque chose sur chacun de vous.

Profil — Analyse 8 (renseignement, mémoire des gens), Domination 7, Rhétorique 7

Talent — Je connais déjà votre secret — révèle un dossier compromettant : dé massif en négociation, ou désamorce une menace.

Voix — Ne menace jamais, il « rappelle » ; change chaque phrase en service rendu, et vouvoie d'une douceur qui coûte cher.

« La vérité se négocie au prix fort. »

RECOMPENSES (DEJA INSCRITES DANS L'ATLAS MJ)

Analyse +1 · Atout *Mille oreilles* (niveau 1) — un contact presque partout ; révèle un lieu caché, ou abaisse le seuil d'enquête.

Liens sur l'Atlas — *Contraint Les Laboratoires*, donne l'adresse du *Comptoir des Scories*, désigne l'intermédiaire du *Spatioport*, et souffle la rumeur des *Cendres*.

Tableau X — Les Cendres

Mots clé : Lieu caché — ronins de la Maison Vohr (déchue) — Plateau désolé et venteux à la tombée du jour — cercle de tentes austères et de feux bas — guerriers errants en haillons sombres aiguisant des lames en silence — aucun blason



À LIRE AUX JOUEURS

On ne trouve pas les Cendres : on s'y fait conduire. C'est une terre haute et nue, battue par un vent qui efface les traces avant la nuit. Pas de toit, pas de bannière — un cercle de tentes basses, des feux maigres, et des lames qu'on aiguisé en silence.

Ce sont les ronins de la Maison Vohr, déchue une génération plus tôt : les meilleures lames du monde, et les plus pauvres. Ils combattent à pied, la lame nue, refusant le confort des suspenseurs.

Quand vous donnez votre nom, le froid se fait dans le campement. Ici, « Nagara » n'est pas un titre : c'est une vieille blessure. L'homme qui se lève pour vous faire face a tout perdu sauf l'honneur — et il le tient comme on tient la dernière chose qui vous reste.

◆ PHASE INTRIGUE

⚙ JET ETENDU DE MAISON

Domaine + Principe : Combat (duel d'accueil) puis Rhétorique + Justice — Voix INTERDITE · **Difficulté :** 3 · **Seuil :** ≈ 6 succès

Enjeu : Vohr est la meilleure lame, et celle qui hait le plus le nom Nagara. On ne tombe pas sur eux : on les mérite.

Réussite mineure : Trêve fragile : un renfort ponctuel pour la guerre contre Vael.

Réussite majeure / magistrale : Serment plein : Combat +1, Trait « La lame de Vohr », et une branche armée d'élite (deux codes sous un toit : graine d'avenir).

Échec : Errants encore : pas de serment ; ils s'effacent dans le vent. Une seconde approche sera plus rude.

Horloge : La Voix ou le mépris ferment la porte définitivement : il faudra vaincre Vael sans eux.

◆ PHASE AGENTS

Daïn ne reçoit pas un quémendeur : un duel d'honneur (premier sang, non léthal), puis une négociation où la Voix est interdite. Leviers : reconnaître la faute, offrir l'égalité, partager l'ennemi.

Le duel d'accueil. Daïn impose le premier sang, non léthal : on ne s'allie pas à un faible. Zafir ou Shizu en première ligne.

Le test de Kei. La jeune ronin, la plus hostile, est la vraie serrure : la gagner, elle, accorde le serment de Daïn sans autre épreuve. La brusquer ferme tout.

⚙ JETS SUGGERES (MELANGE)

Duel d'honneur (premier sang) — *Combat*, difficulté 3 ; perdre proprement ne ferme pas la porte.

Négocier le serment (Voix interdite) — *Rhétorique + Justice* (reconnaître la faute) ou + *Devoir* (offrir l'égalité), difficulté 3. Gagner Kei abaisse à 2.

⚡ LE SANG VERSE

Un 20 au duel, et le premier sang devient blessure grave : pour Vohr, c'est une insulte. La négociation passe alors à difficulté 4, ou se ferme.

🐱 SECRETS EN COUCHES

Couche 0 (publique) — Les ronins de Vohr, déchus une génération plus tôt, campent ici. Meilleures lames du monde, ils haïssent le nom Nagara.

Couche 1 (premier fil) — Lors de la chute de Vohr, les Nagara ont témoigné contre eux et racheté leurs biens à vil prix. La faute est réelle : la reconnaître est la seule clé.

Couche 2 (cœur caché) — Ce sont les Harkonnen qui ont brisé Vohr, et Vael sert ces mêmes Harkonnen. Vous partagez le même ennemi profond — révélation qui change la rancune en alliance, posée au bon moment.

👤 DAÏN VOHR

Chef des ronins de Vohr

Présence — *Grand, maigre, taillé par la faim et le vent du plateau, vêtu de haillons sombres qu'aucun blason ne souille. Le visage est dur, marqué, et porte une rancune si ancienne qu'elle est devenue une seconde colonne vertébrale. Il combat à pied, la lame nue, refusant le confort des suspenseurs comme on refuse une aumône. Il ne reçoit pas les quémandeurs : il les éprouve. Et dans ses yeux, au nom de Nagara, passe une vieille blessure jamais refermée.*

Profil — Devoir 7, Justice 7, Combat 8 (lame de Ginaz), Discipline 7

Talent — Maître bretteur — relance un d20 raté en duel ; vainqueur, il choisit d'épargner ou non, et ce choix engage l'avenir.

Voix — Parle lent et grave, par formules de serment ; dit « ta parole » et « ta dette » là où d'autres disent « ton contrat ».

« Un serment donné est une dette de sang. »

KEI

Jeune ronin, mémoire vive de la chute

Présence — *À peine sortie de l'enfance, mais l'œil déjà vieux de qui a grandi dans la chute d'une Maison. Elle aiguisé sa lame en silence et vous observe avec une hostilité brute, sans le masque de courtoisie des aînés. Elle porte la mémoire de Vohr comme une plaie ouverte et n'a pas appris à la cacher. C'est la plus hostile du campement — et donc la vraie serrure : qui gagne Kei gagne Daïn.*

Profil — Foi 7, Justice 7, Combat 7, Mobilité 7

Talent — Le test du cœur — convaincre Kei (la plus hostile) fait accorder le serment de Daïn sans autre épreuve. La brusquer ferme la porte.

Voix — Réplique sec, à la limite de l'insolence ; crache le nom « Nagara » comme une injure et coupe la parole aux aînés.

« Le nom Nagara est une insulte. »

RECOMPENSES (DEJA INSCRITES DANS L'ATLAS MJ)

Combat +1 · Trait *La lame de Vohr* — une fois par conflit, la branche ronin transforme une défaite martiale en match nul, au prix d'un sacrifice.

Liens sur l'Atlas — *S'arme à L'Arsenal et aux Manufactures, partage les deux codes de la lame avec L'Académie, vise l'ennemi commun des Puits (Vael).*

Tableau XI — Le Comptoir des Scories

Mots clé : Lieu caché — Dépôt minier abandonné au cœur de terrils de scories noires vitrifiées — planque de contrebandiers — piste d'atterrissage camouflée sous des bâches grises — caisses de marchandises — lumière rare



À LIRE AUX JOUEURS

Dans les terrils, là où le monde entasse depuis des siècles ses scories vitrifiées, un ancien dépôt minier abandonné sert de planque. Murs de laitier noir, lumière rare, une piste d'atterrissage dissimulée sous des bâches couleur de cendre.

C'est le seul endroit du monde où les Maisons n'ont pas d'yeux — ou croient ne pas en avoir. On y troque tout ce qui ne se vend pas au grand jour : minerais détournés, armes hors-registre, informations, discrétion.

La femme qui dirige les lieux ne sourit pas et ne pose pas la main loin de son pistolet maula. Elle écoute votre demande, calcule, et finit par dire le seul mot qui régit ce trou perdu : « Combien ? »

◆ PHASE INTRIGUE

✿ JET ETENDU DE MAISON

Domaine + Principe : Rhétorique + Vérité · **Difficulté :** 2 · **Seuil :** ≈ 4 succès

Enjeu : Ici s'achète ce qui ne s'achète pas ailleurs : un transport discret, un refuge, ou une vérité que nul ne veut vendre au grand jour.

Réussite mineure : On obtient un service ponctuel : +1 atout niveau 0.

Réussite majeure / magistrale : La preuve achetée : Analyse +1, Atout « Contacts du milieu » (niveau 1), et la preuve de la trahison de Vael (déclenche le kanly). « Le désert remue » +1.

Échec : Wira flaire le danger et lève le camp : la piste se refroidit, à reprendre par le Réseau.

Horloge : Une razzia prend la preuve de force mais perd l'accès à l'ombre pour l'Acte II — et réduit un témoin au silence (Menace, remords).

◆ PHASE AGENTS

On remonte ici la trahison jusqu'à sa source : Wira Sael détient l'enregistrement de la transaction — qui a payé, qui a transmis la position du Comte.

Le prix de Wira. Rien n'est gratuit. Elle fixe un prix (Solaris, ou un service contre Vael qu'elle hait). Payé, elle livre exactement ce qu'elle a promis.

L'ombre au-dessus. En écoutant l'enregistrement, Natalia ou Alice perçoit que l'ordre dépasse Vael. Beat de vertige : on croyait toucher le coupable, on découvre une main plus grande.

✿ JETS SUGGERES (MELANGE)

Obtenir l'enregistrement — *Rhétorique + Vérité* (marchander) ou un service rendu, difficulté 2. Wira tient parole si on tient la sienne.

Razzia (option dure) — *Combat + Mobilité*, difficulté 3 : on prend la preuve, on perd l'ombre et peut-être un témoin clé.

⚡ LA GACHETTE NERVEUSE

Une approche martiale (un 20, ou une menace) et le Comptoir se hérissé d'armes : Wira tire la première, Nesh décolle, et la preuve s'envole avec eux.

🐱 SECRETS EN COUCHES

Couche 0 (publique) — Le Comptoir troque tout, hors de portée des Maisons : armes, minerais détournés, informations, transport discret.

Couche 1 (premier fil) — Wira détient l'enregistrement de la transaction : l'intermédiaire payé par les Harkonnen était un agent de Vael. Le mobile de kanly est complet — Vael a vendu le Comte.

Couche 2 (cœur caché) — L'ordre de paiement venait d'un compte que même Vael ne connaissait pas : une main AU-DESSUS d'elle. Vael n'est que l'outil local. La piste pointe vers les Harkonnen (à garder pour La Cache scellée). Cochez « Le désert remue » dès que la pièce est entre les mains des agents.

WIRA SAEL

Cheffe des contrebandiers du Comptoir

Présence — Sèche et nerveuse, le visage fermé de qui a survécu en ne faisant jamais confiance à personne. La main ne s'éloigne jamais longtemps du pistolet maula glissé à sa hanche. Elle écoute, calcule, et ne dit qu'un mot : combien. Elle hait Vael d'une haine d'affaires, et tient parole avec une rigueur d'horloge — ni plus, ni moins que le marché conclu. Une menace, un geste de trop, et elle tire avant de discuter.

Profil — Devoir 7, Discipline 7 (méfiance), Mobilité 7, Rhétorique 7 (marchandage)

Talent — Rien n'est gratuit — fixe toujours un prix ; payé, livre exactement ce qu'elle a promis, ni plus ni moins.

Voix — Ne répond aux questions que par un « combien ? » ; phrases hachées, méfiantes, jamais un mot de trop.

« La vérité, ça se paie. Comptant. »

LE PILOTE NESH

Contrebandier d'ornithoptère, casse-cou

Présence — Jeune, maigre, un sourire en coin qui ne le quitte pas même quand tout brûle. Les doigts tachés de cambouis tambourinent sans cesse, comme s'il pilotait déjà dans sa tête. Il parle vite, rit fort, et traite la mort comme une vieille connaissance qu'il sème à chaque vol. Sous la fanfaronnade, des réflexes que personne sur ce monde ne sait égaler — et une fidélité qui ne va qu'à ceux qui osent autant que lui.

Profil — Mobilité 8 (pilotage), Combat 6

Talent — Audacieux — relance un d20 raté de pilotage en dépensant 1 jeton de Mélange.

Voix — Débit rapide, blagues en plein danger ; surnomme tout le monde, et parle de son ornithoptère comme d'une fiancée.

« Donne-moi une paire d'ailes et j'en fais ce que je veux. »

RECOMPENSES (DEJA INSCRITES DANS L'ATLAS MJ)

Analyse +1 · Atout *Contacts du milieu* (niveau 1) · la *preuve de la trahison de Vael* (déclenche le kanly).

Liens sur l'Atlas — Reçoit la filature du Spatioport et l'adresse du Réseau, recoupe le paiement des Puits, et pointe la main au-dessus de Vael vers La Cache scellée.

Tableau XII — La Cache scellée

Mots clé : Lieu caché — Intérieur d'un silo industriel abandonné et obscur — caisses sans marque empilées — une fine poudre d'épice ambrée scintillant dans l'air — un vieux coffre métallique ouvert révélant des documents



À LIRE AUX JOUEURS

La trappe cède dans un soupir d'air froid. Au-delà, l'obscurité d'un ancien silo de scories, scellé par votre père avant son départ pour Arrakis — un lieu dont, vous le savez maintenant, lui seul connaissait l'existence.

Vous descendez. Le faisceau de votre lampe accroche des caisses sans marque, empilées avec soin. Et soudain l'odeur vous saisit : entêtante, sucrée, cannelle et fer — l'épice. Du mélange d'Arrakis, ici, à des années-lumière du désert, sur un monde qui n'en produit pas un gramme.

Au fond, un coffre. Dedans, des documents de la main de votre père. Ce qu'il avait compris. Ce qu'il avait caché. Ce pour quoi, vous le comprenez à cet instant précis, on l'a fait taire.

◆ PHASE INTRIGUE

⚙ JET ETENDU DE MAISON

Domaine + Principe : Analyse + Vérité (lire la preuve) — récompense d'enquête, non un test contesté · **Difficulté :** 1 · **Seuil :** ≈ 3 succès

Enjeu : Le cœur secret de la campagne. Détenir la cache, c'est tenir une lame au-dessus du Baron.

Réussite mineure : —

Réussite majeure / magistrale : Atout « Les dossiers du Comte » (fondateur) + une réserve d'épice non déclarée.

Échec : —

Horloge : Le MJ coche « Le désert remue » +1 en secret : des yeux harkonnen cherchent désormais activement la fuite.

◆ PHASE AGENTS

On n'atteint la Cache qu'après avoir recoupé Les Puits + Le Spatioport + Le Comptoir, quand les dossiers de Jiro trouvent leur ancrage physique. À jouer au seuil du climax, ou tout à la fin comme pont vers l'Acte II.

L'ouverture. La trappe cède ; le parfum d'épice frappe avant la vue. Beat de révélation : le deuil prend un sens, et un coupable un visage. Pour Jiro, la blessure est double — le gardien des secrets de la famille découvre que son père lui en a caché un plus lourd : « Même moi, je ne savais pas. »

Le conseil de la cache. Garder / monnayer / transmettre. Laissez la table trancher — c'est la scène qui définit l'âme de la Maison et oriente tout l'Acte II. Notez le destinataire choisi : il rouvrira au III.

⚙ JETS SUGGERES (MELANGE)

Localiser la cache — déclenché par le recoupement Puits + Spatioport + Comptoir, pas par un jet : c'est une récompense d'enquête.

Lire la preuve — *Analyse + Vérité* (Natalia), difficulté 1 : comprendre l'ampleur (écrémage impérial) et l'implication harkonnen.

⚡ L'OMBRE AU SILO

Quelqu'un d'autre connaît la cache et arrive en même temps : un agent de Vunt (les Harkonnen cherchent la fuite), un contact Bene Gesserit (la sororité veut la preuve), ou — le plus douloureux — un proche du cercle qui n'aurait pas dû savoir.

SECRETS EN COUCHES

Couche 0 (publique) — Une cache scellée par le Comte avant Arrakis, connue de lui seul. Des caisses non répertoriées, et de l'épice — impossible sur ce monde.

Couche 1 (premier fil) — Le coffre contient une preuve : les Harkonnen détournent de l'épice hors-livres, au nez du CHOM et de l'Empereur. Le Comte l'avait découvert et mise à l'abri.

Couche 2 (cœur caché) — On l'a tué pour ça. Vael ne fut que l'outil local ; la main qui a payé est harkonnen. Tenir la cache, c'est tenir une lame au-dessus du Baron — et c'est pourquoi, à l'Acte II, on « offrira » Arrakeen aux Nagara : mieux vaut les surveiller que les laisser libres avec ce secret.

CHOIX DE LA TABLE — L'ÂME DE LA MAISON

La scène fondatrice de l'Acte I

Profil — Trois voies, à graver sur la fiche de Maison

Talent — Garder le levier (une lame au-dessus du Baron, une cible dans le dos) · Monnayer aux Harkonnen (promotion accélérée, mais entériner le meurtre du père) · Transmettre à un tiers (Bene Gesserit via Alice, CHOM, ou Landsraad — chaque destinataire ouvre une voie d'Acte II).

« Ce que vous en ferez définira l'âme de votre Maison. »

RECOMPENSES (DÉJÀ INSCRITES DANS L'ATLAS MJ)

Pas de Domaine. Atout *Les dossiers du Comte* (fondateur — preuve du détournement harkonnen, clé de voûte de l'Acte II) · une *réserve d'épice non déclarée* (Solaris caché, ou monnaie d'échange dangereuse).

Liens sur l'Atlas — Reçoit la main au-dessus de Vael (Comptoir), l'ombre de Vunt (Spatioport), le pressentiment de la Comtesse (Donjon). C'EST le pont vers l'Acte II.



Clôture de l'Acte I

À LIRE AUX JOUEURS

Vous tenez entre les mains la vérité pour laquelle votre père est mort : la preuve que les Harkonnen volent l'épice de l'Empire lui-même. Le monde Nagara, peu à peu, redevient le vôtre — pierre après pierre, serment après serment. Mais le poids du nom n'a jamais été aussi lourd.

Car on vous observe, désormais, depuis très haut. Et dans quelques temps, une main gantée vous tendra un cadeau qui ressemble à une victoire : un fief sur Arrakis, là où coule l'épice. Vous saurez, vous, pourquoi on préfère vous y tenir à l'œil plutôt que de vous laisser libres, ici, avec ce que vous savez.

LE CHOIX QUI OUVRE L'ACTE II

Tout converge vers la décision prise à La Cache scellée. Notez soigneusement la voie choisie : elle détermine quelle main la Maison jouera face aux Harkonnen, aux Atréides et au désert.

Garder la preuve — un levier permanent, mais une cible dans le dos.

La monnayer aux Harkonnen — promotion accélérée (Faveur harkonnen comblée), au prix d'entériner le meurtre du père.

La transmettre à un tiers — Bene Gesserit (via Alice), CHOM ou Landsraad : chaque destinataire ouvre une voie d'Acte II distincte.

L'Acte II portera la Maison à Arrakis : moissonneuses, sietchs, et le grand jeu de l'épice. Mais cela, c'est une autre histoire — et un autre livret.



Épilogue — Le départ sur le tarmac

Mots clé : spatioport reconquis sous la bannière au loup d'argent — cales pleines, vent sec — une navette qui monte vers Kaitain et le Trône du Lion d'Or · à lire en générique de fin

À LIRE AUX JOUEURS

Le ciel d'ardoise du monde Nagara ne connaissait toujours pas le bleu.

Mais ce matin-là, pour la première fois depuis des générations, il n'écrasait plus rien. La bannière bleue et noire au loup d'argent claquait au sommet de la tour de contrôle, et le spatioport tout entier travaillait sous elle — les grues, le fret, les livrées Nagara sur des quais que Vael tenait encore une saison plus tôt.

Shizu Nagara gravissait la rampe de la navette, et elle ne se forçait plus à rien.

Au sommet, elle se retourna. Ce n'était plus un aveu — on ne s'interdit pas de regarder ce qui vous appartient. Elle prit le temps de tout compter : les Puits au nord, la ligne sombre des Manufactures, le Donjon posé sur son éperon comme une lame au repos. Chaque chose comptée était une chose reprise. Puis elle franchit le seuil, et l'air recyclé de la navette ne lui parut plus étranger. Une saison. Le nom avait tenu.



Au pied de la rampe, Zafir Callas ne s'agenouilla pas.

Un maître d'armes ne plie le genou qu'une fois — pour faire une Domina, quand il n'a plus rien d'autre à offrir que lui-même. Ce matin, il avait mieux : deux cents lames formées à l'Arsenal, un serment tenu, et l'honneur de monter en dernier, comme on ferme une porte. Avant de poser le pied sur la rampe, il chercha des yeux l'endroit exact où le métal froid avait mordu son genou. Le vent n'y avait rien laissé. C'était bien ainsi : ce qui est gravé dans les hommes n'a pas besoin de l'être dans le sol.



Jiro Nagara montait avec une mallette qu'il ne confiait à personne.

On lui avait proposé trois fois de la mettre au fret ; il avait souri trois fois, de ce sourire composé qu'on attend du second fils de la Comtesse. Les bouches, jadis, disaient que la mort tombait bien pour lui. Elles disaient désormais que le cadet avait des yeux partout — et elles ne savaient pas encore à quel point. Contre sa poitrine, sous le cuir, dormaient des chiffres qui parlaient d'Arrakis : des tonnages qui n'existaient sur aucun registre du CHOM. Son père était mort pour moins que cela. Jiro comptait bien vivre pour davantage.



Sœur Alice Dominica fut la dernière à quitter l'ombre du hangar.

Elle avait écrit trois fois au Chapitre depuis l'hiver — trois lettres pesées au milligramme, comme on le lui avait appris. Sœur Marie n'avait pas répondu. Or le silence du Chapitre n'est jamais du silence : c'est une instruction qu'on n'a pas encore su lire. Alice monta la rampe du même pas mesuré que sa cousine, les

maines jointes dans les manches. Une Sœur sert toujours deux maîtres, songea-t-elle. Restait à savoir lequel des deux venait de se taire.



La Comtesse monta au bras d'Akira Tsumo, qui ne portait pour tout bagage que ses caisses scellées de l'École Suk et n'avait laissé personne d'autre les toucher.

Sur la dernière marche, elle s'arrêta. Le médecin attendit sans un mot ; il savait que certains arrêts ne se soignent pas. Elle regarda longtemps le ciel gris — ce ciel que le Comte appelait « notre plafond », avec cette tendresse rugueuse qu'il réservait aux choses qui ne changent pas. Elle n'aurait pas su dire pourquoi elle le regardait ainsi, comme on regarde quelqu'un pour la dernière fois. Puis elle reprit le bras du docteur. « Allons. On ne fait pas attendre un Empereur. »



Intéressant, pensa Hadrek Vunt.

Le factotum se tenait dans son entre-deux favori, ni assez près pour saluer, ni assez loin pour manquer quelque chose, et il regardait la Maison Nagara monter dans sa navette comme on regarde une pièce se déplacer d'elle-même vers la case qu'on lui destinait. Le rapport se composait déjà dans sa tête, sec, chiffré : La convocation est arrivée. Ils partent pour Kaitain. Le gant sera tendu au pied du Trône, devant tout le Landsraad — et ils le prendront, car on ne refuse rien à un Empereur qui donne. La fille a du fer, le cadet des yeux, la mère du sang ancien — rien que Giedi Prime ne sache employer, ou user. Trois pas derrière lui, il le savait, le Mentat Khan le regardait composer son visage. Il l'y encourageait presque : ce qu'elle y lisait, il l'avait écrit pour elle.

La navette s'arracha du tarmac dans un grondement, monta, se réduisit à une étincelle, et le ciel d'ardoise se referma dessus.

Décapitées, tremblantes, faciles à façonner, songea Vunt en tournant les talons. Le Baron aimait les Maisons dans cet état. Celle-ci s'était relevée — et il aimait mieux encore celles-là. Elles avaient quelque chose à perdre.



Très loin de là, sous deux lunes qui ne se ressemblaient pas, un homme se tenait au sommet d'une dune et regardait le nord du ciel — là où, disent les passeurs, se lèvent les feux de Kaitain.

Les contrebandiers lui avaient vendu la nouvelle contre trois mesures d'eau : la Maison Nagara convoquée au pied du Trône du Lion d'Or, et le nom d'Arrakis murmuré dans les antichambres. Il n'avait rien répondu. Il avait payé, et il était monté sur la dune.

Ses yeux, qui avaient été gris comme le ciel d'ardoise d'un monde lointain, viraient lentement au bleu. Un mort n'a pas le droit de rentrer chez lui, pensa le Comte Nagara. Mais un mort sait attendre.

— *Fin de l'Acte I* —

