



LES DERNIERS JOURS D'ARGOS

L'histoire débute sur Orestikon, dans une des nombreuses salles du palais de la maison Argos. Les PJ ont été convoqués en secret par Aybram, mentat de la maison Argos. Ils ont été sélectionnés non seulement pour leurs compétences mais aussi pour leur fidélité envers Argos pour une mission de la plus haute importance. Ils vont se rendre sur la planète la plus hostile mais aussi la plus importante de l'univers connu: Arrakis, unique lieu de production de l'Épice, la substance la plus précieuse de l'univers.

La maison Argos possède des concessions sur Arrakis, des champs d'Épice exploités depuis de nombreuses années, en relative bonne entente avec les populations locales et notamment les mystérieux Fremens, l'emblématique peuple du désert.

Depuis son arrivée sur Arrakis il y dix ans, Argos a dû composer avec la présence de la maison Harkonnen, mandatée par l'Empereur pour un monopole de l'exploitation de l'Épice sur Arrakis ; d'un point de vue pratique, les Harkonnens ont accès aux deux tiers des champs d'Épice, ceux réputés les plus riches, laissant les champs moins productifs aux maisons mineures.

Ce changement a été voulu par la CHOM, la Compagnie des Honnêtes Ober Marchands, qui contrôle tous les échanges commerciaux dont celui de l'Épice, ce qui n'enchant guère la maison Harkonnen, comme on peut le deviner.

Les derniers rapports montrent une baisse inquiétante de la production d'Épice. La maison Argos a donc décidé d'envoyer une délégation sur place : ce sont les PJ.

Un transport les attend pour leur transfert vers Arrakis, par l'entremise de la Guilde Spatiale.

Sur place, les PJ seront reçus par l'administrateur en charge, un certain Kyle Solmon. D'après Aybram, Kyle est un homme de valeur et qui a toute la confiance de la maison Argos. Les PJ peuvent se fier à lui.

On soupçonne évidemment une action des Harkonnen derrière cette baisse de production mais Argos ne peut pas se permettre de lancer une accusation sans preuve solide.

L'HISTOIRE...

« **Les derniers jours d'Argos** » est un scénario dans l'univers de Dune, de Frank Herbert. Afin de vous permettre de le jouer avec le jeu de rôle de votre choix, il n'est fait mention d'aucune règle spécifique dans le présent document.

Nous sommes en l'an 10.186 après la fondation de la Guilde Spatiale, soit cinq ans avant l'arrivée des Atréides sur Arrakis et les tragiques événements que l'on sait.

L'action se situe sur Arrakis, alors sous la domination de la Maison Harkonnen depuis de nombreuses années.

Les PJ, tous membres de la Maison Argos, une maison mineure inféodée à la Maison Atréides, ont été envoyés sur place pour reprendre en main l'exploitation de l'Épice. Si les deux tiers des champs d'Épice sont exploités par les Harkonnen, le tiers restant, les champs réputés les moins productifs, sont répartis entre plusieurs Maisons mineures dont la Maison Argos.

Les derniers relevés indiquent une très nette baisse de production, justifiant l'envoi sur place d'intendants de la Maison Argos, en fait les PJ, chargés de restaurer une production nominale.

Les PJ ont également une mission plus officieuse : celle de collecter des informations sur les Harkonnens et sur Arrakis pour le compte de la Maison Atréide – l'influence du Duc Leto va grandissante au sein du Lansraad – dont Argos est vassal.

Arrivés sur place, les PJ vont être confrontés à la convoitise des Harkonnens et la haine des Fremens pour « les étrangers des mondes extérieurs », haine attisée par les abus des Harkonnens à leur égard. Très vite, des actions de sabotage des moissonneuses à Épice semblent accuser les Fremens, tandis que les Harkonnens se montreront de plus en plus agressifs vis-à-vis des intérêts d'Argos sur Arrakis. Les PJ sauront-ils découvrir la vérité et distinguer leurs alliés de leurs ennemis ? L'avenir de la Maison Argos semble devoir se jouer sur Arrakis.

La situation d'Argos sur Arrakis a toujours été précaire et elle l'est encore plus face à l'écrasante puissance des Harkonnens. Les PJ devront donc se montrer habiles et faire preuve de discernement s'ils veulent découvrir les plans dans les plans.

Il est hors de question de risquer une guerre ouverte avec les Harkonnens dont le rapport de force sur Arrakis est écrasant face aux quelques maisons mineures présentes sur la planète.

LA DIFFICILE QUESTION DE L'ÉQUIPEMENT

Les PJ sont libres de disposer de l'équipement et de l'armement en lien avec les personnages qu'ils incarnent. Il est clair qu'un combattant ou un assassin disposera d'une arme – couteau, arme à projectile ou à impulsion – là où un mentat n'aura que son esprit supérieur. Une Bene Gesserit ou un serviteur pourra porter un couteau discret mais il n'est pas de coutume de porter trop ostensiblement des armes, sauf si on désire provoquer un combat ou impressionner l'ennemi.

Laissez les joueurs proposer leur équipement personnel et justifier pourquoi et de quel façon ils le transportent.

Expliquez aussi qu'une fois sur Arrakis, ils disposeront de moyens et du matériel mis à disposition par la maison Argos, et notamment les fameux distilles, combinaisons de fabrication Fremen, indispensables si on veut survivre dans le désert.

A priori les PJ disposeront de tout l'équipement et de l'armement nécessaire à leur mission, dans la mesure du raisonnable et si cela se justifie dans la fiction. A l'inverse d'autres jeux de rôle, Dune met en avant la narration et l'implication des joueurs. Les considérations purement matérielles, même si elles sont importantes, passent généralement au second plan.

VOYAGE VERS ARRAKIS

Une fois les PJ équipés, ils sont escortés sans attendre par le mentat Aybram jusqu'à l'astroport d'Orestikon et embarqués discrètement à bord d'un vaisseau de transport de la Guilde.

Les PJ prennent place dans une cabine confortable. Très vite leur vaisseau quitte l'atmosphère d'Orestikon pour rejoindre la gigantesque nef de la Guilde Spatiale. Leur vaisseau vient se ranger avec d'autres vaisseaux dans les immenses soutes de la nef spatiale tandis que les larges panneaux se referment sur eux.

Quelque part dans les centres de contrôle de l'Épice, les navigateurs de la Guilde se préparent à replier l'espace.

Pour les voyageurs, le transit vers Arrakis ne prend qu'un instant, un court moment pendant lequel le temps et l'espace sont abolis.

Tout au plus ressentent-ils un léger picotement à l'arrière du crâne ou un vertige qui passe aussi vite qu'il est venue. Le voyage sans déplacement : voilà le véritable miracle opéré par les navigateurs grâce au Mélange. Un processus secret jalousement gardé et maîtrisé depuis 4000 ans par la Guilde.

Orestikon est déjà loin, à des années-lumière. La nef de la Guilde vient de se matérialiser en orbite autour d'Arrakis et ouvre ses soutes, libérant le vaisseau d'Argos qui entame sa rentrée dans l'atmosphère de la planète.

Quelques minutes plus tard, le vaisseau se pose sur l'astroport d'Arrakeen. Les panneaux du sas glissent lentement dans leurs logements, laissant entrer l'air chaud chargé de senteur d'Épice, un goût de cannelle piquant et légèrement enivrant.

Les PJ sont arrivés à destination.

Dès leurs premiers pas sur le béton du spatioport, ils sont pris en charge par une cohorte de soldats de la maison Argos et un officier ; ils montent à bord d'un ornithoptère qui les emmène rapidement jusqu'au palais Argos, à l'ouest de la ville d'Arrakeen.

Ce premier vol est l'occasion pour eux de découvrir l'étonnant paysage désertique d'Arrakis, à la fois fascinant et hostile.

LA MAISON ARGOS

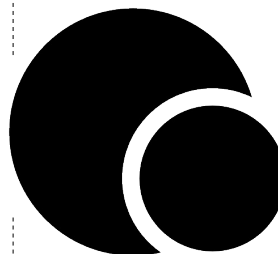
Les PJ font partie de la Maison Argos, une maison mineure vassale de la Maison Atréides.

Les points forts de la maison Argos sont la prospection et l'exploitation de l'Épice. Alors même que les Harkonnens pensent avoir le monopole des champs riches en Épice, les ingénieurs de la maison Argos ont su améliorer les moissonneuses pour tirer le meilleur parti des champs d'Épice réputés pauvres, au point d'obtenir des rendements supérieurs à ceux des Harkonnens, ce qui n'a pas manqué d'attirer l'attention et la convoitise de ces derniers.

La maison Argos possède un palais à Arrakeen, dans le quartier riche réservé aux « étrangers » ainsi que plusieurs entrepôts en bordure de l'astroport, ainsi que cinq moissonneuses d'Épice et des vaisseaux porteurs pour l'évacuation des moissonneuses en cas d'attaque de ver.

Les champs d'Épice de la maison Argos se trouvent au nord d'Arrakeen, à plusieurs heures de vol.

La maison Argos dispose d'un contingent d'une centaine d'hommes et de femmes fidèles, épaulés par deux cents travailleurs locaux dont certains sont Fremens.



Les bannières orangées de la maison Argos portent le blason des deux planètes, Caladan et Orestikon, symbolisant le lien indéfectible entre les maisons Atréide et Argos, alliance autant économique que politique.

KYLE SOLMON, ADMINISTRATEUR

Kyle Solmon est l'administrateur responsable pour la maison Argos de l'exploitation d'Épice et du maintien de bonnes relations commerciales avec les dignitaires locaux de la CHOM. C'est un homme d'une cinquantaine d'années. Issu de la petite noblesse – son épouse, Lina, était une Atréide, cousine lointaine du Duc Léto – il est expérimenté et fin négociateur. Il sert la maison Argos sur Arrakis depuis près de dix ans et son intégrité ne peut pas être remise en cause.

Il hait les Harkonnens qu'il sait responsables de la disparition de son fils Jorn lors d'un raid alors qu'il venait de prendre son poste sur Arrakis, mais il a su garder cette vendetta secrète dans l'intérêt de la maison Argos.

Argos n'est pas en position de force sur Arrakis et un affrontement direct avec les Harkonnens pourrait coûter bien plus que de simples pertes humains : la rupture pure et simple du contrat d'exploitation de l'Épice par l'Empereur et la CHOM.

LES ALLIÉS D'ARGOS SUR ARRAKIS

Même s'ils ont reçu les accréditations de la CHOM pour l'exploitation de l'Épice, la maison Argos s'est toujours montrée bienveillante vis-à-vis des populations autochtones d'Arrakis, tentant de tisser des liens avec les Fremens et les autres factions présentes sur la planète.

Là où les Harkonnens se montrent brutaux et avides, Argos essaye autant que possible d'entretenir un climat de confiance avec ses partenaires, les Fremens étant d'une grande aide pour assurer la sécurité des exploitations d'Épice, en danger permanent d'attaques de ver.

ARRAKEEN

Arrakeen est la capitale officielle d'Arrakis, du moins pour les « étrangers venus du dehors » ; les Fremens vivent dans le désert et forment des communautés isolées dans des Sietch dont les emplacements exacts restent secrets.

Arrakeen est aussi l'agglomération la plus étendue ; il y a d'autres sites mais ce sont surtout de petites bases météorologiques impériales ou des structures industrielles liées à l'exploitation de l'Épice. Beaucoup de ses structures sont d'ailleurs à l'abandon tant leur entretien s'est avéré impossible dans un environnement aussi hostile que celui d'Arrakis, quand ce ne sont pas directement les Fremens qui les ont détruits lors de raids contre les Harkonnens.

LE PALAIS D'ARGOS

Bien que mineure, la maison Argos possède un palais à Arrakeen, en fait un ensemble de bâtiments d'habitation ceint d'un haut mur. Plusieurs cours et dépendances abritent le personnel de maison et les gardes. Ce palais est loin d'égaliser le faste de celui des Harkonnens mais il offre néanmoins un luxe relatif et une présence Argos dans la capitale.

Le palais dispose de plusieurs appartements dont ceux de l'administrateur, d'une grande salle d'apparat pour les réceptions officielles, d'une salle de planification pour les réunions, d'une salle d'entraînement et d'une salle de soins ; le personnel est logé dans les dépendances, sauf le personnel Fremen qui quitte la bâtiment le soir venu ; un poste de garde est constamment occupé par une dizaine d'hommes d'armes de la maison Argos et des patrouilles (une dizaine d'hommes) sillonnent les couloirs en permanence. En tout, la garnison du palais compte une vingtaine d'hommes.

Le palais dispose aussi de plusieurs cours et est isolé du reste de la ville par un mur de trois mètres de haut.

Vu les conditions spécifiques d'Arrakis, le palais ressemble plus à un ensemble de casemates qu'à un véritable palais. Les fenêtres sont peu nombreuses et occultées la journée à cause de la chaleur.

C'est d'ailleurs le cas de la plupart des bâtiments d'Arrakeen.

C'est dans la salle d'apparat du palais que l'administrateur Kyle Solmon accueille les PJ. Il se montre courtois mais méfiant, attendant d'en savoir plus sur la mission exacte des PJ sur Arrakis.

Chaque PJ dispose d'une chambre individuelle et d'un.e servant.e qui lui est attaché.e tout au long de son séjour sur Arrakis.

ENTREVUE AVEC L'ADMINISTRATEUR

Une fois les PJ reposés de leur voyage, ils sont conviés à rejoindre l'administrateur dans la salle de planification pour y recevoir toutes les informations liées à leur mission.

C'est une grande salle dont le centre est occupée par une longue table autour de laquelle s'installent les PJ.

Un panneau mobile présente une carte d'Arrakis, indiquant la position de la ville, de certaines bases météorologiques impériales et surtout des champs d'Épice avec un blason indiquant les maisons exploitantes.

Aucun Sietch Fremen n'apparaît sur la carte. Malgré le fait que la maison Argos emploie des Fremens dans son personnel, ces derniers ne font pas encore suffisamment confiance aux Argos pour leur révéler l'emplacement de leurs villages.

Les PJ sont libres de poser des questions à l'administrateur.

Ce dernier ne cache pas la baisse de production de l'Épice ; depuis plusieurs semaines, les moissonneuses subissent des attaques des vers des sables, ce qui oblige les porteurs à évacuer les engins de récolte, interrompant la moisson. Certains prétendent que ce sont les Fremens qui posent des marteaux pour attirer le ver mais Kyle n'y croit pas. Les Fremens, bien que méfiants, ne se sont jamais montrés agressifs à l'égard des ouvriers d'Argos.

Il soupçonne les Harkonnens d'être derrière tout ça mais sans preuve, il n'ose aller plus loin.

Une Bene Gesserit ou un interlocuteur attentif détectera une légère différence de ton dans la voix de Kyle et une crispation involontaire des traits lorsque l'administrateur évoque les Harkonnens, une réaction certes compréhensible mais qui semble aller au-delà du simple devoir envers la maison Argos.

Les PJ peuvent l'interroger sur ses sentiments à l'encontre des Harkonnens. Kyle leur expliquera simplement qu'ils n'apprécient guère la façon dont les Harkonnens traitent les locaux, ce qui est vrai mais ce n'est pas l'entière vérité. Kyke voue une haine sans limite aux Harkonnens depuis la mort il y a une dizaine d'années de son fils unique, Jorn, tué lors d'un raid. Évidemment, aucune preuve n'a permis de remonter jusqu'aux Harkonnens. Tout au plus a-t-on mis la main sur la carcasse du vaisseau des contrebandiers soit-disant responsables de l'attaque qui a coûté la vie au fils de Kyle.

Aux PJ de décider comment ils souhaitent mener à bien leur double mission : d'une part rétablir la production d'Épice et d'autre part collecter des informations utiles pour les Atréides. A eux de juger s'ils mettent Kyle Solmon dans la confiance ou non.

Plusieurs pistes à suivre :

- Visiter Arrakeen ; après tout, ils ne connaissent rien de la cité. Se familiariser avec l'environnement urbain et approcher les bâtiments tenus par les Harkonnens, autant d'activités possiblement riches en informations. La population locale, composée d'extérieurs et de Fremens, mérite aussi toute leur attention.
- Participer à la réception au palais d'Argos, à l'initiative de l'administrateur ; l'occasion pour les PJ de rencontrer les représentants des différentes factions présentes à Arrakeen : les Harkonnens, le représentant local de la CHOM, les représentants des autres maisons mineures, quelques libres-marchands et même un ou deux contrebandiers.
- Inspecter les champs d'Épice ; se rendre sur place à bord d'un ornithoptère, assister à la récolte du précieux mélange, monter à bord d'une moissonneuse et rencontrer les ouvriers, expérimenter le désert et ses périls.

Laissez les PJ se familiariser avec les lieux, partager la vie quotidienne du palais et de ses occupants, pour l'essentiel des domestiques et quelques fonctionnaires d'Argos.

Si les PJ restent dans l'indécision, provoquez un incident : une des moissonneuses a une fois de plus été attaquée par un ver, à moins que ce ne soient des brigands du désert (Harkonnens ou pas) ; un des PJ échappe de peu à un assassinat : un chercheur-tueur s'est glissé dans sa chambre ; une tempête de sable oblige tout le monde à se cloîtrer derrière les murs de la ville mais une moissonneuse manque à l'appel ; que vont décider les PJ ?

DANS LES RUES D'ARRAKEEN

L'administrateur Solmon déconseille aux PJ de s'aventurer dans les rues d'Arrakeen en pleine journée. La température peut monter jusqu'à 60° et les PJ nouvellement arrivés sur la planète n'ont pas encore eu le temps de s'habituer aux conditions climatiques extrêmes.

Le meilleur moment pour déambuler en ville, c'est très tôt dans la matinée, juste avant le lever du soleil, ou le soir, après le crépuscule, quand la pénombre commence à envahir la ville. Si les PJ le désirent, ils peuvent être accompagnés par un détachement de soldats pour assurer leur sécurité ; ils peuvent aussi demander à leur servante attirée de leur servir de guide.

Tôt le matin et tard après le coucher du soleil, les habitants d'Arrakeen sortent dans les rues, se rendent dans les nombreux marchés qui ponctuent la cité. Ils se rendent également aux différents points d'approvisionnement en eau.

Les PJ découvrent les étals d'un marché se tenant sur une des nombreuses petites places de la cité, protégées des vents secs du désert par d'immenses toiles tendues ; il y a beaucoup de monde, des hommes et des femmes voilées. Ils devinent chez certains les yeux bleus caractéristiques des Fremens.

Les gens vont et viennent, portant des paquets, des vivres ou des bidons d'eau. Les vendeurs vantent leurs produits. Les acheteurs marchandent.

Soudain, des cris au bout de l'allée dans laquelle viennent de s'engager les PJ : un groupe de cinq individus en uniforme noir malmènent une femme, apparemment une Fremene car elle porte les mêmes habits caractéristiques que les servantes Fremens que les PJ ont pu croiser dans le palais Argos : une longue tunique, un pantalon de toile resserré aux chevilles, des bottes souples et usées, une ample cape à capuchon et un voile qui lui couvre le visage et la protège du sable.

Elle est étendue, les bras autour de la tête pour se protéger des coups. A côté d'elle deux bidons d'eau. Les cinq hommes la dominent et l'un d'eux s'approche en brandissant une matraque. Un peu de sang dans le sable témoigne qu'un premier coup a déjà été porté. Le visage de la femme est caché par son capuchon. D'une voix douloureuse, elle implore ses bourreaux.

Que font les PJ ?

Les agresseurs sont clairement des miliciens Harkonnens.

La victime est une servante Fremene.

L'enjeu ici est de proposer aux PJ une première opposition avec leurs ennemis les Harkonnens ; en tant que membres de la maison Argos, ils ne doivent pas provoquer de conflit avec les Harkonnens MAIS peuvent-ils laisser les Harkonnens maltraiter impunément une pauvre femme ?

A eux de choisir comment négocier ce dilemme.

Un combat entre les PJ et les Harkonnens est toujours possible. Selon la tournure que prendra le combat, les Harkonnens céderont mais il ne faut pas croire qu'ils en resteront là. Si les Harkonnens sont humiliés, ils quitteront les lieux avec leurs blessés (ou leurs morts), menaçant les PJ de représailles. Les PJ peuvent aussi tenter d'emmener la femme avec eux, défiant les Harkonnens de les suivre. Si les PJ réussissent à retourner au palais Argos, les Harkonnens ne les suivront pas mais encore une fois, cet échec n'en restera pas là. Quelle que soit l'issue de ce conflit, il aura des conséquences sur les futures relations des PJ et d'Argos avec la maison Harkonnen.

VENDETTA DES HARKONNENS

D'une manière générale, les Harkonnens se montreront toujours hautains et dédaigneux à l'encontre des autres factions. Ce sont eux qui gèrent Arrakis et l'extraction de l'Épice depuis presque 80 ans. Ils sont riches et puissants et ne se gênent pas pour le faire sentir à quiconque.

Si un PJ humilie un Harkonnen, cela aura des conséquences sur les relations entre Argos et Harkonnen.

L'incident remontera jusqu'à Rabban, le neveu du Baron Vladimir Harkonnen, en charge d'Arrakis.

Cela fera des vagues jusqu'au palais Argos et l'administrateur Kyle en sera informé. Il avertira les PJ mais encore une fois, un interlocuteur attentif devinera que Kyle Solmon déteste les Harkonnens au plus haut point et qu'il se réjouit quelque part qu'on ose s'attaquer aux Harkonnens. En son fort intérieur, il brûle de venger son fils mais son devoir envers Argos lui interdit cette vendetta. Par contre, les PJ eux ont les mains libres.

CONTACT AVEC LES FREMENS

Suite à leur intervention sur la place du marché, les PJ seront contactés par les Fremens par l'entremise d'un des serveurs du palais. Ce dernier leur remettra une bobine contenant une carte et un emplacement dans le désert, un simple point et des coordonnées en bordure d'un des nombreux massifs rocheux au sud-ouest d'Arrakeen, un point relativement proche des champs d'Épice de la maison Argos.

Le serveur n'en dira pas plus.

Libre aux PJ de s'y rendre. Il faudra compter une petite heure de vol en ornithoptère. Si les PJ ont prévu d'aller inspecter les champs d'Épice, ils peuvent en profiter pour passer par ce point et voir ce qui s'y trouve.

Ils peuvent aussi interroger Kyle Solmon ou un des pilotes d'Argos.

QUE CACHENT LES MYSTÉRIEUSES COORDONNÉES ?

Les coordonnées sur le plan sont celles d'une ancienne base de prospecteurs. Elle date des premières extractions d'Épice, à une époque où l'exploitation était plus rudimentaire. Elle n'est plus occupée depuis des siècles.

En fait, elle sert de base de repli à un commando Harkonnen déguisé en Fremens et qui mène des actions à l'encontre des moissonneuses d'Argos : pose de marteleurs pour attirer un ver, attaques ou tirs sniper sur les vaisseaux portants, placement de pièges ou de mines sur les champs d'Épice, toujours sous couvert d'habits Fremens.

La base abrite une petite dizaine d'hommes bien équipés, avec des armes (volées sur des cadavres Fremens) et un poste radio pour capter les fréquences d'Argos. Un ornithoptère est camouflé dans une gorge un peu plus loin.

La découverte de la base avec les preuves qu'elle contient devra être un des climaxes possibles de cette aventure. Une fois le commando mis hors d'état de nuire, la production d'Épice reprendra normalement et Argos aura une preuve de l'implication des Harkonnens. Mais que les PJ ne se fassent pas trop d'illusions : la maison Harkonnen est puissante, trop pour être mise en difficulté par de si petites preuves. Néanmoins, c'est peut-être un premier pas et ça peut aider Argos et les Atréides à rallier d'autres maisons à leur cause. Mais ça c'est une autre histoire.

CHERCHEUR-TUEUR

Alors que les PJ profitent d'un peu de repos au sein du palais – pour rappel, chacun d'eux a une chambre individuelle – l'un des PJ perçoit l'intrusion dans la pièce d'un insecte mortel : un chercheur-tueur. Pas plus gros qu'une guêpe mais infiniment plus mortel, le chercheur-tueur est un robot insecte miniaturisé, guidé à distance et muni d'une aiguille enduite d'un neurotoxique mortel. L'opérateur qui guide l'engin de mort a une vue assez mauvaise et très partielle de l'environnement ; l'unique chance du PJ est d'abord de contrôler sa peur, de ne pas céder à la panique, de laisser le chercheur-tueur s'approche assez prêt pour le frapper violemment et espérer que l'impact abîmera suffisamment l'engin pour le mettre hors-circuit.

Il faut être très rapide ; un seul coup possible. Un échec équivaut à une mort dans la minute, et affreusement douloureuse.

Si le PJ échoue, au moment où le chercheur-tueur fonce sur lui, la porte s'ouvre ; c'est un des servants du palais. Frappé par le chercheur-tueur, il n'a aucune chance de survie.

QUI GUIDAIT LE CHERCHEUR-TUEUR ?

La distance maximale de téléguidage de l'engin limite le champ des recherches à l'enceinte du palais. Très vite, une fouille est organisée. On découvre l'équipement de téléguidage dans une des pièces adjacentes, un local technique, et le corps sans vie d'un serviteur du palais.

Ce serviteur était pourtant fidèle et travaillait au palais depuis de nombreuses années. Il est mort après avoir croqué une capsule de poison, en témoigne la bave rosée qui suinte de ses lèvres serrées.

A noter, le serviteur porte des marques aux poignets, des ecchymoses laissées par des liens trop serrés. Une trace de piqûre sur son cou, sans doute pour lui administrer un tranquillisant.

La vérité : le serviteur est un leurre. L'assassin (un Harkonnen) l'a capturé, neutralisé avec une piqûre de tranquillisant, attaché par précaution. Une fois qu'il a constaté que son plan avait échoué, il a empoisonné le serviteur et a quitté la place par la porte réservée au personnel.

Suite à cette découverte, l'administrateur décrète que deux gardes devront être postés en permanence à chacune des entrées du palais.

Même si les PJ réussissent à remonter jusqu'aux Harkonnens, cette tentative d'assassinat respecte les règles du Kanly, le code implicite qui régit les conflits entre les maisons. Pour accuser ouvertement les Harkonnens, les PJ auront besoin de preuves plus solides qu'un serviteur mort et un chercheur-tueur.

RÉCEPTION AU PALAIS

L'administrateur Kyle Solmon donne une réception au palais, l'occasion pour les PJ de rencontrer d'autres dignitaires, des représentantes des autres factions présentes à Arrakeen.

Parmi les invités, plusieurs personnalités incontournables d'Arrakeen :

- Talbi Ramses, administrateur pour la maison Plana, une maison plus puissante qu'Argos mais peu présente sur Arrakis. Possiblement un allié contre les Harkonnens bien qu'elle n'a pas encore réellement pris position.

- Tilmas Zor, représentant officiel de la CHOM sur Arrakis. Le CHOM ne prend pas partie mais s'inquiète de la baisse de production d'Épice de la maison Argos et craint que cette pénurie ne provoque une flambée des prix.
- Forad est un Fremen et représente son peuple auprès de la maison Argos. Peut-être a-t-il entendu parler des PJ et de leur attitude vis-à-vis de ses frères et sœurs. Selon que les PJ se sont montrés bienveillants ou pas envers les Fremens, Forad se montrera amical, méfiant ou hostile.
- Raknov Harkonnen, autre neveu du Baron, responsable de la production d'Épice. Si les PJ ont déjà eu maille à partir avec des Harkonnens, Raknov et ses suivants se montreront ouvertement provocants, raillant la maison Argos, poussant les PJ au duel.

Si les PJ n'ont pas encore eu l'occasion d'humilier un Harkonnen, ils auront l'occasion de le faire au cours de la réception. Parmi les servantes, une jeune Fremen est violemment frappée par un Harkonnen, sous prétexte qu'elle l'a regardé avec défiance. En vérité, les Harkonnens ne manquent jamais une occasion de maltraiter des Fremens. C'est aussi une méthode peu subtile pour tester les PJ. Laissez les PJ réagir comme ils l'entendent.

L'intérêt de cette réception est de placer les PJ et les Harkonnens dans la même pièce et de voir comment ça peut se passer. En tant que membres de la maison Argos, les PJ ne devraient pas provoquer trop ouvertement les Harkonnens mais ils ne peuvent pas non plus subir une humiliation sans réagir. Au mieux, ça peut se régler avec quelques insultes bien senties, au pire un petit duel au premier sang.

Raknov est prêt à opposer aux PJ un de ses meilleurs hommes : une brute nommée Kror. Aux PJ de choisir lequel d'entre eux se battra contre le Harkonnen.

Si les PJ sortent vainqueur de ce conflit, les Harkonnens se sentiront humiliés et quitteront la réception. A partir de là, les PJ risquent d'être attaqués par des Harkonnens à tout moment. Ils devront se montrer prudents.

La réception est aussi l'occasion pour les PJ d'observer les autres convives et aussi de se faire connaître d'eux. Nouveaux venus sur Arrakis, ils auront besoin d'allier. Les alliés les plus probables sont Talbi Ramses de la maison Plana et Forad, le Fremen.

Talbi Ramses est surtout intéressé par le fait qu'Argos puisse faire du tord aux Harkonnens et donc favoriser indirectement la maison Plana qui rêve de revenir sur Arrakis. C'est un allié potentiel mais à surveiller malgré tout.

Forad, dépendant de l'attitude des PJ à l'égard des Fremens, pourra les aider en leur fournissant des distilles plus performants que ceux dont dispose Kyle Solmon.

Il pourra aussi les mettre en contact avec quelques Fremens de confiance qui aideront les PJ selon les circonstances.

Si les PJ cherchent un bon guide, ils pourront éventuellement demander à Forad de leur en fournir un.

En tout cas, Forad dément toute action Fremen à l'encontre des moissonneuses d'Argos, contrairement aux rumeurs.

Certes les Fremens attaquent des moissonneuses mais pas celles d'Argos. C'est d'autant plus vrai que Argos fait travailler pas mal de Fremens sur ses champs d'Épice

ESCAPADE DANS LE DÉSERT

L'administrateur met un ornithoptère à disposition des PJ s'ils désirent aller inspecter les champs d'Épice.

On leur fournit également à chacun un distille, combinaison indispensable à la survie dans le désert.

Si les PJ se sont faits un alliés de Forad le Fremen, ils peuvent faire appel à lui pour avoir du matériel de meilleure qualité et un guide Fremen.

Le vol jusqu'aux champs d'Épice durera une petite heure.

TEMPÊTE

La météo est très variable sur Arrakis ; à un moment, le ciel est dégagé et l'air est calme et l'instant d'après, un vague de nuages de sables remplit le ciel avec de violentes rafales de vent. L'Imperium a bien tenté d'installer des stations météorologiques un peu partout sur la planète ; il reste très difficile de prévoir les brusques changements des conditions météorologiques. Les PJ vont d'ailleurs en faire les frais.

Après vingt minutes d'un vol sans histoire, l'ornithoptère des PJ se retrouve au milieu d'une perturbation accompagnée de violentes rafales et de tourbillons de sables.

La tempête est arrivé si rapidement qu'ils n'ont rien pu faire pour l'éviter. Ils auront besoin de toute leur habilité de pilote pour réussir à franchir la tempête et continuer leur route vers le sud-ouest.

Afin de d'atténuer les violents changements de direction du vent, ils peuvent tenter de se mettre à l'abri dans les zones rocheuses, là où le vent est coupé par les pics et où des zones plus calmes existent entre les falaises, comme des couloirs protégés du vent. Cette manœuvre, quoique risquée, leur permettra de se glisser sous la tempête.

CRASH

Si les PJ s'écrasent, ils devront tenter de survivre à la tempête (ne pas de faire ensabler vivant) et aux vers. Peut-être réussiront-ils à atteindre un groupe de rochers et à y attendre les secours. Avec des distilles en bon état et des vivres, ils peuvent survivre plusieurs jours dans le désert.

LES CONTREBANDIERS

Dans les cavernes à l'abri de la tempête, les PJ attendent.

Soudain ils entendent le vrombissement d'un ornithoptère et perçoivent plus qu'ils ne voient la silhouette d'un engin qui passe devant leur refuge et continue en suivant le relief.

Si les PJ décident d'aller jeter un coup d'œil, ils découvriront une station météo abandonnée.

L'ornithoptère qu'ils ont entendu et vu passer est posé à l'abri d'un aplomb rocheux, une bâche brune étendue sur le fuselage pour le camoufler et aussi le protéger du sable.

Il y a deux hommes qui montent la garde. Ils portent des distilles mais ce ne sont pas des Fremens.

A l'intérieur, plusieurs grandes salles qui servent d'entrepôts à des contrebandiers d'Épice En plus des conteneurs à Épice, il y a aussi des vivres, des bidons d'eau et des armes.

Si on les laisse tranquilles, les contrebandiers ne se montreront pas hostiles. Chacun sur Arrakis essaye de tirer ses épingles du jeu et Argos est bien placée pour le comprendre, surtout face à la concurrence de la maison Harkonnen.

Si les PJ sont accompagnés par un guide Fremen, cela devrait aider à une prise de contact sans hostilité, les contrebandiers et les Fremens faisant régulièrement commerce.

Par contre, les contrebandiers indiqueront aux PJ l'emplacement non loin des champs à Épice d'Argos d'une petite base d'extraction en principe inoccupée mais qui semble servir de base arrière à un groupe qu'eux-mêmes préfèrent éviter. Ce ne sont pas des Fremens même s'ils portent des habits qui ressemblent à ceux des Fremens, et ils sont bien armés. Peut-être des pillards (en vérité, des Harkonnens qui se font passer pour des Fremens et attaquent les moissonneuses d'Argos (§ LES MYSTÉRIEUSES COORDONNÉES page 4)

A voir si les PJ veulent proposer aux contrebandiers de travailler pour la maison Argos.

Si les PJ se montrent agressifs, les contrebandiers se défendront. Ils sont une dizaine, armés et déterminés.

RENCONTRE AVEC LES FREMENS

Les Fremens forment un peuple très secret, d'autant plus secret qu'ils sont en guerre permanente avec les Harkonnens. La rencontre des PJ avec les Fremens et la manière dont va se passer cette rencontre dépendent de plusieurs paramètres.

Si les PJ ont déjà eu l'occasion de se montrer bienveillant envers des Fremens, cette rencontre pourrait bien se passer.

Si les Fremens se montrent systématiquement hostiles face à des Harkonnens, il n'en va pas de même avec les Argos dont la maison s'est toujours montrée respectueuse des traditions de leur peuple, même vis-à-vis de ses employés les plus modestes. Nombre de femmes Fremens travaillent pour la maison Argos, à Arrakeen et sont bien traitées et bien rémunérées.

Les Fremens connaissent le passé douloureux de Kyle Solmon. Par contre, ils ne comprennent pas que celui-ci ne se venge pas des Harkonnens ; ils devinent que l'administrateur doit respecter certaines allégeances à la maison Argos mais la vengeance pour eux devrait passer avant tout autre considération, surtout lorsqu'il s'agit d'un fils.

Les Fremens peuvent rencontrer les PJ à différents moments de l'histoire : à Arrakeen après que les PJ aient protégé la porteuse d'eau, dans le désert après le crash de l'ornithoptère des PJ, plus tard lors de l'attaque d'une des moissonneuses Argos par un ver des sables, plus tard encore si les PJ se battent ouvertement contre des Harkonnens.

A vous de voir quel est le moment le plus opportun. Gardez juste à l'esprit que les Fremens sont un peuple du désert et que le meilleur endroit pour une rencontre entre eux et les PJ, c'est le désert.

Le code d'honneur des Fremens est très stricte et se base sur des rapports de force. Si les PJ veulent la confiance des Fremens, ils vont devoir la mériter. Peut-être les PJ devront-ils se mesurer physiquement à certains Fremens pour être acceptés.

Les Fremens mesurent la force, le courage et la fidélité d'autrui sur base des actions et non des paroles, surtout quand il s'agit de la parole « des étrangers venus du dehors »

Si les Fremens voient dans la maison Argos une opportunité de nuire aux Harkonnens et peut-être à terme les obliger à quitter leur planète, ils aideront les PJ.

Une dernière chose, la présence d'une Bene Gesserit dans le groupe peut aider à établir une relation avec les Fremens qui respectent les sorcières de l'ordre féminin.

LA MOISSONNEUSE

Au terme d'un vol d'une heure, l'ornithoptère des PJ arrive en vue du champ d'Épice. Une moissonneuse est à l'œuvre, malgré la chaleur accablante. Les ouvriers se relayent nuit et jour pour assurer l'extraction de l'Épice.

La maison Argos possède cinq engins similaires : un véhicule chenillé aux proportions gigantesques, une véritable usine, des centaines de tonnes d'acier qu'un portant vient déposer dans les dunes et reprendre dès qu'un signe du ver est détecté. Pour l'heure, les PJ ont le loisir de détailler l'énorme machine. Soudain, un crépitement dans la radio : « signe du ver, à 5km à l'ouest, approche rapide » ; ce message provient du petit aéronef guetteur qui survole en permanence le périmètre.

La réponse de la moissonneuse ne se fait pas attendre : « message reçu. Contact prévu dans 7 minutes »
Le ver progresse rapidement, à près de 40km/h.

Les PJ savent que la moissonneuse travaillera jusqu'à la dernière minute, jusqu'à ce que le portant vienne remonter l'engin d'extraction.

« Contact prévu dans 5 minutes. Signe du ver visible à l'ouest. Toujours aucun trace du portant. Où est-il bon sang !? »

La tension et l'inquiétude montent tandis que le ver se rapproche et que le portant n'est toujours pas en vue.

« Portant en vue, au nord. Contact avec le ver dans 3 minutes »

En effet, les PJ distinguent un engin volant en approche par le nord. Soudain un projectile tiré du sol touche le portant ; une explosion suivi d'un panache de fumée noir et le vaisseau-portant bascule sur le côté et disparaît derrière les dunes. Une seconde explosion et une colonne de fumée indiquent que le portant vient de s'écraser.

Les PJ repèrent un engin plus petit, sans doute un ornithoptère rasant les dunes, en fuite vers le sud-est.

La moissonneuse est à la merci du ver.

Aux PJ de choisir entre sauver les ouvriers de la moissonneuse ou pourchasser l'ornithoptère inconnu.

Si les PJ décident de prendre l'ornithoptère en chasse, les ouvriers n'ont aucune chance d'en rattraper.

L'action doit aller très vite. Les PJ n'ont guère plus de trois minutes pour poser l'ornithoptère au plus près de la moissonneuse et embarquer les ouvriers.

A bord de l'orni, il a plusieurs marteleurs. Les PJ peuvent tenter de les poser à l'écart pour attirer le ver loin de la moissonneuse mais c'est un plan très risqué. Le ver est tout proche et les PJ n'auront que quelques instants pour regagner l'ornithoptère une fois le marteleur posé.

Dans le pire des cas, si les PJ échouaient totalement à secourir les ouvriers de la moissonneuse et qu'ils se trouvaient eux-mêmes dans une situation périlleuse, le ver va soudain se détourner d'eux pour plonger dans les sables en direction du sud-ouest. Quelqu'un a placé d'autres marteleurs pour attirer le ver loin de la moissonneuse.

En vérité, ce sont des Fremens qui surveillaient la moissonneuse de loin, espérant repérer ceux qui se font passer pour eux et attirer les vers vers les moissonneuses d'Argos. Une fois que le ver sera loin, les Fremens entreront en contact avec les PJ pour leur indiquer le cap et la destination possible du mystérieux ornithoptère.

Ce sont des Harkonnens déguisés en Fremens. Ils se cachent dans un site abandonné dont les Fremens donneront les coordonnées aux PJ (§ *LES MYSTÉRIEUSES COORDONNÉES* page 4)

QUELLES FINS POSSIBLES ?

Ce scénario a plusieurs fins possibles. Sans surprise, tous les pistes mènent aux Harkonnens.

Les faux Fremens qui se cachent dans la base abandonnée sont des Harkonnens. Leur mission consiste à nuire autant que possible aux intérêts d'Argos en détruisant les portants, en piégeant les moissonneuses, en attirant des vers avec des marteleurs, en attaquant les moissonneuses directement mais toujours déguisés en Fremens.

Les Fremens ont fini par découvrir ce qui se passait et ont commencé de leur côté à pourchasser les mercenaires Harkonnens. Lorsque les PJ sont arrivés sur Arrakis, ils n'étaient pas loin de découvrir où se cachaient les raiders.

L'ensemble de l'opération est supervisé par Raknov Harkonnen avec la bénédiction de Rabban mais ça sera compliqué pour les PJ de remonter jusqu'à lui.

Les mercenaires Harkonnens ont ordre de ne pas se laisser prendre vivant.

Selon comment le scénario sera joué par les PJ, ils découvriront certaines choses avant d'autres. Le but ici est de leur donner une vue d'ensemble des activités d'Argos sur Arrakis, de leur faire découvrir la planète et ses différentes facettes, de rencontrer des PNJ et de tisser de premiers liens avec les Fremens, tout en s'opposant frontalement ou non aux Harkonnens. Une guerre ouverte entre les Harkonnens et Argos est toujours possible même si les Harkonnens ont la supériorité numérique et de moyens.

Kyle Solmon brûle de venger la mort de son fils, en tuant Raknov. Si la situation dégénère, il profitera de l'occasion pour assouvir sa vengeance, même si cela doit lui coûter la vie et la disgrâce de la maison Argos.

D'une certaine manière, quelle que soit la tournure du scénario, il est clair que la maison Argos aura énormément de mal à se maintenir sur Arrakis ; même si les Harkonnens sont confondus, la maison Argos aura perdu sans doute une moissonneuse, peut-être des hommes et se trouvera au bord de la guerre ouverte avec la maison Harkonnen.

UN FINAL ÉPIQUE

Quelques semaines après l'arrivée des PJ et leur intervention sur Arrakis, les Harkonnens profitent d'une énorme tempête de sable et du black-out sur Arrakeen pour attaquer ouvertement le palais de la maison Argos.

Les PJ devront défendre le palais et superviser une évacuation d'urgence ; il n'y a que trois ornithoptères au palais, trop peu pour évacuer tout le monde.

Piloter au-dessus d'Arrakeen dans la tempête sera aussi un challenge mortel à relever.

Aux PJ de choisir comment et où fuir. Ils peuvent tenter de rallier l'astroport (un vaisseau pourrait leur faire quitter la planète) ; ils peuvent aussi fuir vers le désert et tenter de rejoindre les Fremens ; après tout, ils sont aussi les ennemis des Harkonnens.

Ils peuvent aussi choisir de rester et défendre le palais jusqu'à la mort. Dans ce cas, leur destin est scellé, ainsi que le sort de la maison Argos sur Arrakis.
