

***La règle de l'Amtal***  
***L'épreuve de la destruction***



# ***La règle de l'Amtal***

## ***L'épreuve de la destruction***

*Règle en usage sur les mondes primitifs et destinée à déterminer les défauts et les aptitudes d'un homme. Communément : l'épreuve de la destruction*

### **Concept / 4<sup>ième</sup> de couverture**

**La règle de l'Amtal** est un scénario pour le jeu de rôle Dune (publié chez Arkhane Asylum Publishing). Il sera joué le samedi 14 janvier 2023 sous les caméras du studio 4D2.

L'histoire racontée est celle d'une escouade de combat suivant Gurney Halleck dans sa disgrâce après la débâcle Atréide. Après une première partie racontant l'intégration des PJ dans le clan des contrebandiers puis dans un Sietch Fremen.

Ils affronteront Nazar, officier Harkonnen ambitieux et imaginatif qui prévoit de lancer un satellite dans le ciel pour raffermir le contrôle qu'a la maison Harkonnen sur Arrakis.

# ***La règle de l'Amtal***

## ***L'épreuve de la destruction***

### **Table des matières**

Généralités.....	4
Synopsis .....	4
Note d'intention.....	4
Présentation des scènes .....	5
Les PJ .....	6
Concepts .....	6
Introductions.....	7
Intro 1 - extra diégétique .....	7
Intro 2 – l'homme brave (L1P131) .....	7
Intro 3 - contexte .....	8
Acte 1 – Bakka – celui qui pleure pour toute l'humanité.....	9
Scène 1 – la débâcle .....	9
Scène 2 – Nous veillons sur les nôtres (L2P40).....	10
Scène 3 – Le traître parmi les vôtres .....	11
PNJ .....	12
Acte 2 – Cherem – la fraternité de la haine.....	13
Scène 1 : nouvelle famille .....	13
Scène 2 : une prison sans maton.....	14
2a : la moisson et la tempête.....	14
2b : une justice sommaire .....	15
2c : l'arène .....	15
2d : l'accord honteux .....	16
Scène 3 : la station.....	16
Scène 4 : la mort.....	18
PNJ .....	18
Acte 3 – Aql – l'épreuve de la raison.....	19
Scène 1 : la patrouille .....	19
Scène 3 : la guilde.....	20
Scène 4 : Télémos.....	21
PNJ .....	22
Conclusion.....	23
Crédits .....	23
Annexe - noms .....	24
Annexe – Musique .....	25
Annexe - règles optionnelle.....	26
Le deuil.....	26
Gestion de la base.....	26

# ***La règle de l'Amtal***

## ***L'épreuve de la destruction***

## **Généralités**

### **Synopsis**

Lors de l'écrasante victoire Harkonnen sur la famille Atréides, Gurney et ses hommes parviennent à s'enfuir et trouvent refuge chez le contrebandier Staban Tuek (fils d'Esmar). Parmi les survivants se trouvent les PJ, d'anciens membres des forces spéciales Atréides, formés par Thufir Hawat puis passés sous leur commandement du guerrier baladin. Ils apprennent les codes de la contrebande sur Arrakis et traitent aussi bien avec les Fremens, avec les pyons qu'avec les Harkonnens. La loi du désert leur semblera, un temps, bien amère et ils regretteront leur Caladan natale.

C'est au cours d'une dangereuse mission qu'ils rencontrent la jeune Fremen Aatik dans une prison Harkonnen. Une fois sa confiance gagnée, elle révèle les raisons de sa captivité : les Harkonnen mènent une opération secrète de grande envergure dans la région du Sietch Kotur d'où elle est originaire. Retrouvant leurs anciens réflexes de commando tueur, les héros mènent l'enquête pour réaliser que Hawat aide les Harkonnens à mettre sur orbite un réseau satellitaire indépendant de la guilde. Ceci pourrait leur permettre de localiser les plus gros gisements d'épice et du même coup débusquer les Fremens. Aatik leur révèle par la même occasion le grand plan des Fremens : changer la face d'Arrakis et la rendre à nouveau habitable. C'est entre les mains des héros que se joue le destin de la planète tout entière.

*« Nous sommes venus de Caladan, monde paradisiaque pour notre forme de vie. Sur Caladan, nous n'avons nul besoin de construire un paradis physique ou un paradis de l'esprit. La réalité suffisait, tout autour de nous. Et le prix que nous avons payé est celui que les hommes ont toujours payé pour jouir du paradis durant le temps de leur vie : nous sommes devenus fragiles, notre fil s'est émoussé. » Extrait de conversation avec Muad'Dib par la princesse Irulan*

### **Note d'intention**

**Nombre de joueurs : 4**

**Durée : one shot constitué de trois parties de 3h**

**Inspiration : Rogue One, Mad Max.**

**Amtal** a pour but de raconter une petite histoire dans l'ombre de la grande.

Le scénario s'inspire directement des deux premiers livres de Dune (notamment du chapitre 12 L1P131 où Leto et Gurney sont en conseil de guerre et le chapitre X L2P40 où Gurney est accueilli par Staban Tuek). L'intrigue s'intercale entre le moment où Gurney rentre au service des contrebandiers et le moment où il retrouve Paul au faîte de sa puissance.

Ce scénario propose une intrigue épique dans l'ombre de la grande histoire. On suit les événements du bouquin, mais en parallèle de celui-ci. Un peu à la manière du film Rogue One, il s'inscrit dans l'ombre de l'histoire canonique de Dune sans en modifier la trame. Les PJ peuvent côtoyer les personnages légendaires du récit tout en inscrivant eux-mêmes leur trace dans la saga. De plus, l'enjeu est de taille, car le méchant est en train de créer un satellite permettant de surveiller Arrakis depuis l'orbite.

# ***La règle de l'Amtal***

## ***L'épreuve de la destruction***

On abordera aussi la difficulté pour des gens aisés de baisser leur niveau de vie, le darwinisme social et la difficulté pour les plus pauvres de maintenir une cohésion sociale alors que les plus riches font ce qu'ils peuvent pour briser cette cohérence.

Frank Herbert voulait raconter sa méfiance des hommes providentiels et les risques que prenaient les populations à concentrer trop de pouvoir au même endroit.

Le roman se positionne en voyeur malsain en posant la question : que se passe-t-il lorsque l'homme le plus important de l'univers se rend dans l'endroit le plus important de l'univers ?

## **Présentation des scènes**

Chaque scène suit un code de présentation comme il suit :

### **Scène X : Nom de la scène**

♪ Nom de l'artiste, *Nom de la chanson*

**Lieu** : Détails sur le lieu et la temporalité de la scène

**Conflit** : duel, escarmouche, espionnage, intrigue, guerre

#### **Citation**

L'action : Décrit ce que les joueurs voient ou vivent.

Les implications : Décrit ce que les joueurs ne voient pas, mais qui se passe dans l'ombre, cette partie permet au MJ à celui-ci de savoir quels éléments il peut placer en plus et ceux qu'il ne doit pas retirer en improvisant.

**PNJ** : Donne les valeurs de danger, d'énergie et l'équipement des PNJ de la scène.

**Point de règle** : Fait référence au système de jeu.

**[Les infos de mise en scène sont présentées comme ceci dans le texte]**

# ***La règle de l'Amtal***

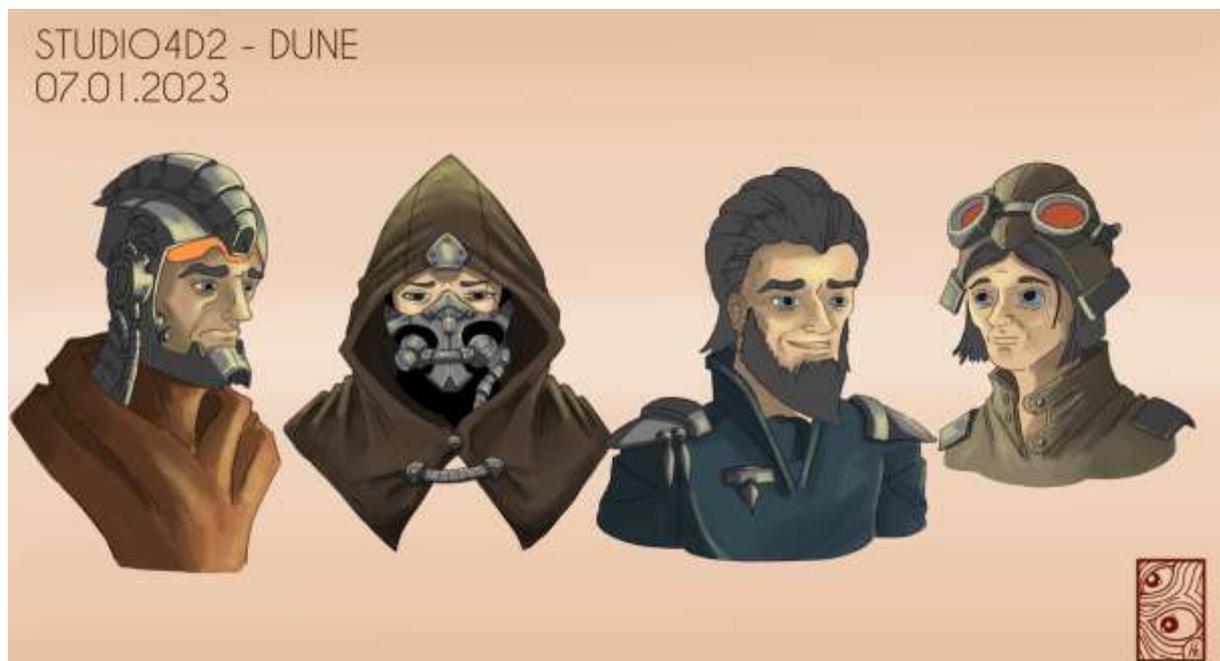
## ***L'épreuve de la destruction***

### **Les PJ**

#### **Concepts**

Les PJ sont des soldats Atréides. Ils forment une équipe d'élite. Formés par Hawat pour être des spécialistes froids et compétents, ils ont été prêtés à Gurney sous les ordres du Duc. Des 300 hommes prêtés à Hawat, les PJ sont les seuls qui ont survécu à la bataille d'Arakeen. Ils se retrouvent sous les ordres de Gurney, une personnalité relativement chaude, empathique et humaine. Il y a une différence entre l'éducation de tueur des hommes de Hawat et l'éducation de Gurney qui veut en fait des poètes.

- Salaamand Ishka – Combattant prototype.
- Hecate Kryos – Assassin.
- Thorik Perkins – Ingénieur social.
- Soren Zarkis – Planétologiste.



# ***La règle de l'Amtal***

## ***L'épreuve de la destruction***

## **Introductions**

### **Intro 1 - extra diégétique**

Bonjour à toutes et à tous,

Soyez les bienvenus au studio 4D2. Nous vous proposons ce soir de plonger dans l'univers de Dune de Frank Herbert avec une partie du jeu de rôle « Dune – Aventures dans l'Imperium ».

Je suis Pierre Saliba et je serai votre hôte durant cette partie. Le scénario qui sera joué ce soir est une exclusivité pour le studio 4D2, car ce n'est pas un scénario du commerce, mais une création perso. Cette histoire aura la particularité d'être une petite histoire dans la grande, car nous jouerons des événements qui se situent à cheval entre les deux premiers livres du cycle de Dune. Donc pile après la défaite d'Arrakeen.

Pour interpréter les héros de cette histoire, j'ai le plaisir d'accueillir 4 joueuses et joueurs. Nous voici en très bonne compagnie avec, autour de la table, des personnes d'une très grande qualité. Puis je vous demander les amis de vous présenter et de présenter brièvement les personnages que vous allez interpréter ?

Les PJ se présentent tour à tour et expliquent leur rôle initial au sein de l'équipe de Gurney. On passe le temps rapidement pour expliquer leur rôle au sein de la maison Atréides alors que tout allait bien.

### **Intro 2 – l'homme brave (L1P131)**

*« Mes poumons goutent l'air du Temps  
Qui souffle dans les sables amoncelés... »*

**[...] Le Duc observait Halleck, plein d'admiration pour ce vilain petit homme dont les yeux luisaient comme des cristaux d'une intelligence sauvage. Un homme qui vivait hors des faufreluches tout en obéissant au moindre de leurs préceptes. Comment Paul l'avait-il appelé ? Gurney l'homme brave. [...]**

*« Gurney » dit Leto*

*« Mon Seigneur. » [...]*

*« Combien d'hommes peux-tu fournir à Hawat ? » demanda le Duc*

*« Thufir est en difficulté ? »*

*« Il n'a perdu que deux agents, mais les hommes qu'il avait envoyés en reconnaissance nous ont rapporté une image assez précise du dispositif harkonnen. [...] Hawat a besoin d'autant d'hommes que tu peux en disposer, des hommes et des femmes qui ne rechigneront pas devant un couteau. »*

*« Je peux lui en fournir trois cents des meilleurs », dit Halleck.*

# ***La règle de l'Amtal***

## ***L'épreuve de la destruction***

### **Intro 3 - contexte**

♪ Michael Ghelfi, *Atlas*

En l'an de grâce 10191, vous avez fait partie de la glorieuse maison Atréides et l'avez servi... Jusqu'à sa chute...

Nés sur Caladan, bercés par le murmure des vagues, vous avez progressé dans la hiérarchie militaire et avez gagné la confiance du haut commandement. Grâce à vos aptitudes hors du commun, vous avez intégré l'unité de Gurney Halleck. Lorsque la nouvelle du transfert de fief est arrivée, vous avez préparé votre paquetage, comme les autres soldats. Comme les autres soldats, vous avez posé votre premier pied dans le sable avec appréhension, vous avez respiré l'air sec, plissé les yeux devant le soleil implacable, claqué des dents sous les deux lunes.

Élite parmi l'élite, vous firent parti des 300 soldats prêtés par Gurney à Thufir à la demande du Duc Léo. Gurney n'était pas homme à faire de la politique, il prêta sans arrière-pensée ses meilleurs hommes, c'est-à-dire vous. Il se serait coupé le bras sans hésitation si le Duc le lui avait demandé. Gurney l'homme Brave.

# ***La règle de l'Amtal***

## ***L'épreuve de la destruction***

### **Acte 1 – Bakka – celui qui pleure pour toute l'humanité**

#### **Scène 1 – la débâcle**

**Mots clés : chaos, isolés**

♪ **Michael Ghelfi, *Airship Armada***

L'attaque fut soudaine et brutale. Prenant tout le monde par surprise. Vous aviez reçu un ordre de mission simple de la part de Thufir : enquêter sur une possible contamination des réserves d'eau dans la ville de Tsimpo. Vous aviez remonté la filière pour châtier les responsables quand vous avez réalisé qu'il s'agissait de Harkonnens. Les raids de vos ennemis séculaires étaient monnaie courante, mais là, il s'agissait d'autre chose. Quand les premiers rapports sont arrivés, vous avez tout de suite senti que quelque chose clochait. Les alertes en langage de bataille se sont faits de plus en plus pressants, de plus en plus proches jusqu'à saturer les canaux de communication du vieux maître assassin. Vous réalisez rapidement qu'il ne s'agit pas d'un raid, mais bien d'un véritable débarquement. Le dispositif Harkonnen comporte plus de cent brigades, certains rapports font même état de la présence de soldats Sardaukars.

La voix de Thufir se fait alors entendre pour donner ses derniers ordres avant que le contact soit définitivement coupé : toutes les troupes doivent évacuer et se replier en lieu sûr dans les cavernes de la barrière du bouclier. **Les PJ doivent rejoindre des contrebandiers dans un hangar de réparation d'ornithoptères et maintenir leur position pour servir de canal de sortie à des troupes en difficulté.**

Les PJ sont sommés de rester là où ils sont, d'attendre un moment et d'évacuer tous ceux qu'ils ont pu rassembler avec leur contact contrebandier. **Les PJ doivent composer avec Sofir, le contrebandier impatient de partir.** Le silence de leur radio, mise à mal par les brouilleurs Harkonnens ajoute à la tension. **Gurney et ses hommes arrivent in extremis et ils sont exfiltrés par les PJ avant une attaque majeure Harkonnen.**

Les PJ courent dans le tunnel, dans la radio, des cris inhumains sont poussés par les compagnons d'armes des PJ qui ont suivi les ordres pour se rendre dans les cavernes. Au bout du tunnel, ils trouvent un orni réparé. 5 soldats Harkonnens gardent l'orni. Ils rigolent en s'amusant du piège qu'a tendu le baron aux soldats partis se cacher dans les cavernes. Pour s'en débarrasser, il faut faire un test d'action intitulé **difficulté 5 incompressible**.

♪ **Michael Ghelfi, *Whisper Rock***

Alors que leur orni décolle, le plan initial semble compromis : les PJ comprennent l'origine des cris : les Harkonnens utilisent de l'artillerie pour massacrer les leurs. Une antique technologie rendue obsolète par les boucliers. Gurney et le pilote contrebandier refusent d'aller à une mort certaine. Les joueurs font face à leur défaite. Comment gèrent-ils la défaite et la chute de leur maison ? Parce que la vie est injuste et le destin cruel, ils piochent parmi les 4 émotions négatives suivantes : **Peur, déni, honte, tristesse (trait négatif 2)**.

- Le premier PJ choisit en pleine conscience
- Le deuxième PJ tire au dé
- Le troisième PJ choisit en pleine conscience
- Le quatrième PJ se voit imposer le choix

Comment les PJ vont-ils atteindre la résignation ? Pour s'en débarrasser, il faut agir.

# ***La règle de l'Amtal***

## ***L'épreuve de la destruction***

### **Scène 2 – Nous veillons sur les nôtres (L2P40)**

« Nous sommes venus de Caladan, monde paradisiaque pour notre forme de vie. Sur Caladan, nous n'avions nul besoin de construire un paradis physique ou un paradis de l'esprit. La réalité suffisait, tout autour de nous. Et le prix que nous avons payé est celui que les hommes ont toujours payé pour jouir du paradis durant le temps de leur vie : nous sommes devenus fragiles, notre fil s'est émoussé ».

♪ Michael Ghelfi, *Black Lotus*

**Mots clés : nous veillons sur les nôtres.**

Les PJ sont arrivés depuis plusieurs heures dans la base des contrebandiers. Gurney est en discussion avec leur chef. Soudain, celui-ci sort de la salle de contrôle. Il arrive dans la salle de rassemblement qui a la forme d'un couloir. Les 74 soldats Atréides qui ont été sauvés sont tous et toutes ici. Vous qui êtes à côté de lui entendez le mot effleurer les lèvres du guerrier baladin « *Nous veillons sur les nôtres* ».

Skye, une des lieutenants s'avança avec la balisette à la main. « *Chef, les médecins disent qu'il n'y a plus d'espoir pour Mattai. Alors il a une requête à vous présenter.* » « *Je comprends* ».

**Que faites-vous pendant que Gurney saisit un multipic et entame une chanson en se penchant sur la civière ?**

Quelques instants après, Drisq le mentat sort à son tour de la salle de contrôle et Staban Tuek le suit. Le premier interpelle les soldats : « *Soldats atréides, vous êtes sous la protection de Staban Tuek, fils d'Esmar Tuek* ». Le silence s'impose. Tuek reprend là où son lieutenant s'achève : « *Vous et vos hommes êtes les bienvenus parmi nous. Vous êtes saufs et c'est à nous que vous le devez. Fort bien. Acquitez-vous de votre dette envers nous. Nous saurons toujours comment utiliser des hommes de valeur, mais si certains d'entre vous décident de partir d'Arrakis ou même de rester et de rejoindre la racaille Fremem, nous ne nous y opposerons pas* ».

Ce dernier explique qu'il avait une dette d'honneur envers Leto qui s'achève avec le fait de sauver Gurney et ses hommes. Il leur propose un nouveau départ : l'anonymat et intégrer une de ses équipes. Mais il faut pour cela lui prêter allégeance. Il faut aussi promettre qu'ils ne feront rien qui puisse attirer l'attention. Ils promettent de tuer quiconque tente la moindre action ouverte contre les Harkonnens ».

L'ensemble des soldats décident de rester auprès de Gurney. **Que décident les PJ ?** Tuek explique qu'ils seront dispatchés entre plusieurs unités de récolte d'épice (en tout cas au début), mais avant, il faut s'extraire de cette base qui est en plein milieu du chaos de la bataille. Le piton rocheux dans lequel est cachée la base des contrebandiers se trouve en effet à dangereuse distance de la ville des falaises d'Arrakeen. Ils sont donc priés de se rendre utiles. Tuek retourne dans la salle de contrôle et fait signe à Gurney de le suivre avec ses lieutenants. Le sergent Skye s'avance, croyant que c'est à elle que Gurney va penser, mais il fait signe aux PJ de le suivre.

# ***La règle de l'Amtal***

## ***L'épreuve de la destruction***

### **Scène 3 – Le traître parmi les vôtres**

**Mots clés : « le traître parmi les vôtres », fracas de la bataille**

Tuek a convoqué Gurney et les PJ pour planifier au mieux les préparatifs d'évacuation. Une tempête surprise est annoncée. C'est l'occasion que Tuek attendait pour mettre les voiles en toute discrétion. Il se plaint par ailleurs de ne pas pouvoir prévoir ces tempêtes. Les préparatifs de la base secrète sont frénétiques le temps que dure la bataille d'Arrakeen.

Pendant que Tuek détaille le plan d'évacuation, Gurney communique avec eux en langage de bataille. Il leur indique qu'il est hautement probable que les Harkonnens aient implanté un agent dormant chez les contrebandiers. Ils sont saufs tant que le silence radio sera imposé, mais dès que la tempête tombera, ils seront à la merci des Harkonnens qui viendront les cueillir. Même sans la présence d'un ou plusieurs traîtres, certains éléments moins scrupuleux pourraient être tentés de vendre les PJ aux Harkonnens s'ils apprenaient leur présence. Les PJ sont chargés par Gurney d'enquêter sur la présence d'éventuels traîtres. Si un traître est présent, il faut le débusquer et le réduire au silence avant qu'il n'ait l'occasion de communiquer avec l'extérieur. Il fait bien entendu appel aux PJ grâce à leur passage chez Hawat.

Tuek et Gurney répondent aux questions :

- **Léto** est mort
- **Thufir** est chez les Harkonnens. Pour Gurney, c'est un prisonnier, Tuek semble douter.
- **Jessica** est morte perdue dans une tempête selon Tuek, c'est la traîtresse selon Gurney.
- **Paul** est mort avec sa mère. Selon Tuek, on ne retrouvera même pas leurs os.
- **Rabban** va reprendre les rênes du pouvoir.
- Les **Fremens** subissent un pogrom des Sardaukars selon Gurney. Ce sont des animaux traqués comme ils l'ont toujours été selon Tuek.

**La tempête battra son plein dans 4h et s'achèvera entre 6h et 8h. Que font les PJ du temps qu'il leur est imparti ?** Tour de table. Un seul jet par joueur pour l'action.

- Aider aux préparatifs du départ **difficulté 3**
- Débusquer le traître **difficulté 4**
- Convaincre Tuek de les aider à trouver le traître **difficulté 4**
- Vérifier que personne ne sabote rien **difficulté 2**

Tuek se trouve le plus clair de son temps dans la salle de contrôle. La pièce reproduit le centre de contrôle d'une frégate spatiale. Instruments de communication et écrans de vision couvrent la paroi courbe sur 30 degrés. Il y avait des consoles d'armement et de tir automatique et le bureau lui-même semblait une excroissance de la paroi. Il accepte volontiers que tous ses éléments ne soient pas fiables, mais n'est pas très chaud pour laisser les PJ faire leur loi. **Faire appel à lui diminue toute difficulté de 1, mais ajoute une complication « dans le collimateur de Staban ».**

Les bruits de bataille sont assourdissants et rappellent en permanence aux PJ ce qui se passe dehors. Une tempête approche et Tuek a bien l'intention de s'en servir pour fuir plus discrètement.

# ***La règle de l'Amtal***

## ***L'épreuve de la destruction***

Le traître cherche à saboter les ornis avant la tempête et/ou activer un communicateur pirate (une radio portable a disparu d'un orni). Une réserve de traitrise, une réserve de préparatifs. Deux jets étendus qui s'opposent avec des réserves de pions pour symboliser où on en est. Un point de progression pour le vainqueur du traître harkonnen. Possibilité de se débarrasser d'une partie du trait négatif pour tout le monde.

### **PNJ**

- **Esmar Tuek**, important contrebandier et père de Staban Tuek. Tué par le docteur Yueh dans la résidence ducale d'Arrakeen avant l'attaque des Harkonnen.
- **Staban Tuek**, fils d'Esmar Tuek, contrebandier qui prend sous ses ordres Gurney Halleck et sa troupe d'hommes rescapés de l'attaque des Harkonnens. Il arbore une robe fremen et le bleu trop clair de ses yeux révèle qu'il se nourrit en partie de produits importés.
- **Gurney** le guerrier baladin.
- **Thodas** le vieux contrebandier gardien de la réserve d'eau
- **Soffir** le jeune contrebandier, pyon (celui qui pilotait l'orni)
- **Skye** sergent Atréide loyale à l'extrême, mais manquant de finesse
- **Caleb** jeune soldat un peu lâche, mais réaliste
- **Drisk** l'intendant mentat raté

# ***La règle de l'Amtal***

## ***L'épreuve de la destruction***

### **Acte 2 – Cherem – la fraternité de la haine**

#### **Scène 1 : nouvelle famille**

**Mots clés : oubliés de tous, l'hydre de la violence comme réponse à tout**

♪ **Michael Ghelfi, *tomb of the seven suns***

Staban Tuek envoie après les PJ dans une équipe officiant dans le désert profond où ils seront anonymisés. Sont-ils avec Gurney ? Cela dépend de leur relation avec le guerrier baladin et de la façon dont ils se sont comportés auprès de Staban.

- L'exil dans une équipe du désert profond peut être une punition s'ils se sont montrés arrogants ou tout simplement s'ils ont mis Staban en situation difficile devant ses hommes.
- Gurney choisi à dessein d'intégrer une équipe du désert profond, car il espère secrètement approcher des Fremens avec lesquels il pense pouvoir orchestrer sa vengeance contre les Harkonnens.
- Gurney charge les PJ de protéger Caleb le jeune soldat, car il voit qu'il se fait prendre par l'épaule par un homme mal intentionné et il sent que ça pourrait mal se passer.

Lorsque les PJ arrivent dans le Sanctuaire, après plusieurs heures de vol en orni, ils réalisent que les pilotes de Tuek eux-mêmes ne tiennent pas à s'attarder. Dès leur arrivée, des miséreux cherchent à troquer des pièces détachées de l'orni contre de l'épice. Les pilotes refusent et partent vite avant que leur arrivée ne provoque une émeute. Les PJ sont donc laissés sur place sans grande cérémonie et dans une ambiance étrange où tous et toutes les regarderont de travers. Tous les regards se tournent vers eux et la foule se fend pour les laisser passer.

L'ambiance au camp est étrange, les choses sont faites de bric et de broc. Il est clair que l'approvisionnement n'est pas régulier et que les gens d'ici font comme ils peuvent. Il y a des symboles tribaux, des peintures aux murs, des signes de barbarie et quasiment d'animisme. Les PJ comprennent que le mode de vie au Sanctuaire est sommaire et que la justice l'est tout autant. Il y a visiblement plusieurs castes, les PJ traversent tout d'abord les plus miséreux avant d'arriver au cercle intérieur où séjournent Beraba et sa clique. Les PJ sont accueillis en grande pompe par le capitaine de cette brigade, Berhaba. Ce dernier a des airs de gourou. **Dans une sorte de parodie de cérémonie, Berhaba intègre les PJ et leur fait comprendre à voix basse qu'il se fiche pas mal de la raison pour laquelle on les a envoyés ici.** L'arrivée dans le Sanctuaire préfigure un nouveau départ, une nouvelle vie lavée des péchés de l'ancienne. Les PJ comprennent qu'on attend surtout d'eux de ne pas faire de vague et ne pas remettre en cause l'ordre établi.

Si besoin de clarification, Berhaba fait un discours roué devant toutes ses équipes. Il prétend que la guerre a mis beaucoup de gens au chômage et que les PJ et les autres sont tout sauf des soldats Atréides.

Le nom du camp « Le Sanctuaire » n'a pas été choisi au hasard. Il y a un symbolisme fort à présenter ici. Le Sanctuaire désigne habituellement un territoire qui bénéficie de la dissuasion nucléaire. C'est Nazar qui l'a baptisé ainsi, car la présence d'une base Harkonnen ici, dans le désert profond marque la toute-puissance Harkonnen. Nazar, en quelque sorte et par ironie, crache au visage de Berhaba en lui imposant ce nom grotesque.

# ***La règle de l'Amtal***

## ***L'épreuve de la destruction***

### **Scène 2 : une prison sans maton**

Les PJ survivent tant bien que mal dans cette protosociété où ils sont tout juste tolérés. Dans cette ambiance très darwinienne, leur intégration dans l'équipe des contrebandiers dépendra avant tout de leur capacité à se faire respecter.

Les semaines passantes, comment les PJ gèrent leur deuil ? Ils leur petit bout de chemin dans l'équipe des contrebandiers et apprennent leur nouveau mode de vie à la dure. Restent-ils incognito ? Gurney lui-même change de nom. Il changera d'équipe pour revenir avec Tuek plus tard. Co création – comment les joueurs gèrent leur deuil au quotidien ? Quel rôle prennent-ils dans l'organisation des contrebandiers ? Comment mènent-ils l'enquête ?

### **2a : la moisson et la tempête**

♪ **Michael Ghelfi, *Across the Desert Sea***

Tôt ou tard, les PJ intègrent une équipe de moisson. Les conditions de travail sont extrêmement dures. La chaleur est suffocante, l'humidité dans la moissonneuse est insupportable et dangereuse. Des malaises sont monnaie courante.

Des blessures fréquentes surviennent et les hommes amputés / handicapés sont laissés pour compte. Ils n'ont souvent même pas de quoi payer leur transfert retour à la civilisation et ils doivent mendier dans le Sanctuaire et parfois supplier les pilotes d'orni de les ramener gracieusement. Les PJ n'en ont pas vu à leur arrivée, car généralement, ils ne survivent pas longtemps.

Alors que les PJ suivent la moisson, une tempête est annoncée. Le pilote jure.

- Impossible de prévoir ces maudites tempêtes. Mais heureusement les Harkonnens vont mettre un terme à ça.
- Comment ça ?
- bin oui tu ne sais pas ? Les Harkonnens ont maintenant le meilleur mentat de l'univers à leur solde. Ils sont en train de mettre au point une technologie ultra secrète qui permettra aux équipes de moisson de voir venir les tempêtes longtemps à l'avance.
- Mais ça doit pas être si ultra-secret que ça si un bouseux dans ton genre est au courant.
- Wink wink, je suis peut-être pas si bouseux que ça finalement 😊

Le pilote de la moissonneuse jure, car il avait bien prévenu le portant de rester à proximité pour ne pas se laisser surprendre, mais le portant s'est éloigné pour différentes raisons (d'autres équipes à surveiller, un plus gros pot de vin de la part d'un autre chef de mission). Les PJ ont-ils été envoyés là-bas à dessein ?

♪ **Michael Ghelfi, *Asches & Bones***

La tempête s'approche. Les PJ sont piégés dans la moissonneuse. Ils arrivent à proximité de rochers et espèrent mettre la moissonneuse à l'abri. Jet de Mobilité pour s'assurer que la cargaison d'épice n'est pas perdue.

Alors que la tempête bat son plein et qu'il n'y a rien d'autre à faire

Un danger pour ceux qui se perdent et qui mène à la découverte de la station (scène 3).

# ***La règle de l'Amtal***

## ***L'épreuve de la destruction***

### **2b : une justice sommaire**

Les PJ réalisent peu à peu qu'une force hostile est à l'œuvre. Un des contrebandiers est en effet jaloux des PJ et les trouve trop précieux. Il les maltraite et leur fait des coups en douce (vieux et manipulateur en plus d'être brutal). Il est malveillant et cherche à les piéger pour monter les autres contrebandiers contre eux. Il va chercher à remettre en cause leur paradigme pour mettre en avant le sien : un paradigme de violence darwinienne. Menace sourde. Ambiance cour de prison, mais sans matons.

- Le peu d'amis qu'ils se créent semble se détourner d'eux. Un ami tente de les prévenir qu'ils sont en danger, mais il se tait lorsqu'un groupe d'alpha les regardent de travers.
- Bizutage par les alphas sur les membres les plus doux du groupe des PJ. Cette situation peut dégénérer en un règlement de compte dans l'arène (voir scène 2b).
- Les PJ sont témoins des oppositions au sein de la fratrie des contrebandiers. Et de la manière dont les conflits sont gérés (voir scène 2b).
- Ils entendent des rumeurs sur la jalousie qu'un des contrebandiers leur porte et sur le fait qu'il ourdirait un complot pour les faire tomber / les assassiner prochainement.
- Si un complot les vise, ils sont obligés de le démonter. Conflit intrigue. Une fois la menace écartée, ils auront le respect de la troupe, mais ils en seront d'autant plus isolés qu'ils refuseront de jouer le jeu tel que l'a défini Berhaba.
- Si les PJ entrent en conflit ouvert avec Berhaba et qu'ils gagnent, ils seront invités dans le cercle intérieur du sanctuaire. S'ils refusent de jouer le jeu et d'intégrer les alphas du Sanctuaire, ils s'attireront la foudre de Berhaba et de ses sbires, mais aussi la sympathie d'une partie des contrebandiers. Surtout des plus démunis. Ils auront alors l'occasion d'entendre pour la première fois le nom de Nazar et de Télémios (voir scène 2c).

### **2c : l'arène**

#### **♪ Michael Ghelfi, *Dragon king of the south***

Berhaba laisse les conflits se faire sans les freiner ni étouffer les flammes. Au contraire, il semble se réjouir de ce chaos contrôlé en prétendant que c'est là le véritable sens de la liberté. Néanmoins, à la première incartade sur le lieu de travail (qui pourrait mettre en péril la récolte), Berhaba poussera une gueulante et menacera le prochain responsable d'une incartade à une mort lente dans le désert avec un distille troué. Ce dernier dira à la première occasion que la violence est une réponse à tout.

Les différends sont réglés dans l'arène. Officiellement sans armes et jusqu'au premier sang, mais les PJ comprendront vite que certaines dissensions se règlent de nuit, hors des regards et jusqu'à la mort.

Très vite, les nouveaux seront provoqués par des chiens plus courageux que les clodos. C'est la règle de l'Amtal. On veut sonder les nouveaux arrivants. 1 ou 2 nouveaux sont testés

Il est possible de provoquer Berhaba. De manière surprenante, les combats contre Berhaba qui se soldent par la victoire de son opposant ne sont pas truqués, mais le vainqueur est invité à siéger à la table des officiers et il passe un sale quart d'heure. Intimidé par Berhaba et son staff avec un subtil mélange de séduction et d'intimidation.

# ***La règle de l'Amtal***

## ***L'épreuve de la destruction***

Si les PJ ne jouent pas le jeu, ils deviennent des hommes à abattre et Berhaba les enverra négocier avec les Harkonnens en espérant leur mener la vie dure (et que Nazar se charge d'eux).

### **2d : l'accord honteux**

À partir du moment où les PJ se rebelleront contre la loi inique de Berhaba et de sa clique, celui-ci verra en eux une menace pour son autorité. Il les envoie alors rapidement en mission pour payer son tribut aux Harkonnens qui vivent dans la région. Il prend pour prétexte que les PJ doivent lui prouver leur loyauté. Il devine que ce sont des Atréides et espère bien les soumettre de cette manière. Il le fait de manière bien visible pour toutes et tous afin s'asseoir son autorité.

Que font les Harkonnens aussi loin dans le désert profond ? Les PJ seront en droit de se le demander et personne au Sanctuaire n'a de réponse à part Berhaba qui traite avec les Harkonnens depuis bien longtemps (au nez et à la barbe de Tuek). Envoyer les PJ là-bas c'est une façon pour lui de leur signifier qu'il peut les dénoncer quand il veut.

Peut-être que les PJ, s'ils s'intéressent de près aux activités des différentes équipes, constateront qu'ils sont périodiquement mis de côté.

Dans tous les cas, ils découvrent que les contrebandiers frayent avec les Harkonnens et leur payent un tribut. S'ils vont sur place, les chances que ça finisse en bain de sang sont très grandes. Les Harkonnens ne savent pas de quoi les PJ sont capables et ils prennent leur rôle de dominant un peu trop au sérieux. Ils amènent avec eux un fouisseur et profitent pour mentionner le nom de leur chef, **Nazar**, ainsi que l'importance qu'il a en tant que responsable de **Télémos**. Ils mentionnent aussi que les éléments les plus désagréables chez Berhaba sont laissés aux bons soins Harkonnens et qu'ils sont transformés en fouisseurs.

Les PJ tuent bien entendu les émissaires Harkonnens et doivent partir en clandestinité (dans la station ?)

### **Scène 3 : la station**

D'une manière ou d'une autre, les PJ découvrent une ancienne station climatique abandonnée. Ils peuvent la découvrir de 2 manières : surpris par une tempête en pleine moisson (scène 2a) ou alors suite à leur exil volontaire après le massacre des Harkonnens (scène 2d). S'ils l'ont découvert alors que tout va bien, ils prennent l'habitude de s'y rendre pour se reposer et se retrouver. Dans les deux cas, la station leur révèle ses secrets.

Ils trouveront plusieurs pôles de recherche dans la station

- Pôle atmosphérique : les tempêtes sont un problème de taille pour qui veut s'acclimater dans le désert profond. Pardot Kynes avait donc envisagé de lancer un satellite en atmosphère, mais il s'était heurté des volontés occultes qui avaient fait capoter le projet. Kynes en connaissait suffisamment à la politique de l'Imperium pour voir la main cachée de la Guilde derrière tout ça. Le projet avait été enterré.

# ***La règle de l'Amtal***

## ***L'épreuve de la destruction***

- Pôle biologique : l'étoile Canopus étant une géante bleue, l'intensité solaire qu'elle dégage est beaucoup plus grande. Arrakis est d'ailleurs 150fois plus loin de son étoile que l'était l'ancienne Terre. La température émise par Canopus étant à 7500K, la végétation la plus acclimatée doit être violette, car c'est elle qui aura le meilleur rendement en photosynthèse. Contrairement à la terre où la température max est de 5800K et donc va taper dans le vert.
- Pôle géologique : Marteleur analytique qui permet de sonder le sable et de déterminer la profondeur du sable. Moyenne de profondeur dans le désert profond de 100m. 200m dans le désert profond (les vers peuvent-ils se chevaucher ?) 60m dans la plupart des sables à épices. 40m dans les zones côtières, les vers ne peuvent donc pas trop s'approcher en profondeur des zones côtières. Le marteleur analytique se nomme un sondar.

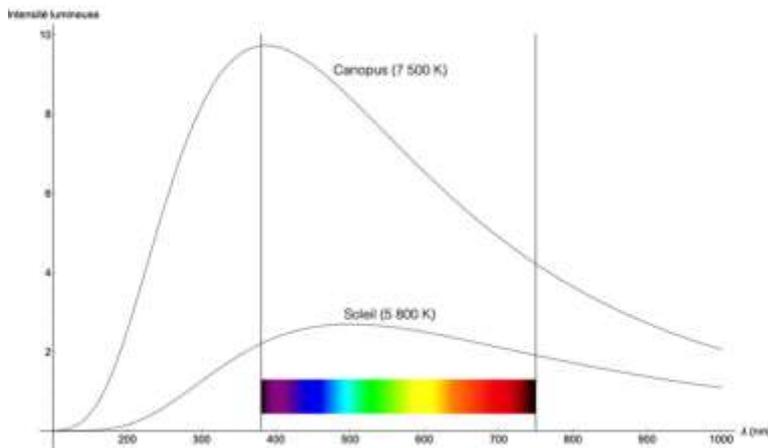
Le lieu est plein de potentiel : remettre en route les pièges à vent. Créer un potager pour de la nourriture, mais il y a beaucoup de travail. Cela permettra aussi de vérifier que l'abondance crée la solidarité et que le système politique de Berhaba ne fonctionne que parce qu'il crée le manque. Les PJ seront poussés à créer leur clan dans le clan. À vivre leur utopie. Les PJ peuvent créer un atout (1, puis 2, puis 3) qui représente cette station et tout le matériel qu'elle contient.

Les PJ découvrent des notes de Pardot disant qu'un prototype a été réalisé et proposé au Landsraad pour un satellite unique. Comprenant les risques et le peu de résilience d'un tel système, Pardot a imaginé un système multiple, mais les calculs sont trop compliqués et le projet a été abandonné (mais tout de même présenté au Landsraad) avant qu'il ne puisse trouver des solutions durables. Pardot conclue sur la nécessité de lancer la production d'une myriade de satellites pour appréhender la géosphère d'Arrakis dans son ensemble.

Les PJ, en explorant la station, trouveront une pièce de stockage où se trouvent les rebuts de plein d'expériences abandonnées. Le lieu semble poussiéreux et ne comporte pas grand-chose d'intéressant. Sous une bâche, un satellite est inscrit dessus un mot : Télémos.

## **La ressource solaire d'Arrakis**

**Canopus est une géante bleue...**



# ***La règle de l'Amtal***

## ***L'épreuve de la destruction***

### **Scène 4 : la mort**

À partir de maintenant, si l'un des PJ vient à mourir, son perso n'est pas sauvable. Il reprend vie sous la forme d'un des 3 PNJ suivants : Wurm, Kali ou Janos.

Lorsqu'on regarde avec un peu d'attention les interactions sociales au sein du Sanctuaire, on ne peut pas passer à côté du trio constitué par ces 3 personnages. Ils semblent inséparables en esprit et, même s'ils ne passent pas tout leur temps ensemble, un observateur avisé remarquera qu'ils sont comme connectés. Lorsqu'ils traînent ensemble, on ne saurait pas trop dire lequel d'entre eux est le chef. Les 3 sont des représentations de la force brute.

- Wurm semble régner par sa brutalité. Sa carrure imposante et son charisme planétaire
- Kali semble régner par la sècheresse de ses gestes et de ses propos. Elle domine son entourage par son intelligence hors du commun et sa vivacité.
- Janos semble régner par son charisme et intelligence vive et incisive.

### **PNJ**

- **Berhaba** le chef de brigade
- **Zoatham**, lieutenant de Berhaba
- **Maggatras**, lieutenant de Berhaba
- **Caleb** le jeune soldat perdu au milieu des loups
- **Nirtho** contrebandier jaloux de la prestance des Atréides qu'il juge comme des fragiles.  
Accointance possible avec les Harkonnens
  - Un soldat cynique qui veut partir de la planète
  - un gars du désert qui cherche à s'évader de sa condition.
  - Une vieille femme qui paraît un peu folle, mais qui en réalité sait profiter des choses de la vie sans trop réfléchir
  - Un soldat spécialiste dans les créatures exotiques.
    - Une sorte d'insecte que l'on place sur le visage d'un homme endormi. Il pique sa victime et pond dans son visage. Les yeux et les oreilles du malheureux finissent par perdre de leur acuité et finissent boursoufflés avant que les bestioles éclosent sous les paupières et à proximité du tympan, détruisant dans la plupart des cas les sens du malheureux.
  - Un cultiste fou mêlant un mysticisme foireux à l'ambiance déjà délétère du camp. Il prétend que l'esprit du désert protège les vertueux.
  - Un contact Atréide qui vit dans les cités et qui leur donne des infos. Si les PJ cherchent à fuir de la planète, ce dernier informe les PJ que tous les départs de la planète sont bloqués. Les voyageurs sont interrogés et les Atréides sont immanquablement arrêtés.

# ***La règle de l'Amtal***

## ***L'épreuve de la destruction***

### **Acte 3 – Aql – l'épreuve de la raison**

#### **Scène 1 : la patrouille**

♫ Michael Ghelfi, *Dragon King of the South*

Les PJ tombent par accident sur une station écologique abandonnée. Ils passent de plus en plus de temps dans cet environnement.

Les PJ sont dans leur station éco qu'ils utilisent comme base pour bricoler des trucs. Un jour, qu'ils travaillent dans cette station, ils entendent des bruits de bagarre.

Ils surprennent des soldats Harkonnens qui maltraitent un homme. La patrouille Harkonnen trainant le Guildien qui a négocié sa survie contre de l'épice. L'homme est lâche, et il crache facilement le morceau : il est venu chercher un chargement d'épice dans une cache, mais il en ignore la provenance. Il sera tué dans tous les cas. Les Harkonnens croient que c'est un espion envoyé pour détecter la position de leur nouvelle base et ne tarderont pas à lui trancher la gorge. Les Harkonnens en révèlent trop : ils le tuent, car ils ne doivent pas laisser « un sale espion Guildien » venir se mêler de leurs affaires. Ils seront contents de découvrir qu'en plus de tuer un agent de la guilde, ils pourront s'en mettre plein les poches avec de l'épice.

Pendant l'interrogatoire, le fouisseur présent dans l'équipe des Harkonnens détecte quelque chose. Le soldat Cyno retient avec peine son fouisseur et ses compagnons disent : « *T'inquiète, de toute façon, s'il a un copain, on va bien le trouver. Il ne peut pas aller loin, on est au milieu de rien.* »

Les PJ auront sans doute la crainte que le fouisseur mène les Harkonnens sur eux. Sans doute seront-ils en train de fomenter un plan pour les zigouiller. C'est sans compter sur Aatik, une jeune Fremem camouflée dans le sable. Elle était restée en observation, mais tente de porter assistance au Guildien. Elle jaillit du sable et deux soldats tombent rapidement, mais les Harkonnens sont plus forts et plus nombreux. Elle se bat bien, mais requerra l'aide des PJ pour l'emporter.

Une fois les Harkonnens défaits, Aatik restera méfiante envers les PJ malgré une dette de vie qu'elle leur concède. Elle reste avec eux pour éponger sa dette, mais refuse obstinément d'en dire trop sur elle. Elle ne parle pas de son Sietch (ni son nom : Nadir, surtout pas de son emplacement, mais pas non plus de sa population ou du nom de son Naïb). Elle reste en observation et se met au service des PJ. Lorsqu'ils auront gagné sa confiance, elle se confiera un peu à eux en leur révélant les infos suivantes :

- Aatik et son compagnon Sholim devaient apporter un chargement d'épice pour la Guilde. Le Guildien était discret comme un grand ver et il s'est fait capturer par ses balourds de Harkonnens. Ils étaient trop nombreux et Sholim a été capturé. Mais ils étaient au moins 10 pour le maîtriser assure Aatik !
- Il y a beaucoup d'épice à proximité. Ce chargement a été réuni ici à l'attention de la Guilde. Les Fremem payent la Guilde une fortune pour éviter qu'il y ait des satellites en orbite de Dune. Elle hésite à en dire plus, mais si les PJ sont dignes de confiance elle leur révèle la vérité : les Fremem s'apprêtent à changer la face d'Arrakis

# ***La règle de l'Amtal***

## ***L'épreuve de la destruction***

- Aatik peut apprendre sa technique d'enfouissement rapide à Salaamand avec un excavateur statique.
- Lorsqu'elle est tout à fait en confiance, Aatik demande aux PJ de l'aider à libérer son compagnon qui se trouve dans une forteresse Harkonnen.

### **Pourquoi est-il important que les joueurs connaissent déjà l'existence du projet Télémós à cette étape ?**

- Plus tôt c'est mieux. L'idéal est que le nom soit prononcé durant l'acte 2, ça permet d'augmenter la tension.
- La connaissance du projet peut être partielle. Le projet peut être connu dans une première étape, puis sa signification, puis son emplacement.
- Trop tôt, ce n'est pas top. Les Fremens ne doivent pas avoir vent de ce projet sans quoi l'utilité des PJ pourrait être discutée. Les PJ apprennent que quelque chose se prépare via leur contact des cités.

### **Scène 3 : la guilde**

Les PJ peuvent envisager de dénoncer les Harkonnens à la Guilde en espérant que leurs manigances soient réprimandées et punies. Ils déchanteront lorsqu'ils contactent la Guilde, car ils seront témoins des bassesses habituelles des intrigues de cours en vigueur dans l'Imperium.

- L'émissaire de la Guilde traite la demande des PJ avec une extrême froideur.
- Il fait peu de cas de la mort de son collègue. Les PJ doivent comprendre que l'agent était d'une basse caste dans le système des faufreluches et que sa vie n'avait pas tant de valeur que ça.
- L'épice perdue en revanche intéresse beaucoup plus l'émissaire contacté.
- Il faudra être extrêmement convaincant pour une visite physique d'un agent. Sinon, les PJ doivent se contenter d'un contact radio.
- Devant les accusations des PJ, l'émissaire demande des preuves de l'implication des Harkonnens dans le vol de l'épice et exige tout simplement que la somme lui soit versée.
- La menace du Satellite n'effraie pas la guilde tant que ça. Au final, ce sont les Fremens qui seront désavantagés par cette initiative. L'émissaire en profite pour gonfler ses tarifs. Il est prêt à faire une ristourne si les PJ lui apportent la preuve que le satellite a été irrémédiablement détruit.
- La Guilde connaît le nom de Télémós. Pardot Kynes leur avait soumis le projet avant qu'il n'intègre les tribus Fremen et qu'il tue le projet dans l'œuf lui-même. Les PJ réalisent que le projet de satellite de Pardot date de bien avant son intégration au sein des tributs Fremen et de sa réalisation du grand projet de terraformation.

### **Quelles sont les véritables intentions de la Guilde à propos de Télémós ?**

- Le deal avec les Fremens est que la Guilde mente et qu'ils ne lancent eux-mêmes pas de satellite. Il n'a jamais été question d'empêcher autrui d'en lancer un.
- Néanmoins, ils voient d'un mauvais œil que quelqu'un d'autre lance un satellite.
- Ils instrumentalisent les PJ pour tuer le projet dans l'œuf (ils monnayent le fait de détruire ce satellite ou monnayent le fait de révéler la position de la base Harkonnen).

# ***La règle de l'Amtal***

## ***L'épreuve de la destruction***

### Scène 4 : Télémós

♪ Michael Ghelfi, *Clockwork Dragon*

Le dénouement de ce scénario se déroule autour de la base souterraine où les Harkonnens construisent leur satellite secret.

Télémós est le nom donné par Pardot Kynes à son projet de satellite de contrôle météorologique. Nazar est un personnage fin.

#### **Conflit escarmouche (Plusieurs zones pour correspondre aux règles de Dune)**

- La zone du dehors
  - Des patrouilles de soldats et de Cyno accompagnés de leurs fousseurs.
- La caserne
  - Alimente les troupes pouvant se positionner dans la zone du dehors.
  - Labyrinthe difficile à franchir
  - Zone de stockage avec l'épice volée
- la prison Harkonnen
  - Les PJ peuvent entendre un des gardiens témoigner de la capture de Sholim : *« C'est louche, ils étaient là à attendre comme des cons avec leur épice. Tout prêt pour le braquage. À croire qu'ils nous attendaient !! Bon, le jeune guerrier qu'on a surpris était seul et il a eu raison de 5 des nôtres avant qu'on puisse le tétaniser, mais on a fini par l'avoir. »*
  - Les PJ peuvent libérer Sholim le Fremén, compagnon d'Aatik. Parmi les gardiens Harkonnens qui gardent le jeune Fremén, il y en a une qui semble moins brutale que les autres. *« C'est la pire d'entre eux »*, avouera le jeune Fremén au moment de sa libération. Cette dernière l'appelle *« mon sihaya »* comme un nom doux, mais en réalité le torture avec sadisme.
  - C'est le sauvetage de Sholim qui convaincra Aatik d'intercéder en faveur des PJ pour leur intégration dans un Sietch. Cette option ouvre l'épilogue vers l'intégration des PJ dans le Sietch Tuono.
- Le laboratoire
  - Zone d'expérimentation où les scientifiques de Nazar transforment les clodos de Berhaba en Fousseurs.
- La zone technique
  - Les PJ peuvent mettre fin au projet Télémós
  - Nazar est présent et il a un tigre de Salusa comme animal de compagnie.
  - Option : Les 3 Sardaukars peuvent se manifester.

Il existe une possibilité pour les PJ de mettre Aatik suffisamment en confiance pour qu'elle fasse appel à son Sietch et que sa tribu apporte son soutien. Elle a un peu honte de son échec et de la capture de Sholim par sa faute, mais elle sera prête à entendre raison devant des arguments logiques et pragmatiques. Si les Fremén apprennent que les Harkonnens ont interrompu une transaction importante entre eux et la guilde et qu'un des leurs est prisonnier, ils apporteront sans discuter leur soutien de différentes manières :

- Un commando de guerriers
- Les Fremén arrivent mieux que quiconque à prévoir les tempêtes. L'attaque peut être coordonnée avec la tempête pour immobiliser les ornis. Pour se guider dans la tempête, les Harkonnens se servent des fousseurs.
- Des marteleurs pour appeler des vers et terroriser les Harkonnens.

# ***La règle de l'Amtal***

## ***L'épreuve de la destruction***

### **PNJ**

- **Nazar - Officier Harkonnen surdoué.** C'est un grand méchant qui est plus intelligent que la moyenne et qui doit composer avec Rabban. Par ses méthodes intelligentes, mais cruelles, il pulvérise la cohésion sociale que les PJ tentent de construire en pratiquant une violence organisée, industrielle qui retourne les gens les uns contre les autres (exemple apocalypse now). Berhaba est un de ses agents indirects dont il est le reflet miroir. Il lui fait payer un tribut et organise lui-même la vie sociale chez les contrebandiers. Nazar possède un nez aquilin, attribut habituellement Atréide. Aidé par le génial Thufir, Nazar a conçu le projet Télémos pour damer le pion à la fois à la guilde, à l'empereur et aux Fremens.
- **Thufir – La main dans l'ombre.** Même s'il n'apparaît à aucun moment dans ce scénario, l'ombre de Thufir est détectable dans le projet Télémos. Son génie transparait dans le projet de Nazar et cela sera à la fois d'autant plus difficile de le contrer pour la plupart des gens, mais pas pour les PJ.
- Les **fouisseurs** sont des humains à qui l'on a fait subir un traitement particulier. Utile pour débusquer leurs ennemis et pour terrifier leurs alliés. Ce sont des sortes de chiens humains, déshumanisés, lobotomisés, réduits à leurs simples fonctions perceptives et organiques, les fouisseurs se déplacent à 4 pattes, sont tenus en laisse, portent un masque de cuir et un mord. Leur langue a été tranchée, ils se contentent donc de grogner.

# ***La règle de l'Amtal***

## ***L'épreuve de la destruction***

### **Conclusion**

♪ Michael Ghelfi, *An Awakened Force*

La destruction du satellite cyclope arrange bien la Guilde, les Fremen détruisent tout et raffermissent leur contrôle sur la région afin qu'aucun hors monde. Si Sholim a été libéré, les Fremen considéreront l'intégration des PJ dans leur Sietch.

Ils peuvent aussi gagner le droit d'être tolérés et de rester dans la station écologique.

Un vieux Fremen les intronisera avec la litanie suivante :

*Je suis Arrakis. Vous êtes venus à moi et en avez payé le prix. Vous avez affronté l'Amtal, l'épreuve de la destruction, vous avez vécu votre seconde naissance au sein du Cherem la fraternité de la haine et avez remporté l'Aql l'épreuve de la raison. Vous êtes désormais ici chez vous.*

### **Crédits**

**Joueurs** : Stéphanie Cadoret, David Javet, Caterina Martini, Cédric Tomasini

**Contrôle planétaire (Studio 4D2)** : Benjamin Besson, Raphaël Cottier

**Musique** : Michael Ghelfi

**Écran** : Diane Georges

**Illustration** : Romain Helium Project

**Playtesteurs** : Jill et Vivien pour les playtests.

J'ai découvert récemment que Frank Herbert avait eu des moments difficiles avec son fils Brian et qu'il a su renouer avec lui. Sur le tard, mais pas trop tard. C'est une histoire qui me touche. J'ai découvert Dune grâce à mon père. Il m'a initié à la lecture, à la science-fiction, à la science. Je dédie donc ce scénario à toi papa. Merci.

# ***La règle de l'Amtal***

## ***L'épreuve de la destruction***

### **Annexe - noms**

#### **Fremen**

Luro  
Linop  
Ashor  
Inga  
Zatt  
Sturab  
Stabor  
Catt  
Chanih  
Tharme  
Sithar  
Chini  
Chupo  
Thiha  
Mermir  
Fichezo  
Mirmes  
Napasa  
Sobek

#### **Atréides**

Vatros  
Rafin  
Zamil  
Fadah  
Vumos  
Josh  
Hayden  
Daniel  
Owen  
Yarneye  
Sana  
Hera  
Filma  
Siria  
Alisha  
Louise  
Jasmine  
Morgan

#### **Harkonnen**

Uneel  
Gledot  
Uki  
Deet  
Zofuyd

Lev  
Vadim  
Valentin  
Eduard  
Nikita  
Dezi  
Hegi  
Peku  
Czerdo  
Rordaa  
Madgalina  
Svetla  
Magdalena  
Orya

#### **Sietchs**

Ammit  
Bight of the Cliff  
Cave of the Ridges  
Coanua Sietch  
False Sietch  
False Wall West Sietches  
Gara Rulen Sietches  
Hobars Gap  
Red Chasm Sietch  
Sietch Abbir  
Sietch of Alhen  
Sietch Alraab  
Sietch Gara Kulon  
Sietch Hagga  
Sietch Jacurutu  
Legg  
Sietch Makab  
Sietch of Morning  
Sietch Nadir  
Rajifiri  
Ramal  
Rommel  
Rifana Sietch  
Saajid  
Sandrat Sietch  
Sietch Tabr  
Sietch Tuono  
Tasmin Sink  
Tuck's Sietch  
Tuek's Sietch  
Umbu Sietch  
Windgap Sietch  
Sietch Yarcuwan

# ***La règle de l'Amtal***

## ***L'épreuve de la destruction***

### **Annexe – Musique**

♪ Michael Ghelfi, *Dark Middle East*  
Tension sourde, long

♪ Michael Ghelfi, *Under the moon*  
Espoir, profondeur, mais frivolité

♪ Michael Ghelfi, *tree world*  
Tristesse, ineluctability

♪ Michael Ghelfi, *forbidden garden*  
Folie, tension grinçante, lourdeur cachée

♪ Michael Ghelfi, *Trials of the temple*  
Rythme, combat, justes épreuves

♪ Michael Ghelfi, *whisper rock*  
Grands espaces, tension trainante et rythmée, la horde marche lentement, espoir

♪ Michael Ghelfi, *Stargazing*  
Espoir, naïveté

♪ Michael Ghelfi, *Ashes and bones*  
Désespoir, menace sourde, rythme lent et trainant

♪ Michael Ghelfi, *March of the Serpent King*  
Avancement, espoir

♪ Michael Ghelfi, *Dragon king of the south*  
Conflit avec enjeu de taille, rythme soutenu

♪ Michael Ghelfi, *City of Zalkeor*  
Mystère dévoilé, vertigineux

# ***La règle de l'Amtal***

## ***L'épreuve de la destruction***

### **Annexe - règles optionnelle**

trouvez les informations pertinentes à délivrer dans la scène 3 de l'Acte 2.

#### **Le deuil**

Les personnages jouent des héros brisés, venus du paradis, ils ont atterri en enfer et doivent maintenant réapprendre à faire avec leur nouvelle condition. Du début à la fin du scénario, il existe une réserve qui détermine le deuil des personnages. La seule manière de s'en débarrasser est de passer les différentes étapes en groupe. C'est-à-dire de manière contre-intuitive d'augmenter la réserve.

- Choc 4
- Dénî 6
- Colère 8
- Tristesse 6
- Résignation 4
- Acceptation 0

Les améliorations peuvent comporter l'intervention de PNJ providentiels (Aatik ou n'importe quel allié que les PJ auront su se faire) et aussi l'amélioration de leur quotidien (avec des récompenses diverses en Impulsion ou en Détermination par exemple).

#### **Gestion de la base**

Arrivés dans la station écologique, il est probable que les PJ décident de la remettre en état. Voici quelques indications pour simuler la gestion de la base (un peu comme dans le jeu XCOM).

Réunissez autant de jetons qu'il y a de PJ et de PNJ important.

Identifiez 5 zones :

- Pôle Géologique
- Pôle Atmosphérique
- Pôle biologique
- Logements
- Piège à vent

Pour chaque unité de temps, organisez un tour de table et demandez aux joueurs quelle priorité leur personnage donne à tel ou tel projet. Distribuez des informations ou des améliorations relatives à chaque endroit à chaque fois qu'un seuil est atteint (par groupe de 3 jetons par exemple). Vous