

Le bal des Atréides

Introduction

Ce scénario fait suite à celui du livre de base, les *moissonneurs de Dune*. Il part du postulat que la Maison des PJ (naissante ou mineure) est inféodée à une Maison Majeure ou une Grande Maison. Cependant il peut se jouer en tant que one shot avec des pré-tirés.

La situation de départ

Pour gagner plus d'argent, la Maison Harkonnen a mis aux enchères certaines concessions d'Arrakis envers les Maisons Majeures ou de Grandes Maisons. Cependant ces dernières ne peuvent intervenir elle-même et envoient donc des Maisons Naissantes ou Mineures pour extraire l'épice.

C'est le cas pour la Maison des PJ qui a été envoyé, sous la tutelle des Harkonnens pour récolter l'épice. Les PJ sont logés à Carthag et disposent de 3 chenilles et d'un portant dans la même ville, pour leur permettre la récolte.

Ce scénario se passe au moment où l'Empereur a retiré la tutelle d'Arrakis aux Harkonnens et que les Atréides viennent prendre leur place.

Le statut des Maisons Tiers sur Arrakis n'est pas du tout géré par les Harkonnens et on ne sait pas quel sera la politique des Atréides à ce sujet.

Synopsis

Acte Un : Les PJ ont connaissance du départ des Harkonnens. Ces derniers vont envoyés une délégation vers eux. Les Harkonnens veulent que les PJ sabotent leur production d'épice pour retarder celles des Atréides. En échange, ils paieront la moitié de la perte que vont subir la Maison.

Si les PJ refusent, les Harkonnens vont tenter de saboter les chenilles pour de toute façon retarder la production.

Si les PJ acceptent, les Harkonnent vont quand même saboter les chenilles pour être sur qu'elles ne soient pas réquisitionnées par les Atréides.

Puis les Atréides vont venir voir la Maison des PJ pour prendre contact avec eux et les inviter à Arrakeen.

Acte Deux : les PJ sont à Arrakeen, avec d'autres Maisons Naissantes ou Mineures qui viennent pour rencontrer le Duc et connaître ses intentions. Les PJ pourront rencontrer des PNJ importants et ceux d'autres Maisons.

Acte Trois : les PJ sont restés à Arrakeen car une tempête de sable bloque le chemin vers Carthag mais c'est le même moment qu'ont choisi les Harkonnens et les Sardaukars pour attaquer.

Si les PJ sont du cotés des Harkonnens, ils vont devoir se battre contre les Atréides. A la fin de la bataille, les Harkonnens remercient les Maisons Alliées et détruisent les Maisons qui ont prit le parti des Atréides (car il ne faut pas de témoins)

Si les PJ sont du côté des Atréides, ils vont devoir se battre contre les Harkonnen ou fuir. S'ils se battent, ils sont capturés et mis à mort (mais auront un moyen de s'échapper). S'ils fuient, ils devront affronter la tempête pour se perdre dans le désert ou rejoindre Carthag.

Acte Un : Départ et Arrivée

Scène Un : les Harkonnens

Les PJ sont actuellement à Carthag, la seconde ville de la planète Arrakis. Ils vivent dans un petit palais de la ville que la Maison loue le temps de leur séjour. Elle est sécurisée, le Maître Espion a trouvé tous les mouchards qui étaient installés.

Ce qu'ils savent à ce moment de l'histoire :

- La famille Harkonnen s'est vu retirée la gestion de la planète Arrakis, son départ est imminent.
- C'est la famille Atréides qui en a la charge, son arrivée est imminente
- les petites maisons qui exploitaient l'Épice sous la tutelle des Harkonnen sont normalement illégales, mais les Harkonnen se fichent bien de ce qui va leur arriver.
- On ne sait pas quel sera l'attitude des Atréides envers eux.

Chaque PJ a une scène d'exposition où il effectue une activité et il peut décrire son personnage (et peut éventuellement faire gagner de l'Impulsion)

La rencontre

5 Harkonnens arrivent au palais des PJ. La cheffe d'entre eux, **Ghamina Harkonnen** (Archétype : Emissaire p 286) veut discuter avec le Seigneur.

Lors de la discussion, elle déclare que la famille Harkonnen veut que les PJ sabotent leurs chenilles et portants pour que les Atréides ne puissent les réquisitionner et les utiliser pour la récolte. En échange, ils paieront la moitié de ce que la Maison aura récolté entre maintenant et le moment où les Atréides les chasseront de la planète car les Harkonnen sont certains que c'est ce que fera le Duc.

Clairement les PJ sont perdants dans l'histoire car ils perdent de la récolte et risquent de déplaire aux Atréides.

Si les PJ *choisissent d'obéir aux Harkonnens* (soit pour rester dans leurs bonnes grâces soit pour les duper), cela revient au même, Ghamina demande que ses techniciens sabotent eux même les chenilles et portants pour être sûr que le travail soit fait.

Les machines deviennent inutilisables quel que soit ce que les PJ peuvent vouloir sauver.

Si Les PJ *refusent d'obéir aux Harkonnens* : mécontente, elle part avec ses ornis pour s'installer à Carthag. Elle tente une attaque des installations des PJ. Il s'agit d'un **Conflit d'Escarmouches**.

La zone est le garage des moissonneuses et des portants (Trait Encombré). Les harkonnens ont le profil des soldats.

Si les PJ ont choisi de s'opposer aux Harkonnens et que cela s'est solder par un affrontement, la Maison Harkonnen ne fait pas de représailles car ils n'ont pas de temps pour ça. S'ils ont fait des prisonniers, les Harkonnens les abandonnent à leur sort, car les Harkonnens partent.

Scène Deux : alliances et mésalliances

Il va se passer un mois avant l'arrivée des Atréides et les PJ pourront tenter de faire des actions (1 action par PJ)

→ réparer les chenilles et portants sabotés = Test d'Analyse, 1 machine par succès et 1 unité d'Épice de récolte par chenille qui fonctionne.

→ récolter l'Épice = par chenille non sabotée, Test d'Analyse, 2 unités d'Épice par réussite.

→ Augmenter la qualité d'un Atout = Qualité +1 (exception à la règle de progression en cas de one shot)

→ **Conflit d'espionnage (faites faire 3 tours de Conflit)**

Les zones : Hakonnen (Espion), Atréides (Duncan Idaho), Fremens (Ancien Fremen), Maison Calimar (Noble)
Maison Dinari (Agent de la Guilde), Maison Noree (Soldat), Maison Wu (Scientifique)

Déplacement ; se rendre auprès d'une Maison ou au sein des villes (harkonnens) ou du désert (Atréides)

Un PJ qui prend part, qualité = Analyse ou Mobilité -4

Attaque = pour assassiner ou enlever un individu.

Défaire contre Maison Mineur = Kanly de la part de la Maison pour réparer l'outrage

Défaite contre Fremens = inimitié du peuple

Défaite contre Harkonnen = perte d'un Atout

Défaite contre Atréides = perte d'un Atout

Viser des Atouts = selon archétype

Créer un trait ou un Atout :

Fausse identité auprès d'un groupe

Création d'un lien avec un groupe

Informateur ou dispositif de surveillance auprès d'un groupe

Informations sur un groupe (voir description ci-dessous)

Surmonter un obstacle = inutile.

Obtenir des informations = Diff +1 par dispositif de sécurité

Test d'Analyse pour collecter des données

Test de Rhétorique en opposition contre Discipline pour faire parler des témoins ou des informateurs

Test de Mobilité contre Analyse pour infiltrer, espionner

→ les Harkonnen = ils ont encore des espions sur Arrakis qui sabotent la production d'Épice.

→ les Atréides = Duncan Idaho est présent sur Arrakis auprès des Fremens

→ les Fremens = ils s'attendent à se battre contre les nouveaux occupants d'Arrakis mais que beaucoup pensent qu'il s'agit du mahdi.

→ les autres Maisons. Il existe 4 autres Maisons (toutes à Carthag)

- La Maison Mineure Calimar (inféodée à Ix) = leur spécialité repose sur des machines de pointes. La Cheffe est **Olquir Calimar** (Archétype Noble) qui a accepté de saboter les machines mais qui les a vite réparés. Ils espèrent entrer dans les bonnes grâces des Atréides pour rester sur Arrakis. Ils sont les ennemis des Noree.
 - o En échange de renseignement ou d'une dette, ils peuvent aider à réparer.
- La Maison Naissante Dinari (inféodée à la Guilde) = leur spécialité est le raffinage de l'Épice. Leur chef est **Conrad Dinari** (Archétype Agent de la Guilde) qui a accepté aussi de saboter ses machines. Ils aimeraient réparer mais sont plutôt incompétent et aimeraient aussi rentrer dans bonnes grâces des Atréides.
 - o En échange d'aide pour réparer, ils peuvent réduire le coût des voyages spatiaux.
- La Maison Mineure Noree (inféodée à Corrino) = leur spécialité est la guerre et un entraînement au désert pour parfaire celui des Sardaukars. Leur cheffe est **Karima Noree** (Archétype Soldat) qui a accepté le sabotage et qui prépare son départ de la planète avant l'arrivée des Atréides. Ils sont les ennemis des Calimar
 - o Ils ne veulent s'allier à personne et disent à demi-mots qu'il faudrait qu'il fasse de même
- La Maison naissante Wu (inféodée par Maros) = leur spécialité est l'agriculture et ils essaient de faire pousser des choses sur ce sol aride. Leur cheffe est **Chang Wu** (archétype Scientifique) qui a refusé le sabotage et qui espère rester sur Arrakis pour poursuivre leurs études.

- Ils cherchent des alliés pour peser dans les futures négociations avec les Atréides.

Si les PJ arrivent à avoir de l'Épice, ils peuvent avoir un Atout Épice dont la Qualité est égale au nombre d'unité qu'ils ont récolté.

Scène Trois : les Atréides

Entre le départ des Harkonnens et l'arrivée des Atréides, il se passe un mois.

C'est à nouveau 2 ornis (de 6 places chacun) de la maison des Atréides qui vient atterrir au palais des PJ. C'est Thufir Hawat en personne demande une entrevue avec le chef de la Maison.

Pendant la discussion, ce dernier est là pour dire que le Duc n'a pas encore statué sur les sorts des Maisons tierces sur Arrakis. Il sait que c'était illégale mais que leur expérience de la moisson serait un atout pour les Atréides.

Il leur demande leurs livres de compte, la liste de tout ce qui a un rapporte avec l'Épice et l'interdiction de vendre quoi que ce soit avant que le Duc ne donne l'ordre inverse (cependant, les Atréides n'ont pas la capacité, encore de l'imposer ; ils espèrent que l'autorité suffira), mais ils peuvent poursuivre l'extraction.

Les PJ doivent prendre conscience que la réquisition des stocks et des machines est possible. Thufir dira que le Duc décide et qu'ils obéissent, mais qu'il sera sensible aux investissements et pertes.

Si les PJ parlent du sabotage (que ce soit vrai ou pas), Thufir les croit et le dira qu'il serait bien qu'ils réparent et sinon, il enverra des techniciens pour réparer (Atout Technicien Qualité 1)

Il invite aussi le chef de la Maison à se rendre à Arrakeen dans un mois pour rencontrer le Duc en personne. Il aura pris sa décision sur les Maisons Tierces

Acte Deux : Le règne des Atréides

Scène Un : préparatifs du bal

Il va se passer un nouveau mois avant la rencontre avec le Duc et les PJ pourront tenter de faire des actions (1 action par PJ)

→ réparer les chenilles et portants sabotés = Test d'Analyse, 1 machine par succès et 1 unité d'Épice de récolte par chenille qui fonctionne.

→ récolter l'Épice = par chenille non sabotée, Test d'Analyse, 2 unités d'Épice par réussite.

→ Conflit d'Espionnage (3 tours de Conflit)

Les Harkonnen (Profil d'Espion) = Un agent Harkonnen découvert par réussite. Les PJ peuvent les tuer, les capturer ou les dénoncer aux Atréides.

Les Atréides (contre Thufir Hawat) = On apprend que le Duc prépare une alliance avec les Fremens.

Les Fremens = même chose qu'au-dessus

Les autres Maisons :

- La Maison Mineure Calimar = **Olguir Calimar** (Archétype Noble) extrait le plus d'Épice possible car elle pense que le Duc va lui demander de partir. Ils font appel à des contrebandiers pour écouler le plus possible de Mélange.
- La Maison Naissante Dinari = **Conrad Dinari** (Archétype Agent de la Guilde) ne fait rien, ils attendent de voir la décision du Duc
- La Maison Mineure Noree = comme ils ont quitté la planète avec les Harkonnens, ils ont abandonné tout ce qu'ils n'ont pas pu prendre (et détruit leur secret). Réussir un Test d'Analyse (Diff 4) permet de découvrir que les Noree ont envoyé des rapports sur le désert aux Sardaukars.

- La Maison naissante Wu = **Chang Wu** (archétype Scientifique) cherche par tous les moyens à faire plaisir aux Atréides. Il est prêt à payer pour des atouts (comme des agents infiltrés Harkonnens)

Scène Deux : rencontre avec le Duc

Les PJ sont attendus à Arrakeen pour être reçu par le Duc. La ville est bien sécurisée et les préparatifs de la fête vont bon train.

Les PJ sont reçu par Gurney Haleck qui les conduit à leur appartement. Les PJ ont juste le temps de se préparer, voire de fouiller les appartements (Analyse, Diff 0 pour trouver des micros facile à trouver mais 4 pour les vrais micros) avant d'être conduit devant le Duc

Les armes ne sont pas autorisées en présence du Duc (Mobilité, Diff 3 pour en dissimuler une). Les personnes présentes sont le Duc Leto, Thufir Hawat, Gurney Halleck, Duncan Idaho et Paul Atréides (ils sont présentés après la rencontre avec Stilgar).

Après les présentations d'usage, Thufir fait un point de l'état des lieux :

- Les Harkonnens n'avaient pas le droit d'inviter d'autres Maisons mais c'est fait, donc il faut composer avec.
- Il expose une liste des actions que les PJ ont fait et dont il a pu avoir connaissance (Au MJ de déterminer ce qu'il est plausible qu'il sache ou pas).
- Le Duc Leto termine par dire s'il accepte de donner sa confiance envers la Maison des PJ ou pas (selon les actions dont il a connaissance et les traits et réputation)

Le Duc leur demande alors de s'exprimer sans crainte mais avec respect pour entendre ce qu'ils ont à dire. A ce stade, Leto sait qu'il a tout intérêt à laisser des Maisons Mineures rester car il a besoin de leur expérience en matière de moisson pour relancer la récolte.

Mais il ne laissera pas des Maisons indignes rester sur Arrakis et leur réquisitionnera tout ce qu'ils ont en matière d'équipement et d'Épice.

Il laisse aux PJ le soin de se défendre.

Une fois ceci fait, il leur dira qu'il donnera sa décision ce soir à la grande réception. Puis ils sont reconduits à leur appartement.

Scène Trois : Une après midi détente

Les PJ ont une après-midi pour faire une action parmi les suivantes :

→ Rencontrer **Dame Jessica** : Elle s'occupe de la préparation de la fête en donnant des ordres à des dizaines de domestiques. Discuter avec elle est dangereux. Elle utilisera un **Conflit d'Intrigue** pour en savoir plus sur son interlocuteur. Si les PJ se débrouillent bien, ils peuvent apprendre qu'elle sait que ça famille est en danger.

→ Rencontrer **Paul Atréides** : Il essaie d'en apprendre plus sur les convives et s'est volontiers qu'il discute avec un PJ. Il tente de charmer pour obtenir l'amitié de son interlocuteur par un **Conflit d'Intrigue**.

→ Rencontrer **Gurney Halleck** : Il veille à la sécurité et n'a que peu de temps à consacrer à un PJ. Cependant, si une discussion se fait, il vante les exploits du Duc. Il ne se lancera pas dans un conflit car il ne sent pas de taille.

→ Rencontrer **Thufir Hawat** : ce dernier surveille tout le monde et il est facile de discuter avec lui. S'il est amical envers le PJ, il peut alors faire part de ses doutes sur la Maison Noree et Dinari. S'il est plutôt hostile, il essaie au contraire de percer le plan des PJ par un **Conflit d'espionnage**

→ Rencontrer **Duncan Idaho** : il est aussi facile de le rencontrer. Si on est amical envers les Atréides, il l'est tout autant et vante la force armée des Atréides, Même les Sardaukars peuvent trembler. S'il est hostile, il

évitera les discussions. Il ne souhaite pas se lancer dans un conflit d'Intrigue mais acceptera un Duel pour se détendre.

→ Rencontrer **Wellington Yueh** : aucune difficulté pour le rencontrer. Il sait peu de chose et sait très habilement mentir. Néanmoins avec habileté, on peut découvrir qu'il rassemble un fremkit et des affaires diverses. Pris sur le fait, il explique que c'est pour une future exploration.

→ Rencontrer **Liet Kynes** : la planétologue (reprise de parti pris du film) est présente pour veiller à l'arbitrage. Elle est aussi disponible. Elle reste courtoise mais sera méfiante. Elle est hostile à tous ceux qui font du mal aux Fremens. Elle ne se lancera pas dans un **Conflit d'Intrigue**.

→ Rencontrer des serviteurs Fremens : ils sont assez occupés mais peuvent discuter. Ce sont des citoyens qui n'ont pas la ténacité de ceux qui vivent dans le désert. Si un PJ tente de s'en faire un allié Fremen, il pourra bénéficier d'un moyen de fuir lors de l'attaque des Harkonnen.

→ Rencontrer **Olguir Calimar** (Archétype Noble). Elle raconte que les espions du Duc ont intercepté ses contrebandes. Il pense qu'il va être jeté d'Arrakis.

→ Rencontrer **Conrad Dinari** (Archétype Agent de la Guilde). Il raconte que son entrevue s'est bien passée. Il attend comme tout le monde

→ Rencontrer **Chang Wu** (archétype Scientifique). Son entrevue s'est bien passé et elle espère une réponse positive à sa demande de rester sur Arrakis.

Acte Trois : La Chute des Atréides

Scène Un : La soirée

Il s'agit d'une scène de **Conflit d'Intrigue** avec plusieurs camps qui va se jouer.

Les zones et désir

Duc Leto Atréides (rassembler le Landsraad autour de lui et renverser les Corrino)

Paul Atréides (découvrir la signification de ses rêves)

Dame Jessica (sauver la vie de son fils)

Thufir Hawat (découvrir les plans des Harkonnens)

Duncan Idaho (faire des Fremens des alliés des Atréides)

Gurnee Halleck (avoir la meilleure armée de l'Empire)

Olguir (faire le plus de profits possible)

Conrad (permettre une plus grande autonomie de la Guilde en matière d'Épice)

Chang (permettre de faire pousser des plantes sur Arrakis)

Attaque : pour détruire la réputation d'un camp

Viser des Atouts : selon les Archétypes

Créer des Atouts : amis dans les autres camps

Surmonter un obstacle : pour accroître la disposition de quelqu'un envers le PJ ou la Maison (Rhétorique contre Discipline)

Obtenir des informations : tâche étendue pour découvrir les dispositions ou le désir.

Scène Deux : La décision du Duc

Selon les actions des PJ voici différentes options sur la fin de soirée :

→ Faites l'addition des membres de la Cour Atréides qui Allié ou Ami avec la Maison ou un PJ. Le Duc Leto compte double. Si 4 votes, alors le Duc déclare que la Maison Mineure est autorisée à rester sur Arrakis

→ A moins que les PJ est œuvré pour ou contre
La Maison Calimar est sommée de partir
La Maison Dinari est sommée de partir
La Maison Wu est invitée à rester.

C'est aussi maintenant que le MJ doit savoir si la Maison prendre parti pour les Harkonnens ou pour les Atréides pendant la bataille finale.

Scène Trois : La tempête a un nom

C'est juste après le bal que les Harkonnens attaquent Arrakeen. C'est un **Conflit de Guerre** qui dure 4 à 6 tours (selon le temps qu'il vous reste)

L'objectif des Harkonnens est de capturer le Duc Leto (et ils y arriveront).

L'objectif des Atréides est de repousser les Harkonnens

Les Zones (chaque PJ doit choisir où il se trouve)

→ le palais d'Arrakeen (exiguë)
→ les fortifications d'Arrakeen (incendie)
→ l'espace aérien d'Arrakeen (tempête)
→ les rues d'Arrakeen (encombré)
→ Carthag (éloigné)

Si les PJ sont alliés à la Maison Atréides, ils se battent contre Rabban la Bête

Si les PJ sont alliés à la Maison Harkonnen, ils se battent contre Gurney Halleck

La Maison Calimar reste neutre mais est la cible de la Maison Noree

La Maison Dinari prend le parti des Harkonnens et attaque la Maison Wu

La Maison Wu prend le parti des Atréides.

Bien évidemment, les Harkonnens vont gagner la bataille.

EPILOGUE

La Maison est l'allié des Harkonnens

Le Baron ayant subit une tentative d'assassinat, c'est Rabban qui reçoit les Maisons Mineures alliées. Sa violence et sa brutalité font qu'il n'est pas très reconnaissant et renvoie tout le monde au travail avec des ordres de reprendre (au plus vite) la récolte de l'Epice.

La Maison est l'allié des Atréides

La Maison Wu et Calimar est exterminée et ses représentants exécutés. Pour survivre, les PJ vont devoir se cacher soit en ville soit dans le désert (auprès d'une communauté Fremen)