

# DUNE

## FREMEN

### *Mauvaise réception*

~ Scénario non-officiel ~



# Dune : Fremmen

---

*Scénario pour le contexte de jeu de rôle Dune*

Ce document est une aide de jeu pour adapter l'univers de Dune en Jeu de Rôles. Vous devez avoir la connaissance des romans de Frank Herbert pour en comprendre le contexte et bien entendu savoir ce qu'est un Jeu de Rôles.

Cette aide de jeu distribuée sur le SDEN n'a aucune visée commerciale. Elle a été réalisée dans un cadre bénévole et est destinée à être utilisée dans un cercle privé.

**Dune est propriété de Herbert Properties LLC.**



Publication sur le SDEN (<http://www.sden.org>), par Sigfrid - 2014

## Table des matières

Introduction .....	5
Préambule.....	5
Intrigue.....	5
Synopsis .....	5
Protagonistes.....	6
Les grandes lignes .....	7
L'aventure .....	7
L'opposition .....	7
Succès, échec et conséquences.....	7
Mise en scène .....	9
L'accroche .....	9
Reprendre la cargaison.....	9
Sentinelles.....	9
Reprise en mains .....	10
On fait le point .....	11
Trouver l'orni de liaison .....	11
Des contrebandiers sur les bras .....	12
Une question de choix.....	12
Assaut .....	13
Dialogue.....	14
L'émissaire .....	15
Annexe technique dK <sup>2</sup> .....	16
L'accroche .....	16
Reprendre la cargaison.....	16
Sentinelles.....	16
Reprise en mains .....	17
On fait le point .....	17
Trouver l'orni de liaison .....	18
Des contrebandiers sur les bras .....	18
Une question de choix.....	18
Assaut .....	18
Dialogue.....	19
L'émissaire .....	19

Dune : Fremmen

# Introduction

Ce scénario relativement court et orienté action est un scénario d'introduction destiné à être joué dans la foulée du tirage des personnages. Le texte du scénario est agnostique du point de vue du système de jeu, mais une annexe technique pour le dK<sup>2</sup> est présente à la fin de ce document.

Vous devez être familiarisés avec l'aide de jeu *Dune : Fremem* présentée dans la section Dune du SDEN.

Ce scénario est découpé de la façon suivante :

La section « préambule » vous présente le synopsis et les protagonistes de l'aventure en quelques mots. Il est bon d'en prendre connaissance dans tous les cas de figure.

La section « Les grandes lignes » décrit l'aventure de manière globale avec les différentes implications et problématiques. C'est surtout destiné aux MJ qui préfèrent lire peu et improviser beaucoup. Entre le synopsis et les grandes lignes, vous avez le canevas général, libre à vous de broder avec.

La section « Mise en scène » décrit plus en détail les étapes de l'aventure et des scènes à faire jouer. Il y a donc un peu plus de lecture et correspond aux MJ préférant avoir des détails et un descriptif des scènes à jouer.

## Préambule

### Intrigue

Une patrouille est envoyée pour récupérer une livraison de la Guilde. Malheureusement des ornis et une troupe de contrebandiers est présente au point de chute. Il est bien entendu nécessaire de récupérer l'ensemble et de savoir ce que font ces hommes ici.

### Synopsis

La patrouille comprend les PJ au sein ou non de leur première sortie qui dure déjà depuis 2 semaines. Ils ont été prévenus avant de partir de la date et du point de chute d'une livraison de matériel par la Guilde. Deux éclaireurs partent en reconnaissance lorsqu'ils se font attaquer et préviennent le reste de la troupe par un pilier de feu.

La première partie va donc consister à aller reprendre la cargaison à cette troupe inconnue. L'assaut ne pose normalement pas trop de problèmes à une troupe Fremem entraînée, si ce

n'est un orni qui tente de prendre la fuite. Les étrangers se replient dans l'affleurement rocheux proche et il va falloir prendre une décision quant à leur sort. Parmi la livraison, il manque un équipement important pour le sietch, visiblement parti avec l'orni. Grâce au communicateur de l'orni restant, ils apprennent que le fuyard s'est écrasé un peu plus loin. Il est donc toujours possible d'y aller, mais pas avec l'orni restant qui a été abimé pendant l'attaque. Expérimentez donc le système de voyage.

Les contrebandiers, puisqu'il s'agit d'eux au vu des corps, sont toujours à l'abri des rochers. Éliminer les témoins ou discuter pour tenter de comprendre de quoi il s'agit ? Les choix sont faisables, avec le risque de voir arriver des renforts en cas d'attaque. Dans un cas comme dans l'autre, les témoins de la cargaison doivent être éliminés et si c'est déjà fait, l'examen des corps permettra de révéler la présence d'un membre de l'impérium au sein des contrebandiers. Pourquoi exactement ?

## Protagonistes

Tarfaya (H) – Chef de patrouille Fremem

Farell (H) – Chef de section chez les contrebandiers

Pazaran (H) – Émissaire de l'Impérium (mort)

Si besoin, quelques noms Fremem de la patrouille : Sibaz (H), Telrem (H), Reika (H), Kalef (H), Faris (H), Jaheda (F), Bariala (F), Jumana (F), Haadiya (F), Muruj (F), Juwan (F)

# Les grandes lignes

## L'aventure

Cette aventure démarre au sein d'une patrouille directement dans le désert. Parmi leurs ordres de mission (la patrouille dure 3 semaines), en est un qui survient après 2 semaines de surveillance et qui consiste à aller récupérer une cargaison envoyée par la Guilde, comme cela arrive par moment selon les besoins des Fremen.

Un bled près d'un affleurement et d'une cache sera le lieu principal de cette aventure essentiellement tournée vers l'action. La surface solide du bled les mettra à l'abri de la survenue d'un ver en plein affrontement. La zone rocheuse, voire la cache, offriront un espace de replis et de protection aux contrebandiers survivants, mais aussi leur cloisonnement. Les sortir de là par la force risque d'être coûteux en vies humaines et peut offrir aux contrebandiers le temps de se réorganiser et appeler du renfort.

C'est en effet des contrebandiers qui seront les principaux opposants de cette aventure. Il faut dire que les relations ne sont pas encore correctement établies entre les deux parties et que les différents sont bien plus nombreux que les points d'entente. Mais au-delà de l'affrontement initial, le plus important sera la récupération de tout le matériel, se décider sur le sort des contrebandiers et essayer de comprendre le pourquoi de leur présence.

## L'opposition

Les contrebandiers ne sont pas tout à fait là par hasard. En fait, des rapports émanant de la surveillance Harkonnen sont remontés jusqu'à l'Imperium, s'étonnant de la livraison de points de largage dans le désert constatés sur les senseurs et radars. Ces opérations ne pouvant se faire sans la complicité de la Guilde, ce qui intéresse l'Imperium à ce niveau est de savoir à qui sont destinés ces largages et surtout ce dont ils sont constitués. L'empereur subodore un coup monté par les Harkonnens pour des fins encore obscures, ou une manœuvre de la Guilde pour fournir à ces pirates Fremen de quoi saboter la production des contrebandiers au bénéfice de l'Imperium. Un émissaire de l'Impérium fait donc parti de la troupe de contrebandiers.

## Succès, échec et conséquences

Le principal objectif est la récupération de tous les éléments de la cargaison. Le manquement sur ce point risque d'handicaper les ressources du sietch par la suite. C'est donc plus un effet à moyen terme pour leur communauté. De plus, ces indices vont donner matière à réfléchir à l'Imperium, comme aux contrebandiers à plus ou moins longue échéance. Cela pourrait grever les ressources demandées par Pardot et pourrait mettre les contrebandiers dans un état de méfiance accru vis-à-vis des Fremen et ce à double titre ; par rapport à leur capacité à avoir du matériel performant et par rapport à la source d'influence derrière qui peut être la Guilde ou une autre Maison Majeure du Landsraad. L'effet immédiat pour les PJ sera la réduction des XP pour l'aventure.

Le second objectif sera de comprendre ce que faisaient ces contrebandiers à cet endroit, au point de chute de leur livraison. Même s'ils n'auront pas l'explication détaillée présentée dans la partie « l'opposition », ils devraient à minimum trouver qu'un émissaire de l'Imperium se cachait parmi les contrebandiers. Les survivants peuvent avouer que certains membres avaient rejoint leur troupe récemment et en fouillant les corps, il devrait être possible de trouver un insigne de l'Imperium ainsi qu'une bobine shigavrille. Ne pas trouver les éléments de ce second objectif n'est pas handicapant en soi, mais le faire peut leur ouvrir les yeux sur les manigances qui vont se tramer au sein de leurs prochaines aventures.

# Mise en scène

## L'accroche

Nos PJ démarrent en plein désert au sein d'une patrouille de 30 membres, leur première patrouille depuis qu'ils ne sont plus des wali. Cela fait 2 semaines qu'ils voyagent dans le désert, ralliant points stratégiques, sietchs et caches inoccupés pour en vérifier l'état et surveillance du minage étranger. Pas de moissonneuses Harkonnens, ni de contrebandiers au programme, même si une colonne a été visible à l'horizon. Bien trop loin et hors parcours pour la patrouille.

L'aube arrive et le soleil va poindre d'ici 1 heure. Tarfaya, le chef de patrouille les amène vers un point de leurs objectifs. Une zone rocheuse, au sein d'un bled et pourvu d'une cache. A cet endroit, une cargaison va être envoyée par un vidangeur de la Guilde au lever du soleil et il faut impérativement la mettre en sécurité dans la cache en attendant de pouvoir l'emporter la nuit suivante. Le point est encore à 2 heures de marche lorsque Tarfaya désigne 4 membres de la troupe pour partir en éclaireur et sécuriser la réception. Non, il ne s'agit pas de nos jeunes Fremem, des troupes plus expérimentées sont exigées pour cela.

Le soleil levé et à moins d'une heure de marche maintenant, on peut en effet apercevoir un point vibrant dans le ciel (les antigrav) et des parachutes se déclencher à quelques centaines de mètres du sol (lors de l'arrêt des antigrav).

Vingt minutes plus tard, c'est un pilier de feu qui se manifeste. Pas bon du tout. D'ailleurs après la première surprise passée, Tarfaya ordonne de presser le pas en se dispersant.

## Reprendre la cargaison

### Sentinelles

Ils arrivent sur site 30 minutes après l'alerte. Ils quittent progressivement le sable pour rejoindre les premières zones en dur du bled. Ce qui va faciliter leur progression, mais ne doit pas les empêcher de se montrer discrets et prudents à l'approche du point de rendez-vous. S'ils ont vu le pilier de feu, les intrus aussi...

Un peu d'observation aux jumelles permettra de deviner un peu d'activité et surtout quelques sentinelles à l'entrée et aux sommets qui encadrent un large défilé.

Il va être temps de tenter une première approche groupé pour un petit nombre de Fremem afin de mettre hors d'état les sentinelles. Les PJ peuvent se dévouer s'ils le désirent et seront accompagnés par d'autres membres, pour un groupe de 8 au total.

Au plus proche des crêtes rocheuses, on peut apercevoir les restes du pilier de feu, ainsi que des témoins d'une bataille alentour. Des débris, des restes de fremkit et d'équipement étranger, ainsi que des restes d'humidité sur les roches. Décidément, ces étrangers n'ont aucune conscience des valeurs sur Arrakis.

Prenez les méthodes utilisées par votre système de jeu préféré pour gérer l'approche (compétences individuelles, coopération, défi de compétences, etc.) et laissez-les opérer à l'élimination.

Tout échec retentissant va amener à une alerte du reste de la troupe de contrebandiers et précipiter un combat un peu chaotique. Les avant-postes auront quelques rounds pour s'organiser à recevoir l'affront et devront tenir seuls pendant 10 rounds avant de recevoir les renforts du reste de la patrouille. Impossible de savoir combien sont les ennemis dans le feu de l'action, mais ils sont bien plus nombreux que la patrouille. Faites dérouler les vagues d'opposants au fur et à mesure en variant les adversaires et au moment où ils se sentent débordés, le gros de la patrouille devrait pouvoir surgir.

### **Reprise en mains**

Si les PJ ont le temps de s'organiser sans précipitation après avoir abattu les sentinelles, le reste de la patrouille les rejoint et l'assaut va pouvoir être un peu plus préparé. Et surtout, ils pourront avoir une vue un peu plus claire des forces en présence.

Au centre de l'anse en demi-lune reposent 2 ornis (un de liaison et un de transport) non loin des caissons envoyés par le vidangeur. Ils sont d'ailleurs ouverts, mais à priori pas complètement vidés. Il y règne une grosse animation avec bien 60-70 hommes présents. A priori, pas de lasers ou d'équipement lourd.

La plupart se chargent de vider les caisses, d'autres se tiennent en cercle à observer autour. Avec un peu d'attention, on distingue également des hommes dans les pans rocheux. La cache Fremem n'est pas très loin d'eux, mais personne ne semble l'avoir repérée. Mais il va falloir faire appel à leurs compétences pour en être sûr.

D'après les corps des sentinelles, il s'agit de contrebandiers. En tout cas, pas de Harkonnens.

Laissez les joueurs s'organiser pour l'assaut. Tarfaya vous servira de garde-fou et dictera les objectifs :

- L'objectif numéro 1 est reprendre les caissons.
- L'objectif numéro 2 est de garder des contrebandiers en vie pour savoir ce qu'ils font là.
- L'objectif numéro 3 est d'essayer de capturer les ornis en état si possible.

Hélas pour le dernier point, rapidement après l'engagement des hostilités, l'orni de liaison se met à décoller. Il va être important de ne pas le détruire, juste l'abimer suffisamment pour l'obliger à se reposer. Si les PJ n'ont pas de roquettes, d'autres Fremem s'en chargent. Arrangez-vous pour ne pas le détruire (le générateur attendu par le sietch est dedans – mais les joueurs ne le savent pas encore), sinon tant pis...

Dès que l'engagement commence à prendre mauvaise tournure pour les contrebandiers, l'orni de transport allume ses moteurs pour pouvoir embarquer les survivants au plus vite. Là encore, une immobilisation est la bienvenue. Cela peut aller par une opération commando de quelques Fremem sans forcément utiliser les roquettes, mais là encore, il va falloir l'endommager suffisamment pour l'empêcher de décoller, les Fremem répareront plus tard.

Situation catastrophique et orni de transport inaccessible signifie un repli vers les montagnes pour les contrebandiers. La situation y étant plus compliquée à gérer pour les déloger avec un minimum de casse, cela va permettre à tout le monde de souffler un peu. Et après tout, les caissons et leurs cargaison sont repris... enfin presque.

### **On fait le point**

Après le plus gros de l'assaut, il va être temps de faire une pause et évaluer la situation. Faites le point tranquillement et présentez les événements selon l'ordre qui vous convient et les aspirations et demandes de vos joueurs.

Des contrebandiers (une vingtaine) sont réfugiés dans les affleurements rocheux et ne représentent qu'une menace limitée et contenue pour l'instant, sauf qu'ils disposent de moyens de communication (mais les Fremem ne le savent pas encore).

La cargaison est inventoriée par certains Fremem de la troupe. Le plus grand nombre des éléments y sont, sauf le plus important, à savoir l'élément central du générateur de champ destiné à la protection du sietch. Vu la taille de la pièce, il est impossible que les contrebandiers la porte avec eux et ne peut être qu'à trois endroits : Dans l'orni de transport (fouille et échec) ; dans l'orni de liaison qui a décollé à leur arrivée (oui, mais ils ne peuvent pas le deviner) ou bien un autre orni parti avant (peu probable - pas de traces au sol sur la roche, mais l'orni de transport est suffisant pour tout le personnel – faites jouer leurs compétences).

Une information importante va venir de l'orni de transport. A moins d'avoir été complètement détruit, le communicateur devrait pouvoir fonctionner. Suffisamment pour percevoir les appels de détresse de l'orni de liaison qui s'est visiblement écrasé à 25-30 km suite aux dégâts des roquettes.

Il faut aussi décider quoi faire des contrebandiers survivants. Ils peuvent bien sûr aider à donner des informations sur la pièce que recherchent les Fremem, à savoir, la confirmation qu'elle est dans l'orni de liaison. Mais il va au préalable devoir les convaincre de coopérer et dialoguer. Tarfaya se charge normalement de cela, mais une aide de quelques PJ beaux parleurs est toujours bonne à prendre.

Mais ils peuvent aussi servir à découvrir le pourquoi de leur présence. Ce point de dialogue avec les contrebandiers sera traité un peu plus loin.

À chaque action ou acte différent des PJ (fouiller l'orni, parlementer, etc.), augmentez les chances que les contrebandiers trouvent la cache Fremem. Vous pouvez aussi mettre un compteur de temps ou décréter qu'ils la trouvent s'ils ne sont pas assaillis rapidement.

### **Trouver l'orni de liaison**

Si les joueurs se sentent à partir retrouver l'orni de liaison, n'hésitez pas ! Sinon un groupe de Fremem le fera à leur place et vous pourrez vous concentrer sur la gestion des contrebandiers en attendant. Ce paragraphe se concentre sur l'orni de liaison.

Quel que soit le système que vous utilisez, il va être temps de se focaliser sur la gestion du voyage en plein désert. Sur les adaptations techniques proposées sur le SDEN (dK<sup>2</sup> et Savage Worlds), il y a un système de gestion de voyage par l'intermédiaire de cartes à jouer. Allez-y à fond et expérimentez le système. Si vous tombez sur les événements de

rencontres « contrebandiers » ou « pyons », considérez qu'il s'agit des renforts de contrebandiers appelés par communicateur.

Vu la faible distance, inutile de déranger volontairement Shai-hulud pour si peu, d'autant qu'il fait jour et que d'éventuels renforts en orni pourraient les voir. Un trajet à pieds semble le plus approprié, mais cela ne fait pas grande différence pour des Fremen.

Arrivés sur place, l'orni de liaison est en effet en mauvais état. Il s'est salement abimé dans une zone sablonneuse. Étonnant d'ailleurs qu'un ver ne soit pas venu avaler tout cela. Si des contrebandiers sont encore en vie, il semble qu'ils ne s'en soient pas sortis, ou n'aient pas pu sortir.

Reste à établir un plan d'approche pour les PJ. Laissez-les cogiter et faites faire les jets nécessaires en leur fournissant les informations suivantes :

- Personne ne se trouve dehors
- Le cockpit de l'orni n'est pas visible de leur direction, et s'ils font le tour, il est en partie enfoncé dans le sable (nez planté dans le sable et incliné sur le coté de 30°)
- On perçoit un impact de roquettes sur les tuyères et le réservoir de lithergol semble avoir été touché également.
- Vu la taille de l'orni, il fait 4 places.

Dans les faits, il n'y a que 2 personnes dedans, dont une blessée et le pilote évanoui. La capture ne va pas être trop compliquée.

L'élément recherché est effectivement présent dans l'orni. Reste à savoir comment faire pour le ramener. Il faut des Fremen sacrément bricoleurs pour remettre l'orni est état de pouvoir tenir à nouveau quelques dizaines de kilomètres, d'autant que l'une des ailes est faussée mais pourquoi pas ? Après tout, il y a du matériel de secours dans la soute. Enfin il ne faudra pas espérer le remettre d'aplomb après son second crash, ce sera son baroud d'honneur.

Sinon, il peut se porter à 3 ou 4 personnes. Ce n'est pas léger et apporte un sacré handicap pour la fameuse marche du désert, mais quand il faut...

## Des contrebandiers sur les bras

### Une question de choix

Les contrebandiers sont toujours là, dans les contreforts rocheux et il va falloir se décider. Certains Fremen sont pour leur éradication, d'autres ont une approche plus basée sur la discussion. Chaque approche a des avantages et des inconvénients qui se synthétisent dans les points suivants :

L'avantage d'un assaut :

- Évite de propager des rumeurs au sein des villes et pyons sur un lien entre la Guilde et les Fremen.
- Élimination des témoins sur les coordonnées du point de livraison.
- Le point du dessus est d'autant plus vrai si les contrebandiers se sont réfugiés dans la cache.
- Gain de nombreuses mesures d'eau.

L'inconvénient d'un assaut :

- Pertes potentielles dans la troupe pour un gain stratégique mineur.
- Difficile de connaître la raison de leur venue.

Pour les avantages d'une négociation, vous pouvez inverser les points du dessus auxquels vous ajouterez en avantage la possibilité d'améliorer légèrement les relations Fremem/contrebandiers. Particulièrement utile pour des visions à moyen terme.

Et c'est bien ce dernier point qui fait hésiter Tarfaya entre les deux solutions. Laissez-les PJ discuter entre eux pour choisir leur camp et point de vue. Ensuite, laissez-les convaincre les autres membres de la patrouille.

Dès qu'ils sont un peu lents à l'action, poussez-les un peu au travers d'un Fremem qui donne l'alerte. Le communicateur de l'orni de transport grésille et crachouille. Des paroles se font entendre avant de crachouiller et se couper (changement de fréquence). Il s'agit d'une tentative d'appel à l'aide des contrebandiers à leur base. C'était du galach avec quelques termes de langue de bataille. Il est facile de retrouver la nouvelle fréquence en triturant un peu le communicateur.

Pour la partie de persuasion, il est inutile de faire un test contre tous les Fremem. Une épreuve accumulatrice de succès sera amplement suffisante pour faire pencher la balance d'un côté ou de l'autre. Et en cas d'indécision générale, prenez l'option qui vous convient le mieux.

### **Assaut**

La décision est prise, c'est un assaut pour aller prendre l'eau des derniers rescapés de la première attaque. Si les contrebandiers ont eu le temps de se réfugier dans la cache, leur défense en cas sera facilitée, du moins tant que les Fremem ne s'infiltreront pas par une autre entrée.

Les objectifs et situation d'évolution de la bataille sont les suivants pour les PJ :

- Réussir 4 assauts en approche de la cache
- Éliminer 4 contrebandiers à l'entrée de la cache en 5 tours
- Trouver la seconde entrée (il y en a toujours au moins une autre)

Chaque objectif mine le moral des contrebandiers. Les 3 objectifs atteints, ils chercheront à se rendre. Offrant alors une dernière possibilité de négociation possible.

Si les contrebandiers résistent suffisamment, des renforts seront possibles dans une bonne heure. Il faudra avoir nettoyé et déguerpi le terrain avant.

Fin de bataille, la patrouille compte ses blessés et ses pertes. Il est temps de récupérer l'eau de tous ces corps avant qu'elle ne se perde. Outre ce qui est porté par les maîtres d'eau, la cache possède bien entendu ce qu'il faut pour la distillation.

Le mystère reste entier sur leur présence, mais au moins il n'y a plus de témoins. Cela dit, la fouille de certains corps pourrait-elle néanmoins leur apporter quelques éléments de réponse ? S'ils y pensent offrez-leur la scène de l'émissaire.

## Dialogue

L'objectif ici est de les déloger par le dialogue ou tout au moins mener une opération militaire qui rend vaine toute tentative de combat. Comme pour la partie de l'assaut, cela peut tout à fait démarrer par une intrusion commando dans la cache afin d'aller immobiliser les contrebandiers présents. Le but étant plus de montrer sa force pour annihiler toute résistance. Globalement si les Fremem de la patrouille montrent qu'ils ne veulent pas les exterminer, les contrebandiers sont bien entendu prêts à discuter.

Le commandant de leur détachement a été tué lors du gros accrochage, ne reste qu'un chef de section qui cherche également à sauver sa peau s'il le peut. Il se nomme Farell et n'accorde qu'une confiance très modérée aux Fremem qui les entourent.

Les objectifs ici, sont :

- Faire parler Farell afin de savoir pourquoi ils sont venus ici (cf. Parazan dans le chapitre d'après)
- Savoir ce qu'ils ont vu et interprété ici
- Savoir s'ils ont appelé des renforts

Il tentera de dissimuler la vérité par omission dans un premier temps, sauf si sa manipulation est rapidement détectée par les Fremem (PJ).

En fait, il cherche également à comprendre les éléments du puzzle et essaye de faire le lien entre le nouveau membre de la section et les problèmes présents. Il réfléchit à la situation en même temps qu'il est interrogé, ce qui peut aussi expliquer certaines de ses hésitations lors de ses réponses. Il voudrait ne pas trop en dire, de peur de trahir un secret, mais a du mal à résister à la pression des Fremem.

Il ne sait pas grand-chose de Pazaran, sauf qu'il a intégré sa section quelques semaines auparavant. Rien à redire sur le bonhomme, il faisait correctement son travail.

Sur le premier sujet, il éludera donc les réponses sur Pazaran autant que possible. Lui ne sait rien et n'a fait que suivre les ordres (partiellement vrai, il sait que Pazaran y est pour quelque chose).

Sur le second sujet, ma foi ils ont tous vu de l'équipement plus ou moins sophistiqué, notamment le générateur de champ. Mais ils n'ont pas tous fait le lien avec la Guilde. Farell hésite quant à lui car dans le principe, cela pourrait aussi être une autre Maison ou le Bene Gesserit. Mais qui arrive à communiquer avec les Fremem ? Et qui aurait intérêt à les équiper ? Mais en revanche, ils pensent à peu près tous que les Fremem échangent ces marchandises ou s'en servent pour des actes de sabotage plutôt que pour leur usage personnel.

Sur le dernier point, il nie dans un premier temps, et si le communicateur de l'orni l'a trahit, il avoue avoir lancé un message, mais n'a pas eu de retour (ce qui est faux, enfin... à vous de voir).

Laisser les contrebandiers en vie après la discussion leur permettra de marquer des points pour la suite de leurs relations, mais par contre, cela peut ne pas trop plaire à la Guilde de savoir que d'autres personnes sont au courant de ces livraisons. Cela dit, à terme les contrebandiers pourront remplacer la Guilde.

## L'émissaire

Cette information peut être obtenue par n'importe quelle méthode, que ce soit au terme d'un assaut que par la phase de négociation. La scène est courte et consiste en une fouille plus ou moins minutieuse des corps. Car oui, dans un cas comme dans l'autre, la personne qui connaît la véritable raison de la présence des contrebandiers ici est morte pendant le premier assaut.

En passant par la phase de dialogue, il y a bien entendu un gros bonus pour la recherche, car ils savent déjà sur qui chercher des éléments, et la fouille ne consiste qu'en une formalité de recherche (accumulation de succès) relativement simple.

Si c'est le choix de l'assaut qui a été fait, il va falloir ratisser les vêtements de chaque corps, ainsi éventuellement qu'à examiner les corps avant de passer par le distille de mort. Le nombre de succès à obtenir est plus important et surtout plus difficile, car ils ne savent pas à priori ce qu'ils vont trouver.

Dans les cas d'un succès, ils finiront par trouver un sceau à tête de lion et une bobine shigavrille. Il suffit de l'avoir déjà vu ou reconnu pour voir que c'est bien l'emblème de la Maison Corrino. Et généralement, personne ne s'amuse à utiliser le sceau de l'empereur sans y avoir été invité.

La véritable question maintenant est de savoir ce que faisait réellement un émissaire de l'Imperium parmi un équipage de contrebandiers. La bobine shigavrille détient peut-être leur réponse, mais il faudra être au sietch pour la lire. Tarfaya la met précieusement de côté.

À cette question, les éventuels contrebandiers survivants ne peuvent y répondre. En fait, ils ne savaient pas eux-mêmes qui il est réellement. À leurs yeux, il s'agit d'un engagé comme un autre auprès des contrebandiers, arrivé il y a de cela 5 à 6 semaines. On ne rechigne pas sur des bras courageux et les bonnes lames sur Arrakis et l'histoire et raisons intimes de chacun sont oubliées pendant leur présence sur Arrakis. Les dangers sont plus que présents pour ceux qui ne font pas corps avec le reste du groupe. Donc personne ne pourra leur parler de cet homme, à part le fait qu'il s'appelait Pazaran.

Qu'à cela ne tienne. L'information est importante pour Tarfaya, qui la remontera à Agarar (le naib de sietch Qeryel). En attendant, il est temps de débarrasser le plancher et se remettre en route après avoir caché la cargaison des caissons. Un autre groupe passera récupérer le plus lourd. Il reste encore

# Annexe technique dK<sup>2</sup>

Les chapitres reprennent ceux du scénario et traduisent en terme technique les tests à réaliser sur les scènes présentées.

## L'accroche

Apercevoir la descente des caissons :

- par antigrav : Perception /25
- par parachute : Perception /15

Donner 1dK de récompense au PJ qui a vu les antigrav.

## Reprendre la cargaison

### Sentinelles

1- Approche :

Observation /15 pour l'observation aux jumelles. Un succès donne un bonus de 2dK de circonstance pour le jet de discrétion lors de l'approche (à tous les PJ).

Jet de Discrétion /20 pour tout le monde à l'approche du pilier de feu. Chaque PNJ les accompagnants donne un +1 au jet (à se répartir entre les PJ, max +3 pour un PJ donné). La moitié des PJ doivent réussir pour que ce soit un succès.

Un échec donne 2dK de malus pour toute la phase d'élimination des sentinelles.

2- Élimination des sentinelles (au nombre de 4) :

Les PJ sont encadrés par des PNJ Fremem pour l'élimination des sentinelles. Il est peu probable qu'ils aient déjà les atouts Assassin et Technique de combat [Assommer, Lutter]. Même si c'est toujours faisable avec un -4 au jet et une dépense de 1d6PE, quelques Fremem aguerris peuvent leur venir en aide pour l'une ou l'autre des techniques.

Utilisez un défi de compétences de 5. Libre aux joueurs d'expliquer ce qu'ils utilisent pour l'approche ou détourner l'attention. À titre d'exemple, Athlétisme pour escalader promptement, Discrétion pour surprendre une sentinelle, Subterfuge pour faire diversion, Foi pour identifier les moments propices à l'attaque, Sciences pour évaluer le terrain, etc.

Si le succès survient, cela signifie que des Fremem sont arrivés au contact des sentinelles sans se faire repérer. Des PJ peuvent s'y joindre, mais assurez-vous qu'ils aient passé une épreuve de Discrétion avec succès. Ils sont prêts à mettre hors de service les sentinelles.

Attaque surprise : 3dK de bonus pour le premier round.

Si une sentinelle n'est pas KO en 2 rounds ou si les 3 échecs surviennent avant les 5 succès, l'alerte est donnée et les combats défilent pendant 10 rounds avant les renforts Fremem. Les PNJ Fremem réussissent systématiquement leur assaut et arrivent à tuer ou assommer les sentinelles.

### Reprise en mains

À moins de vous sentir à l'aise avec, n'utilisez pas les règles du combat de masse. Utilisez les objectifs pour déterminer l'issue. Vous pouvez également assister les PJ par des PNJ en utilisant la règle des seconds couteaux (même si dans l'absolu, ce seraient plutôt les PJ les seconds couteaux). N'importe quel échec critique implique un mort chez les Fremem.

Vérifier si les contrebandiers n'ont pas identifié l'entrée de la cache : Psychologie /15, Érudition (tactique)/15

Tentative d'endommagement de l'orni de liaison : 5 rounds avant de pouvoir fuir. Les PNJ Fremem arrivent à l'endommager, mais n'empêchent pas son décollage.

Objectif n°1 – Les caissons : Défi à 4.

Objectif n°2 – Garder des contrebandiers en vie : Défi à 4.

Objectif n°3 - Empêcher le décollage de l'orni de transport : Défi de compétences de 5 pour la tentative commando.

Incluez dans ces défis certaines actions de compétences ou d'actions à rounds multiples. Par ex. immobiliser quelqu'un pendant 2 rounds, retenir des ennemis pendant 3 rounds, provoquer un certain nombre de dégâts ou la mise hors de combat d'un nombre de combattants dans un délai imparti.

Pour l'objectif n°2, en plus des actions d'attaque d'immobilisation ou d'assommage, penser à ajouter des tests de Ghafla si vos joueurs ne les incluent pas d'eux-mêmes.

### On fait le point

Générateur de champ :

Fouille de l'orni de transport : Perception/10

Deviner si un autre orni était présent avant leur arrivée : Perception/20

Capter les messages de l'orni de liaison : Perception/15 pour le chuintement, Mécanique/15 pour les réglages et réparations en urgence.

Interroger les contrebandiers (en support de Tarfaya) :

- Ils sont au stade Agressif. Les compétences sociales contre leur Psychologie servent à les questionner.
- En cas de succès, 1d6+Cha à opposer à « 10+ le résultat » pour savoir si leur attitude s'améliore ou pas (cela n'ira pas au-dessus de Neutre).
- Utilisez un défi à 4 pour l'influence globale (Tarfaya a les atouts d'influence de groupe pour toucher les plus influents).

- Arrivés à 2 échecs, les contrebandiers trouvent la cache Fremem. S'ils passent trop de temps à fouiller et s'occuper de la radio, les contrebandiers trouvent également la cache.

### Trouver l'orni de liaison

Reste à établir un plan d'approche pour les PJ. Laissez-les cogiter et faites faire les jets nécessaires en leur fournissant les informations suivantes :

- Personne ne se trouve dehors (Perception /15, Perception /10 avec des jumelles).
- Se déplacer pour avoir le cockpit en vue (Discrétion/15, Survie/20)
- impact de roquettes sur les tuyères et le réservoir de lithergol (Mécanique/15)
- Vu la taille de l'orni, il fait 4 places (Pilotage/15, Érudition/20).

Réparer l'orni. Jauge de réparation (l'atout « Réparation aisée » de l'orni inclus dans la valeur des tests).

- Condition : Mécanique/20. Un test de réparation toutes les 30 minutes. Coût 1d6 PE. Un échec critique détruit définitivement l'appareil. Coopération autorisée.
- 6 : Il y a du mieux, la difficulté passe à 15.
- 66 : On y est presque, chaque tentative ne prend plus que 15 minutes.
- 666 : Cela sera suffisant pour un vol, mais guère plus. Jets de Pilotage/20.

Malus pour transporter le générateur à pieds. Mettez la jauge « Faiseur » à 1 et un test à chaque carte de voyage (sinon, 4 tests en tout si vous utilisez l'échelle kilométrique).

## Des contrebandiers sur les bras

### Une question de choix

Pour convaincre Tarfaya, passez par la mécanique d'affrontement verbal. Si c'est Tarfaya qu'il faut convaincre, c'est bien les partisans Fremem de la solution la plus expéditive qu'il faudra affronter. Par défaut, l'autre groupe est de nature Inamical (résistance 4). Tarfaya suivra le groupe qui sortira vainqueur de la confrontation.

Si 2 PJ ne sont pas d'accord, faites-les chacun incarner un camp et gérer l'affrontement verbal entre eux deux.

Si le communicateur se met à crachouiller, Mécanique/15 permet de faire les réglages.

Un test de Linguistique /20 permet de reconnaître les termes du langage de bataille.

### Assaut

Là encore, à moins d'être à l'aise, n'utilisez pas les règles de combat de masse du dK<sup>2</sup>. Basez-vous sur les objectifs.

Les objectifs et situation d'évolution de la bataille sont les suivants pour les PJ :

- Réussir 4 assauts en approche de la cache
- Éliminer 4 contrebandiers à l'entrée de la cache en 5 tours

- Trouver la seconde entrée (Défi de 4)

Chaque objectif réussi ajoute 1dK de malus aux contrebandiers.

### **Dialogue**

Farell a un état d'esprit Inamical en début de conversation et peut aller jusque Coopératif selon les dispositions des PJ.

Vous pouvez gérer la relation par un affrontement verbal. Les conclusions sont les suivantes :

- Farell échoue et PJ > 50% de ses PA : Il donne les 3 informations ci-dessous
- Farell échoue et PJ < 50% de ses PA : Il ne donne que les 2 premières informations
- Farell gagne : Il ne donne que la première information

Les objectifs ici, sont :

- Farell dit pourquoi les contrebandiers sont venus ici
- Farell avoue ce qu'ils ont vu et interprété ici
- Farell avoue avoir appelé des renforts

### **L'émissaire**

Remarquer le sceau à tête de lion (et sa signification) sur l'un des corps : Perception /20 (Diplomatie/15).

Bonus de 3dK s'ils sont au courant après discussion avec Farell, il faut cumuler 3 succès.

Sans savoir qu'il y a quelque chose d'important sur les corps, il faut cumuler 5 succès.