



Dune : Politique et Empire

Background de l'Empire Partie 1

dimanche 18 avril 2010, par [Sanjuro](#)

Préambule

Les éléments du background qui vont être présentés ici proviennent d'un GN qui a été joué en 1993. Le scénario de ce GN sera publié dans un des prochains numéros de MJ. Les éléments donnés dans le background ne sont pas axés sur Dune, mais sur l'ensemble de l'empire.

Chronologie

- -11000 : début du voyage spatial
- -201 : début du Jihad Butlérien
- -108 : fin du Jihad
- -88 : Bataille de Corin
- 0 : Fondation de la Guilde
- 9700 : Découverte du Bene Tleilax
- 10156 : Shaddam IV monte sur le trône
- 10176 : Naissance de Paul Atréides

Le reste est écrit

L'IMPERIUM ET LA NOBLESSE

L'empire regroupe plus d'un million de mondes (le nombre exact n'est pas connu) et est soumis à l'autorité de l'Empereur Padishah. Ce titre appartient à la Maison de Corrino, qui tire son nom de la bataille de Corin ; l'actuel détenteur du trône est Shaddam IV, il est le 81^e à occuper le Trône du Lion.

Bien qu'étant nominativement le maître absolu de toutes ses planètes, il délègue les pouvoirs de gouvernement à certaines familles - aussi appelées "Maisons" - qui dirigent alors librement en son Nom des fiefs territoriaux, voire planétaires (le terme

alors employé est "Siridar"). Les Nobles peuvent désigner qui ils veulent comme successeur, mais l'Empereur a un droit de veto.

L'ensemble de ces familles constitue le système féodal des Faufréluches basé sur l'axiome de privilèges découlant obligatoirement d'une naissance. Les Nobles-nés sont par nature supérieurs aux hommes du commun et ne peuvent être jugés que par leurs pairs.

L'Empereur - Padishah peut distribuer ou retirer des Fiefs, mais en aucun cas retirer les privilèges attachés aux membres d'une Maison Noble. Tout au plus deviendra-t-elle une Maison Renégate en cas de disgrâce ou une Maison de Guérilla en cas de défaite militaire. Les Maisons peuvent se battre entre elles dans le cadre très strict des Grands Interdits (notamment l'interdiction d'utiliser des atomiques sous peine de représailles immédiates et dévastatrices). Une guerre larvée peut également être décrétée, c'est la Guerre des Assassins. Elle aussi est très codifiée. En tout état de cause, l'Empereur reste l'ultime juge et peut distribuer amendes et réprimandes au fautif. Ses Légions de Sardaukar restent l'ultime argument dissuasif.

Pour s'opposer au pouvoir Impérial, les Maisons Nobles se sont regroupées en Assemblées se réunissant à intervalles réguliers (toutes les cinq années standards). C'est le Landsraad. Il existe également des assemblées plus restreintes au niveau régional et qui se réunissent toutes les deux ou trois années standards, ce sont les Syssele Raads. Leur rôle est interne : ce sont elles qui jugent les Nobles et qui servent d'intermédiaires lors du règlement des conflits. Elles servent également de porte-parole auprès de l'Empereur. Toutefois, elles

n'ont aucun pouvoir de décision sur l'Imperium. Seulement un rôle consultatif. Le poids militaire et politique global du Landsraad seul peut amener à fléchir l'Empereur ... si une majorité écrasante se dégage.

Il existe certains fiefs échappant au système des Faufreluches. Certains ont réussi à obtenir un statut particulier, d'autres ont longtemps été "oubliées" dans les Franges de l'Empire. Citons à titre d'exemple :

- Wallach IX, qui abrite l'Ordre du Bene Gesserit
- Gamont, bien connu comme "centre de plaisir" dans tout l'Imperium
- La Confédération d'Ix, dans les Franges, qui a réussi, comme Richése, à obtenir un statut de semi-république corporatiste.
- Le système de Tupile et en particulier la planète Entente, reconnue de tout temps comme la planète - sanctuaire où personne ne peut envoyer de troupes ou de spadassins susceptibles d'achever les dignitaires de Maisons vaincues.
- Le Bene Tleilax, tout récemment redécouvert dans les Franges, dont on ne sait pratiquement rien du type de gouvernement.
- La Vielle Terre, dont le caractère sacré n'est plus à démontrer.

En tout état de cause l'Empereur reste le maître de ces systèmes, du moins dans les textes. L'Empire est stable depuis des siècles, une paix malaisée (c'est à dire sporadique, locale et contrôlée) règne sur la Galaxie. Par contre, il n'y a pas eut de nouvelles expansions territoriales depuis bien longtemps.

LA GUILDE DES NAVIGATEURS

L'Imperium ne pourrait fonctionner sans l'appui de la Guilde. Elle est à la fois le ciment et le parasite de la Galaxie humaine. La civilisation interstellaire n'existe que grâce à elle. Elle n'existe que grâce à cette même civilisation.

Historique : le transport d'une planète à une autre n'est possible que par les Long-Courriers qui se vont

d'un système à l'autre à l'aide des navigateurs à des vitesses supra-luminiques. Tout les autres vaisseaux (frégates, monitors, etc...) ne sont que des navettes entre le sol et les Long-Courriers. Cette technologie est connue depuis longtemps et, bien qu'imparfaitement comprise, facilement utilisable. Tout le problème consiste à établir une ligne de transport et fixer les coordonnées d'arrivée. La moindre erreur signifie finir sa course dans une étoile. Ceci représente un travail mathématique colossal. Autrefois, les ordinateurs conscients s'en chargeaient. Depuis le Jihad Butlérien, les humains n'ont eut de cesse de trouver un moyen de remplacer les machines pensantes. Le résultat fut, d'une part, les Mentats et d'autre part la Guilde des Navigateurs, plus spécifiquement dédiées aux problèmes spatiaux. D'abord formés mathématiquement, les pseudo-mentats guildiens ont du absorber des drogues diverses pour affiner leur conscience. Ces drogues impliquent deux choses : d'abord une mutation du Navigateur (leur forme définitive reste un mystère), puis une dérive des sens "mathématiques" vers une forme limitée de prescience. Les Navigateurs "voient" la route à suivre plus qu'ils ne la calculent.

Il est capital de noter que la Guilde détient à présent le monopole absolu du transport spatial. Ceci s'étend à la plupart des infrastructures spatiales, ce qui comprend les satellites et le contrôle du climat. Les Guildiens connaissent toujours ce qu'ils transportent. Personne ne connaît ni leur monde-base (si tant est qu'ils en aient un), ni l'importance de leur flotte. Il s'avère que l'Epice est une excellente drogue pour les Navigateurs. Elle a détrôné tout les autres ersatz ; la Guilde est le premier consommateur (avoué) d'Epice.

Le Monopole du Transport est l'arme absolue des Guildiens. Une planète isolée de l'Empire est perdue. L'Embargo est pire qu'une attaque par atomiques. Il est en fait très rarement utilisé La guerre des tarifs est une arme beaucoup plus subtile. Le Guilde fait réellement payer à la tête du client. Elle ne peut refuser un transport. Mais elle peut le faire payer très cher. Un adversaire ruiné est un adversaire affaibli. A noter que la CHOM est très vulnérable et dépend entièrement du bon vouloir de la Guilde.

L'inverse est presque aussi vrai, les vaisseaux ne pourraient survivre sans les fournitures des omni-marchands. C'est pourquoi les deux organismes sont souvent alliés par leurs intérêts.

Un pouvoir plus occulte est détenu par la Guilde : l'Argent. Les sommes parfois astronomiques qu'ils font payer constituent, au fil des années une masse fiduciaire considérable. Ainsi, la Guilde est à la tête d'un réseau bancaire fantastique. Elle peut dégager des sommes considérables en un rien de temps. De nombreuses Maisons sont lourdement endettées auprès de la Guilde.

Les Guildiens semblent puissants, mais ils sont en fait perpétuellement sur le fil du rasoir. Le Monopole et les Banques leur confèrent une puissance considérable, mais ils ne seraient rien sans la protection militaire des troupes impériales, sans le réseau de distribution de la CHOM ou les traditionnelles guerres entre Maisons. Ils ont le pouvoir de tuer la poule aux oeufs d'or mais ne le feront jamais pour une simple question de survie. C'est pourquoi la Guilde désire maintenir le statu-quo en toute chose.

LE BENE GESSERIT

Une analyse de l'école des sœurs du Bene Gesserit n'est pas une chose aisée, car elles tiennent à leurs secrets. Bien peu d'étrangers ont pu aborder Wallach IX, le monde abritant le Chapitre.

Historique : Après le Jihad Butlérien, une période confuse a régné au sein de l'Imperium. Il a fallu redécouvrir les planètes perdues, retracer les routes spatiales (création de la Guilde), réorganiser l'économie (la CHOM et les Mentats) et retrouver une autorité centrale (le Trône de l'Empereur-Padishah qui est finalement revenu à la Maison des Corrinos). Cette époque est également connue pour ces grands troubles religieux. Ce fut une époque de sectes, de prophètes et de pogroms sans précédents. Le Conseil des Quatorze Sages y mit fin en publiant la Bible Catholique Orange sensée être le dénominateur commun de toutes les religions et facteur d'apaisement. A peu près à la

même époque naissait l'école de Bene Gesserit.

Le Bene Gesserit se présente comme une école strictement réservée aux femmes. Elle se prétend dépositaire de tout l'héritage religieux et mystique de l'humanité. En fait, il s'avère que les Sœurs s'attachent plus particulièrement aux deux préceptes fondamentaux révélés par la Bible Catholique Orange : "Croissez et multipliez" et "Ne déformez pas l'âme humaine". La doctrine officielle est donc de favoriser l'accroissement des humains aussi bien en nombre qu'en qualité. A elles aussi est dédiée la survivance du Jihad Butlérien et la destruction des machines pensantes.

L'école est remarquablement étanche à toute investigation. Toutefois, on croit savoir que les Sœurs s'attachent tout particulièrement à pousser au paroxysme les facultés humaines. Ainsi sont-elles des experts au combat à mains nues. Leurs sens sont affinés à l'extrême. Elles possèdent de plus de nombreuses armes mystiques. Tout d'abord la célèbre "Voix" qui leur permet de manipuler comme des pantins les hommes non prévenus.. Il y a également le pouvoir terrifiant des Diseuses de Vérité. Enfin, elles peuvent manipuler à leur gré les croyances et superstitions religieuses - voir peut-être les créer- dans le cadre de ce qu'elles appellent la Missionaria Protectiva. Mais elles possèdent sans doute d'autres pouvoirs que nous ne connaissons pas car jamais une Soeur n'a trahi l'Ordre. Tout au plus acceptent-elles de dire que l'essence de ce qu'on leur enseigne à l'école est "d'apprendre à apprendre".

Leur but final est inconnu. Comme leur organisation. On sait seulement qu'elles sont dirigées par une "Mère Supérieure" et qu'il existe trois grades : les simples Acolytes, les Sœurs qui savent maîtriser la Voix et les Révérendes Mères aux yeux bleus qui maîtrisent bien des secrets. On ne peut faire que des supputations quant à leur objectif final. Depuis quelques siècles, un grand nombre de Sœurs dites "du Rang Caché" se sont mariées à de hauts membres de la Noblesse. Elles se sont révélées à cette occasion de véritables machines à séduire, mais leur loyauté à l'Ordre n'a pas pu être mise en défaut. Elles s'intéressent de plus en plus à la



politique, l'Empereur lui-même est marié à l'une d'elle (dans des circonstances troubles, d'ailleurs) et quitte rarement sa Diseuse de Vérité.

LA C.H.O.M. ET LA CONFEDERATION IXIENNE

Ces deux entités détiennent l'essentiel de l'économie interstellaire dans leurs mains. Leur puissance économique dépasse l'imagination. Mais elles n'en sont pas moins fragiles.

Historique : La création de la CHOM date elle aussi de la même époque troublée qui a donné naissance à la Guilde au Bene Gesserit. D'abord simple trust interstellaire, elle a peu à peu absorbé tout ses concurrents jusqu'à détenir le monopole du commerce interstellaire. Elle a noué durant toute cette croissance de solides liens avec la Guilde des Navigateurs, principalement pour des raisons d'intérêt et de complémentarité. Comme elle, la CHOM est un pouvoir roturier, un des rares à pouvoir s'opposer au système de Faufréluches. Toutefois, en grandissant, la CHOM a perdu son âme : c'est à présent un énorme conglomerat dont tout les nantis se disputent les parts, incapable du moindre dynamisme et de la moindre initiative. Il ne faut pas oublier malgré tout qu'elle est l'"estomac" de l'Imperium. Sans elle, des systèmes entiers seraient condamnés à mourir de faim.

Ix et Richése font partie des Franges : toute une zone stellaire à moitié oubliée depuis le Jihad Butlérien et dont la Guilde n'a redécouvert l'existence que depuis à peine un millénaire. Il semblerait que ces deux planètes ont pu échapper, au moins de façon partielle, au Jihad. Plus que partout ailleurs, la technologie de pointe a pu survivre. Personne n'a pu jusqu'ici démontrer l'existence sur ces deux planètes de consciences électroniques, mais beaucoup de leurs créations sont à la limite du blasphème. Les Ixiens ont déjà eut quelques "explications" avec le Bene Gesserit au sujet de certaines prothèses améliorées.

technologique entre Ix et le reste de l'Imperium était tel qu'ils se sont mis bien vite à inonder le marché de petites merveilles. On leur doit en particulier la technologie des suspenseurs, les Longs-Courriers de la Guilde, les Boucliers, et bon nombre d'armes d'assassinat. Bien entendu, Ix et Richése sont entrés en concurrence direct avec la CHOM. Une véritable guerre économique s'en est suivie. Ix et Richése se sont regroupés en une Confédération qui a finalement remporté la victoire grâce à l'arbitrage musclé de l'Empereur Irguun V (9235- 9321).

Autre sujet d'agacement : la Confédération a du obtenir un statut particulier du fait qu'elle a complètement rejeté le système féodal. Ix est gouvernée par une oligarchie commerciale et Richése est une république ! La Confédération est représentée auprès de l'Empereur par un Premier Conseiller régulièrement élu.

Ix est donc devenue une puissance économique importante. La CHOM continue à exercer un demi-boycott tout en essayant de rattraper son retard technologique. La Guilde est plus conciliante à cause des Longs Courriers. Les Nobles les traitent avec mépris mais leur achète des machines. Tout cela fait qu'à part les Guildiens, peu de personnes on pu visiter ces planètes. Tout au plus entend-on des rumeurs sur des cités de métal et d'armées appréciables qui, si elles n'ont pas encore connu le feu, sont remarquablement équipées.

Techniquement, la CHOM se présente comme une gigantesque entreprise dont les parts peuvent être achetées par n'importe qui, roturier ou noble. Toutefois, si ces parts rapportent des dividendes, elles ne donnent pas forcément le pouvoir. La destinée et la politique général de la CHOM est au main des Directeurs. Pour posséder un Directorat, il faut posséder en son nom propre ou par procuration plus de 10% du total des parts. Il y a actuellement 5 Directeurs :

Shaddam Corrino, Empereur-Padishah

Ruyven Galactia, Prince-siridar de Hagal

Réticences religieuses mises à part, le fossé

Vladimir Harkonnen, Baron-siridar de Geidi Prime



Silk Farren, roturier

Markus Wolf, roturier

LE BENE TLEILAX

On ne sait pratiquement rien du Bene Tleilax. L'essentiel des informations à leur sujet est au mieux douteux. Les rumeurs à leur encontre sont nombreuses et invariablement stupides. On peut seulement énoncer quelques faits :

Les systèmes du Bene Tleilax furent découverts il y a seulement cinq siècles. La Guilde a d'ailleurs mis énormément de temps à les retrouver. Dès les premiers contacts, les Tleilaxus ont demandé à rester hors de l'Empire : aucun étranger n'est admis chez eux et leurs contacts avec le reste de l'Empire restèrent longtemps sporadiques.

Il semble que le Bene Tleilax possède une société très stricte basée sur des castes rigides. Les seuls à visiter l'Imperium sont les fameux Danseurs Visage. Il semblerait qu'il s'agisse d'hommes ayant développé l'extraordinaire capacité de changer d'apparence en moins d'une seconde. L'effet est

très spectaculaire et indéchiffrable à première vue. Les Danseurs Visage se sont d'abord produit comme saltimbanques. Mais à présent, ils servent également d'agents pour les autres Tleilaxus.

Ces derniers semblent être passés maître dans l'art de la Biologie. Ils se sont mis à vendre des prothèses organiques ou mécaniques (leurs yeux sont très connus) et certains animaux ou plantes mutantes. Depuis seulement un siècle, ils ont commencé à "vendre" des humains spécialistes dans certains domaines : des travailleurs de force, des jouets érotiques, des mentats. Enfin, leur dernière innovation a stupéfié la Galaxie : ils disent être capables de produire des gholas. C'est à dire des humains reconstruits à partir du cadavre d'un mort ! Ces ressuscités sont malheureusement dépourvus de mémoire et personne n'a osé en commander jusqu'ici.

Une chose est certaine en tout cas : les Tleilaxus sont répugnants pour l'ensemble de l'Imperium (sauf peut-être les Guildiens et les Harkonnens). Outre une certaine stupidité, ils sont totalement amoraux et cyniques. De plus, leurs étranges facultés ne peuvent que mettre mal à l'aise. On ne sait rien, ni de leurs ambitions, ni de leur puissance réelle.