



Arrakis : Fremens

[aide de jeu]

dimanche 1er octobre 2000, par [Sigfrid](#)

Hommes du désert, descendants des vagabonds Zensunnis, les Fremen se sont fort bien adaptés à Dune. Par obligation...

Le teint hâlé, le corps sec dû à la rareté de l'eau, des réactions rapides et une discipline impressionnante. Tout ceci pourrait fort bien participer à la définition des Fremen, mais ce qui marque le plus chez eux ce sont les yeux de l'Ibad ! Des yeux bleu sur fond bleu, dû à la saturation d'Épice dans leur organisme. Même si les yeux de l'Ibad finissent par apparaître chez tout résident d'Arrakis, il n'est jamais autant prononcé que chez les Fremen. Les générations d'accoutumance y sont pour quelque chose.

Peuple mythique de Dune et indissociables de la planète, tout comme le sont l'Épice, les Shai-Hulud et le désert ! Les Fremen auront leur apogée avec l'arrivée de leur prophète, Paul Muad-Dib, c'est jusqu'à cette apogée que se situe ce chapitre.

Histoire

Les Fremen ne sont pas originaires d'Arrakis, les conditions de vie y sont trop extrêmes pour cela. Seul les Vers sont originaires d'Arrakis.

En fait, les Fremen descendent directement des vagabonds Zensunnis. Ces derniers, qui ont beaucoup bougé suite à des émigrations forcées, se sont retrouvés jetés sur Arrakis, une planète de désolation. Ils étaient les premiers colons à fouler le sol de cette planète. Oh, ce n'était certes pas de leur plein gré, comme de coutume dans leurs exodes d'ailleurs.

Il est communément admis que la planète natale des Zensunnis, et donc des Fremen, est Poritrin, du système d'Epsilon Alangue. La vie sur Poritrin n'a rien de commun avec toutes les autres planètes d'errance des Zensunnis. La vie y était facile et agréable, favorable à l'activité mystique. Un monde riche et tempéré aux ressources naturelles abondantes. Comme souvent dans ces cas là, la vie facile et l'oisiveté ne développent pas l'âme guerrière. L'Imperium y a vu une source de colons

potentiels et facilement " accessible " pour ses futurs colonies aux climats bien moins réjouissants. Les raids et les enrôlements de force conduiront des millénaires plus tard aux Fremen. Mais jusque là, l'histoire fût un long chemin de souffrances.

Tout commença par le refus de la Guilde d'amener les Zensunnis pour le Saint Voyage, le Hajj. Véritable pèlerinage vers Tupile la planète qui abrite le mausolée de Toure Bomoko, le Ulema des Zensunnis et ancien président de la Commission des Interprètes Œcuméniques. Le refus de la Guilde était soutenu et appuyé par l'Impérium qui ne souhaitait pas voir se développer ce genre vénération. Pour finir de briser cet élan naissant, l'Impérium se servi des Zensunnis en les enrôlant de force comme colons !

Salusa Secundus

Cela fût leur premier exode et leur premier enfer. Selon la tradition Fremen, neuf générations durant, les Fremen-Zensunnis ont été maintenus en esclavage sur cette planète infernale. Neuf générations de souffrance, près de 500 ans. Les conditions de vie sur Salusa Secundus sont

réellement épouvantables. Planète volcanique en forte activité où la température y est torride et l'atmosphère suffocante et sulfureuse. L'eau, quant à elle garde toujours des relents de soufre, même après purification. L'intérêt d'une telle planète ? Les métaux lourds qu'elle possède !

500 ans d'esclavage dans les mines où l'espérance de vie dépassait rarement 7 ans à temps plein. Au pire la mort, au mieux des séquelles et maladies respiratoires à vie. Une mort à petit feu pour certains, mais une force et une volonté redoublée pour les survivants ! Ce n'est pas un hasard si l'Imperium se sert de cette planète comme planète prison et base de formation de ses terribles sardaukars, ses soldats de la mort ! Les conditions de vie difficiles ont tendance à renforcer le caractère des survivants. Après 500 ans, l'Impérium entrevit ces possibilités là, et forgea ainsi d'autres projets pour cette planète. Débuta alors le second exode des Zensunnis.

Bela Tegeuse (2ème exode)

Si Salusa Secundus était un enfer naturel, le sort réservé aux Zensunnis sur Bela Tegeuse sera un enfer moral. L'esclavage et la vie difficile imposée par une planète ne sont rien comparée aux tortures morales et physiques de tortionnaires humains !

Les travaux forcés pour épuiser toute résistance. Les tests et essais médicaux menés à grande échelle sur une certaine portion de la population. Pour finir, la brutalité et la violence de la sélection pour Rossak et plus tard pour Harmonthep. La sélection des éléments les plus résistants par élimination et tueries. Pour chaque émigrant vers ces deux planètes, trois autres trouvaient la mort. Une barbarie sans nom qui divisa les Zensunnis en trois. Ceux qui restaient sur Bela Tegeuse, voués à une mort certaine s'ils n'étaient pas " sélectionnés ", les émigrants vers Rossak et un peu plus tard ceux pour Harmonthep.

Rossak (3ème exode)

Travail de terraformation. Travail long et extrêmement difficile sur une planète où même l'oxygène est encore suffisamment rare pour rapidement fatiguer et user les organismes. C'est néanmoins sur cette planète que les Zensunnis découvrent la drogue de conscience. Celle qui

permet d'ouvrir les esprits et de pratiquer l'orgie du Tau. Celle qui sera utilisée jusqu'à la découverte de l'Eau de Vie sur Arrakis, bien plus efficace. C'est le début des Sayyadinas et de la propagation collective de l'histoire des Fremens.

" Ne jamais oublier, ne jamais pardonner ! ", ces mots résonnent comme une devise et un cri de ralliement de toute la communauté Zensunnis (et Fremen).

4ème exode

Les fins de cet exode n'a jamais été élucidé. Alors que 1 million de Zensunnis quittèrent Rossak vers Ishia, seconde planète de Beta Tygri, toute trace de l'expédition fut perdue. Un million de Zensunnis n'étaient jamais arrivés à destination au grand effarement des populations de Rossak.

Harmonthep (5ème exode)

Satellite de Delta Pavonis, Harmonthep connu un envoi régulier de population en provenance de Bela Tegeuse et de façon moindre, de Rossak. Un peu moins d'un siècle de colonisation de ce satellite avant qu'il ne fut détruit par une cause inconnue.

Arrakis - Derniers survivants des Zensunnis

Toutes les populations Zensunnis restantes de Bela Tegeuse et Rossak ont été transférés sur Arrakis dans la région polaire boréale afin de commencer des travaux de prospection et une évaluation à propos de travaux de terraformation. L'Epice a été découverte à ce moment là et ces propriétés quelques années après. Les travaux de terraformation sont stoppés au profit de l'exploitation de l'Epice.

Bien que le climat soit trop aride, les immigrants Zensunnis réussirent vite à s'adapter et de plus en plus, préféraient tenter de retrouver leur liberté en s'échappant dans le désert. On les nomma alors les Fremens.

Ressources - Nourriture

Il n'existe aucune ressource nourricière sur Arrakis pour les hommes. La seule espèce autochtone de Dune, ce sont les Vers qui possèdent leur propre



chaîne alimentaire. Les vagabonds Zensunnis, après leur installation sur la planète se sont surtout cantonnés dans la zone nord, où l'humidité était plus présente. Cela permit quelques cultures de plantes importées. Cela dit, rien n'étant gratuit, l'Impérium a voulu commencer à faire des recherches sur cette planète. Pas de ressources minérales très importantes, pas assez d'humidité. Juste un élément inconnu jusque là. On l'assimila tout d'abord à une variété d'épice culinaire grâce à ses odeurs de cannelle, mais les analyses chimiques démentirent la similitude. On trouva vite des effets secondaire un peu inquiétant à cette épice, ainsi que le développement d'une certaine accoutumance. L'Impérium classa cette substance dans la catégorie des narcotiques et la laissa provisoirement de côté. En fait, c'est la Guilde spatiale qui trouva rapidement un usage à cette substance. Elle découvrit ensuite sa vraie nature et combien elle était précieuse ! L'impossibilité de la reproduire artificiellement fini d'élever l'Epice au rang de matière la plus précieuse de l'univers connu ! Dès lors commença la lutte pour le pouvoir du contrôle de la production d'Epice.

A noter toutefois qu'avec le temps et l'obligation d'y implanter des bases pour l'exploitation d'Epice, l'Impérium fini par acclimater certaines espèces végétales sur Arrakis, surtout dans la zone du pôle nord. Aujourd'hui, les fermiers pyons y trouvent une certaine autonomie alimentaire, malgré tout restreinte. Quant aux Fremens, et bien les palmeraies du sud commencent à donner de bons résultats au niveau alimentaire. Pour le reste, la Guilde achemine le nécessaire. L'Epice paye tout !

Langage

Comme tous les peuples sous couvert de l'Imperium, les Fremens parlent le Galach. C'est la langue officielle et universelle. Ils le parlent avec les contrebandiers, avec les colons venant sur Arrakis, avec les hommes des dunes ou avec les émissaires de l'empereur. Les adultes l'enseignent aux enfants au sein des sietchs car il faut pouvoir comprendre ce que dit un ennemi pour le surprendre. On ne peut pas espionner et résister contre un ennemi que

l'on ne comprend pas et les harkonnens sont assurément les ennemis des Fremens depuis 80 ans déjà.

Cela dit, les Fremens parlent également d'autres langues, surtout entre eux. Ils utilisent régulièrement le Chakobsa, qui est un dialecte principalement dérivé de l'ancien Bothani. Sa principale caractéristique, c'est que c'est un ancien langage de chasse qui date de la guerre des Assassins. A l'exception des plus grandes puissances comme le Bene Geserit, peu de personnes savent encore le parler ce qui en fait un atout très précieux.

Mais le Chakobsa n'est pas le seul dialecte employé par les Fremens. Beaucoup de leurs mots viennent droit de l'Ilm et du Fiqh qui était la langue religieuse des anciens vagabonds Zensunnis. Si ce langage n'est plus utilisé tel quels, les principaux termes mystiques, les noms de sacrés ou plus généralement les termes liés à la connaissance viennent de ce langage.

Organisation - Sietchs

Les Fremens sont regroupés en communautés, appelées Sietchs. Chaque communauté possède une base dans des sites du même nom. On estime à environ 250 le nombre de sietchs sur Arrakis. Chaque sietchs pouvant abriter vingt à trente mille Fremens !

Le siechth est le lieu de repos, l'usine, la réserve d'eau et de nourriture des Fremens. C'est le lieu des rassemblements et des rites. Dans chaque siechth se trouve une grande salle, aussi grande que possible, pour réunir tous les membres de la communauté. C'est dans ces salles que se déroulent les rites religieux, les grandes décisions politiques et les Assemblées. Ces dernières réunissent les chefs de troupes d'une même communauté.

Les sietchs servent également d'usine, de lieu de fabrication pour tout ce qui est utile aux Fremens. Plastiques, papier, distilles, tissus, explosifs chimiques, collecteurs de rosée, armement,

drogues... Une grande partie de tout cela se fait à base d'Epice. Comme on le voit, les possibilités sont nombreuses et odorantes ! Surtout dans ces lieux fermés où l'air circule mal. Ajoutons à cela l'odeur de cannelle dû à l'Epice et l'odeur des corps. Les sientchs d'un sietch sont très riches et oppressantes pour ceux qui n'y sont pas habitués !

Les occupations dans un sietch sont donc nombreuses, à commencer par l'entretien des pièges à vent. Point sensible et important ! Le piège à vent est la condition nécessaire à l'établissement d'un sietch. Sans lui, il n'y a pas d'eau. S'il n'y a pas d'eau, il n'y a pas de vie. On trouve quelques sietchs sans pièges à vents, mais ils servent essentiellement de réserve ou de cache et sont beaucoup plus petits que les sietchs habités. Quant aux pièges à vents, généralement ils ne s'abîment pas trop, mais il faut souvent en dégager le sable au niveau des ouvertures.

La récolte d'Epice fait aussi partie du quotidien des Fremen. Payer la Guilde Spatiale pour son silence à propos de ce qui se passe sur Arrakis commence à coûter cher en Epice. La récolte se fait par les mêmes moyens que pour les Harkonnens ou les contrebandiers, avec des chenilles et des portans ! Ces derniers sont généralement le fruit de raids sur des installations Harkonnens. Parfois, seules les chenilles suffisent.

L'habileté des Fremen à chevaucher les Vers leur permet de les éloigner le temps nécessaire.

Dans les stations botaniques, il faut en priorité s'occuper des plantes et de leur approvisionnement en eau. Pour cela, les Fremen utilisent des collecteurs de rosée. Ces derniers ressemblent à de petits fuseaux de plastiques normalement transparents qui deviennent blancs à la lumière. Ils deviennent froids lors de la nuit et condensent alors le peu d'humidité de l'atmosphère, surtout à l'aube. Humidité qui sert bien entendu à apporter un minimum d'eau à la végétation.

A propos de la rosée, les Fremen se chargent également de récolter l'humidité sur les feuilles avant leur évaporation. Les récolteurs de rosée,

ainsi nommés, utilisent de petites serpes de plastiques pour racler les feuilles. Ces serpes ont la particularité de ne pas laisser adhérer l'humidité sur leur partie collectrice. En fait, la charge électrostatique peut être inversée (charge négative), ce qui a pour effet d'empêcher toute adhésion des gouttes d'eau sur l'outil, éliminant ainsi toute perte.

Classes sociales

Avant toute chose, il faut savoir que tout Fremen sait se battre. Les hommes, les femmes et mêmes les enfants en âge de manier le krys sont des combattants potentiels. Et méfiance, car très souvent même un whali (jeune Fremen) peut tuer un soldat du Lansraad ! Il n'y a guère que les sardaukars de l'Empereur qui sont capables d'apporter une bonne résistance face aux Fremen et leur infliger de lourdes pertes.

Après ce petit préambule, précisons qu'il existe quelques postes importants dans les communautés Fremen.

Chef de communauté sietch. Le chef de la communauté est avant tout un chef de troupe qui grâce à ses valeurs de combattant, sa sagesse et son intelligence a su prendre en charge le reste de la communauté. Il a acquis sa place lors d'une assemblée, lors d'un combat ! L'Assemblée voit se réunir tous les chefs de troupe pour décider des décisions concernant la communauté. Si le chef de la communauté est contesté dans ses décisions par un autre chef de troupe, ce dernier doit convaincre les autres de sa valeur au combat. Le défi est un combat à mort et le vainqueur gagne le statut de chef de Sietch. Dans les usages Fremen, seul sont reconnus comme chefs ceux qui s'imposent par leur valeur de combat.

Le chef du Sietch veille à toute décision concernant la bien-être de la tribu, il nomme les chefs de troupe, s'occupe des décisions concernant la répartition des tâches au sein du sietch. Il décide des stratégies pour le développement de sa tribu. Il représente également la voix du sietch lors de la réunion du Conseil. Le Conseil est la réunion de tous les chefs

de tribus pour décider de choses dont dépendent toutes les communautés sietchs d'Arrakis.

Chef de troupe. Il dirige généralement une quarantaine d'hommes lors de sorties dans le désert. Les Fremen patrouillent souvent, ce n'est-ce que pour protéger leur territoire de toute incursion, qu'elle soit Harkonnen ou due aux contrebandiers. Le désert profond est donc protégé par les nombreuses troupes de Fremen qui sillonnent les ergs. Un chef de troupe se doit également. Tout comme le chef de tribu, le chef de troupe veille au bien-être des hommes et femmes dont il a la charge.

Maître d'eau. C'est une fonction d'une grande importance pour chaque troupe. Le maître d'eau se charge de répartir et de comptabiliser l'eau. C'est lui qui procède aux échanges d'eau dans les bassins des sietchs. C'est lui qui porte les précieux fardeaux. Il dirige le rite de déshydratation aux cérémonies funéraires et veille à ce qu'aucune goutte d'eau ne soit perdue. Il est celui auprès de qui le chef de troupe demande conseils en cas de problèmes ou de risque de manque d'eau. Chaque troupe peut compter un ou plusieurs maîtres d'eau, en général, il y en a 2 ou 3.

Révérènde Mère et Sayyadina. Le titre de révèrende mère chez les Fremens a une connotation légèrement différente à celle du Bene Gesserit. La révèrende mère est la plus haute fonction de la religion Fremen. Il n'y a bien entendu que des femmes qui peuvent atteindre sa statut car elles doivent transformer l'Eau de Vie en elle, et seules les femmes le peuvent, à l'exception du mythique Kwisatz Haderach. La révèrende mère peut parfois être une Bene Gesserit, présente dans le cadre de la Missionara Protectiva. Sinon, il s'agit d'une Sayyadina qui a réussi l'Épreuve du poison d'illumination (Eau de Vie). La Sayyadina est une acolyte qui peut être amenée à remplacer la révèrende mère en cas de malheur. A signaler également que la révèrende mère reste généralement dans les sietchs et se déplace en palanquin. Les sayyadinas sont un peu plus mobiles et peuvent avoir un rôle actif dans les troupes.

Ecologiste. Nouvelle fonction des Fremens depuis

Pardot Kynes, ce dernier ne pouvant pas être partout à la fois. Un écologiste possède de fortes notions en faune et flore, en développement de micro écosystèmes et en chimie. Le tout spécialisé sur les terrains arides et les déserts. Il est généralement capable de planifier un développement de façon plus ou moins autonome et de savoir s'occuper des plantations en cours. Les essais et les expériences sont localement gérées par lui, mais il doit donner ses rapports régulièrement à l'écologiste impèrial qui est de toutes façons un Fremen selon la loi des faufreluches (Pardot ou Liet pour la période qui nous concerne).

Coutumes, rites et traditions

La plupart des coutumes Fremen tournent autour de l'eau, ce qui n'est pas étonnant sur une planète aussi aride que Arrakis.

La première coutume Fremen et peut-être la plus choquante pour un étranger, concerne le rite funéraire. Lorsqu'un homme meurt, son corps lui appartient toujours, mais l'eau de son corps revient à sa famille, à sa tribu. Le corps est ainsi rapidement traité afin d'en extraire toute l'eau possible. Bien entendu, plus on attends, et moins on pourra récupérer d'eau, c'est pour cela qu'il est impératif d'amener dans les plus bref délais les morts dans un sietch. Le corps humain est composé aux deux tiers d'eau, entre 30 et 38 litres d'eau par corps (pour la physiologie Fremen), c'est dire toute l'importance de cette coutume sur Arrakis. Cela dit, si la récupération de l'eau est une partie importante, le rituel qui l'entoure l'est tout autant. Les Fremen respectent leurs morts et la tribu se réunie pour les célébrer. Les objets du défunt sont réunis au centre d'un cercle formé par les hommes de la troupe à laquelle il appartenait. Sous la conduite du chef de tribu, les louanges sont faites par chacun avant qu'ils ne récupèrent l'un des objets. A la fin des louanges, l'eau est distribuée à la famille, ainsi que les anneaux de mesure d'eau. En fait, le seul cas où l'eau n'est pas rendue à la famille, c'est lors d'un Tahaddi (voir plus loin). Le respect des morts ne s'applique bien entendu qu'aux Fremen ! Malheur

aux autres s'ils sont pris dans le désert par une patrouille Fremen. En général, ils tuent les intrus et prennent l'eau de leur corps sans regret. L'eau va alors à la tribu.

Un mot sur les anneaux de mesure qui ont été brièvement évoqués précédemment. Comme il est impossible à chacun de conserver sur soi toute cette eau, celle-ci est stockée dans les réserves des pièges à vent. Afin que chacun garde les mesures de sa richesse, on lui confie des anneaux de tailles différentes en fonction des quantités d'eau. Ces anneaux sont conservés dans des mouchoirs savamment noués afin d'éviter tout bruit inutile et dangereux. Dans les sietchs, les anneaux se portent généralement au cou.

Ces anneaux, garants de la richesse d'une personne, sont au centre d'une autre coutume Fremen. Le rituel de cour ! Généralement, lorsqu'un homme veut faire la cour à une femme, du moins à partir du moment où il est sérieux, il lui propose de conserver ses anneaux de mesure d'eau. Si elle accepte, c'est qu'elle accepte la démarche de l'homme.

Dans les coutumes plus guerrières, citons le Tahaddi al-burhan, qui est un combat à mort entre deux hommes. Chaque homme ou femme peut réclamer un Tahaddi à une autre personne, elle lui lance donc un défi mortel qui ne se règlera qu'à la mort de l'un ou de l'autre, impérativement ! Le Tahaddi est un défi grave et important qu'un prétendant peut par exemple lancer à un chef de tribu, ou plus simplement pour régler une querelle d'honneur. Il n'est pas lancé à la légère car sa signification est lourde de conséquences. Lors d'un Tahaddi, les deux personnes combattent au corps à corps et sans distille, la peau à nue. Ceci veut dire que l'eau du corps n'est plus récupérée et est par conséquent perdue ! Pour compenser cette perte, il faut noter que le vainqueur a le droit de récupérer l'eau du perdant. C'est le seul cas où l'eau d'un mort ne va pas à sa famille. Généralement, les chefs de tribu contestés se voient proposer un défi par un autre homme. C'est comme cela que les chefs changent...

Abordons maintenant un rite que chaque Fremen se

doit d'accomplir au moins une fois : Chevaucher Shai-Hulud ! Cette épreuve se fait lors de la " mihna ", la saison où les jeunes Fremen, les " whali ", peuvent devenir des adultes. En général vers les 12 ou 13 ans. C'est une épreuve qui n'est pas sans danger, mais elle seule fait d'un whali un vrai Fremen. Seuls les Fremen chevauchent le Ver.

Il existe une grande tradition qui existe au sein des communautés sietchs. Un acte sacré. Il s'agit de l'Orgie du Tau . Celui-ci est basé sur l'Eau de la Vie, l'eau récupérée après y avoir noyé un petit ver. Ce liquide, qui est en réalité un puissant poison, est létal pour tous les hommes et seules certaines femmes arrivent à en annuler les effets. Mieux, en l'ingurgitant, elles sont capables d'en transformer la chimie pour en faire une boisson capable d'ouvrir le champ de conscience de tout être qui en boit. Il suffit de prélever quelques gouttes de l'Eau transmutée et de la mélanger au reste de l'Eau de Vie pour voir celle-ci changer ses propriétés. Ces femmes sont les Révérendes Mères ou les Sayyadina. En l'occurrence, lors d'une cérémonie dans un sietch, tous les Fremen sont alors capables de percevoir l'esprit de leurs congénères les plus proches. Il s'agit d'une véritable communion d'êtres, une fusion de pensées. Une expérience enivrante qui permet à chacun de se lier aux autres, de lier la communauté autour d'émotions très fortes. Tout comme la drogue de conscience découverte sur Rossak, l'Eau transmutée provoque la résurgence de souvenirs lointains de l'histoire Fremen. Celle-ci est possible grâce à la transmission de connaissances entre Sayyadina ou Révérendes Mères. Ainsi, chacun se souvient des souffrances endurées par leurs ancêtres Zensunnis. La règle Fremen est de ne jamais oublier, ne jamais oublier et ne pas pardonner !

Encore quelques petites coutumes diverses ayant trait à l'eau. Pour en revenir aux cérémonies mortuaires, signalons que les Fremen ne pleurent que rarement leurs morts. L'eau est trop précieuse pour cela. Sur Arrakis, pleurer la mort, c'est mettre la vie en danger ! Cela dit, dans de rares cas certaines personnes trop touchées par le chagrin donnent de leur eau au mort. Ces larmes sont considérées comme sacrées, il s'agit du plus grand



don que peut faire une personne à la mémoire d'un défunt.

Autre cas intéressant, juste pour illustrer les mésententes et incompréhensions qui peuvent apparaître entre deux peuples de culture différentes. Chez les Fremen, il existe une façon de marquer son plus profond respect envers quelqu'un d'autre. En crachant devant lui ! Ce qui est franchement très mal interprété dans le reste de l'Impérium. Rappelons nous la réaction du duc Leto Atreïde lorsqu'il reçut Stilgar accompagné de Duncan Idaho. Tout ceci reste très normal si l'on résonne à la façon d'un Fremen, avec les habitudes d'un Fremen. L'eau est la chose la plus précieuse d'Arrakis, plus que l'Épice. Offrir de l'eau de son corps à un autre est

un grand geste, une des plus grandes marques de respect que l'on peut donner.

L'eau, garante de la vie, synonyme de richesse. Tout Fremen doit faire attention à perdre le moins possible d'eau de son corps. Les distilles sont fait pour cela, mais il peut arriver de perdre de l'eau accidentellement, suite à un dysfonctionnement de la combinaison ou à une déchirure sur des rochers. Dans ce cas, il faut un apport externe, contenu dans des jolîtres par exemple. Si le don vient d'une autre personne, cette dernière sera remboursée de son prêt une fois rendu au sietch. La loi Fremen est stricte, tout remboursement d'eau se fait au taux du désert, 10 pour 1 !