

Scénario CO1 – Annexe

Les Intrigues de l'Imperium

Voici quelques indications permettant d'adapter le scénario *Desseins Machiavéliques* à l'univers de *Dune* de Frank Herbert et plus particulièrement à celui du jeu de rôle *Imperium* d'Olivier Legrand.

Maisons

Les quatre Clans et éventuellement les plus importantes coalitions intermédiaires semi-indépendantes sont à considérer comme des Maisons Nobles. Les Clans ont donc vocation à être remplacés par des Maisons Nobles particulièrement connues alors que les principales coalitions peuvent être transformées en Grandes Maisons moins célèbres, éventuellement inventées pour l'occasion.

Les coalitions de moindre importance, toutes les petites confédérations et alliances, sont à remplacer par des Maisons Mineures. Typiquement, Hendrar est le régent de la Maison Ruthiana, une Maison Mineure cherchant à nouer de nouvelles alliances avec un ou plusieurs membres influents au sein du *Landsraad*.

Protagonistes

Hendrar et Tranatt sont donc les principaux représentants de la Maison Ruthiana. Hendrar cherche donc à s'allier à une Grande Maison ou en tout cas de plus grande importance que la sienne pour peser un peu plus sur l'échiquier politique global et éviter de tomber sous la coupe d'une des plus puissantes Maisons Nobles.

Héruss, le fidèle conseiller, en tant que Psy Valken et Médecin peut être converti en Docteur Suk.

Fenriss, la puissante Psy Rudrah, peut devenir une Bene Gesserit, son pouvoir de Psychokinésie pouvant alors être remplacé par La Voix.

Allia, la sage Dévra, a bien évidemment vocation à devenir une Presciente, grande consommatrice d'épice.

Les personnages des joueurs forment la délégation d'une Maison présentée comme mineure mais qui est vraisemblablement sous le contrôle d'une puissante Maison Noble.

Les autres diplomates représentent diverses Maisons de l'Imperium plus ou moins célèbres et agissant par ailleurs ouvertement ou à couvert derrière l'un de leurs vassaux.

Équipements & Véhicules

Quelques ajustements sont à apporter aux équipements et véhicules utilisés par les personnages tout au long de la chronique :

Les Champs de force à particules (Voxel) sont à remplacer par les Boucliers Holtzman.

Les Fuseurs, Blasters et autres armes énergétiques sont à remplacer par des Armes laser.

Les PRP sont à remplacer par des armes de type paralysantes.

Les dagues protoniques sont à remplacer par de simples dagues classiques.

Les AéroGlisseurs et MultiGlisseurs doivent être remplacés par des Ornithoptères.

Évènements

La fin, en particulier l'affrontement final, est certainement à retravailler et à modifier dans l'optique d'une adaptation à *Imperium* : une fin moins échevelée, plus centrée sur une confrontation purement orale (sous la forme d'une espèce d'interrogatoire par exemple) entre les différents protagonistes afin de démontrer l'implication de chacun dans les divers événements tragiques constituerait un dénouement plus approprié.

Dans le même ordre d'idée, un certain nombre d'évènements peuvent gagner à être recadrés ou en partie modifiés afin de mieux cadrer avec l'ambiance particulière de l'univers du cycle de *Dune*.