

# La tragédie des Vindicare

par reveur81

*La maison mineure roturière Vindicare a installé sur la planète Furia, déserte et particulièrement inhospitalière, un centre pénitentiaire pouvant accueillir des milliers de pensionnaires. Les Vindicare louent leurs services aux autres maisons de l'Imperium, leur offrant des cellules anonymes où faire disparaître, aussi longtemps que nécessaire, les individus gênants.*

## Le Cadre : Furia

### La planète prison

Furia est une planète pénitentiaire occupée par la maison mineure Vindicare. Cette maison roturière a installé sur cette planète déserte et très inhospitalière un centre pouvant accueillir des milliers de pensionnaires.

La maison Vindicare vend ses services auprès des autres maisons de l'Imperium : des cellules anonymes et loin des yeux de tous pour des individus gênants aussi longtemps que nécessaire. Les prisonniers sont pour la plupart des personnalités importantes, trop importantes pour être « éliminées ». La maison Vindicare ne pose aucune question, elle se charge d'incarcérer le temps nécessaire les personnes qu'on lui apporte et de se faire payer grassement ses services.

Les gaz acides de l'atmosphère de Furia et ses températures extrêmement élevées interdisent toute installation sur la planète. La prison se situe dans les sous-sols de la planète naine, dans un endroit tenu secrètement.

### Le Port

Une installation, le Port, sert de tampon entre la prison et le reste de l'univers. Le Port a été établi sur une petite lune qui gravite autour de Furia.

L'architecture torturée offre un aspect baroque très inquiétant (s'inspirer de l'ambiance visuelle d'*Alien*).

Le Port abrite la maison Vindicare et le personnel nécessaire à son bon fonctionnement. Les établissements n'accueillent pas plus d'une centaine de personnes au total. Des spacioports installés sur la lune permettent l'amarrage des vaisseaux d'interface : réception de vivres, de nouveau personnel (qui signe des contrats sur 5 ans) et surtout des prisonniers. Le système étant très fréquenté, les passages des vaisseaux guildiens sont nombreux. L'acheminement vers la prison se fait par de petits vaisseaux assez manœuvrables qui décollent depuis la lune pour s'enfoncer dans les larges gorges qui sillonnent Furia : par mesure de précautions, ils empruntent à chaque vol de nouvelles gorges.

## La vitrine

**Ser Armund Vindicare.** Chef de la maison, et chef de famille. Mégalomane, artiste, dépendant. Il est le créateur de cette prison et le principal responsable de la richesse de sa famille. Aujourd'hui, bien âgé (plus de 200 ans), il est très dépendant à l'épice (que ses yeux trahissent). Tout le monde le considère comme fou : il ne parle plus et passe ses journées à sculpter du métal. Les reines du pouvoir sont entre les mains de sa femme : Jarisse.

**Jarisse.** Femme de Ser Armund, appelée la Baronne par le personnel. Belle, autoritaire, narcissique. Femme autoritaire, Jarisse est la cinquième compagne de Ser Armund : âgée de seulement d'une centaine d'années, elle porte sur ses épaules la direction de la maison. Impitoyable envers ses enfants et son personnel, elle impose une discipline de fer et veille à ce que rien ne puisse entraver l'ascension des Vindicare.

**Sigmund.** Fils de Ser Armund et Jarisse. Rêveur, naïf, peureux. Sigmund déteste la vie dans le Port. Il ne supporte plus l'autorité de sa mère et aimerait partir servir de grandes maisons, afin de découvrir d'autres mondes. Il a dévoré à multiples reprises la maigre bibliothèque de la lune et achète lorsque l'occasion se présente des ouvrages à prix d'or auprès des personnes de passage. Malheureusement, sa mère est persuadée que Sigmund fera un mauvais chef de maison, elle a engagé diverses personnes pour le remettre dans le droit chemin.

**Jeanne.** Fille de Ser Armund et Jarisse. Douce, charmante, orgueilleuse. Jarisse n'ayant pas eu reçu d'éducation Bene Gesserit, elle tenait à ce que sa fille puisse y avoir accès. Jeanne s'est trouvée être une élève très douée : si elle n'avait pas

toutes les conditions requises pour devenir Soeur, elle maîtrise l'art Prana Bindu. Malheureusement, depuis la sortie de l'école Bene Gesserit, Jeanne surpasse sa mère dans de nombreux domaines, créant une relation conflictuelle permanente.

**Dono Dextro.** Chef du personnel et intendant. Intelligent, travailleur, cupide. Principal employé des Vindicare, Dono Dextro fait pratiquement partie de la famille. Il est chargé d'apprendre les ficelles de son métier à Sigmund, d'en faire un bon gestionnaire, et surtout, de remplacer « son fou de père ».

**Jart le Fort.** Chef sécurité du Port. Fort, simple, franc. Engagé par Jarrise pour remettre Sigmund « sur le droit chemin », il lui impose un entraînement physique et militaire particulière éprouvant.

**Jonga Juta.** Chef du personnel de prison. Ex-militaire (élite Hakonnen), cynique, dépendant au Rachag. Lassé de son travail, il raconte à qui veut l'entendre qu'il partira dès que l'occasion se présentera, pourtant, inlassablement, il signe pour un contrat annuel avec les Vindicare.

## La Vérité

**Ser Armund Vindicare.** Il est fou, mais pas comme tout le monde l'entend. Personne ne sait de ce qu'il est advenu de ses quatre précédentes femmes, ni de leurs enfants. On les soupçonne d'habiter encore sur la planète d'origine de la maison Vindicare. Il n'en est rien. Armund, déséquilibré, aime changer de vie, et de famille. Il s'est entendu avec la Maison Kenric pour leur vendre toute l'installation pénitentiaire, en échange des droits d'exploitations d'une planète minière appartenant au Comte Neklos. Il est prévu que les Kenric doivent le « décharger » de sa femme et ses enfants.

**Jarrise.** Elle entretient une liaison avec Dono Dextro. Lassée de sa situation, elle ourdit un plan pour se débarrasser de son mari : elle mélange

un poison mortel très rare et très violent (qu'elle a acheté à prix d'or) à l'épice de son mari. Si l'épice l'immunise contre les poisons communs, elle ne le protège pas complètement contre la violence de celui-ci.. qui le tue à petit feu. Mais impossible dans prévoir le temps nécessaire au poison pour faire son office. En attendant, elle cherche à asseoir une autorité sur son fils via Jart et Dono, afin de pouvoir le contrôler lorsqu'il deviendra chef de maison.

**Sigmund.** Depuis un moment, Sigmund est en contact avec la maison Harkonnen, notamment via Jonga Juta qui sert encore d'agent pour la grande maison de Giedi Prime. Les Harkonnen ont appris que Jarrise était en train d'écourter la vie de son mari (le vendeur de poison vend aussi des informations semble-t-il) et cherchent à faire entrer le fragile Sigmund dans la sphère de leur influence avant qu'il ne soit à la tête cette prison aux avantages multiples. Ils ont proposé à Sigmund de le décharger de la gestion de Furia, en échange d'une rente qui lui permettra de vivre où il le souhaite. Sigmund a déjà accepté quelques arrangements et avec Jonga, ils ont fait intégrer au personnel une poignée d'agents spéciaux (militaires) Harkonnen.

**Jeanne.** Jeanne ne maîtrise pas uniquement le Prana Bindu, mais également la Manière Bene Gesserit (qui permet de reconnaître le mensonge). Elle sait en conséquence tout ce qui se trame sur cette lune. Elle connaît également les véritables enjeux de la lutte à venir : les prisonniers. Le succès de la maison Vindicare tient au fait qu'elle ne pose aucune question, et qu'elle est trop faible pour pouvoir utiliser sans danger les renseignements qu'elle pourrait tirer des prisonniers. Si une grande maison mettait la main sur la prison, cela signifierait sa fin : plus personne ne souhaiterait lui confier ses ennemis indésirables, mais la quantité de prisonniers politiques apporterait une masse d'informa-

tions et de renseignements considérables. Que les Kenric viennent prendre possession de leur achat, où que la prison passe sous contrôle Harkonnen par la mort d'Armund, les événements pourraient provoquer une crise importante.

Parfaitement conditionnée, Jeanne fait par de la situation au chapitre Bene Gesserit le plus proche.. qui décide d'agir au plus vite.

## On joue !

Ce cadre peut être utilisé de plusieurs manières : la plus simple consiste à placer vos joueurs sur la lune des Vindicare et à lancer la suite des événements. Vous pouvez ainsi placer ce scénario au sein d'une campagne.

Si le scénario est un « one-shot », alors tout l'intérêt est de jouer des Sœurs, des Emissaria (espionnes) qui viennent s'assurer que Furia ne tombera entre les mains d'aucune grande maison. Les joueurs peuvent décider de s'afficher comme Sœur, ou de mentir sur leur identité et déguiser leur passage sur la lune, d'autres personnages non Bene Gesserit peuvent alors les accompagner. Jeanne peut également être incarnée par un joueur.

Le Maître est libre d'improviser la danse qui va se jouer entre tous ses éléments. Tout devrait se dérouler au sein du Port. Jarrise peut finalement être un allié de poids, car elle a tout à perdre si les Harkonnen ou les Kenric s'emparent des installations : son pouvoir dans le premier cas, sa vie dans la seconde. Il ne faut oublier que les Harkonnen partent avantagés : Jonga et plusieurs agents (que Jeanne n'a pu identifier) sont déjà sur place. Les Kenric ont un accord de principe avec Armund, mais s'ils parvenaient à faire signer un contrat à Armund avant sa mort, il serait difficile de leur retirer les droits d'exploitations de la prison, ils pourraient faire appel au Landsraad. Un sac de nœuds délicats.

Le maître doit bien comprendre la violence des relations qui déchirent

les protagonistes : les joueurs sont au cœur d'une tragédie, il est fort probable que certains PNJ effectuent des actes déraisonnés, par désespoir (Dono pourrait assassiner de ses mains Armund, Sigmund pourrait se suicider). La mission des joueurs est purement politique, même s'ils réussissent leur objectif, il y a peu de chance qu'ils puissent sauver cette famille. Bon jeu, bonne tragédie.

\* \* \* \* \*

**Rappel** : ce 15<sup>ème</sup> concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmtforum.com/>), sur les éléments donnés par Xaramis (en sa qualité de gagnant du 14<sup>ème</sup> concours) :

- thème : un port étrange(r) ;
- élément : une danse improvisée.