

# L'HERITIER

## Une Intrigue pour IMPERIUM

*Cette intrigue s'inspire directement de « Hamlet », la célèbre tragédie de William Shakespeare. Elle suppose que la Maison des personnages est alliée de longue date à l'une des plus puissantes Maisons de l'Imperium – de préférence une Maison au potentiel d'Intrigue élevé. L'histoire est normalement destinée à être jouée en deux ou trois séances, mais peut être facilement resserrée ou développée en fonction des projets du meneur de jeu. Elle peut également constituer un excellent point de départ pour une chronique au long cours, tout particulièrement si les héros parviennent à aider l'Héritier dans son accession au pouvoir...*

### De Noirs Desseins

Le Seigneur de cette Grande Maison, un noble sage et respecté par ses pairs comme par ses sujets, vient de mourir empoisonné, victime d'un mystérieux assassin. On soupçonne évidemment aussitôt les Maisons rivales, à commencer par l'une d'entre elles, considérée comme la principale ennemie. Mais la vérité est tout autre : le Seigneur a été victime d'un complot, fomenté par sa propre épouse (une redoutable intrigante formée par le Bene Gesserit) et par son propre frère, que l'Empereur vient de confirmer en tant que régent : l'héritier du défunt Seigneur, son unique fils, est encore un adolescent, apparemment peu apte à l'exercice du pouvoir. Jusqu'à sa majorité (qui prendra effet dans deux ans), il devra donc diriger sa Maison sous la « bienveillante tutelle » de sa mère et de son oncle. Si, durant cette période, il venait à mourir, il serait définitivement remplacé par l'héritier mâle le plus proche : son oncle, qui deviendrait ainsi le Seigneur de la Maison, en titre comme en fait. Et, comme on l'a deviné, l'assassinat de son neveu fait évidemment partie des projets du Régent, un homme à l'esprit redoutablement aiguisé et à l'âme avide de puissance.

### Entrée en Scène des Héros

Le jeune Seigneur était absent de la cour au moment du meurtre de son père : il séjournait (probablement depuis plusieurs années) sur le fief d'une Maison alliée (celle des personnages-joueurs) afin d'y parfaire son éducation. Il ignore tout des intrigues qui se sont tramées dans l'ombre entre sa mère et son oncle... Rappelé d'urgence sur la planète familiale afin d'assister aux funérailles de son père, le jeune homme sera accompagné d'une délégation d'émissaires et de représentants de la Maison alliée (les personnages-joueurs),

chargés de veiller sur lui durant son voyage (mission a priori purement protocolaire) mais, surtout, de présenter à la famille régnante les solennelles condoléances de leur Maison.

## **Quelque Chose de Pourri...**

Arrivés à la cour de la Grande Maison, nos héros ne tarderont pas à flairer quelque complot ; il est même possible qu'on attente à la vie du jeune Seigneur en leur présence, et que cet attentat ne soit déjoué que par leur seule intervention. Dans ce cas, le jeune Seigneur placera en eux toute sa confiance et ne tardera pas à leur révéler les soupçons qu'il éprouve quant aux véritables instigateurs de la mort de son père. Il leur demandera de veiller sur sa sécurité et de l'aider à démasquer les véritables assassins. Bien évidemment, il n'est guère difficile de trouver à qui profite le crime : les soupçons se porteront tout naturellement vers l'oncle-régent mais ces soupçons n'auront aucune validité s'ils ne débouchent pas sur des preuves irréfutables. En fait, beaucoup de gens à la cour semblent savoir qui a vraiment tué leur Seigneur mais la plupart d'entre eux préfèrent ignorer la vérité, par peur de subir des représailles ou parce qu'ils souhaitent s'attirer la faveur du régent... Il est donc à la fois délicat et dangereux de mener une investigation, laquelle ne restera pas secrète très longtemps, le régent ayant évidemment ses propres informateurs et espions. N'oublions pas qu'il est, de fait, le nouveau maître de la Maison... D'un autre côté, si les personnages des joueurs aident le jeune héritier à confondre les assassins de son père et à prendre les commandes de sa Maison, ils bénéficieront de son éternelle reconnaissance - et l'amitié du Seigneur d'une des plus puissantes Maisons de l'Imperium est un bien aussi rare que précieux, sur le plan personnel comme sur le plan politique.

*Jusqu'ici, l'intrigue suit fidèlement la trame de la tragédie de Shakespeare : c'est à partir de ce point qu'elle peut éventuellement bifurquer dans de nouvelles directions, suivant les décisions du meneur de jeu et les actions des personnages-joueurs. Examinons à présent quelques points particuliers de la pièce de Shakespeare et la façon dont ceux-ci peuvent être adaptés au contexte d'Imperium.*

## **Révélations**

Dans "Hamlet", le jeune prince découvre la vérité sur le complot de son oncle et de sa mère grâce aux apparitions du fantôme de son père. Il n'y a évidemment pas de fantômes dans l'univers de Dune, aussi cette intervention de l'au-delà doit-elle être remplacée par un autre artifice narratif. La solution la plus simple consiste à remplacer le fantôme du père par un de ses plus proches serviteurs ou conseillers (sans doute un des Maîtres de sa cour, voire

un vieux Mentat loyal) ayant décidé de protéger et d'aider le jeune héritier tout en feignant d'accepter l'autorité du régent. Un tel personnage aura également l'avantage de constituer un allié sûr pour les personnages – jusqu'à ce que son double-jeu soit découvert, auquel cas les conspirateurs pourraient bien décider de l'assassiner à son tour, tout en rejetant le crime sur la Maison ennemie... Une autre possibilité serait de donner au jeune héritier des pouvoirs latents de Prescience, grâce auxquels il aurait pu déceler les véritables motivations de son oncle et qui pourraient ensuite lui permettre de percevoir d'éventuels dangers menaçant sa personne ou celles de ses alliés.

## **Répercussions**

S'ils veulent rester en vie et déjouer le complot, le jeune héritier et ses alliés devront utiliser toutes sortes de ruses et de subterfuges, qui pourront parfois avoir de lourdes conséquences. Dans la pièce, Hamlet décide de simuler la folie afin de déstabiliser et de confondre ceux qui conspirent contre lui, mais sa mascarade l'amène à tuer Polonius, conseiller de son oncle et père de sa bien-aimée, la douce Ophélie. Celle-ci sombrera alors dans la démence et finira par se donner la mort... Vous pouvez choisir d'adapter tels quels ces tragiques événements, de les ignorer ou de les modifier à votre gré. Lorsque j'ai fait jouer cette intrigue, une des joueuses tenait un rôle assez proche de celui d'Ophélie mais, loin de sombrer dans la folie, elle apporta au jeune héritier une aide des plus précieuses dans l'instigation de sa vengeance.

## **Rivalités**

Le thème des deux Maisons ennemies est présent dans la pièce de Shakespeare, sous la forme du conflit entre les royaumes de Danemark et de Norvège. La tragédie se termine d'ailleurs par l'invasion victorieuse des armées norvégiennes. Dans un contexte comme celui de l'Imperium, où les guerres totales n'existent pratiquement plus, la Maison ennemie servira surtout de bouc émissaire aux conspirateurs mais rien n'empêche de lui donner un rôle plus actif : elle pourrait, par exemple, infiltrer ses propres espions sur place afin d'en apprendre plus ou, si les comploteurs vont trop loin dans leurs accusations, amener l'affaire devant le Landsraad – situation qui pourrait tout à fait aboutir à une Guerre des Assassins. A l'inverse, le régent pourrait fort bien exploiter sa mascarade pour persuader l'Empereur de le soutenir dans sa lutte contre la Maison ennemie... Comme on le voit, les possibilités sont aussi nombreuses que complexes.

## **Ramifications**

Dans la pièce de Shakespeare, il n'existe aucune autorité supérieure à celle de la couronne du Danemark ; ici, au contraire, le meneur de jeu pourra faire

intervenir le Trône Impérial ou le Haut Conseil du Landsraad, soit pour faciliter la tâche des héros et restaurer officiellement l'héritier légitime dans ses prérogatives, soit pour compliquer la situation en apportant une puissante caution aux conspirateurs. Si l'on souhaite développer les ramifications politiques de l'intrigue, il est facile de greffer sur cette situation une lutte feutrée entre l'Empereur et le Haut Conseil, chacun soutenant une des deux factions en présence.

La pièce de Shakespare donne également un rôle très important à la mère d'Hamlet, figure complexe et ambiguë, complice et amante de son beau-frère mais toujours animée de sentiments maternels vis-à-vis de son fils. Dans le contexte d'Imperium, il paraît indispensable de donner à ce personnage les facultés d'une Bene Gesserit - facultés qui feront d'elle un adversaire particulièrement redoutable. Il faut alors s'interroger sur l'implication de l'ordre Bene Gesserit dans cette ténébreuse histoire : et si la mère du jeune héritier était la véritable instigatrice du complot, agissant sur les instructions (ou avec l'assentiment) du Bene Gesserit ? L'ordre pourrait avoir d'excellentes raisons de vouloir supprimer le Seigneur d'une Grande Maison : celui-ci aurait pu menacer très sérieusement leurs intérêts politiques sur sa planète ou être sur le point d'éventer un de leurs nombreux complots. Le BG pourrait également avoir des projets spéciaux pour les futurs enfants du nouveau couple régnant, dans le cadre de son vaste programme génétique secret...

L'implication du Bene Gesserit dans le complot n'empêchera évidemment pas l'ordre de changer ses alliances lorsque le vent commencera à tourner, conformément au vieux principe Bene Gesserit : *Toujours soutenir la force, jamais la faiblesse*. Si la « force » devait passer dans le camp du successeur légitime, l'ordre n'hésiterait pas à revoir ses plans en conséquence, en intervenant en faveur du jeune héritier. L'attitude de sa mère en deviendrait alors encore plus ambiguë, ajoutant au dénouement une note de duplicité typiquement dunienne...

*Quelques notes pour finir... « Hamlet » n'est certainement pas la seule pièce de Shakespeare pouvant servir de base à une intrigue située dans l'univers d'Imperium. Songeons notamment à « Richard III » (l'ascension au pouvoir et la chute d'un despote, avec force trahisons, meurtres et subterfuges), à « Macbeth » (dont les sorcières-prophétesses ne sont pas sans évoquer certaines Révérendes Mères...) ou même à « Roméo et Juliette »...*

*Bon jeu et longue vie à Imperium !*

**Olivier Legrand**

**O**