

## HABITANTS

La population d'Arrakis se compose principalement d'hommes des dunes, d'artisans locaux et de personnes qui proposent distractions et hospitalité autant pour les gens du cru que pour les visiteurs. Leur robustesse ne peut en aucun cas rivaliser avec l'endurance des quelques « Fremen » qui vivent dans le désert profond au sein de petits domaines tribaux. On aperçoit rarement ces derniers, très peu nombreux, en ville. Les citadins se montrent honnêtes, mais le désespoir a parfois poussé certains d'entre eux au crime et les étrangers devraient suivre en permanence les recommandations de leurs guides.

## VILLES

On en compte deux, Carthag et Arrakeen. On conseille aux visiteurs de restreindre leurs déplacements à ces seuls lieux, situés derrière le « Bouclier ». Cette magnifique barrière naturelle empêche les vers du désert profond d'attaquer les cités.

Construite sur un escarpement rocheux et siège du pouvoir de la Maison Harkonnen, **Carthag** ne peut s'atteindre qu'en ornithoptère. Plus moderne qu'Arrakeen, elle propose d'autres commodités aux hors-monde qui se rendent sur la planète.

La plus ancienne **Arrakeen** représente un véritable délice pour le curieux intéressé par l'histoire d'Arrakis. En conséquence, ses infrastructures et ses hébergements s'avèrent beaucoup plus spartiates. La spectaculaire Résidence domine la cité et accueillait en son temps les nombreux nobles en déplacement ici. Une visite des lieux remarquables de la ville, dont le souk, s'impose, mais il est fortement recommandé aux touristes d'engager un guide qui restera en permanence à leurs côtés.

# ARRAKIS

**Système solaire :** Canopus.

**Lunes :** deux.

**Habitabilité :** classe III.

**Maison Noble :** Harkonnen (en transition).

**Exportation principale :** Mélange (alcool, café, extraction et politique).

**Langues :** galach, chakobsa (langue fremen).

**Lieux importants :** Arrakeen, Carthag, Fosse polaire, Rocher de la Sentinelle et Sac de vent.



Arrakis, planète-désert, ne se distingue que parce qu'elle offre la seule source connue du Mélange. En dehors de cela, elle constitue un monde très ordinaire, exception faite de son hostilité envers la vie humaine. On avertit tous les étrangers de suivre les conseils de leurs accompagnateurs. En effet, plusieurs considérations essentielles ici ne représentent presque jamais une inquiétude ailleurs.

## L'EAU

Aucune précipitation ne tombe sur Arrakis et l'eau qu'on y consomme est en réalité importée. Gardez en tête que gaspiller cette précieuse denrée insultera la communauté locale. Si vous vous retrouvez sans eau, informez-en votre guide qui fera de son mieux pour trouver des rations supplémentaires. Toutefois, sachez que vous vous acquitterez d'un complément pour ce service. Même dans les bâtiments sous atmosphère contrôlée, vous devrez autant que possible rester hydratés et surveiller de près vos réserves d'eau.

## LE DÉSERT

Dans les bonnes conditions, les merveilleux déserts d'Arrakis offrent un magnifique panorama. Cependant, ils se révèlent aussi exceptionnellement dangereux et si vous ne suivez pas quelques principes de base, les accidents mortels se produiront très probablement.

## LES TRANSPORTS

Dans les deux cités, vous disposerez de plusieurs formes de transport au sol. En revanche, vous ne devez jamais vous rendre dans le désert par la terre. La moindre vibration sur le sable attirera un ver avec des conséquences inévitablement fatales.

## LES VERS DES SABLES

Les excursions organisées dans le désert pour contempler ces créatures s'avèrent très populaires. Nous vous conseillons donc de réserver votre voyage auprès d'une société détentrice d'une licence. De tels déplacements ne doivent s'effectuer que par ornithoptère. Ce spectacle demeure rare, mais vous aurez le plus de chances d'en apercevoir un si vous vous faites accompagner d'un guide. Vous ne devez **sous aucun prétexte** tenter cette aventure seuls, car ces créatures restent dangereuses même pour les aéronefs, et vous pourriez interrompre des opérations de récolte d'épice.



COMME VOUS NE POUVEZ PLUS  
RIEN FAIRE POUR NOUS, NOUS  
N'AVONS PLUS RIEN À PERDRE.

NOUS AVONS PRIS PLUSIEURS OTAGES DANS  
L'ESPOIR QUE VOUS VOUS SOUCIEZ DE CERTAINES  
PERSONNES DANS CETTE USINE. MAIS SI VOUS NE  
VOUS INQUIÊTEZ QUE DES BÉNÉFICES, SACHEZ  
UNE CHOSE: NOUS AVONS ENTIÈREMENT ARRÊTÉ  
LA PRODUCTION ET NOUS SABOTERONS TOUTES  
LES MACHINES. L'ENDROIT DEVIENDRA INUTILE  
PENDANT DES ANNÉES SI VOUS REFUSEZ DE  
SATISFAIRE NOS EXIGENCES.

NOUS VOULONS SIMPLEMENT L'INSTALLATION  
DE SYSTÈMES DE SÉCURITÉ BASIQUES ET  
UNE ASSISTANCE MÉDICALE AUX BLESSÉS.  
ACCORDEZ-NOUS CE QUE NOUS DEMANDONS ET  
NOUS RETOURNERONS TRAVAILLER. CHOISIR  
LA VIOLENCE NE FERA QUE VOUS COÛTER  
DU TEMPS ET DE L'ARGENT.

- CALLUM RUTA

+++++Début du rapport+++++

Rédigé par Korbus Zaan, Mentat de la Maison Harkonnen

Le dernier audit du CHOM a indiqué un bénéfice de 864 millions de solaris pour trois cent trente jours standard. Notre marge bénéficiaire s'élevait à 12 %; la valeur du Mélange sur le marché impérial équivaut à 600 000 solaris l'unité. Nous en extrayons 12 000 unités pour un total de 7,2 milliards de solaris.

Le CHOM cherche à obtenir une augmentation de 2 % sur la production d'épice au cours de la prochaine année fiscale standard, soit 12 240 unités supplémentaires.

À la suite de la remise du fief impérial d'Arrakis par la Maison Harkonnen, la flotte de l'équipement se compose comme suit:

- **Ornithoptères de reconnaissance:** 6 000 (dont 3 428 opérationnels)
- **Usines à épice:** 800 (dont 465 opérationnelles)
- **Portants:** 820 (dont 496 opérationnels)

Les chiffres ci-dessus suggèrent que la Maison Harkonnen a anticipé la perte de son fief et maximisé les bénéfices aux dépens de l'entretien. Le temps et le coût des réparations affectent la production et la profitabilité.

Les articles de l'*Accord de retrait harkonnen* stipulent que tous les hommes des sables sont libres de toutes leurs obligations contractuelles et autorisés à chercher un emploi ailleurs. Ashem Perro, l'Arbitre du Changement sur la planète, a défendu ce droit. Les rapports de renseignement suggèrent que près de 65 % des ouvriers ont exercé ce privilège, ce qui laisse la Maison Nagara en sous-effectif critique. La situation est exacerbée par plusieurs facteurs. La contrebande, les attaques de guérilla menées par la population indigène fremen du désert et les déprédations des vers des sables ont augmenté. Certaines de ces créatures apparaissent si gigantesques qu'elles peuvent engloutir entièrement une moissonneuse.

+++++Fin du rapport+++++