

DUNE

AVENTURES DANS L'IMPERIUM



LE SIGNE DU VER

KIT DE DÉMARRAGE

ARKHANE ASYLUM

CRÉDITS

CONCEPTEUR
PRINCIPAL

NATHAN DOWDELL
AUTEURS

NATHAN DOWDELL
ANDREW PEREGRINE
ÉDITEUR DE LA GAMME

JASON DURALL
RELECTURE

KEITH GARRETT
CONCEPTION
GRAPHIQUE

CHRIS WEBB
DIRECTEUR
ARTISTIQUE

KATYA THOMAS
ILLUSTRATION
DE COUVERTURE

BASTIEN LECOUFFE-DEHARME
ILLUSTRATIONS
INTÉRIEURES

CARMEN CORNET
VICTOR HUGO HARMATIUK
HERI IRAWAN
RAMAZAN KAZALIEV
LUCAS STANIEC
LIXIN YIN

RESPONSABLE
DE PROJET

ANDREW PEREGRINE
GESTION DE LA MARQUE

JOE LEFAVI
POUR GENUINE ENTERTAINMENT
CONSEILS TECHNIQUES

BRIAN HERBERT
KIMBERLY HERBERT
BYRON MERRITT
KEVIN J. ANDERSON
L'ÉQUIPE HERBERT PROPERTIES

DIRECTEUR DE
LA CRÉATION

CHRIS BIRCH
DIRECTEUR
DES OPÉRATIONS

RITA BIRCH

DIRECTEUR
DE MANAGEMENT

CAMERON DICKS
RESPONSABLE
DE PRODUCTION

SAM WEBB
CHEF DES
SERVICES CRÉATIFS

JON WEBB
CHEF DES VENTES

WILL SOBEL
RESPONSABLE
LOGISTIQUE

PETER GROCHULSKI
PRODUCTEUR DE
CONTENU AUDIOVISUEL

STEVE DALDRY
SERVICE CLIENT

LLOYD GYAN
RESPONSABLE
ADMINISTRATIF

SHAUN HOCKING
RESPONSABLE DE LA
BOUTIQUE EN LIGNE

KYLE SHEPHERD
COMPTABLE

VALYA MKRTCHYAN
REMERCIEMENTS À

JOHN-PAUL BRISIGOTTI
PETER SIMUNOVICH
POUR GALE FORCE NINE
BRIAN HERBERT
KEVIN J. ANDERSON,
POUR L'ÉQUIPE HERBERT
PROPERTIES

*Tous nos merveilleux partenaires
de Legendary et les extraordinaires
réalisateurs sans lesquels ce jeu
ne pourrait avoir vu le jour.*

*Et à Frank Herbert, auteur
et créateur de l'univers de Dune,
dont la vision unique et l'imagination
nous ont tous inspirés.*

VERSION FRANÇAISE



UNE PUBLICATION
ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

DIRECTEUR DE
PUBLICATION

MATHIEU SAINTOUT
SECRÉTAIRE D'ÉDITION

FABIEN MARTEAU
TRADUCTION

SABINE ABBONATO
FABIEN MARTEAU
JÉRÔME VIVAS
RELECTURE

ROBIN SCHULZ
MAQUETTE

STÉPHANIE LAIRET



LEGENDARY
MODIPHÜS
ENTERTAINMENT



Le système 2d20 et les logos Modiphüs sont © Modiphüs Entertainment Ltd. 2021. Tous les textes du système 2d20 sont © Modiphüs Entertainment Ltd. Tout usage non autorisé d'un matériel sous copyright est illégal. Tous les noms déposés sont utilisés de manière fictionnelle, sans volonté d'infraction. Ceci est une œuvre de fiction. Toute similitude avec des événements passés ou présents serait une pure coïncidence involontaire, à l'exception des personnes et événements mentionnés dans le cadre d'un contexte historique.

Dune © 2021 Legendary. Dune : Aventures dans l'Imperium est une sous-licence officielle propriété de Gale Force Nine, une compagnie de Battlefront Group. Tous droits réservés, à l'exception du logo Modiphüs, propriété de Modiphüs Entertainment Ltd.

Version française © 2021 Arkhane Asylum Publishing. Tous droits réservés.

INTRODUCTION

C'est à l'heure du commencement qu'il faut tout particulièrement veiller à ce que les équilibres soient précis. Et cela, chaque sœur du Bene Gesserit le sait bien.

— Extrait du *Manuel de Muad'Dib* par la Princesse Irulan

Bienvenue dans les dernières années de l'**Imperium**, une époque située des dizaines de milliers d'années dans le futur. L'Univers connu est dirigé par l'Empereur et les Grandes Maisons selon un mode féodal où les familles nobles dirigent des planètes entières au nom de l'Empereur, tout en se livrant à des affrontements politiques dans les ombres afin d'obtenir davantage de pouvoir et d'influence.

Il y a de très nombreuses années, l'humanité a été réduite en esclavage par sa propre création : les **machines pensantes**. Après une longue guerre visant à reconquérir sa liberté (appelée le « **Jihad Butlérien** »), l'humanité a juré de ne plus jamais créer de machines pensantes. Malheureusement, les humains étaient devenus si dépendants de ces machines que ce serment fut difficile à respecter. C'est ainsi que plusieurs « **Grandes Écoles** » furent créées pour enseigner à l'humanité les compétences qui lui faisaient défaut, leur permettant de réaliser leur véritable potentiel. L'une de ces écoles créa les **Mentats**, des humains formés à penser, analyser et emmagasiner des informations plus efficacement et plus rapidement que n'importe quel ordinateur. Parmi les autres écoles renommées figure la Sororité du **Bene Gesserit**, dont la maîtrise du corps et de l'esprit est telle que les gens les considèrent comme des « sorcières ». La troisième grande école, la **Guilde Spatiale**, contrôle la technologie du **plissement spatial**, l'unique moyen sûr de traverser de vastes distances interstellaires en quelques instants, sans besoin de systèmes informatiques de navigation pour calculer une route précise.

En dépit des fortunes et des incroyables technologies dont disposent les Grandes Maisons, il n'y a qu'une seule chose qui compte réellement dans l'univers : le **Mélange** tiré de l'**épice**. Cette substance mystérieuse prolonge la vie, octroie de puissantes visions prémonitoires et confère de grands pouvoirs à de nombreux adeptes des Grandes Écoles. Le Mélange est également la clef du voyage spatial au travers des galaxies et les Navigateurs de la Guilde ont besoin de grandes quantités d'épice pour induire les visions prémonitoires nécessaires au pilotage des vaisseaux plissant l'espace, assurant des trajets intergalactiques en toute sécurité. Malheureusement, l'épice ne se trouve que sur une seule planète dans tout l'univers, et les innombrables tentatives visant à en reproduire les effets ont échoué.

La planète en question se nomme Arrakis, et il s'agit de l'un des mondes les plus inhospitaliers de l'Imperium. Aucune goutte de pluie n'est jamais tombée sur Arrakis et ce monde n'est qu'un vaste désert traversé de tempêtes de sable mortelles et sillonné par des vers géants pouvant avaler des bâtiments entiers. Cependant, le peuple du désert d'Arrakis, les Fremen, nomment cette planète autrement.

Ils l'appellent **Dune**.

CE QU'IL VOUS FAUT POUR JOUER

- Des **dés à vingt faces** : les d20 sont utilisés pour résoudre les tests de compétence. Vous lancez généralement deux dés (2d20), mais vous pouvez en lancer jusqu'à cinq (5d20).
- Des **jetons** : vous aurez besoin de quelque chose pour tenir le compte de vos points d'Impulsion et de Détermination, ainsi que des points de Menace acquis par le meneur de jeu. Vous pouvez utiliser ce que vous avez sous la main : des cabochons, des jetons de poker ou encore des pièces. Il vous en faut au moins six pour l'Impulsion et trois pour la Détermination, et ce pour chaque joueur, ainsi qu'une douzaine pour la Menace. Idéalement, ils devraient être de couleurs ou de formes différentes pour éviter toute confusion.
- Du **papier et des crayons** : vous aurez besoin de prendre des notes et peut-être de réaliser quelques plans en cours de jeu.
- Vous devriez également imprimer les **personnages pré-tirés** des pages 20 à 31 et permettre à chaque joueur d'en choisir un avant de commencer la partie.

Dans l'aventure « Le signe du ver » des pages 13 à 19, les joueurs incarnent des agents de la Maison Atréides dont la mission est d'enquêter sur une possible contrebande d'épice dans le désert d'Arrakis. Cependant, voyager au travers des sables d'Arrakis n'est pas sans danger, que ce soient les mortels Fremen ou les terribles vers des sables.

Cette aventure pour **Dune : Aventures dans l'Imperium** est conçue pour vous permettre de vous familiariser avec cet incroyable univers de science-fiction, mettant en place la toile de fond précédant les événements considérables qui adviendront bientôt après l'arrivée des Atréides sur Dune. Nous vous fournissons un ensemble de personnages pré-tirés pour cette aventure. Si vous possédez déjà le livre de base de **Dune : Aventures dans l'Imperium**, vous pouvez utiliser vos propres personnages et Maison. Dans ce cas, ils peuvent venir sur Arrakis afin de lancer une nouvelle exploitation de minage d'épice, avec l'autorisation de la Maison Harkonnen, bien entendu. Bien que les Harkonnen soient potentiellement des alliés, aucune Maison n'est assez stupide pour faire confiance à ses alliés, et encore moins une Maison avec la réputation des Harkonnen.

RÈGLES DE BASE

« La science est formée de tant de choses qui semblent évidentes lorsqu'elles ont été expliquées. »

— Pardot Kynes

Vous trouverez dans cette section les règles de base pour jouer à **Dune : Aventures dans l'Imperium**. C'est sur ces concepts que s'appuient les règles détaillées, il est donc nécessaire que les joueurs en aient une bonne compréhension. L'aventure « Le signe du ver » va leur permettre de se familiariser avec ces règles durant la partie.

LE TEST DE BASE

Comme vous pouvez vous y attendre avec le système 2d20, lorsque vous tentez une action, vous devez lancer 2d20 pour voir si vous réussissez. Chaque dé dont le résultat est inférieur ou égal au **seuil de réussite** est considéré comme une **réussite**.

Si vous obtenez un 1, ce dé compte pour deux réussites (c'est une réussite critique). Si vous obtenez un 20, ce dé engendre une complication.

Le seuil de réussite correspond à la somme de la **compétence** qui sied le mieux à la tâche entreprise et au **principe** qui correspond le mieux à votre approche. En général, le meneur de jeu choisit la compétence et le joueur choisit le principe.

Le meneur de jeu détermine la difficulté de la tâche (comprise entre 0 et 5) qui représente le nombre de réussites nécessaires pour que l'action entreprise soit couronnée de succès. Si vous obtenez plus de réussites que nécessaire, vous gagnez des points d'**Impulsion**.

Si vous avez besoin d'aide, vous pouvez dépenser des points d'**Impulsion** pour obtenir davantage de dés, ainsi que des points de **Détermination** pour améliorer vos résultats. Cependant, le meneur de jeu peut dépenser des points de **Menace** pour aider les personnages non joueurs et rendre les actions plus difficiles.

PERSONNAGES

Chaque personnage est composé de différents éléments qui servent à le représenter et à définir qui il est et comment il interagit avec le monde qui l'entoure.

LES COMPÉTENCES

Chaque personnage possède une valeur dans chacune des cinq **compétences**, s'échelonnant de 4 à 8.

- **Analyse**: la prédisposition d'un personnage pour assimiler et traiter les informations, se rappeler les faits et utiliser efficacement ces souvenirs plus tard.
 - Utilisez l'**Analyse** lorsque vous essayez de saisir des détails relatifs à la situation dans laquelle vous vous trouvez, pour fouiller efficacement et de fond en comble un lieu, mener des recherches, vous souvenir de renseignements appris par le passé, tirer des conclusions et des déductions à partir de connaissances que vous avez acquises, et mettre en pratique votre expérience et les données dont vous disposez de manière concrète.
- **Combat**: les compétences martiales d'un personnage et son intuition face au danger.
 - Utilisez le **Combat** lorsque vous combattez ou que vous cherchez à éviter le danger, quand vous préparez une bataille et quand vous tentez



de vous souvenir d'un fait relatif aux méthodes ou à l'histoire d'un conflit.

- **Discipline** : l'aptitude d'un personnage à dominer et à contrôler son esprit et son corps, ainsi que sa volonté et son autorité naturelle.
 - Utilisez la **Discipline** lorsque vous voulez résister à des tentatives visant à miner la résistance du corps ou de l'esprit, comme avec des poisons, des drogues ou l'influence mentale, ou bien lorsque vous cherchez à neutraliser vos instincts et vos réflexes sous l'effet d'une douleur extrême ou d'une terrible épreuve, ou si vous cherchez à contraindre ou à menacer d'autres personnes par votre présence et votre autorité seules.
- **Mobilité** : la capacité de déplacement d'un personnage, sa capacité à surmonter des obstacles physiques.
 - Utilisez la **Mobilité** pour marcher, courir, sauter, grimper, nager ou vous déplacer dans des situations où la vitesse, la précision, la discrétion ou la précaution s'avèrent nécessaires, ou bien lorsque vous vous servez de la force physique dans une situation autre que le combat.
- **Rhétorique** : la capacité d'un personnage à engager la conversation, soutenir une discussion et argumenter au cours d'un débat.
 - Utilisez la **Rhétorique** lorsque vous tentez de persuader ou de tromper autrui, que vous avez besoin de transmettre une information de manière détournée et subtile, quand vous avez besoin de comprendre ce que vos interlocuteurs essaient réellement de dire, et lorsque vous tentez de déceler les tentatives d'utilisation de ces méthodes.

LES SPÉCIALISATIONS

Les spécialisations augmentent les chances du personnage d'obtenir une réussite critique sur les tests de compétence. Si une spécialisation s'applique à l'action entreprise par le personnage (comme « Lames courtes » en utilisant un couteau) vous obtenez une réussite critique (deux réussites) sur chaque dé dont le résultat est inférieur ou égal à la compétence de votre personnage et non pas seulement sur un 1.

LES PRINCIPES

Chaque personnage possède une valeur dans chacun de ses cinq principes, s'échelonnant également de 4 à 8. Les principes s'ajoutent aux compétences du personnage pour définir le **seuil de réussite** lors d'un test. Mais ils définissent également la raison pour laquelle votre personnage agit et ce qui le pousse à la réussite.

Les personnages possèdent des **maximes** attachées à leurs principes les plus élevés. Elles aident à déterminer plus précisément ce que ces principes représentent pour le personnage. Elles aident également à choisir le meilleur principe lors de la résolution d'une action. Vous trouverez davantage de points de règles concernant l'utilisation des maximes dans le livre de base de **Dune : Aventures dans l'Imperium**.

- Le **Devoir** représente la pression subie par le personnage afin qu'il trouve sa place au sein de la société et qu'il remplisse le rôle qu'on lui a attribué, mais également le poids de ses obligations et de ses impératifs personnels.
 - Utilisez le **Devoir** lorsque la tâche à accomplir relève de la responsabilité de votre personnage, et que les autres comptent sur lui pour réussir. Cela peut concerner le service de sa Maison ou les gens qu'il commande.
- La **Domination** représente la recherche d'une influence, d'une autorité ou d'un contrôle plus grand sur l'univers. Elle incarne l'ego d'un personnage, ainsi que l'idée qu'il se fait de sa propre autorité morale et de son droit à prendre ce qu'il veut.
 - Utilisez la **Domination** lorsque l'action accomplie par le personnage sert d'une manière ou d'une autre ses intérêts, directement ou non. Les actions intéressées ne s'arrogent pas toujours le bien d'autrui et elles peuvent même nécessiter un sacrifice (pour une plus grande récompense), mais elles ne sont jamais tout à fait altruistes.
- La **Foi** représente les exigences morales, religieuses et les besoins spirituels du personnage. Elle incarne son degré de consécration à une entité supérieure et l'influence de la destinée sur sa vie. Cependant, une valeur élevée dans ce principe ne signifie pas toujours un engagement religieux ou spirituel. En effet, certains accordent autant de valeur à la foi qu'ils placent dans leur faction ou leurs amis qu'à la volonté divine.
 - Utilisez la **Foi** lorsque le personnage fait face à un impératif moral, qu'il soit religieux ou relève de ses valeurs. Elle peut également s'utiliser quand il compte sur la chance ou sur un plan imaginé au débotté pour réussir une action.

- La **Justice** rêve de stabilité et d'équité, mais veut aussi redresser les torts. Elle sert souvent la loi et le bien commun. Cependant, elle œuvre parfois tout autant dans l'intérêt de lois mauvaises et sert d'excuse à la vengeance.
 - Utilisez la **Justice** lorsqu'il suffit d'accomplir l'action pour bien faire, légalement ou moralement, quand le personnage applique la loi, qu'il inflige un châtement au nom de sa Maison ou même s'il exerce une vengeance.

- La **Vérité** représente le désir de connaissance et le besoin de découvrir ou de définir ce qui est vrai. Elle se consacre à révéler les bonnes réponses, même inconfortables ou dangereuses.
 - Utilisez la **Vérité** lorsque la curiosité du personnage le pousse à exiger le meilleur de lui-même, ou quand il veut connaître à tout prix la réponse à une question afin d'améliorer son savoir et sa compréhension des choses. Elle s'avère aussi très utile pour découvrir des secrets.

Autant que faire se peut, les joueurs essaient de choisir leur principe le plus élevé et c'est tout à fait acceptable, car leurs personnages voudront naturellement faire appel à leurs points forts. Toutefois, le meneur de jeu peut décréter que cette habitude les rend prévisibles et confère un bonus adéquat à leurs ennemis. Il peut aussi parfois décider que certaines situations mettent l'accent sur des principes particuliers, voire les exclure tout à fait.

TRAITS, COMPLICATIONS ET ATOUITS

Les personnages et atouts confèrent des **traits**. Un trait peut être utilisé de deux façons :

- Permettre de réaliser un test qui ne devrait pas être possible.
- Rendre un test plus facile ou difficile.

Ainsi, vous pourriez utiliser le **trait** « Criminel » pour permettre à votre personnage de réaliser un test pour contacter les milieux de la pègre sur une planète étrangère. Lorsqu'il établit enfin le contact, ce trait pourrait abaisser d'un cran la difficulté lorsqu'il s'agira de convaincre le chef mafieux local de faire affaire avec vous.

Les **atouts** sont une autre forme de traits. Il s'agit d'objets et de contacts qui fonctionnent comme les traits. Disposer de « Moyens de chantage » peut être requis pour faire chanter un rival politique. Posséder un couteau permet de remporter plus facilement un combat.

Les **complications** sont des traits négatifs obtenus à la suite de mauvais jets de dés ou lorsque le meneur de jeu dépense de la Menace. Ils s'appliquent généralement durant une scène et s'utilisent comme les traits, excepté qu'ils rendent les choses plus difficiles et permettent aux personnages non joueurs de tirer avantage des faiblesses de votre personnage.

LA DIFFICULTÉ

Lorsqu'un joueur demande à effectuer un test de compétence, le meneur de jeu doit déterminer la difficulté de l'action, qui se situe entre 0 et 5. Pour réussir, le joueur doit obtenir un nombre de réussites supérieur ou égal à cette valeur. Dans le cas contraire, il peut toujours choisir d'obtenir une « réussite mitigée » (cf. livre de base de *Dune: Aventures dans l'Imperium*, page 154). Le meneur de jeu doit déterminer la difficulté aussi équitablement que possible en évaluant la tâche entreprise. Il peut cependant dépenser de la Menace pour augmenter la difficulté définie, afin de représenter des complications supplémentaires.

TESTS DE DIFFICULTÉ 0

Le meneur de jeu peut autoriser un test dont la difficulté est de 0. La plupart du temps, ce sera le cas lorsque le personnage a peu de risques d'échouer, mais que la qualité de son action reste déterminante. Par exemple, il peut surveiller un complexe ennemi afin de se faire une idée de la sécurité des lieux, repérer un terrain avant un combat ou se mêler aux invités d'une soirée pour récolter rumeurs et cancans. Comme d'habitude, les réussites obtenues au-delà de la difficulté génèrent de l'Impulsion, et de tels tests peuvent augmenter la réserve d'Impulsion des joueurs avant qu'ils se lancent dans un conflit, ce qui représente alors leurs préparatifs et leurs plans.

PROCÉDURE DES TESTS DE COMPÉTENCE

Lorsque vous entreprenez un test de compétence, suivez la procédure ci-dessous :

1. Le meneur de jeu détermine en général la compétence à utiliser, puis le joueur opte pour un principe qu'il estime adapté, en se basant sur ses maximes. Leurs valeurs sont additionnées pour obtenir un **seuil de réussite**. Il est également possible de choisir une spécialisation appropriée, si le joueur en possède une.
2. Le meneur de jeu définit une **difficulté** pour le test de compétence. En général, elle est comprise entre 1 et 5, mais pourra être supérieure ou inférieure à ces valeurs. Dans les règles, certains tests de compétence présentent une difficulté par défaut, mais des **traits**, des points de **Menace** et d'autres facteurs peuvent la modifier. La difficulté correspond au nombre de réussites que vous devez obtenir afin que le test de compétence soit un **succès**.
3. Joueurs comme meneur de jeu doivent aussi finaliser les traits qu'ils appliquent (dont certains peuvent être indispensables pour rendre la tâche possible) avant de lancer les dés.
4. Prenez 2d20, et autant de d20 que vous avez achetés pour ce test précis. Il s'agit de votre **réserve de dés** pour ce test de compétence. Lancez ensuite cette réserve.
5. Chaque d20 dont le résultat est inférieur ou égal au seuil de réussite constitue une **réussite**. Chaque résultat de 1 est une **réussite critique** et compte pour deux réussites au lieu d'une seule.
 - a. Si une **spécialisation** s'applique, alors vous obtenez une réussite critique pour chaque résultat dont le résultat est inférieur ou égal à la valeur de compétence utilisée.
 - b. Chaque résultat de 20 entraîne une **complication**.
6. Si le nombre de réussites obtenu est supérieur ou égal à la difficulté du test de compétence, vous avez réussi. Dans le cas contraire, vous avez échoué.
 - a. Chaque réussite obtenue au-delà de la difficulté est convertie en point d'**Impulsion**.
7. Le meneur de jeu décrit les conséquences du test. Si ce dernier est réussi, vous pouvez dépenser de l'Impulsion pour améliorer ce résultat. Ensuite, les effets des complications sont résolus.



AMÉLIORER VOS CHANCES

Bien que réussir les tâches les plus courantes soit assez simple, même la personne la plus compétente et la plus motivée échouera aux tâches les plus complexes sans un minimum d'effort, de chance ou de l'aide. Pour remporter un véritable triomphe, un personnage doit trouver un moyen d'améliorer ses chances de réussite. Pour ce faire, les joueurs disposent de plusieurs outils : acheter plus de d20 à lancer, dépenser de la Détermination ou obtenir de l'aide.

- ⊖ L'**Impulsion** peut être dépensée pour améliorer le test (en achetant des dés supplémentaires, par exemple) après l'annonce de la difficulté, mais avant de lancer la réserve de dés.
- ⊖ De la **Menace** peut être générée pour le meneur de jeu au lieu de dépenser de l'Impulsion.
- ⊖ La **Détermination** représente le fait qu'un personnage donne tout lors de son action. Si vous dépensez 1 point de Détermination, choisissez l'un des d20 de votre réserve : ce dé est considéré comme ayant obtenu un 1 et il n'est pas nécessaire de le lancer (il produit automatiquement une réussite critique). Votre personnage commence la partie avec 1 point de Détermination et ne peut pas en posséder plus de 3 en même temps.
- ⊖ L'**aide** vous est fournie par un autre personnage dans le cadre de votre action. Le meneur de jeu peut limiter le nombre de personnages qui vous viennent en aide sur un test de compétence donné. Chacun de vos assistants choisit un principe et une compétence afin d'obtenir son propre seuil de réussite, en fonction de sa manière de vous aider. Il lance ensuite 1d20 (et ne peut pas en acheter d'autres). Chaque réussite obtenue s'ajoute aux vôtres, tant que vous en recueillez au moins une sur votre propre test. Toute complication, générée par quelque personnage impliqué dans le test, s'applique à tout le monde.

L'IMPULSION

Vous gagnez 1 point d'Impulsion pour chaque réussite excédant la difficulté d'un test de compétence. Les points d'Impulsion non utilisés sont conservés au sein d'une réserve de groupe, la **réserve d'Impulsion**, dans laquelle chaque joueur peut piocher, représentant les avantages des efforts collectifs réalisés auparavant. **Cette réserve ne peut contenir que jusqu'à 6 points d'Impulsion au maximum.** À la fin d'une scène, 1 point d'Impulsion est retiré de la réserve du groupe.

UTILISATIONS COURANTES DE L'IMPULSION

- ⊖ **Acheter des d20** est l'une des utilisations les plus courantes de l'Impulsion. Vous devez effectuer cette dépense avant de lancer votre réserve de dés, mais après l'annonce de la difficulté. Le coût de chaque dé augmente au fur et à mesure : le premier dé coûte 1 point d'Impulsion, le deuxième coûte 2 points et le

troisième, 3 points (ces coûts sont cumulatifs). Vous ne pouvez pas acheter plus de trois dés pour un même test. Comme indiqué à la section **Améliorer vos chances**, vous pouvez payer tout ou partie de ce coût en ajoutant de la **Menace** plutôt qu'en dépensant de l'Impulsion.

- ⊖ **Créer un trait** vous autorise à définir un nouveau fait sur la scène ou la situation. Dépenser 2 points d'Impulsion permet, au choix, de créer, modifier ou retirer un trait. Les traits créés doivent être en lien avec l'action que vous entreprenez et en représenter les conséquences possibles.
- ⊖ **Créer un atout** fonctionne de la même manière que créer un trait, mais avec quelques limitations sur le type d'atouts que vous pouvez obtenir. Les atouts ainsi créés sont temporaires et disparaissent à la fin de la scène : ce qu'ils représentent est abandonné ou perd son utilité. Vous pouvez dépenser 2 points d'Impulsion supplémentaires pour rendre un tel atout permanent. Dans ce cas, ajoutez-le à la liste d'atouts sur votre fiche de personnage.
- ⊖ **Obtenir des informations** vous permet d'en apprendre plus sur la scène et la situation. Grâce à chaque point d'Impulsion dépensé, vous pouvez poser au meneur de jeu une question en lien avec votre situation actuelle. Il doit alors vous répondre en toute franchise, mais sans l'obligation d'être exhaustif : les réponses partielles qui laissent le champ libre à de nouvelles questions sont monnaie courante. Ces informations doivent refléter la compétence utilisée pour les découvrir, et votre personnage doit être en mesure de les obtenir lui-même. Cependant, « Tu ne sais pas » ou « Tu ne saurais le dire » sont des réponses valides pour le meneur de jeu, mais dans ce cas, il **doit** vous rendre les points d'Impulsion dépensés.

LA MENACE

Alors que les joueurs génèrent et dépensent de l'Impulsion, le meneur de jeu obtient et dépense sa propre ressource : la **Menace**. Le meneur de jeu utilise la Menace pour altérer les scènes, renforcer les personnages non joueurs et représenter des dangers imprévus pour les personnages joueurs. La Menace permet de générer de la tension : plus la réserve de Menace est grande, plus les dangers et épreuves guettant les personnages joueurs sont grands.

Le meneur de jeu commence généralement la partie avec 2 points de Menace pour chaque joueur présent.

ACCROÎTRE LA MENACE

La Menace s'obtient de plusieurs façons :

- ⊖ **Achat de d20** : comme indiqué précédemment, les personnages peuvent acheter des d20 supplémentaires pour leurs tests de compétence en ajoutant des points de Menace plutôt qu'en dépensant des points d'Impulsion. Comme toujours, ils ne peuvent pas obtenir plus de trois dés, et le coût augmente avec chaque dé : le premier coûte 1 point, le deuxième 2 et le troisième 3.

- ⊖ **Complications:** chaque fois qu'un personnage joueur subit une ou plusieurs complications lors d'un test de compétence, le joueur concerné ou le meneur de jeu peut choisir d'ajouter 2 points à la réserve de Menace pour ignorer une complication. Il est possible de le faire pour autant de complications que souhaité.
- ⊖ **Escalade:** parfois, le meneur de jeu (ou les règles) déclarera qu'une action ou une décision spécifique risque d'aggraver la situation, la rendant plus dangereuse ou imprévisible. Si un personnage entreprend une telle action, il ajoute immédiatement 1 point à la réserve de Menace.

Le meneur de jeu dispose lui aussi de plusieurs manières de remplir la réserve de Menace :

- ⊖ **Circonstances périlleuses:** l'environnement ou les circonstances d'une nouvelle scène peuvent se révéler assez inquiétants ou dangereux pour justifier l'ajout automatique par le meneur de jeu de 1 ou 2 points à la réserve de Menace. Pareillement, certains personnages non joueurs génèrent de la Menace rien qu'en apparaissant, en réagissant à certains éléments ou en entreprenant certaines actions. Il en va de même des activités qui aggravent la tension d'une scène, comme l'alarme donnée par des gardes.
- ⊖ **Impulsion des personnages:** les personnages non joueurs qui ne dépensent pas toute leur Impulsion ne peuvent pas la conserver comme les personnages joueurs, puisqu'ils ne disposent pas de réserve d'Impulsion. À la place, ils peuvent convertir ces points inutilisés en points de Menace, à raison de 1 pour 1, qu'ils ajoutent ensuite à la réserve idoine.

DÉPENSER DE LA MENACE

Le meneur de jeu peut dépenser de la Menace de plusieurs façons :

- ⊖ **Acheter des d20:** le meneur de jeu peut acheter des d20 pour les tests de compétence entrepris par l'un de ses personnages non joueurs. Le coût de chaque dé augmente au fur et à mesure : le premier dé coûte 1 point de Menace, le deuxième coûte 2 points et le troisième, 3 points. Il ne peut pas acheter plus de trois dés pour un même test, toutes sources confondues.
- ⊖ **Augmenter la difficulté:** le meneur de jeu peut choisir de mettre des bâtons dans les roues d'un personnage en augmentant la difficulté d'un seul test de 1 par tranche de 2 points de Menace dépensés. Il doit cependant prendre cette décision avant l'achat de dés supplémentaires ou le lancer de la réserve de dés.
- ⊖ **Dépense de Menace par les personnages non joueurs:** quand un personnage non joueur souhaite entreprendre une action ou faire un choix qui, effectué par un personnage joueur, amènerait ce dernier à ajouter un certain nombre de points de Menace à la réserve, le meneur de jeu doit dépenser autant de points de Menace à la place.
- ⊖ **Complications des personnages non joueurs:** si un personnage non joueur subit une complication, le meneur de jeu peut la racheter en dépensant 2 points de Menace.
- ⊖ **Traits:** le meneur de jeu peut altérer, supprimer ou créer un trait en dépensant 2 points de Menace. Cette



modification doit suivre la logique du récit et de la situation.

- **Effets environnementaux et changements narratifs:** le meneur de jeu peut déclencher ou causer des problèmes au sein de la scène ou de l'environnement en dépendant de la Menace.
- **Action d'une Maison rivale:** le meneur de jeu peut dépenser 1 point de Menace pour faire intervenir une Maison ennemie connue, par exemple sous la forme d'un de ses agents qui saisirait l'occasion d'attaquer les personnages joueurs. Ou ces derniers peuvent découvrir qu'elle est alliée à la personne avec qui ils sont en contact. Quoi qu'il en soit, cette Maison intervient et complique la situation pour les personnages joueurs.

OPPOSITIONS ET TÂCHES ÉTENDUES

Il existe deux autres façons de réaliser un test et toutes deux revêtent une énorme importance dans le système de conflit.

Une opposition survient lorsqu'un personnage est confronté à un autre personnage plutôt qu'à une situation ou un obstacle statique. Dans ce cas, les capacités du personnage opposé fixent la difficulté. Le meneur de jeu fait un test de compétence pour le personnage en opposition, utilisant de la Menace si nécessaire, et le nombre de réussites obtenues sur le jet fixe la difficulté à surpasser par le personnage joueur.

Lors d'une tâche étendue, la question n'est pas tant de savoir si le personnage va réussir, mais au bout de combien de temps il va réussir. Dans ce cas de figure, le meneur de jeu fixe une **condition** dont la valeur s'échelonne généralement de 4 à 10 ou correspond au double du niveau de compétence d'un personnage en opposition.

Le personnage réalise le test normalement. S'il obtient au moins une réussite, il gagne 2 points afin d'atteindre la condition. De l'Impulsion peut être dépensée pour ajouter des points (au coût de 1 point pour 1 point) et le meneur de jeu peut décider que des complications peuvent augmenter la valeur de la condition.

Si le personnage n'a pas obtenu assez de points pour atteindre la condition, il peut faire un nouveau jet pour ajouter davantage de points, prenant plus de temps pour réaliser son action. Une fois le nombre de points nécessaires obtenu, la tâche est achevée.

OBTENIR DES INFORMATIONS

Lorsqu'un personnage souhaite mener une enquête générale sur une scène, mais qu'il n'a pas de question spécifique en tête, le meneur de jeu peut demander un test de difficulté 0 basé sur la compétence appropriée. Cela permet de gagner des points d'Impulsion représentant les recherches effectuées par les personnages avant qu'ils ne fassent des tests plus poussés. Cette règle peut être utilisée aussi bien pour obtenir une vue d'ensemble d'un champ de bataille que d'une pièce lors d'un événement social.



CONFLIT

Arrakis enseigne l'attitude du couteau : couper ce qui est incomplet et dire :
« Maintenant, c'est complet, car cela s'achève ici. »

— Extrait de *Les Dits de Muad'Dib*, par la Princesse Irulan

LA NATURE DU CONFLIT

Les conflits regroupent une multitude de formes de tests en opposition, des affrontements physiques aux intrigues et à l'assassinat. Certains concepts utilisés par ces règles diffèrent de ceux que vous trouvez dans nombre de jeux de rôle, mais ils permettent de conserver un même système pour couvrir bien des styles de conflit.

- ⊕ Le conflit ne se limite pas à l'affrontement physique : toute méthode destinée à vaincre un ennemi avec l'aide d'un outil peut très bien en être un exemple.
- ⊕ Le talent de chaque combattant revêt plus d'importance que l'arme entre ses mains. Un couteau tue aussi sûrement qu'une épée, même si les effets concrets d'armes différentes varient en fonction des situations. Ces avantages sont gérés par l'application de traits.
- ⊕ Chaque test d'un conflit est une rencontre au cours de laquelle s'échangent coups ou manœuvres politiques. Il ne représente pas un simple assaut à l'épée. Le conflit est rapide et mortel, et dans certains cas, un seul jet de dés suffit pour l'arbitrer.
- ⊕ Parfois, les atouts sont indispensables pour se lancer dans un conflit. Un guerrier peut très bien décider d'affronter son ennemi désarmé, mais le chantage n'est possible qu'avec des preuves accablantes. Par conséquent, un atout ou un trait est souvent demandé pour que le conflit ait lieu.
- ⊕ Une cible n'est pas forcément blessée lors d'un conflit. Elle peut connaître la défaite par bien des moyens, tels que la fatigue ou le manque de ressources, voire par la perte d'alliés ou du respect de ses pairs. Vous pouvez vaincre un ennemi sans verser une goutte de sang.
- ⊕ Les complications qui surviennent pendant un conflit représentent les blessures et les revers de médaille que subit un personnage. Elles rendent la réussite plus difficile, mais le nombre de plaies ne définit pas le camp victorieux.
- ⊕ La défaite n'est pas synonyme de mort. Même si c'est souvent le cas dans *Dune*, les ennemis peuvent se rendre, ou bien être exilés, assommés ou privés de leurs ressources.

L'ÉCHELLE DU CONFLIT

Les conflits revêtent bien des formes, et ils peuvent se dérouler à des échelles diverses. Dans ce kit de démarrage, nous ne proposons que les règles basiques

du système de conflit. Cependant, le livre de base de *Dune : Aventures dans l'Imperium* offre de nombreux détails supplémentaires sur les types de conflits suivants :

- ⊕ Le **duel** est un affrontement physique entre individus, généralement un face-à-face ou un combat de gladiateurs.
- ⊕ Les **escarmouches** se rapprochent du duel, mais impliquent une poignée de guerriers dans chaque camp.
- ⊕ L'**espionnage** est un conflit basé sur la discrétion et la supercherie dans le but d'accéder à un lieu sécurisé ou à une personne d'importance, afin, en général, d'obtenir des informations, voler des objets de valeur ou perpétrer un assassinat.
- ⊕ La **guerre** est un affrontement physique stratégique, opposant des groupes armés tels que les troupes d'une Maison, des mercenaires ou même les terribles Sardaukar de l'Empereur.
- ⊕ L'**intrigue** est un conflit social dans lequel les mystères et les objectifs personnels revêtent la plus haute importance.

LES BASES DU CONFLIT

Un conflit est résolu en faisant appel à une tâche étendue, la difficulté étant fixée par l'adversaire, comme lors d'une opposition. Chaque faction dispose de ses propres outils et ressources (que nous appellerons **atouts**) à utiliser. Cependant, être en possession d'un instrument ne suffit pas : encore faut-il le manier correctement, en jouant de ses atouts pour blesser son adversaire ou se protéger des actions ennemies.

ORDRE D'ACTION

Les actions alternent entre le groupe des personnages joueurs et celui de leurs adversaires dans le conflit. Lorsqu'un groupe dispose d'un tour, un personnage de ce groupe qui n'a pas encore agi peut réaliser une action. On passe ensuite au groupe adverse.

Si un personnage joueur a réussi une attaque, il peut dépenser 2 points d'Impulsion (ou ajouter 2 points de Menace) pour **Conserver l'initiative** (les personnages non joueurs ennemis peuvent dépenser 2 points de Menace pour cela). Dans ce dernier cas, le personnage accomplit immédiatement une nouvelle action, dont la difficulté du test éventuel augmente de 1, ou octroie à un allié la possibilité de jouer un tour avant de laisser

APERÇU DU CONFLIT

Voici un résumé détaillé d'une attaque :

1. Choisissez un **atout** à utiliser.
2. En fonction du type d'attaque, choisissez une **compétence** et un **principe** appropriés, ainsi qu'une éventuelle **spécialisation**.
3. Effectuez votre test en opposition contre la cible :
 - a. Si vous **remportez** le test en opposition, votre attaque est réussie.
 - b. Si vous **échouez** au test en opposition, votre attaque rate.
4. Lors d'une attaque réussie, l'issue dépend de votre cible :
 - a. Si votre adversaire est un personnage **mineur**, il est vaincu.
 - b. Sinon, vaincre un adversaire est une **tâche étendue** dont la condition est égale à la valeur de compétence la plus appropriée de cet ennemi. Chaque attaque réussie octroie 2 points plus la valeur de qualité de l'atout. Une fois les conditions de la tâche remplies, l'ennemi est vaincu.

une faction opposée agir. Quand l'une des parties a *Conservé l'initiative*, elle ne peut plus répéter l'opération tant qu'au moins un ennemi n'a pas agi.

Une fois que tous les belligérants ont joué, le round prend fin et un nouveau round commence. Cependant, le meneur de jeu peut statuer que le conflit a été remporté si l'une des parties a clairement dominé l'autre.

SURVIVRE À LA DÉFAITE

Certains personnages sont plus difficiles à battre, car ils disposent d'une capacité spéciale qui leur permet de se défendre contre les attaques (que ce soit de manière littérale ou figurative) qui devraient normalement les défaire. **Une fois par scène**, si votre personnage devait être vaincu, vous pouvez choisir de **Survivre à la défaite**. Ainsi, vous n'êtes pas vaincu : votre personnage reste actif pendant la scène.

Tous les personnages joueurs ont cette option, ainsi que les personnages non joueurs majeurs et notables, et enfin les personnages secondaires notables. Lorsque vous choisissez de *Survivre à la défaite*, il vous en coûte 1 point d'Impulsion (ou vous devez offrir 1 point de Menace) et vous subissez une complication (les personnages non joueurs qui affrontent les joueurs dépensent de la Menace). Cette complication entraîne la perte de l'un de vos atouts, le gain d'un avantage pour un ennemi ou un autre désagrément.

LES ATOUTS

Les atouts sont utilisés de la même manière que les traits, aussi bien pour autoriser un test que pour modifier la difficulté. Les atouts existent sous deux formes : tangible et intangible.

- ☞ Un **atout tangible** est physique et présente un certain degré de permanence : c'est le cas d'une arme, mais aussi d'une unité de troupes, d'un système de surveillance, etc.
- ☞ Un **atout intangible** n'a aucune présence physique : un garde soudoyé, l'avantage de disposer d'autres partenaires commerciaux potentiels, etc.

LES ZONES

Si vous souhaitez pimenter les conflits, vous pouvez introduire les zones et déplacer des atouts à l'intérieur pour maximiser leurs effets dans une partie d'échecs mortelle. Tout d'abord, le meneur de jeu divise l'espace du conflit en plusieurs zones. Selon le conflit, cela représente différentes choses :

- ☞ Le **duel** utilise différentes parties du corps de chaque combattant.

- ⊖ L'**escarmouche** utilise différents espaces physiques, divisant une allée en plusieurs sections, ou une ville en plusieurs quartiers.
- ⊖ L'**espionnage** fait appel aux différentes parties d'un complot, qu'il s'agisse de gens, d'organisations ou de lieux occupés par des agents.
- ⊖ La **guerre** est proche de l'escarmouche, mais fait appel à des espaces plus grands et certains revêtent une grande importance stratégique.
- ⊖ L'**intrigue** fait appel aux gens et aux connexions entre eux en tant que zones où les atouts sont appliqués.

Il est tout à fait possible qu'un conflit ne se déroule que dans une seule zone, auquel cas la seule solution consiste à amener des atouts dans cette zone plutôt que de s'y déplacer.

DÉPLACER UN ATOUT

Lorsque vient votre tour, vous pouvez entreprendre une action unique, que ce soit pour **déplacer** ou **utiliser un atout**. Vous pouvez tenter un déplacement avec **discretion**, afin de passer inaperçu, ou avec **audace** pour attirer l'attention et provoquer une réaction. Dans tous les cas, vous devez effectuer un test de compétence de difficulté 2. Si vous réussissez, vous déplacez l'un de vos atouts de son emplacement actuel vers une zone adjacente. Vous pouvez dépenser 2 points d'Impulsion pour déplacer cet atout d'une zone supplémentaire. Dans un cas comme l'autre, vous obtenez également un bénéfice additionnel, comme suit :

- ⊖ Si vous déplacez un atout avec **discretion**, vous limitez la capacité de réaction de vos adversaires. En cas de réussite, vous déplacez votre atout, et vous pouvez *Conserver l'initiative* sans en payer le coût : votre manœuvre vous permet d'agir à nouveau sans que l'ennemi ne puisse répliquer.
- ⊖ Si vous déplacez un atout avec **audace**, vous incitez votre cible à réagir à la hâte. En cas de réussite, vous déplacez votre atout, puis vous pouvez faire de même avec l'un des atouts d'un adversaire : votre téméraire subterfuge a provoqué une réponse, comme prévu.

Dans tous les cas, en cas d'échec, vous ne pouvez pas dépenser d'Impulsion pour obtenir un déplacement supplémentaire, et l'un de vos ennemis peut déplacer l'un de ses atouts d'une zone, en réaction à votre grossier stratagème. De plus, vous ne pouvez alors pas *Conserver l'initiative*.

UTILISER UN ATOUT

Si votre atout se trouve dans la bonne zone, vous pouvez l'utiliser. Voici quelques exemples de ce que vous pouvez entreprendre avec un atout :

- ⊖ Attaquer un ennemi en vue de le blesser ou de le vaincre.
- ⊖ Essayer de retirer du jeu l'atout d'un ennemi.
- ⊖ Essayer de créer un nouveau trait pour la scène ou un nouvel atout pour votre personnage ou l'un de ses alliés.

- ⊖ Essayer de surmonter un obstacle ou une gêne dans l'environnement.
- ⊖ Essayer d'obtenir des informations au sujet d'une situation.
- ⊖ Essayer de retirer un trait ou une complication que subit un allié, ou aider un allié vaincu.

Quelle que soit l'issue recherchée, cette action nécessite toujours un test de compétence. En cas de réussite, vous atteignez votre objectif. Sinon, votre action est empêchée, et vous ne pouvez pas *Conserver l'initiative*.

Les actions qui affectent directement un adversaire particulier sont des tests en **opposition** plutôt que de simples tests de compétence : votre ennemi peut tenter de résister à l'action qui le vise. Les atouts du défenseur affectent la difficulté finale de ce test en opposition.

ATOUTS DÉFENSIFS

Un atout défensif est un trait qui peut être utilisé pour augmenter la difficulté de toute attaque dans la zone. La difficulté finale pour l'attaquant augmente de 1 pour chaque atout défensif dans la zone de la cible. Dans la plupart des cas, un atout défensif ne peut pas se déplacer. L'armure est portée sur une partie du corps, les boucliers le couvrent en totalité (pour la plupart). Les défenses sont établies et restent où elles sont pour protéger une zone. Cependant, quelques atouts défensifs peuvent se déplacer, pour une protection plus active. Un demi-bouclier peut être manœuvré pour rester entre l'assaillant et le défenseur. Un poignard peut être utilisé pour parer et, par conséquent, peut servir d'atout défensif s'il se trouve dans la même zone qu'une attaque.

VISER DES ATOUTS

Les atouts peuvent être ciblés, tout comme les combattants. Tout d'abord, choisissez l'atout que vous voulez viser et effectuez un test de compétence de difficulté 2. Si un personnage manie cet atout (s'il s'agit d'un objet tenu entre les mains de ce personnage), le test de compétence est un test en opposition. En cas de réussite, l'issue dépend du type d'atout que vous visez. Un atout intangible est détruit. Un atout tangible est mis de côté : il continue d'exister, mais son propriétaire ne peut plus l'utiliser. Il peut le récupérer au prix d'une action ou automatiquement à la fin de la scène.

CRÉER UN TRAIT OU UN ATOUT

Vous pouvez créer des atouts ou des traits afin de représenter des armes trouvées sur un champ de bataille ou tout autre avantage stratégique obtenu. Créer un trait ou un atout coûte 2 points d'Impulsion. Les atouts et traits créés de cette façon sont perdus à la fin de la scène, mais il est possible de les rendre permanents en dépensant 2 points d'Impulsion supplémentaires.

AIDER UN ALLIÉ

Au lieu d'effectuer leur tour, les personnages peuvent aider leurs alliés lorsqu'ils lancent une attaque. Le fonctionnement reste le même (cf. **Aide**, page 7), ajoutant les réussites obtenues sur un seul dé.

LE SIGNE DU VER

Et je contemplai une autre bête jaillissant du sable. Elle arborait deux cornes comme l'agneau, mais sa bouche pleine de crocs et de flammes ressemblait à celle du dragon, son corps scintillait et brûlait d'une intense chaleur tandis qu'elle sifflait tel le serpent.

– Bible Catholique Orange révisée

Seul le meneur doit lire de ce qui suit. Il est préférable qu'il prenne connaissance de l'aventure dans son intégralité avant de la faire jouer, et qu'il se soit autant que possible familiarisé avec les règles et le système. Nous encourageons tout de même les joueurs à parcourir la partie technique avant de commencer.

Les personnages entrent en jeu avec 1 point de Détermination chacun. Le MJ dispose quant à lui de 2 points de Menace par PJ présent à sa table. La réserve d'Impulsion est au départ égale à 0.



SCÈNE 1 : AU-DELÀ DU BOUCLIER

L'aventure commence lorsque les personnages survolent le vaste Bouclier protégeant la cité d'Arrakeen du désert de la planète Arrakis, également appelée Dune. Entassé dans un ornithoptère, le groupe peut à peine y tenir, mais le trajet ne devrait guère prendre de temps. Chacun porte un distille qui permet de subsister dans le désert, et l'appareil contient quelques équipements de survie, comme des paracompas, des jumelles et des tentes. Les seules armes dont ils disposent sont celles qu'ils ont emportées.

Si vous enchaînez après l'aventure intitulée « Desertfall » (le scénario prévu pour le bêta test du jeu), les PJ appartiennent tous à la Maison Atréides, les nouveaux maîtres d'Arrakis, et supervisent les opérations de récolte de l'épice. Si vous utilisez le système de création de Maison Noble proposé dans *Dune : Aventures dans l'Imperium*, ils peuvent faire partie de leur propre Maison. Dans ce cas, ils ont conclu un contrat d'extraction d'épice avec le gouverneur actuel d'Arrakis. La Maison Harkonnen leur a accordé une petite (et pas particulièrement riche) concession qu'ils peuvent exploiter ; c'est dans cette zone qu'ils sont sur le point d'investiguer.

Le soleil frappe impitoyablement la vitre de l'ornithoptère tandis que vous survolez l'immense mur de pierre entourant la ville d'Arrakeen. Sous vos yeux s'étend un océan de sable, le vaste désert qui recouvre entièrement la planète. Si l'habitable est climatisé, vous pouvez apercevoir le miroitement de la chaleur sur la crête des dunes s'étirant devant vous au-delà de l'horizon.

Aujourd'hui, vous vous déplacez pour enquêter sur la présence d'un groupe de contrebandiers d'épice. D'après de récents rapports, celui-ci serait à l'œuvre dans la zone concédée par le gouverneur à votre Maison. On vous a chargés de trouver leur base et, si possible, de mettre un terme à leurs activités. Cependant, les trafiquants disposent souvent de contacts utiles. Se faire de temps en temps un nouvel allié vaut bien la perte d'un peu d'épice.

Le groupe a obtenu les coordonnées de ce qui pourrait s'avérer être l'emplacement de leur base, mais son camouflage la rend difficile à localiser. Leurs informateurs peuvent aussi se tromper et elle pourrait ne pas exister. Une fois le pilote désigné parmi les PJ, celui-ci devra effectuer un test de **Mobilité** (difficulté 0) afin de déterminer comment il dirige l'aéronef. Cette action peut générer des points d'Impulsion que le reste du groupe utilisera en essayant de repérer des indices relatifs à

la présence de cette base. Apercevoir ces installations requiert un test de **Discipline** (difficulté 2) que tous les personnages peuvent tenter.

Lorsque les joueurs choisiront un principe à appliquer sur ces tests, ils devront également prendre le temps de définir celui auquel ils se conforment pendant toute la durée de leur mission. Pour le reste de l'aventure, s'ils hésitent entre plusieurs d'entre eux, ils se référeront par défaut à celui-ci. Voici quelques raisons qui pourraient les motiver :

- **Devoir** : j'obéis aux ordres de ma Maison, c'est aussi simple que ça.
- **Domination** : si elle laisse des trafiquants sévir, la Maison paraîtra faible.
- **Foi** : Dieu me placera là où je dois me trouver.
- **Justice** : les contrebandiers sont des criminels qu'il faut châtier.
- **Vérité** : enquêter sur les contrebandiers peut révéler bien plus que ce que nous pensions.

Lors de ces tests d'observation, les joueurs sont libres de faire des jets individuels, de s'assister mutuellement et de dépenser des points d'Impulsion. Ainsi, ils auront l'occasion de mettre la mécanique en pratique, de comprendre de quelle manière fonctionne un test et d'appréhender les différentes options à leur disposition.

Si quelqu'un réussit son test, son alter ego retrouvera ce qui semble être un groupe de tentes bien dissimulées dans le désert, à proximité d'un petit affleurement rocheux et d'un grand ensemble de cavernes. Les PJ devront décider s'ils posent leur ornithoptère près de là, ou bien derrière les rochers. Cette deuxième option leur permettra de rester hors de vue et de se rapprocher sans se faire remarquer.

Si aucun ne parvient à repérer la base depuis le ciel, les personnages devront faire un autre passage au-dessus de la zone et effectuer à nouveau le même test. Le joueur qui obtiendra le meilleur résultat réussira cette action. Cependant, les contrebandiers apercevront leur appareil et auront le temps de s'armer et de se préparer à leur arrivée.



SCÈNE 2 : LA BASE

Située sur un modeste affleurement rocheux, elle dépasse à peine des sables du désert et tient plus de la grotte à demi enterrée dans les dunes. Tout autour de la base et perchées au-dessus d'elles, les contrebandiers ont planté quelques petites tentes où ils vivent (celles que les personnages ont remarquées). En cas de tempête, ils sont ainsi capables de s'abriter dans la zone de stockage. Une formation rocheuse plus grosse se trouve à proximité. Bien que plus sûre, elle est cependant beaucoup plus visible et surtout, les contrebandiers craignent que des Fremens l'occupent. Ils avaient raison de s'en inquiéter.

Aux joueurs de décider de la manière dont ils approcheront les lieux. Il est presque impossible de dissimuler l'arrivée de l'ornithoptère en plein désert. Ils peuvent atterrir un peu à l'écart et terminer à pied, ce qui les rendra moins intimidants, mais ils risquent d'attirer un ver. Hélas, à moins de se poser sur l'affleurement rocheux déjà bien encombré et d'écraser quelques tentes au passage, les mouvements de l'appareil peuvent avoir les mêmes conséquences. Le meneur devra signaler qu'une manœuvre aussi délicate est très compliquée à exécuter, sans toutefois dévoiler le seuil de difficulté du test de **Mobilité** (qui sera de 4). S'ils le réussissent, ils atterrissent assez en douceur pour ne pas attirer l'attention d'un ver. Cependant, ils l'ignoreront jusqu'à ce qu'il apparaisse ou bien ne se montre pas. En conséquence, ils ne devraient pas connaître le résultat de leur action même après avoir effectué le test.

Poser un ornithoptère est dangereux, tout comme le simple fait de se déplacer sur le sable. Les Fremens et quelques contrebandiers savent comment « marcher sans rythme », mais en dehors du peuple du désert, cette information n'est pas de notoriété publique. Si les PJ ont décidé d'atterrir à une certaine distance de la base et d'approcher plus discrètement, ils devront faire un test d'**Analyse** (difficulté 3) pour s'en souvenir. Si au moins l'un d'entre eux y pense, il peut le mentionner au reste du groupe.

Malheureusement, parvenir à briser le rythme régulier de sa marche n'est pas chose aisée. Évoluer sur le sable, à n'importe quel moment de l'aventure, requiert un test de **Mobilité** (difficulté 2) afin de maintenir la bonne façon de se déplacer. Le meneur peut choisir de taire cette difficulté, car les personnages n'ont aucun moyen de savoir qu'un ver approche jusqu'à ce qu'ils voient apparaître les signes annonciateurs de son arrivée.

Laissez les PJ lier connaissance avec les contrebandiers s'ils l'estiment, que ce soit par la voie diplomatique ou en maniant les menaces et l'intimidation. Ils préféreraient éviter le combat, car ce ne sont pas des soldats de métier, mais ils n'hésiteront pas à se battre s'ils ont l'impression de céder « leur » épice sans contrepartie. Si les PJ ne sont pas parvenus à repérer leur base au premier passage, ces gens se seront armés et ils les attendront de pied ferme. Dans le cas contraire, leur réaction dépendra de la manière adoptée pour les aborder.

SCÈNE 3 : LA MAISON RIVALE

Hélas, les personnages ne disposent pas d'autant de temps qu'ils le pensent pour discuter. Les Harkonnen, ou une Maison rivale des PJ, ont également eu vent de leur présence, mais leurs renseignements ne se révèlent pas aussi précis que ceux de nos héros. Comme ils ne savent pas exactement où chercher, ils ont donc fait le meilleur choix. Ils les ont pris en filature.

Ces adversaires arrivent à bord d'un grand ornithoptère transportant plusieurs soldats. L'appareil tire un missile sur l'aéronef des PJ pour le détruire (sauf s'ils l'ont dissimulé). Ensuite, il se pose sans discrétion et débarque des troupiers bien décidés à en découdre. Dans le désert, c'est pure folie. La roquette, l'atterrissage ou le combat peuvent facilement attirer un ver. Cependant, les militaires considèrent qu'une arrivée tonitruante a plus de valeur que la « faune sauvage locale ». De plus, ils sont fermement convaincus que la force armée les protégera d'un ver. Ils se mettront vite à tirer, mais tenteront au moins de discuter si les PJ s'interposent et cherchent à négocier.

Selon la manière dont l'aventure se déroule, différentes options s'offrent aux joueurs face aux soldats.

- Si les personnages font partie de la Maison Atréides et que cette dernière vient de prendre le contrôle du fief d'Arrakis, les Harkonnen se trouvent non seulement en dehors de leur juridiction, mais ils agissent aussi dans l'illégalité. Ce sont des criminels dont les PJ disposeront comme ils l'entendent.

- S'ils n'appartiennent pas aux Atréides, les soldats devraient servir une Maison rivale plutôt que les Harkonnen. Ils n'ont alors aucun droit d'être ici, car un contrat autorise leur Maison à exploiter la zone. Toutefois, les deux camps savent une chose: si personne ne survit, qui donc témoignera de ce qu'il a vu et de qui avait raison ou tort?

Les PJ disposent de plusieurs possibilités selon leur perception de la situation. Dans tous les cas, pour celui qui connaît un tant soit peu le désert, ce n'est qu'une question de temps avant qu'un ver finisse par arriver (et si l'atterrissage s'est révélé un peu brutal, il pourrait ne pas tarder du tout). Cela dit, courir ou se déplacer parmi les dunes, faire feu avec des armes et activer un bouclier, quel qu'il soit, ne fera qu'aggraver les choses.

- Ils peuvent tout simplement tenter d'attaquer la Maison rivale, mais entre la douzaine de soldats et les huit contrebandiers, l'affrontement peut vite dégénérer. Si un conflit violent éclatait, la bataille pourrait compter trois camps. Cependant, si leurs relations avec les trafiquants sont cordiales dès le début, ceux-ci ne s'en prendront pas aux PJ à moins que ceux-ci ne les aient d'abord agressés. Ces criminels ne sont pas des soldats, mais ils peuvent rapidement empoigner leurs pistolets. Leur première action du combat sera de s'équiper; ils ont dissimulé ou laissé des armes en vue un peu partout dans le camp.

SOLDATS - HARKONNEN OU MAISON RIVALE

(PERSONNAGES SECONDAIRES MINEURS)

On compte douze soldats en tout. Chacun d'entre eux porte un uniforme et est armé d'un couteau et d'un fusil à projectiles. Ils ne sont pas doués pour la diplomatie et préfèrent s'en remettre à la force brute dans les situations qu'ils ne contrôlent pas.

Traits: Haine (Maison des PJ), Soldat.

Principe: 5 (à utiliser pour tous les principes).

COMPÉTENCE	SPÉCIALISATIONS	
ANALYSE	4	
COMBAT	6	Lames courtes, Pistolets maula
DISCIPLINE	5	
MOBILITÉ	5	
RHÉTORIQUE	4	

⊖ Les personnages se rangeront peut-être ouvertement du côté des contrebandiers face aux soldats. Dans ce cas, ils gagneront de nouveaux alliés, mais la violence de l'affrontement attirera un ver.

⊖ Ils pourraient chercher à enterrer de vieux griefs en aidant une Maison ennemie à éliminer les trafiquants, puis en se répartissant l'épice saisie. La nature de la haine qui les oppose dictera ce choix. Leurs rivaux peuvent aussi décider de ne rien partager du tout une fois débarrassés des criminels.

⊖ Notez que Corbin Bralik possède le trait « Contrebandier » et cette scène représente une bonne occasion de l'utiliser. Il connaît les habitudes de ses confrères, ce qui pourrait lui offrir une opportunité d'interaction dont il n'aurait pas pu profiter, ou encore une difficulté moindre dans ses échanges avec eux. Bien entendu, les soldats constituent une tout autre affaire.

Cette situation se résoudra probablement dans le cadre d'un conflit (qu'il s'agisse d'une intrigue ou d'une escarrouche). Le meneur devra donc s'assurer que tout le monde s'est familiarisé avec ce système (cf. page 10). Pour vaincre un adversaire, il faut obtenir une réussite sur un test en opposition et le neutraliser physiquement (**Combat**), ou le convaincre de se ranger à une solution diplomatique (**Rhétorique**). Le meneur demeure libre de diviser le lieu en différentes zones si les joueurs souhaitent faire intervenir des atouts et mener un conflit à plus grande échelle.

SCÈNE 4 : LE SIGNE DU VER

CONTREBANDIERS D'ÉPICE

(PERSONNAGES SECONDAIRES MINEURS)

Les huit individus de ce groupe, issus de castes inférieures, tentent de gagner leur vie et non de prendre le pouvoir sur Arrakis. Ils font de leur mieux pour ne pas se faire remarquer des Maisons, mais ils combattront pour protéger ce qui leur appartient. Confrontés à la puissance d'une Maison Noble, ils négocieront volontiers, car ils ne se font aucune illusion sur leurs chances de survie.

Trait: Contrebandiers.

Principe: 6 (à utiliser pour tous les principes).

COMPÉTENCE	SPÉCIALISATIONS	
ANALYSE	5	Contrebande
COMBAT	4	
DISCIPLINE	4	
MOBILITÉ	6	Discrétion
RHÉTORIQUE	5	

Hélas, toute cette activité a déjà attiré dans la zone un grand ver des sables, et celui-là est capable d'avaler d'un coup tous ceux qui s'y trouvent et de détruire le petit affleurement rocheux. Si cette matière peut généralement arrêter ces créatures, le lieu est d'une taille trop réduite pour résister à ce spécimen et il le pulvérisera. Le meneur déterminera le moment le plus dramatique pour faire entrer le ver en scène. Cependant, il devra garder à l'esprit les causes de son apparition. Il aura sans doute remarqué le débarquement des soldats, mais il surgira bien plus tôt que prévu s'il a senti l'atterrissage de l'ornithoptère des personnages.



Tous les PJ devront faire un test de **Discipline** (voire de **Combat** s'ils se trouvent pris dans un affrontement) pour se rendre compte de son approche. La difficulté pour repérer les signes d'un ver, pour l'essentiel des vibrations dans le sol à ce moment-là, sera de 1 (2 si personne ne prête aucune attention à cette éventualité). Les personnages peuvent dépenser des points d'Impulsion gagnés au cours de l'aventure pour échapper à la créature (cf. plus loin) s'ils réagissent assez tôt.

À moins que la situation ne nécessite l'utilisation d'un autre principe, les PJ devront s'en tenir au principe « par défaut » déterminé pour la mission au cours de la scène d'ouverture. S'ils n'ont pas obtenu de réussite sur leur test, ils ne répondront que lorsque l'un des contrebandiers ou des soldats criera soudain : « Le ver approche ! » À partir de ce moment-là, tout le monde courra se mettre à l'abri.

Les PJ disposent de plusieurs options une fois qu'ils choisiront dans quelle direction s'échapper. En revanche, une seule d'entre elles se révélera bonne. S'ils tentent de fuir et de se déplacer sans rythme, ils peuvent le faire comme décrit plus haut. Or, à moins qu'ils soient les seuls à emprunter cette direction, cela ne changera rien et les ralentira plus qu'autre chose. Le ver est pratiquement sur eux et il avalera tout sur son passage, qu'il ait senti quelque chose ou non.

- ☞ Si l'ornithoptère des soldats se trouve sur la base, il constitue le moyen de fuir le plus évident. Hélas, plusieurs troupiers et contrebandiers ont eu la même idée et comme il ne peut emporter tout le monde, un combat s'ensuivra. Chacun devrait se rendre compte que le temps manque pour résoudre un conflit et décoller avant l'arrivée du ver. Le pilote risque de partir avant que quiconque ait pu monter à bord !
- ☞ Si leur appareil est encore en un seul morceau, les personnages peuvent courir jusqu'à lui et il est possible que personne ne sache où ils l'ont posé. Malheureusement, puisque c'est par là que le ver a décidé d'apparaître, ils ne l'atteindront pas à temps et leur précipitation ne fera que les désigner comme cible.
- ☞ La base des contrebandiers se situe dans une petite caverne, ce qui en fait un lieu plus manifeste pour se cacher. Cependant, elle n'est pas très grande et un

combat éclatera autant pour s'y réfugier que pour s'emparer de l'ornithoptère. Personne ne souhaite partager. Hélas, bien qu'elle soit constituée de roche, elle n'est pas assez solide pour offrir une protection suffisante. Le ver des sables l'écrasera sans difficulté et fera s'effondrer toute la grotte, enterrant tous ceux qui s'y sont abrités.

- ☞ Un promontoire rocheux assez vaste se dresse un peu plus loin et s'ils s'y précipitent à toutes jambes, les personnages pourront l'atteindre et se cacher du ver. Cela attirera la créature, mais il est trop tard pour tergiverser. Il ne leur reste qu'à croiser les doigts pour qu'elle soit encore à une certaine distance, ce qui leur laissera une chance de s'en tirer s'ils arrivent à la prendre de vitesse.

Courir jusqu'aux rochers constitue une tâche étendue de **Mobilité** (difficulté 1). Chaque joueur devra accumuler 6 réussites au cours de trois jets de dés successifs pour y parvenir sans encombre. Si certains d'entre eux obtiennent ce nombre de réussites avant, ils peuvent aider leurs camarades à se mettre en sécurité. Ils peuvent aussi choisir de sauver des personnages non joueurs (contrebandiers ou soldats) en dépensant 1 point d'Impulsion par PNJ.

Le ver ne dévorera pas ceux qui auront échoué (inutile de leur dire). Ils parviendront à temps jusqu'aux rochers, mais subiront la complication « Épuisé ». De plus, ils assisteront impuissants à la mort de plusieurs personnes qui tentaient de rejoindre leur abri. Si le meneur estime que les choses se sont déroulées un peu trop facilement, ils risquent aussi de perdre un atout dans la précipitation.

Une fois en sûreté, les PJ contemplant le ver se dresser dans les sables du désert : il s'agit d'un spectacle terrifiant et majestueux à la fois. Ils ne peuvent pas faire grand-chose en dehors de le regarder détruire tout ce qui se trouve sur son chemin. Il écrasera le fragile affleurement rocheux qui servait de base aux contrebandiers et ne laissera que des ruines dans son sillage. Les personnages peuvent vérifier s'il a également ravagé les entrepôts d'épice. En revanche, cela leur prendra beaucoup de temps et creuser risque d'attirer une autre de ces créatures...



SCÈNE 5 : LE PEUPLE DU DÉSERT

Les rochers protègent peut-être du ver, mais ils ne sont pas exempts de périls. Un petit groupe de Fremens y a élu domicile et n'apprécie guère les visiteurs. Ils observent les lieux depuis déjà un moment. Ils ont même envisagé de planter un marteleur afin que Shai-Hulud juge les hors-monde. Cependant, la manière déplorable dont les contrebandiers, les soldats et les personnages se comportent dans le désert, l'inutilité de leur équipement, leur manque de discipline et l'arrivée inévitable du ver les a beaucoup divertis.

Heureusement, ce camp n'est pas un sietch, sinon les Fremens auraient tout simplement tué tous les intrus pour protéger sa localisation. Cela ne les empêchera pas d'exécuter vite, silencieusement et avec efficacité, tels des fantômes, tous les Harkonnens qu'ils apercevront.

Une fois que les personnages ont repris leur souffle (et que tous les Harkonnens sont passés de vie à trépas), le petit groupe de six Fremens se dévoile, avec à leur tête une femme répondant au nom de Kadife. Ils n'ont au départ aucun différend avec les PJ ou les contrebandiers survivants. Pourtant, ils veulent savoir ce qu'ils fabriquent ici, et ainsi être en mesure de déterminer s'ils constituent une menace envers eux. Par chance, ils sont au fait que ces gens appartiennent à une Maison Noble. Leur disparition risque de leur attirer plus de problèmes qu'ils ne tireront d'avantages à les tuer. Si tel n'était pas le cas, ils se contenteraient de prendre leur eau pour la tribu.

Les PJ devraient se rendre compte qu'on ne joue pas au plus malin avec les Fremens. Le meneur peut leur accorder un test de **Rhétorique** ou d'**Analyse** (difficulté 2) ; s'ils le réussissent, ils détermineront que ces gens sont extrêmement compétents et qu'ils n'hésiteront pas à les tuer s'ils l'estiment nécessaire. Suggérer un duel relève du suicide, mais fort heureusement, les Fremens ne s'abaisseront pas à accepter un tel défi. La vie d'un hors-monde qui n'a commis aucun crime envers eux (ou qui n'essaie pas de rejoindre leur tribu) ne mérite pas l'eau gaspillée dans un combat. Si on les questionne, les Fremens partageront volontiers cette philosophie et peu importe que leurs interlocuteurs se sentent insultés.

Le meneur devrait laisser ses joueurs interpréter leur rencontre avec Kadife et son groupe. Elle leur demandera leurs noms et ce qu'ils font ici, et mieux vaut lui dire la vérité. Le peuple du désert se moque bien des contrebandiers ou de leurs pertes, et il n'a que faire de la politique des Maisons.

À la fin de la scène ou même pendant son déroulement, le MJ peut permettre au personnage qui a pris la conversation en main de faire un test de **Rhétorique** et ses compagnons de l'assister. Les deux groupes pourront dépenser des points d'Impulsion et de Menace s'ils l'estiment nécessaire. La difficulté du test dépendra de l'honnêteté des PJ :

- 5 pour un ramassis de mensonges,
- 3 pour quelques arrangements avec la vérité,
- 1 pour des réponses totalement sincères.



Cette valeur variera aussi en fonction du respect dont les personnages auront fait preuve. Tout se déroulera bien s'ils ont considéré les Fremen comme des égaux, tandis qu'un comportement dictatorial ou obséquieux jouera en leur défaveur.

S'ils réussissent le test, les PJ auront gagné leur confiance. Ils leur permettront de s'en aller indemnes et les aideront même à rejoindre leur appareil sans attirer un autre ver, si bien sûr il est encore en un seul morceau. Les joueurs pourront dépenser des points d'Impulsion pour étendre leur bonne volonté aux PNJ éventuellement secourus. Si leur ornithoptère a été détruit, les Fremen escorteront les personnages vers Arrakeen et feront passer un message à leur Maison afin qu'elle envoie de l'aide.

S'ils ratent leur test, le groupe n'est pas le bienvenu dans le désert et les Fremen l'abandonneront au jugement de Shai-Hulud. Ils se volatiliseront ensuite et ses membres devront retrouver seuls leur chemin. Au meneur de décider de la difficulté de ce périple. Avec un peu de chance, ils rejoindront leur aéronef s'il est encore entier, mais ils devront laisser les éventuels PNJ survivants derrière eux (ce qui ne ravira pas ces derniers). Ils peuvent aussi tomber sur un transmetteur parmi les vestiges de la base et le réparer grâce à un test d'**Analyse** (difficulté 3), puis obtenir un signal et demander des secours. En attendant, ils devront se débrouiller pour subsister pendant les prochaines heures dans le désert.

SCÈNE 6 : ÉPILOGUE

En supposant que les personnages parviennent à rentrer de leur périple dans le désert, ils devront expliquer ce qui s'est passé à leur Maison. Toutefois, ils ont appris un certain nombre de secrets utiles et commencé à se faire des alliés.

- ⊕ Les contrebandiers survivants prêteront allégeance à la Maison des PJ. Ils possèdent des contacts parmi leur communauté qui peuvent s'avérer très profitables. Les personnages ont la possibilité de développer leurs relations avec eux et de gagner des amis bien placés, mais aussi d'en faire des atouts.
- ⊕ Les actions de leurs rivaux leur indiquent qu'ils s'aventurent sur un territoire contrôlé par leur Maison. Cela pourrait précéder une tentative de détournement de son influence.
- ⊕ S'ils ont bien négocié leur rencontre avec les Fremen, leur prochaine conversation leur permettra peut-être d'obtenir des alliés. Jusqu'où iront-ils pour trouver le peuple du désert? Les échanges suivants seront-ils bien accueillis?
- ⊕ Si le ver ne l'a pas avalée, les contrebandiers disposent d'une réserve d'épice conséquente, qui vaudra sans doute qu'on organise une mission de récupération.



SHARAH FELL

MENTAT

T

out juste sortie de l'École des Mentats, vous n'aspirez qu'à vivre au service d'une Maison Noble. Certes, vous vous montrez parfois un peu naïve. Cependant, votre détachement vous permet d'analyser clairement toutes les situations, sans que les mœurs et les idées préconçues viennent obscurcir votre capacité de jugement. Servir aux côtés d'un Mentat de la trempe de Thufir Hawat se révèle pour vous relativement intimidant. On vous a envoyée prouver votre valeur ailleurs, loin de son ombre, et cela vous soulage.

Traits: Conditionnement mentat, Directe et clinique.

Ambition: devenir le premier Mentat de ma Maison.

TALENTS

DISCIPLINE MENTAT (TALENT DE MENTAT)

Votre mémoire est presque parfaite, même pour les données les plus complexes. Lorsque vous effectuez un test d'Analyse pour vous rappeler de ces données, on considère que l'un des d20 dans votre réserve a fait 1 et vous ne le lancez pas.

ÉTUDE POUSSÉE

Une fois par scène, vous pouvez utiliser votre compétence d'Analyse sur un et un seul test de compétence, et vous en servir à la place d'un autre. On considère que vous disposez d'une spécialisation sur ce test.

LE CALME DANS LA TEMPÊTE (ANALYSE)

Quand vous faites un test d'Analyse, vous pouvez avant de lancer les dés dépenser 1 point de Détermination pour réussir automatiquement. Cependant, vous ne générez aucun point d'Impulsion. Les conditions normales régissant la dépense de points de Détermination s'appliquent toujours.

ATOUTS DE DÉPART

- ☞ Un couteau frappé de l'emblème de la Maison Atréides.
- ☞ Un contact parmi les mineurs d'épice sur Arrakis.
- ☞ Un bouclier personnel.



PRINCIPE

MAXIME

DEVOIR

6

J'ai un devoir envers la vérité.

DOMINATION

4

FOI

5

JUSTICE

8

La justice n'est pas toujours équitable.

VÉRITÉ

7

La vérité finit toujours par apparaître.

COMPÉTENCE

SPÉCIALISATIONS

ANALYSE

6

Analyse des données, Déductions

COMBAT

4

DISCIPLINE

7

Commandement

MOBILITÉ

5

RHÉTORIQUE

6

Insinuation



TALIA CARELL

CRIMINELLE

L

La Maison Atréides vous a sauvée de la rue. Elle vous a donné un foyer et a trouvé une utilité à vos compétences et vos contacts. En retour, vous lui avez offert votre loyauté. Si vous avez appris comment vous comporter en société, vous possédez toujours les mêmes instincts et vous êtes prompte à la violence lorsque vous vous sentez menacée.

Traits: Criminelle, Dangereuse racaille.

Ambition: régner sur la pègre d'Arrakis.

TALENTS

ACTION DÉCISIVE

Dans un conflit, lorsque vous réussissez un test de Combat afin d'éliminer un atout parmi ceux d'un adversaire et que vous avez acheté au moins un dé en concédant des points de Menace, vous pouvez dépenser 2 points d'Impulsion pour en éliminer un deuxième.

DÉTERMINÉE

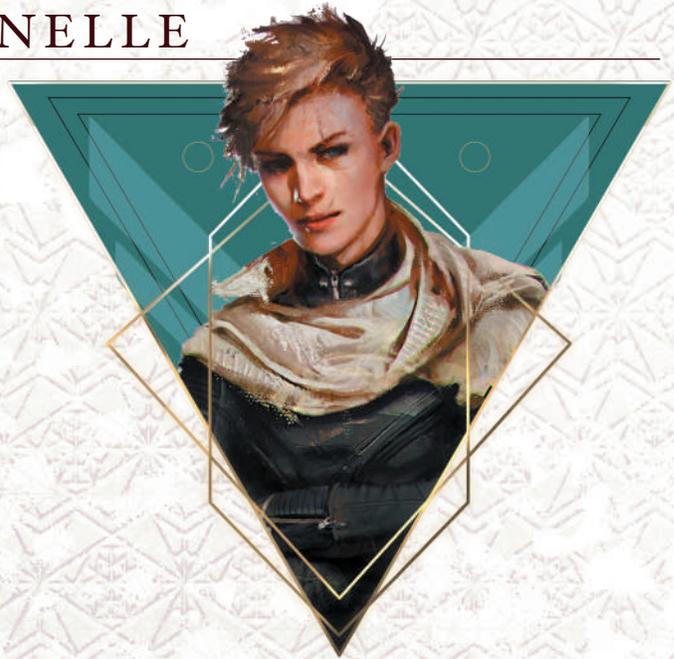
Après avoir dépensé 1 point de Détermination, lancez 1d20. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre valeur de Discipline brute, vous regagnez immédiatement ce point.

LA LAME LENTE

Lorsque vous portez une attaque avec une arme de corps à corps au cours d'un duel ou d'une embuscade, et que vous achetez un ou plusieurs dés en dépensant des points d'Impulsion, vous pouvez désigner l'un des atouts de votre adversaire. Il doit se situer dans la même zone que votre attaque. Vous pouvez ignorer cet atout pendant votre attaque.

ATOUS DE DÉPART

- ☞ Un couteau équipé d'un réservoir de poison.
- ☞ Un contact sur Arrakis à la tête d'une bande de criminels.
- ☞ Un ami dans la pègre d'Arrakis.



PRINCIPE

MAXIME

DEVOIR	4	
DOMINATION	8	On s'arroe le pouvoir à la pointe du couteau.
FOI	7	Je peux toujours compter sur moi.
JUSTICE	5	
VÉRITÉ	6	J'énonce ma vérité.

COMPÉTENCE

SPÉCIALISATIONS

ANALYSE	4	Sixième sens
COMBAT	7	Combat déloyal
DISCIPLINE	5	
MOBILITÉ	6	Furtivité
RHÉTORIQUE	6	Intimidation



HASSAN DIAGO

SERVITEUR

Vous vous êtes entraîné et avez travaillé dur pour devenir le serviteur d'une Maison Noble. Vous faites votre possible pour être à la hauteur de l'honneur que l'on vous accorde. Votre profession fait qu'on vous ignore souvent, et vous pouvez ainsi observer et entendre bien des choses utiles à la Maison Atréides. Grâce à vos fonctions, vous avez appris comment vous comporter parmi les castes supérieures, bien mieux que la plupart des nobles.

Traits: Loyal et fiable, Serviteur.

Ambition: devenir un célèbre espion de ma Maison.

TALENTS

CONSEILLER (RHÉTORIQUE)

Quand vous assistez un allié et que vous utilisez votre compétence Rhétorique, ce dernier peut relancer un d20 et un seul dans sa réserve de dés.

DISCOURS ROUÉ

Lorsque vous faites un test de Rhétorique et que vous achetez un ou plusieurs dés en dépensant des points d'Impulsion, vous pouvez créer gratuitement un nouveau trait. Celui-ci s'appliquera à la personne à qui vous avez parlé, et représentera l'influence que vous exercez sur ses pensées ou son humeur.

PRUDENT (ANALYSE)

Si vous faites un test impliquant l'Analyse et que vous achetez des d20 supplémentaires en dépensant des points d'Impulsion, vous pouvez relancer un d20 et un seul dans cette réserve de dés.

ATOUS DE DÉPART

- ☞ Un contact parmi les serviteurs d'Arrakeen (en dehors de la résidence).
- ☞ Un ami au sein des marchands d'Arrakis.
- ☞ Un contact marchand sur Arrakis capable de proposer des denrées de luxe.



PRINCIPE

MAXIME

DEVOIR

7

Je suis né pour servir.

DOMINATION

5

FOI

8

Je pense avoir choisi le bon endroit pour servir.

JUSTICE

6

Si je sers, on me récompensera.

VÉRITÉ

4

COMPÉTENCE

SPÉCIALISATIONS

ANALYSE

6

Étiquette

COMBAT

5

DISCIPLINE

4

Ténacité

MOBILITÉ

6

Profil bas

RHÉTORIQUE

7

Diplomatie



ANNA MARGRAVE

ADEPTE DU BENE GESSERIT

Vous avez passé la majeure partie de votre vie à vous entraîner parmi les Sœurs du Bene Gesserit. Même si vous n'avez pas encore accès à leurs talents plus avancés, vous exercez un contrôle impressionnant sur votre corps. De plus, votre capacité à saisir les plus petits détails dans votre environnement force le respect. Vous poursuivez votre formation tout en servant la Maison Atréides, car vous êtes désormais l'une de ses agentes en qualité de simple suivante de Dame Jessica. Vous rendez compte à l'Ordre, mais comment pourrait-il en être autrement quand on connaît votre histoire ?

Traits : Bene Gesserit, Calme et vigilante.

Ambition : devenir une Révérende Mère.

TALENTS

ENTRAÎNEMENT PRANA-BINDU (TALENT DU BENE GESSERIT)

Lorsque vous faites un test de Mobilité ou de Discipline qui fait appel au contrôle que vous exercez sur votre corps, vous pouvez relancer un d20 et un seul. Vous maîtrisez parfaitement votre respiration, votre rythme cardiaque et vos organes.

HYPERACUITÉ (TALENT DU BENE GESSERIT)

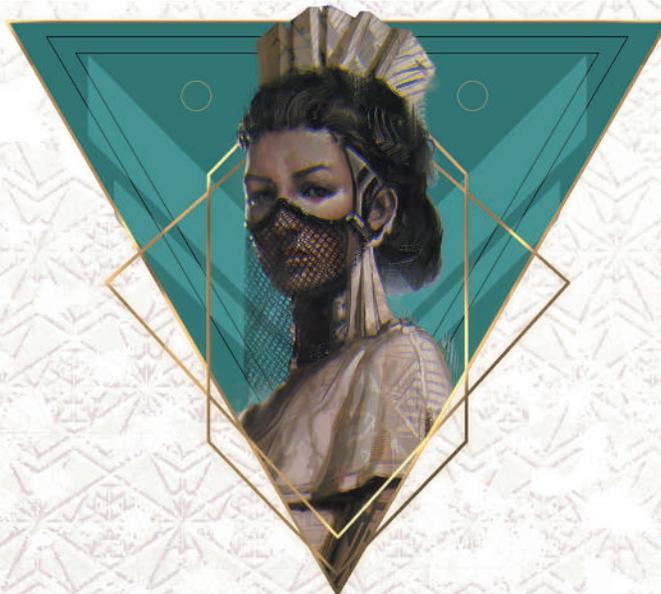
Lorsque vous dépensez de l'Impulsion pour *Obtenir des informations* à propos de la situation actuelle, du lieu où vous vous trouvez ou de la personne que vous êtes en train d'observer, vous pouvez poser deux questions avec le premier point d'Impulsion dépensé. De plus, quelle que soit la question, les limites appliquées à la faculté d'observation des autres ne vous concernent pas.

OBSERVATION PASSIVE

Lorsque vous entrez dans une scène, vous pouvez poser une question au meneur de jeu comme si vous aviez dépensé des points d'Impulsion pour *Obtenir des informations*.

ATOUS DE DÉPART

- ☞ Un exemplaire du tarot de Dune.
- ☞ Un contact parmi les Sœurs du Bene Gesserit sur Arrakis.
- ☞ Un petit couteau que vous pouvez facilement dissimuler.



PRINCIPE

MAXIME

DEVOIR

8

Le devoir peut concerner bien des lieux.

DOMINATION

5

FOI

7

L'Ordre me soutient toujours.

JUSTICE

4

VÉRITÉ

6

Les plus grandes vérités demeurent les mieux cachées.

COMPÉTENCE

SPÉCIALISATIONS

ANALYSE

7

Langage corporel

COMBAT

6

Attaque sournoise

DISCIPLINE

6

Maîtrise de soi

MOBILITÉ

4

RHÉTORIQUE

5

Duperie



MARCUS SYN

APPRENTI MAÎTRE D'ARMES

Vous avez rejoint la Maison Atréides en tant que soldat dans l'espoir d'une vie excitante et pleine d'aventures. Cependant, votre talent à l'épée vous a valu l'attention de Duncan Idaho en personne. Il vous a pris comme élève et auprès de lui, vous avez appris bien plus que dans vos rêves les plus fous. La première occasion de mettre vos compétences à l'épreuve sur le terrain se présente enfin à vous.

Traits : Impétueux et rusé, Maître d'armes.

Ambition : devenir le Maître d'armes de ma Maison.

TALENTS

AUDACIEUX (COMBAT)

Lorsque vous faites un test de Combat et que vous achetez des d20 supplémentaires en concédant des points de Menace au meneur de jeu, vous pouvez relancer un d20 et un seul dans cette réserve de dés.

CÉLÉRITÉ

Lorsque vous effectuez un test de Mobilité, vous pouvez décider de subir une complication supplémentaire. En échange, vous obtenez une réussite automatique. Au cours d'un conflit, et ce quelle que soit sa nature, vous pouvez concéder 1 point de Menace pour agir en premier, sans tenir compte de l'ordre d'initiative.

GESTE DÉLIBÉRÉ

Lorsque vous tentez un test de Mobilité et que vous subissez une ou plusieurs complications, vous pouvez dépenser 1 point d'Impulsion par complication que vous voulez ignorer.

ATOUTS DE DÉPART

- ☞ Une épée frappée de l'emblème de la Maison Atréides.
- ☞ Un bouclier personnel.
- ☞ Un ami parmi la communauté des mercenaires sur Arrakis.



PRINCIPE

MAXIME

DEVOIR

6

Une lame au service du mauvais maître ne possède aucun honneur.

DOMINATION

5

FOI

4

JUSTICE

7

La justice est une lame affûtée.

VÉRITÉ

8

La vérité est toujours simple.

COMPÉTENCE

SPÉCIALISATIONS

ANALYSE

5

COMBAT

6

Duel, Stratégie

DISCIPLINE

6

Précision

MOBILITÉ

7

Furtivité

RHÉTORIQUE

4



CORBIN BRALIK

CONTREBANDIER D'ÉPICE REPENTI

Dans le groupe, vous êtes le seul dont la loyauté envers la Maison Atréides n'a pas encore été éprouvée. Vous avez grandi sur Arrakis au sein d'une famille de contrebandiers d'épice et vous aviez une belle vie jusqu'à ce que les Harkonnen se lancent à vos trousses. À partir de là, tout a très vite très mal tourné. Vous avez fait appel à tous les services qu'on vous devait pour quitter la planète et trouver refuge auprès des Atréides. Hélas, il semblerait bien que vous deviez rentrer chez vous. Vous croisez les doigts pour qu'aucun Harkonnen n'ait eu le temps d'observer votre visage avant votre fuite.

Traits: Contrebandier, Roturier, Survivant.

Ambition: rester en vie assez longtemps pour devenir riche.

TALENTS

AUDACIEUX (MOBILITÉ)

Lorsque vous faites un test de Mobilité et que vous achetez des d20 supplémentaires en concédant des points de Menace au meneur de jeu, vous pouvez relancer un d20 et un seul dans cette réserve de dés.

COLLABORATION (COMBAT)

Si l'un de vos alliés fait un test de Combat et que vous êtes en mesure de communiquer avec lui, vous pouvez dépenser 2 points d'Impulsion pour lui permettre d'utiliser votre valeur dans la compétence, ainsi que l'une de vos spécialisations (si elle s'applique).

DISCOURS ROUÉ

Lorsque vous faites un test de Rhétorique et que vous achetez un ou plusieurs dés en dépensant des points d'Impulsion, vous pouvez créer gratuitement un nouveau trait. Celui-ci s'appliquera à la personne à qui vous avez parlé, et représentera l'influence que vous exercez sur ses pensées ou son humeur.

ATOUTS DE DÉPART

- ☞ Une petite planque sûre dans Arrakeen.
- ☞ Un pistolet maula.
- ☞ Un contact parmi les contrebandiers d'épice.



PRINCIPE

MAXIME

DEVOIR

6

Tiens à l'œil celui qui protège tes arrières.

DOMINATION

8

Tu ne peux compter que sur toi-même.

FOI

5

JUSTICE

4

VÉRITÉ

7

Le passé finit toujours par te rattraper.

COMPÉTENCE

SPÉCIALISATIONS

ANALYSE

5

Contrebande

COMBAT

6

DISCIPLINE

4

MOBILITÉ

6

Évasion

RHÉTORIQUE

7

Commérage, Marchandage



Le jeu de rôle *Dune: Aventures dans l'Imperium* vous emmène dans un lointain futur au-delà de votre imagination. Ici, la peur tue l'esprit. Alors, ne baissez jamais votre garde.

Étendez le pouvoir de votre Maison avec les suppléments et les accessoires de jeu officiels.

**LIVRE DE RÈGLES
ÉDITION CLASSIQUE
DUN-01**

Ce superbe livre de règles en couverture cartonnée de 336 pages tout en couleur vous révèle tout ce dont vous avez besoin pour créer un personnage et une Maison noble et vivre des aventures dans l'Imperium. Apprenez à survivre et menez votre lignée jusqu'au Trône du Lion.

**LIVRE DE RÈGLES
ÉDITIONS COLLECTOR**

Maison Atréides DUN-01a
Maison Harkonnen DUN-01b
Maison Corrino DUN-01c

Montrez votre allégeance aux plus puissantes Maisons de l'Imperium ou collectionnez les trois éditions collector du livre de règles de *Dune: Aventures dans l'Imperium*.



**KIT DU MENEUR DE JEU
DUN-02**

Cet écran de jeu de 4 panneaux au format portrait est accompagné d'un livret de 32 pages rempli d'aides de jeu pour le meneur. Un accessoire indispensable pour créer votre lignée et donner vie à votre Maison.

**SET DE DÉS ARRAKIS
DUN-03**

Ce set de dés couleur des sables du désert a été spécialement créé pour *Dune: Aventures dans l'Imperium*. Les dés sont marqués du symbole du ver et vous donneront la puissance du Faiseur dans vos parties.



Pour plus d'informations sur les sorties de *Dune: Aventures dans l'Imperium* et tous nos autres jeux de rôle, visitez notre site: www.arkhane-asylum.fr



www.arkhane-asylum.fr