

ERRATA 1.1
(11/08/2022)

PAGE 25 - L'IMPERIUM AUJOURD'HUI

Correction de date :

« En 10191, l'Empereur Padishah Shaddam Corrino IV occupe le Trône du Lion d'Or. » (Et non en 10080.)

PAGE 101 - ENCADRÉ « RÉSUMÉ DES RÈGLES DE BASE »

La phrase « Vous obtenez une réussite chaque fois que le chiffre obtenu sur l'un de vos dés égale ou dépasse le seuil de réussite. » devrait être « Vous obtenez une réussite chaque fois que le résultat obtenu sur l'un de vos dés est inférieur ou égal au seuil de réussite. »

PAGE 103 - LES SPÉCIALISATIONS

Supprimer la première phrase du deuxième paragraphe :

« Votre alter ego possède une ou plusieurs spécialisations lorsque la valeur dans sa compétence est supérieure ou égale à 6. »

(Vous pouvez prendre une spécialisation dans n'importe quelle compétence, quelle que soit sa valeur. Néanmoins, une spécialisation devrait généralement être affectée aux deux compétences avec les valeurs les plus élevées, cf. page 119 de Dune : Aventures dans l'Imperium.)

PAGE 109 - RÉSUMÉ DE LA CRÉATION DE PERSONNAGE

Dans la partie « Troisième étape : les compétences », ajouter un quatrième point à la fin :

- Répartissez 5 points supplémentaires dans vos compétences (sans dépasser 8).

(L'encadré à droite intègre cette modification. Les règles complètes se trouvent en page 119 de Dune : Aventures dans l'Imperium.)

PAGE 129 - TALENT « LA THÉORIE EN PRATIQUE »

La phrase « Une fois par scène, lorsque vous voulez Obtenir des informations, vous pouvez gratuitement créer un trait. » devrait être « Une fois par scène, lorsque vous Obtenez des informations, vous pouvez gratuitement créer un trait. »

PAGE 139 - DÉPENSER SES POINTS DE PROGRESSION

Dans la partie **Atouts**, la dernière phrase « Il vous en coûtera un nombre de points égal à deux fois sa qualité actuelle. » devrait être « Il vous en coûtera un nombre de points égal à deux fois sa nouvelle valeur de qualité. »

PAGE 157 - LA DÉTERMINATION

Contradiction dans les règles : contrairement à ce qui est indiqué notamment en pages 150 et 157, lorsque vous dépensez 1 point de Détermination pour relancer vos dés, vous pouvez relancer les dés de votre choix et non toute la réserve.

PAGE 159 - TÂCHES ÉTENDUES

À la fin du deuxième paragraphe :

La phrase « (...) lorsque le total de points engrangés est supérieur à la valeur des conditions, la tâche étendue est achevée (...) » devrait être « (...) lorsque le total de points engrangés est égal ou supérieur à la valeur des conditions, la tâche étendue est achevée (...) »

RÉSUMÉ DE LA CRÉATION DE PERSONNAGE

PREMIÈRE ÉTAPE : LE CONCEPT

Réfléchissez à une idée de personnage.

Choisissez si nécessaire une vocation et reportez le trait associé sur votre feuille.

DEUXIÈME ÉTAPE : L'ARCHÉTYPE

Choisissez ou adaptez l'un des archétypes présentés dans la liste et reportez le trait associé sur votre feuille.

TROISIÈME ÉTAPE : LES COMPÉTENCES

Attribuez une valeur à chacune des cinq compétences :

- Celle de la compétence primaire sera égale à 6.
- Celle de la compétence secondaire sera égale à 5.
- Celle des trois autres sera égale à 4.
- Répartissez 5 points supplémentaires dans vos compétences (sans excéder une valeur de 8).

QUATRIÈME ÉTAPE : LES SPÉCIALISATIONS

Choisissez quatre spécialisations et attribuez-les à des compétences (cf. la liste en page 103). Au moins l'une d'entre elles se référera à votre compétence primaire. Vous pouvez opter pour les suggestions figurant dans la description des archétypes ou inventer les vôtres.

CINQUIÈME ÉTAPE : LES TALENTS

Choisissez trois talents. Chaque archétype en propose un dans sa description.

Les membres de faction doivent d'abord sélectionner tous les talents propres à leur vocation. Après avoir rempli cette obligation, et seulement après, ils seront ensuite libres de choisir dans la liste des talents s'il leur reste une option disponible.

SIXIÈME ÉTAPE : LES PRINCIPES ET MAXIMES

Classez par ordre d'importance les cinq principes : 8 pour le plus fondamental, puis 7, 6, 5 et 4.

Attribuez une maxime aux trois principes majeurs. Vous trouverez quelques suggestions en page 106.

SEPTIÈME ÉTAPE : LES ATOUTS

Votre personnage entre en jeu avec trois atouts ; l'un d'entre eux doit être tangible (cf. page 164).

HUITIÈME ÉTAPE : LES TOUCHES FINALES

- **Trait :** choisissez un trait basé sur la réputation ou la personnalité de votre alter ego.
- **Ambition :** décidez d'un objectif pour lui, en relation avec son principe le plus élevé.
- **Détails personnels :** donnez-lui un nom, un caractère, une apparence et des relations.