

Landsraad

C'est à l'heure du commencement qu'il faut tout particulièrement veiller à ce que les équilibres soient précis.
Extrait du Manuel de Muad'Dib par la princesse Irulan

L'idée générale derrière Landsraad est de proposer aux joueurs la possibilité de jouer dans un univers à la fois riche et plaisant, celui de Dune.

Les règles ont pris le parti de ne pas séquencer le jeu en tours mais seulement en activation alternée des figurines, ce qui donne au jeu beaucoup de dynamisme.

Afin de respecter au maximum l'univers spécifique de Dune, un maximum d'éléments particuliers de l'univers des romans a été intégré dans le système de jeu et on peut donc y trouver les fameux poisons, les boucliers, l'Epice et tout un tas d'autres choses. Toutes ces spécificités ont été intégrées aux concepts de base du jeu et apportent énormément de variété aux différentes possibilités d'affrontements.

Pour donner un aspect tactique et varié au jeu, les joueurs vont avoir la possibilité de choisir parmi un large panel de missions variées qui donnent une rejouabilité énorme au jeu.

Le jeu est de plus conçu afin de permettre des affrontements de type tournoi, dans lequel les joueurs comparent lors de différentes rondes les résultats de leurs parties afin de déterminer qui parmi eux mérite le plus de détenir le fief-siridar d'Arrakis.

Enfin, chaque joueur aura la possibilité de sélectionner ses forces parmi les Grandes Maisons classiques de l'univers de Dune, comme les redoutables Sardaukars, les fabuleux Atréides ou les mystérieux Fremens, ou bien de créer de toutes pièces une Maison Mineure qui correspondra au mieux à ses préférences de jeu.

Nous sommes en l'an 9770, trois cent ans avant le règne de l'Empereur Paddishah Shadram Corrino IV, les règles du Kanly et de la Vendetta sont respectées par les Maisons du Landsraad qui se livrent une guerre sans merci pour le pouvoir, la richesse, l'honneur et l'Epice.

1 Concepts de base

Je ne connaîtrai pas la peur, car la peur tue l'esprit. La peur est la petite mort qui conduit à l'oblitération totale. J'affronterai ma peur. Je lui permettrai de passer sur moi, au travers de moi. Et lorsqu'elle sera passée, je tournerai mon œil intérieur sur son chemin. Et là où elle sera passée, il n'y aura plus rien. Rien que moi.

Litanie contre la Peur, Rituel du Bene Gesserit

1.1 Matériel nécessaire

- Landsraad se joue sur une table de 60x60 centimètres. Pour plus de confort, il faut prévoir une vingtaine de centimètres de part et d'autre de la table mais ce n'est pas nécessaire au jeu. Chaque joueur doit prévoir les figurines nécessaires à la partie.

Chaque joueur aura besoin de trois dés à dix faces, appelés D10 dans la règle. Il faut que ces dés soient de couleurs différentes. Les joueurs doivent être d'accord sur la répartition des dés.

- Chaque joueur choisit un dé Neutre, un dé d'Attaque et un dé de Défense.

Il faut prévoir un espace où lancer les dés à l'abri du regard de l'adversaire. Une petite boîte ou un écran en carton peut suffire.

- Chaque joueur aura besoin de quelques marqueurs (voir planche de pions) :

1 marqueur double face aux couleurs des dés d'Attaque et de Défense

quelques marqueurs fatigue

quelques marqueurs blessure

des pions objectifs

Quelques autres pions d'effets de jeu

- Il faut au moins un mètre pour les deux joueurs, celui-ci devra être gradué en centimètres.

- Pour faciliter le jeu, chaque joueur devrait avoir les cartes de faction et de profil correspondant à ses figurines. Pour améliorer l'aspect du jeu, il sera possible de placer les marqueurs fatigue et blessures sur ces cartes plutôt qu'à côté des figurines.

Il convient d'avoir au moins un exemplaire de chaque carte correspondant aux figurines choisies.

1.2 Mesures, lignes de vue, couverts

Toutes les mesures de portée ou de distance sont exprimées en centimètres. Il est possible, pour tous les joueurs, de mesurer n'importe quelle distance à n'importe quel moment du jeu.

Dans Landsraad, il est parfois nécessaire de disposer d'une ligne de vue pour effectuer une action.

Afin de vérifier si une ligne de vue entre une figurine et un élément existe, il faut qu'il soit possible de tracer une ligne droite depuis n'importe quelle partie du socle de la figurine qui effectue l'action jusqu'à n'importe quelle partie du socle de l'élément visé. S'il s'agit d'un élément de décor sans socle qui est visé, n'importe quelle partie de l'élément peut servir de cible.

Si une ligne de vue ne permet pas de voir complètement une figurine, celle-ci est à couvert.

Il existe des petits couverts qui dissimulent moins de la moitié de la cible et des grands obstacles qui dissimulent plus de la moitié de la figurine. Voir le paragraphe 2.5 sur les tirs pour en savoir plus sur les

couverts.

Dans tous les cas, si aucune partie d'une cible n'est visible, il n'existe pas de ligne de vue.

1.3 Jets de dés

Il existe trois types de tests dans Landsraad, tous correspondent à des situations différentes. Plus loin dans les règles, il sera expliqué quel type de test est nécessaire pour quelle situation.

- Pour un test simple, le joueur lance le dé neutre et un autre dé puis additionne le total du dé de couleur à la caractéristique concernée. Si ce total est inférieur au seuil indiqué, le test est un échec, sinon c'est une réussite. Le dé neutre indique alors la marge de réussite de l'action.

- Pour un test en opposition simple, (un tir par exemple), les deux joueurs lancent 2D10 dont le dé neutre et ajoutent les caractéristiques concernées. L'attaquant doit obtenir un total supérieur au score adverse, sinon l'action est un échec. Le dé neutre de l'attaquant indique la marge de réussite éventuelle de l'action.

- Pour un test d'affrontement (qui correspond aux combats au corps à corps) chaque joueur lance 3D10 en secret dont le dé neutre. Un des deux dés sera le dé d'attaque, l'autre le dé de défense. Le joueur choisit les deux dés qu'il veut conserver (Attaque ou Défense), à l'aide d'un jeton de couleur qu'il garde secret, mais doit obligatoirement garder le neutre. Quand les deux joueurs ont choisi leurs dés, ils les révèlent puis ajoutent les caractéristiques des figurines aux scores obtenus. Le joueur qui obtient le meilleur score avec le dé neutre (plus la caractéristique de Réflexes) agira le premier. Pour toucher sa cible, il faut obtenir un total supérieur ou égal avec le score d'attaque à un éventuel score de défense adverse, s'il y en a eu un. Voir 2.3 "combats" pour plus de détails. Les dégâts sont indiqués par le dé neutre et le type d'arme utilisé.

Dans un petit nombre de cas, la marge de réussite n'est pas nécessaire à l'accomplissement de l'action et dans ce cas, il n'est pas obligatoire de lancer le dé neutre.

Une figurine peut parfois choisir de diminuer le résultat du dé neutre, quelles que soient les conditions, mais jamais de l'augmenter.

Il faut garder à l'esprit que quel que soit le jet de dé à réaliser, il faut toujours lancer au moins un dé de couleur ET un dé neutre et que les caractéristiques sont à ajouter à chaque dé en fonction de la caractéristique concernée : dans un combat, on ajoute la valeur de combat au dé de combat et la valeur de réflexes au dé neutre.

1.4 Profils

1.4.1 Profils des figurines

Les caractéristiques des figurines se présentent sous la forme suivante :

Type : désigne la figurine. Le chiffre entre parenthèses indique le coût de recrutement de la figurine.

Mouvement : indique le nombre de centimètres que peut parcourir la figurine quand elle entreprend de se déplacer. C'est la valeur qui sera utilisée pour tout mouvement, qu'il s'agisse du mouvement gratuit de la figurine ou du mouvement de l'activation.

Combat : C'est la valeur à ajouter (ou soustraire si la caractéristique est inférieure à 0) aux éventuels dés de combat lors d'une attaque. Cette valeur est ajoutée en attaque ou en défense.

Réflexes : C'est la valeur à ajouter (ou soustraire si la caractéristique est inférieure à 0) aux dés neutres lors des jets d'esquive ou pour déterminer qui frappe en premier dans un test d'affrontement lors d'un corps à corps ou pour esquiver les tirs.

Endurance : Désigne le nombre de blessures qu'il faut infliger à une figurine pour lui infliger une blessure légère. Il est possible d'infliger une blessure grave si ce nombre est doublé et une blessure fatale si ce nombre est triplé.

Armes : Les armes dont dispose la figurine lors de son recrutement (voir plus bas).

Autres informations du recto : sont indiqués sous les caractéristiques des armes si la figurine porte un bouclier, du poison et / ou des doses d'Epice. Pour le poison ou les boucliers, leur type peut être précisé.

Verso de la carte : Les capacités spéciales dont dispose la figurine. Les capacités spéciales des armes sont indiquées ici, avec les autres capacités spéciales.

Maître assassin (4)				
Mouvement	10			
Combat	+2			
Réflexes	+4			
Endurance	3			
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts
Couteau*	-	-	-	6-
Pistolet Maula	10	+1	-	+1
Bouclier, Epice 1 dose, Poison (Dangereux, Brise Volonté, Irritant, Paralysant)				

Assassinat : Un Assassin provoque toujours un dégât supplémentaire au corps à corps si sa cible portait au moins un pion fatigue.

Chercheur tueur : Un Maître assassin peut libérer un Chercheur Tueur lors de son activation. Il place un gabarit d'explosion sur la table. Toute figurine qui traversera le gabarit sera attaquée par le chercheur Tueur. La figurine effectue un test simple de Réflexes avec une difficulté de 12. Si le test est un échec, elle subit les effets d'un Poison *Mortel*.

Couteau : les couteaux d'un assassin sont empoisonnés. Le joueur choisit avant le jet de combat quel poison est utilisé lors du corps à corps.

1.4.2 Profils des armes

Les armes sont décrites sur le profil des figurines et, si besoin, dans l'arsenal de la maison concernée.

Arme : désigne le nom de l'arme. Si le nom de l'arme est suivi d'un symbole *, l'arme utilise une règle spéciale détaillée au verso.

Portée : Indique la portée à laquelle une arme de tir bénéficie d'un éventuel bonus lors d'une attaque. Au delà, le bonus est minoré de -1 par tranche supplémentaire de distance (voir 2.4 tirs).

Combat : Chiffre à ajouter à la caractéristique de la figurine lors d'une attaque (voir 2.3 combats et 2.4 tirs).

Initiative : Chiffre à ajouter à la caractéristique de Réflexes lors d'un combat (Voir 2.3 combats).

Dégâts : Nombre de blessures infligées au corps à corps ou chiffre à ajouter au dé Neutre pour déterminer si un seuil de blessures est atteint. Les armes de corps à corps portent la mention X-. Il faut soustraire à X le score du dé neutre lors d'une attaque pour connaître le niveau de dégâts.

/ : Une arme qui utilise ce type d'indications peut être utilisée au tir comme au corps à corps. La première caractéristique est utilisée pour les tirs, la seconde pour les corps à corps.

1.4.3 Fiche de faction

<p>Maison Corrino</p> 	<p>Règles spécifiques</p> <p>Sardaukars Les Soldats, Spécialistes et Eclaireurs Corrinos sont des Sardaukars. Ils coûtent un point de recrutement supplémentaire chacun. En échange, ils bénéficient d'une Armure 3 et leur valeurs de combat et de réflexes sont augmentées de 1.</p> <p>Espionage impérial Le joueur adverse doit toujours révéler à un Corrino le nombre de missions qu'il a choisi en début de partie.</p> <p>Docteur Suk Un Médecin Corrino peut relancer son jet de dés lors des soins.</p>																																										
<p>Honneur 3</p> <p>Epice Cinq doses</p> <p><i>Un Corrino qui utilise une dose d'Epice ignore les effets des points blessure.</i></p>																																											
<p>Caserne</p> <table border="0"> <tr><td>Soldats</td><td>0-8</td></tr> <tr><td>Médecin</td><td>0-2</td></tr> <tr><td>Spécialiste</td><td>0-4</td></tr> <tr><td>Eclaireurs</td><td>0-4</td></tr> <tr><td>Duellistes</td><td>0-1</td></tr> <tr><td>Mentat</td><td>0-2</td></tr> <tr><td>Soeur du Bene Gesserit</td><td>0-2</td></tr> <tr><td>Assassin</td><td>0-1</td></tr> <tr><td>Maître d'arme</td><td>0-1</td></tr> <tr><td>Maître assassin</td><td>0-1</td></tr> <tr><td>Maître d'Escrime</td><td>0-1</td></tr> </table>	Soldats	0-8	Médecin	0-2	Spécialiste	0-4	Eclaireurs	0-4	Duellistes	0-1	Mentat	0-2	Soeur du Bene Gesserit	0-2	Assassin	0-1	Maître d'arme	0-1	Maître assassin	0-1	Maître d'Escrime	0-1	<p>Armes de spécialistes</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Portée</th> <th>Combat</th> <th>Initiative</th> <th>Dégâts</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Lance-flammes*</td> <td>-</td> <td>-2</td> <td>-</td> <td>(9)</td> </tr> <tr> <td>Mitrailleuse</td> <td>20</td> <td>0</td> <td>-</td> <td>+3</td> </tr> <tr> <td>Paire d'armes</td> <td>-</td> <td>+2</td> <td>+2</td> <td>13-</td> </tr> </tbody> </table> <p><i>Lance-flammes (arme à tir direct 20) 1 point</i> <i>Mitrailleuse 1 point</i> <i>Paire d'armes</i></p> <p>Equipements rares</p> <p><i>Explosifs (3 pièces - 1 point)</i> Fait exploser automatiquement un marqueur d'objectif.</p> <p><i>Chercheur Tueur (1 pièce - 1 point)</i> Une figurine peut libérer son Chercheur Tueur lors de son activation. Il place un gabarit d'explosion sur la table. Toute figurine qui traversera le gabarit sera attaquée par le chercheur Tueur. La figurine effectue un test simple de Réflexes avec une difficulté de 12. Si le test est un échec, elle subit les effets d'un Poisson Morsel.</p> <p><i>Brouilleur (1 pièce - 1 point)</i> Lors d'une activation, la figurine pose un gabarit, toutes les figurines sous le gabarit perdent l'image de leur bouclier jusqu'à ce qu'elle soient du gabarit ou que le porteur ne s'active à nouveau.</p>	Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts	Lance-flammes*	-	-2	-	(9)	Mitrailleuse	20	0	-	+3	Paire d'armes	-	+2	+2	13-
Soldats	0-8																																										
Médecin	0-2																																										
Spécialiste	0-4																																										
Eclaireurs	0-4																																										
Duellistes	0-1																																										
Mentat	0-2																																										
Soeur du Bene Gesserit	0-2																																										
Assassin	0-1																																										
Maître d'arme	0-1																																										
Maître assassin	0-1																																										
Maître d'Escrime	0-1																																										
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																																							
Lance-flammes*	-	-2	-	(9)																																							
Mitrailleuse	20	0	-	+3																																							
Paire d'armes	-	+2	+2	13-																																							
<p>Arsenal</p> <p><i>Armes communes</i></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Portée</th> <th>Combat</th> <th>Initiative</th> <th>Dégâts</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Hallebarde</td> <td>-</td> <td>+2</td> <td>+1</td> <td>15-</td> </tr> <tr> <td>Laser*</td> <td>15</td> <td>-2</td> <td>-</td> <td>(12)</td> </tr> </tbody> </table> <p><i>Lasers (règles spéciale laser)</i></p>	Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts	Hallebarde	-	+2	+1	15-	Laser*	15	-2	-	(12)																												
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																																							
Hallebarde	-	+2	+1	15-																																							
Laser*	15	-2	-	(12)																																							

Sur une fiche de faction, on trouve les informations suivantes :

Nom de la faction et logo

Honneur : Nombre de points d'Honneur dont dispose le joueur.

Epice : Nombre de doses d'Epice supplémentaires dont dispose le joueur. Il peut les attribuer aux figurines de son choix. En italique sont indiqués les effets de l'Epice sur les figurines de la faction.

Règles Spécifiques : Toutes les règles additionnelles de la faction, ainsi que les éventuelles missions spécifiques.

Caserne : Indique les combattants que la faction peut recruter ainsi que le nombre maximal de combattants de ce type autorisés.

Arsenal : Dans l'arsenal on trouve les armes et les équipements que la faction peut utiliser.

Les armes communes sont disponibles en nombre illimité et gratuitement. Chaque figurine peut en porter une au choix parmi celles disponibles.

Les armes de spécialistes ne peuvent être portées que par les figurines disposant de la règle spécialiste. Généralement, leur nombre est limité et leur coût est plus important.

Les Equipements rares peuvent être attribués à n'importe quelle figurine. Ils coûtent en général des points de recrutement.

Les règles de ces armes et équipements sont indiquées dans l'arsenal.

2 Système de jeu

Et l'aube apparut où Arrakis se retrouva au centre de l'univers, dans le moyeu de la roue qui allait se mettre à tourner.

Extrait de L'Eveil d'Arrakis par la princesse Irulan

2.1 Dérroulement de la partie

Dans Landsraad, il n'y a pas de tour de jeu à proprement parler. Les joueurs activent leurs figurines à tour de rôle sans tenir compte d'éléments temporels ou d'une structure de tour figée.

La partie se compose d'une phase de mise en place de la partie (choix des factions, des forces, des objectifs, des décors, du déploiement et du premier joueur), puis les joueurs activent une figurine chacun à tour de rôle jusqu'à la fin de la partie.

A la fin de la partie, les points de victoire de chaque joueur sont comptabilisés et on peut déterminer le vainqueur.

Il est possible dans ce système d'activer plusieurs fois de suite la même figurine interrompue seulement par l'activation de figurines du joueur adverse.

Une fois que le premier joueur a été déterminé, la partie dure 45 minutes. A la fin de cette durée, la partie s'arrête automatiquement et les joueurs comptent leurs points de victoire pour déterminer le vainqueur.

Si le décompte des 45 minutes se termine lors de l'activation d'une figurine, celle-ci termine son activation puis la partie prend fin.

2.1.1 Mise en place

Une fois que les joueurs ont sélectionné leurs forces, ils doivent mettre la table en place. Toute cette partie du jeu n'est pas à inclure dans les 45 minutes de jeu autorisées.

Lors de cette phase, les joueurs vont miser à plusieurs reprises des points d'Honneur. Pour ce faire, ils choisissent en secret un nombre de points d'Honneur puis révèlent à leur adversaire le nombre de points misés. Il faut miser pour chaque sous phase (décors, missions, déploiement et premier tour).

Le joueur qui a misé le plus de points gagne main lors du placement du décor, du choix des missions, du déploiement et du premier tour. Les deux joueurs perdent les points d'honneur misés.

En cas d'égalité, chaque joueur lance un dé, le meilleur résultat gagne.

2.1.1.1 Décors

Au début de la partie, les joueurs doivent placer les décors. Chaque décor doit être placé à plus de 5 centimètres des bords de table et à plus de 10 centimètres des autres éléments de décors déjà placés sur la table.

Le joueur qui a obtenu la main pour cette phase choisit quel joueur place en premier un élément de décor.

2.1.1.2 Missions

Le joueur qui a obtenu la main pour cette phase choisit quel joueur sélectionnera ses missions en premier (Voir 3). Celui qui sélectionne ses missions en premier place ou fait placer à son adversaire les jetons de

missions nécessaire le premier, puis son adversaire fait de même.

2.1.1.3 *Déploiement*

Le joueur qui a obtenu la main pour cette phase choisit quel joueur se déploie en premier. Celui qui doit se déployer en premier doit place toutes ses figurines en premier en contact avec son bord de table, puis son adversaire fait de même.

2.1.2 Détermination du premier tour

Lors de cette phase, les joueurs misent une dernière fois des points d'Honneur. Le gagnant choisit s'il veut activer une figurine en premier ou en second. Celui qui est désigné pour être le premier joueur est obligé de jouer une figurine en premier.

Le décompte de temps de jeu démarre dès que le premier joueur est désigné.

2.2 Activation d'une figurine

2.2.1 Actions d'une figurine par activation

A son tour, un joueur peut choisir d'activer une figurine. Il la désigne à son adversaire et indique l'action qu'il veut lui faire entreprendre.

Dans tous les cas, une figurine active a le droit de procéder à un mouvement gratuit en suivant les règles de mouvement habituelles, mais ceci ne compte pas comme une action. Ce mouvement peut avoir lieu avant ou après l'action que souhaite entreprendre la figurine, mais il n'est pas possible d'interrompre le mouvement gratuit pour réaliser une autre action.

Une figurine peut entreprendre une action de Mouvement (en plus du mouvement gratuit), une action de combat si elle est au contact d'une figurine adverse. ou une action de tir si elle porte une arme d'attaque à distance. Certaines figurines ou certaines missions offrent la possibilité de réaliser d'autres actions.

Quelques actions ne permettent pas de réaliser le mouvement gratuit au cours du tour.

Les actions sont décrites plus bas en 2.3, 2.4 et 2.5.

D'autres actions sont possibles et n'apparaissent pas ici, mais sont à la place décrites directement dans les profils des figurines.

2.2.2 Pions fatigue

Au début de l'activation d'une figurine, son propriétaire lui attribue un pion Fatigue.

L'effet de ces pions est décrit dans la section 2.5 Etats de la figurine.

Une figurine qui s'active et qui possédait déjà un pion Fatigue au début de son activation subit un malus de -1 à toutes ses caractéristiques de Combat et de Réflexes jusqu'à la fin de son activation.

A la fin de l'activation d'une figurine, son propriétaire retire un pion de Fatigue à chacune de ses figurines sauf celle qu'il vient d'activer.

2.3 Mouvements

Tous les mouvements des figurines suivent les mêmes règles, qu'il s'agisse d'un mouvement gratuit autorisé par l'activation de la figurine ou d'un mouvement réalisé en choisissant une action de mouvement.

Un mouvement permet de déplacer une figurine depuis son point de départ jusqu'à un point d'arrivée situé à une distance inférieure à la valeur de mouvement de la figurine. Aucun point du socle ne peut être déplacé d'une distance supérieure à cette valeur quelles que soient les circonstances.

Il est possible d'entrer en contact socle à socle avec une figurine ennemie grâce au mouvement gratuit d'une figurine ou grâce à une action de mouvement.

Les déplacements d'une figurine active ne sont pas obligatoires et il est possible de se "déplacer de zéro centimètres" lors d'une activation.

Les déplacements dans tous les autres cas sont obligatoires (effets de jeu comme les poisons en particulier).

Pour pouvoir effectuer un déplacement, le socle d'une figurine doit avoir la place pour passer du point de

départ au point d'arrivée sans jamais chevaucher d'obstacles, qu'il s'agisse d'une figurine ou d'un élément de décor. S'il est impossible de faire glisser le socle du point de départ au point d'arrivée par manque de place entre deux éléments de jeu, le mouvement est strictement impossible.

Il est possible de déterminer lors de la mise en place de la table, en accord avec son adversaire des types de terrains accidentés dans lesquels le mouvement sera plus compliqué.

Un terrain difficile réduira les distances de mouvement de moitié.

Un terrain infranchissable devra obligatoirement être contourné.

Une figurine au contact d'une autre peut la quitter en réalisant un jet en opposition simple en utilisant leurs valeurs de Réflexes (en utilisant les bonus octroyées par les armes de combat au corps à corps). Cette action peut correspondre au mouvement gratuit de la figurine ou à une action de mouvement. En cas de réussite de la figurine active, elle est déplacée d'une distance égale à la marge de réussite de son jet. En cas d'échec, la figurine ennemie lui inflige les dégâts de son arme en utilisant la marge de réussite de son propre dé neutre.

Si la figurine qui esquive est au contact de plusieurs adversaires, le joueur adverse choisit quelle figurine s'oppose à la figurine active pour ce test. En cas d'échec de la figurine active, seule la figurine choisie infligera des dommages en suivant la règle ci-dessus.

2.4 Combat

Quand une figurine active est au contact d'une figurine ennemie, elle a la possibilité de la combattre. Dans ce cas, le joueur déclare un combat et les joueurs doivent faire un jet d'affrontement.

Les deux joueurs lancent en secret les trois dés à dix faces (le dé neutre, le dé d'attaque et le dé de défense). Une fois les dés lancés, les joueurs choisissent en secret quels dés ils conservent en utilisant un jeton de la couleur du dé choisi (dans la planche de pions, l'attaque est en rouge, la défense en vert).

Quand les deux joueurs ont choisi leurs jetons, les résultats des dés et les jetons sont révélés puis on applique les résultats du combat.

"Il est possible, à ce moment, et uniquement à ce moment, de diminuer le résultat du dé neutre pour chacun des joueurs, en commençant par celui qui a le score le plus bas, en tenant compte des modificateurs. En cas d'égalité, les joueurs choisissent de le faire en secret.

Chaque joueur ajoute à son dé neutre sa valeur de Réflexes et le bonus de réflexes de son arme. Le joueur qui a obtenu le total le plus élevé agira en premier, son adversaire fera ensuite de même.

Le premier joueur, s'il a choisi d'attaquer applique le résultat de son dé d'attaque. S'il a choisi de ne pas attaquer, son adversaire devient le premier joueur. Il est possible qu'aucune attaque ne soit portée lors d'un combat si les deux joueurs choisissent de défendre.

Le premier joueur compare le total de son dé d'attaque (avec les bonus de sa caractéristique de combat et ceux de son arme) au total de défense de son adversaire (son dé de défense + sa caractéristique de combat + les bonus de son arme). Si le total de l'attaquant est strictement supérieur à celui du défenseur, il inflige des dégâts, sinon l'attaque est un échec.

Si les deux joueurs ont choisi d'attaquer, les touches sont automatiques pour les deux figurines.

Si l'attaque a touché sa cible, le joueur calcule les dégâts infligés en fonction de son arme. Il utilise pour cela le dé neutre et ajoute ou soustrait les éventuels bonus de son arme. Il compare ensuite le résultat

obtenu avec la valeur d'Endurance de la cible et consulte la section 2.6.2 "blessures" pour connaître l'étendue des dégâts provoqués.

Si le second joueur a survécu, c'est à son tour d'attaquer si la figurine avait choisi de le faire. Les malus infligés en raison des blessures provoquées par le premier attaquant sont pris en compte lors de cette attaque.

En cas d'égalité sur le dé neutre ET si les deux figurines attaquent, les coups sont portés de manière simultanée et peuvent provoquer éventuellement une mort des deux combattants.

Au moment où c'est à son tour d'initiative d'agir, une figurine peut choisir une des options de combat suivantes :

- Si sa figurine attaque et que l'attaque est réussie, la figurine peut repousser la figurine ennemie d'un maximum de 5 centimètres en ligne droite. S'il n'y a pas la place pour reculer, la figurine s'arrête avant l'obstacle. Ceci met fin au combat.
- Si sa figurine défend, elle peut être déplacée au maximum de 5 centimètres hors de contact de toute figurine ennemie.

Rappel des règles de combat :

- Jet de 3D10
- choix des dés en secret (Neutre et Attaque ou Neutre et Défense)
- Révéler les choix
- Diminution optionnelle du score du dé neutre
- Détermination du premier attaquant
- l'attaquant ajoute à son dé d'Attaque, sa caractéristique de combat et le bonus éventuel de son arme et compare ce résultat à au total du défenseur.
- Si le score de l'attaquant est supérieur à celui du défenseur, on vérifie la quantité de dégâts infligés
- Calcul des dégâts
- Détermination des blessures
- tour du attaquant s'il a survécu à l'attaque.

Exemple 1

Un Soldat Harkonnen combat un civil échappé qui ne porte qu'un bouclier en acier pour se protéger.

Les deux joueurs lancent leurs trois dés en secret.

Le joueur Harkonnen obtient 2 avec le dé vert (de défense), 5 avec le dé neutre et 8 avec le dé rouge (d'attaque). Il porte une hallebarde qui lui offre +2 en combat et des dégâts 12-.

Son adversaire obtient 6 avec le dé vert, 3 avec le dé neutre et 3 avec le dé rouge. Il porte un bouclier en acier qui lui offre +3 en combat mais uniquement en défense.

Le Harkonnen choisit d'attaquer, son adversaire de défendre.

Les dés et les choix des figurines sont révéls.

Le joueur harkonnen est le seul à attaquer et choisit de réduire son jet neutre à 1 pour maximiser les dégâts.

Comme son adversaire n'attaque pas, le Harkonnen compare son score d'attaque (8 du dé + bonus de la hallebarde harkonnen +2) avec le score de défense de son adversaire (6 du dé + 3 de bonus de son arme).

Le score du Harkonnen est supérieur à celui de son adversaire et il touche donc sa cible.

Pour le calcul des dégâts, on prend en compte la caractéristique de dégâts de 12 de l'arme à laquelle on

soustrait le score du dé neutre du joueur Harkonnen (réduit à 1). Le soldat harkonnen inflige donc 11 dégâts à sa cible, ce qui risque d'être assez pour la mettre hors de combat.

Dans cet exemple, si le joueur Harkonnen avait lui aussi choisit de se défendre lors de cet échange de coups, aucun joueur n'attaquait sa cible et le combat s'arrêtait immédiatement.

Exemple 2

Un Soldat Harkonnen combat un civil échappé qui ne porte qu'un bouclier en acier pour se protéger.

Les deux joueurs lancent leurs trois dés en secret.

Le joueur Harkonnen obtient 5 avec le dé vert (de défense), 7 avec le dé neutre et 6 avec le dé rouge (d'attaque). Il porte une hallebarde qui lui offre +2 en combat et des dégâts 12-.

Son adversaire obtient 1 avec le dé vert, 5 avec le dé neutre et 2 avec le dé rouge. Il porte un couteau qui ne lui donne pas de bonus de combat et provoque des dégâts 6-.

Le Harkonnen choisit d'attaquer, son adversaire aussi.

Les dés et les choix des figurines sont révélés.

Comme les deux joueurs attaquent, celui qui a le score neutre le plus bas peut choisir en premier de réduire son score neutre, puis c'est au tour de son adversaire. Ici, le civil choisit de ne pas diminuer son score. Le joueur Harkonnen prend un risque et choisit de descendre à 1.

Le civil frappe donc le premier puisque son score neutre est supérieur à celui de son adversaire.

Il touche automatiquement la figurine Harkonnen et provoque donc 5 dégâts (6-1 grâce à son arme), provoquant une blessure légère à son adversaire. Le Harkonnen perd 1 en Combat, en Réflexes et en Endurance.

C'est cependant son tour de frapper. Il touche automatiquement sa cible. Son arme provoque 11 dégâts (12-1 du dé neutre) et provoque aussi une blessure probablement mortelle à son adversaire.

2.5 Tir

Pour effectuer un tir lors de son activation, une figurine qui n'est au contact d'aucun adversaire doit disposer d'une ligne de vue sur la cible de son choix et d'une arme de tir.

Dans Landsraad, toutes les armes ont une portée illimitée, en revanche, il peut leur arriver de manquer de stabilité, décrite par la portée de l'arme dans son profil.

Le joueur dont la figurine est active mesure la distance entre le socle de sa figurine et celui de sa cible. C'est la portée du tir. Il compare cette portée avec la caractéristique de portée de son arme. La cible doit obligatoirement être la figurine ennemie la plus proche.

Si la portée réelle est inférieure ou égale à la portée de l'arme, le dé de tir bénéficie du bonus de combat indiqué dans le profil.

Pour chaque tranche de portée suivante, le dé de tir subit un malus de -1 supplémentaire.

Le joueur attaquant ajoute la caractéristique de combat de la figurine qui tire.

Le joueur défenseur ajoute uniquement les bonus de couvert.

Si le défenseur est caché par un petit obstacle, il ajoute +2 à son dé de défense, s'il est derrière un grand

obstacle, il ajoute +4 à son dé.

Une fois les bonus de combat déterminés, chaque joueur lance deux dés dont le dé neutre et ajoute les éventuels bonus d'arme ou d'équipement.

Si le total de l'attaquant est strictement supérieur à celui du défenseur, il touche sa cible et peut infliger des dégâts.

Si le score du défenseur est supérieur ou égal à celui de l'attaquant, sa figurine a le temps d'esquiver le tir avant le début de la rafale et celle-ci est déplacée, si le joueur qui possède la figurine le souhaite, d'une distance inférieure ou égale au score de son dé neutre.

Lors d'un tir, il est impossible de diminuer le score du dé neutre.

Si une touche est obtenue, l'attaquant ajoute à son dé neutre la caractéristique de dégâts de l'arme. Ce total indique le nombre de dégâts provoqués, que l'on compare à l'Endurance de la cible pour connaître le niveau de blessures.

Lors d'un tir sur un pion objectif immobile, le test est réalisé de la même façon, la cible lance un seul dé et n'y ajoute aucun bonus ou malus puisqu'elle ne peut pas se déplacer. Ce test représente d'éventuels hasards qui peuvent survenir lors d'un tir et en augmenter la difficulté.

Exemple 1

Un Soldat (Combat 1) tire au pistolet (portée 10, combat +1, dégâts +1 sur une cible située à 35 centimètres à découvert, la cible a une endurance de 3.

Comme la cible est à une distance de 35 centimètres, son arme subit un malus de combat de -2 (+1 s'il était à moins de 10 centimètres, 0 entre 11 et 20, -1 entre 21 et 30 et -2 entre 31 et 40) en raison de la portée et la figurine ajoute 1 à son score grâce à sa caractéristique.

Les deux joueurs lancent leurs deux dés chacun. Le soldat Obtient 8 avec le dé neutre et 7 avec le dé d'attaque.

Son adversaire obtient 4 avec le dé neutre et 3 avec le dé de défense.

Le joueur attaquant obtient donc 7 (dé d'attaque) -2 (portée) $+1$ (combat) $= 6$

Son adversaire n'obtient que 3 et le tir touche sa cible.

Le dé neutre a obtenu un score de 8. Le joueur ajoute la valeur de dégâts de l'arme (+1) et provoque donc 9 dégâts, ce qui suffit à provoquer une blessure fatale à sa cible car ce total est égal au triple de l'Endurance de celle-ci.

Exemple 2

Un Sardaukar (Combat +2) tir avec sa lance sardaukar (portée 15, combat +1 et dégâts +2) contre une figurine située à 16 centimètres et à couvert derrière un obstacle qui dissimule plus de la moitié de la cible (couvert +4).

Le Sardaukar ajoutera 2 à son dé d'attaque : +2 de sa caractéristique de combat, +0 pour la portée de l'arme. Son adversaire ajoutera 4 à son dé de défense grâce au couvert.

Le joueur Sardaukar obtient 10 sur le dé neutre et 3 sur le dé d'attaque.

Sa cible obtient 4 sur le dé neutre et 3 sur le dé de défense.

Le Sardaukar obtient donc un total de 5, sa cible un total de 7 grâce au couvert et le tir échoue.

La cible est déplacée, si son joueur le souhaite, de 4 centimètres au maximum.

Dans cet exemple, sans le couvert, le Sardaukar touchait sa cible et l'éliminait probablement.

2.6 Etats de la figurine

Toutes les figurines de Landsraad peuvent subir les effets de différents états, qu'ils soient provoqués par des blessures ou des effets particuliers de jeu.

2.6.1 Fatigue

Toutes les figurines peuvent subir les effets des différents états.

L'état le moins grave est la fatigue, les autres sont des blessures plus ou moins graves.

Une figurine qui porte un pion fatigue n'en ressent pas les effets, mais le pion permet de signaler que la figurine vient d'être activée et qu'une prochaine activation sera difficile tant qu'elle n'aura pas repris son souffle.

Une figurine qui s'active et qui possédait déjà un pion Fatigue au début de son activation subit un malus de -1 à toutes ses caractéristiques de Combat et de Réflexes jusqu'à la fin de son activation.

Une figurine qui s'active et qui possédait déjà au moins deux pions Fatigue au début de son activation subit les effets d'une blessure légère.

Les effets des pions fatigue se cumulent à ceux des blessures.

Les pions de fatigue après le troisième ne donnent pas de malus complémentaire mais doivent être décomptés pour prendre en compte le temps nécessaire à la figurine pour récupérer.

A la fin de l'activation d'une figurine, toutes les figurines sauf celle qui vient d'être activée, retirent un pion fatigue.

Ainsi, pour ne pas subir les effets des pions fatigue, il vaut mieux laisser les figurines se reposer le temps d'activer leurs alliés.

2.6.2 Blessures

Quand une figurine subit des dégâts, on compare le nombre de dégâts subis avec son Endurance.

Si le nombre de dégâts est inférieur à l'Endurance, il s'agit d'une simple égratignure, la cible reçoit un pion Fatigue.

Si le nombre de dégâts est égal ou supérieur à l'Endurance mais inférieur au double de l'Endurance, la figurine subit une blessure légère.

Si le nombre de dégâts est égal ou supérieur au double de l'Endurance mais inférieur au triple de l'Endurance, la figurine subit une blessure grave.

si le nombre de dégâts est supérieur ou égal au triple de l'Endurance, la figurine subit une blessure fatale.

Les effets des blessures ne sont pas cumulatifs, on ne prend en compte que le niveau le plus grave.

Seuls les effets d'un pion fatigue se cumulent avec les effets des autres blessures.

Une figurine qui a subi une blessure légère souffre d'un malus de -1 en Combat, en Réflexes et en Endurance jusqu'à la fin du jeu.

Une figurine qui a subi une blessure grave souffre d'un malus de -2 en Combat, en Réflexes et en Endurance et son mouvement est réduit de moitié jusqu'à la fin du jeu.

Une blessure fatale élimine la figurine de la partie définitivement. On considère qu'une blessure fatale ne peut pas être soignée.

les valeurs de Combat et de Réflexes peuvent tomber en dessous de 0 à cause de ces blessures, l'Endurance minimale est de 1.

2.6.3 Blessures exotiques

Certaines armes provoquent des dégâts très particuliers, en particulier les armes laser (Voir 2.7 concepts spécifiques) et les armes empoisonnées.

Brûlure

Une arme qui provoque des dégâts de type brûlure n'a pas de valeur de dégâts normale, elle utilise en revanche une valeur indiquée entre parenthèses. Quand une figurine en touche une autre avec une arme provoquant des dégâts de ce type, on compare seulement la valeur entre parenthèses et la valeur d'Endurance du défenseur, sans ajouter de dé neutre à ce score.

Une brûlure peut être provoquée par une attaque de tir (le plus souvent des lasers) mais éventuellement par un effet de jeu ou une arme de corps à corps .

Poisons

Un grand nombre de combattants utilisent des armes empoisonnées. Celles-ci peuvent être des armes de tir ou de corps à corps. Si une arme empoisonnée inflige au moins un point de dégâts, la cible souffre automatiquement d'un effet dépendant du poison utilisé :

Aveuglant : La figurine perd le sens de la vue. Elle n'est plus capable de tirer sur ses cibles avec ses armes de tir, ne peut plus remplir d'objectifs et si elle combat au corps à corps, elle ne sera capable que de se défendre avec un malus de -4 à son dé de défense.

Brise volonté X : Les X prochaines activations de la figurine doivent être des actions de mouvement. Ces mouvements doivent être dans la direction du bord de table le plus proche. Une fois le bord de table atteint, la figurine reste sur place.

Dangereux : La cible subit les effets d'une blessure grave, quel que soit le niveau de blessure réellement infligé.

Handicapant X : Le joueur qui contrôle la cible ne peut pas la sélectionner pour ses X prochaines activations. Si la figurine est la seule que le joueur contrôle ou si toutes ses figurines subissent cet effet, il passe son tour autant de fois que nécessaire.

Irritant : La cible ne peut plus effectuer d'actions de combat ou de tir. La figurine peut toutefois se défendre.

Mortel : La cible subit une blessure fatale, quel que soit le niveau de blessure réellement infligé. Contrairement à une véritable blessure fatale, dans ce cas la figurine reste sur la table au lieu d'être retirée du jeu.

Paralysant : La cible est incapable de se déplacer et subit, si elle est au corps à corps un malus de -3 à ses dés.

Les effets des poisons durent jusqu'à ce que la figurine soit soignée, sauf mention contraire dans sa description.

2.7 Concepts spécifiques

En raison des particularités de l'univers de Dune, un certain nombre de règles spéciales s'appliquent lors des affrontements dans Landsraad.

Si une de ces règles est suivie d'un X, il s'agira en général d'un chiffre dont les effets sont décrits.

Armure X : Certaines figurines bénéficient d'une protection spéciale, en plus de leur éventuel bouclier, qui absorbe les attaques qu'elles subissent. Si une figurine porte une Armure, lors de la détermination des blessures, les dégâts sont comparés à l'Endurance ou à la valeur d'Armure de la figurine, en fonction du score le plus élevé des deux.

Les effets des armures sont ignorées par les armes provoquant des effets explosifs.

Exemple, une figurine ayant une Endurance 2 et une Armure 3 subit des dégâts, on compare le niveau des dégâts à l'armure plutôt qu'à l'Endurance, car l'armure a une caractéristique plus élevée et il sera plus difficile de supprimer la figurine.

Arrakis : Si les deux joueurs sont d'accord, l'affrontement peut avoir lieu sur Arrakis.

Dans ce cas, aucune figurine ne peut utiliser de Bouclier, ni de suspenseur et chaque joueur dispose automatiquement d'une dose d'épice additionnelle. Le risque de présence du ver ou d'arrivée d'une tempête réduit la durée de jeu à 35 minutes.

Arrakis étant une planète désertique, il faut en tenir compte lors de la mise en place des décors.

Si les deux joueurs ne sont pas d'accord pour s'affronter sur Arrakis, la bataille ne peut pas avoir lieu sur cette planète.

Boucliers : Les figurines portent souvent des protections individuelles de type bouclier Holzmann. Ces protections ignorent toutes les attaques, à l'exception des attaques les plus lentes.

Les attaques de tir ciblant la figurine ne provoquent jamais aucun dégât.

Les attaques de corps à corps ciblant la figurine ne provoquent des dégâts que si le dé neutre obtient un score de 1 (avant l'ajout d'éventuels bonus).

Certaines figurines portent un semi-bouclier. Cette protection fonctionne de la même manière qu'un bouclier normal, mais les attaques de corps à corps provoquent des dégâts si le dé neutre obtient un score compris entre 1 et 4. Les tirs sont toujours arrêtés de la même façon.

Une figurine portant un bouclier ne peut jamais être la cible d'un tir de laser.

Les boucliers ne peuvent jamais être utilisés si la partie se déroule sur Arrakis.

Epice : Toute figurine qui porte de l'Epice peut en consommer au cours de la partie. Il n'y a pas de limite au nombre de doses d'épice qu'une figurine peut consommer au cours d'une partie.

Les effets de l'Epice sont différents en fonction de la faction à laquelle appartient la figurine.

Les effets de plusieurs doses d'Epice ne se cumulent jamais.

Les effets de l'Epice durent jusqu'à ce que le consommateur porte deux jetons de fatigue à la fin d'une de ses activations. Quand ceci se produit, la dose ne fait plus effet.

Explosifs : Les armes explosives sont les seules à pouvoir endommager certains types de décors ou d'objectifs de missions.

Les armes laser peuvent choisir d'utiliser cette règle ou la règle Brûlure, au choix du joueur. Voir plus bas.

Gabarits : Les gabarits utilisés dans landsraad peuvent être circulaires ou de tir direct X.

Une arme à gabarit peut viser n'importe quel point du champ de bataille. Le tireur fait un seul jet de tir en

suivant les règles normales et chaque figurine ciblée essaie d'esquiver avec son propre jet de dés.

Les gabarits circulaires ont un rayon de 5 centimètres et toutes les figurines situées sous le gabarit sont affectées par le tir. Une figurine qui esquive un gabarit mais ne se déplace pas assez loin subit les effets du tir.

Les gabarits de tir direct X touchent toutes les figurines situées dans la ligne de vue du tireur sur une ligne s'étendant jusqu'à X centimètres de son socle.

Laser : Les lasers sont des armes redoutables. Une figurine portant un laser ne peut jamais viser une figurine portant un bouclier.

Lors de l'attaque avec un laser, la figurine doit choisir d'utiliser la règle Brûlure ou Explosif avec la valeur de dégâts indiquée dans le profil de l'arme. Le joueur choisit un seul des deux effets mais jamais les deux en même temps.

Si le mode Brûlure est choisi, la valeur de dégâts de l'arme entre parenthèses est utilisée.

Si le mode explosif est choisi, le joueur ne tient pas compte des parenthèses. La valeur indiquée est divisée par trois, arrondie à l'unité inférieure et un gabarit circulaire est utilisé. Les dégâts indiqués sont ajoutés au dé neutre comme pour des dégâts normaux.

3 Missions

Au-delà d'un point critique dans un espace fini, la liberté décroît comme s'accroît le nombre. Cela est aussi vrai des humains dans l'espace fini d'un écosystème planétaire que des molécules d'un gaz dans un flacon scellé. La question qui se pose pour les humains n'est pas de savoir combien d'entre eux survivront dans le système mais quel sera le genre d'existence de ceux qui survivront.

Pardot Kynes, Premier Planétologue d'Arrakis.

L'objectif d'une partie de Landsraad est d'obtenir des points de victoire à la fin de la partie en accomplissant différentes missions. A la fin de la partie, chaque joueur totalise le nombre de points de victoire qu'il a obtenu et celui qui obtient le plus de points de victoire gagne la partie.

Au cours de la Mise en place, après la mise en place des décors mais juste avant le déploiement, chaque joueur doit choisir ses objectifs de mission.

Si la mission nécessite de placer des marqueurs sur la table de jeu, il devra déclarer à son adversaire à quel type de mission chaque marqueur correspond.

Toutes les missions sont secrètes. Chaque joueur doit noter, à l'abri des regards de son adversaire, les missions qui l'intéressent dans l'ordre de son choix.

Il est possible que, si plusieurs joueurs ont décidé de jouer les mêmes missions, ils utilisent tous les deux des pions semblables et il faudra y prêter attention pour la réalisation des objectifs, un joueur ne peut pas réaliser les objectifs de son adversaire.

Tous les marqueurs de missions placés sur la table sont représentés par des jetons de 30 mm ou de 50 mm de diamètre.

Chaque joueur choisit en secret entre une et six missions parmi celles qui sont décrites sur les cartes fournies. Chaque joueur sélectionne les missions dans un ordre précis. Pour ce faire, il coche sur la carte de mission le numéro de mission qui correspond à son choix.

La mission numéro un est la plus importante, la mission six la moins prioritaire.

Si à la fin de la partie, les objectifs d'une mission sont atteints, le joueur gagne autant de points de victoire que le nombre indiqué dans le tableau plus bas. En cas d'échec, le joueur perd des points en fonction des indications du même tableau.

Sur une carte on trouve :

Le nom de la mission.

Un descriptif des pions à utiliser et les règles spéciales de la mission, ainsi que des explications sur les conditions de victoire.

En bas, on trouve un tableau avec en haut les numéros de missions (que l'on peut cocher pour donner l'ordre des missions. Une mission non cochée n'est pas choisie).

Dans la deuxième ligne, il y a deux séries de chiffres. Le chiffre du haut donne le nombre de points de victoire obtenus en cas de réussite, celle du bas le nombre de points perdus en cas d'échec.

Attention, certaines missions ne sont autorisées que pour certaines factions, indiquées sous le nom de la mission. Par exemple, la mission "Chasse aux Esclaves" ne peut être choisie que par les joueurs utilisant

Protection

Le joueur place un pion "ambassadeur" n'importe où sur la table. Celui-ci est considéré comme une figurine amie mais ne peut jamais être activée. L'ambassadeur dispose de Combat et Réflexes -2, d'une Endurance 2 et d'un bouclier.

Le joueur réussit la mission si l'ambassadeur est indemne à la fin de la partie.

La mission est un échec si l'ambassadeur est retiré du jeu.

1	2	3	4	5	6
4	3	2	1	1	1
-5	-4	-3	-2	-1	-1

des gladiateurs.

Exemple

Un joueur sélectionne en secret six missions en début de partie :

1 Vol d'Epice, 2 Protection, 3 Assassinat, 4 Territoire, 5 Occupation, 6 Activation

Il réussit les missions Protection, Territoire, Activation et Occupation mais échoue dans les deux autres.

Il obtient 16 points de victoire (Protection 3, Territoire 6, Activation 3 et Occupation 4) mais en perd 6 (Vol d'Epice -5 et Assassinat -1).

Pour un total de 10 Points de victoire en fin de partie. Plus qu'à espérer que son adversaire en ai moins.

Le joueur adverse ne choisit en début de partie que trois missions :

1 Traîtrise, 2 Infiltration, 3 Assassinat

Il réussit les trois missions et obtient donc 14 points de victoire (Traîtrise 6, Infiltration 4, Assassinat 4).

Le second joueur a obtenu plus de points de victoire que son adversaire et gagne la partie.

4 Recrutement

Vos ennemis vous renforcent.

Vos amis vous affaiblissent.

Les Mémoires volées

Un joueur peut recruter pour une partie jusqu'à 15 points de figurines ou d'équipements tirés de la caserne et de l'arsenal de sa fiche de faction.

Il est impossible de dépasser ce total quinze points, mais il est possible d'en sélectionner moins.

La caserne représente les figurines disponibles pour un joueur.

Il peut y choisir toutes les figurines indiquées pour le nombre de points correspondants.

Il est possible de prendre plusieurs figurines de même type si le joueur le souhaite et si sa caserne le lui permet.

Chaque figurine doit être représentée par une carte de profil différente.

L'arsenal représente les équipements spéciaux accessibles à la maison.

La plupart des équipements indiqués sont gratuits et le joueur doit seulement faire son choix parmi les options disponibles en fonction des quantités disponibles.

Certains équipements plus rares nécessitent la dépense de points supplémentaires pour être obtenus.

Un joueur qui souhaite attribuer un équipement à une figurine l'indique directement sur la carte de profil de la figurine.

Une figurine peut porter n'importe quel nombre d'équipements.

Voir aussi le document : Création d'une faction, qui détaille comment créer une Maison à partir de règles simples et comment la personnaliser.