

Création d'une Faction

Si les joueurs n'ont pas envie de jouer une maison du Landsraad historique, il est possible de créer une Maison Mineure à partir des quelques règles suivantes. Dans ce cas, il est recommandé de créer une fiche de faction spécifique afin de conserver les mêmes particularités au fur et à mesure des parties.

Pour créer une Maison Mineure, il convient de suivre les étapes suivantes :

- Choix du Nom de la maison
- Honneur
- Epice
- Effets de l'Epice
- Caserne
- Arsenal
- Personnaliser la faction

Une fois ces étapes terminées, il est possible de recruter les combattants comme pour une faction historique.

1 Choix du Nom de la maison

Lors de cette étape, il suffit de choisir un nom à la maison et éventuellement un logo. Cette étape n'est pas nécessaire au jeu mais elle est plus intéressante pour se plonger dans l'univers.

2 Honneur

Une Maison Mineure n'est pas forcément très connue, que ce soit en bien ou en mal par les autres maisons du Landsraad. Une Maison Mineure dispose de trois points d'Honneur.

3 Epice

L'Epice est une substance assez commune parmi les forces d'élite et une Maison Mineure dispose de trois doses d'Epice.

4 Effets de l'Epice

L'Epice n'a pas les mêmes effets en fonction des individus. Par souci de simplification, on considère ici que les individus d'une même maison bénéficieront des mêmes bonus lorsqu'ils prennent une dose d'Epice.

Choisir un des effets suivants :

- *Une figurine qui utilise une dose d'Epice ignore les effets des pions blessure (à l'exception de la fatigue).*
- *Une figurine qui utilise une dose d'Epice bénéficie d'un bonus de combat et de Réflexes de +2.*
- *Une figurine qui utilise une dose d'Epice bénéficie d'un bonus de +1 en Endurance.*
- *Une figurine qui utilise une dose d'Epice peut relancer une fois un seul de ses dés (une fois que les scores ont été révélés pour un test en opposition), cette relance est accordée pour tous les jets de dés de la figurine.*

5 Caserne

Toutes les maisons ont accès à des combattants communs :

Soldat	0-8
Spécialiste	0-3
Médecin	0-2
Eclaireur	0-2
Duelliste	0-2
Maître d'arme	0-1
Mentat	0-1
Assassin	0-1
Maître d'escrime OU Maître d'escrime	0-1

C'est la base de recrutement d'une faction. Il est possible de modifier ces possibilités dans la dernière partie du processus de création d'une Maison.

6 Arsenal

Le joueur choisit jusqu'à trois armes dans la section des armes communes du tableau ci-dessous qui pourront être attribuées à n'importe quelle figurine de la faction.

Le joueur choisit jusqu'à trois armes de la section des armes spéciales qui sont réservées aux figurines de spécialistes.

Le joueur choisit jusqu'à trois équipements de la liste des équipements, qui pourront être attribués à n'importe quelle figurine de sa faction.

Si une arme ou un équipement est indiqué avec un coût ou un nombre maximum (indiqué sous le nom de l'arme). Dans ce cas, le joueur devra en respecter les limites pour sa faction, sinon, toute figurine peut recevoir tous les équipements et armes disponibles.

Sauf indication contraire, une arme commune ou spéciale ne coûte rien, et un équipement coûte 1 point de recrutement pour trois pièces.

<i>Rareté</i>	<i>Arme</i>	<i>Portée</i>	<i>Combat</i>	<i>Initiative</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Spécial</i>
commun	Arme à une main	-	+1	+1	10-	
commun	Arme lourde	-	+2	+1	15-	-
commun	Fusil	15	+1	-	+2	-
commun	Grenades	5	-1	-	+1	Circulaire (gabarit)
commun	Impulsion électrique	-	+1	+1	(9)	Brûlure
commun	Lance	10	-	+1	+1/11-	
commun	Mitraillette	15	+2	-	+1	-
commun	Paralyseur	10	0	-	+1	Poison (Paralysant)
commun	Paire d'armes	-	+2	+2	10-	

commun	Pistolet empoisoné	10	+1	-	+1	Poison (Dangereux)
Rare	Fusil de précision - 1 point de recrutement	25	+2	-	+3	Ne peut pas se déplacer avant un tir
Rare	Fusil lourd	20	+1	-	+4	Explosif
Rare	Gaz asphyxiant	5	-1	-	-1	Poison (paralysant), gabarit (circulaire)
Rare	Lance acide	-	-1	+1	(12)	Brûlure
Rare	Lance-flammes	-	-2	-	(9)	Arme à tir direct 20
Rare	Laser	15	-2	-	(12)	Laser
Rare	Lance-roquettes - 1 point de recrutement	20	-1	-	+2	Ne peut pas se déplacer avant un tir. Explosif, Gabarit (circulaire)
Rare	Mitrailleuse - 1 point de recrutement	20	+1	-	+3	Ne peut pas se déplacer avant un tir
Rare	Suppresseur Neural	10	-1	-	+3	-
Rare	Tronçonneur	-	-3	-3	16-	Explosif

Equipements	Effets
Armure	La figurine porte une Armure (3).
Brouilleur (2 pièces)	A la place d'une action,, la figurine pose un gabarit, toutes les figurines sous le gabarit perdent l'usage de leur bouclier jusqu'à ce qu'elle sortent du gabarit ou que le porteur ne s'active à nouveau, auquel cas, le gabarit se dissipe.
Chercheur Tueur (1 pièce - 1 point de recrutement)	Une figurine peut libérer son Chercheur Tueur à la place d'une action,. 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 <i>Mortel</i> .
Explosifs	Une figurine qui porte des explosifs en porte assez pour les utiliser une seule fois dans la partie. A la place d'une action, en contact avec un élément de jeu, la figurine peut s'activer et faire exploser automatiquement un marqueur d'objectif.
Fumigènes (2 pièces)	Une figurine équipée de fumigènes en possède assez pour toute la partie. A la place d'une action,, la figurine peut, à la place d'effectuer un tir, placer un gabarit circulaire à moins de 20 cm. Les fumignes bloquent entièrement les lignes de vue de toutes les figurines. Au moment où le gabarit est placé, le joueur lance 1 dé. Il s'agit du nombre d'activations pendant lesquelles le gabarit reste en jeu, ensuite, il se volatilise
Grenade Flash (2 pièces)	Une figurine équipée de grenades flash en possède assez pour toute la partie. A la place d'une action, la figurine peut, à la place d'effectuer un tir, placer un gabarit circulaire à moins de 20 cm. Toute figurine située sous le gabarit subit l'effet <i>Aveuglant</i>

Grenades Terreur (1 pièce)	Une figurine équipée de grenades Terreur en possède assez pour toute la partie. A la place d'une action, la figurine peut, à la place d'effectuer un tir, placer un gabarit circulaire à moins de 20 cm. Toute figurine située sous le gabarit subit l'effet <i>Brise Volonté 2</i>
Lance-grenades (1 pièce)	La portée des Grenades et des Gaz Asphyxiants de la figurine passe à 20 et la valeur de combat à 0.
Mines	Une figurine qui porte des mines en possède 3. A la place d'une action, la figurine pose un jeton "mine" à son contact. Une fois placée, toute figurine autre que le porteur qui se trouverait, à n'importe quel moment de son mouvement à moins de 5 cm de la mine subirait une attaque provoquant une touche automatique et des dégâts +2. Le jeton est ensuite retiré du jeu. Les mines ignorent les boucliers.
Poison mortel (1 pièce)	Sur un couteau uniquement, l'arme devient couteau*. Poison (Mortel)
Suspenseur (1 pièce)	La figurine peut se déplacer et tirer avec une arme qui normalement l'en empêcherait (mitrailleuse, lance-roquettes)
Tenues camouflées	Une figurine équipée d'une tenue camouflée ne peut pas être prise pour cible à une distance supérieure à 40 centimètres.
Viseur optique	+2 en combat pour les tirs du porteur

8 Personnaliser la maison

Il est enfin possible de personnaliser une Maison Mineure pour la rendre plus intéressante à jouer. Un joueur peut choisir jusqu'à trois avantages dans la liste qui suit. Il devra choisir autant d'inconvénients que d'avantages. Ces spécificités permettront d'affiner le recrutement ou les règles spécifiques de la Maison. Il est impossible de choisir un inconvénient qui annule un avantage choisi et inversement (Exemple : "Honneur" ne peut pas être sélectionné avec "Traîtres").

Avantages :

- *Alliance avec le Bene Gesserit* : La Maison peut recruter jusqu'à une Soeur du Bene Gesserit.
- *Armée spécialisée* : La Maison peut inclure un spécialiste supplémentaire. Pour le coût d'un point d'honneur, il est possible de choisir plusieurs fois cet avantage après la première fois.
- *Armes puissantes* : Les armes de tir de la Maison bénéficient de +1 en dégâts. Les armes qui n'utilisent pas cette caractéristique n'ont pas de bonus.
- *Arsenaux lourds* : Une arme ou équipement qui porte la mention "1 point de recrutement" ne coûte rien.
- *Arsenaux spécialisés* : Le joueur peut choisir une arme spéciale qui pourra être choisie comme une arme commune. Ceci n'offre pas la possibilité de choisir une arme rare de plus.
- *Assassins* : La Maison peut inclure un Assassin supplémentaire. Pour le coût d'un point d'honneur à chaque fois (avec un minimum de 0), il est possible de choisir plusieurs fois cet avantage.
- *Combattants experts* : Toutes les figurines de la Maison bénéficient d'un bonus de +1 en combat.
- *Corps médical* : La Maison peut inclure un Médecin supplémentaire. Pour le coût d'un point d'honneur, il est possible de choisir plusieurs fois cet avantage après la première fois.
- *Discretion* : La Maison peut inclure un Eclaireur supplémentaire. Pour le coût d'un point d'honneur, il est possible de choisir plusieurs fois cet avantage après la première fois.
- *Ecole d'escrime* : La Maison peut inclure un Duelliste supplémentaire. Pour le coût d'un point d'honneur, il est possible de choisir plusieurs fois cet avantage après la première fois.
- *Ecole Mentat* : La Maison peut inclure un Mentat supplémentaire. Pour le coût d'un point d'honneur, il est

possible de choisir plusieurs fois cet avantage après la première fois.

- *Entraînement supérieur* : la Maison peut sélectionner un Maître d'Escrime et un Maître Assassin.
- *Foi véritable* : Les combattants de la Maison ignorent les effets des poisons *Brise Volonté*.
- *Gladiateurs* : La Maison peut recruter jusqu'à deux gladiateurs.
- *Honneur* : L'honneur de la Maison est augmenté de 1. Il est possible de sélectionner cet avantage plusieurs fois, en échange, pour tout choix supplémentaire, le niveau de recrutement d'un type de troupes est diminué de 1 (sauf les soldats) jusqu'à un minimum de 0.
- *Maîtres Artisans* : Les armes de corps à corps de la Maison augmentent de 1 leur valeur de dégâts (10- devient 11- par exemple). Les armes qui n'utilisent pas cette caractéristique ne sont pas affectées.
- *Rapides* : Les figurines de la Maison ajoutent +2.5 cm à leur valeur de mouvement.
- *Reflexes améliorés* : Les figurines de la Maison ajoutent +1 à leur valeur de Réflexes.
- *Solides* : Les figurines de la Maison ajoutent +1 à leur valeur d'Endurance. Ce bonus compte pour deux Avantages au lieu d'un seul.
- *Stock d'épice* : La Maison du joueur dispose de 3 doses d'Epice additionnelles en début de partie.
- *Tireurs émérites* : Les armes de tir de la Maison bénéficient d'une portée améliorée de +5 cm.
- *Technologie supérieure* : la maison peut choisir un équipement supplémentaire.

Inconvénients :

- *Arsenal réduit* : La Maison peut choisir seulement deux équipements de l'arsenal au lieu de trois.
- *Dépendants à l'Epice* : Dès sa première activation, une figurine souffrant de cette règle DOIT consommer une dose d'Epice qu'elle possède. Une fois les effets de la drogue dissipés, la figurine devra à nouveau prendre une dose dès son activation suivante.
- *Equipements médiocres* : Le joueur doit choisir 3 figurines qui portent des semi boucliers à la place de boucliers normaux en début de partie.
- *Entretien défaillant* : La Maison peut choisir une arme spéciale de moins.
- *Faibles* : Toutes les figurines de la Maison ont une Endurance réduite de 1. Ce malus compte pour deux inconvénients au lieu d'un seul.
- *Forte gravité* : Le mouvement de toutes les figurines de la Maison est réduit de 2.5 cm.
- *Fous de Dieu* : Les fous de Dieu agissent en véritables fanatiques. Un Fou de Dieu ne peut jamais quitter volontairement un corps à corps.
- *Mauvais entraînement* : Toutes les figurines de la Maison souffrent d'un malus de -1 en combat.
- *Pauvres* : La Maison dispose d'une dose d'Epice de moins.
- *Lents* : Toutes les figurines de la maison souffrent d'un malus de -1 en Réflexes.
- *Relations politiques médiocres* : La Maison ne peut pas recruter de maître assassin ou de maître d'escrime.
- *Traîtres* : La Maison subit un malus de -2 en Honneur.

<p style="text-align: center;">Nom de la maison</p> <p style="text-align: center;">Logo</p>	<p style="text-align: center;">Règles spécifiques</p> <p style="text-align: center;">Missions spécifiques</p>																																																														
<p style="text-align: center;">Honneur</p> <p style="text-align: center;">Epice</p> <p style="text-align: center;"><i>Effets</i></p>																																																															
<p style="text-align: center;">Caserne</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 80%;">Soldats</td> <td style="text-align: right;">0-8</td> </tr> <tr> <td>Médecin</td> <td style="text-align: right;">0-2</td> </tr> <tr> <td>Spécialiste</td> <td style="text-align: right;">0-3</td> </tr> <tr> <td>Eclaireurs</td> <td style="text-align: right;">0-2</td> </tr> <tr> <td>Duellistes</td> <td style="text-align: right;">0-2</td> </tr> <tr> <td>Mentat</td> <td style="text-align: right;">0-1</td> </tr> <tr> <td>Assassin</td> <td style="text-align: right;">0-1</td> </tr> <tr> <td>Maître d'arme</td> <td style="text-align: right;">0-1</td> </tr> <tr> <td>Maître assassin</td> <td style="text-align: right;">0-1</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">OU</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Maître d'Escrime</td> <td style="text-align: right;">0-1</td> </tr> </table>	Soldats	0-8	Médecin	0-2	Spécialiste	0-3	Eclaireurs	0-2	Duellistes	0-2	Mentat	0-1	Assassin	0-1	Maître d'arme	0-1	Maître assassin	0-1	OU		Maître d'Escrime	0-1	<p style="text-align: center;">Arsenal</p> <p style="text-align: center;"><i>Armes communes</i></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Portée</th> <th>Combat</th> <th>Initiative</th> <th>Dégâts</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;"><i>Armes de spécialistes</i></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Arme</th> <th>Portée</th> <th>Combat</th> <th>Initiative</th> <th>Dégâts</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;"><i>Equipements rares</i></p>	Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts															
Soldats	0-8																																																														
Médecin	0-2																																																														
Spécialiste	0-3																																																														
Eclaireurs	0-2																																																														
Duellistes	0-2																																																														
Mentat	0-1																																																														
Assassin	0-1																																																														
Maître d'arme	0-1																																																														
Maître assassin	0-1																																																														
OU																																																															
Maître d'Escrime	0-1																																																														
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																																																											
Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts																																																											