

## Fiche mémo pour les règles de Dune.

### Création de personnage:

- 1.) **Choix d'un concept:** au libre choix du joueur
- 2.) **Choix de l'archétype** qui définit les champs de compétences. (P.113)
- 3.) **Choix des compétences** : la compétence primaire est la plus élevée et indiquée par l'archétype choisi: la primaire est à 6, la secondaire à 5, les trois dernières à 4. Puis répartir 5 points supplémentaires parmi ces compétences sans jamais aller au delà de 8.
- 4.) **Choix des spécialisations:** deux attribuées d'office par l'archétype et deux spécialisations au choix: les possibilités sont infinies et doivent pouvoir être exploitables, (exemples fournis p. 103).
- 5.) **Choix des talents:** un talent en rapport avec l'archétype est fourni, les deux autres peuvent être librement choisis, à l'exception des talents propres à un archétype: Bene Gesserit, Suk, Mentat etc. Un talent octroie des avantages sur des jets de dés.
- 6.) **Définition des principes:** ceux ci définissent ce que en quoi le personnage croit, ce qui le motive lorsqu'il agit. Les 5 principes s'échelonnent de 4 à 8 et les valeurs sont réparties à la discrétion du joueur. Il faut ensuite décider d'une maxime, une phrase qui résume les trois principes les plus importants du joueur. Les principes et leur maxime sert de clef narrative permettant de justifier lors d'un jet de dé, de l'action et de ce qui motive le personnage à le faire.
- 7.) **Choix des atouts:** correspond aux outils et ressources dont le personnage dispose: ils peuvent être dits tangibles ou intangibles. Un personnage commence toujours avec trois atouts dont l'un est intangible. (p. 122, liste des atouts p. 190)
- 8.) **Définir l'ambition du personnage:** elle sert de boussole pour ses plus grands desseins et peut être déterminante dans la progression du personnage.

### Système de Progression:

Obtenir des points de progression peut se faire de 4 façons:

- **L'adversité:** affronter des situations difficiles, faire des erreurs et en subir les conséquences.
- **Douleur:** 1 point de progression gagné lorsque le personnage est vaincu au cours d'un conflit.
- **Echec:** 1 point de progression gagné lors de l'échec d'un test d'une difficulté égale ou supérieure à 3.
- **Péril:** 1 point de progression lorsque le meneur dépense d'un coup au moins 4 points de Menace contre le joueur.

### La dépense des points de progression:

- 10 points de progression pour 1 point de compétence supplémentaire.
- Acquérir une nouvelle spécialisation pour une compétence égale ou supérieure à 6 pour un coût de points de progression égal au nombre de spécialisations déjà possédées.
- Acquérir un nouveau talent parmi ceux disponibles pour le personnage au prix de trois fois le nombre de talents possédés en points de progression.
- Rendre un atout temporaire permanent pour 3 points de progression, ou améliorer un atout existant en augmentant de 1 sa qualité pour un coût de point de progression égal à deux fois la qualité de l'atout.

### Principe du système 2D20:

Un jet de dé se fait avec deux dés de 20 contre une difficulté établie par le meneur ou, lors d'un conflit, égal à la compétence principale de l'adversaire utilisée pendant le conflit.

Après description de son action, le meneur choisit la compétence la plus adaptée, fixe la difficulté et laisse au joueur le choix du principe. Pour obtenir une réussite, le joueur doit obtenir un résultat inférieur ou égal au seuil de réussite défini par la somme Compétence + principe employés durant l'action.

- Tout 1 ou tout jet inférieur ou égal à la valeur de la compétence dans le cas ou une spécialisation s'applique, correspond à une **double réussite**.
  - Tout **20 engendre une complication** à la discrétion du meneur ou du joueur.
  - On peut **aider un joueur à raison d'un D20 supplémentaire par joueur** aidant.
- On peut améliorer les chances de succès en augmentant la réserve de dés:
- En dépensant des points d'impulsion à raison d'un point pour le premier dé, deux points pour le deuxième, trois points pour le troisième.
  - En achetant des dés supplémentaires via le don de points de menaces sur la base du même tarif que ci dessus.

**On ne peut lancer plus de 5D20 durant une action.**

### **Menaces, Impulsion, Détermination:**

La **détermination** peut être utilisée pour:

- transformer un dé en 1
- Relancer autant de dés que souhaité
- Créer, retirer ou modifier un trait
- Obtenir une action supplémentaire durant un conflit

L'**impulsion** (p.151) est une réserve commune aux joueurs et ne peut dépasser 6 points.

Les points d'impulsion s'obtiennent avec les réussites dépassant le seuil de réussite nécessaire au succès d'une action. (Sur un jet de difficulté 2, si le joueur obtient 3 réussite il ajoute un point d'impulsion à la réserve). Elle peut être utilisée pour:

- **Acheter des D20** pour améliorer les chances de réussites
- **Créer un trait** permettant de définir une nouvelle vérité sur la scène ou la situation
- **Créer un atout** sous conditions: qualité 0, doit être utile dans le conflit en cours et disparaît à la fin de la scène. Toutefois si 2 points d'impulsion supplémentaire sont dépensés cet atout peut devenir permanent.
- **Obtenir des informations** à raison d'une question au meneur par points d'impulsion utilisé.

La **Menace** est l'équivalent de l'impulsion pour le meneur. Les joueurs peuvent augmenter les points de menace en achetant des dés au meneur, si l'impulsion fait défaut, ou pour ignorer une complication (deux points de menace par complication ignorée)

### **Concept du Conflit dans Dune:**

Chaque personnage a droit à une action par round.

L'initiative est déterminée par le meneur - souvent un PJ, à moins d'une raison impérieuse pour laquelle le meneur doit dépenser deux points de menaces.

Deux types d'actions sont disponibles: déplacer ou utiliser. Dans les deux cas l'action se centre toujours sur l'atout.

### **Le déplacement peut se faire de deux façons:**

- déplacement avec discrétion: on cherche à déplacer son atout dans une zone précise sans être repéré, dans le cas d'une réussite, le joueur conserve l'initiative gratuitement et peut faire une deuxième action.
- Déplacement avec audace: on cherche à déplacer son atout mais aussi l'atout de l'adversaire dans une zone précise: on le fait réagir pour qu'il se jette dans le piège tendu. En cas de réussite, on ne peut conserver l'initiative qu'en dépensant deux points d'impulsion.

### **L'action utiliser un atout consiste à utiliser l'atout pour:**

- faire une attaque contre l'ennemi
- Essayer de retirer du jeu l'atout d'un ennemi (ex: le désarmer)
- Essayer de créer un nouveau trait pour la scène ou un nouvel atout pour le personnage ou ses alliés (un seau en fonte bancal au dessus d'un ennemi qui ne demande qu'un souffle pour lui tomber sur la tête, une rafale de vent soufflant du sable réduisant temporairement la visibilité de l'adversaire etc)
- 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.

### **Oppositions:**

Lors d'un conflit, les jets de dés se font en opposition: celui qui obtient le plus grand nombre de réussites l'emporte. (Voir P.172 pour plus de détails dans le cadre du duel)

Ainsi lors d'une attaque, l'adversaire peut tenter de la parer en faisant un jet en opposition.

On peut vaincre un adversaire basique avec une seule action d'attaque réussie. Pour les adversaires plus coriaces et les PJ, vaincre devient une tâche étendue dont les conditions sont égales à la valeur de compétence appropriée. Chaque attaque réussie octroie deux points plus la valeur de qualité de l'atout. Une fois que le nombre d'attaques atteint le niveau de compétence visé, l'adversaire est vaincu.