

D U N E

MEMO RÈGLES

DÉPENSE DES POINTS DE PROGRESSION (P. 139)

- **1 pt de Compétence** supplémentaire = **10 pts**.
- **1 nouvelle Spécialisation** pour 1 compétence ≥ 6 = **Coût égal nombre de Spécialisations déjà possédées**.
- **Acquérir un nouveau Talent** parmi ceux disponibles pour le personnage = **3x nombre de Talents possédés**.
- **Rendre un Atout temporaire permanent** = **3 pts**.
- **Améliorer la Qualité d'un Atout de 1** = **2x score de la Qualité de l'Atout**.

TEST DE COMPÉTENCE (P. 145)

Jet de dé = **2d20 contre difficulté établie par le MJ**
ou niveau Compétence utilisée par l'adversaire (Conflit).

Réussite(s) : tout d20 $\leq$ Compétence + Principe.

- **Tout 1 ou tout jet $\leq$ valeur de la Compétence avec Spécialisation adaptée** = 2 réussites.
- **Tout 20 engendre 1 Complication** à la discrétion du meneur ou du joueur.
- **Entraide : 1d20 supplémentaire par joueur aidant.**

Augmenter le nombre de d20 (maximum 5d20 pour une action), **utiliser des pts d'Impulsion ou de Menace** (voir ci-dessous) :

1er d20 : 1 pt 2e d20 : 2pts 3e d20 : 3 pts

IMPULSION (P.151)

Réserve commune aux joueurs (maximum 6 pts).

Chaque réussite inférieure au seuil de réussite nécessaire = 1 pt d'Impulsion

Elle peut être utilisée pour:

- **Acheter des D20** pour améliorer les chances de réussites
- **Créer 1 Trait** permettant de définir une nouvelle vérité sur la scène ou la situation
- **Créer 1 Atout** sous conditions :
 - Qualité à 0 et doit être utile dans le conflit en cours. Disparaît à la fin de la scène.
 - Pour 2 pts d'Impulsion supplémentaires : l'Atout peut devenir permanent.
- **Obtenir des informations** à raison d'une question au meneur par point d'Impulsion utilisé.

MENACE (P. 155)

(C'est l'Impulsion côté MJ).

Les joueurs peuvent augmenter les pts de Menace en achetant des dés au meneur :

- **s'il n'y a plus de pts d'Impulsion,**
- ou pour **ignorer 1 Complication** : 2 pts de Menace.

DÉTERMINATION (P. 157)

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

OPPOSITION (P. 158)

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 dans le cadre du duel).

Lors d'une attaque, l'adversaire peut tenter de parer avec 1 jet en opposition.

On peut vaincre un adversaire basique avec 1 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 2 pts + valeur Qualité de l'Atout.

Une fois que le nombre d'attaques atteint le niveau de compétence visé, l'adversaire est vaincu.

CONFLIT (P. 162)

CHAQUE PERSONNAGE A DROIT À 1 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 2 pts de menaces.

2 TYPES D'ACTIONS POSSIBLES : DÉPLACER OU UTILISER.

Dans les deux cas l'action se centre toujours sur l'Atout.

LE DÉPLACEMENT PEUT SE FAIRE DE 2 FAÇONS :

□ **Déplacement avec discrétion** : déplacer son atout dans une zone précise sans être repéré.

Si réussite = le PJ conserve l'initiative gratuitement et peut faire une 2e 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.

Si réussite = le PJ conserve l'initiative en dépensant 2 pts d'Impulsion.

L'ACTION UTILISER 1 ATOUT PERMET :

□ D'effectuer une **attaque contre l'ennemi**.

□ D'essayer de **retirer du jeu l'Atout d'un ennemi** (ex. : le désarmer)

□ D'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.).

□ D'essayer de **surmonter un obstacle ou une gêne dans l'environnement**.

□ D'essayer d'**obtenir des informations au sujet d'une situation**.

□ D'essayer de **retirer un Trait ou une Complication que subit un allié, ou aider un allié vaincu**.