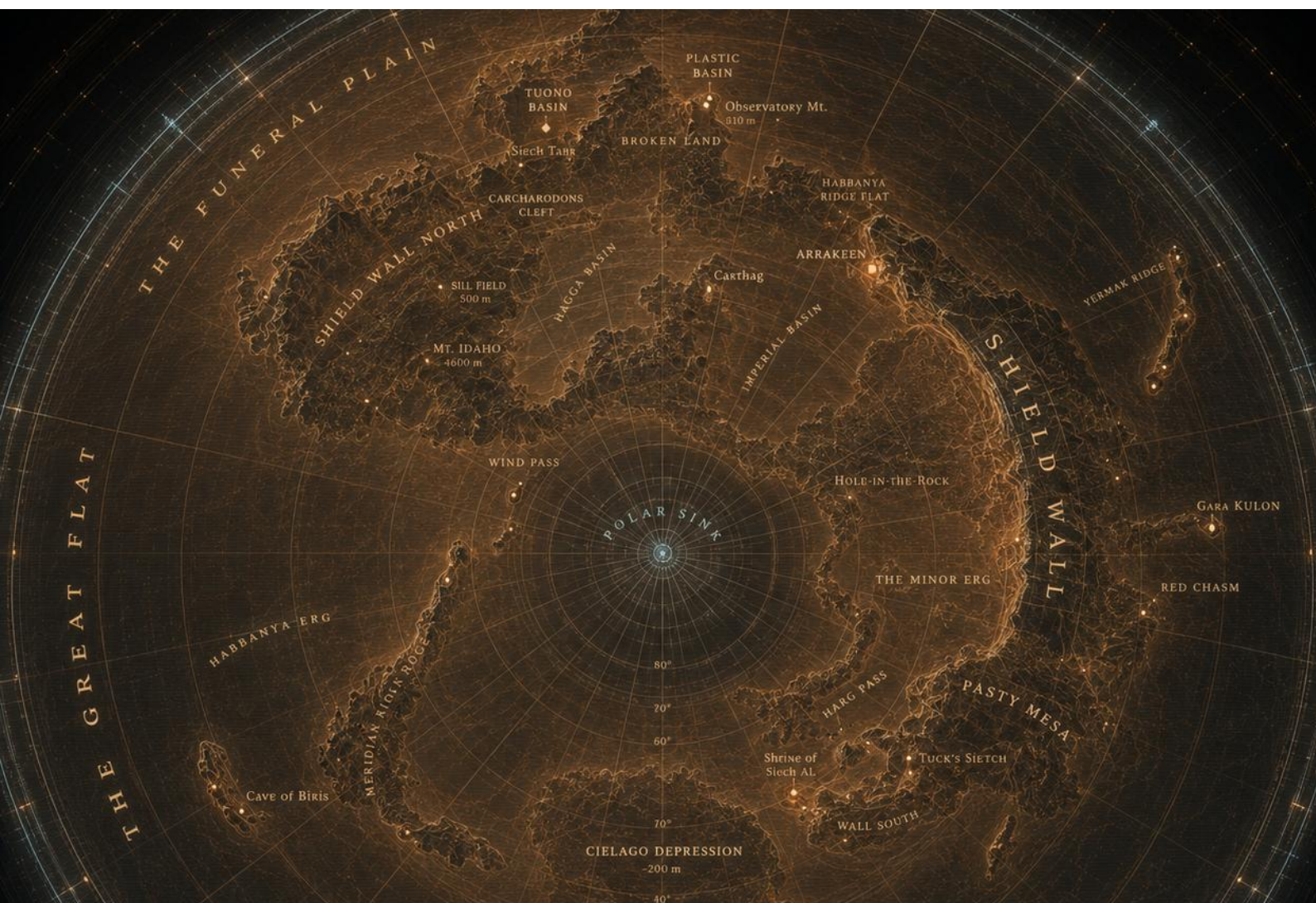


LE SYSTÈME MÉLANGE

Manuel de règles simplifiées

Variante maison pour la campagne « Des Cendres au Sang »



« L'épice doit couler. Mais chaque grain dépensé est un grain perdu. »

SOMMAIRE

SOMMAIRE	2
1. PHILOSOPHIE DU SYSTEME	3
2. LE TEST DE BASE.....	4
2.1 LANCER LES DES	4
2.2 LA DIFFICULTE	4
2.3 LA REUSSITE CRITIQUE	4
2.4 LA COMPLICATION	5
2.5 PROCEDURE COMPLETE.....	5
3. TRAITS, ATOUTS ET COMPLICATIONS	6
3.1 TRAITS.....	6
3.2 ATOUTS	6
3.3 COMPLICATIONS.....	6
4. LE MELANGE.....	7
4.1 CAPITAL DE DEPART	7
4.2 USAGES EN JEU (1 JETON CHACUN).....	7
4.3 LE FLUX VERS LA MENACE.....	7
4.4 LES JETONS NON DEPENSES	7
5. PROGRESSION	8
6. LES CONFLITS	9
6.1 TYPES DE CONFLIT	9
6.2 ZONES ET DEPLACEMENT D'ATOUTS.....	9
6.3 SEQUENCE D'ATTAQUE	9
6.4 LE DUEL DE BRETTEURS	9
6.5 SURVIVRE A LA DEFAITE.....	10
6.6 CONFLITS ETENDUS DE MAISON.....	10
7. LES DEUX PHASES DE JEU.....	11
7.1 LA RESERVE DE MELANGE DE MAISON	11
7.2 LE CALIBRAGE DE CAMPAGNE — L'EPICE SE CONQUIERT	11
7.3 LE JET DE MAISON	11
8. ÉPIÇAGE, MAISON ET PLANETE	13
8.1 LES OPERATIONS D'EPIÇAGE.....	13
8.2 LA FICHE DE MAISON EVOLUTIVE	13
8.3 LA FICHE DE PLANETE EVOLUTIVE	13
9. LA MENACE (COTE MJ).....	14
9.1 GAGNER DE LA MENACE	14
9.2 DEPENSER LA MENACE (1 POINT CHACUN, EN MIROIR)	14
9.3 DOSER LA MENACE SUR LA DUREE.....	14
10. COMPATIBILITE AVEC LE MATERIEL DE LA BOITE	15
11. AIDE-MEMOIRE (A POSER SUR LA TABLE)	16

1. PHILOSOPHIE DU SYSTEME

Le système Mélange est une variante simplifiée du moteur 2d20 de *Dune : Aventures dans l'Imperium*. Il poursuit trois objectifs :

- ❖ **Lisibilité.** Une seule métaressource (le Mélange), un seul coût (1 jeton), une seule façon de lancer (2d20). Tout se mémorise en cinq minutes.
- ❖ **Tension.** Le Mélange ne se régénère rarement en cours de scénario. Chaque jeton dépensé alimente la Menace du MJ et manque ensuite à la progression. Dépenser, c'est toujours perdre quelque chose.
- ❖ **Deux échelles.** Les intrigues se jouent au niveau de la Maison (Phase Intrigue), l'action au niveau des agents (Phase Agents). Les deux s'alimentent mutuellement.

Le système remplace l'Impulsion, la Détermination et l'achat de dés du jeu officiel par une ressource unique. Il reste compatible avec tout le matériel de la boîte *Les Agents de Dune* moyennant les conversions du chapitre 10.

EXEMPLE — NOTRE PERSONNAGE-FIL : SHIZU NAGARA

Tout au long de ce manuel, les règles sont illustrées par **Shizu Nagara**, héritière de la Maison Nagara. Ses caractéristiques (livret de la boîte) :

Compétences : Analyse 6 (Sixième sens) · Combat 6 (Duel) · Discipline 4 (Observation) · Mobilité 7 (Pilotage, Discrétion) · Rhétorique 5 (Charmer).

Principes & Maximes : Devoir 7 « La véritable force d'une Maison est dans ses sujets » · Domination 8 « On ne contrôle une chose que si on peut la détruire » · Foi 4 · Justice 6 « Je me vengerai de ceux qui m'ont fait du tort » · Vérité 5.

Atout : la rapière ancestrale (lame longue).

Talents : À pas de loup, La lame lente, Le calme dans la tempête (Combat).



2. LE TEST DE BASE

2.1 LANCER LES DES

Pour résoudre une action incertaine, le joueur lance **toujours 2d20**, jamais plus, jamais moins. Il n'existe aucun achat de dés supplémentaires dans ce système.

Le **seuil de réussite** est la somme d'une **Compétence** (choisie par le MJ selon la nature de l'action) et d'un **Principe** (choisi par le joueur selon sa motivation). Chaque dé dont le résultat est **inférieur ou égal au seuil** produit 1 succès comme dans la règle de base.

Les cinq Compétences restent : **Analyse, Combat, Discipline, Mobilité, Rhétorique**. Les cinq Principes : **Devoir, Domination, Foi, Justice, Vérité**. Chacun va de 4 à 8.

EXEMPLE — CALCULER UN SEUIL

Shizu croise le fer avec un spadassin rival. Le MJ choisit la Compétence **Combat** (6). Shizu veut écraser son adversaire pour asseoir l'autorité de sa Maison : la joueuse invoque **Domination** (8). Son seuil de réussite est $6 + 8 = 14$. Chaque dé qui tombe sur 14 ou moins est un succès.

2.2 LA DIFFICULTE

Le MJ fixe une difficulté de **0 à 5** : le nombre de succès nécessaires pour réussir. Si le total de succès atteint ou dépasse la difficulté, l'action réussit.

Difficulté	Exemple
0 — Triviale	Observer une salle, demander un service simple (qualité du résultat seule en jeu).
1 — Facile	Crocheter une serrure simple, persuader un ami.
2 — Moyenne	Serrure complexe, recherche d'un secret, déplacer un atout en conflit.
3 — Difficile	Tâche sous pression, secret bien gardé.
4 — Très difficile	Tâche désespérée, sujet caché.
5 — Quasi impossible	Exploit légendaire.

2.3 LA REUSSITE CRITIQUE

Règle du critique (cœur du système)

Un **1 naturel** vaut **2 succès** si — et seulement si — une **Spécialisation** de la Compétence utilisée OU la **Maxime** du Principe invoqué s'applique spécifiquement à l'action. Sinon, le 1 vaut 1 succès comme les autres réussites.

L'effet n'est **pas cumulable** : qu'une seule ou les deux conditions soient remplies, le critique reste à 2 succès. On n'applique jamais la règle officielle « critique sur tout dé $\leq$ Compétence ».

Une **seule Spécialisation maximum** peut s'appliquer à un jet donné. Une Maxime s'applique si le joueur peut énoncer en une phrase pourquoi cette conviction précise motive l'action ; le MJ tranche en cas de doute.

EXEMPLE — LE CRITIQUE PAR LA MAXIME

Shizu interroge sous la contrainte l'homme qui a fait assassiner son père. Compétence **Rhétorique** (5), Principe **Justice** (6), seuil 11. Elle n'a aucune Spécialisation de Rhétorique pertinente — mais sa Maxime « *Je me vengerai de ceux qui m'ont fait du tort* » colle parfaitement. La joueuse l'énonce ; le MJ valide.

Shizu lance et obtient **1 et 14**. Le 14 dépasse son seuil (11) : échec pour ce dé. Mais le **1 naturel**, validé par la Maxime, vaut **2 succès**. La vengeance guide sa main : elle réussit là où sa pure éloquence aurait échoué.

2.4 LA COMPLICATION

Un **20 naturel** sur n'importe quel dé déclenche une **complication** : un revers narratif (blessure, alarme, perte d'un atout, attention attirée) que le MJ décrit. Une complication survient indépendamment de la réussite ou de l'échec du jet.

Un joueur peut **racheter une complication** en dépensant 1 jeton de Mélange (ou le MJ peut l'ignorer côté PNJ contre 1 Menace). C'est l'une des rares dépenses « défensives » du Mélange.

EXEMPLE — UNE COMPLICATION EN PLEIN DUEL

Au jet suivant, Shizu obtient **3 et 20**. Le 3 est un succès, mais le **20 naturel** déclenche une complication : le MJ décrit sa rapière qui ripe et entaille sa propre garde — trait « *Main blessée* » jusqu'à la fin de la scène.

Shizu peut vivre avec ce handicap, ou dépenser **1 jeton de Mélange** pour le racheter (elle se rétablit d'un pas de côté élégant). Ce jeton file aussitôt vers la réserve de Menace du MJ.

2.5 PROCEDURE COMPLETE

1. Le joueur décrit son action.
2. Le MJ détermine la Compétence et la difficulté.
3. Le joueur choisit un Principe (via ses Maximes) et vérifie si une Spécialisation s'applique.
4. Avant le jet : le joueur peut dépenser du Mélange (succès auto, atout, Trait de Maison) ; le MJ peut dépenser de la Menace.
5. Lancer 2d20. Compter les succès ($\text{dé} \leq \text{seuil}$; 1 = 2 succès si Spé/Maxime ; 20 = complication).
6. Comparer à la difficulté. Résoudre réussite/échec, puis les complications.

3. TRAITS, ATOUTS ET COMPLICATIONS

3.1 TRAITS

Un **trait** est un fait descriptif (un mot ou une phrase) attaché à un personnage, un lieu ou une scène. Un trait peut : permettre une action autrement impossible ; abaisser une difficulté de 1 ; l'augmenter de 1 (s'il est défavorable) ; ou empêcher une action.

3.2 ATOUTS

Un **atout** est un trait positif et mobilisable : un objet (atout tangible) ou un contact, une information, une faveur (atout intangible). Les atouts s'utilisent comme les traits et sont centraux dans les conflits.

ATOUTS TEMPORAIRES

Créer un atout temporaire pour la scène coûte **1 jeton de Mélange**. Il disparaît à la fin de la scène.

ATOUTS PERMANENTS — LES QUATRE NIVEAUX

La grande spécificité du système : les atouts permanents ont une **qualité de 0 à 3** qui détermine la facilité de leur invocation.

Niveau	Nature	Invocation en jeu
0	Narratif, anecdotique	Mentionnable, sans bonus mécanique direct.
1	Reconnu	Invocable pour 1 jeton (effet de scène : +1 succès auto, ou -1 difficulté).
2	Fiable	Invocation gratuite 1 fois par scénario ; payante ensuite.
3	Signature	Invocation gratuite à chaque scène où il s'applique narrativement.

En conflit, la **qualité d'un atout s'ajoute** aux dégâts/effets (voir chapitre 6). Monter un atout d'un niveau coûte 1 jeton en progression (chapitre 5).

EXEMPLE — LA RAPIERE ANCESTRALE, ATOUT VIVANT

La rapière de Shizu commence **niveau 1** : pour l'invoquer dans une scène (gagner son tranchant décisif), Shizu paie 1 jeton. Au fil de la campagne, elle investit sa progression pour la monter **niveau 3** : la lame devient sa signature, **invocable gratuitement** dans chaque duel. En conflit, sa qualité (3) s'ajoute aux 2 points de base de chaque attaque réussie — soit 5 points pour vaincre l'adversaire.

3.3 COMPLICATIONS

Une complication est un trait négatif temporaire (« Blessé », « Repéré », « Épuisé »). Elle gêne le personnage jusqu'à sa résolution, généralement en fin de scène ou par une action dédiée.

4. LE MELANGE

Le Mélange est l'unique métaressource des joueurs. Il fusionne ce que le jeu officiel appelait Impulsion et Détermination. Sur la table, on le matérialise par des jetons (les pions « Impulsion » de la boîte).

4.1 CAPITAL DE DEPART

Chaque joueur reçoit, **au début de chaque scénario**, un nombre de jetons fixé par le statut de la Maison :

Statut de la Maison	Jetons par PJ et par scénario
Naissante	1
Mineure	2
Majeure	3

Règle d'or : aucune régénération. Le Mélange ne se récupère rarement en cours de scénario. Aucun jet, aucune réussite, aucun exploit n'en rend. Les seules sources sont le capital de début de scénario et la réserve de Maison (chapitre 7). Un jeton dépensé est définitivement perdu pour le joueur.

4.2 USAGES EN JEU (1 JETON CHACUN)

Usage	Effet
Voir	Gagner 1 succès automatique sur un jet (avant ou après le lancer).
Façonner	Créer un atout temporaire pour la scène.
Dissiper	Annuler (mettre hors jeu) un atout adverse pour la scène.
Invoquer	Activer un Trait de Maison sur soi pour la scène, ou invoquer un atout permanent de niveau 1.
Encaisser	Racheter une complication subie, ou Survivre à la défaite (chapitre 6).

EXEMPLE — CINQ USAGES, UN SEUL JETON CHACUN

Acte II : Nagara est Mineure, Shizu dispose de **2 jetons** pour le scénario. Pendant une infiltration, elle dépense :

- 1 jeton pour **Voir** — un succès auto qui garantit le crochetage d'une porte blindée. Il lui reste 1 jeton.

Plus tard, acculée, elle hésite : **Façonner** un atout « Passage dérobé », **Dissiper** l'atout « Garde renforcée » de l'ennemi, ou garder son dernier jeton pour sa progression ? Chaque option coûte 1 jeton et donne 1 Menace au MJ. **Aucune ne lui en rendra** : c'est tout le dilemme.

4.3 LE FLUX VERS LA MENACE

Chaque jeton de Mélange dépensé par un joueur est **physiquement déplacé** vers la zone du MJ et devient **1 point de Menace**. La conversion est stricte : 1 pour 1. C'est le prix de tout pouvoir dans l'Imperium.

4.4 LES JETONS NON DEPENSES

À la fin du scénario, chaque jeton non dépensé est **converti en point de progression** (chapitre 5). Conserver son Mélange, c'est faire grandir son agent ; le dépenser, c'est agir maintenant et nourrir l'adversité. Ce dilemme est permanent.

5. PROGRESSION

En fin de scénario, chaque jeton de Mélange non dépensé devient **1 point de progression**. Les points s'accumulent d'un scénario à l'autre. Chaque achat coûte exactement **1 point**.

Coût	Amélioration
1 point	Redistribuer 1 point entre deux Compétences (aucune ne dépasse 8).
1 point	Redistribuer 1 point entre deux Principes (aucun ne dépasse 8).
1 point	Acquérir un atout permanent de niveau 0.
1 point	Faire monter un atout permanent d'un niveau (0→1, 1→2, 2→3).
1 point	Acquérir une nouvelle Spécialisation.
1 point	Acquérir ou modifier une Maxime.

Note : on redistribue, on n'augmente pas le total. Une Compétence montée à 7 doit être compensée par une autre descendue à 3. Cela maintient des profils tranchés et empêche l'inflation. Un atout de niveau 3 coûte donc 4 points cumulés — un investissement majeur, mais durable.

EXEMPLE — FIN DE SCENARIO : QUE FAIRE DE 2 JETONS GARDES ?

Shizu a terminé le scénario avec **2 jetons non dépensés** : elle gagne 2 points de progression.

Options envisagées :

- Monter sa rapière de niveau 1 à niveau 2 (1 point) **et** acquérir la Spécialisation *Lames longues* (1 point) ; ou
- Redistribuer 1 point : descendre Foi de 4 à 3 pour monter Justice de 6 à 7 (1 point), et garder 1 point pour plus tard.

Le joueur qui dépense peu en jeu progresse vite ; celui qui flambe agit fort mais stagne. Les deux styles sont valides.

Spécialisations et rareté du critique

Comme le critique se déclenche sur Spécialisation OU Maxime, multiplier les Spécialisations augmente la fréquence des critiques. Pour préserver leur valeur, le MJ peut plafonner les Spécialisations (par ex. 2 à 4 par agent) et exiger qu'une Maxime soit vraiment engagée, pas seulement cohérente.

6. LES CONFLITS

Un conflit est tout affrontement structuré : duel, escarmouche, espionnage, guerre, intrigue. Il se résout comme une **tâche étendue** : on n'y gagne pas d'un seul jet, on use l'adversaire jusqu'à le vaincre.

6.1 TYPES DE CONFLIT

- ❖ **Duel** : affrontement singulier (Shizu, Zafir). Procédure dédiée : voir 6.4.
- ❖ **Escarmouche** : quelques combattants par camp (usine).
- ❖ **Espionnage** : discrétion et infiltration (Alice).
- ❖ **Guerre** : affrontement de troupes à grande échelle.
- ❖ **Intrigue** : conflit social, négociation, manipulation (CHOM, Jiro).

6.2 ZONES ET DEPLACEMENT D'ATOUTS

Le MJ divise l'espace du conflit en **zones** (parties du corps en duel, secteurs en escarmouche, personnes en intrigue). Un atout n'agit que depuis la bonne zone.

Déplacer un atout vers une zone adjacente = **test de Compétence difficulté 2**. On peut le déplacer d'une zone de plus pour 1 jeton de Mélange. Déplacement **avec discrétion** (on garde l'initiative sans coût en cas de réussite) ou **avec audace** (on déplace aussi un atout adverse en cas de réussite).

6.3 SEQUENCE D'ATTAQUE

1. Choisir une cible et l'atout employé pour attaquer.
2. Test en opposition. La difficulté finale augmente de 1 par atout défensif dans la zone de la cible.
3. Réussite contre un personnage mineur : il est vaincu immédiatement.
4. Réussite contre un personnage majeur : tâche étendue dont la condition = sa meilleure Compétence. Chaque réussite inflige **1 point + le niveau de l'atout** (+1 pour 1 jeton de Mélange). Condition atteinte = vaincu.

EXEMPLE — VAINCRE UN PERSONNAGE MAJEUR, PAS A PAS

Shizu affronte un maître d'armes rival (personnage majeur, meilleure Compétence Combat 7 → **condition de la tâche étendue : 7**). Sa rapière est niveau 2.

Le rival a un atout défensif « Bouclier corporel » dans sa zone : la difficulté de l'attaque de Shizu passe de base à **+1**. Shizu utilise d'abord son talent *La lame lente* (1 jeton) pour ignorer ce bouclier, puis attaque.

Elle remporte le test en opposition : son attaque inflige **1 point + 2 (niveau de la rapière) = 3 points** sur la condition de 7. Au tour suivant, une seconde attaque réussie ajoute 4 points : total 7. **Le rival est vaincu**. Shizu peut alors décider de son sort — épargne, exil, ou mort.

6.4 LE DUEL DE BRETTEURS

Entre lames, le duel singulier ne suit pas la séquence d'attaque générale : c'est une **tâche étendue opposée** — une course. Le premier qui force la garde adverse porte le premier sang.

La Garde. Chaque bretteur accumule des succès qui forcent la garde de l'autre ; à **6**, elle cède : premier sang. En **duel décisif** (à mort), le seuil monte à **9**. Premier au seuil, premier à toucher.

La passe. Les deux duellistes lancent **2d20 ensemble**, seuil = **Combat + Principe** (Domination, Justice, Devoir...). Difficulté **1** pour mordre ; chaque succès = +1 vers son seuil.

Le critique en duel. Un 1 naturel vaut 2 succès si une Spécialisation de duel ou la Maxime s'applique (jamais les deux). Au **bouclier Holtzman**, le champ mange la vitesse : le doublement est annulé, sauf **lame lente déclarée** ou 1 jeton (*Façonner*). Le talent *Tempo parfait* (la Championne Nao) ignore ce malus une fois par scène.

La botte. Manœuvre décisive **déclarée avant le jet**, difficulté **3**. Réussie : elle compte double, désarme, ou impose un atout. Ratée : la passe est perdue et l'adversaire marque +1 — on s'est découvert.

Le sang de trop. Un 20 naturel mue le premier sang en blessure grave (honneur rompu), ou découvre le bretteur (+1 à l'adversaire). Rachat : 1 jeton (*Encaisser*).

Le Mélange en duel. *Voir* (+1 succès sûr) · *Façonner* (feinte, ou lame lente) · *Invoquer* (la rapière ancestrale niv.1 : +1 succès, ou -1 à une botte) · *Encaisser* (survivre à la défaite, ou la muer en nul honorable).

L'issue. Le perdant n'est pas brisé : une défaite honorable peut valoir autant qu'une victoire — ainsi la Championne Nao rallie Caradec à qui lui tient tête avec panache.

EXEMPLE — SHIZU CONTRE LA CHAMPIONNE NAO

Duel au premier sang (**Garde 6**). Nao : Combat 8 + Devoir 7 = seuil **15**, talent *Tempo parfait*.

Shizu : Combat 6 + Domination 8 = seuil **14**, Spécialisation *Duel*, rapière ancestrale niveau 1.

Les premières passes s'échangent sans avantage net, puis un **1 naturel** de Shizu — Spécialisation *Duel* — vaut 2 succès et recolle au score. Mais Nao tient le tempo : **5 à 4** en sa faveur. À une passe de céder, Shizu déclare une **botte** (difficulté 3) et n'aligne que deux succès : passe perdue, Nao marque — **6 à 4**, premier sang.

Shizu dépense alors 1 jeton (*Encaisser*) pour muer la défaite en **nul honorable** : les lames se saluent, la Domina n'a pas plié le genou — et le jeton file à la Menace. Un seul grain d'épice a changé la fin de l'histoire.

6.5 SURVIVRE A LA DEFAITE

Une fois par scène, un personnage qui devrait être vaincu peut **Survivre à la défaite** : il reste actif mais subit une complication, pour **1 jeton de Mélange** (ou le MJ paie 1 Menace pour un PNJ). Le niveau de l'atout qui l'a vaincu s'ajoute à ce coût.

EXEMPLE — SURVIVRE A LA DEFAITE

Si c'était Shizu qui encaissait l'attaque fatale du rival (rapière niveau 2), elle pourrait **Survivre à la défaite** : elle reste debout, mais paie **1 jeton + 2 (niveau de l'atout adverse) = 3 jetons** et subit une complication « Gravement touchée ». Coûteux — mais elle ne tombe pas. À 3 jetons, c'est tout son capital d'un scénario de Maison majeure.

6.6 CONFLITS ETENDUS DE MAISON

En Phase Intrigue, les conflits opposant des Maisons entières (guerre commerciale, rivalité politique) utilisent les **Domaines de Maison** comme Compétences et se résolvent en tâches étendues sur plusieurs jets espacés dans la fiction. Voir chapitres 7 et 8.

7. LES DEUX PHASES DE JEU

PHASE INTRIGUE — au niveau de la Maison

En ouverture de séance (10-15 min) ou entre les séances. Chaque joueur engage la Maison dans une **intrigue** : un jet étendu (3 à 5 jets) employant les Domaines et Traits de Maison, ou une **opération d'épiçage** (chapitre 8). L'intrigue est une tâche étendue de Maison. Le MJ fixe une **condition** (6 pour une ambition ordinaire, 9 pour large, 12 pour vaste) et un nombre de jets (3 à 5). On cumule les succès. Condition atteinte au dernier jet = **mineure** · atteinte avec un jet d'avance = **majeure** · atteinte avec deux jets d'avance, ou dépassée du double = **magistrale** · non atteinte = **échec**.

Aboutissements :

- ❖ **Réussite mineure** : +1 atout de Maison niveau 0, ou +1 point d'Influence planétaire.
- ❖ **Réussite majeure** : +1 atout de Maison niveau 1, et **+1 jeton** à la réserve de Mélange de Maison.
- ❖ **Réussite magistrale** : +1 atout niveau 2, et **+2 jetons** à la réserve.
- ❖ **Échec** : un atout passe à une Maison rivale, ou perte d'Influence — et Menace pour le MJ.

PHASE AGENTS — au niveau des PJ

Le cœur de la séance. Chaque joueur reçoit son quota personnel (1/2/3 jetons selon le statut), **plus** une part de la réserve de Maison, **redistribuée collectivement** avant de partir en mission. Puis on joue les scènes : duels, espionnage, escarmouches, désert. Chaque jeton dépensé devient 1 Menace.

7.1 LA RESERVE DE MELANGE DE MAISON

La Maison possède une **réserve commune** de jetons, alimentée par les intrigues et l'épiçage réussis (Phase Intrigue). Avant chaque scénario, les joueurs **se répartissent** cette réserve par décision collective : « Cette mission est cruciale, je prends 2 jetons de la réserve, vous me couvrez. » Cette négociation fait de la Maison un personnage à part entière.

La réserve de Maison suit les mêmes usages que le Mélange personnel et alimente aussi la Menace quand on la dépense. Elle n'est pas plafonnée mais reste rare en pratique.

EXEMPLE — DE L'INTRIGUE A L'ACTION

Phase Intrigue : Jiro mène une intrigue « Desserrer les quotas CHOM » en jet étendu. Réussite majeure : la Maison gagne un atout niveau 1 et **+1 jeton** à sa réserve. Natalia, par une opération d'épiçage fructueuse, en ajoute un second. La réserve de Maison contient maintenant **2 jetons**.

Redistribution : avant de partir saboter un convoi rival, les cinq agents discutent. La mission est risquée et repose sur Shizu : ils lui confient les **2 jetons de la réserve**. Ajoutés à ses 2 jetons personnels (Maison mineure), Shizu part avec **4 jetons** pour cette Phase Agents.

7.2 LE CALIBRAGE DE CAMPAGNE — L'EPICE SE CONQUIERT

Pour la campagne *Des Cendres au Sang* (Acte I — la Maison Nagara, naissante), la réserve remplace les quotas personnels : l'épice n'est pas distribuée, elle se reprend, lieu par lieu, avec le monde.

Pool commun. Un seul réservoir, partagé par tous les agents. L'épice appartient à la Maison ; les agents la mobilisent.

Amorce. 1 jeton par agent en jeu : 5, ou 6 avec Akira, mis en commun. Un genou en terre, pas deux — de quoi tenir un fil, pas davantage.

Gain — par la conquête. +1 au pool à chaque lieu repris. La réserve gonfle à mesure que la Maison reprend son monde. Option : +2 aux trois verrous — Puits, Spatioport, Comptoir des Scories — dont la prise simultanée révèle la Cache.

Climax. La réserve d'épice non déclarée de la Cache est un afflux à part (+2 à +3), qui arme l'Acte II.

Menace. Monte au strict 1:1, à la dépense seulement — jamais à la prise. Les quatre horloges (Soupçons, Vael, Faveur harkonnen, Le désert remue) restent la pression MJ indépendante.

Fin d'acte. Le reliquat non dépensé se convertit en points de progression. Le dilemme reste vif : dépenser maintenant (puissance + Menace), ou garder (progression).

Pas de robinet. Aucun jeton ne revient par Tableau ni par Acte. Le seul flux entrant est la conquête. Les actes suivants recalibrent l'amorce sans rouvrir ce robinet — voir leurs livrets.

7.3 LE JET DE MAISON

Une intrigue se joue comme une action d'agent, à l'échelle d'une Maison : mêmes dés, même grammaire, autre échelle de temps.

Qui lance. Un joueur engage la Maison et mène l'intrigue. C'est son agent qui la porte : la Maison agit toujours par quelqu'un.

Le seuil. Le MJ choisit le **Domaine** selon la nature de l'entreprise ; le joueur choisit le **Principe** de son agent selon sa motivation. Seuil = **Domaine + Principe**. Chaque dé inférieur ou égal au seuil produit 1 succès, comme partout ailleurs.

La tâche étendue. L'intrigue court sur **3 à 5 jets**, espacés dans la fiction — une démarche, une rumeur lâchée, un rendez-vous. Chaque Tableau donne sa **Difficulté** (par jet) et son **Seuil** (total de succès à réunir). Tous les succès s'accumulent au compteur, jet après jet. Un jet qui n'atteint pas la Difficulté verse quand même ses succès, mais l'étape tourne mal : +1 Menace au MJ, ou une horloge avance d'un cran.

Le critique et la complication. Un 1 naturel vaut 2 succès si un **Trait de Maison** s'applique spécifiquement — il tient ici le rôle de la Spécialisation — ou si la **Maxime** de l'agent qui mène l'intrigue s'applique. Jamais les deux. Un 20 naturel : l'intrigue fuit. Le MJ décrit qui l'apprend, et avance l'horloge concernée.

Les aboutissements. On compare au Seuil, en comptant les jets consommés :

Résultat	Condition
Réussite mineure	Seuil atteint au dernier jet alloué
Réussite majeure	Seuil atteint avec un jet d'avance, ou dépassé de moitié
Réussite magistrale	Seuil atteint avec deux jets d'avance, ou doublé
Échec	Seuil non atteint dans les jets alloués

Le Mélange en Phase Intrigue. La réserve s'emploie ici comme ailleurs : *Voir* pour un succès automatique, *Façonner* pour créer un atout de Maison de circonstance, *Invoyer* pour un atout existant. Tout jeton dépensé donne 1 Menace au MJ. C'est ainsi qu'une Maison naissante — Domaine 1, seuil 7, à peine trois succès et demi sur cinq jets — force une intrigue qu'elle n'a pas les moyens de gagner : en payant. Le calcul est intentionnel. Une jeune Maison n'obtient rien sans se découvrir.

Les Domaines. Cinq Domaines — Combat, Analyse, Discipline, Mobilité, Rhétorique — de **0 à 6**, à l'image des Compétences d'un agent. Ils ne s'achètent pas en points de progression : ils montent par la **conquête**, quand un Tableau sécurisé porte un Domaine en récompense. Une Maison ne s'entraîne pas ; elle grandit de ce qu'elle prend. À 5 ou 6, elle mène ses intrigues seule — c'est le seuil où le nom pèse par lui-même.

8. ÉPIÇAGE, MAISON ET PLANETE

8.1 LES OPERATIONS D'EPIÇAGE

À partir de l'installation sur Arrakis, la production d'épice est le moteur économique de la Phase Intrigue. On emploie les jetons **moissonneuses** et **explosions d'épice** de la boîte selon sa procédure, puis on convertit le résultat dans notre économie :

Résultat d'épiçage	Conversion
Récolte fructueuse	Réussite majeure d'intrigue : +1 atout Maison niv.1, +1 jeton de réserve.
Récolte exceptionnelle	Réussite magistrale : +1 atout niv.2, +2 jetons.
Explosion / perte de moissonneuse	Échec : perte d'Influence, Menace pour le MJ, atout possible à un rival.

8.2 LA FICHE DE MAISON EVOLUTIVE

À reporter sur la Feuille de Maison officielle. Les **Domaines** (équivalents des Compétences, pour la Maison) vont de 0 à 3 et montent par la Phase Intrigue :

Élément	Évolution
Statut	Naissante → Mineure → Majeure (fixe les jetons/PJ : 1/2/3).
Domaines (5)	Combat, Analyse, Discipline, Mobilité, Rhétorique de Maison ; 0 à 3.
Traits de Maison	Invocables pour 1 jeton ; gagnés en jeu.
Atouts de Maison	Niveaux 0-3, dont certains secrets (ex. Amitié d'un sietch).
Réserve de Mélange	Cases à cocher ; remplie par intrigue/épiçage, vidée par redistribution.

8.3 LA FICHE DE PLANETE EVOLUTIVE

Support : le plan d'Arrakis de la boîte. Deux jauges maîtresses suivent l'emprise de la Maison sur le district d'Arrakeen.

INFLUENCE (0 A 10)

Le contrôle réel de la Maison sur le district. Monte par l'épiçage et les intrigues, descend par les échecs et les coups des rivaux.

Influence	Ce que cela permet
0-2	Survie précaire. Un seul secteur. Tutelle écrasante.
3-4	Plusieurs secteurs, voix locale, contrebande maîtrisée.
5-6	Faiseur de rois local ; les Grandes Maisons négocient.
7-8	Puissance planétaire reconnue ; siège revendiqué.

REVE HYDRIQUE (0 A 10, SECRET)

La grande œuvre fremen — capter l'eau, verdier le désert. Inaccessible aux Harkonnen, elle ne s'ouvre à la Maison que par l'atout secret « **Amitié d'un sietch** ». Chaque point est un atout politique colossal à l'Acte III.

Rêve hydrique	Effet
0	Aucun accès ; le désert reste l'ennemi.
1-3	Confiance fremen naissante ; routes et caches partagées.
4-6	La Maison connaît un secret que tout l'Imperium ignore.
7+	La Maison est partie prenante du destin d'Arrakis.

9. LA MENACE (COTE MJ)

La Menace est le miroir du Mélange. Le MJ **ne commence avec aucune Menace** : sa réserve se construit uniquement à partir des jetons que les joueurs dépensent. Plus les joueurs forcent le destin, plus l'adversité monte. La balance est visible sur la table.

9.1 GAGNER DE LA MENACE

- ❖ Chaque jeton de Mélange dépensé par un joueur → 1 Menace (source principale, 1:1).
- ❖ Le MJ peut ajouter 1-2 Menace pour une scène ouvertement périlleuse (circonstances).
- ❖ Une action joueur qui aggrave manifestement la situation (escalade) peut ajouter 1 Menace.

9.2 DEPENSER LA MENACE (1 POINT CHACUN, EN MIROIR)

Usage MJ	Effet
Renforcer un PNJ	Ajouter 1 succès à un jet de PNJ.
Durcir	Augmenter de 1 la difficulté d'un test joueur.
Façonner (adverse)	Créer un atout pour la scène au profit des PNJ.
Dissiper	Annuler un atout joueur pour la scène.
Invoquer	Activer un Trait de Maison rivale sur un PNJ.
Complicquer	Déclencher une complication, un événement, l'intervention d'une Maison rivale.

Symétrie stricte. Tous les usages de la Menace coûtent 1 point, exactement comme le Mélange. Il n'existe aucun « événement majeur » à coût double. Le MJ et les joueurs jouent avec la même économie, ce qui rend la tension parfaitement lisible.

9.3 DOSER LA MENACE SUR LA DUREE

À 1 jeton/PJ (Acte I, 5 joueurs), la Menace plafonne bas : l'opposition est intime et politique, pas militaire ; le danger vient d'en haut. À 3 jetons/PJ (Acte III), elle peut devenir torrentielle : c'est l'âge des catastrophes. Le MJ doit **accueillir l'échec comme moteur** — un échec ouvre une porte, il ne bloque jamais l'histoire.

10. COMPATIBILITE AVEC LE MATERIEL DE LA BOITE

Les livrets et aides de jeu de *Les Agents de Dune* emploient les règles officielles. Voici comment les relire dans le système Mélange, sans rien réécrire sur les fiches.

Élément officiel	Lecture en système Mélange
Réserve d'Impulsion	Devient le Mélange (réserve personnelle + réserve de Maison).
Détermination	Fusionnée dans le Mélange : 1 jeton = 1 succès auto.
« Dépenser X Impulsion »	Lire « 1 jeton de Mélange » (tous les coûts ramenés à 1).
« Concéder de la Menace »	Inchangé : le jeton dépensé devient Menace (1:1).
« Acheter des d20 »	Supprimé. Toujours 2d20. Relire : « 1 jeton = 1 succès auto ».
Critique « ≤ Compétence »	Remplacé par notre critique : 1 = 2 succès si Spé OU Maxime.
1 spécialisation/jet	Conservé (règle officielle récente).
20 = complication	Conservé ; rachat à 1 jeton (au lieu de 2).
MJ : 2 Menace/PJ au départ	Supprimé. Le MJ commence à 0 Menace.

Exemple — talent « Le calme dans la tempête » (Shizu, Zafir) : « dépenser 1 Détermination pour réussir automatiquement » se lit « dépenser 1 jeton de Mélange pour un succès auto ». Exemple — « Audacieux » (achat de dé en concédant de la Menace) : se lit « dépenser 1 jeton pour 1 succès auto, ce qui donne 1 Menace au MJ ».

EXEMPLE — CONVERTIR UN TALENT EN DIRECT

Shizu est en duel, dos au mur. Son talent *Le calme dans la tempête* (Combat) dit, en version officielle : « dépensez 1 Détermination pour réussir automatiquement, sans générer d'Impulsion ».

En système Mélange, on le lit : « **dépensez 1 jeton de Mélange pour transformer ce test de Combat en réussite automatique** ». Le jeton part à la Menace. C'est exactement l'usage **Voir** du chapitre 4, thématique par le talent. Aucune règle nouvelle à apprendre : le talent se contente de **colorer** une dépense de Mélange.

ATLAS MJ & ATLAS AGENTS — les aides de jeu

Tenir une Maison, c'est tenir des comptes : les lieux repris, les horloges qui montent, les Atouts gagnés, les jetons dépensés. Deux aides de jeu numériques prennent cette gestion en charge — une de chaque côté de la table.

L'Atlas du MJ porte tout : la carte, les fiches complètes de chaque Tableau, les couches de secret, les jets, les PNJ, les horloges de campagne et l'économie de Mélange. C'est le livret rendu manœuvrable — d'un coup d'œil, on sait où en est la Maison et ce qui se resserre autour d'elle.

L'Atlas des agents est le même monde vu d'en bas : ce que la Maison sait, et rien de plus. Les lieux s'y dévoilent à mesure qu'on les découvre, les Traits encore scellés attendent d'être gagnés. Les joueurs y suivent leur Maison — statut, Domaines, Traits, Atouts, réserve commune — sans jamais lire par-dessus l'épaule du MJ.

Chaque acte a son jeu d'Atlas. Ce sont des fichiers uniques, à ouvrir dans un navigateur : rien à installer, aucune connexion requise, et la partie se sauvegarde sur l'appareil d'une séance à l'autre. Un portable de chaque côté de la table, et la comptabilité cesse d'être un travail. Rien de tout cela n'est obligatoire : la campagne se joue très bien au papier et au crayon — mais on y gagne des minutes qu'on rend à la fiction.

11. AIDE-MEMOIRE (A POSER SUR LA TABLE)

RÉSOLUTION

2d20. Seuil = Compétence + Principe. $Dé \leq \text{seuil} = 1 \text{ succès}$. $1 = 2 \text{ succès}$ si Spécialisation OU Maxime. 20 = complication. Difficulté 0-5.

MÉLANGE (1 jeton par usage)

Capital : 1/2/3 par PJ par scénario (naissante/mineure/majeure). Jamais de régénération. Voir / Façonner / Dissiper / Invoquer / Encaisser. Tout jeton dépensé → 1 Menace. Tout jeton gardé → 1 point de progression.

PROGRESSION (1 point par achat, fin de scénario)

Redistribuer Compétence ou Principe (max 8) · atout permanent niv.0 · monter un atout d'un niveau · Spécialisation · Maxime.

MENACE (1 point par usage, miroir du Mélange)

MJ commence à 0. Renforcer PNJ · Durcir · Façonner adverse · Dissiper · Invoquer Maison rivale · Compliquer. Pas d'événement à coût double.

ATOUTS PERMANENTS

Niv.0 narratif · Niv.1 invocable 1 jeton · Niv.2 gratuit 1×/scénario · Niv.3 gratuit chaque scène applicable. Qualité ajoutée aux effets en conflit.

LE DUEL

Tâche étendue opposée. Garde 6 (premier sang) / 9 (décisif). Passe : 2d20 chacun, seuil Combat + Principe, difficulté 1 ; chaque succès = +1. Botte déclarée : difficulté 3 — double, désarme ou impose ; ratée : passe perdue, +1 adverse. 1 naturel double (annulé au bouclier, sauf lame lente ou 1 jeton). 20 = sang de trop (rachat : Encaisser).

LE MÉLANGE DE LA MAISON (campagne)

Pool commun. Amorce : 1 jeton par agent. +1 par lieu repris ; +2 aux trois verrous (prise simultanée = la Cache). Menace au 1:1 à la dépense seulement. Aucune régénération. Reliquat de fin d'acte → points de progression.

Système maison à usage personnel, dérivé de Dune : Aventures dans l'Imperium (Modiphius / Arkbane Asylum). Univers Dune de Frank Herbert.