

DUNE

FREMEN

~ Adaptation Savage Worlds non-officielle ~



Dune : Fremen Savage

Adaptation Savage Worlds

Ce document est une aide de jeu pour adapter l'univers de Dune en Jeu de Rôles. Vous devez avoir la connaissance des romans de Frank Herbert pour en comprendre le contexte et bien entendu avoir en votre possession le livre de règles Savage Worlds (éditions Pinnacle / Black Book Éditions).

Cette aide de jeu distribuée sur le SDEN n'a aucune visée commerciale. Elle a été réalisée dans un cadre bénévole et est destinée à être utilisée dans un cercle privé.

Dune est propriété de Herbert Properties LLC.



Publication sur le SDEN (<http://www.sden.org>), par Sigfrid - 2014

Table des matières

Introduction	5
Créer son Fremen	6
Compétences.....	6
Handicaps.....	7
Atouts raciaux.....	7
Fremen du désert.....	7
Fremen hors-freyn.....	8
Atouts modifiés	8
Atouts d'univers	9
Équipement.....	11
Armes et armures	11
Drogues et poisons.....	12
Véhicules.....	13
Vivre sur Arrakis.....	14
L'art de la survie	14
Distille	14
Chaleur et déshydratation	15
Ensevelissement.....	15
Coriolis.....	15
Autres dangers.....	16
Déplacements.....	16
Désert profond	16
Gestion classique.....	16
Jeu de voyage.....	17
Les cartes à jouer classiques	18
Évènements.....	19
Déplacement tactique.....	21
Shai-hulud	21
Attirer le Faiseur.....	21
Échapper à Shai-hulud.....	21
Chevaucher Shai-hulud.....	21
Voyager.....	22
Observation	22
Repérer et se faire repérer	22

Dune : Fremen Savage Worlds

Présages.....	22
Visions	23
Interactions sociales et mystiques	24
Culture et religion.....	24
Kitab al-Ibar.....	24
Jeu des énigmes	24
L'orgie du Tau	25
Antagonistes	26
Population pyon.....	26
Civil	26
Meneur.....	26
Forces armées	27
Fremen	27
Wali (J).....	27
Jeune adulte (J).....	27
Adulte (J).....	27
Adulte aguerri (J).....	27
Âme de naib (J).....	28
Harkonnen.....	28
Garde.....	28
Soldat.....	28
Vétéran Harkonnen (J)	28
Contrebandiers	29
Mercenaire	29
Vétéran des sables.....	29
Sardaukars	29
Soldat(J).....	29
Soldat d'élite (J).....	29
Remerciements	30



Le début est un moment difficile, surtout quand on ne sait pas de quoi il retourne. Alors aux égarés qui arrivent ici, sachez que s'aventurer dans le désert sans aucune connaissance peut être un voyage sans retour. Mais je vais vous donner un bon conseil qui va valoir votre poids en eau. Avant de dérouler cette bobine shigavrille, et si vous voulez passer l'épreuve de vérité, je vous conseille d'aller lire celle intitulée « Dune : Fremen » dans la rubrique Dune du Site de l'Elfe Noir (SDEN). Elle vous donnera les clés de ce document. Ce n'est pas absolument indispensable pour les jeunes wali qui veulent le rester, mais tout uléma qui se respecte en a le devoir.

Un mot sur la structure de ce document dédié à l'adaptation technique de Dune à Savage Worlds. Ce document mentionne ce qui vous sera nécessaire pour jouer à Dune avec les règles de Savage Worlds, mais ne seront présents dans cette bobine que les ajouts et modifications par rapport

à Savage Worlds. Cette aide ne vous dispense donc pas du livre de règles. Et quand je parle du livre de règle, je fais mention au livre complet version Deluxe en français de 320 pages, et non pas au manuel des joueurs.

Cette bobine est à considérer comme une première version perfectible, une version 0.9 si on veut. Cela tient au fait que je manque encore un peu d'expérience pratique à Savage Worlds et certains aspects peuvent être améliorés ou enrichis. Comptons sur la communauté Savage pour d'éventuels retours et commentaires afin d'améliorer cette adaptation.

La feuille de personnage est disponible sur le SDEN, dans la section des aides de jeu de la rubrique Dune. Pense à ton eau.

Bi-lal kaifa



Compétences

Un total de 20 compétences sont retenues pour Dune. La plupart sont à utiliser telles quelles, issues du livre de base, d'autres sont nouvelles ou ont subi quelques modifications. C'est par celles-ci que nous commençons la tournée.

Cavalier (Agilité) – renommé Équitation : C'est avec cette compétence que vous allez pouvoir diriger Shai-hulud, mais aussi gérer son appel, son approche et le bon usage des grappins afin de le monter en relative sécurité. Cette compétence vous donne également des capacités à anticiper le comportement du Grand-père du désert.

Connaissances (Intellect) – modifiée : Elles se déclinent en plusieurs spécialisations et regroupent essentiellement les domaines scientifiques, dominés par le Trait Intellect. Vous vous en servirez notamment pour ; l'agronomie, limnologie, météorologie, écologie microbienne, écologie des paysages, transfert des flux, paléoécologie, géologie. Vous pouvez toujours vous en servir pour la stratégie, les langues ou la médecine, mais ces connaissances, comme les compétences

plus manuelles (confection, industrie, éducation, etc.) seront plus simples à traiter comme de la culture générale, en les considérant éventuellement comme compétences familières selon le background et l'orientation du personnage.

Foi (Âme) – nouvelle : Les connaissances de la religion, de ses rites et de son histoire. Principalement axé sur la religion Zensunni, elle peut aussi englober les croyances d'autres horizons. Elle permet également de préparer les différents rites religieux ou de renforcer ses chances de survie grâce à la connaissance du Kitab al-Ibar. Cette compétence vous servira également lors des épreuves du jeu des énigmes et gérer les joutes rhétoriques.

Orientation (Intellect) – nouvelle : Cette compétence va servir au Fremen pour les voyages sur de longues distances, car arriver à bon port n'est pas si simple lorsque l'on a que les repères du désert. Cela regroupe le repérage au paysage, aux étoiles ou au paracompass. Par extension, la compétence sert également à ne pas se perdre dans les villes ou garder le sens de la sortie dans une grotte ou un palais.

Recherche (Intellect) – modifiée : Nul internet, ni ordinateur dans Dune. Cette

compétence servira aux Fremen pour faire des recherches au sein de bobines shigavrilles ou dans la paperasse des rapports et compte-rendu scientifiques des stations biologiques. Les sayyadinas peuvent également s'en servir pour sonder leur mémoire seconde avec malus de -2 (elles n'ont pas la maîtrise du Bene Gesserit).

Survie (Intellect) – modifiée : Contrairement au livre de base de Savage World, la Survie sert peu à rechercher des ressources alimentaires ou de l'eau. Si vous n'avez pas prévu ce qu'il faut sur Arrakis, vous n'aurez que peu de chances de vous en sortir. Néanmoins, dans les affleurements rocheux, vous avez la possibilité d'attraper des souris-kangourous (malus -2) et dans le désert vous aurez peut-être la chance de placer des puits-gorgeurs (malus -8). Cette compétence vous servira surtout à trouver des refuges sûrs, détecter des dangers, connaître le terrain, et seulement parfois à trouver des ressources.

Les compétences suivantes sont retenues pour Dune et fonctionnent comme prévues dans Savage World :

Combat, crochetage, discrétion, escalade, intimidation, lancer, perception, persuasion, pilotage, réparation, réseau, sarcasmes, soins, tir.

Handicaps

Il n'y a pas d'ajout par rapport à la liste fournie dans Savage Worlds, en revanche, vous pouvez renommer *Gamin* en *Wali*, pour ajouter une touche d'ambiance. S'il n'y a pas d'ajout, il y a en revanche des suppressions. Tout ce qui a trait à la richesse n'a pas lieu ici. Tout ce qui handicape trop fortement physiquement les Fremen est à éviter. Unijambiste, vous pouvez très bien le devenir, mais il va sérieusement handicaper votre capacité à

vous déplacer dans le désert, condamnant le Fremen à vivre en ville. Les obèses n'existent pas vu la précarité des ressources, quant aux aveugles... je vous rappelle qu'ils doivent aller seuls rejoindre Shai-hulud dans le désert.

Atouts raciaux

Fremen du désert

Vous êtes un Fremen sauvage. Libre d'aller et venir parmi les sables d'Arrakis. Le seul peuple qui soit capable de survivre sur cette planète depuis des générations et en autonomie. Vous avez développé des techniques et capacités de survie uniques. On vous craint parfois, on vous sait farouche mais on vous déteste aussi et on vous pourchasse un peu. Dans tous les cas, votre eau appartient à votre tribu, ne l'oubliez jamais !

- ❖ **Danse avec le sable (+1)** : Vous savez vous déplacer sur le sable sans attirer le Faiseur. Les grains qui glissent sous vos pas imitent le déplacement naturel du sable. Nul besoin de faire de jet de discrétion tant que vous n'avez pas à courir dans le désert, car nul ver ne sortira du sable. Le sable ne provoque pas non plus de handicap tactique.
- ❖ **Votre désert (+1)** : Vous êtes tellement accoutumé à l'environnement que vous bénéficiez d'un démarrage de la compétence Survie à d6.
- ❖ **Survivant (+1)** : Vous êtes d'une résistance hors-norme et votre corps s'est adapté au manque d'humidité. Vous avez appris à vous contenter de peu d'eau et qu'elle soit distillée ou fraîche, vous n'avez besoin que de 2 litres d'eau par jour, même dans le désert.

Pour peu que vous ayez votre distille en bon état...

- ❖ **Conservateur (-1)** : Vos coutumes sont garantes de votre survie. Il vous est très difficile d'aller à l'encontre de tout changement radical de votre mode de vie. Vous ne faites pas confiance aux idées nouvelles et devrez faire un jet à -2 pour toute action allant à l'encontre du Kitab al-Ibar.

Fremen hors-freyn

Oui, vous êtes bien un Fremen, vous savez que vous valez mieux que tous ces peuples inadaptés qui débarquent sur votre planète pour la dépouiller du précieux Mélange. Vous avez décidé de vous mêler à eux pour mieux les surveiller et agir de l'intérieur le jour où il faudra agir. Car il est dit qu'un jour viendra un messie... Mais vos parents ont dû sacrifier le lien tribal et la vie de sietch depuis longtemps ainsi que leurs ancêtres avant eux. Vous vous sentez fort, mais vos frères du désert vous intimident malgré tout un peu.

- ❖ **Danse avec le sable (+1)** : Vous savez vous déplacer sur le sable sans attirer le Faiseur. Les grains qui glissent sous vos pas imitent le déplacement naturel du sable. Nul besoin de faire de jet de discrétion tant que vous n'avez pas à courir dans le désert, car nul ver ne sortira du sable. Le sable ne provoque pas non plus de handicap tactique.
- ❖ **Votre désert (+1)** : Vous êtes tellement accoutumé à l'environnement que vous bénéficiez d'un démarrage de la compétence Survie à d6.
- ❖ **Ennemi intime (-1)** : Votre installation en ville vous a familiarisé aux coutumes des autres populations et a réprimé

l'envie aux Harkonnens de vous abattre sur place juste pour le plaisir. Malgré tout, vous ne pouvez pas vous empêcher d'avoir du ressentiment. Eux-non plus... Vos relations avec les Harkonnens souffrent d'un malus de -4 au Charisme.

- ❖ **Comme ma poche (+1)** : Vous savez vous faufiler et connaissez les bons coins et bon plans dans les villes que vous fréquentez. Démarrez la compétence Réseau à d6.

Atouts modifiés

Certains atouts de Savage Worlds ont été renommés ou légèrement modifiés pour donner un cachet d'ambiance supplémentaire. Vous trouverez les principales modifications dans cette section avec les renvois vers l'atout du livre.

Aisance de la souris – renommé *Acrobate*, p.63

Âme de Fedaykin – renommé *Adepté*, p.63

Bédouin (modifie *Forestier*) – *prérequis* : *Novice* ; *Âme d6+* ; *Survie d8+* – Fidèle aux anciennes traditions nomades Zensunni, vous arpentez votre désert régulièrement et le connaissez particulièrement bien. Ajoutez un bonus de +2 aux jets de Survie et Discrétion tant que vous n'êtes pas en ville.

Bidouilleur – *prérequis* : *Novice* ; *Intellect d10+* ; *Réparation d8+* ; *deux Connaissances scientifiques à d6+* – texte inchangé, p.64

Contact – *prérequis* : *Novice* – Vous avez des contacts au sein d'autres sietchs, des Fremen hors-freyn, des corporations liées à des Maisons mineures, voire au sein des administrations de l'Imperium ou des

Harkonnens. Vous devez reprendre cet atout à chaque nouveau contact, nouveau sietch ou nouvelle corporation. Afin de pouvoir bénéficier de ce contact, vous devez d'abord le joindre (cielago, message distran, bobine shigavrille ou un intermédiaire) grâce à un jet de Réseau. Avec un succès, le contact pourra délivrer des informations non vitales. Avec une relance, les informations de votre contact seront plus importantes, mais sans trahir ses sources ni se mettre en danger. Avec deux relances, l'aide pourra réellement être substantielle et en prenant des risques s'il le faut. Attention, le contact pourrait avoir à en pâtir si la demande le met réellement en danger.

Krys stabilisé – renomme *Arme fétiche*, p.57

Krys lié – renomme *Arme fétiche adorée*, p.57

Lien mutuel – *prérequis : Aguerri ; Ame à d8+* – Vous avez l'esprit de la fourmilière, celui de groupe. Parfois, vous avez la sensation de ne former qu'un avec vos frères de sietch, agissant en parfaite symbiose, devinant instinctivement les choses sans avoir à prononcer la moindre parole. En réussissant un test d'Âme (1 seule fois par séquence), vous êtes capable de sentir un camarade en danger ou percevoir un de ses besoins. Dans les combats, cette symbiose vous octroie un d8 au dé joker au lieu du d6 ainsi qu'un jeton à tous les Fremen présents pendant l'assaut. Vous ne pouvez pas être surpris.

Atouts d'univers

Ces atouts sont spécifiques à l'univers de Dune et n'apparaissent pas dans le livre de base de Savage World. Ils peuvent être utilisés par des Jokers pour peu qu'ils soient Fremen. Ne sont pas repris ici les atouts raciaux propres aux Fremen.

Éleveur de cielago – *prérequis : Aguerri ; Âme d8+ ; Intellect d6+* – Vous avez appris à élever et dresser des cielago pour transmettre des messages. Vous êtes capables de comprendre ce que ressentent vos protégés, leurs besoins et leur comportement. Ils sont capables de comprendre des ordres simples, de revenir instinctivement vers vous (du moins de leur sietch d'élevage). Vous bénéficiez d'un bonus de +2 pour votre jet d'Âme concernant les ordres donnés. Vous ne possédez qu'un nombre limité de cielago à la fois, égal à votre dé d'Âme divisé par 2.

Exo-connaissance – *prérequis : Aguerri ; Intellect d6+* – A force de côtoyer les travailleurs venus d'autres planètes, vous arrivez parfois à assimiler un peu de connaissances et de savoir-faire qui n'est pas d'Arrakis. Quand vous êtes confrontés aux étrangers ou voulez utiliser un objet non-coutumier d'Arrakis, vous pouvez profiter de l'expérience acquise à leur contact et bénéficier d'un jeton gratuit pour relancer le dé.

Mémoire du passé – *prérequis : Novice ; Âme d6+* – Vous arrivez à maîtriser les scènes et souvenirs pendant les orgies du Tau. L'utilisation de cet atout sur une scène du passé vous donne droit à 3 jetons quand vous vivez ces souvenirs. En revanche, vous perdez les jetons une fois de retour dans le présent. Vous ne subissez que 1 point de fatigue suite à cette expérience.

Maîtrise du passé – *prérequis : Aguerri ; Mémoire du passé* – Cette fois-ci vous bénéficiez même des retours d'expérience des souvenirs anciens. Vous pouvez conserver les jetons non-utilisés. Vous ne subissez pas de perte de fatigue suite à l'orgie du Tau.

Présages – *prérequis : Aguerri ; Intellect d6+* – Contrairement aux Visions qui peuvent vous venir à certains moments,

voir et interpréter les présages est un acte conscient. Pour le sacrifice d'un jeton, vous pouvez voir des signes qui peuvent vous aider à prendre des décisions importantes. *Exemple : Vous vous apprêtez à sortir de votre planque et traverser un bassin exposé mais vous vous méfiez. Vous cherchez alors un présage dans le décours environnant (dépende du jeton) afin de vous aider à vous décider. Vous entendez alors une gerbille qui trotte, restant dans l'ombre. Peut-être est-ce une bonne idée de finalement rester cacher encore quelques instants. Il se trouve que quelques minutes plus tard, une patrouille Harkonnen traverse elle aussi le bassin. Les signes du désert sont toujours plein de sagesse.*

Réfractaire aux arts étranges – *prérequis : Novice ; Âme d8+* – Votre culture et les croyances propagées par vos Révérendes Mères vous protègent contre certaines influences des mondes étrangers. Vous résistez aux manipulations mentales grâce à un bonus de +2 aux tests d'Âme.

Transmutation de l'Eau – *prérequis : Novice ; Vigueur d6+ ; être une femme* – Vous êtes une femme, vous êtes une sayyadina et vous avez l'étoffe d'une Révérende Mère Fremen. Si vous arrivez à résister une première fois au poison d'illumination, vous êtes capable de la transmuter en Eau de Vie pour élargir votre champ de conscience. Vous n'avez par la suite plus besoin de test de résistance au poison tant que vous n'avez pas subi de fatigue ou de blessure.

.Orgie du Tau – *prérequis : Aguerri ; Transmutation de l'Eau* – Cette fois-ci, vous arrivez à transformer suffisamment d'Eau pour permettre une orgie du Tau à une troupe de Fremen. Vous subissez ensuite un niveau de fatigue, mais les Fremen bénéficient d'un jeton.

.Grande orgie du Tau – *prérequis : Vétéran ; Orgie du Tau* – Vous arrivez à transformer suffisamment d'Eau pour permettre une orgie du Tau à tout un sietch. Vous subissez 2 niveaux de fatigue par la suite, mais le bénéfice pour tous les membres du sietch sera de 2 jetons.

Visions – *prérequis : Novice ; Âme d6+* – Vous voyez parfois des choses étranges, anciennes mais récurrentes, des choses qui ne sont pas arrivées ou des choses qui auraient pu arriver. Que ce soit pendant une orgie du Tau, ou dans vos rêves ultérieurs, ces visions vous laissent un sentiment angoissant. Si vous échouez à un test d'Âme, vous refusez tout simplement d'en savoir plus et encaissez une fatigue (on ne peut cependant pas entrer en état critique à cause d'un échec au test). Dès que vous vivez une scène similaire à la vision, vous devez la fuir. Ce handicap disparaît après une première confrontation à la vision. Dans le cas contraire, vous avez un souvenir rémanent que le MJ vous décrira. Il est possible de l'affiner grâce à un test de Foi.



Armes et armures

Armes	Dégâts	Spécial
Couteau	For + d4+1	PA 2 - Portée 2/5/10 – CdT 1
Épée	For + d8+1	
Explosifs chimiques	4d6	PA 5 - Grand gabarit – AL
Fusées et roquettes	4d8	PA 9 - Gabarit moyen - Portée 25/80/200 – AL – CdT 1
Kindjal	For + d6	
Krys	For + d6+2	
Lance projectile	3d6+1	PA 4 - Gabarit moyen – Portée 50/100/250 – CdT 1
Lancette	For + d4	Portée 3/6/12. Les dégâts peuvent être rehaussés en cas de poison. CdT 1
Laser	2d6	Portée 15/30/60 – CdT 1
Pistolet Maula	-	Les dégâts dépendent du poison – Portée 10/20/50 – CdT 1
Rapière	For + d6+1	
Tétaniseur	2d6	PA 4 – Portée 1/2/4. Une Blessure provoque un coma à la hauteur du niveau de la blessure. Le jet de Vigueur pour sortir d'un état Secoué est à -2. CdT 1

Chercheur-tueur (Impérium) : Il ne s'agit pas d'une arme classique avec laquelle on fait des passes d'armes. L'attaque se réalise sur la compétence Pilotage, chaque Relance apportant un malus de -1 au défenseur. La défense se fait sur un jet de Vigueur modifié par les Relances de l'attaquant. Inutile de gérer les blessures, la mort est automatique en 3 rounds.

Armures	Protection	Spécial
Ceinture-bouclier	+4	Attire les vers
Tenue de protection légère	+2	Adaptée à Arrakis, peut se porter dans le désert.
Tenue de combat Landsraad	+3	
Tenue de combat Sardaukar	+4	Assistance par suspenseur. Détecteur de proximité intégré. Communicateur intégré.
Distille	+1	Soumis à dégradation sous échecs critiques.

Drogues et poisons

Un test de Vigueur est à réaliser avec les modificateurs indiqués. Les effets s'appliquent en fonction du résultat au test. La période de récupération correspond à la période de convalescence

nécessaire, mais elle représente également la fréquence des tests pour les expositions permanentes (cf. épice). Les effets de fatigue ou d'épuisement lié au poison ou au narcotique ne peuvent pas être soignés durant cette période.

Drogues et Poisons	Type	Effets	Vigueur / Récupération
Aumas	Poison mortel	Échec : mort en 6d6 semaines Succès : Fatigué Relance : rien de notable	0 / 30 jours
Chaumurky	Poison mortel	Échec : mort en 1d4 heures Succès : Épuisé et 1 blessure Relance : Épuisé	-2 / 1d4 jours
Eau de la Vie	Poison mortel	Tue les mâles Échec : mort en 1d6 rounds Succès : Épuisé Relance : Fatigué	-4 / 24h
Elacca	Poison	Échec : Perte totale de volonté Succès : Épuisé. Plus de libre arbitre Relance : Épuisé	0 / 24h
Épice	Poison lent	Change la couleur des yeux de façon permanente sauf sur une Relance. Échec : Accoutumance. Coloration des yeux Succès : Accoutumance. Coloration des yeux Relance : rien de notable	-4 / 60 jours
Mélange	Narcotique	Échec : Épuisé. 1 blessure (désordres mentaux) Succès : Modifie le champ de conscience. Relance : Allonge la vie (1d6 semaines)	0 / 15 jours

Rachag	Dopant	Échec : Épuisé, 1 blessure (spasmes et crampes) Succès : Vigueur +1, Âme -1 Relance : Vigueur +2, Âme -2	0 / 4h
Sapho	Narcotique	Mentats uniquement : Intellect +4 Échec : Épuisé, hallucinations Succès : Effet mentat ou hallucinations et fatigué Relance : Effet mentat ou fatigué	+2 / 4h
Sémuta	Narcotique	Échec : Épuisé Succès : Extase et fatigué Relance : Extase	0 / 4h
Tablette antifatique	Dopant	Échec : Tachycardie, test cardiaque (Vigueur -2) si prises depuis plusieurs jours Succès : Pas de fatigue, Vigueur -1 Relance : Pas de fatigue	+2 / 12h

Véhicules

Si le besoin s'en fait sentir, on utilisera les règles de poursuite du livre de base (p.143). Les poursuites entre véhicules devraient vraisemblablement plus se produire entre ornithoptères plutôt qu'avec des moissonneuses, mais ces dernières sont présentes à titre indicatif, notamment si une troupe de Fremen leur donne l'assaut.

On ne détaillera pas ici les vaisseaux spatiaux, dont la coque est considérée comme inattaquable avec les moyens

Fremen. Après, il reste les opérations de sabotage interne, mais c'est une autre histoire.

Petit mot sur l'autonomie des véhicules puisqu'ils ne sont pas indiqués dans le tableau. Considérez qu'ils peuvent embarquer suffisamment de lithergol pour 12 heures de vol ou de travail au sol.

La vitesse est donnée en km/h. La vitesse lente correspond à la vitesse en battement d'ailes pour les orni, alors que la vitesse représente la vitesse de propulsion avec le lithergol.

Véhicules	Vitesse lente	Vitesse	Résistance	Passagers	Montée
Orni guetteur	80	400	12	2	2
Orni de liaison	80	350	14	6	1
Orni de transport	70	300	14	10	1
Orni de patrouille Harkonnen	80	400	16	4	0
Orni transport de troupes/fret	50	200	18	300	-1
Orni pour VIP	80	350	12	6	2
Portant	40	150	25	3	-2
Moissonneuse	-	40	60	26	-



L'art de la survie

Parce que l'art de vivre sur Arrakis s'apparente en effet plus à de la survie, il est important de faire ressortir cet aspect au cours des parties. Le faire ressortir, mais ne pas en faire l'unique challenge, car si vous avez choisi Savage Worlds c'est aussi pour le fun de la mécanique.

La vie sur Arrakis se découpe globalement en trois zones, chacune avec des problématiques différentes et surtout un niveau de difficulté variable. Il est bien plus difficile de vivre dans le désert profond que dans le Bouclier. De la même façon, même si la vie dans les villes reste délicate et obéit à des règles strictes, c'est plus simple que dans les deux premiers cas. En revanche, le danger est plus humain que lié au désert.

Distille

Votre distille est le garant de votre vie dans le désert. C'est à la fois votre capteur et votre réserve d'eau. Et il va falloir en prendre soin.

S'il n'est pas fonctionnel, votre distille peut se retrouver dans les états suivants : Dégradé, abimé ou hors-service. La

dégradation peut arriver dans les cas suivants :

- Sur un évènement de voyage
- Sur un coup critique subi en combat
- Sur une blessure avec relance subie en combat

À chaque fois que survient l'une de ces conditions, l'état se dégrade d'un cran avec les conséquences suivantes :

- Dégradé : Vous déclenchez les tests de chaleur et de soif sans malus à la Vigueur.
- Abimé : On considère qu'il vous reste moins de la moitié d'eau. Test de Vigueur à -2.
- Hors-service : Vous n'avez plus de réserve d'eau. Test de Vigueur à -4.

La réparation se fait avec un Repkit sous la compétence Réparation avec un malus égal à son état (0, -2 ou -4). Il faut bien entendu être dans un endroit sûr (cache, sietch ou ville) pour réparer complètement un distille car il est nécessaire de le retirer. Dans le désert, le stade minimum d'un distille abimé reste l'état « Dégradé ».

En cas d'échec critique à la réparation, le distille est détruit. Si un distille hors-service subit une nouvelle augmentation de jauge, il est définitivement détruit (non réparable).

Chaleur et déshydratation

Un distille en bon état de fonctionnement fournit la quantité nécessaire d'eau pour éviter la surchauffe. La bourka isolante des Fremen fournit normalement les protections nécessaires à l'isolation de la chaleur.

Si l'une de ces conditions n'est pas remplie, le test de Vigueur est nécessaire avec les modifications suivantes :

- Appliquez le malus lié à l'état du distille (0, -2 ou -4)
- Bled (désert plat et petit erg) : -2
- Grand erg : -4
- À l'ombre : +1
- Au repos : +1

Le test est à faire toutes les 6 heures (durant le jour) et un échec donne un état de fatigue.

La récupération n'a lieu que la nuit ou en journée à l'ombre, mais il faut pouvoir boire dans tous les cas de figure. Un demi-jolitre permet de récupérer un état de fatigue en 1h. Si le distille est abimé, l'apport est forcément externe grâce à des jolitres, sauf à prendre un degré de dégradation supplémentaire sur le distille (en le vidant).

Un état critique provoque une insolation nécessitant un jet de Vigueur. En cas d'échec, des dégâts cérébraux surviennent en réduisant la Force et l'Intellect d'un niveau de dé (minimum d4).

Ensevelissement

Un personnage enseveli doit faire un jet de Vigueur à chaque round. Un succès signifie qu'il arrive à retenir son souffle, ou

arrive à dégager un peu de sable pour se faire une bulle d'air. En cas d'échec, il prend une fatigue. Arriver en état critique signifie la mort par étouffement en 2d6 rounds.

Il n'y a pas de récupération possible tant que l'on est enseveli, sauf si on arrive à dégager un peu de sable devant son visage. Pour cela, il faut réussir une épreuve de Force afin de pouvoir amener ses bras devant son visage. Cela octroie d6 rounds de répit et permet de récupérer une fatigue, mais ce n'est que provisoire, car on ne respire pas sous le sable. Il faut impérativement une assistance extérieure ou être condamné à mourir.

Coriolis

Les fameuses tempêtes sont létales à qui n'est pas en mesure de s'abriter à temps ou de s'écarter de leurs trajectoires. Un abri rocheux est l'idéal, sinon, s'enfoncer dans le sable pour y planter une tente-distille est aussi une solution acceptable (en croisant les doigts).

Une tempête Coriolis réussit automatiquement ses jets d'attaque. Les abords d'une tempête Coriolis commencent à faire 1d4 de dégâts. À chaque As, elle augmente son type de dé et ce, jusque d12. À l'augmentation suivante, on considère qu'elle gagne suffisamment en puissance pour qu'elle soit au-delà de toutes les capacités de résistance humaine. Elle commence alors à faire des dommages structurels aux véhicules (ornis et moissonneuses). Son dé passe à d6 et le même processus recommence sur les véhicules.

Tout engin au sol sera voué à une destruction certaine, même si cela prendra un peu de temps. De par sa masse, une chenille ne sera pas intégralement réduite en poussière. Il va en rester des morceaux et des pans de structure (ce qui peut éventuellement en faire un abri peu fiable),

mais on ne pourra plus rien en tirer, elle gagnera un statut définitif d'épave.

Un ornithoptères a une chance d'échapper à la tempête en montant en altitude afin d'échapper au sable qui va inmanquablement ronger sa carlingue. Mais en altitude, le danger reste présent avec la poussière qui peut encrasser les commandes.

- Un échec au jet de Pilote et l'orni s'écrase au sol, rongé par la tempête. La mort n'est pas loin.
- Un succès au jet de Pilote est suffisant pour s'élever, mais les commandes s'encrassent tout de même. Un atterrissage forcé est nécessaire, mais on considère que l'orni sort malgré tout de la tempête avant d'aller s'échouer dans le désert.
- Un jet de Pilote avec une Relance est nécessaire pour arriver à s'élever à temps et éviter l'encrassement lié à la poussière.

Même sorti intact d'une tempête, un orni doit faire une sérieuse Réparation une fois rentré à sa base, sans quoi il subira un malus de -1 (cumulatif avec une dégradation précédente) à toutes manœuvres.

Autres dangers

Les autres dangers auxquels seront confrontés vos Fremmen sont :

- Bleus et bosses (p.153)
- Chute (p.154)
- Faim (p.154)
- Feu (p.154)
- Froid, au niveau des zones polaires (p.155)
- Poison (p.157)
- Sommeil (p.158)

Ils ne sont pas tous détaillés ici car le mode de résolution présenté dans le livre

de règle est également applicable pour le contexte de Dune.

Déplacements

Désert profond

Les Fremmen savent adopter une marche saccadée pour éviter d'attirer Shai-hulud.

Certainement la région la plus dangereuse et la plus délicate pour les voyages et déplacements, car rien n'est simple dans le désert profond. Dangereux à cause des vers, mais aussi à cause des tempêtes, de la chaleur, de la fatigue que cela engendre et des ennemis. Rappelons qu'une patrouille à pied se déplace en général de nuit pour éviter la chaleur de la journée, mais également pour limiter les chances de se faire repérer.

Gestion classique

Si vous êtes attaché aux déplacements kilométriques en lieu et place du jeu de voyage qui vous est proposé ci-dessous, vous pouvez utiliser l'adaptation suivante.

Pour les échelles de déplacement stratégique, on adoptera indifféremment les kilomètres ou une échelle de « marteleurs » et de « marche ». La « marche » correspond à la distance de déplacement d'un Fremmen en une nuit/journée de marche dans le désert. Un marteleur correspond à la distance de déplacement d'un ver avant épuisement.

- Marche = 40km (réduisez de moitié pour les non-Fremmen)
- Marteleur = 600km = 15 marches

Pour une échelle plus petite, un Fremmen se déplace à une vitesse de 4km/h dans le désert profond et sa marche saccadée spécifique. Un non-Fremmen se déplace deux fois moins vite.

Jeu de voyage

Afin de gérer les déplacements à la surface d'Arrakis, nous allons procéder d'une manière un peu différente des méthodes de gestion kilométriques habituelles. Histoire de mettre un peu de fun dans les voyages, plutôt que de décompter les kilomètres on passera par une jauge de voyage qui devra compter quatre succès (à matérialiser par des jetons).

Vous pouvez commencer par déterminer la durée du voyage en jours selon les kilométrages et échelle stratégique si vous voulez être plus ou moins précis. Mais vous pouvez aussi estimer le nombre de jours au doigt levé pour les plus fainéants et aussi parce que compter les kilomètres, ce n'est pas forcément très fun au final...

Quoiqu'il en soit, on divise par défaut le voyage en 4 étapes (quelle que soit la distance) qui seront matérialisées par le tirage de 4 cartes de voyage. Au départ d'un sietch ou d'une ville, on considère que les Fremen prennent d'emblée la quantité de nourriture prévue pour le voyage. Si le voyage est vraiment très long (vers l'hémisphère sud par ex.), vous pouvez décréter 2 ou 3 sessions de voyage. Un repos est bien entendu possible entre chaque session, mais pas plus d'une journée/nuit, sinon ils risquent de consommer plus de vivres que prévu.

Le navigateur du groupe peut choisir de faire le pari de ne prendre que 3 cartes ou d'en prendre 5, avec les conséquences suivantes :

3 cartes	Malus -4 au test de Vigueur pour la fatigue – Arrivent 1 jour plus tôt	Orientation -1
4 cartes	Malus -2 au test de Vigueur pour la fatigue	
5 cartes	Malus -1 au test de Vigueur pour la fatigue	Orientation +1

Les cartes indiquent :

- Un facteur de difficulté pour l'orientation de -2 à +1
- Un évènement : type de terrain/sable, Coriolis en approche, rencontre, etc.
- Leur zone géographique

À chaque carte tirée, est fait un test d'Orientation afin de savoir si la patrouille est sur la bonne route. Le test est réalisé par le navigateur de la troupe, aux joueurs de se mettre d'accord pour ce rôle. La difficulté de ce test est déterminée par la carte tirée ;

- -2 pour un Trèfle
- -1 pour un Carreau
- 0 pour un Cœur
- +1 pour un Pique

Ces valeurs valent pour l'orientation au paracompas. Pour le repérage aux étoiles et au paysage, il faut encore ajouter un malus de -1. Les jokers sont des cartes spéciales et ne requièrent pas de jet d'Orientation.

Chaque réussite au test d'Orientation donne un bonus de +1 pour la réalisation du voyage (un jeton). Une relance donne 2 jetons et chaque relance supplémentaire ajoute un jeton. Chaque échec enlève un jeton (-1) et un échec critique vide tous les jetons ! À noter que l'on ne peut pas se retrouver en négatif, arrivé à 0 jetons, cela ne va pas plus bas.

On arrive au bout du voyage quand toutes les cartes de voyage ont été tirées et si on a cumulé 4 jetons. Il est alors temps de

faire les tests de Vigueur pour voir la fatigue engendrée par le voyage.

En cas d'insuffisance de jetons au bout du nombre de cartes de voyage, il va falloir continuer à tirer des cartes supplémentaires. Mais cela ne va pas se faire sans heurts, car après chaque carte, il va falloir tester la fatigue et la faim. De plus, chaque carte supplémentaire occasionne un jour de retard. Et à force de se perdre, les difficultés d'Orientation sont sanctionnées par un malus de -2 (non-cumulatif).

Dans ce cas de figure, dès qu'une carte trèfle est tirée, ils ont épuisé leurs vivres et vont commencer à souffrir de la faim. Considérez alors qu'ils sont en insuffisance alimentaire et doivent faire un jet de Vigueur à -2 pour tester la faim. En cas de succès ils auront gagné un peu de répit, mais en cas d'échec, ils prendront une fatigue et devront continuer ce test à chaque carte (même si ce n'est pas un trèfle).

Les cartes à jouer classiques

Vous pouvez employer le même jeu de 54 cartes classiques qui vous sert à l'initiative, incluant les 2 jokers, pour

effectuer les voyages. Tirez les cartes une à une et résolvez-les au fur et à mesure pour ménager le suspense. Après chaque phase de voyage terminée, je vous conseille de rebattre le jeu à chaque fois, mais c'est vous qui voyez.

Selon le lieu où se trouvent les personnages, ne tenez compte que des couleurs suivantes :

- Grand erg nord : Toutes les couleurs
- Petit erg : Cartes rouges
- Bleds, monts et creux du Bouclier : Cœurs uniquement (en ignorant les jokers)
- Hémisphère sud : Cartes noires

Comme il n'est pas question de trier à chaque fois tout le jeu, si vous tombez sur une couleur inappropriée quand vous faites le tirage des cartes du voyage, recouvrez-la simplement par un autre tirage jusqu'à tomber sur une carte appropriée.

Les événements sont quant à eux indiqués par le tableau de correspondance suivant :

Couleur	Valeur	Évènement	Couleur	Valeur	Évènement
Joker	Joker	Shai-Hulud	Joker	Joker	Shai-Hulud
Trèfle	1	Tempête Coriolis	Cœur	1	Cache / Grotte
Trèfle	2	Rien	Cœur	2	Rien
Trèfle	3	Rien	Cœur	3	Rien
Trèfle	4	Cache / Grotte	Cœur	4	Rencontre Harkonnen
Trèfle	5	Rien	Cœur	5	Rien
Trèfle	6	Problème sur un distille	Cœur	6	Cache / Grotte
Trèfle	7	Trempe	Cœur	7	Trempe
Trèfle	8	Sable pois	Cœur	8	Rencontre commerçants
Trèfle	9	Sable farine	Cœur	9	Rien
Trèfle	10	Sable tambour	Cœur	10	Rencontre pyons
Trèfle	V	Sable mou	Cœur	V	Rencontre Contrebandier
Trèfle	D	Affleurement rocheux	Cœur	D	Rencontre Fremen - amical
Trèfle	R	Tempête Coriolis	Cœur	R	Rencontre Fremen - amical
Pique	1	Tempête Coriolis	Carreau	1	Rencontre Harkonnen
Pique	2	Rien	Carreau	2	Rien
Pique	3	Rien	Carreau	3	Rien
Pique	4	Sable mou	Carreau	4	Sable pois
Pique	5	Rien	Carreau	5	Rien
Pique	6	Sable farine	Carreau	6	Sable mou
Pique	7	Cache / Grotte	Carreau	7	Affleurement rocheux
Pique	8	El Sayal	Carreau	8	Cache / Grotte
Pique	9	Rien	Carreau	9	Trempe
Pique	10	Sable tambour	Carreau	10	Rencontre pyons
Pique	V	Bulle d'épice en explosion	Carreau	V	Rencontre Harkonnen
Pique	D	Affleurement rocheux	Carreau	D	Rencontre Contrebandier
Pique	R	Rencontre Fremen - vindicatif	Carreau	R	Rencontre Harkonnen

Évènements

Shai-hulud : Peut-être le hasard ou une erreur dans la marche, mais vous avez attiré le grand-père du désert ! Il est nécessaire de sauver votre vie et esquiver la sortie. Aucun test d'observation à faire, vous passez le reste du temps à laisser s'éloigner Shai-hulud. L'étape est perdue.

Coriolis : Une tempête approche. Que le météorologiste fasse un test pour voir s'il l'a anticipé. Si oui, vous augmentez de 1 le malus nécessaire au test de Vigueur, ceci à cause de la fatigue pour le détour. Si non, vous devrez affronter d8 rounds de tempête avant de pouvoir vous enterrer dans une tente. Vous perdez l'étape ou sacrifiez 1 jeton personnel (pas ceux du voyage).

Sable mou : On s'enfoncé... Testez votre Vigueur. Un échec et vous vous enfoncez, il faut vous dégager. Un critique et c'est un ensevelissement ! À moins d'obtenir une Relance, vous prenez une fatigue pour les efforts fournis dans les sables mous. Ah oui, et testez l'arrivée du Faiseur... (v. plus bas).

Sable pois : Déplacement difficile, les billes de sable roulent vraiment trop. Test de Vigueur -2 ou vous devrez tirer une carte pour tester l'arrivée du Faiseur (v. plus bas).

Sable farine : Alors-là c'est l'avalanche et l'ensevelissement assuré pour qui ne réussit pas un test de Perception. Et profitez-en pour tester l'arrivée du Faiseur (v. plus bas).

Sable tambour : Danger ! Faites donc un test de Perception -2 pour vérifier si vous avez bien vu les sable-tambour juste devant. Sinon, préparez-vous à voir Shai-hulud (arrivée automatique).

Cache / Grotte : Un endroit au calme, à l'abri des regards et du désert où vous allez pouvoir passer la journée au frais. Vous pouvez récupérer tranquillement et user du repkit. Remettez la jauge du Faiseur à vide.

Trempe : Un des miracles éphémères qu'offre parfois le désert. De l'eau qui remonte du sous-sol. Vite, avant que les Truites ne fassent leur œuvre, vous récoltez 1d6 jolitres. Ceux qui souffrent de la soif peuvent la soulager et récupérer de la fatigue.

Affleurement rocheux : Un endroit en dur. Parfait pour s'isoler des regards indiscrets. Videz votre jauge du Faiseur et maniez les repkits.

Problème sur un distille : La la la, il y a un problème mécanique sur les distilles de

ceux qui loupent un jet de Survie -2. Il faut alors monter la jauge d'usure d'un cran.

El sayal : La grand-mère du désert est passée. Une fine pluie de sable arrive, masquant les étoiles. Difficile de se repérer aux étoiles, jet d'Orientation -4 pour ceux qui n'utilisent pas de paracompas.

Bulle d'épice en explosion : Cette odeur caractéristique, vous l'avez sentie à temps ? Perception -2 pour le savoir, sinon vous tombez dans le gouffre qui s'ouvre sous vos pieds et êtes ensevelis. Vous devez tenir au moins 2d6 rounds. Priez que des personnes soient en mesure de vous secourir.

Rencontre pyon : Un village ou une caravane de gens des pyons. Ils ne vous ont pas encore aperçu et ne vous verront pas avec un jet de groupe sous Discrétion.

Rencontre Fremen vindicatifs : Des Fremen. Un jet de Perception -2 vous indique leur présence et une Discrétion -2 vous dissimule à leurs yeux. Il vaudrait mieux, ils sont de méchante humeur. Jetez un d3 pour voir leur état d'esprit exact (entre hostile et neutre).

Rencontre Fremen amicaux : Des Fremen. Un jet de Perception -2 vous indique leur présence et une Discrétion-2 vous dissimule à leurs yeux. Ils sont dans de bonnes dispositions. Jetez un d3 pour voir leur état d'esprit exact (entre neutre et serviable).

Rencontre de contrebandiers : Des contrebandiers au travail (moissonneuse ou caravane). À vous de voir ce que vous voulez faire. Pour ne pas se faire voir, c'est Discrétion, sinon ils sont en position de défense.

Rencontre de commerçants : Une caravane de commerçants issus d'une Maison mineure affiliée aux Harkonnens.

Discrétion ou il faut gérer leur mise en alerte. Même s'ils vous craignent, ils vont défendre leur eau.

Rencontre Harkonnen : Un ornithoptère ou une patrouille de soldats, qu'importe. Ils sont frappés des armes Harkonnens. Discrétion -4 ou c'est l'affrontement. Il y a des lasers sur l'orni...

Rien : Cela pourrait bien être un coup de chance... Rien d'inhabituel.

Déplacement tactique

Sans rentrer dans un détail tactique trop poussé, les séquences de combat dans le désert profond peuvent avoir des conséquences sur les actions.

- Le sol en dur est considéré comme un terrain normal.
- Le sable est considéré comme un terrain difficile, sauf par les Fremen (atout *Danse avec le sable*).
- Faire un sprint dans le sable ne fait gagner que 1d3 cases (6 mètres) pour les non-Fremen et 1d6 cases pour les Fremen.
- Les affleurements rocheux sont considérés comme terrain difficile. Les manœuvres subissent un malus de -2. Un échec implique une chute et donc de démarrer un nouveau round en situation couchée.

Shai-hulud

Attirer le Faiseur

Certains événements de voyage font augmenter la jauge du Faiseur. Si vous n'utilisez pas les cartes de voyage, ou êtes en situation tactique, plusieurs situations peuvent également attirer l'attention d'un Faiseur dans le sable du désert profond ou de l'erg mineur.

Dans tous les cas, lorsque c'est nécessaire, il faut tester la vigilance de Shai-hulud. Cela se fait par un tirage d'une carte. Si la carte sortie correspond à la situation, la jauge augmente d'un cran. Shai-hulud surgit au dernier stade de la jauge (3 points).

- Une marche forcée (joker)
- Marcher dans des sables mous ou farine (joker, trèfle)
- Marcher dans des sables pois (joker, têtes à trèfle et carreau)
- Des non-Fremen sont dans la troupe (joker, trèfle, carreau, pique)
- Séquence de poursuite ou fuite (joker, trèfle et carreau)
- Phase tactique avec des opposants (joker, trèfle, carreau)

La jauge redescend à 0 après un nombre d'heures sans marche (ou à allure normale) égales au niveau de la jauge ou en fonction de certains événements du jeu de voyage.

Attention, si la séquence tactique a lieu sur un sol en dur comme le désert plat de l'erg ou des bassins (les bleds), les affleurements rocheux ou le Bouclier, il est inutile de tester la jauge.

Échapper à Shai-hulud

Échapper à l'arrivée d'un Faiseur signifie se mettre à une bonne distance de sa sortie pour échapper à sa gueule ainsi qu'aux vagues de sable provoquées par son émergence. Un jet sous Cavalier ou Survie -1, permet de s'en sortir. Pas de test de coopération ici.

Un échec critique signifie simplement la mort. Un échec simple signifie un ensevelissement.

Chevaucher Shai-hulud

Chevaucher le grand-père du désert, signifie l'appeler avec un marteleur et le monter grâce aux hameçons. Même si

cela peut parfois sembler répétitif, il est important de le faire systématiquement car l'acte n'a rien d'anodin. Jouer avec un ver de 400m de long capable d'avalier une moissonneuse n'a rien de banal.

La phase d'appel est automatique avec un marteleur (pas de test).

Hameçonner Shai-hulud nécessite un test Cavalier pour se caler sur son arrivée. Chaque Relance offre un +1 de bonus d'Agilité pour la phase suivante. Un échec donnera un -2 et un échec critique un -4.

Un test d'Agilité valide l'accroche des hameçons, la montée et la mise en position pour pouvoir se déplacer sur Shai-hulud. Un jet de coopération est possible avec d'autres Fremen postés en position secondaire de soutien (ces derniers doivent réussir un test Cavalier pour ne pas être en danger).

Un échec critique au test d'Agilité signifie la mort. Un échec signifie au choix ; une chute de plusieurs dizaines de mètres ou un ensevelissement.

Les valeurs des tests ci-dessus valent pour les grands Faiseurs sauvages. Pour les petits Faiseurs de 9m, donnez un bonus de +1.

Voyager

Une fois en place, le déplacement à dos de Faiseur se fait à la vitesse de 50km/h.

Un Faiseur est capable de se déplacer pendant 600km (1 marteleur) avant de s'épuiser et s'arrêter. Une fois libéré des hameçons, il s'enfonce lentement dans le sable.

Pour le système de voyage par cartes, les épreuves de Perception sont les mêmes que pour la marche, mais vous pouvez ignorer les événements sur les types de sables et l'apparition de Shai-hulud (les cartes Joker).

Voyager à dos de Faiseur donne un bonus de +2 à la Vigueur pour le test de fatigue si tout le voyage se fait de cette manière et seulement +1 si une partie a été faite comme cela.

Observation

Repérer et se faire repérer

Les grandes zones dégagées sont un bon moyen pour voir, mais aussi se faire voir. Si on recherche le premier cas, on évite généralement l'autre. Les Fremen voyagent de préférence de nuit, quand c'est possible, pour éviter de se faire voir. En revanche, ils bénéficient de bonus pour guetter toute arrivée inopportune depuis leurs caches et leurs sietchs.

- Dans le désert, l'observateur bénéficie de +2 à la Perception
- Dans les bleds du Bouclier, l'observateur bénéficie de +1 à la Perception
- Dans les zones rocheuses, celui qui est caché bénéficie de +2 à la Discrétion

Présages

Les présages sont l'interprétation des phénomènes naturels afin de tenter de prédire des événements. Les Fremen étant emprunts d'une forte mystique, voire d'une forte superstition, ils tentent parfois de trouver des signes et des indices dans ce qui les entoure afin de prendre une décision. Dans les faits, il s'agit de messages d'alerte inconscients sur des dangers potentiels.

La tentative de lecture des présages est un acte conscient qui passe par l'utilisation de l'atout Présages et du sacrifice d'un jeton. Initialement, c'est au MJ de donner quelques informations sur ce qui attend les personnages par rapport à la scène en cours. Ces informations vont permettre de donner des indices et aides aux joueurs

afin de leur permettre de prendre les meilleures décisions.

Le MJ peut également utiliser le jeu de 54 cartes afin de définir le type d'information à délivrer aux joueurs, surtout pour les scènes à l'issue incertaine. Cela nécessite un peu plus d'improvisation et de réactivité mais permet aussi de faire évoluer l'issue de certaines scènes en fonction des présages. À l'image des Interludes du livre de règles Savage Worlds, basez-vous sur les couleurs des cartes tirés pour le présage :

- Trèfle : Pour un danger, un piège, une mise en garde ou un malheur potentiel.
- Pique : une bataille à venir (victoire ou défaite), un conflit larvé, un équilibre précaire.
- Cœur : une issue positive, une amélioration de la situation.
- Carreau : De l'action rapide et intense. Une issue positive mais avec de gros changements.

Visions

Il est temps de revenir un peu plus en détail sur la partie des visions brièvement décrites dans la section des atouts, et préciser la différence d'usage avec les présages.

En aucune façon le PJ qui choisit cet atout ne peut le déclencher pour avoir une vision. En revanche le PJ qui possède cet atout est susceptible de recevoir des informations sur l'aventure en cours.

Une vision est une résurgence de l'Alam al-Mital, aussi aidé par la présence permanente de l'épice. Une vision est une image ou un sentiment diffus. C'est vague, soumis à interprétation et peut être affiné par un test sur certaines compétences. Vous pouvez, vous en tant que MJ, vous servir de cette capacité pour offrir une aide en cours de scénario pour distiller des

indices, aides, alarmes et bonus potentiels par l'intermédiaire d'une image issue du passé ou de l'avenir. C'est un morceau de prescience qui vient s'imposer au Fremen. C'est ce sentiment de prescience qu'ils ne comprennent pas et tentent de refouler, d'où le test d'Âme nécessaire pour l'accepter et bénéficier de son effet.

Accepté ou pas, la vision aura un effet sur le personnage concerné, en positif ou négatif. S'il a réussi à la surmonter et l'accepter il en tirera des bonus, et s'il l'a refusé, sa matérialisation en cours de partie risque de le terroriser.

La vision peut être un élément du passé, du présent ou du futur. Vous pouvez également vous en servir pour décrire des scènes qui se passent ailleurs entre d'autres acteurs du scénario et ainsi donner des éléments globaux de l'intrigue. Elle peut être décrite de façon assez floue au début et gagner en précision si le PJ l'affine en réussissant un test de Foi.

Une vision ne survient donc pas forcément pour une scène en cours, contrairement aux présages, elle peut venir un peu plus tard dans le scénario ou pour des éléments d'intrigue périphérique.



Culture et religion

Kitab al-Ibar

Pour moitié manuel de survie, pour moitié réflexions philosophiques Zensunni ayant pour but de garantir la survie, le Kitab al-Ibar va jouer son rôle sur les interactions tant survivalistes que sociales.

En termes de jeu pour Savage Worlds, le Kitab al-Ibar dépend de la compétence Foi. Cela rend cette compétence éligible à la place d'un jet de Survie, surtout en coopération où l'un des PJ peut faire le test de Survie et les autres l'aider par un test de Foi.

Vous pouvez tout aussi bien vous en servir sur les interactions sociales, notamment en Persuasion ou Intimidation.

Jeu des énigmes

Destiné à juger de la vivacité d'esprit ou pour mesurer sa foi, le jeu des énigmes est une joute orale un peu complexe dont les réponses ne sont jamais uniques. Son usage est essentiellement destiné à convaincre son interlocuteur ou à se faire accepter par lui. Le MJ s'en servira plus souvent pour mettre à l'épreuve les personnages que l'inverse...

Servez-vous ici du processus d'interaction sociale indiqué dans le livre de règles.

L'échange se déroule en 3 questions qui doivent amener 3 réponses. L'échange est à sens unique, on est jaugeur ou jaugé pendant les 3 questions, il n'y a pas d'alternance. Le joueur peut choisir de faire répondre son personnage sur la compétence qui l'intéresse.

On peut donc répondre à une question par n'importe quelle compétence sociale (même de l'Intimidation), des Connaissances (Histoire), de la Foi, voire un Trait d'Âme ou d'Intellect (les Traits ont un malus de -1). Il suffit de laisser aller son imagination, à une limitation près : Il est interdit d'utiliser 2 fois la même compétence sur l'ensemble des 3 réponses.

Chaque succès compte pour 1 jeton et chaque Relance ajoute 1 jeton. Un échec critique est rédhitoire et marque un échec cuisant. Si l'enjeu n'était pas vital, le PJ prend alors un niveau de fatigue.

Le succès global de l'échange et le degré de satisfaction du jaugeur se déterminent simplement sur le nombre de réponses convaincantes du jaugé (le nombre de jetons).

L'orgie du Tau

Élément important dans la culture Fremen, l'orgie permet de souder le groupe et lui permettre de se souvenir de son passé. Ces souvenirs sont des échos perçus grâce à l'Alam al-Mithal, qui explique également les atouts Vision, Présages et Lien mutuel.

Techniquement parlant pour Savage World, l'orgie a un premier effet sur la récupération des niveaux de fatigue. Quel que soit leur niveau actuel, une orgie du Tau ramène la fatigue à 0 et offre une sensibilité quasi télépathique au plus fort de l'expérience.

Mais ce n'est pas le phénomène le plus intéressant si vous comptez aller plus loin avec cela. L'orgie du Tau permet de revivre le passé, car dans l'Alam al-Mithal tout fusionne. Ce phénomène peut vous donner l'occasion de traiter le phénomène de deux façons :

- Vous jouez un interlude, une scène courte et essentiellement descriptive. Dans ce cas, donnez aux Fremen l'opportunité d'une scène de flashback à caser quand ils le veulent dès qu'une expérience similaire se produit dans la séance de jeu en cours. Ils prennent alors la narration pour cette scène, qui leur permet ainsi d'influer un court instant sur le destin.
- Vous présentez une scène relativement longue ou tout un scénario, dans ce cas, vos joueurs vont devoir incarner des personnages acteurs de l'histoire. Mais d'autres personnages, car les lieux, époques et planètes ne vont pas être les mêmes...

Pour ce dernier point, faire un autre tirage de personnage peut être fastidieux, d'autant qu'il n'y a pas des atouts et profils pour tous les type de planètes à chacune des époques Fremen/Zensunni. Optez donc pour la méthode utilisée pour les Extras !

Quant aux atouts, anticipez selon votre scénario une liste de quelques atouts disponibles selon le contexte. Sur Salusa Secundus, *Braises de Vulcain* remplacera la marche du désert. Sur Rossak, c'est *Réfractaire au froid* qui peut venir faire son apparition. À vous de prévoir une douzaine d'atouts au maximum, pas besoin de vraiment plus dans ce contexte, sauf si vos joueurs insistent pour prendre 1 ou 2 atouts pouvant s'adapter à la planète hébergeant votre aventure intermédiaire.

Et l'expérience ? Pas d'inconvénient à faire profiter leur Fremen d'un souvenir lointain qu'ils ont incarné le temps d'une (demie) aventure. Soyez simplement un peu moins généreux car ce n'est pas leur personnage principal qui a pris les risques



Jeune wali, nous te savons désireux d'apprendre, c'est pour cela que nous ne t'avons rien dit jusque-là. Mais la souris ne doit pas narguer le faucon trop longtemps et il serait temps pour toi de maintenant laisser cette section aux sages ulémas.

Il est temps de penser à présenter quelques antagonistes à nos Fremen. Même si les combats ne sont pas forcément le cœur des aventures, l'oppression Harkonnen ou certaines inimitiés entre Fremen peuvent la rendre présente.

Autant le préciser tout de suite, dans les combats au corps-à-corps, les Fremen d'Arrakis ont peu de rivaux en dehors de leurs congénères, mais cela ne les rend pas invulnérables pour autant. À vrai dire, mis à part les sardaukars de l'empereur, le plus gros risque étranger vient encore des soldats Harkonnens. Le reste de la population ne peut tenir la comparaison que grâce à d'éventuels lasers et sont considérés comme des Extras.

Les archétypes de PNJ présentés ici sont considérés comme des extra. Libre à vous d'en transformer certains un Jokers selon la situation.

Population pyon

Civil

Même le plus redoutable ne fera pas le poids longtemps et ils seront rarement à l'initiative du combat.

Traits

Agi : d6 - Int : d6 - Ame : d6 - For : d4 - Vig : d4

Compétences – Connaissances (métier) d10, Discrétion d8, Lancer d6, Perception d8, Réparation d8, Réseaux d6

Défense

Parade : 2 - Résistance : 4

Attaque

Arme : arme improvisée - Combat : d4-2 – Dégâts : d4+d4

Meneur

Un civil un peu plus teigneux que les autres, à peine. Il peut être le meneur de la fronde et sera généralement l'opposant principal bénéficiant du bonus de la foule qui l'accompagne. À peine plus solide, mais il peut faire illusion.

Traits

Agi : d6 - Int : d6 - Âme : d8 - For : d4 - Vig : d6

Compétences – Combat d4, Connaissances (métier) d10, Discrétion

d8, Intimidation d4, Lancer d6, Perception d8, Réparation d8, Réseaux d8.

Défense

Parade : 4 - Résistance : 5

Attaque

Arme : arme improvisée - Combat : d4 – Dégâts : d4+d4

Forces armées

Gardes des Maisons mineures ou piétaille commune formée aux armes.

Traits

Agi : d8 - Int : d6 - Âme : d8 - For : d6 - Vig : d6
Compétences – Combat d8, Discrétion d6, Escalade d4, Intimidation d6, Lancer d6, Perception d8, Persuasion d6, Pilotage d4, Recherche d4, Survie d4, Tir d6

Défense

Parade : 6 - Résistance : 5

Attaque

Arme : Kindjal/Épée - Combat : d8 – Dégâts : d6+d6 / d8+1+d6

Fremen

Wali (J)

Parce que les jeunes Fremen sont aussi un danger...

Traits

Agi : d8 - Int : d6 - Âme : d8 - For : d4 - Vig : d6
Compétences – Combat d4, Discrétion d8, Escalade d6, Foi d4, Lancer d4, Perception d6, Persuasion d4, Recherche d6, Sarcasme d4, Survie d6

Défense

Parade : 4 - Résistance : 5

Attaque

Arme : Krys - Combat : d4 – Dégâts : d6+2+d4

Jeune adulte (J)

Fremen ayant chevauché le Faiseur. L'équivalent d'un PJ tout neuf partant affronter le désert.

Traits

Agi : d8 - Int : d8 - Âme : d8 - For : d6 - Vig : d8
Compétences – Combat d6, Discrétion d8, Escalade d6, Équitation d4, Foi d6, Lancer d6, Perception d8, Persuasion d4, Recherche d6, Sarcasme d6, Survie d8

Défense

Parade : 5 - Résistance : 6

Attaque

Arme : Krys - Combat : d6 – Dégâts : d6+2+d6

Adulte (J)

Le Fremen ayant un peu de vécu. Celui que l'on rencontre le plus communément.

Traits

Agi : d10 - Int : d10 - Âme : d8 - For : d8 - Vig : d10
Compétences – Combat d8, Discrétion d8, Escalade d8, Équitation d6, Foi d8, Intimidation d4, Lancer d6, Navigation d6, Perception d8, Persuasion d6, Recherche d6, Sarcasme d8, Soins d6, Survie d10, Tir d4.

Défense

Parade : 6 - Résistance : 7

Attaque

Arme : Krys - Combat : d8 – Dégâts : d6+2+d8

Adulte aguerri (J)

Celui qui a vu le sang bien des fois et souvent le plus vindicatif.

Traits

Agi : d10 - Int : d10 - Âme : d10 - For : d10 - Vig : d12
Compétences – Combat d10, Discrétion d8, Escalade d8, Équitation d8, Foi d10,

Intimidation d6, Lancer d8, Navigation d6, Perception d8, Persuasion d10, Recherche d6, Sarcasme d10, Soins d8, Survie d12, Tir d6.

Défense

Parade : 7 - Résistance : 8

Attaque

Arme : Krys - Combat : d10 – Dégâts : d6+2+d10

Âme de naib (J)

L'équivalent d'un chef de tribu correct, celui qui peut prétendre à diriger un sietch. Un Stilgar au sommet de sa forme aurait certainement des valeurs un peu plus avancées avec quelques atouts.

Traits

Agi : d12 - Int : d12 - Âme : d10 - For : d12 - Vig : d12

Compétences – Combat d12, Discrétion d8, Escalade d8, Équitation d10, Foi d12, Intimidation d10, Lancer d8, Navigation d8, Perception d8, Persuasion d12, Recherche d8, Sarcasme d12, Soins d10, Survie d12+1, Tir d8.

Défense

Parade : 8 - Résistance : 8

Attaque

Arme : Krys - Combat : d12 – Dégâts : d6+2+d12

Harkonnen

Garde

Pas les plus motivés des troupes armées, mais méfiance, les représailles potentielles de leurs supérieurs peuvent les motiver à faire du zèle.

Traits

Agi : d6 - Int : d6 - Âme : d6 - For : d6 - Vig : d6

Compétences – Combat d6, Discrétion d4, Escalade d4, Intimidation d6, Lancer d4,

Perception d6, Persuasion d4, Pilotage d4, Recherche d6, Sarcasme d6, Soins d4, Survie d4, Tir d4.

Défense

Parade : 5 - Résistance : 5

Attaque

Arme : Épée/Tétaniseur - Combat : d6 – Dégâts : d8+1+d8 / 2d6

Soldat

Contrairement aux précédents, ils partent en patrouille dans les abords du Bouclier et sont de la partie pour les expéditions punitives. Leur entraînement est un peu meilleur.

Traits

Agi : d8 - Int : d6 - Âme : d8 - For : d6 - Vig : d8

Compétences – Combat d8, Discrétion d6, Escalade d6, Intimidation d6, Lancer d4, Perception d6, Persuasion d4, Pilotage d6, Recherche d6, Sarcasme d8, Soins d6, Survie d6, Tir d6.

Défense

Parade : 6 - Résistance : 6

Attaque

Arme : Épée/Tétaniseur - Combat : d8 – Dégâts : d8+1+d6 / 2d6

Vétéran Harkonnen (J)

Le survivant ultime des soldats Harkonnens. L'élite de ceux ayant survécus sur Arrakis. Ils sont dangereux si on les aborde sans préparation.

Traits

Agi : d10 - Int : d8 - Âme : d8 - For : d8 - Vig : d10

Compétences – Combat d10, Discrétion d8, Escalade d6, Intimidation d8, Lancer d6, Perception d8, Persuasion d6, Pilotage d8, Recherche d8, Sarcasme d8, Soins d6, Survie d8, Tir d6.

Défense

Parade : 7 - Résistance : 7

Attaque

Arme : Épée/Tétaniseur - Combat : d8 –
Dégâts : d8+1+d8 / 2d6

FD : 2 ; Niveau : 5

Contrebandiers**Mercenaire**

Ils forment la partie combattante des contrebandiers, les plus robustes et représentent des adversaires à prendre en considération.

Traits

Agi : d8 - Int : d4 - Âme : d6 - For : d6 -
Vig : d6
Compétences – Combat d6, Discrétion d6,
Escalade d4, Intimidation d4, Lancer d4,
Perception d6, Persuasion d4, Pilotage d4,
Recherche d6, Réseaux d4, Sarcasme d4,
Soins d4, Survie d6, Tir d4.

Défense

Parade : 5 - Résistance : 5

Attaque

Arme : Épée - Combat : d6 – Dégâts :
d8+1+d6

Vétéran des sables

Les plus anciens des travailleurs des sables, ayant échappé aux Fremem, au désert et à quelques représailles Harkonnens. Des hommes rares et de valeur.

Traits

Agi : d10 - Int : d6 - Âme : d6 - For : d8 -
Vig : d8
Compétences – Combat d10, Discrétion
d8, Escalade d6, Intimidation d6, Lancer
d6, Perception d8, Persuasion d6, Pilotage
d8, Recherche d6, Réseaux d6, Sarcasme
d6, Soins d6, Survie d6, Tir d6.

Défense

Parade : 7 - Résistance : 6

Attaque

Arme : Épée - Combat : d6 – Dégâts :
d8+1+d8

Sardaukars**Soldat(J)**

Les redoutés Saudaukars de l'empereur. Même s'il y a peu de chance de les rencontrer et les affronter... au cas où. Notez que même le moindre trouffion est un Joker.

Traits

Agi : d10 - Int : d8 - Âme : d10 - For : d10 -
Vig : d12
Compétences – Combat d10, Discrétion
d6, Escalade d8, Intimidation d10, Lancer
d8, Perception d8, Persuasion d8,
Recherche d8, Sarcasme d8, Soins d8,
Survie d10, Tir d8.

Défense

Parade : 7 - Résistance : 8

Attaque

Arme : Épée/Tétaniseur - Combat : d10 –
Dégâts : d8+1+d10 / 2d6

Soldat d'élite (J)

La version dopée des précédents, qui peuvent aussi servir de base pour construire un Bashar, Caid ou Burseg.

Traits

Agi : d12 - Int : d8 - Âme : d12 - For : d10 -
Vig : d12
Compétences – Combat d12, Discrétion
d6, Escalade d8, Intimidation d12, Lancer
d8, Perception d8, Persuasion d8,
Recherche d8, Sarcasme d10, Soins d10,
Survie d12, Tir d10.

Défense

Parade : 8 - Résistance : 8

Attaque

Arme : Épée/Tétaniseur - Combat : d10 –
Dégâts : d8+1+d10 / 2d6



Cette adaptation, dont vous trouverez la source dans l'aide de jeu générique « Dune : Fremen » sur le SDEN, est inspirée des magnifiques romans de Frank Herbert concernant tout le Cycle de Dune.

La lecture des romans du cycle de Dune (au moins le tome éponyme « Dune ») est bien entendu un préambule absolument nécessaire à l'exploitation de cette aide de jeu. Voir un préambule tout court à votre culture générale.

Pinnacle Entertainment Group et Black Book Éditions pour la France pour la diffusion de ce système fast, fun et furious. Ainsi que la communauté Savage présente sur le SDEN et le forum Black Book composés d'afficionados motivés et présents.

L'acquisition et l'assimilation des règles de Savage Worlds sont bien entendus nécessaires à cette adaptation.

Pour finir, une mention particulière aux relecteurs du Site de l'Elfe Noir (SDEN) qui abattent un sacré boulot afin d'essayer de vous proposer des textes sans trop de fautes dedans. Et là, entre le nombre de pages et ma propension à en faire (des fautes, comme des pages), ayez une petite pensée pour des gens comme Pitche, Rodi et Kakita Inigin. Si certains d'entre vous veulent leur proposer leur aide, ils vous en seront reconnaissants.

Tout le travail réalisé dans ce document doit être vu comme un travail et un hommage de fan, à titre purement bénévole et sans aucun intérêt commercial derrière. Il est à l'usage d'une diffusion privée uniquement. Il n'a volonté de nuire à aucun ayants droits, juste à entretenir la flamme insufflée par les romans et prolonger le rêve, entre amis, autour d'une table de jeu.