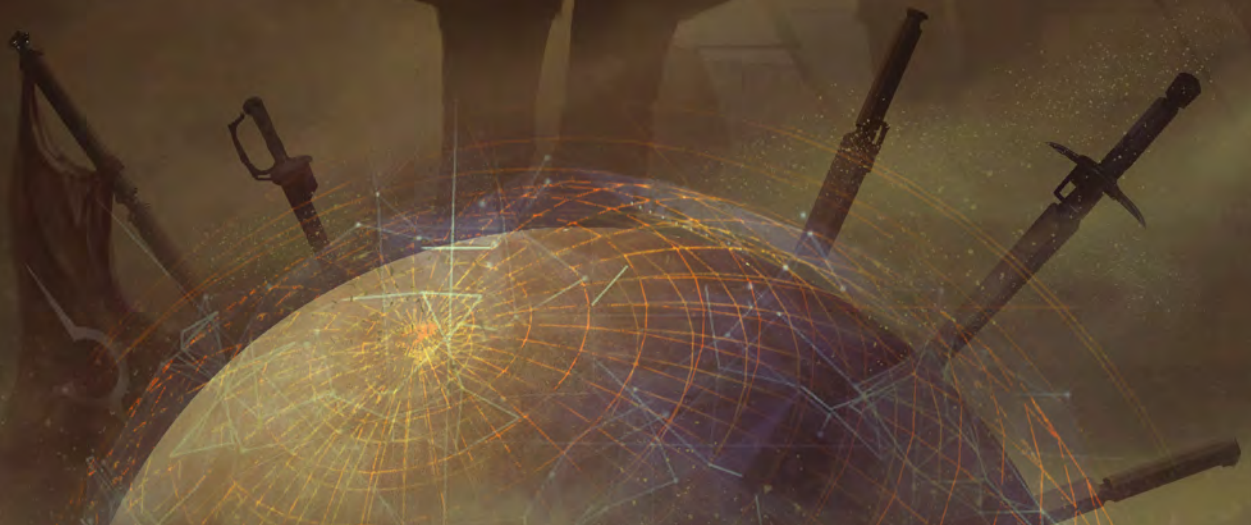


# ДЮНА

ПРИГОДИ В ІМПЕРІЇ



ЗНАК ХРОБАКА  
ДЮНА. ШВИДКИЙ СТАРТ

# ТВОРЦІ

ГОЛОВНИЙ ДИЗАЙНЕР

**НЕЙТАН ДОВДЕЛЛ**

АВТОРИ

**НЕЙТАН ДОВДЕЛЛ**

**ЕНДРЮ ПЕРЕГРІН**

ЛІНІЙНИЙ РЕДАКТОР

**ДЖЕЙСОН ДЮРАЛЛ**

КОРЕКТОР

**КІТ ГАРРЕТТ**

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙНЕР

**КРІС ВЕББ**

АРТДИРЕКТОРКА

**КАТЯ ТОМАС**

ДИЗАЙНЕР ОБКЛАДИНКИ

**БАСТЬЄН ЛЕКУФ ДЕГАРМ**

ІЛЮСТРАТОРИ

**КАРМЕН КОРНЕТ**

**ВІКТОР Г'ЮГО ГАРМАТЮК**

**ГЕРІ ІРАВАН**

**РАМАЗАН КАЗАЛІЄВ**

**ЛУКАС СТАНЕЦ**

**ЛІСІНЬ ІНЬ**

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ

**ЕНДРЮ ПЕРЕГРІН**

БРЕНД-МЕНЕДЖМЕНТ

**ДЖО ЛЕФАВІ**

**GENUINE ENTERTAINMENT**

ТЕХНІЧНІ КОНСУЛЬТАНТИ

**БРАЯН ГЕРБЕРТ**

**КІМБЕРЛІ ГЕРБЕРТ**

**БАЙРОН МЕРРИТТ**

**КЕВІН ДЖ. АНДЕРСОН**

**КОМАНДА «THE HERBERT  
PROPERTIES»**

ГОЛОВНИЙ  
КРЕАТИВНИЙ ДИРЕКТОР

**КРІС БІРЧ**

ГОЛОВНИЙ  
ОПЕРАЦІЙНИЙ ДИРЕКТОР

**РІТА БІРЧ**

ГЕНЕРАЛЬНИЙ ДИРЕКТОР

**КЕМЕРОН ДІКС**

КЕРІВНИК ПРОДУКТУ

**СЕМ ВЕББ**

КЕРІВНИК  
КРЕАТИВНОГО ВІДДІЛУ

**ДЖОН ВЕББ**

КЕРІВНИК ВІДДІЛУ  
ПРОДАЖІВ

**ВІЛЛ СОБЕЛ**

МЕНЕДЖЕР З ЛОГІСТИКИ

**ПЕТЕР ГРОХУЛЬСЬКИЙ**

ВІДЕОПРОДЮСЕР

**СТІВ ДАЛДРІ**

МЕНЕДЖЕР ПО РОБОТІ  
З КЛІЄНТАМИ

**ЛЛОЙД Г'ЯН**

ОФІС-МЕНЕДЖЕР

**ШОН ГОКІНГ**

МЕНЕДЖЕР  
ІНТЕРНЕТ-МАГАЗИНУ

**КАЙЛ ШЕФЕРД**

БУХГАЛТЕРКА

**ВАЛЯ МКРТЧЯН**

ПОДЯКА

**ДЖОНУ-ПОЛУ БРІЗІГОТТІ  
ТА ПІТЕРУ СІМУНОВИЧУ  
З «GALE FORCE NINE»**

**БРАЯНУ ГЕРБЕРТУ  
ТА КЕВІНУ ДЖ. АНДЕРСОНУ  
З «THE HERBERT  
PROPERTIES TEAM»**

А також нашим чудовим  
партнерам з «Legendary»  
та надзвичайним режисерам,  
без яких ця гра не з'явилася б.

І, звісно, Френку Герберту,  
автору та творцю всесвіту Дюни,  
чиє унікальне бачення та уява  
надихнули всіх нас.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту:  
**Олександр Ручка**

Випускова редакторка:  
**Алла Костовська**

Координатор проєкту:  
**Володимир Жмуренков**

Перекладач:  
**Сергій Уразматов**

Коректор:  
**Максим Драч**

Дизайн і верстка:  
**Артур Патрихалко**

Директор з виробництва:  
**Сергій Водоп'янов**

Українське видання  
© 2024 Geekach  
[www.geekach.com.ua](http://www.geekach.com.ua)

Версія файлу 1.0



LEGENDARY



GEEKACH

MODIPHUS  
ENTERTAINMENT



Будь-яке несанкціоноване використання матеріалів, захищених авторським правом, є незаконним. Усі згадані назви торгових марок використано як елемент художньої вигадки, без порушення будь-яких авторських прав. Це художній твір. Будь-які збіги з реальними людьми та подіями, минулими чи теперішніми, — випадкові і ненавмисні, за винятком людей і подій, згаданих в історичному контексті.

Дюна (Dune) © 2021 Legendary. Дюна. Пригоди в Імперії (Dune: Adventures in the Imperium) — це офіційна субліцензована власність Gale Force Nine, компанії Battlefront Group. Усі права застережено, за винятком логотипа Modiphius, який належить Modiphius Entertainment Ltd.

# ВСТУП

Початок – то мить, коли варто якнайкраще подбати про істинну рівновагу речей.  
Кожна сестра Бене Гессерит знає про це.

– Принцеса Ірулан. Оповідь про Муад'Діба\*

\* Тут і далі всі цитати, назви місць й імена персонажів узяті з українського видання «Дюни» в перекладі А. Пітика та К. Грицайчук

Ласкаво просимо в часи занепаду **Імперії** – часи, які настануть за десятки тисяч років у майбутньому. Усім відомим Усесвітом керує Імператор і Великі Доми. Панує феодалізм, шляхетні сім'ї, підпорядковуючись Імператору, владарюють над цілими планетами та водночас ведуть між собою таємну безжальну боротьбу за владу та контроль.

Багато-багато років тому людство було поневолене власним творінням: **мислячими машинами**. Після довгої війни за свободу, званої як «**Батлеріанський джигад**», людство запряглося ніколи більше не створювати мислячі машини. На жаль, на той час люди настільки залежали від них, що дотримуватися цієї присяги було вкрай важко. Тоді й створили кілька «**Великих шкіл**», покликаних навчати умінням, які дозволять розкрити справжній потенціал людства. Одна з таких шкіл виховує **ментатів** – людей, навчених думати, аналізувати та запам'ятовувати ефективніше та швидше, ніж будь-який комп'ютер. Іншою відомою школою є сестринство **Бене Гессерит**. Його адепти так добре контролюють свої тіло та розум, що люди вважають їх «відьмами». Третя велика школа, **Гільдія Лоцманів**, контролює технологію **викривлення простору і часу**. Це єдиний відомий спосіб безпечно перетинати величезні міжзор'яні відстані за лічені хвилини й без необхідності застосування навігаційних комп'ютерів для розрахунку безпечного маршруту.

Попри багатство та неймовірні технології, доступні Великим Домам, в Усесвіті існує лише одна річ, що має справжню цінність: **прянощі**, або ж **меланж**. Ця загадкова речовина дарує довголіття, пророчі видіння та неймовірну силу багатьом адептам Великих шкіл. І саме вона – ключ до галактичних космічних подорожей, адже навігатори Гільдії потребують величезної кількості меланжу, щоб прокладати безпечні шляхи через космос і пілотувати кораблі в умовах викривлення простору і часу. На жаль, прянощі можна знайти лише на одній планеті, а всі спроби створити штучний замінник зазнали невдачі.

Згадана планета зветься Арракіс; це один із найнесприятливіших для життя світів у всій Імперії. Там марно сподіватися бодай краплі дощу, і всю поверхню планети вкриває величезна пустеля, де шаленіють піщані буревії та велетенські хробаки, здатні проковтнути цілі будівлі. Через це жителі пустелі, фримени, дали планеті іншу назву.

Вони назвали її **Дюна**.

## ЩО ВАМ ПОТРІБНО ДЛЯ ГРИ?

- ☞ **Двадцятигранні кістки**. К20 використовують для перевірки вмінь. Здебільшого ви кидаєте дві кістки (тобто 2к20), проте інколи кількість може зростати до п'яти (5к20).
- ☞ **Жетони**. Вам знадобиться щось для відстеження очок імпульсу та рішучості, а майстру гри – для відстеження очок загрози. Це може бути що завгодно: намистини, покерні фішки, монети. Вам потрібно мати щонайменше 6 для імпульсу та по 3 для рішучості на кожного гравця, а також з десяток для загроз. Буде зручніше, якщо жетони різного типу відрізнятимуться за кольором чи формою.
- ☞ **Папір і ручка / олівець**. Знадобляться для нотаток, та, можливо, замальовок мапи протягом гри.
- ☞ Також можете видрукувати **готових персонажів** і запропонувати гравцям на вибір перед грою.

У пригоді «**Знак хробака**», описаній на с. 13–19, гравці стануть агентами Дому Атрідів і спробують вийти на слід контрабандистів прянощів у пустелі Арракіса. Однак, подорожуючи пісками Дюни, можна зустріти чимало загроз: від фрименів, які не терплять чужинців, до гігантських піщаних хробаків.

Ця пригода «**Дюни**» призначена для знайомства гравців з цим новаторським науково-фантастичним всесвітом. Також вона дозволить підготувати ґрунт для кульмінаційних подій, які відбудуться після прибуття на планету Дому Атрідів. У комплект входить набір готових персонажів для цієї пригоди. Якщо у вас є «**Дюна. Книга правил**», то можете створити власних персонажів і Дім для цієї пригоди. У такому разі група може прибути на Арракіс, щоб розпочати нову операцію з видобутку прянощів за ліцензією Дому Харконненів. Хоча Харконнени за таких умов і виступають як союзники, та жоден Дім не дурний настільки, щоб довіряти своїм союзникам, тим більше з репутацією Харконненів.

# ОСНОВНІ ПРАВИЛА

«Наука складається з багатьох речей, які видаються очевидними, якщо їх пояснити».

– Пардот Кайнс

У цьому розділі описані засади гри **«Дюна. Пригоди в Імперії»**. Ці правила – основа гри, тож і майстер, і гравці повинні ознайомитися з ними й розуміти описані тут базові концепції.

## ПРОСТА ПЕРЕВІРКА

В основі цієї гри лежить система 2к20, тож ви будете кидати дві двадцятигранні кістки, намагаючись виконати різні дії. Кожне випале значення, яке **не перевищує порогове значення**, вважають **успіхом**.

Результат «1» на кістці трактують як два успіхи (критичний успіх). Натомість результат «20» означає ускладнення.

Зазвичай майстер гри вказує, яке **вміння** потрібне для виконання заявленої дії, а гравець вирішує, який **мотив** спонукає його до цієї дії. Сума значень уміння й мотиву – це і є порогове значення перевірки.

Майстер гри вибирає рівень складності перевірки (значення від «0» до «5», але зазвичай щонайменше «1»), що визначає, скільки успіхів потрібно, щоб вдало виконати заявлену дію. Якщо ви отримуєте надлишкові успіхи, то здобуваєте очки **імпульсу**.

Якщо ви хочете збільшити свої шанси на успіх, можете витратити очки **імпульсу**, щоб отримати більше кісток, чи очки **рішучості**, щоб поліпшити свої результати. Натомість майстер гри може витратити очки **загрози**, щоб допомогти неігровим персонажам і ускладнити перевірки для гравців.

## ПЕРСОНАЖІ

Під час створення персонажа враховують кілька аспектів, які відображають і визначають, ким цей персонаж є та як взаємодіє з навколишнім світом.

### УМІННЯ

Кожне з 5 доступних умінь оцінюють за шкалою від 4 до 8.

- **Бій** – майстерність персонажа в бою, володіння зброєю, а також відчуття небезпеки.
  - Використовуйте **бій**, коли персонаж б'ється, намагається уникнути небезпеки, планує битву чи старається пригадати певні факти про тактику чи історію конфліктів.
- **Спілкування** – здатність персонажа вміло вести розмови, дискусії та дебати.
  - Використовуйте **спілкування**, щоб переконувати, вводити в оману, передавати сенс через підтексти й натяки та оперувати витонченими фразами. Також це вміння знадобиться, щоб зрозуміти, що інші насправді намагаються сказати, і розпізнати їхні тонкощі спілкування.
- **Дисципліна** – здатність персонажа впливати на свої розум і тіло та контролювати їх, а також зосереджуватися на складних завданнях.



❖ Використовуйте **дисципліну**, коли намагаєтеся протидіяти спробам вплинути на ваш розум чи тіло (наприклад, отрутами, наркотиками чи ментальним впливом) або придушити інстинкти та рефлексії під час зазнання надмірного болю чи труднощів, або щоб викликати в інших страх чи пошану самою своєю присутністю й авторитетом.

○ **Спритність** – мобільність персонажа, здатність долати фізичні перешкоди.

❖ Використовуйте **спритність**, щоб ходити, бігати, стрибати, лазити, плавати чи інакше маневрувати в ситуаціях, коли потрібна швидкість, точність, скрадання чи обережність, або коли персонажу необхідно застосувати фізичну силу не в бою.

○ **Кмітливість** – здатність персонажа сприймати, засвоювати та аналізувати інформацію, а також згадувати й ефективно застосовувати ці знання пізніше.

❖ Використовуйте **кмітливість**, коли намагаєтеся дізнатися більше про поточну ситуацію, ретельно та ефективно обшукати територію, провести дослідження, згадати те, що персонаж вивчив у минулому, аналізувати та робити висновки з того, що знає, а також застосовувати всі ці знання й дані на практиці.

## СПЕЦІАЛІЗАЦІЇ

Спеціалізація збільшує шанси персонажа отримати критичний успіх під час перевірок з використанням відповідних умінь. Якщо персонаж застосовує свою спеціалізацію під час певної дії (наприклад, спеціалізація «Коротке лезо» під час використання ножа), то критичним успіхом (тобто двома успіхами) вважатимуть будь-яке значення кістки, що не перевищує значення відповідного вміння персонажа (замість «1» як зазвичай).

## МОТИВИ

Персонажем можуть керувати 5 **мотивів**, кожен з яких оцінюють за шкалою від 4 до 8. Мотиви додають до вмінь персонажа, щоб отримати **порогове значення** під час проходження перевірок. Крім того, мотиви спонукають персонажів до дій та впливають на вчинки й рішення.

До найважливіших мотивів додані **переконання**. Вони пояснюють, що означає відповідний мотив для персонажа. Також переконання допомагають вибрати найдоречніший мотив під час перевірки уміння для виконання заявленої дії. Докладнішу інформацію про переконання наведено у виданні **«Дюна. Книга правил»**.

○ **Обов'язок** – тиск суспільства на персонажа, щоб він знайшов своє місце та виконував призначену роль. А ще тягар зобов'язань та особистої відповідальності.

❖ Використовуйте **обов'язок**, коли персонаж відповідає за виконання завдання і коли інші розраховують на нього. Це може бути служіння як Дому, так і людям під командуванням персонажа.

○ **Віра** – моральні орієнтири сповіданої релігії та духовні потреби персонажа. Вона відображає надію на втручання вищої сили та роль призначення, долі. Сильна віра не завжди означає релігійну чи духовну відданість. Деякі люди вірять у свою фракцію чи друзів так само, як у Божу волю.

❖ Використовуйте **віру**, коли у персонажа є моральний імператив діяти, зумовлений чи то релігією, чи то особистими цінностями. Віру доцільно враховувати під час випробування удачі або для спроб успішно втілити вигаданий в останній момент план.

○ **Справедливість** – прагнення до рівноваги та чесності, а також бажання боротися з несправедливістю. Справедливість часто стоїть на варті закону та загального блага, однак нею також можна виправдовувати жорсткі закони чи здійснення помсти.

❖ Використовуйте **справедливість**, коли йдеться про правильні з погляду закону дії. Наприклад, коли персонаж захищає чи використовує закон, карає іменем свого Дому або мстить ворогам.

○ **Влада** – прагнення більшого впливу, авторитету чи контролю над світом. Це его персонажа, що відображає його віру в силу своєї особистості та право брати те, чого він жадає.

❖ Використовуйте **владу**, коли дії персонажа прямо чи опосередковано наближають його до мети. Такі дії корисливі, а не альтруїстичні, однак вони не завжди шкодять іншим, а інколи можуть передбачати жертву з боку персонажа (для більшої винагороди).

○ **Істина** – потяг до знань, потреба викрити чи з'ясувати правду. Істина дозволяє знайти відповіді на запитання, навіть якщо ці відповіді незручні чи небезпечні.

❖ Використовуйте **правду**, коли допитливість бере гору над персонажем або коли йому кочче необхідно знайти відповідь на якісь питання. Також цей мотив спонукає до розкриття таємниць.

Гравці частіше вибирають ті мотиви, які мають найвищі значення. Це цілком нормально, адже їхні персонажі намагаються використати свої сильні сторони. Однак майстер гри може вирішити, що персонаж діє занадто передбачувано і це дає ворогам певний бонус. У деяких ситуаціях майстер може вказати, який мотив буде доречним, або ж заборонити використання інших.

## РИСИ, УСКЛАДНЕННЯ Й АКТИВИ

Персонажі й активи наділені **рисами**. Риси можна використати, щоб:

- Дозволити перевірку, неможливу за інших умов.
- Підвищити чи знизити рівень складності перевірки.

Наприклад, ви можете використати рису «Кримінал», щоб дозволити персонажу пройти перевірку на зв'язок зі злочинним світом на незнайомій планеті. Після встановлення контакту ця риса може знизити на 1 рівень складність перевірки для переконання до співпраці боса злочинців.

Інша форма риси – актив. Це предмети та контакти, які працюють так, як і риси. Можливо, вам знадобиться компромат, щоб шантажувати політичного опонента. А маючи ніж, значно легше перемогти в бою.

Ускладнення діють як негативні риси, отримані внаслідок невдалих кидків кісток або застосування майстром загрози. Ускладнення зазвичай поширюються на одну сцену й або підвищують рівень складності перевірки, або дають змогу неігровим персонажам скористатися слабкістю персонажа гравця.

## РІВЕНЬ СКЛАДНОСТІ

Коли гравець ініціює перевірку вміння, майстер повинен визначити рівень складності завдання за шкалою від 0 до 5. Щоб виконати завдання, гравець має викинути щонайменше стільки успіхів, який рівень складності. У разі провалу гравець може вдатися до «успіху за ціну». З огляду на поточну ситуацію майстер визначає рівень складності якомога справедливіше. Однак він може витратити очки загрози, щоб підвищити попередньо встановлений рівень складності й так відобразити додаткові ускладнення.

### ПЕРЕВІРКИ НУЛЬОВОЇ СКЛАДНОСТІ

Майстер гри може дозволити пройти перевірку з рівнем складності 0. Цей тип перевірки застосовують, коли персонаж не може зазнати невдачі, але кількість успіхів все ще може вплинути на результат. Наприклад, спостереження за ворожим об'єктом для визначення рівня охорони, обстеження місцевості перед битвою або спілкування з гостями вечірки, щоб зібрати чутки та плітки.

Як і зазвичай, будь-які надлишкові успіхи генерують очки імпульсу. Такі перевірки збільшують запас імпульсу гравця перед початком конфлікту, що відображає його підготовку та планування.

## ПЕРЕВІРКА ВМІННЯ

Щоб пройти перевірку вміння, дотримуйтеся такого алгоритму:

1. Вибір вміння та мотиву. Зазвичай майстер гри вибирає одне вміння, а потім гравець на основі переконань персонажа вибирає один відповідний ситуації мотив. Значення вміння та мотиву додають, а отримане ціле число буде **пороговим значенням**. Також можна вибрати відповідну спеціалізацію, якщо вона є.
2. Майстер гри встановлює **рівень складності** перевірки, зазвичай від 1 до 5, але він може бути вищим або нульовим. Деякі перевірки вміння мають визначений рівень складності, вказаний в правилах, проте **риса, загрози** й інші фактори можуть підвищувати або знижувати складність. Складність – кількість **успіхів**, які потрібно отримати, щоб пройти перевірку вміння.
3. Майстер гри та гравці враховують усі риси, які можна застосувати (інколи саме наявність певної риси дозволяє спробувати пройти перевірку), перш ніж переходити до кидання кісток.
4. Візьміть 2к20, плюс будь-які додаткові к20, які ви купили для цієї перевірки вміння. Це ваш запас кісток для цього кидка. Тоді киньте їх усі.
5. Кожне випале значення к20, що не перевищує порогове значення, приносить один успіх. Кожна кістка, на якій випадає «1», – це **критичний успіх**, який прирівнюють до двох успіхів замість одного.
  - а. Якщо ви застосували **спеціалізацію**, то кожне випале значення, що не перевищує значення відповідного вміння, трактують як критичний успіх.
  - б. Кожна кістка, на якій випадає «20», зумовлює **ускладнення**.
6. Якщо кількість успіхів дорівнює або перевищує рівень складності, то персонаж пройшов перевірку. Якщо кількість успіхів менша за рівень складності, то персонаж провалив перевірку.
  - а. Якщо кількість успіхів перевищує рівень складності, то кожен надлишковий успіх стає 1 очком **імпульсу**.
7. Майстер гри описує результат перевірки вміння. Якщо перевірка успішна, можете витратити очки імпульсу, щоб поліпшити результат. Після цього застосовують ефекти будь-яких ускладнень.



## ЗБІЛЬШЕННЯ ШАНСІВ НА УСПІХ

Більшість персонажів виконує буденні завдання без додаткових зусиль, але коли мова йде про серйозні виклики, то навіть найкращі та найвмотивованіші персонажі можуть постати перед труднощами й потребою сторонньої допомоги. У гравців є кілька способів збільшити свої шанси на успіх: купити більше к20, витратити очки рішучості або попросити про допомогу.

- ☞ **Очки імпульсу** можна витратити для збільшення своїх шансів на успіх перед перевіркою (наприклад, купивши додаткові к20).
- ☞ Замість того, щоб витратити імпульс, гравець може купити к20, якщо додасть **загрозу** в запас майстра гри.
- ☞ **Рішучість** відображає непохитність персонажа і впевненість у своїх діях. Витративши очко рішучості, гравець може вибрати одну з к20 у своєму запасі: ця кістка автоматично приносить критичний успіх, і її не потрібно кидати (вважають, що на ній випала «1»). Персонажі починають гру з 1 очком рішучості й мають ліміт у щонайбільше 3 очки рішучості на кожного.
- ☞ Інші персонажі можуть надати **допомогу** персонажу, який проходить перевірку. Майстер гри може обмежити кількість таких персонажів для певних перевірок. Кожен помічник вибирає відповідні ситуації мотив і вміння, щоб встановити власне порогове значення. Потім кожен помічник кидає 1к20 (без можливості купити додаткові кістки). Усі успіхи, викинуті помічниками, додають до перевірки вміння активного персонажа за умови, якщо він викинув принаймні один власний успіх. Усі ускладнення від будь-кого, хто бере участь у перевірці, застосовують до всіх.

## ІМПУЛЬС

Кожен надлишковий успіх, який перевищує встановлений майстром рівень складності перевірки вміння, дає гравцям 1 очко імпульсу. Відповідні жетони імпульсу зберігають у спільному **запасі імпульсів**, відомому як груповий запас. Імпульс у цьому запасі можуть застосовувати усі гравці, користуючись перевагами попередніх успіхів і колективних зусиль. **У запасі може бути щонайбільше 6 очок імпульсу одночасно.** У кінці сцени гравці втрачають 1 очко імпульсу з групового запасу.

### ПОШИРЕНІ СПОСОБИ ВИКОРИСТАННЯ ІМПУЛЬСУ

- ☞ **Купівля к20** – один із найпоширеніших способів використання імпульсу. Купувати додаткові кістки можна перед кидком, але після того як

майстер визначить рівень складності. Ціна кожної наступної кістки буде більшою: перша кістка коштує 1 очко імпульсу, друга – 2, а третя – 3. Для однієї перевірки можна купити щонайбільше три додаткові к20. Як зазначено в розділі **«Збільшення шансів»**, гравці можуть також додавати очки **загрози** до запасу майстра, щоб оплатити частину чи всю ціну додаткових кісток.

- ☞ **Створення риси** дає змогу визначити новий аспект сцени чи ситуації. За 2 очки імпульсу можна створити нову рису або змінити чи видалити наявну. Нова риса має бути логічним наслідком дії, яку перед тим виконував персонаж.
- ☞ **Створення активу** подібне до створення риси й коштує 2 очки імпульсу за 1 актив. Однак існують певні обмеження: створені активи тимчасові й перестають існувати в кінці сцени – їх скидають або ж вони втрачають усі властивості в кінці сцени. Гравець може витратити додаткові 2 очки імпульсу, щоб актив, створений під час сцени, став постійним. У такому разі його додають до списку активів на листі персонажа.
- ☞ **Збір інформації** дає змогу дізнатися більше про сцену та ситуацію. Кожне витрачене очко імпульсу дозволяє поставити майстру гри одне запитання про поточну ситуацію. Майстер повинен відповісти правдиво, але відповідь необов'язково має бути повною. Найчастіше такі відповіді часткові або неповні й залишають можливість подальших запитань. Відповідаючи, майстер повинен зважати на вміння, яке персонаж використав для отримання інформації, а також на можливість отримати цю інформацію самостійно. Майстер все ще може відповісти: «Ти не знаєш» або «Ти не впевнений». Якщо майстер дає таку відповідь, то **повинен** повернути усі витрачені імпульси.

## ЗАГРОЗА

Персонажі гравців отримують і витрачають імпульс. Натомість майстер гри отримує та витрачає власний ресурс: **загрозу**. Майстер використовує загрозу, щоб змінювати сцени, посилювати неігрових персонажів та створювати ускладнення, небезпеки чи несподіванки для персонажів. Загроза – це знаряддя, за допомогою якого майстер створює напругу: що вища загроза, то більша ймовірність ускладнень і небезпеки для персонажів гравців.

Зазвичай майстер починає кожну пригоду з 2 очками загрози за кожного гравця.

## ЗБІЛЬШЕННЯ ЗАГРОЗИ

Гравці можуть збільшувати запас загрози такими способами:

- ☞ **Купівля к20.** Як описано раніше в цьому розділі, гравці можуть купувати додаткові к20 для перевірки вмінь, збільшуючи запас загрози замість того, щоб витратити очки імпульсу. Як і зазвичай, за очки загрози можна купити не більше трьох кісток, а ціна кожної наступної кістки зростає: перша коштує 1 очко загрози, друга – 2, а третя – 3.
- ☞ **Ускладнення.** Коли персонаж під час перевірки вміння отримує одне чи кілька ускладнень, він або майстер гри можуть додати 2 очки загрози в запас, щоб ігнорувати це ускладнення. Це можна зробити для будь-якої кількості ускладнень.
- ☞ **Ескалація.** Іноді майстер гри (або правила) вказують, що певна дія чи рішення можуть призвести до ескалації, зробивши ситуацію більш небезпечною чи непередбачуваною. Якщо персонаж виконує дію, яка загрожує ескалацією, він негайно додає 1 очко загрози в запас.
- ☞ **Загрозливі обставини.** Оточення чи обставини нової сцени можуть бути настільки загрозливими чи небезпечними, що автоматично додають 1 чи 2 очки загрози в запас. Аналогічно, деякі неігрові персонажі можуть збільшувати загрозу, коли з'являються у сцені, реагують на зміни в поточній ситуації або виконують певні дії. Сюди також вносять дії, які посилюють напруженість сцени, наприклад, охоронці, що б'ють тривогу.

- ☞ **Імпульс неігрових персонажів.** Неігрові персонажі з невитраченим імпульсом не можуть зберегти його, як персонажі гравців, бо не мають групового запасу імпульсу. Натомість неігровий персонаж може збільшити загрозу, додаючи 1 очко загрози за кожен імпульс, який у нього залишився.

## ВИТРАТА ЗАГРОЗИ

Майстер гри може витратити очки загрози кількома способами:

- ☞ **Купівля к20.** Майстер гри може купувати к20 для перевірки вміння, яку проходить один з його неігрових персонажів. Ціна купівлі зростає для кожної наступної кістки: перша кістка коштує 1 очко загрози, друга – 2, а третя – 3. Незалежно від джерела, для однієї перевірки вміння можна купити щонайбільше 3 додаткові к20.
- ☞ **Збільшення складності.** Майстер гри може ускладнити завдання для персонажа, збільшивши складність однієї перевірки вміння на 1 за кожні 2 витрачені очки загрози. Рішення про збільшення складності перевірки слід ухвалити до того, як гравець купить чи кине будь-які кістки для цієї перевірки.
- ☞ **Витрата загрози неігровими персонажами.** Якщо дія персонажа гравця зазвичай збільшує кількість очок загрози в запасі, то неігровий персонаж, який виконує таку саму дію або робить той самий вибір, повинен витратити еквівалентну кількість очок загрози.





- ⊖ **Ускладнення неігрових персонажів.** Якщо неігровий персонаж отримує ускладнення, майстер гри може анулювати його, витративши 2 очки загрози.
- ⊖ **Риси.** Майстер гри може змінити, вилучити або створити рису, витративши 2 очки загрози. Це завжди має логічно впливати з поточної ситуації.
- ⊖ **Вплив оточення та зміни в історії.** Майстер гри може витратити загрозу, щоб додати до сцени чи оточення додаткові труднощі.
- ⊖ **Дії Дому суперників.** Майстер гри може витратити 1 очко загрози, щоб залучити агентів ворожого Дому. Можливо, вони, користуючись нагодою, просто атакують персонажів гравців або ж уклали союз з діловими партнерами персонажів гравців. Так чи інакше, Дім з'являється, щоб ускладнити ситуацію для персонажів.

## ПРОТИСТОЯННЯ ТА ТРИВАЛІ ПЕРЕВІРКИ

Є ще два способи проходити перевірку, вони обидва відіграють важливу роль у системі конфліктів.

Протистояння – зіткнення персонажа з іншим персонажем, а не з ситуацією чи статичною перешкодою. За таких умов вміння та здібності опонента визначають рівень складності перевірки. Майстер гри проходить перевірку вміння за суперника, за потреби використовуючи загрозу. Кількість успіхів такої перевірки визначає, скільки

успіхів потребує персонаж гравця, щоб здолати опонента.

Натомість у тривалій перевірці питання не в тому, чи вдасться персонажу заявлена дія, а в тому, скільки часу на це потрібно. У таких ситуаціях майстер гри визначає **вимогу**, зазвичай від 4 до 10, або ж подвоєне значення уміння опонента.

Персонаж, який проходить тривалу перевірку, кидає кістки як зазвичай. Під час такої перевірки 1 успіх прирівнюють до 2 очок вимоги. Можна витратити імпульс, щоб збільшити кількість набраних очок (1 додаткове очко вимоги за кожен імпульс). Майстер гри може вирішити, що ускладнення також впливають на кількість очок вимоги.

Якщо персонаж не набрав достатньо очок для виконання вимоги, він кидає кістки знову. Так він може збільшити кількість очок, але це займає більше часу. Коли персонаж набере достатньо очок для успіху, він завершує завдання.

## ЗДОБУТТЯ ІНФОРМАЦІЇ

Коли персонаж досліджує сцену загалом, але не може сформулювати конкретне питання, майстер гри може призначити перевірку відповідного вміння з нульовим рівнем складності. Це дає можливість отримати імпульс, який відображає попереднє дослідження персонажів і який можна буде використувати згодом.



# КОНФЛІКТ

Арракіс вчить «поведінці ножа» – відрізати незавершене, примовляючи:  
«Тепер усе завершено, бо воно скінчилося тут».

– Принцеса Ірулан. Збірка речень Муад'Діба

## ПРИРОДА КОНФЛІКТУ

- Конфлікти в грі можуть бути різноманітними – від бійок і битв до інтриг і вбивств. Ці правила передбачають кілька концепцій, які відрізняються від інших рольових ігор тим, що дозволяють застосовувати єдиний алгоритм до різних типів конфліктів.
- Конфлікт – це не просто фізичне протистояння. Кожен метод перемогти ворога за допомогою будь-яких способів та інструментів – це потенційний конфлікт.
- Здібності та вміння кожного бійця важливіші за зброю, яку він використовує. Ніж вбиває так само добре, як і меч, хоча різні види зброї можуть надавати різні переваги в різних ситуаціях завдяки використанню відповідних рис.
- Кожна перевірка у конфлікті уособлює одну подію – зіткнення, обмін ударами, політичний хід. Перевірка – це не окремий удар клинком. Конфлікти зазвичай швидкі й смертельні, й інколи для визначення результату достатньо всього однієї перевірки.
- Активи часто необхідні для того, щоб конфлікт взагалі відбувся. Наприклад, борець може накинутися на опонента без зброї, проте не може вдатися до шантажу без компромату. У таких ситуаціях активи чи певні риси можуть стати обов'язковими передумовами конфлікту.
- Конфлікти не завжди завдають ран чи пошкоджень. Існують інші способи завдати поразки: виснаження, нестача ресурсів, втрата поваги чи статусу в очах союзників або ж втрата самих союзників. Ворога можна перемогти, не проливши й краплі крові.
- Ускладнення, отримані під час конфлікту, означають фактичну шкоду, якої зазнає одна зі сторін конфлікту. Це ускладнює перемогу, але не робить її неможливою. Адже перемога не залежить від кількості зазнаних кривд.
- Поразка не означає смерть, хоча в **«Дюні»** так трапляється досить часто. Вороги можуть здатися, стати вигнанцями, їх можна знешкодити чи позбавити ресурсів.

## ФОРМИ КОНФЛІКТУ

Конфлікти набувають різних форм і відбуваються на різних рівнях. У цьому швидкому старті описані основні правила системи конфліктів. Однак в основній книзі **«Дюна. Книга правил»** ви знайдете додаткову інформацію про такі поширені типи конфліктів:

- **Двобій** – це поєдинок між окремими особами, як-от дуель або гладіаторський бій.
- **Сутички** схожі на двобої, однак принаймні з одного боку залучена не одна людина, а група осіб.
- **Бойові дії** – це фізичне зіткнення на стратегічному рівні, у якому беруть участь групи озброєних людей, як-от військо Дому, найманці чи навіть смертоносні сардаукари Імператора.
- **Шпигунство** – це конфлікт, у якому для досягнення мети (наприклад, доступу до захищеного місця чи важливої особи) використовують обман, підступи, скрадання й приховані дії. Зазвичай шпигунство використовують для здобуття інформації, крадіжки цінних речей або спроб убивства.
- **Інтриги** – це соціальний конфлікт, у якому найважливішими є таємниці та особисті інтереси.

## ОСНОВИ КОНФЛІКТУ

Конфлікт вирішують за допомогою тривалої перевірки, а на рівень складності впливає суперник, як під час протистояння. У кожній стороні конфлікту є набір інструментів і ресурсів, які вона може використовувати – **активи**. Однак мало просто мати актив: треба вміти ефективно ним скористатися, щоб завдати шкоди супернику або захиститися від його дій.

## ХТО ПЕРШИЙ?

Під час конфлікту учасники ходять у певному порядку, що залежить від того, яку сторону конфлікту вони представляють. Коли ходить сторона гравців, будь-який персонаж цієї сторони, який ще не ходив, може виконати одну дію. Потім настає черга персонажів іншої сторони конфлікту.

Якщо персонаж гравця виконав успішну атаку, він може витратити 2 очки імпульсу (або додати 2 очки загрози в запас майстра), щоб **зберегти ініціативу** на своїй стороні (неігрові ворожі персонажі можуть витратити 2 очки загрози, щоб зробити це).

## ПЕРЕБІГ КОНФЛІКТУ

Стислий опис того, як здійснити атаку:

1. Виберіть **актив**, який хочете використати під час цієї атаки.
2. Залежно від типу атаки виберіть відповідне **вміння** і **мотив**, а також **спеціалізацію**, якщо можете її застосувати.
3. Зробіть кидок протистояння проти цілі.
  - а. **Вигране** протистояння – атака успішна.
  - б. **Програне** протистояння – атака провалена.
4. Результат успішної атаки залежить від вашої цілі.
  - а. Якщо ваш ворог – **другорядний** персонаж, то він переможений.
  - б. Інакше перемога над опонентом – **тривале завдання** з вимогами, рівними найвідповіднішому вмінню ворога. Кожна успішна атака дає 2 очки + значення якості активу. Коли вимогу завдання виконано, ворог переможений.

Якщо персонаж зберігає ініціативу, він може відразу виконати додаткову дію, підвищивши рівень складності будь-якої перевірки на 1, або дозволити союзникові зробити хід, перш ніж передати чергу іншій стороні конфлікту. Якщо сторона зберегла ініціативу, вона не може зробити це повторно, доки свій хід не виконає принаймні один ворожий персонаж.

Коли всі персонажі походять, раунд закінчується, і починається новий. Утім, майстер гри може заявити, що конфлікт розв'язано, якщо одна зі сторін здобула очевидну перемогу.

### УНИКНЕННЯ ПОРАЗКИ

Деяких персонажів здолати складніше, ніж інших. Це все через здатність розпізнавати атаки (в прямому чи переносному сенсі), які можуть завдати остаточної поразки. **Один раз за сцену**, коли персонаж близький до поразки, він може **уникнути поразки**. У такому разі поразка не настає, а персонаж продовжує бути активним у сцені.

Усі персонажі гравців, важливі основні та другорядні неігрові персонажі, мають таку здатність. Щоб уникнути поразки, потрібно витратити 1 очко імпульсу або збільшити загрозу на 1 (неігрові персонажі, які протистоять гравцям, замість цього витрачають загрозу). Також це завжди зумовлює ускладнення. Таке ускладнення може призвести до втрати одного з активів, до переваги, яку отримує ворог, або до іншої шкоди, якої зазнав персонаж, щоб уникнути поразки.

### АКТИВИ

Активи використовують за тим самим принципом, що й риси – щоб отримати можливість пройти перевірку або змінити її складність. Активи бувають двох типів: матеріальні й нематеріальні.

- ☉ **Матеріальний актив** має матеріальну форму і певну тривкість в часі: зброя – матеріальний актив, як і підрозділ військ, система спостереження тощо.
- ☉ **Нематеріальний актив** не має матеріальної форми: підкуплений охоронець, важелі впливу завдяки наявності потенційних торгових партнерів.

### ЗОНИ

Щоб ускладнити конфлікт, ви можете ввести зони й можливість переміщувати активи та посилювати їх ефективність у цій «смертельній шаховій партії». На початку конфлікту майстер гри окреслює доступну територію і ділить її на кілька різних зон. Залежно від типу конфлікту, зони можуть мати різні розміри й ефекти:

- ☉ У **двобої** використовують різні частини тіла кожного бійця.
- ☉ У **сутичці** поділ території на менші частини, наприклад, алеї на окремі ділянки або міста на різні райони.
- ☉ Ведення **бойових дій** схоже на сутичку, але зони більші, і деякі з них мають важливе стратегічне значення.

- У **шпигунстві** зони радше умовні – це різні елементи змови, як-от люди, організації або навіть локації, де перебувають агенти.
- Під час **інтриги** використовують людей і зв'язки між ними як сфери застосування активів.

Перебіг конфлікту може зосереджуватися в одній зоні, і тоді головним питанням буде не рух всередині неї, а те, як в цю зону перемістити активи.

## ПЕРЕМІЩЕННЯ АКТИВУ

У свій хід можна виконати одну дію: **перемістити актив** або **застосувати актив**. Ви можете спробувати виконати переміщення **непомітно**, намагаючись уникнути небажаної уваги, або **зухвало**, не ховаючись і провокуючи реакцію. У будь-якому разі переміщення активу вимагає перевірки вміння з рівнем складності 2. Якщо ви пройдете перевірку, то здобудете додаткову перевагу, описану нижче.

- Переміщуючи актив **непомітно**, ви обмежуєте можливість супротивників відреагувати на це. Успішна перевірка дозволяє перемістити свій актив і зменшує вартість збереження ініціативи до 0: непомітність дозволяє вам діяти знову до того, як опонент встигне відреагувати.
- Переміщуючи актив **зухвало**, ви провокуєте поспішну реакцію опонента. Успішна перевірка дає змогу спершу перемістити свій актив, а потім перемістити один з активів опонента: ваша зухвала витівка викликала саме таку реакцію, як ви планували.

У разі провалу ви не можете витратити імпульс на додаткове переміщення. Також 1 ворог може перемістити 1 актив на 1 зону, реагуючи на невдалу спробу. Крім того, якщо ви провалюєте перевірку, то не можете зберегти ініціативу.

## ВИКОРИСТАННЯ АКТИВУ

Якщо ваш актив перебуває в потрібній зоні, ви можете його використати. Нижче наведено невичерпний перелік способів використання активів:

- Напад на противника, щоб йому нашкодити чи здолати його.
- Спроба вивести з гри актив противника.
- Спроба створити нову рису для сцени або новий актив для свого персонажа чи союзника.
- Спроба подолати перешкоду чи перепону оточення.
- Спроба отримати інформацію про ситуацію.
- Спроба вилучити рису або ускладнення, що перешкоджає союзнику, чи спроба допомогти переможеному союзнику.

Незалежно від бажаного результату, ця дія завжди передбачає перевірку вміння. У разі успіху ви отримуєте бажаний ефект. У разі провалу – ви зазнали невдачі й не можете зберегти ініціативу.

Дії, які безпосередньо впливають на конкретного опонента – це **протистояння**, а не перевірка вміння. Опонент може протистояти дії, спрямованій проти нього. Рівень складності протистояння залежить від активів, які має оборонець.

## ЗАХИСНІ АКТИВИ

Захисний актив – це риса, яку можна використовувати для збільшення рівня складності будь-якої атаки в поточну зону. Рівень складності для нападника збільшується на 1 за кожен захисний актив у зоні цілі. Зазвичай захисний актив не можна переміщувати – броню носять на одній частині тіла; щити закривають все тіло (в більшості випадків), а фортифікаційні споруди встановлюють для захисту конкретної території. Однак деякі захисні активи все ж можна переміщувати. Напівщит можна перемістити, щоб захистити себе зі сторони атаки нападника. Ніж можна використовувати для парирования, тому якщо він перебуває в одній зоні з нападником, його трактують як захисний актив.

## ВИЛУЧЕННЯ АКТИВІВ

Активи можуть стати ціллю атаки так само, як противники. Персонаж повинен заявити, який актив він атакує, і пройти перевірку вміння з рівнем складності 2. Якщо актив безпосередньо використовується іншим персонажем, тоді це протистояння. Результат перевірки залежить від того, який тип вибраного за ціль активу. Нематеріальний актив буде знищений. Матеріальний актив відкладають убік – власник його втрачає і не може ним користуватися, але актив продовжує існувати. Такий актив можна відновити дією або в кінці сцени.

## СТВОРЕННЯ РИСИ АБО АКТИВУ

Ви можете створювати активи або риси, які відображають пошук зброї на полі бою або інші способи отримання стратегічної переваги. Створення риси або активу коштує 2 очки імпульсу. Створені таким способом активи та риси тимчасові, їх втрачають в кінці сцени. Такі активи можна зробити постійними, якщо додатково витратити 2 очки імпульсу.

## ДОПОМОГА СОЮЗНИКУ

Замість свого ходу персонажі можуть допомагати союзникам, які здійснюють атаку. Це відбувається за звичайними правилами – кожен успіх, викинутий помічником, додають до щонайменше 1 успіху основної перевірки.

# ЗНАК ХРОБАКА

*І бачив я іншу звірину, що виходила з піску. І вона мала два роги, подібні ягнячим, але рот роззявлений і вогнистий, як у дракона, і тіло її мерехтіло та палало з великим жаром, і сичала вона, наче змія.*

– Переглянута Оранжистська Католицька Біблія

Подальший текст призначений тільки для майстра гри, який перед проведенням має повністю прочитати пригоду й ретельно ознайомитися з правилами. Гравцям дозволено і навіть рекомендовано ознайомитися з правилами ти системою (але не сюжетом пригоди) заздалегідь.

Кожен персонаж гравця починає гру з 1 очком рішучості. Майстер гри починає гру з 2 очками загрози за кожного присутнього персонажа гравця. Запас імпульсу на початку гри порожній.



## СЦЕНА 1: НАД ОБОРОННОЮ СТИНОЮ

Пригода починається з того, що персонажі гравців летять у невеликому орнітоптері над величезною Оборонною Стіною, яка захищає місто Арракін від пустель Арракіса. В орнітоптері досить тісно, місця для групи ледве вистачає. На щастя, подорож має бути недовгою. Усі персонажі носять дистикости для виживання в пустелі, в орнітоптері також є інші важливі для виживання речі, як-от компаси, біноклі, намети. Персонажі гравців мають лише ту зброю, яку вони взяли з собою.

Якщо ви граєте цю пригоду як продовження «Падіння в пустелі», то всі персонажі гравців є членами Дому Атрідів, нових правителів Арракіса, які інспектують процеси видобутку прянощів. Якщо ви використовуєте систему створення Дому з основної **книги правил «Дюни»**, то персонажі гравців можуть представляти інший Дім. У такому разі вони мають контракт на видобуток прянощів від Дому Харконнів, теперішніх правителів Арракіса. Контракт надає їм невелику (і не особливо прибуткову) ділянку Арракіса для видобутку прянощів, і саме цю ділянку вони незабаром досліджуватимуть.

*Сонце відбивається від лобового скла орнітоптера, коли ви пролітаєте над величезною кам'яною стіною, що оточує місто Арракін. Перед вами простягається океан піску, величезна пустеля, що вкриває всю планету Арракіс. Кабіна пілота обладнана кондиціонером, але ви бачите, як зовні нагріте повітря вібрирує над хвилями барханів, що тягнуться ген за горизонт.*

*Ваш загін вирушив перевірити повідомлення про групу контрабандистів прянощів, що нібито діють у районі, де ваш Дім має контракт на видобуток меланжу. Ваше завдання – знайти їхню базу і, якщо можливо, покласти край їхній діяльності. Однак пам'ятайте, що контрабандисти прянощів часто мають корисні зв'язки, й іноді втрата невеликої кількості прянощів – це невелика ціна за нового союзника.*

Групі передали координати підозрілої бази контрабандистів, але через маскування її важко помітити. Також існує ймовірність, що інформатори помиляються, і бази взагалі не існує. Дозвольте гравцям вирішити, хто керуватиме орнітоптером. Цей персонаж повинен пройти перевірку **спритності** з нульовим

рівнем складності для розуміння, наскільки добре він керує орнітоптером. Це може створити для групи гравців імпульс, який вони зможуть використати під час пошуків бази контрабандистів. Для виявлення бази потрібна успішна перевірка **дисципліни** з рівнем складності 2. Цю перевірку можуть спробувати пройти решта персонажів.

Вибираючи мотив для цих перевірок, кожен гравець повинен подумати й вирішити, яким загальним мотивом керується його персонаж у межах виконання місії. Якщо пізніше в пригоді гравці будуть не впевнені, який мотив використовувати, вони можуть повернутися до початкового. Ось кілька можливих мотивів:

- **Обов'язок.** Я просто виконую накази свого Дому.
- **Віра.** Бог спрямовує мене туди, де я потрібен.
- **Справедливість.** Контрабандисти – злочинці, які мають бути покарані.
- **Влада.** Якщо контрабандисти продовжать свої оборудки, наш Дім виглядатиме слабким і не здатним відстояти своє.
- **Істина.** Розслідування справи з контрабандистами може виявити більше, ніж ми очікуємо.

Під час цих перевірок гравці можуть також ініціювати індивідуальні перевірки, допомагати один одному та використовувати імпульс. За потреби нагадайте правила і переконайтеся, що всі гравці зрозуміли, як працює проста перевірка і які можливості їм доступні.

У разі успіху персонаж зауважує щось схоже на групу добре замаскованих наметів у пустелі, біля невеликого виступу скелі, поблизу великої групи печер. Загін має вирішити, де приземлитися: біля ймовірної бази чи за скелями, щоб залишитися непоміченими.

Якщо ніхто не помітить базу з повітря, групі доведеться облетіти ще одне коло над цією територією. Персонажі зможуть спробувати пройти перевірку ще раз, і найкращий результат дозволить виявити базу. Однак другий проліт точно побачать контрабандисти, вони озброяться та чекатимуть чужинців у повній бойовій готовності.



## СЦЕНА 2: БАЗА

База контрабандистів розташована на невеликому кам'яному виступі, що трохи підіймається над пісками пустелі. Це прихована печера, наполовину прихована величезними барханами. Навколо неї (і на ній) розташовано кілька невеликих наметів, у яких живуть контрабандисти (і саме їх помітили персонажі гравців). Якщо налетить буря, укриттям може стати склад прянощів. Неподальк від бази контрабандистів височіє більша скеля. Вона безпечніша, проте й набагато помітніша. Контрабандисти побоювалися, що вона може бути домівкою фрименів. І їхні побоювання справдилися.

Гравці самі вирішують, як персонажі наблизяться до бази. У відкритій пустелі майже неможливо приховати наближення орнітоптера. Вони можуть приземлитися віддалік й підійти до бази пішки, щоб приспати пильність контрабандистів, але така прогулянка може привернути увагу хробака. Однак хробак може почути групу, навіть якщо орнітоптер приземлиться ближче до бази. Єдиний певний спосіб не накликати хробака – приземлитися прямо на скелю з наметами, ризикуючи розчавити кілька. Попросіть гравців пройти перевірку **спритності**, щоб м'яко посадити орнітоптер. Можете попередити гравців, що це дуже складна перевірка, але не варто оголошувати рівень складності (який становить 4). Якщо вони успішно пройдуть перевірку, то приземляться достатньо м'яко, щоб не привернути увагу хробака, проте не кажіть їм про це. Незалежно від результату перевірки гравці мають відчувати непевність ситуації й потенційні ризики.

Посадка орнітоптера – ризикована справа, проте в пустелі небезпечною може бути навіть звичайна прогулянка по піску. Фримени і кілька контрабандистів знають, як «рухатися без ритму», щоб не приваблювати піщаних хробаків, але це не загальновідомі знання поза межами пустельних народів. Якщо гравці вирішать приземлити орнітоптер подалі від бази, щоб підкрастися непомітно, призначте їм перевірку **кмітливості** з рівнем складності 3. Якщо принаймні один персонаж успішно пройде перевірку, то згадає, що колись чув про такий метод, і зможе розповісти про це решті групи.

Однак мало просто знати про цю особливість переміщення, потрібно вміти так рухатись. Будь-яке переміщення по піску (в будь-який момент пригоди) передбачає перевірку **спритності** з рівнем складності 2. Ви можете не оголошувати рівень складності перевірки, щоб гравці не знали, чи почув їх хробак, доки не побачать знак хробака.

Дозвольте гравцям встановити контакт з контрабандистами так, як вони забажають – дипломатично

чи агресивно. Контрабандисти воліли б не вступати в бій, адже вони не професійні солдати. Однак візьмуться за зброю, якщо всі «іхні» прянощі спробують відібрати без будь-якої компенсації. Якщо персонажі не помітили базу під час першого прольоту, всі контрабандисти будуть озброєні та чекатимуть на гостей. Інакше все залежатиме від підходу, який виберуть персонажі гравців.

## СЦЕНА 3: ВОРОЖИЙ ДІМ

На жаль, часу на перемовини з контрабандистами менше, ніж здається. До Харконнів (або іншого ворожого Дому) також докотилися чутки про контрабандистів. Через слабку розвідку суперники не знали, де їх шукати, тож зробили найкраще, що могли – простежили за загоном персонажів гравців.

Харконнени / ворожий Дім прибувають на великому орнітоптері з десятком солдатів на борту. Спочатку вони запускають ракету, щоб знищити орнітоптер персонажів гравців, якщо той не прихований, а потім важко приземляються і випускають озброєних солдатів, готових будь-якої миті натиснути на гачок. Така необережність у пустелі – чисте божевілля, адже ракета, гучна посадка чи бій швидко приваблять хробака. Однак солдати вважають, що в цій ситуації важливіше показати свою силу, ніж перейматися «місцевою фауною». Вони також твердо вірять, що зброя зможе захистити їх від хробака. Солдати не довго думатимуть, перш ніж застосувати зброю, проте вони готові принаймні почати переговори, якщо персонажі гравців вийдуть уперед і спробують домовитися.

- Якщо персонажі гравців належать до Дому Атрідів і їхній Дім щойно взяв Арракіс під контроль, Харконнени не просто виходять за межі своїх повноважень, а діють незаконно. Вони злочинці, і персонажі мають повну свободу дій.
- Якщо персонажі гравців не належать до Дому Атрідів, то замість солдатів Харконнів прибудуть солдати з ворожого Дому. У такому разі Дім суперників не має права бути тут, адже ця територія закріплена за Домом персонажів гравців згідно з контрактом. Утім, обидві сторони знають, що якщо не буде вцілілих, то не буде й свідків, які могли б доповісти про незаконні дії.

Залежно від того, як розгортається пригода, персонажі гравців можуть вирішити проблему кількома способами. У будь-якому разі всі, хто знає закони пустелі, розуміють, що хробак вже прямує сюди. Його поява – лише питання часу (і якщо персонажі гравців досить гучно приземлилися, це може статися раніше, ніж вони думають). Ба більше, біг чи переміщення по піску, стрілянина зі зброї та активація будь-якої форми щита лише погіршать ситуацію.

## СОЛДАТИ – ХАРКОНЦЕНИ ЧИ ВОРОЖИЙ ДІМ

### (ДРУГОРЯДНІ ПЕРСОНАЖІ)

Загалом дванадцять солдатів, усі в одностроях. Кожен озброєний ножом і гвинтівкою. Вони не дипломати і зазвичай надають перевагу насильству, коли хочуть отримати контроль над ситуацією.

**Риси:** солдат, ненависть (до Дому персонажів гравців)

**Мотив:** 5 (для усіх мотивів)

УМІННЯ	СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ	
БІЙ:	6	Короткий меч, мауля-пістоль
ДИСЦИПЛІНА:	5	
КМІТЛИВІСТЬ:	4	
СПІЛКУВАННЯ:	4	
СПРИТНІСТЬ:	5	

## КОНТРАБАНДИСТИ ПРЯНОЩІВ

### (ДРУГОРЯДНІ ПЕРСОНАЖІ)

Загалом контрабандистів вісім. Вони всі низького походження і просто намагаються заробити собі на прожиток, а не захопити владу на Арракісі. Контрабандисти намагаються не привертати до себе зайвої уваги, але будуть битися, щоб захистити те, що їм належить. Зіткнувшись із представниками шляхетного Дому, вони не плекатимуть ілюзій, що у них є хоч якийсь шанс вистояти в бою, і будуть готові до переговорів.

**Риси:** контрабандисти

**Мотив:** 6 (для усіх мотивів)

УМІННЯ	СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ	
БІЙ:	4	
ДИСЦИПЛІНА:	4	
КМІТЛИВІСТЬ:	5	Контрабанда
СПІЛКУВАННЯ:	5	
СПРИТНІСТЬ:	6	Скрадання

○ Персонажі гравців можуть вирішити просто атакувати ворожий Дім. Однак це може бути проблематично, адже на місці присутні близько дванадцяти солдатів і восьми контрабандистів. Якщо розпочнеться бій, кожна з трьох сторін стоятиме за себе. Контрабандисти не атакуватимуть персонажів гравців першими, якщо досі їхні перемовини йшли мирно, проте це зміниться, якщо хтось із гравців атакує контрабандистів першим. Контрабандисти – не солдати, але мають швидку реакцію і запас зброї, яку схоплять першим ділом, коли почнеться бій. На базі є кілька видів зброї, як схованої, так і видимої.

○ Персонажі гравців можуть відкрито стати на сторону контрабандистів і пліч-о-пліч битися проти солдатів. Якщо зроблять це, то, можливо, здобудуть ще одного союзника, але сутичка прикличе хробака.

○ Персонажі гравців можуть вирішити, що ця ситуація – це можливість залагодити старі суперечки з ворожим Домом, разом розправитися з контрабандистами й поділити прянощі. Подальші події розгортатимуться залежно від рівня ворожнечі між Домами. Цілком можливо, що Ворожий Дім вирішить не ділитися здобиччю, як тільки з контрабандистами буде покінчено.

○ Зверніть увагу, що у Корбіна Бреліка є риса «Контрабандист», що може бути корисним у цій ситуації. Корбін знає звичаї контрабандистів, тож ця риса, як і будь-яка інша, дає додаткові можливості, як-от зменшує рівень складності під час перевірок спілкування з контрабандистами. Солдати – це, звісно, зовсім інша справа.

У будь-якому разі ця ситуація вірогідно закінчиться конфліктом (інтригою чи сутичкою), тож відведіть час, щоб ознайомити всіх гравців з правилами конфліктів (див. с. 10). Для перемоги над будь-яким суперником гравці повинні виконати успішний кидок протистояння – як у разі застосування сили (**бій**), так і у разі дипломатичного підходу (**спілкування**). Ви можете розділити територію на зони, якщо гравці готові до складнішого конфлікту з переміщенням активів.





## СЦЕНА 4: ЗНАК ХРОБАКА

На жаль, уся ця метушня справді привернула увагу великого піщаного хробака – істоти, здатної проковтнути всіх у цьому районі одним махом і легко розчавити базу. Скелі зазвичай захищають від хробаків, але не такі маленькі. Хробак розтратить її на друзки. Ви як майстер можете вибрати час для драматичної появи хробака. При цьому пам'ятайте про причини появи хробака біля бази контрабандистів. Хробак, безсумнівно, зауважив прибуття солдатів, але якщо персонажі гравців привабили його приземленням орнітоптера, він з'явиться раніше, ніж сподіваються всі присутні на базі.

Щоб дізнатися про наближення хробака, всі гравці повинні пройти перевірку **дисципліни** (або **бою**, якщо саме триває сутичка). Це перевірка з рівнем складності 1, що в разі успіху дає змогу помітити ознаки наближення хробака (наразі це здебільшого тремтіння землі). Якщо ніхто з персонажів гравців не замислюється над можливістю появи хробака, рівень складності становитиме 2. Усі отримані очки імпульсу можна буде витратити для втечі (див. нижче).

Якщо ситуація не вимагає використання іншого мотиву, гравці повинні використовувати основний мотив своїх персонажів, який заявляли в Сцені 1. Якщо всі гравці провалили перевірку, то їхні персонажі помітять хробака, лише коли один з контрабандистів чи солдатів раптом вигукне «Знак хробака!». У цю мить усі кинуться бігти в укриття.

У гравців є кілька шляхів утечі, але правильний лише один. Персонажі гравців можуть спробувати рухатися без ритму, коли тікають, але якщо в тому самому напрямку біжить ще хтось, це не матиме ефекту, а тільки сповільнить їх. Хробак вже майже тут, і він поглине все на своєму шляху, незалежно від того, чи почує чиїсь кроки.

- Якщо орнітоптер солдатів приземлився на базі контрабандистів, це найочевидніший спосіб утекти. На жаль, ця ідея виникла у кількох солдатів і контрабандистів водночас. Утім, на борту обмаль місця, усі охочі не помістяться, тому починається колотнеча. Хробак вже близько, і часу на бійку та зліт вкрай мало. Може навіть статися так, що пілот вирішить злетіти до того, як хтось інший отримає шанс сісти в орнітоптер!
- Якщо орнітоптер гравців уцілів, вони можуть побігти до нього. Можливо, він був замаскований або загін приземлився трохи далі.

На жаль, це саме той напрямок, звідки суне хробак. Персонажі не встигнуть добігти, натомість стануть легкою мішенню.

- База контрабандистів розташована в невеликій печері, яка може слугувати укриттям. На жаль, вона не дуже простора, і за місце в ній розпочнеться боротьба, так само як і за місце в орнітоптері. Ніхто не хоче ділитися. Крім того, хоча печера й складається з гірської породи, вона недостатньо міцна, щоб забезпечити належний захист. Хробак вривається в неї, і печера обвалиться, розчавивши камінням всіх, хто був усередині.
- Неподалік від бази є досить великий хребет скель, який може захистити від хробака. Дістатись туди вчасно буде складно, але персонажі можуть встигнути, якщо стрімголов кинуться до скель. Біг напевне приверне увагу хробака, тож залишається тільки сподіватися, що він достатньо далеко, щоб персонажі встигли дістатись туди першими.

Щоб побігти до скель, потрібно пройти перевірку **спритності** зі складністю 1. Щоб дістатися до безпечного місця вчасно, потрібно пройти тривалу перевірку з рівнем вимоги 6. Гравці можуть зробити три спроби, щоб отримати необхідні успіхи. Кожен гравець повинен самостійно набрати 6 очок вимоги, але ті, хто зробить це раніше, можуть допомогти врятуватися іншим ігровим (персонажам гравців) чи неігровим персонажам (контрабандистам, солдатам). Витрата 1 імпульсу врятує 1 неігрового персонажа.

Хробак не зжере всіх, хто провалив тривалу перевірку (але гравцям не обов'язково про це знати). Вони встигнуть дістатися до безпечних скель, але отримають ускладнення «Виснажений» і побачать, як на їхніх очах кілька неігрових персонажів, які бігли позаду, зникають у пащі хробака. Натомість якщо все пройшло занадто легко, ви можете оголосити, що хтось із персонажів гравців втратив актив у поспіху втечі.

З безпечного місця персонажі спостерігають, як хробак виринає з піску пустелі. Це видовище жахливе і величне водночас. Вони можуть лише дивитися, як він руйнує все на своєму шляху, розбиває крихкий кам'яний виступ скелі з базою контрабандистів і поглинає все навколо, залишаючи по собі хіба каміння й уламки. Коли хробак зникне, гравці, можливо, захочуть перевірити, чи він знищив запаси прянощів. Для цього потрібно буде довго копати, а це може привернути увагу іншого хробака...

## СЦЕНА 5: ЛЮДИ ПУСТЕЛІ

Скелі захищають від хробака, але приховують інші небезпеки. Тут знайшла притулок група не дуже гостинних фрименів. Вони спостерігали за подіями здалеку і навіть думали встановити гупало, щоб привернути увагу хробака і дозволити Шай-Хулуду судити чужинців. Однак вже скоро вони побачили, що в цьому немає потреби – фрименів потішило те, як недбало, необережно й невміло поведяться в пустелі контрабандисти, персонажі гравців і солдати. Поява хробака була неминучою.

На щастя, це не січ. Якби це було так, фримени просто вбили б усіх загарбників, щоб зберегти таємницю місця. Однак якщо ці фримени побачать будь-яких Харконненів, то вб'ють їх швидко й ефективно, як тіні.

Коли гравці трохи переведуть подих (і всі Харконнени будуть мертві), фримени вийдуть з укриття. Це невелика група з шести фрименів на чолі з лідеркою на ім'я Кадіфе. Вони не налаштовані вороже до персонажів гравців (і вцілілих контрабандистів), проте хочуть з'ясувати, що чужинці задумали і чи становить це небезпеку для фрименів. На щастя, фримени розуміють, що гравці – частина шляхетного Дому. Їхнє зникнення може принести більше проблем, ніж користі. З іншого боку, фримени можуть просто взяти їхню воду для племені.

Гравці мають усвідомити, що фрименів не варто недооцінювати. Можете призначити їм перевірку **кмітливості** або **спілкування** з рівнем складності 2. У разі успіху персонажі розуміють, що фримени – висококваліфіковані бійці й вб'ють їх, якщо вважатимуть це необхідним.

Запропонувати їм двобій – чисте самогубство, та й вони на нього не пристануть. Життя чужинця, який не вчинив злочину проти них (і не намагається приєднатися до їхнього племені), не варте води, яку можна втратити в бою. Фримени із задоволенням поділяться цією мудрістю, якщо їх запитують, і не зважатимуть на те, що це може образити персонажів гравців.

Дозвольте гравцям відіграти зустріч із групою Кадіфе. Вона запитає персонажів, хто вони такі й що тут роблять. Найкраща відповідь – правда, бо фримени мало цікавляться контрабандистами або їхніми втратами та нічого не знають про політичні домовленості.

Після (або навіть під час) цієї сцени майстер гри може призначити персонажу, який взяв на себе ініціативу в розмові з фрименами, перевірку **спілкування**. Решта персонажів можуть допомагати. Гравці можуть на власний розсуд витратити імпульс, а майстер гри – загрозу. Рівень складності кидка залежить від того, наскільки чесні гравці:

- Якщо все розказане персонажами було обманом, рівень складності становитиме 5.



- Якщо персонажі розповіли переважно правду, але якісь деталі перекрутили чи щось прибрехали, рівень складності становитиме 3.
- Натомість повністю чесна відповідь зумовить рівень складності 1.

Ви також можете коригувати складність залежно від того, як персонажі гравців ставилися до фрименів. Поводження з ними як з рівними є виявом поваги; натомість владна або підслеслива поведінка викличе їхню неприязнь.

У разі успішної перевірки персонажі завойовують довіру фрименів. Фримени дозволяють персонажам гравців безперешкодно піти та навіть допомагають дістатися до їхнього орнітоптера (якщо він на місці) без ризику потурбувати хробака. Можна витратити імпульс, щоб їхня доброзичливість поширилась на інших врятованих неігрових персонажів. Якщо орнітоптер знищений, фримени направлять гравців до Арракіна. Вони зв'яжуться зі своїми людьми, й ті надішлють Дому гравців повідомлення з проханням відправити рятувальну команду.

У разі провалу перевірки фримени повідомляють гравцям, що їхня присутність у пустелі небажана, і залишать їх на милість Шай-Хулуда. Потім фримени зникають, і гравцям доводиться самотужки вибиратися з пустелі. Від вас як майстра залежить, наскільки важко це буде. За сприяння удачі гравці можуть повернутися до свого орнітоптера (якщо той уцілів),

але на борту не вистачить місця для неігрових персонажів (що їх, звісно, не тішить). Інакше персонажі гравців можуть знайти передавач у руїнах бази і спробувати відремонтувати його (перевірка кмітливості, рівень складності 3), щоб подати сигнал порятунку. Насамкінець персонажам гравців потрібно знайти спосіб вижити найближчі кілька годин у пустелі.

## СЦЕНА 6: ЕПІЛОГ

Якщо персонажі гравців вийдуть з пустелі живими, вони мусять надати своєму Дому звіт про останні події. Можливо, їм вдалося дізнатися якусь корисну інформацію й почати здобувати союзників.

- Уцілілі контрабандисти стають союзниками Дому персонажів гравців. Їхні контакти з іншими контрабандистами можуть бути цінними й дадуть шанс у майбутньому завоювати нових союзників. Ці зв'язки можуть стати активом.
- Дії ворожого Дому – небезпечний сигнал. Вони зайшли на чужу територію, що може означати початок спроби захопити владу.
- Якщо персонажі поладнали з фрименами, то, можливо, наступна зустріч з ними стане нагодою укласти союз. Що робитимуть гравці, щоб налагодити контакт і чи фримени погодяться на це?
- У контрабандистів був чималий запас меланжу. Якщо хробак проковтнув не все, то, можливо, варто організувати місію, щоб заволодіти цими прянощами?



# ШАРАХ ФЕЛЛ

## МЕНТАТКА

**В**и щойно закінчили школу ментатів і прагнете пізнати життя на службі шляхетному Дому. Часом ваша наївність бере гору, проте відстороненість допомагає поглянути на ситуацію без упереджень: ясним, не затьмареним суспільними звичаями поглядом. Служба пліч-о-пліч з таким ментатом, як Зуфір Хават, трохи вас бентежить. Утім, ви втішені, що рада призначила вас на цю місію. Ви налаштовані скористатися можливістю проявити себе та вийти з тіні старшого ментата.

**Риси:** пряма та педантична, ментатка

**Прагнення:** стати головною ментаткою свого Дому.

## ТАЛАНТИ

### ВИШКІЛ МЕНТАТА (ТАЛАНТ МЕНТАТА)

Ви маєте майже ідеальну пам'ять і можете пригадати і відтворити навіть найскладніші дані. Під час перевірок кмітливості для пригадування інформації можете без кидка потракувати одну кістку так, ніби на ній випала «1».

### ЕРУДИЦІЯ

Один раз за сцену можете використати для перевірки вміння кмітливості замість будь-якого іншого. Проходьте цю перевірку так, ніби маєте відповідну спеціалізацію.

### СТАЛЕВІ НЕРВИ (КМІТЛИВІСТЬ)

Намагаючись пройти перевірку кмітливості, можете перед кидком витратити 1 очко рішучості, щоб автоматично пройти цю перевірку. Ви не отримуєте імпульс, однак інші умови витрати очок рішучості залишаються незмінними.

## ПОЧАТКОВІ АКТИВИ

- ☞ Ніж з гербом Дому Атрідів
- ☞ Контакт у спільноті видобувачів прянощів на Арракісі
- ☞ Особистий щит



### МОТИВ

### ПЕРЕКОНАННЯ

ВІРА: 5

ВЛАДА: 4

ІСТИНА: 7

ОБОВ'ЯЗОК: 6

СПРАВЕДЛИВІСТЬ: 8

Зрештою, істина завжди розкривається.

Я маю обов'язок говорити правду.

Правосуддя не завжди справедливе.

### УМІННЯ

### СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ

БІЙ: 4

ДИСЦИПЛІНА: 7

КМІТЛИВІСТЬ: 6

СПІЛКУВАННЯ: 6

СПРИТНІСТЬ: 5

Лідерство

Аналіз даних, дедуктивне мислення

Приховані натяки



# ТАЛІЯ КАРЕЛЛ

## ЗЛОЧИННИЦЯ

**Д**ім Атрідів врятував вас від життя на вулиці. Вони дали вам домівку і знайшли застосування вашим умінням і зв'язкам. Натомість ви подарували Атрідам свою лояльність. Ви навчилися належно поводитись у середовищі вищого суспільства, однак ваші інстинкти досі з вами. Ви готові вдатися до насильства, якщо відчуєте загрозу.

**Риси:** вуличниця, злочинниця

**Прагнення:** керувати злочинним світом на Арраксі.

## ТАЛАНТИ

### БЕЗ ВАГАНЬ

Якщо під час конфлікту ви успішно пройшли перевірку бою, щоб вилучити актив суперника, купивши одну чи більше кісток за очки загрози, то можете витратити 2 очки імпульсу, щоб вилучити ще один актив.

### ВИВАЖЕНИЙ УДАР

Коли ви атакуєте зброєю ближнього бою під час двобою або сутички і купуєте одну або більше кісток за очки імпульсу, то можете вибрати один з активів противника у зоні з вами й ігнорувати цей актив під час своєї атаки.

### ЗАВЗЯТТЯ

Витративши очко рішучості, киньте 1к20. Якщо результат кидка не перевищує базове значення вашого вміння дисципліни, негайно відновіть це очко рішучості.

## ПОЧАТКОВІ АКТИВИ

- ☞ Ніж з порожниною для отрути
- ☞ Контакт з ватажком арракійської банди злочинців
- ☞ Друг у злочинному світі Арракіса



### МОТИВ

### ПЕРЕКОНАННЯ

ВІРА: **7** Я завжди вірю в себе.

ВЛАДА: **8** Влада – на вістрі ножа.

ІСТИНА: **6** Я творю свою правду.

ОБОВ'ЯЗОК: **4**

СПРАВЕДЛИВІСТЬ: **5**

### УМІННЯ

### СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ

БІЙ: **7** Брудний бій

ДИСЦИПЛІНА: **5**

КМІТЛИВІСТЬ: **4** Відчуття небезпеки

СПІЛКУВАННЯ: **6** Залякування

СПРИТНІСТЬ: **6** Скрадання



# ХАССАН ДІАГО

## СЛУГА

**В**и наполегливо тренувалися і доклали багато старань, щоб стати слугою. Працювати на благо шляхетного Дому – честь, якої ви щиро прагнули й тепер намагаєтесь бути гідним цієї ролі. На слуг часто не звертають уваги, і це дозволяє помічати й підслуховувати чимало корисного для Дому Атрідів. Спостерігаючи, ви навчилися поводитися серед верхівок суспільства краще, ніж більшість знаті.

**Риси:** вірний і надійний, слуга

**Прагнення:** стати видатним шпигуном свого Дому.

## ТАЛАНТИ

### ОБЕРЕЖНІСТЬ (КМІТЛИВІСТЬ)

Коли проходить перевірку кмітливості й купуєте додаткові кістки за очки імпульсу, можете перекинути одну кістку з цього запасу.

### ПОТРІБНІ СЛОВА

Коли проходить перевірку спілкування і купуєте одну чи більше кісток за очки імпульсу, можете безплатно створити нову рису для персонажа, з яким спілкувалися. Ця риса втілює ваш вплив на його думки чи настрої.

### РАДНИК (СПІЛКУВАННЯ)

Коли допомагаєте союзнику, використовуючи своє вміння спілкування, він може перекинути 1к20 у своєму запасі кісток.

## ПОЧАТКОВІ АКТИВИ

- ☞ Контакт серед арракінських слуг (за межами резиденції Дому)
- ☞ Друг серед купців Арракіса
- ☞ Контакт з купцем на Арракісі, який постачає предмети розкоші



## МОТИВ

## ПЕРЕКОНАННЯ

ВІРА:

8

Я вірю, що служу в правильному місці.

ВЛАДА:

5

ІСТИНА:

4

ОБОВ'ЯЗОК:

7

Мій обов'язок – служити.

СПРАВЕДЛИВІСТЬ:

6

Моя служба буде винагороджена.

## УМІННЯ

## СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ

БІЙ:

5

ДИСЦИПЛІНА:

4

Стійкість

КМІТЛИВІСТЬ:

6

Етикет

СПІЛКУВАННЯ:

7

Дипломатія

СПРИТНІСТЬ:

6

Непомітність





# АННА МАРГРЕЙВ

## ПОСЛУШНИЦЯ БЕНЕ ГЕССЕРИТ

**В**и провели більшу частину життя серед сестер Бене Гессерит. Хоч ви ще не опанували найпотужніші уміння Бене Гессерит, та ваша здатність контролювати тіло й зауважувати найменші деталі – неймовірна. Ви й далі продовжуєте навчання, однак тепер робите це як одна з агенток на службі Дому Атрідів. Ви працюєте простою служницею Леді Джессіки і регулярно звітуєте перед сестринством. Утім, знаючи вашу біографію, ніхто й не очікує від вас іншого.

**Риси:** тиха й уважна, Бене Гессерит

**Прагнення:** стати Превелебною Матір'ю.

### ТАЛАНТИ

#### НАДСВІДОМІСТЬ

##### (ТАЛАНТ БЕНЕ ГЕССЕРИТ)

Коли витрачаєте імпульс для збору інформації про поточну ситуацію, локацію чи людину в полі зору, можете поставити два запитання за перше витрачене очко імпульсу. Крім того, ви завжди бачите більше, ніж інші, тож звичайні обмеження не стануть вам на заваді.

##### ПРАНА-БИНДУ (ТАЛАНТ БЕНЕ ГЕССЕРИТ)

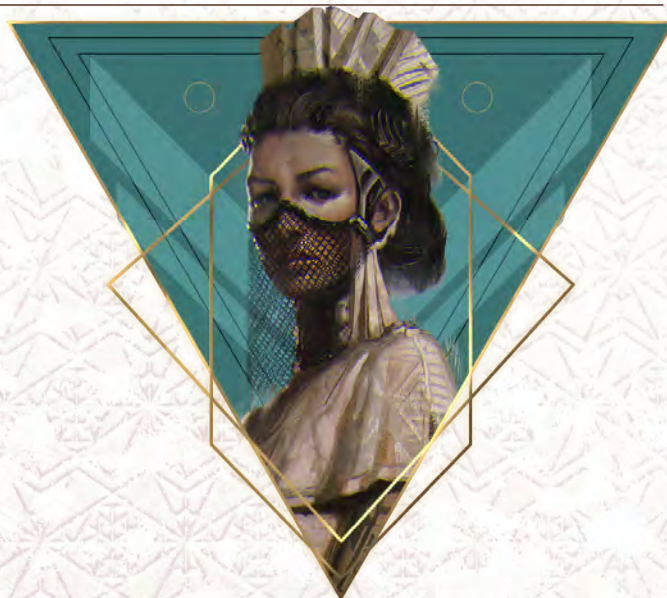
Коли проходить перевірку спритності чи дисципліни, що залежить від вашого контролю над тілом, можете перекинути одну к20. Ви повністю контролюєте своє дихання, серцебиття та внутрішні органи.

#### СПОСТЕРЕЖЛИВІСТЬ

Коли з'являєтеся в сцені, можете поставити одне запитання майстру гри, так ніби ви витратили імпульс для збору інформації.

### ПОЧАТКОВІ АКТИВИ

- ☞ Колода карт таро Дюни
- ☞ Контакт із однією з сестр Бене Гессерит на Аракісі
- ☞ Маленький ніж, який можна легко сховати



#### МОТИВ

#### ПЕРЕКОНАННЯ

ВІРА: **7** Сестринство завжди мене підтримує.

ВЛАДА: **5**

ІСТИНА: **6** Найцінніша істина завжди схована найглибше.

ОБОВ'ЯЗОК: **8** Обов'язок можна виконувати в різних місцях.

СПРАВЕДЛИВІСТЬ: **4**

#### УМІННЯ

#### СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ

БІЙ: **6** Прихована атака

ДИСЦИПЛІНА: **6** Самоконтроль

КМІТЛИВІСТЬ: **7** Мова тіла

СПІЛКУВАННЯ: **5** Обман

СПРИТНІСТЬ: **4**



# МАРКУС СИН

## УЧЕНЬ МАЙСТРА МЕЧА

**В**и приєдналися до Дому Атрідів як солдат, шукаючи вражень і пригод. Але ваша майстерність володіння клинками зацікавила самого Дункана Айдаго. Він взяв вас за учня і навчив більшого, ніж ви могли й уявити. Ця місія – ваша перша можливість випробувати свої вміння в бою.

**Риси:** імпульсивний і хитрий, майстер меча

**Прагнення:** стати майстром меча свого Дому.

### ТАЛАНТИ

#### КВАПЛИВІСТЬ

Коли проходить перевірку спритності, можете отримати одне додаткове ускладнення в обмін на автоматичний успіх. Під час будь-якого конфлікту можете додати в запас майстра 1 очко загрози, щоб виконати дію першим, незалежно від того, хто мав би ходити першим.

#### ТИХИЙ КРОК

Коли проходить перевірку спритності й отримуєте одне або кілька ускладнень, можете витратити імпульс, щоб ігнорувати деякі чи всі ускладнення. Витратьте 1 очко імпульсу за кожне проігнороване ускладнення.

#### ХОРОБРІСТЬ (БІЙ)

Коли проходить перевірку бою і купуєте додаткові кістки за очки загрози, можете перекинути одну з цих кісток.

### ПОЧАТКОВІ АКТИВИ

- ☞ Меч з гербом дому Атрідів
- ☞ Особистий щит
- ☞ Друг серед спільноти найманців на Арракісі



#### МОТИВ

#### ПЕРЕКОНАННЯ

ВІРА: 4

ВЛАДА: 5

ІСТИНА: 8 Істина завжди проста.

ОБОВ'ЯЗОК: 6 Клинок, який служить не тому господареві, не знає честі.

СПРАВЕДЛИВІСТЬ: 7 Правосуддя – це гостре лезо.

#### УМІННЯ

#### СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ

БІЙ: 6 Двобій, стратегія

ДИСЦИПЛІНА: 6 Точність

КМІТЛИВІСТЬ: 5

СПІЛКУВАННЯ: 4

СПРИТНІСТЬ: 7 Скрадання



# КОРБІН БРЕЛІК

## КОЛИШНІЙ КОНТРАБАНДИСТ ПРЯНОЩІВ

**В**и – єдиний член загону, хто ще не мав нагоди по-справжньому довести свою відданість Дому Атрідів. Ви виростили на Арракісі в родині контрабандистів прянощів. Це було хороше життя, доки вашу сім'ю не вистежили Харконнени, і все пішло шкереберть. Ви використали всю свою майстерність, щоб покинути планету і знайти притулок у Атрідів. Однак схоже, що тепер вам доведеться повернутися додому. Ви сподіваєтеся, що жоден з Харконнів не встиг добре роздивитися вас перед втечею.



**Риси:** уцілілий, контрабандист, простолюдин

**Прагнення:** залишатися живим так довго, щоб встигнути розбагатіти.

### ТАЛАНТИ

#### ВИТОНЧЕНА ПРОМОВА

Коли проходить перевірку спілкування і купуєте одну чи більше кісток за очки імпульсу, можете безплатно створити нову рису для персонажа, з яким спілкувалися. Ця риса втілює ваш вплив на його думки чи настрої.

#### СПІВПРАЦЯ (БІЙ)

Коли союзник намагається пройти перевірку бою, і ви в змозі з ним комунікувати, то можете витратити 2 очки імпульсу, щоб дати йому змогу використати ваше значення цього уміння й одну з ваших спеціалізацій (якщо це можливо).

#### ХОРОБРІСТЬ (СПРИТНІСТЬ)

Коли проходить перевірку спритності й купуєте додаткові кістки за очки загрози, можете перекинути одну з цих кісток.

### ПОЧАТКОВІ АКТИВИ

- ☞ Невеличка криївка в Арракіні
- ☞ Мауля-пістоль
- ☞ Контакт у спільноті контрабандистів прянощів

#### МОТИВ

#### ПЕРЕКОНАННЯ

ВІРА: **5**

ВЛАДА: **8**

ІСТИНА: **7**

ОБОВ'ЯЗОК: **6**

СПРАВЕДЛИВІСТЬ: **4**

Ти можеш розраховувати тільки на себе.

Ми завжди отримуємо те, на що заслуговуємо.

Треба захищати тих, хто прикриває твою спину.

#### УМІННЯ

#### СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ

БІЙ: **6**

ДИСЦИПЛІНА: **4**

КМІТЛИВІСТЬ: **5**

СПІЛКУВАННЯ: **7**

СПРИТНІСТЬ: **6**

Контрабанда

Торгівля, плітки

Втеча



Рольова гра **«Дюна. Пригоди в Імперії»** перенесе вас у далеке майбутнє, яке ви навіть не могли уявити. Будьте уважними й рішучими, і не дайте страху затьмарити ваш розум. Пориньте у світ пригод та політичних інтриг! А для якнайповнішого досвіду використовуйте доповнення й аксесуари.

**БАЗОВЕ ВИДАННЯ  
КНИГА ПРАВИЛ  
МУН052162**

336 сторінок правил з повноклірними ілюстраціями у твердій палітурці. Тут ви знайдете все необхідне для створення власного персонажа та шляхетного Дому, а також дізнаєтеся, як збирати прянощі й торувати шлях до влади.



**НАБІР ІНСТРУМЕНТІВ  
МАЙСТРА ГРИ  
МУН052168**

Чотирипанельна ширма майстра та буклет на 32 сторінки, що містить найважливішу інформацію. Ідеальний спосіб створити свою історію і залишити свій слід у світі «Дюни».



Докладна інформація та новини про майбутні продукти для рольової гри **«Дюна: Пригоди в Імперії»** та багатьох інших виняткових рольових і настільних ігор шукайте на сайті Modiphius: <https://www.modiphius.net/>

Перекладені **українською мовою** продукти для рольової гри **«Дюна: Пригоди в Імперії»** та багато інших рольових і настільних ігор шукайте на сайті Geekach: <https://geekach.com.ua/>