

D U N E

I M P E R I U M

I M M O R T A L I T É

# ÉTENDRE L'IMPERIUM

Le Bene Tleilax, ou les Tleilaxu, est une société marginale puissante de l'Imperium, spécialisée dans l'ingénierie génétique. Les dirigeants des Maisons doivent sérieusement réfléchir au coût des affaires qu'ils concluent avec eux, tant du point de vue financier qu'éthique. Les organes de remplacement Tleilaxu sont largement utilisés à travers l'Imperium, mais leurs programmes de greffe génétique et leurs créations hybrides sont regardées d'un œil suspicieux.

La vie humaine cultivée dans les mystérieuses cuves Axlotl reste la plus controversée de toutes. Du temps du Duc Léo Atréides, les Danseurs-Visages, par exemple, restaient un secret jalousement gardé des Tleilaxu, qui les utilisaient comme espions et assassins. Les Gholas, eux, étaient de nouvelles versions de personnes créées depuis une chair morte – bien que dépourvus de la mémoire de ceux qu'ils incarnaient, ils procuraient tout de même un certain confort aux endeuillés, sous forme d'immortalité corrompue...



# MATÉRIEL



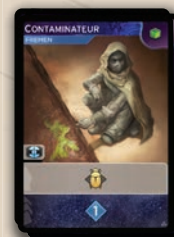
Plateau Bene Tleilax



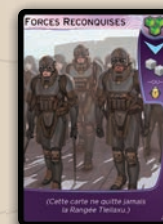
30 cartes Imperium



Plateau Station de Recherche (à superposer)



18 cartes Tleilaxu  
*Leur dos est identique à celui des cartes Imperium.*



1 carte Réserve  
Forces Reconquises



15 cartes Intrigue

## MATÉRIEL DU JOUEUR



Jeton Atomiques  
Familiaux



2 cartes de départ  
Expérimentation



2 disques

1 jeton Recherche  
1 jeton Tleilaxu

*Le matériel est de couleur différente pour chaque joueur. Seul le rouge est représenté.*

Utilisé uniquement lors  
d'une partie Solo

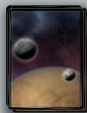


4 cartes  
Maison Hagal

# MISE EN PLACE

Lorsque vous jouez avec *IMMORTALITÉ*, ces étapes modifient et s'ajoutent à la mise en place du jeu de base.

- 1 Mélangez les 30 cartes Imperium au deck Imperium (avant de former la Rangée Imperium).



- 2 Placez le plateau Bene Tleilax au-dessus de la Rangée Imperium et des cartes Réserve.

Placez 2 Épices de la banque sur la quatrième case de la piste Tleilaxu.



Chaque joueur prend les deux nouveaux disques de sa couleur et en place un sur la case la plus à gauche de la piste Tleilaxu (c'est son jeton Tleilaxu) et un sur la case la plus à gauche de la piste Recherche (c'est son jeton Recherche).

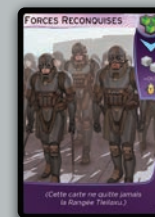


Vous préférez apprendre en regardant une vidéo (en anglais) ?



- 3 Créez une Rangée Tleilaxu au-dessus de la Rangée Imperium :

Placez la carte *Forces Reconquises* à gauche du plateau Bene Tleilax.



Mélangez le deck Tleilaxu et placez-le, face cachée, au-dessus du deck Imperium. Prenez-y deux cartes et placez-les face visible à côté de *Forces Reconquises*.

Vous pouvez placer le plateau Bene Tleilax et la Rangée Tleilaxu ailleurs pour mieux accommoder votre espace de jeu. Nous recommandons que les Rangées Imperium et Tleilaxu restent proches l'une de l'autre.

**4** Recouvrez l'emplacement Station de Recherche de votre plateau d'origine avec le nouveau plateau Station de Recherche.

**5** Chaque joueur prend un jeton Atomiques Familiaux et le place dans sa réserve.



**3**



**2**



**1**



**6** Ajoutez les autres nouvelles cartes à celles du jeu de base :

Chaque joueur retire les deux exemplaires de *Dune, la Planète Des Sables* de son deck de départ (il la remet dans la boîte) et les remplace par deux exemplaires d'*Expérimentation*.



Mélangez les 15 cartes Intrigue au deck Intrigue.



Pour les parties Solo, consultez les règles supplémentaires en page 13 (elles incluent la mise en place pour les nouvelles cartes de la Maison Hagal).

# LE PLATEAU BENE TLEILAX

Le plateau Bene Tleilax suit les relations de chaque joueur avec les ténébreux Tleilaxu de deux manières : la piste Recherche et la piste Tleilaxu.

## LA PISTE RECHERCHE

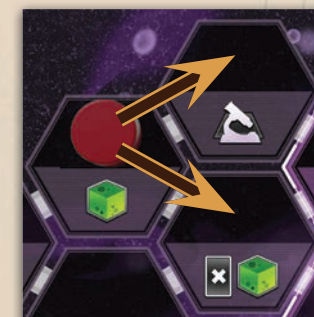
La piste Recherche fait le suivi des avancées scientifiques de chaque Maison en fonction de son investissement auprès des Tleilaxu.



À chaque fois que vous activez l'icône **Recherche**, avancez votre jeton Recherche d'une case en diagonale vers la droite. Vous aurez souvent, mais pas systématiquement, à choisir entre deux emplacements. Vous ne pouvez jamais vous déplacer verticalement, ni vers la gauche.

En arrivant sur un emplacement de recherche, gagnez immédiatement le bonus associé.

*Carmen gagne une icône Recherche et avance son jeton Recherche. Elle peut soit le déplacer en bas à droite, détruisant ainsi une carte et générant un Spécimen, soit en haut à droite, déclenchant ainsi une autre icône Recherche et avançant à nouveau immédiatement son jeton.*



**Les Marqueurs Génétiques** représentent des percées technologiques significatives que vous débloquez à mesure que votre jeton Recherche progresse.

Certaines cartes contiennent des effets s'activant avec un ou deux Marqueurs Génétiques. Vous validez ces seuils lorsque votre jeton Recherche atteint la première colonne assortie d'un Marqueur Génétique, puis la deuxième, et ce pour le restant de la partie.



De plus, une fois que vous atteignez le premier Marqueur Génétique, pour le restant de la partie, vous pouvez placer les cartes Tleilaxu dont vous faites l'acquisition sur le dessus de votre deck.



Lorsque vous atteignez le second Marqueur Génétique, pour le restant de la partie, activer l'icône Recherche n'avance plus votre jeton Recherche : vous piochez une carte à la place.



## PISTE TLEILAXU

Quand vous avancez sur la piste Tleilaxu, vous adoptez certaines des créations les plus illicites offertes par les Tleilaxu.



À chaque fois que vous gagnez une icône **Tleilaxu**, avancez votre jeton Tleilaxu d'un cran sur la piste Tleilaxu.



Lorsque votre jeton Tleilaxu atteint un emplacement avec un bonus, gagnez immédiatement ce dernier.

Chaque joueur gagne un Point de Victoire lorsqu'il atteint cet emplacement. **Le premier joueur** à l'atteindre remporte un bonus supplémentaire : les 2 Épices qui y ont été déposées lors de la mise en place.

# CARTES TLEILAXU

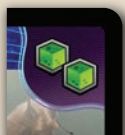
Les créations uniques du Bene Tleilax sont représentées par les cartes Tleilaxu.



Les cartes Tleilaxu sont, de bien des manières, similaires aux cartes Imperium. Vous en faites l'acquisition durant votre tour Révélation (en les plaçant dans votre pile de défausse pour les mélanger ultérieurement à votre deck). Vous les jouez pendant votre tour Agent ou les révélez pendant votre tour Révélation. Les cartes Tleilaxu proviennent cependant de la Rangée Tleilaxu, et en faire l'acquisition coûte des Spécimens au lieu de Persuasion.



À chaque fois que l'icône Spécimen apparaît sur un effet de carte ou un emplacement du plateau, vous générez un Spécimen : prenez une troupe de votre réserve et placez-la dans les cuves Axlotl du plateau Tleilaxu.



Vous pouvez dépenser vos Spécimens depuis les cuves pour faire l'acquisition d'une carte Tleilaxu depuis la Rangée Tleilaxu (en payant le coût en spécimen indiqué en haut à droite de la carte) ou pour payer un effet disposant d'un coût en spécimen sur l'une de vos cartes. Lorsque vous dépensez un Spécimen, remettez-le dans votre réserve.



Vous pouvez renvoyer l'un de vos Spécimens dans votre réserve à tout moment. (Cela peut s'avérer utile si vous avez besoin de recruter des troupes mais qu'il ne vous en reste aucune en réserve.)



La Rangée Tleilaxu doit toujours être constituée de deux cartes (en plus de *Forces Reconquises*). Lorsque ce n'est plus le cas, remplacez les cartes manquantes depuis le dessus du deck Tleilaxu. La carte *Forces Reconquises* ne quitte jamais la Rangée Tleilaxu. Lorsqu'un joueur en « fait l'acquisition », il choisit l'un de ses effets (recruter deux troupes ou avancer son jeton Tleilaxu d'un cran sur la piste Tleilaxu), mais laisse la carte à sa place.



Les effets permettant d'acquérir des cartes de la Rangée Imperium ne permettent pas d'acquérir de cartes Tleilaxu. Puisque les cartes Tleilaxu ne coûtent pas de persuasion, vous ne pouvez pas en faire l'acquisition grâce à des effets modifiant ou se référant à un coût de persuasion.

# GREFFE

Certaines nouvelles cartes possèdent une zone Agent modifiée, au fond spécial, au-dessus de laquelle figure le mot *Grefte*. Ces cartes se combinent avec d'autres cartes de votre main pour permettre des actions impossibles autrement.



- Lorsque vous jouez une carte avec *Grefte* pendant un tour Agent, elle ne peut pas être jouée seule. Vous devez toujours jouer deux cartes (et uniquement deux) ce tour-là.
- Vous pouvez soit jouer ensemble deux cartes avec *Grefte*, ou bien une carte avec *Grefte* et une sans.
- Vous pouvez utiliser l'icône Agent de l'une ou l'autre des deux cartes pour positionner votre Agent sur un emplacement du plateau.
- Les cartes jouées sont considérées comme ayant envoyé l'Agent ensemble, quelle que soit la carte dont vous avez utilisé l'icône.
- En plus des effets de l'emplacement du plateau, vous gagnez les effets de chacune des deux cartes dans l'ordre de votre choix.
- Les cartes greffées peuvent être révélées comme les autres lors de votre tour Révélation, pour les effets de leurs zones Révélation.





*Alex joue Réflexes Contre-Nature, greffé avec Né des Cuves. Il peut envoyer son Agent sur n'importe quel emplacement ▲ ou ◆ du plateau. Il choisit le Bassin Impérial et récolte l'Épice.*

*Comme son jeton Recherche a déjà atteint le premier Marqueur Génétique de la piste Recherche, il pioche deux cartes avec Réflexes Contre-Nature.*

*Il recrute également deux troupes avec Né des Cuves. Étant donné qu'il a envoyé un Agent sur un emplacement de combat, il choisit de déployer ces troupes dans le Conflit, ainsi que deux autres de sa garnison.*

Lorsque vous utilisez *Greffe* pour jouer une paire de cartes, les deux cartes sont considérées comme étant « greffées » ensemble. Des effets supplémentaires peuvent être déclenchés sur certaines cartes « en cas de greffe ».

*Carmen* joue *Ghola* et *Gènes Corrino*, greffées ensemble. Elle peut envoyer son Agent sur un emplacement  ou  du plateau. Elle décide de l'envoyer sur *Richesse*. Elle gagne 2 Solari et une Influence sur l'Empereur grâce à l'emplacement du plateau. Elle avance également son jeton *Tleilaxu* deux fois sur la piste *Tleilaxu* : une fois pour *Gènes Corrino* et une fois pour *Ghola*, puisque *Ghola* « copie » la zone Agent de *Gènes Corrino*.



Lorsqu'une carte se réfère à « l'autre carte greffée », elle fait allusion à la carte à laquelle elle est greffée.

*Candice* joue *Canisiège* greffée à *Contact d'Arrakis* pour envoyer un Agent sur le *Mentat*. Au début de son tour *Révélation*, cette manche-ci, elle reprend *Contact d'Arrakis* dans sa main (et le révèle immédiatement).

# ATOMIQUES FAMILIAUX

Chaque joueur reçoit un jeton Atomiques Familiaux lors de la mise en place. Une fois par partie, vous pouvez dépenser le vôtre, pendant votre tour (remettez-le dans la boîte) pour retirer toutes les cartes de la Rangée Imperium, puis distribuer une nouvelle Rangée Imperium depuis le dessus du Deck Imperium.



## VARIANTES

### **IMMORTALITÉ** avec le mode partie Épique de **L'AVÈNEMENT D'IX**

Si vous choisissez d'ajouter **IMMORTALITÉ** au mode partie Épique de **L'AVÈNEMENT D'IX**, ne remplacez aucune des 10 cartes de départ par *Contrôler l'Épice*. À la place, chaque joueur place ses cartes *Contrôler l'Épice* dans sa pile de défausse au début de la partie.



### **Pousser jusqu'à 11**

**IMMORTALITÉ** ajoutant de nouvelles options de construction de deck à explorer pour les joueurs, certains groupes souhaiteront peut-être des parties légèrement plus longues où voir leurs créations, portées par les Tleilaxu, prendre vie. Nous suggérons à ces groupes (et en particulier aux vétérans ou aux joueurs de tournois) de jouer avec 11 Points de Victoire. (Pour une partie à 4 joueurs, commencez à 0 et jouez jusqu'à 10.)

# AJOUTS AUX PARTIES SOLO

De nouvelles règles régissent les interactions des Rivaux avec les éléments d'*IMMORTALITÉ* lors d'une partie Solo. Notez que ces règles ne s'appliquent pas aux parties à deux joueurs.

## MISE EN PLACE

Retirez les trois cartes *Carthag* du deck de base Maison Hagal.

*IMMORTALITÉ* contient 4 nouvelles cartes Maison Hagal à mélanger dans le deck Maison Hagal : trois nouvelles cartes *Carthag* et une carte *Station de Recherche*.

Placez le jeton Tleilaxu de chaque Rival au départ de la piste Tleilaxu. Ne placez pas de jeton sur la piste Recherche pour vos Rivaux : ils ne l'utilisent pas.



Si vous souhaitez que vos parties Solo vous laissent un peu plus de temps pour manœuvrer et comploter, envisagez l'utilisation de la variante « Pousser jusqu'à 11 » de la page 12.

## NOUVELLES CARTES MAISON HAGAL

Avec les nouvelles cartes Maison Hagal, les Rivaux pourront se déplacer sur la piste Tleilaxu et modifier la Rangée Tleilaxu.



**Piste Tleilaxu** — Si un Rival envoie un agent via une carte Maison Hagal possédant une icône Tleilaxu, il avance également d'un cran sur la piste Tleilaxu, gagnant tout bonus du nouveau cran.



**Rangée Tleilaxu** — Sur une carte Maison Hagal, ces icônes renvoient aux deux cartes de la Rangée Tleilaxu (hors *Forces Reconquises*). À chaque fois qu'un Rival envoie un Agent avec une carte possédant ce symbole, retirez et remplacez la carte correspondant à l'icône barrée (soit la carte de gauche, soit celle de droite).

# CLARIFICATIONS

**Dépêcher un Représentant (*Jeu de base*)** — Si vous jouez deux cartes greffées ensemble pour envoyer un Agent, vous choisissez laquelle des deux gagne les icônes Agent.

**Ghola** — Si vous greffez cette carte avec *Jeu de Pouvoir* pour envoyer un Agent sur l'emplacement du plateau d'une faction, vous ne gagnez que 2 Influences sur cette faction, comme en jouant *Jeu de Pouvoir* seule.

*Ghola* copie la zone Agent complète de la carte à laquelle elle est greffée, dont les effets du type « Détruisez cette carte. »

Si vous greffez *Ghola* à une carte *Bene Gesserit* disposant d'un effet vérifiant « si vous avez une carte *Bene Gesserit* en jeu » (telle que *Révérènde Mère Mohiam*), la version *Ghola* de cet effet comptera cette carte *Bene Gesserit* en jeu. *Ghola* ne peut cependant pas être comptée par d'autres cartes recherchant une carte *Bene Gesserit*, puisqu'elle n'est pas elle-même une carte *Bene Gesserit*.

Si vous greffez *Ghola* à *Art Étrange* (de *l'Avènement d'Ix*), vous pouvez jouer deux tours supplémentaires d'affilée.

**Ilesa Ecaz (*Avènement d'Ix*)** — Lorsque vous greffez une carte à celle que vous avez mise de côté grâce à ce Dirigeant, vous recevez 1 Épice ou 1 Solari en fonction des icônes de la carte que vous avez mise de côté, même si vous envoyez votre Agent sur un emplacement du plateau autorisé par l'autre carte greffée.

**Kwisatz Haderach (*Jeu de base*)** — L'Effet Agent de cette carte remplace les règles normales pour l'envoi d'un Agent sur un emplacement du plateau. Si vous y greffez une autre carte, vous n'envoyez toujours qu'un Agent ce tour-ci. Pas même *Ghola* ne vous permettra d'envoyer un second Agent en un seul tour.

**Réunion Clandestine** — Pour jouer cette carte lors d'un tour Agent, vous devez y ajouter au moins une icône Agent d'une manière ou d'une autre. (Par exemple : en la greffant.)

**Spatioport (*Avènement d'Ix*)** — Cette tuile Technologie vous permet également de placer les cartes *Tleilaxu* dont vous faites l'acquisition sur le dessus de votre deck, même si votre jeton Recherche n'a pas atteint le premier Marqueur Génétique.

**Usurper** — Vous pouvez greffer cette carte à une carte de la Rangée Imperium au lieu de la greffer à une autre carte de votre main. Une carte greffée dans la Rangée Imperium n'est pas considérée comme étant « en jeu ».

Détruire une carte avec *Usurper* déclenche bien les effets tels que celui de *Yeux de Rechange* et des cartes avec *Décharger* (de *l'Avènement d'Ix*).

Accédez aux règles et aux clarifications les plus récentes dans la Foire aux Questions (en anglais) :

<http://www.duneimperium.com/FAQ>

# CRÉDITS

## DIRE WOLF DIGITAL

### Conception

Paul Dennen

### Producteur Exécutif

Scott Martins

### Design Artistique et Graphique

Clay Brooks, Nate Storm

### Illustration des Cartes

Clay Brooks, Atilla Guzey, Derek Herring,  
Kenan Jackson, Raul Ramos, Dan Taylor

### Production

Evan Lorentz

### Développement du Jeu

Justin Cohen, Paul Dennen

### Développement Supplémentaire du Jeu

Phil Amylon, Julia Duga, Evan Lorentz,  
Kevin Spak, Yuri Tolpin, Jay Treat, Caleb Vance

## GALE FORCE 9

### Producteur et Responsable de Marque

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

### Co-Producteur

John-Paul Brisigotti



[www.direwolfdigital.com](http://www.direwolfdigital.com)

[f/direwolfdigital](https://www.facebook.com/direwolfdigital)

[@direwolfdigital](https://twitter.com/direwolfdigital)



LEGENDARY

Publié par : Dire Wolf Digital

© 2022 Dire Wolf Digital, LLC. Tous droits réservés.

DUNE : IMPERIUM est publié sous licence Gale Force Nine, une compagnie de Battlefront Group company.

DUNE © 2022 Legendary. Tous droits réservés.

## ÉDITION FRANÇAISE

### Traducteur

Albin Chevrel

### Relectrice

Chloé Philippe

### Graphiste

Marek Baranowski

### Remerciements spéciaux à toutes les personnes impliquées dans la création de ce jeu :

Brian Herbert, Kevin J. Anderson,  
et l'équipe de Herbert Properties.

Nos merveilleux partenaires de Legendary  
et les cinéastes extraordinaires sans qui  
ce jeu n'aurait pu voir le jour.

Tous les membres incroyables de l'équipe  
Dire Wolf Digital, ainsi que leurs amis et leurs  
familles, qui ont aidé à tester *DUNE : IMPERIUM*.  
Et Frank Herbert, auteur et créateur de l'univers  
de Dune, dont la vision singulière et l'imagination  
nous ont tant inspirés.



Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne

[luckyduckgames.com/fr](http://luckyduckgames.com/fr)

[f/Lucky Duck Games Francophone](https://www.facebook.com/LuckyDuckGamesFrancophone)



GENUINE  
ENTERTAINMENT

# NOUVELLES ICÔNES



**Combat** — Vous pouvez déployer des troupes dans le Conflit ce tour-ci comme si vous aviez envoyé votre Agent sur un emplacement de combat.



**Marqueurs Génétiques** — Les Effets disposant de ces icônes ne sont pas actifs tant que votre jeton Recherche n'a pas atteint la colonne correspondante sur la piste Recherche.

Une fois que vous avez atteint le premier Marqueur Génétique, et pour le restant de la partie, vous pouvez placer les cartes Tleilaxu dont vous faites l'acquisition sur le dessus de votre deck.



Une fois que vous avez atteint le second Marqueur Génétique, et pour le restant de la partie, l'icône Recherche ne fait plus avancer votre jeton Recherche : vous piochez une carte à la place.



**Détruisez une carte Intrigue** de votre main au choix.



**Immortalité** — Cette icône apparaît dans le coin inférieur droit de toutes les cartes de cette extension. Elle sert uniquement de référence.



**Recherche** — Avancez votre jeton Recherche d'un cran vers la droite sur la piste Recherche. Vous pouvez le déplacer sur l'un des deux emplacement hexagonaux connectés (dans certaines occurrences, un seul choix est possible). Vous ne pouvez jamais vous déplacer verticalement, ni vers la gauche.



**Spécimen** — Placez une troupe de votre réserve dans les cuves Axlotl du plateau Bene Tleilax. Pour payer une carte ou un effet avec un coût en spécimen, renvoyez vos troupes des cuves Axlotl dans votre réserve.



**Tleilaxu** — Avancez votre jeton Tleilaxu d'un cran sur la piste Tleilaxu. Récoltez tout bonus représenté sur le nouveau cran sur lequel vous vous déplacez.

# EMPLACEMENT DU PLATEAU ACTUALISÉ



## Station de Recherche

Icône Agent : Cité

Emplacement de combat

Coût : 2 Eaux

Piochez deux cartes et recherchez.