

D U N E

I M P E R I U M

I M M O R T A L I T Y

EXTENTION THE IMPERIUM IMMORTALITY

Les Bene Tleilax, ou Tleilaxu, sont une puissante société marginale de l'Imperium, spécialisée dans le génie génétique. Les leaders à la Chambre doivent soigneusement évaluer les coûts de traiter avec eux, à la fois financiers et éthiques. Les organes de remplacement des Tleilaxu sont largement utilisés dans tout l'Imperium, mais leurs programmes de greffes génétiques et leurs créations hybrides sont considérés avec suspicion.

La vie humaine cultivée dans les mystérieux chars Axolotl est la plus controversée de toutes. À l'époque du duc Leto Atréides, les Face Dancers étaient un secret bien gardé des Tleilaxu, utilisés comme espions et assassins. Les gholas étaient de nouvelles versions de personnes fabriquées à partir de chair morte. Bien qu'ils n'aient pas les souvenirs d'eux-mêmes, ils ont apporté un certain réconfort au deuil grâce à une forme bizarre d'immortalité...



ELEMENTS DU JEU



Plateau Bene Tleilax



30 Cartes Imperium



Station de Recherche



18 Tleilaxu Deck cards

Leur verso est identique
aux cartes Imperium.



1 carte de réserve
Forces récupérées



15 cartes Intrigue

Composants du joueur



Jeton Family
Atomics



2 cartes
deck départ
Experimentation



2 disques

1 Research token
1 Tleilaxu token

Chaque joueur a une
couleur différente

Seulement en
mode Solo



4 cartes Maison
Hagal

MISE EN PLACE

Lorsque vous jouez avec IMMORTALITY, ces étapes modifient et complètent la configuration du jeu original.

1

Mélangez les 30 cartes Imperium dans le paquet Imperium (avant de former la rangée Imperium).



2

Mettre en place le plateau Bene Tleilax

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



Chaque joueur prend les deux nouveaux disques de sa couleur, puis en place un comme jeton Tleilaxu sur la case la plus à gauche de la piste Tleilaxu et un comme jeton de recherche sur la case la plus à gauche de la piste de recherche.



Vous préférez regarder une vidéo ?



3

Mettre le paquet Tleilaxu au dessus du deck Imperium.

Placez la carte Reclaimed Forces à gauche du plateau Bene Tleilax.



Mélangez le paquet Tleilaxu et placez-le face cachée au-dessus du paquet Imperium. À partir de là, distribuez deux cartes face visible à côté de Reclaimed Forces.

Vous pouvez positionner le plateau Bene Tleilax et Tleilaxu Row ailleurs, pour mieux convenir à votre espace de jeu. Nous recommandons que les rangées Imperium et Tleilaxu soient proches l'une de l'autre.

4 Placez la Station de recherche au-dessus de la case Station de recherche de votre plateau de jeu d'origine.

5 Chaque joueur prend un jeton Family Atomics et le place dans sa réserve.



6 Ajoutez les nouvelles cartes à celles du jeu original :

Chaque joueur retire les deux exemplaires de Dune, la planète désertique de son deck de départ (en les remettant dans la boîte de jeu) et les remplace par deux exemplaires de Expérimentation.



Mélangez les 15 cartes Intrigue dans le paquet Intrigue.



Pour le mode solo, consultez les règles supplémentaires à la page 13 (qui inclut la configuration des nouvelles cartes de la maison Hagar!).

PLATEAU THE BENE TLEILAX

Le plateau Bene Tleilax suit l'avancement de chaque joueur avec le ténébreux Tleilaxu de deux manières : la piste de recherche et la piste Tleilaxu.

THE RESEARCH TRACK

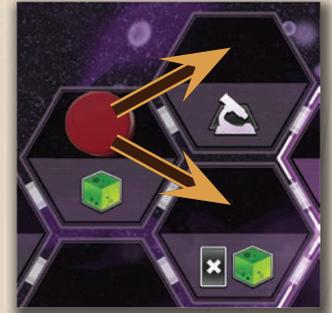
La piste de recherche trace les gains scientifiques de chaque maison grâce à leur implication avec les Tleilaxu.



Chaque fois que vous activez l'icône **Recherche**, avancez votre jeton Recherche d'une case vers la droite. Souvent, mais pas toujours, vous aurez le choix entre deux directions vers la droite. Vous ne pouvez jamais vous déplacer vers le haut ou vers le bas, ni vers la gauche.

Lorsque vous avancez vers une case de recherche, gagnez immédiatement le bonus qui y est indiqué.

Carmen gagne une icône de recherche et avance son jeton de recherche. Elle peut soit le déplacer vers le bas et vers la droite, écrasant une carte et générant un spécimen, soit vers le haut et vers la droite, déclenchant une autre icône de recherche et faisant immédiatement avancer à nouveau son jeton.



Les marqueurs génétiques représentent des percées technologiques importantes que vous débloquez au fur et à mesure que votre jeton de recherche progresse.

Lorsque votre jeton de recherche atteint une colonne avec un marqueur génétique en bas, pour le reste de la partie, tous les effets sur les cartes marquées de cette icône sont actifs pour vous. Certains effets fonctionneront avec un seul marqueur génétique, tandis que d'autres vous obligeront à atteindre le deuxième marqueur à la fin de la piste de recherche.



De plus, une fois que vous atteignez le premier marqueur génétique, pour le reste de la partie, vous pouvez placer les cartes Tleilaxu que vous avez acquises au-dessus de votre deck.



Une fois que vous atteignez le deuxième marqueur génétique, pour le reste du jeu, le déclenchement de l'icône de recherche n'avance plus votre jeton de recherche ; à la place, vous piochez une carte.



Piste TLEILAXU

Avancer sur la piste Tleilaxu signifie emporter les créations les plus illicites que les Tleilaxu ont à offrir.



Chaque fois que vous gagnez une icône **Tleilaxu**, avancez votre jeton Tleilaxu d'une case sur la piste Tleilaxu.



Chaque fois que votre jeton Tleilaxu atteint une case avec un bonus, gagnez-le immédiatement.

Chaque joueur gagne un Point de Victoire lorsqu'il atteint cette case. Le premier joueur à l'atteindre prend un bonus supplémentaire : les 2 épices qui ont été placées ici lors de la mise en place.

Cartes TLEILAXU

Les créations uniques des Bene Tleilax sont représentées sur les cartes Tleilaxu.



À bien des égards, les cartes Tleilaxu sont similaires aux cartes Imperium. Vous les acquérez pendant votre tour de Révélation (en les plaçant dans votre pile de défausse pour les mélanger plus tard dans votre deck). Vous les jouez lors d'un tour d'Agent ou les révélez lors d'un tour de Révélation. Cependant, les cartes Tleilaxu proviennent de la ligne Tleilaxu et coûtent des spécimens à acquérir plutôt qu'à persuader.



Chaque fois que l'icône de spécimen apparaît sur une carte ou un emplacement de plateau, vous générez un spécimen : prenez une troupe de votre réserve et placez-la dans les chars Axolotl du plateau Tleilaxu.



Vous pouvez dépenser vos spécimens dans les chars Axolotl pour acquérir une carte Tleilaxu dans la ligne Tleilaxu (en payant le coût du spécimen indiqué dans le coin supérieur droit) ou pour payer un effet avec un coût spécimen sur l'une de vos cartes. Chaque fois que vous passez un échantillon, remettez-le dans votre réserve.



Vous pouvez remettre n'importe lequel de vos spécimens dans votre réserve à tout moment. (Cela pourrait être utile si vous avez besoin de recruter des troupes mais que vous n'en avez plus dans votre réserve.)

La ligne Tleilaxu doit toujours avoir deux cartes plus les forces récupérées. Chaque fois que ce n'est pas le cas, remplacez les cartes manquantes du dessus du paquet Tleilaxu. La carte Reclaimed Forces n'est jamais retirée de la ligne Tleilaxu. Lorsqu'un joueur « l'acquiert », il choisit l'un de ses effets (recruter deux troupes, ou avancer son jeton Tleilaxu d'une case sur la piste Tleilaxu), mais laisse la carte en place.



Vous ne pouvez pas acquérir de cartes Tleilaxu en utilisant des effets qui acquièrent des cartes de la ligne Imperium. Comme les cartes Tleilaxu ne coûtent pas de persuasion, vous ne pouvez pas non plus les acquérir en utilisant des effets qui font référence à ou modifient un coût de persuasion.

GREFFE

Certaines nouvelles cartes ont une case d'agent modifiée avec un arrière-plan spécial et le mot Greffe au-dessus. Ces cartes se combinent avec d'autres cartes de votre main pour permettre de jouer autrement.



- Lorsque vous jouez une carte avec Greffe pendant un tour d'Agent, elle ne peut pas être jouée seule. Vous devez jouer deux cartes (et seulement deux) à ce tour.
- Vous pouvez soit jouer deux cartes avec Graft ensemble, soit une carte avec Graft et une sans.
- Vous pouvez utiliser une icône d'agent de l'une ou l'autre des cartes pour envoyer votre agent sur un espace du tableau.

- Les deux cartes jouées sont considérées comme ayant "envoyé" l'agent, quelle que soit l'icône de la carte que vous utilisez.
- Vous gagnez les effets sur les deux cartes, en plus des effets de l'espace du plateau, dans l'ordre que vous choisissez.
- Les cartes de greffe peuvent être révélées comme d'habitude pendant votre tour de révélation, pour les effets dans leurs cases de révélation.



Kris joue Unnatural Reflexes greffé avec From the Tanks. Il peut envoyer son Agent sur n'importe quel espace  ou  plateau. Il choisit le Bassin Impérial et collectionne les épices.

Puisque son jeton de recherche a atteint le premier marqueur génétique sur la piste de recherche, il pioche deux cartes de Unnatural Reflexes.

Il recrute également deux troupes en utilisant From the Tanks. Puisqu'il a envoyé un agent dans un espace de combat, il choisit de déployer ces troupes dans le conflit, avec deux autres de sa garnison.

Lorsque vous jouez une paire de cartes en utilisant Graft, les deux cartes sont considérées comme « greffées » ensemble. Des effets supplémentaires peuvent être déclenchés sur certaines cartes « si greffées ».

Carmen joue Ghola et Corrino Gènes greffés ensemble. Elle peut envoyer son agent à un  ou . Elle décide de l'envoyer à Wealth. Elle gagne 2 Solari et une Influence auprès de l'Empereur depuis la case du plateau. Elle avance également son jeton Tleilaxu deux fois sur la piste Tleilaxu : une fois pour Corrino Gènes et une fois pour Ghola, puisque Ghola "copie" la boîte Agent de Corrino Gènes et les deux cartes sont considérées comme greffées.



Lorsqu'une carte fait référence à "l'autre carte greffée", cela signifie la carte sur laquelle elle est greffée.

Candice joue Chairdog greffé à Arrakis Liaison pour envoyer un Agent au Mentat. Au début de son tour de Révélation ce tour-là, elle remet Arrakis Liaison dans sa main (puis la révèle immédiatement).

FAMILY ATOMICS

Chaque joueur reçoit un jeton Family Atomics lors de la mise en place. Une fois par partie, vous pouvez dépenser le vôtre pendant votre tour (en le remettant dans la boîte de jeu) pour retirer toutes les cartes de la rangée Imperium, puis distribuer une nouvelle rangée Imperium depuis le dessus du paquet Imperium.



VARIANTES

IMMORTALITY avec le mode Épique RISE OF IX

Si vous choisissez d'ajouter IMMORTALITÉ au mode de jeu épique RISE OF IX, ne remplacez aucune des 10 cartes de départ par Control the Spice. Au lieu de cela, chaque joueur place son Control the Spice dans sa pile de défausse au début de la partie.



Voir page 11

Avec IMMORTALITY ajoutant de nouvelles options de construction de deck à explorer pour les joueurs, certains groupes peuvent rechercher un jeu légèrement plus long pour voir leurs créations alimentées par Tleilaxu prendre vie. Pour ces groupes (et en particulier les vétérans et les joueurs de tournoi), nous suggérons de jouer jusqu'à 11 points de victoire. (Pour une partie à 4 joueurs, commencez à 0 et jouez jusqu'à 10.)

Modification du Mode Solo

De nouvelles règles régissent la façon dont les rivaux dans un jeu solo interagissent avec les éléments d'IMMORTALITÉ. Notez que ces règles ne s'appliquent pas au mode deux joueurs.

Mise en place

Retirez trois des cartes originales du paquet House Hagal : les trois cartes Carthag.

IMMORTALITY comprend 4 nouvelles cartes House Hagal à mélanger dans le deck House Hagal : trois nouvelles cartes Carthage et une Carte Station de recherche.



Placez les jetons Tleilaxu pour chaque Rival au début de la piste Tleilaxu. Ne placez pas de jetons pour vos rivaux sur la piste de recherche. Les rivaux ne l'utilisent pas.

Si vous souhaitez que vos parties en solo accordent un peu plus de temps aux manœuvres et aux stratagèmes, envisagez d'utiliser la variante "Aller à 11" à la page 12.

NOUVELLE CARTE MAISON HAGAL

Les nouvelles cartes Maison Hagal permettent aux rivaux d'accéder à un nouvel espace de plateau et d'en changer un autre.



Piste Tleilaxu — Si un Rival utilise une carte Maison Hagal avec une icône Tleilaxu pour envoyer un Agent, il avance également d'une case sur la piste Tleilaxu, gagnant tout bonus sur la nouvelle case.



Tleilaxu Row — Ces icônes sur une carte de la maison Hagal font référence à deux des cartes de la rangée Tleilaxu (pas Reclaimed Forces). Chaque fois qu'un Rival utilise une telle carte pour envoyer un Agent, retirez et remplacez la carte correspondant à l'icône barrée (soit la carte de gauche, soit la carte de droite).

CLARIFICATIONS

Réunion clandestine — pour jouer cette carte lors d'un tour d'agent, vous devez y ajouter au moins une icône d'agent d'une manière ou d'une autre. (Par exemple : en le greffant.)

Envoi d'un émissaire — Si vous jouez deux cartes greffées ensemble pour envoyer un agent, vous choisissez quelle carte gagne les icônes d'agent.

Ghola — Si vous greffez cette carte avec Power Play pour envoyer un Agent sur un espace du plateau de faction, vous ne gagnez que 2 Influence avec cette faction, comme si vous aviez joué Power Play seul. Ghola copie l'intégralité de la boîte Agent de la carte sur laquelle elle est greffée, y compris des effets tels que "Trash this card". Si vous greffez Ghola sur une carte Bene Gesserit avec un effet qui vérifie « si vous avez une carte Bene Gesserit en jeu » (comme la Révérende Mère Mohiam), la version de l'effet Ghola comptera cette carte Bene Gesserit en jeu. Cependant, Ghola ne peut pas être compté par d'autres cartes à la recherche d'une carte Bene Gesserit, car ce n'est pas lui-même une carte Bene Gesserit. Si vous greffez Ghola à Weirding Way (de RISE OF IX), vous pouvez effectuer deux tours supplémentaires d'affilée.

Ilesa Ecax — Lorsque vous greffez une carte sur celle que vous avez mise de côté à l'aide de ce Leader (de RISE OF IX), vous recevez 1 épice ou 1 Solari selon les icônes de la carte que vous avez mise de côté, même si vous envoyez votre Agent à un espace de plateau autorisé par l'autre carte greffée.

Kwisatz Haderach — L'effet Agent de cette carte remplace les règles normales d'envoi d'un Agent sur une case du plateau. Si vous lui greffez une autre carte, vous n'envoyez toujours qu'un seul Agent ce tour-ci. Même Ghola ne vous permettra pas d'envoyer un deuxième agent en un seul tour.

Spaceport — Cette tuile Tech (de RISE OF IX) vous permet de placer les cartes Tleilaxu que vous avez acquises au-dessus de votre deck, même si votre jeton de recherche n'a pas atteint le premier marqueur génétique.

Usurp — Vous pouvez la greffer sur une autre carte de votre main au lieu de la greffer sur une carte de la rangée Imperium. Une carte greffée dans la ligne Imperium n'est pas considérée comme "en jeu".

Détruire une carte avec Usurp déclenche des effets tels que des yeux de remplacement et des cartes avec déchargement (de RISE OF IX).

Pour les dernières modifications et clarifications, consultez le document Foire aux questions à l'adresse :

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

CREDITS

DIRE WOLF DIGITAL

Game Design

Paul Dennen

Executive Producer

Scott Martins

Art and Graphic Design

Clay Brooks, Nate Storm

Card Illustration

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

Production

Evan Lorentz

Game Development

Justin Cohen, Paul Dennen

Additional Game Development

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

GALE FORCE 9

Producer & Brand Manager

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

Co-Producer

John-Paul Brisigotti

Remerciements particuliers à tous ceux qui ont participé à la création de ce jeu : Brian Herbert, Kevin J. Anderson et l'équipe Herbert Properties.

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

Tous les formidables membres de l'équipe Dire Wolf Digital, ainsi que leurs amis et familles, qui ont aidé à tester DUNE : IMPERIUM.

Et Frank Herbert, auteur et créateur de l'Univers Dune, dont la vision et l'imagination singulières nous ont tous inspirés.



www.direwolfdigital.com

 /direwolfdigital

 @direwolfdigital



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

Published by: Dire Wolf Digital

© 2022 Dire Wolf Digital, LLC. All rights reserved.

DUNE: IMPERIUM is published under license from Gale Force Nine, a Battlefront Group company.

DUNE © 2022 Legendary. All rights reserved.

Nouvelles Icones



Combat — Vous pouvez déployer des troupes dans le conflit ce tour-ci comme si vous aviez envoyé votre agent sur une case du plateau de combat.



Genetic markers — Les effets avec ces icônes ne sont pas actifs tant que votre jeton de recherche n'a pas atteint la colonne correspondante sur la piste de recherche.

Une fois que vous avez atteint le premier marqueur génétique, pour le reste de la partie, vous pouvez placer les cartes Tleilaxu que vous avez acquises au-dessus de votre deck.



Une fois que vous atteignez le deuxième marqueur génétique, pour le reste du jeu, l'icône de recherche n'avance plus votre jeton de recherche ; à la place, vous piochez une carte.



Immortality — Cette icône apparaît dans le coin inférieur droit de toutes les cartes de cette extension. C'est purement pour référence.



Recherche — Avancez votre jeton de recherche d'une case vers la droite sur la piste de recherche. Vous pouvez vous déplacer vers l'un ou l'autre des deux espaces hexagonaux connectés (dans certains cas, il n'y a qu'un seul choix où avancer). Vous ne pouvez jamais vous déplacer vers le haut ou vers le bas, ni vers la gauche.



Specimen — Placez une troupe de votre réserve dans les chars Axolotl du plateau Bene Tleilax. Pour payer une carte ou un effet avec un coût en spécimen, remettez vos troupes des chars Axolotl dans votre réserve.



Tleilaxu — Avancez votre jeton Tleilaxu d'une case sur la piste Tleilaxu. Collectez tous les bonus indiqués sur le nouvel espace dans lequel vous allez.



Détruire une carte **Intrigue** de votre choix de votre main.

Modification Espace de jeu



Research Station

Espace de combat

Coût : 2 eaux

Piochez deux cartes et faites une **Recherche**.