

DUNE

S E C R E T S E N F O U I S

LIVRET DE RÈGLES

Arrakis, la planète source de l'épice, perdue aux confins de l'Imperium, est synonyme de conflits et de sable à perte de vue.

Également connue sous le nom de Dune, la planète est au cœur de toutes les intrigues, de toutes les rébellions et de toutes les guerres. La Maison Harkonnen fomente un sinistre plan tandis que les derniers arrivants, la Maison Atréides, en prend le contrôle, poussée par sa volonté d'établir des relations avec les populations locales. Vous voilà sur cette infâme planète de sable et d'épice, tiraillé entre ces deux Grandes Maisons, jeté parmi les contrebandiers et les ouvriers, les traîtres et les rebelles, les espions et les soldats. Comment allez-vous affronter les secrets que vous êtes sur le point de découvrir ?

APERÇU

DUNE : SECRETS ENFOUIS est un jeu narratif coopératif dans lequel vous rejoignez la résistance contre la Maison Harkonnen et vivez des aventures dans l'univers inspiré de l'œuvre *Dune*. Chaque chapitre est constitué d'une succession de rencontres au fil desquelles vous tenterez d'atteindre des objectifs prédéfinis. La possibilité d'enchaîner les rencontres est limitée par le temps, il vous sera donc impossible de toutes les résoudre. Cette limitation est importante, car elle implique que la plupart des solutions devront être déduites des informations que vous récoltez.

À la fin de chaque chapitre, vous devez remplir un rapport faisant état des informations que vous avez recueillies ainsi que des propositions pour poursuivre votre aventure : ces rapports influencent la trame de l'histoire.

Il n'y a ni gagnant ni perdant. Au contraire, vos expériences et vos décisions créent une histoire qui vous est propre !

*« Le mystère de la vie n'est pas un problème à résoudre mais une réalité à vivre. »
- Révérende Mère Gaius Helen Mohiam*

MATÉRIEL

IMPORTANT : Dune regorge de secrets. Ne révélez et ne lisez aucune carte Rencontre, carte Soutien, introduction de chapitre ou tout autre élément avant de n'y avoir été invité par le jeu.

1 paquet Rencontre
(4 cartes de couverture et 68 cartes Rencontre)

1 paquet Soutien
(1 carte de couverture et 23 cartes Soutien)

1 introduction au prologue (marquée P)
3 introductions de chapitre (marquées I, II, III)

1 marqueur Conséquence : 

1 marqueur Temps : 

5 jetons Conséquence : 

1 plateau principal

27 jetons Ressource :

-  6 x Arme :
-  6 x Épice :
-  6 x Eau :
-  6 x Subterfuge :
-  3 x Joker :

REMARQUE : Les jetons Ressource sont illimités.
En cas de pénurie, utilisez le substitut de votre choix.

1 planche d'autocollants Compétence

4 plateaux Personnage/Partisan

1 plan de Dune, 1 plan de Tel Gezer

Ce livret de règles

PRÉPARATION DE LA PARTIE

MISE EN PLACE

« C'est à l'heure du commencement qu'il faut tout particulièrement veiller à ce que les équilibres soient précis. Et cela, chaque sœur du Bene Gesserit le sait bien. »

– Princesse Irulan, Manuel de Muad'Dib



- 4 Les personnages non choisis sont retournés face Partisan visible. Au début du prologue, ajoutez à la réserve les ressources indiquées pour chaque partisan.
- 5 Placez le paquet Rencontre du chapitre en cours, avec sa carte de couverture au sommet, près du plateau principal.
- 6 Placez le paquet Soutien, avec sa carte de couverture au sommet, près du plateau principal.
- 7 Mélangez, face cachée, tous les jetons Conséquence et placez-les à proximité du plateau principal : ils forment la réserve Conséquence.



Verso



Recto :
Face En sécurité
(x2)



Recto :
Face Conséquence
(x3)

- 1 Placez le plateau principal au centre de la table, à portée de tous les joueurs. Placez ensuite le marqueur  sur la case la plus à gauche de la piste Conséquence.
- 2 Faites une réserve de ressources à côté du plateau principal. Lorsque vous poursuivez votre histoire après avoir terminé un chapitre :
 - A. Préparez la réserve de ressources avec le nombre et le type de ressources notés sur la fiche de progression de votre partie précédente.
 - B. Placez dans la zone de jeu les cartes Rencontre et Soutien précédemment obtenues.N'oubliez pas de distinguer les cartes Rencontre auxquelles vous avez un accès complet de celles auxquelles vous n'avez qu'un accès partiel (voir Rencontres, page 4).
- 3 Chaque joueur reçoit 1 plateau Personnage. Dès le prologue, chacun choisit le personnage qu'il va incarner tout au long des chapitres. Chaque personnage octroie 1 jeton Ressource, une seule fois, au début du prologue. Prenez le jeton indiqué et ajoutez-le à la réserve.

À chaque chapitre, vous reprenez le personnage que vous avez choisi au début de la partie, mais vous ne gagnez pas à nouveau le jeton Ressource. Vous gagnerez d'autres ressources grâce aux autocollants Compétence en dépensant des points d'expérience, ou grâce aux cartes Rencontre.

- 8 Munissez-vous d'un stylo et de feuilles de papier pour pouvoir prendre des notes.
- 9 Gardez le plan de Dune à portée de main : il vous aidera à situer les lieux de l'histoire.
- 10 Connectez-vous au site dune.playdetective.online, choisissez le chapitre que vous souhaitez jouer et visionnez la vidéo d'introduction.
- 11 Après avoir regardé la vidéo, lisez l'introduction de chapitre correspondante et suivez-en les instructions. Conservez-la à proximité de la zone de jeu.

REMARQUE : DUNE : SECRETS ENFOUIS se compose de 4 chapitres (P, I, II, III). Commencez votre histoire par l'introduction au prologue, marquée d'un « P » dans le coin supérieur gauche. Le prologue n'est qu'une simple initiation au jeu. Il est beaucoup plus court que les autres chapitres et est conçu pour vous aider à appréhender les mécaniques du jeu. Les chapitres I, II et III constituent le sel du jeu et révèlent dans toute son essence la complexité de l'histoire.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

PLATEAU PRINCIPAL



PISTE TEMPS

La piste Temps indique le temps qu'il vous reste avant la fin du chapitre en cours. Chaque carte Rencontre que vous révélez fait reculer votre  sur cette piste.

CASE DÉLIBÉRATION

Tout au long de la partie, vous discuterez de vos découvertes et de vos rencontres avec votre équipe. La case Délibération vous avertit que vous êtes presque à court de temps. Il est important de s'y arrêter et de prendre un moment pour rassembler vos idées, hypothèses et conclusions en tant qu'équipe. Profitez de cette case pour vous préparer au mieux aux objectifs du chapitre.

N'oubliez pas que vous formez une équipe et que l'opinion de chacun est importante. Dune n'est surtout pas le lieu où il faut être borné et se la jouer solo, sachez prendre en compte l'avis de tous.

« Pense à l'homme sourd qui ne peut entendre. Ne lui sommes-nous point semblables ? Ne nous manque-t-il pas un sens qui nous permette de voir et d'entendre cet autre monde qui est autour de nous ? »

– Les Écritures Zenchristiennes de Koranjiyana

CASE RAPPORT DE SITUATION

La case Rapport de situation indique que vous avez épuisé le temps qui vous était accordé. Vous résolvez malgré tout la carte Rencontre qui a fait se déplacer votre  sur cette case, mais ce sera votre dernière rencontre du chapitre. Une fois la carte résolue, préparez-vous à remplir votre rapport (voir *Fin de la partie*, page 6).

PISTE CONSÉQUENCE

La piste Conséquence indique les points d'expérience que vous avez gagnés à la fin de chaque chapitre (voir *Expérience*, page 6). Les conséquences représentent ce que les Harkonnen savent de vos agissements et de vos déplacements sur Arrakis.

Lorsque vous atteignez la case la plus à droite de la piste Conséquence, connectez-vous immédiatement sur le site Internet pour accéder à Histoire@006.

INTRODUCTIONS DE CHAPITRE

Les introductions de chapitre se composent de cinq sections :

INTRODUCTION : Il s'agit de l'intrigue initiale. Elle décrit le contexte global dans lequel va évoluer votre équipe.

C'est votre situation.

OBJECTIFS : Ce sont les objectifs du chapitre en cours. Vous aurez toujours au moins un objectif primaire à accomplir. Vous pouvez également avoir des objectifs secondaires.

C'est la raison pour laquelle vous êtes ici.

TEMPS : Le temps conditionne le nombre de cartes Rencontre que vous pourrez résoudre au cours de ce chapitre.

C'est votre limite.

RÈGLES SPÉCIALES : Cette section vous impose des règles spécifiques à suivre.

Ce sont les ordres à suivre.

RENCONTRES INITIALES : Il s'agit des premières cartes Rencontre que vous pourrez résoudre (voir *Rencontres*, page 4).

Ce sont les pistes à suivre.



PERSONNAGES

Le personnage que vous choisirez vous accompagnera tout au long de l'histoire. Au fur et à mesure du jeu, il grandira et se développera en gagnant des points d'expérience et de nouvelles compétences. Chaque personnage a la capacité d'échanger 2 ressources quelconques contre la ressource spécifique indiquée sur son plateau. Chaque joueur reçoit également 1 jeton Ressource spécifique à son personnage au début du prologue.

Les partisans sont les habitants de Dune qui vous aideront au cours de l'histoire. Vous pourrez leur faire développer des compétences en dépensant des points d'expérience. Ils accordent également 2 jetons Ressource au début du prologue.

Personnages et partisans sont similaires en termes de jeu et ne diffèrent que sur le plan thématique.



RESSOURCES

Pour survivre sur Dune et accomplir vos objectifs, vous aurez besoin de ressources : de l'épice , de l'eau , des armes , des subterfuges , et des ressources Joker . Le jeton Joker peut remplacer n'importe quel autre jeton Ressource. Vous devrez utiliser ces ressources tout au long du jeu pour pouvoir révéler des cartes Rencontre ou activer divers effets. Toutes les ressources avec lesquelles vous commencez, puis celles que vous gagnez, sont conservées dans la réserve jusqu'à ce qu'elles soient dépensées et remises dans la boîte. Attention à ne pas gaspiller vos ressources : Arrakis n'est pas une planète hospitalière. Vous gagnez vos premières ressources au début de l'histoire, et vous n'en gagnerez pas beaucoup plus ensuite sur ces terres hostiles.

REMARQUE : Chaque ressource représente une façon d'appréhender les situations qui viennent à vous dans l'histoire. Un jeton Eau peut représenter le fait de soudoyer quelqu'un sur l'aride et sèche Arrakis, tandis qu'un jeton Subterfuge peut représenter le fait de cacher votre véritable identité.

RÈGLES DE BASE

COMMENT JOUER

L'objectif de votre équipe, en tant qu'agents rebelles opérant sur Arrakis, est très simple : découvrir l'histoire de cette planète et en révéler les secrets.

RENCONTRES

La partie avance en résolvant des cartes Rencontre. Lorsque vous lisez et résolvez une carte Rencontre, vous découvrez une histoire unique, riche en actions et en intrigues.

Vous commencez par lire l'introduction de chapitre, qui vous propose quelques premières cartes Rencontre à résoudre. Chaque carte Rencontre est associée à un numéro unique permettant de la distinguer. Les cartes Rencontre fournissent des informations importantes sur l'histoire et déterminent le temps qu'il vous reste avant la fin du chapitre.



CARTES RENCONTRE

1. NUMÉRO DE CARTE : Il est unique et permet d'accéder à cette carte.

2. DÉTAILS DE LA RENCONTRE : Ce texte décrit la situation dans laquelle vous vous trouvez et fournit des informations pour vous permettre d'atteindre vos objectifs.

3. INSTRUCTIONS DIVERSES : Dans le cas présent, prenez la carte Soutien «Y» pour y lire le message et piochez 1 jeton Conséquence.

4. RENCONTRES POSSIBLES : Il s'agit d'une indication de ce que vous avez à présent la possibilité de découvrir.

Les rencontres correspondent à des situations variées telles que fouiller des zones suspectes, interroger les habitants d'Arrakis ou chercher des soutiens. Chaque carte Rencontre vous donne des informations importantes, alors restez concentré en les lisant : elles contiennent tout ce dont vous avez besoin pour accomplir vos objectifs.

TEMPS

La piste Temps indique le temps qu'il vous reste avant de devoir faire votre rapport au quartier général de la rébellion : vous ne pouvez pas rester trop longtemps en territoire ennemi.

Pour résoudre une carte Rencontre, reculez le marqueur Temps de 1 case vers le 0 sur la PISTE TEMPS.

Le temps est égal au nombre de cartes Rencontre que vous allez pouvoir révéler et lire au cours d'un chapitre.

Chaque introduction de chapitre vous indique où placer le marqueur Temps sur la piste avant de débiter.

RÉSOLVRE UNE CARTE RENCONTRE

- 1 Décidez quelle carte Rencontre vous souhaitez résoudre.
- 2 Reculez de 1 case le  sur la PISTE TEMPS.
- 3 Prenez dans le paquet Rencontre la carte portant le numéro indiqué en prenant soin de ne révéler aucune autre carte.
- 4 Lisez la carte Rencontre à voix haute. Veillez à garder le verso caché (sauf instructions contraires).
- 5 Suivez toutes les instructions de la carte (voir *Instructions*, page 5).
- 6 Placez la carte Rencontre près du plateau principal en prenant soin de séparer les cartes Rencontre auxquelles vous avez un accès complet et celles pour lesquelles vous n'avez accès qu'au recto (voir *Retourner*, page 5).

REMARQUE : Il est essentiel de bien organiser vos cartes Rencontre pour faciliter votre navigation dans le chapitre. Nous vous recommandons de placer à gauche du plateau celles dont seul le recto vous est accessible, et à droite celles auxquelles vous avez un accès complet.

N'oubliez pas, lorsque vous résolvez une carte Rencontre, de prendre un moment pour consigner son numéro dans vos notes.

REMARQUE : Vos notes sont aussi vitales que le fait de porter un distille sur Arrakis : les rencontres et les informations qu'elles contiennent sont comme l'eau, précieuses, et il ne faut pas en gaspiller une seule goutte.

Vous ne pouvez jamais consulter ou lire une carte Rencontre avant qu'elle ne devienne disponible ou que vous ne soyez invité à le faire. Une fois qu'une carte Rencontre est résolue, elle peut être consultée et lue jusqu'à la fin de la partie, c'est-à-dire également lors des chapitres suivants !

« L'espérance ternit l'observation. »
– Révérende Mère Gaius Helen Mohiam

RÈGLES DE BASE

INSTRUCTIONS

Les cartes Rencontre comportent souvent des INSTRUCTIONS que vous devrez suivre. Certaines de ces instructions impliquent des choix, mais beaucoup vous demanderont simplement de piocher ou de lire des éléments du jeu. Lorsqu'une carte comporte plusieurs instructions, résolvez-les une par une, dans l'ordre où elles apparaissent.

« Être en mesure de détruire une chose revient à la contrôler de façon absolue. Vous avez admis que je dispose de ce pouvoir. Nous ne sommes pas ici pour discuter, négocier ou atteindre un compromis. »

– Paul Atréides



RETOURNER

Le symbole  indique que vous pouvez accéder au verso de la carte

Rencontre. Dans certains cas, la carte indique que vous devez dépenser ou piocher un ou des jetons pour la retourner, mais généralement il n'y a pas de coût. Vous pouvez simplement retourner la carte lorsque le symbole  est présent.

Si vous devez dépenser ou piocher 1 jeton Conséquence pour retourner une carte, la décision de le faire doit être prise avant de poursuivre toute autre rencontre. Vous ne pouvez jamais retourner après coup une carte Rencontre que vous n'avez pas retournée lorsque vous en aviez la possibilité. Si vous choisissez de ne pas retourner la carte, vous n'avez définitivement accès qu'à son recto. Si, au contraire, vous décidez de retourner la carte, vous aurez accès à ses deux faces immédiatement puis tout au long des chapitres suivants.

Exemple d'utilisation du symbole  :

Suivre la femme pour poursuivre la conversation.



Piochez 1 jeton Conséquence pour retourner la carte Rencontre.



PIOCHER UN JETON CONSÉQUENCE

Lorsque vous voyez ce symbole, vous devez immédiatement piocher 1 jeton au hasard dans la réserve Conséquence et le résoudre de la manière suivante :



Il ne se passe rien. Défaussez le jeton Conséquence dans la boîte.



Tout d'abord, reculez  de 1 case sur la piste Conséquence (voir *Expérience, page 6*). Ensuite, prenez tous les jetons Conséquence, y compris celui que vous venez de piocher et ceux qui ont été défaussés dans la boîte, et mélangez-les pour former une nouvelle réserve Conséquence.

Les jetons Conséquence signifient que vos actions ont été remarquées par les Harkonnen. Ils représentent des opportunités manquées de s'entraîner et d'acquérir de nouvelles compétences.

REMARQUE : La réserve Conséquence est renouvelée au début de chaque chapitre !



PRENDRE UNE CARTE SOUTIEN

Lorsque vous en recevez l'instruction, prenez

immédiatement dans le paquet Soutien la carte portant la lettre indiquée.

Souvenez-vous de ne jamais révéler d'autres cartes sans en avoir reçu l'instruction.

Vous pouvez recevoir une instruction vous demandant de prendre une carte Soutien que vous possédez déjà. Ce n'est pas une erreur : certains soutiens importants peuvent être obtenus de plusieurs façons. Si vous possédez déjà la carte Soutien indiquée, ignorez simplement l'instruction.



RENCONTRES

Cette section indique les cartes Rencontre auxquelles vous pouvez accéder.

Chaque carte comporte une indication de ce que vous trouverez lors de la rencontre. Le numéro (par exemple #003) indique la carte Rencontre à laquelle vous avez désormais accès et que vous pouvez éventuellement récupérer dans le paquet Rencontre. N'oubliez pas de noter les rencontres auxquelles vous avez accès.

REMARQUE : Certaines cartes Rencontre nécessitent de dépenser un ou des jetons Ressource pour y avoir accès.



DÉPENSER UN JETON RESSOURCE

Lorsque vous en recevez l'instruction, dépensez la ressource indiquée depuis la réserve en la défaussant dans la boîte.



AJOUTER UN JETON RESSOURCE À LA RÉSERVE

Lorsque vous en recevez l'instruction, prenez immédiatement la ressource indiquée dans la boîte et ajoutez-la à la réserve.



HISTOIRES ET BOBINES

Lorsque vous en recevez l'instruction, vous devez immédiatement vous connecter sur dune.playdetective.online pour accéder aux éléments trouvés

pendant la rencontre. Une fois connecté, choisissez le type d'entrée approprié à votre situation dans la fenêtre principale et saisissez le numéro indiqué sur la carte Rencontre pour accéder aux informations (par exemple *Histoire@008* ou *Bobine@007*).

Exemples d'instructions figurant sur les cartes Rencontre :

409

Parler au Sardaukar.

Maëva doit dépenser 1 ressource Épice pour avoir accès à la carte Rencontre #409.

407

Suivre les soldats dans leur quartier général.

Robin doit dépenser 1 ressource Arme pour avoir accès à la carte Rencontre #407.

Les cartes Soutien représentent des objets importants qui vous aideront tout au long de l'histoire. Ces cartes sont illustrées d'une lettre afin de les distinguer des cartes Rencontre. Vous les obtenez de différentes manières, par exemple lors d'une introduction de chapitre ou lors d'une rencontre.

Les cartes Soutien suivent la plupart des règles relatives aux cartes Rencontre :

- Vous ne pouvez consulter et lire que les cartes Soutien auxquelles vous avez accès.
- Certaines cartes Soutien comportent des instructions que vous devez suivre dès que vous les recevez.
- Une fois que vous avez accès à une carte Soutien, elle est disponible pour tous les joueurs immédiatement puis tout au long des chapitres suivants.

C

A

instructions concernant les cartes

LA PARTIE SE TERMINE

FIN DE LA PARTIE

« Arrakis enseigne l'attitude du couteau : couper ce qui est incomplet et dire "Maintenant c'est complet, car cela s'achève ici". »

– Princesse Irulan, Les Dits de Muad'Dib

La partie s'achève lorsque le  atteint la case Rapport de situation sur la piste Temps.

Pour mettre fin à un chapitre, choisissez RAPPORT DE SITUATION dans le menu du site dune.playdetective.online.

N'oubliez pas qu'il n'y a ni gagnant ni perdant : l'expérience de jeu consiste à explorer chaque chapitre, puis à vous rendre au quartier général de la rébellion muni de votre rapport pour orienter l'intrigue des chapitres suivants.

Le rapport de situation consiste en une série d'actions que vous recommandez à votre quartier général. Pour chacune de ces actions, vous devez choisir une suggestion. Celle-ci définit l'impact que vous voulez donner à votre action sur les chapitres suivants. Les conséquences vous sont présentées une fois votre rapport terminé.

Une fois votre rapport achevé, vous pouvez faire acquérir de nouvelles compétences à votre personnage en dépensant vos points d'expérience.

HALTE !

Vous avez appris tout ce dont vous aviez besoin pour commencer à jouer à DUNE : SECRETS ENFOUIS.

Les sections suivantes du livret de règles ne sont nécessaires qu'après avoir terminé le prologue. Elles donnent des instructions sur la dépense d'EXPÉRIENCE afin d'acquérir de nouvelles compétences, sur l'utilité de la PISTE POINTS DE VICTOIRE, sur le suivi des informations de votre FICHE DE PROGRESSION, sur le commencement d'un NOUVEAU CHAPITRE et enfin sur la façon de REJOUER UN CHAPITRE et de RANGER LE JEU.

« Nous pouvons dire ici que Muad'Dib apprit aussi rapidement parce que le premier enseignement qu'il eût reçu était de savoir apprendre. Et la leçon première de cet enseignement était la certitude qu'il pouvait apprendre. »

– Princesse Irulan, L'Humanité de Muad'Dib

EXPÉRIENCE

Dépenser les points d'expérience que vous avez gagnés permet de faire évoluer votre personnage. Vous placez alors les autocollants Compétence correspondants sur les emplacements dédiés des plateaux Personnage/Partisan. Acquérir des compétences nécessite que vous dépensiez vos points d'expérience.



La feuille d'autocollants Compétence offre 3 niveaux de compétences, chacun débloqué après avoir joué un chapitre spécifique. Vous débloquent toutes les compétences de niveau I après avoir joué le chapitre P (prologue), les compétences de niveau II après le chapitre I, etc. Pour acquérir une compétence, vous devez débloquent le niveau auquel elle appartient et avoir appliqué le niveau précédent de cette compétence.

Exemple : Avant de pouvoir obtenir « Entraînement : Contrebandier, Expert », vous devez avoir joué le chapitre II et avoir déjà appliqué « Entraînement : Contrebandier, Apprenti » et « Entraînement : Contrebandier, Adepte ».

Les points d'expérience sont partagés par l'ensemble de l'équipe : délibérez au mieux sur la façon dont vous souhaitez les répartir. Vous ne pouvez pas conserver de points d'expérience entre les chapitres : vous perdrez ceux que vous ne dépensez pas.

Chaque compétence que vous gagnez offre un effet spécial unique à activer pendant la partie. Pour ce faire, cochez la case de la compétence choisie et résolvez-en les instructions.

Exemple : À la fin du chapitre II, le marqueur Conséquence est sur la case 3 XP de la piste Conséquence. L'équipe gagne donc 3 points d'expérience à dépenser. Elle décide de les utiliser afin de gagner 2 compétences de niveau I pour deux des personnages et 1 compétence de niveau I pour un partisan.



PISTE POINTS DE VICTOIRE

Le verso du plateau principal comprend une piste Points de victoire – à la place de la piste Conséquence. Celle-ci n'est utilisée que pour le chapitre 3.

Les règles pour déplacer le marqueur Conséquence sur la piste Points de victoire sont les mêmes que sur la piste Conséquence. Si vous piochez un jeton Conséquence dont la face est rouge, reculez le marqueur de 1 case sur la piste.

Certaines cartes Rencontre vous font également gagner des points de victoire : lorsque cela se produit, avancez le marqueur Conséquence d'autant de cases que le nombre indiqué sur la carte.

Exemple : Vous recevez l'instruction « Gagnez 2 PV ». Déplacez immédiatement le marqueur de 2 cases vers la gauche sur la piste Points de victoire.

RAPPEL : Il n'y a ni vainqueur ni vaincu. La piste Points de victoire est utilisée uniquement pour suivre l'impact positif de vos actions au cours du chapitre III.



fin de la partie, expérience, piste Points de victoire

NOUVELLE PARTIE, CRÉDITS

FICHE DE PROGRESSION

La dernière page de ce livret est une fiche de progression. Elle est utilisée pour conserver d'une partie à l'autre les différentes informations que vous avez recueillies.

À la fin de chaque chapitre, prenez un moment pour noter sur cette fiche toutes les entrées nécessaires au rapport, les cartes Rencontre auxquelles vous avez accès, ainsi que le nombre et le type de jetons Ressource dont vous disposez.

CHAPITRES

NOUVEAU CHAPITRE

Lorsque vous êtes prêt à passer au chapitre suivant, commencez par suivre les instructions de mise en place standard (voir *Mise en place*, page 2). Prenez ensuite l'introduction du chapitre que vous souhaitez jouer en regardant le numéro figurant dans le coin supérieur gauche.

REJOUER UN CHAPITRE

Si vous souhaitez rejouer un chapitre, remplacez toutes les cartes Rencontre dans le paquet Rencontre, en ordre croissant, face visible. Les cartes de chaque chapitre sont identifiées par un chiffre correspondant à ce chapitre (0, 1, 2 ou 3), et par un « B » pour indiquer le verso.

Exemple : Si vous venez de terminer le chapitre II et que vous souhaitez le rejouer, rassemblez toutes les cartes Rencontre qui commencent par un 2 et remplacez-les dans le paquet Rencontre, face « B » cachée, dans l'ordre croissant.

Ensuite, vous pouvez réinitialiser le chapitre sur le site dune.playdetective.online, mais n'oubliez pas que lorsque vous choisissez de réinitialiser un chapitre, toutes les informations que vous avez obtenues jusqu'ici et tous les progrès que vous avez réalisés seront perdus. Soyez donc très prudent lorsque vous décidez de réinitialiser un chapitre.

RANGER LE JEU

DUNE : SECRETS ENFOUIS se compose d'un prologue et de 3 chapitres. Le tout forme un arc narratif complexe. C'est pourquoi il est fort probable que vous y jouiez en plusieurs sessions. Il est donc important de bien ranger le jeu entre les différentes sessions. Nous avons conçu un insert afin que vous puissiez conserver votre progression. Lorsque vous rangez le jeu, placez toutes les cartes Rencontre résolues dans la section droite de l'insert, et les non résolues dans la section gauche.

CRÉDITS

PORTAL GAMES

AUTEURS : Ignacy Trzewiczek, Weronika Spyra, Jakub Poczęty

HISTOIRE : Przemysław Rymer

GRAPHISME : Mateusz Kopacz, Rafał Szyma

ILLUSTRATION DE COUVERTURE : Mateusz Lenart

ILLUSTRATIONS : Mateusz Bielski, M81 Studio, Maciej Janik, Tomasz 'Morano' Jędruszek, Hanna Kuik, Maciej Simiński

LIVRET DE RÈGLES : Joanna Kijanka

PRODUCTEUR EXÉCUTIF : Grzegorz Polewka

RÉDACTION ANGLAISE : Tyler Brown

TRADUCTION FRANÇAISE : MeepleRules.fr

RELECTURE FRANÇAISE : Maëva Debieu Rosas, Robin Houpier

Les auteurs remercient les testeurs et les rédacteurs pour leur aide dans le développement du jeu.

Remerciements particuliers à : Marek Spsychalski, Joanna Kijanka, Joanna Wareluk, Grzegorz Polewka, Michał Kulasek, Rafał Szyma, Olga Nowak-Zawiślińska, Damian Mazur, Iwona Idec, Marzena Trzewiczek, Patryk Pajgis, Iza Skowron, Piotr Skupień, Zuzanna Zalewska, Aleksander Kafarski, Zbyszek, Kuba, Eric, David, Luke et tous ceux qui nous ont soutenus dans les tests de ce jeu.

Cher client, nos jeux sont assemblés avec le plus grand soin. Toutefois, s'il venait à manquer quoi que ce soit à votre exemplaire, nous en sommes désolés. Veuillez nous en informer en écrivant à l'adresse suivante : sav@iello.fr

GALE FORCE 9

PRODUCTEUR ET RESPONSABLE DE LA MARQUE : Joe LeFavi | Genuine Entertainment

COPRODUCTEUR : John-Paul Brisigotti

Un grand merci à tous ceux qui ont participé à la création de ce jeu :

Brian Herbert, Kimberly Herbert, Byron Merritt, Kevin J. Anderson et Herbert Properties, LLC.

John-Paul Brisigotti et Peter Simunovich de Gale Force 9.

Nos merveilleux partenaires de Legendary ainsi que les extraordinaires cinéastes sans lesquels ce jeu n'aurait pas pu voir le jour.

Frank Herbert, enfin, auteur et créateur de l'univers de *Dune*, dont la vision singulière et l'imagination nous ont tous inspirés.



Publié par Portal Games Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów, Pologne
© 2021 Portal Games Sp. z o.o.
Tous droits réservés.



Édition française distribuée
en exclusivité par IELLO
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France



Dune : Secrets enfouis est une propriété sous licence officielle de Gale Force Nine, une société du groupe Battlefront.

Dune © 2021 Legendary. Tous droits réservés.

ISBN 978-2-492525-03-2
Dépôt légal à parution

FICHE DE PROGRESSION

PROLOGUE (P)

Notes :



CHAPITRE II

Notes :



CHAPITRE I

Notes :



CHAPITRE III

Notes :

