

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

  
**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**  
**06 24 69 12 99**  
**escaleajeux@gmail.com**



# DUNE®

Intrigues et Conquête dans l'Univers de Frank Herbert



REGLES



## CARACTERISTIQUES DU JEU

Jeu pour 2 à 6 joueurs. Durée moyenne d'une partie : 1 - 3 heures.

A partir de 14 ans.

### I. Introduction

Les romans de la saga de "Dune" de Frank Herbert constituent un véritable grand classique de la science-fiction et resteront, pour des générations, un chef-d'œuvre d'imagination créatrice. Ce jeu, qui porte le même nom que cette trilogie, donne vie à l'hostile et impitoyable planète Dune, et permet la mise en scène des tortueuses machinations des principaux personnages des livres.

Dune. Ce simple nom évoque la désolation. Des déserts de sable couvrent toute la surface de cette planète hormis quelques vastes formations rocheuses. Des vers géants, longs de 400 mètres, vivent sous les sables et attaquent quiconque s'y aventure. La vie humaine n'existe qu'en quelques endroits dispersés où l'on trouve l'eau nécessaire à la vie, mais ces rares colonies sont battues par les effroyables tempêtes Coriolis.

Et pourtant, cette planète est vitale pour la pérennité de l'Empire Galactique, car elle est l'unique source de l'Épice dans l'univers.

L'Épice est la clef du voyage interstellaire. Ce n'est qu'en consommant cette drogue (provoquant une forte dépendance) que les Navigateurs de la Guilde peuvent avoir les visions du futur leur permettant de trouver leur voie dans l'hyperespace. Mais elle est aussi un remède gériatrique qui peut prolonger considérablement la vie. Les Empereurs ne réussissent à éviter les révoltes qu'en assurant à toute la galaxie un approvisionnement régulier de cette précieuse substance. Avec l'Épice, on peut tout acheter.

C'est pourquoi de puissantes factions s'affrontent pour le contrôle de Dune. Les troupes impériales, les grandes familles aristocratiques, la Guilde, une congrégation secrète et les nomades autochtones (les Fremen) veulent, tous, établir leur domination sur la planète.

Ces factions doivent composer avec les dures exigences économiques de leur combinat marchand commun, le C.H.O.M. Les équipements sont coûteux, les transports sont chers, les services ont un prix élevé. Mais tout peut se payer avec la monnaie universelle, l'étalon de toute valeur : l'Épice.

Tout le monde a besoin de l'Épice. Certains la récoltent lorsqu'elle éclate dans une zone de sable isolée, s'exposant à la mort par les vers aussi bien que par la tempête. D'autres s'en emparent en livrant de violentes batailles, ou l'obtiennent plus pacifiquement sous forme d'impôts ou de commissions.

Ceux qui contrôlent des colonies importantes disposent d'ornithoptères pour couvrir rapidement de longues distances. Les autres doivent cheminer péniblement à travers montagnes et déserts.

Tous attendent anxieusement le "nexus" décisif signalé par l'apparition soudaine du grand ver des sables, "Shai-Hulud".

Des batailles héroïques devront être livrées. Leur issue dépendra le plus souvent du talent d'un brillant stratège, mais parfois aussi d'une infâme trahison.

La mort sur Dune n'a cependant pas que des conséquences tragiques. La coutume veut que l'on récupère l'eau des morts afin que la vie se perpétue sur cette planète aride. Il suffit même d'une seule cellule survivante pour que les techniciens tleilaxu réussissent à faire revivre un mort.

Au cours d'une partie, vous allez jouer le rôle d'un des personnages suivants :

- Le jeune Paul Atréides (Muad'Dib), héritier légitime de la planète, entouré de brillants lieutenants, doué d'une étrange prescience, mais confronté à des adversaires puissants et retors.

- Le Baron Vladimir Harkonnen, un dégénéré passé maître en trahison et en cruauté.

- Sa Majesté l'Empereur Padishah Shaddam IV, subtil et compétent, bien que souvent induit en excès d'assurance par l'apparat de sa propre puissance.

- Le Navigateur de la Guilde Edric. Associé à des bandes de contrebandiers, il détient le monopole des transports, mais son existence dépend de flux d'Épice toujours plus importants.

- Le planétologue Fremen Liet-Kynes, à la tête des redoutables tribus indigènes, endurcies à la survie sur cette planète et déterminées à empêcher toute ingérence extérieure pendant qu'elles mettent en oeuvre la terraformation de leur monde.

- Gaïus Helen Mohiam, Révérende Mère de la congrégation du Bene Gesserit, très vieille et imprévisible, versée dans l'art du contrôle psychologique, experte dans celui de faire exécuter sa besogne par d'autres.

En jouant à DUNE, vous allez vous impliquer dans les interactions inévitables entre ces personnages fascinants, ayant leurs propres objectifs, leurs besoins spécifiques et leurs atouts particuliers.

Les règles du jeu ont été subdivisées en règles de base et règles avancées. Apprenez bien les règles de base et faites plusieurs parties avant de passer aux règles avancées. Quant aux règles optionnelles, elles sont présentées pour vous permettre d'introduire, à votre convenance, quelques mécanismes et quelques éléments propres à enrichir l'intérêt de vos parties.

### II. Matériel

#### A. Deux plateaux de jeu :

1. Sur le premier est imprimée une carte de la planète Dune. Cette carte présente quatre types de territoires entourés de pointillés :

- a. Désert : en jaune, orange ou marron
- b. Roche : en gris
- c. Citadelle : en rouge
- d. Cuvette polaire : en bleu-blanc.

La carte est par ailleurs divisée en 18 secteurs qui s'étendent de la Cuvette Polaire jusqu'à l'horizon.

Six points indiquant chacun la position d'un joueur entourent la carte.

Deux emplacements sont réservés aux piles de cartes *Traîtrise* et *Épice*.

Un emplacement est réservé aux pions en cours de jeu (caves du Bene Tleilax).

2. Le second plateau représente l'Arène du duel. Il n'est utilisé qu'en application de l'une des règles optionnelles que vous découvrirez plus loin (section XIX).

#### B. Six assortiments de personnage :

1. Chaque assortiment comprend trois types d'éléments :

- a. Un bouclier de jeu portant l'effigie du personnage et décrivant ses atouts.
- b. Une rondelle de Personnage Principal, portant le nombre 10, qui n'est utilisée qu'avec les règles optionnelles concernant les duels (cf. section XIX).
- b. 5 rondelles de chef, en carton, de 5 cm de diamètre, chacune à l'effigie d'un des chefs du personnage et portant son potentiel de combat.
- c. 20 pions (les pions étoilés n'ont pas de signification dans les règles de base, voir règle optionnelle XV) représentant les troupes de chaque joueur.

2. Tous les éléments de l'assortiment de chaque joueur ont la même couleur, afin de les identifier.

C. Deux roues de bataille (qui doivent être assemblées et fixées au moyen des "épingles" contenues dans la boîte).

#### D. huit paquets de cartes :

1. La pile des cartes *Epice* contient 21 cartes.
2. La pile des cartes *Traîtrise* contient 43 cartes dont les effets sur le jeu sont expliqués dans les feuilles d'aide de jeu.
3. Les piles suivantes ne sont utilisées qu'avec les règles optionnelles concernant la Moisson d'Epice (cf. XVI) :
  - 14 cartes *Récolte*
  - 36 cartes *Accès*
  - 30 cartes *Partage*
  - 10 cartes *Vote*
  - 6 cartes *Planète*

\* Dans le jeu, il peut être indifféremment fait référence aux cartes sous les appellations synonymes suivantes : Récolte/Moisson, Accès/Base, Partage/Part, Planète/Monde d'origine.

4. La pile de cartes *Duel* comprend 25 cartes. Elle n'est utilisée qu'avec les règles optionnelles concernant le Duel (cf. XIX).

E. Des marqueurs d'Epice (en valeurs de 1, 2 et 4 imprimés recto verso).

F. Un marqueur de tempête et un marqueur de Kwisatz Haderach.

G. Six marqueurs de déplacement de la tempête (numérotés de 1 à 6 recto seulement). Ils ne sont pas utilisés avec la règle de base.

H. Six marqueurs d'obstacle grisé recto-verso (utilisés avec les règles optionnelles concernant le Duel).

I. Un bloc de feuilles d'aide de jeu.

J. Le présent livret de règles.

## REGLES DE BASE

### III. Mise en place

- A. Le plateau de jeu est disposé sur une surface plane.
- B. Tous les marqueurs d'Epice sont déposés en un lieu pratique désormais désigné comme la *Banque de l'Epice*.
- C. Les cartes *Traîtrise* et *Epice* sont battues en paquets séparés et posées face cachée à l'emplacement prévu à cet effet sur le plateau de jeu. Les cartes jouées seront empilées face visible à côté de leur pile respective, et les cartes *Traîtrise* battues à nouveau pour regarnir la pile de cartes *Traîtrise* lorsque ce sera nécessaire.
- D. Chaque joueur reçoit une feuille d'aide de jeu.
- E. Chaque joueur choisit un personnage. Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord, on tirera au sort. Chaque joueur lit alors les informations inscrites sur son bouclier et procède à la mise en place de ses forces comme suit. (Note : chaque personnage a des pouvoirs spéciaux qui peuvent contrevenir aux règles. Ces pouvoirs spécifiques ont toujours préséance sur les règles.)

1. Chaque joueur place son bouclier sur le point de position le plus proche de son siège autour de la table.

2. Toutes les rondelles de chef sont placées face cachée dans un récipient opaque et soigneusement mélangées. Chaque joueur tire alors au hasard quatre rondelles de chef

et, sans les montrer, entoure secrètement le nom de l'un des chefs d'un de ses adversaires qu'il a tiré (sauf s'il n'a tiré que des chefs lui appartenant) sur sa feuille d'aide de jeu. Ce chef est désormais un traître à sa solde. Une fois que tous les joueurs ont pioché leurs quatre rondelles, tous les chefs tirés sont remis dans le récipient et remélangés, après quoi toutes les rondelles sont retournées sur leur face visible et distribuées à leur propriétaire légitime.

4. Chaque joueur reçoit de la Banque de l'Epice le montant indiqué sur son bouclier et le cache derrière celui-ci.

5. Les pions de chaque joueur sont placés sur la carte conformément aux instructions inscrites sur son bouclier. Tous les pions restants sont dissimulés derrière son bouclier.

6. Chaque joueur pioche une carte *Traîtrise* dans la pile.

### IV. But du jeu

Chaque joueur bénéficie de toute une série d'avantages économiques, militaires, stratégiques (ou même en matière de traîtrise), qui lui sont propres. Le but du jeu est de mettre à profit ces atouts pour s'assurer le contrôle de Dune. Le vainqueur est le premier joueur à occuper au moins 3 citadelles (territoires rouges) avec au moins un pion dans chacune à la fin d'un tour. Dans une partie à deux joueurs, le nombre de citadelles nécessaire pour gagner est porté à 4.

### V. Séquence du jeu

Une partie de DUNE se déroule en un maximum de quinze tours. Chaque tour se divise en six phases distinctes qui doivent se succéder dans l'ordre suivant :

#### A. Phase de tempête

Le marqueur de tempête est déplacé sur la carte.

#### B. Phase d'explosion de l'Epice

La carte au sommet de la pile d'Epice est retournée et la quantité d'Epice indiquée est placée dans le territoire correspondant.

#### C. Phase d'enchères

Les joueurs misent de l'Epice pour acquérir des cartes *Traîtrise*.

#### D. Phase d'enrôlement et de mouvement

Dans un premier temps, les joueurs récupèrent des pions dans les "Caves du Bene Tleilax", puis chaque joueur à son tour fait débarquer et déplace ses pions sur la carte.

#### E. Phase de bataille

Les joueurs procèdent à la résolution des batailles dans tous les territoires occupés par les troupes de deux d'entre eux ou plus.

#### F. Phase de récolte

Toutes les troupes qui se trouvent dans des territoires contenant de l'Epice peuvent en récolter.

### VI. Tempête

A. Lors de la première phase de tempête exclusivement, le marqueur de tempête est placé aléatoirement sur le bord de la carte de la manière suivante :

Les deux joueurs dont les points de position sont les plus proches du secteur portant en bordure la mention "départ de la tempête" composent chacun, en secret, sur leur roue de bataille un nombre compris entre 0 et 20. Les deux nombres sont révélés simultanément, et le marqueur de tempête est

déplacé, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre et autour du bord de la carte, d'un nombre de secteurs égal à la somme des deux nombres.

**B.** Pour toutes les autres phases de tempête, les deux joueurs ayant utilisé en dernier les roues de bataille composent secrètement un nombre compris entre 1 et 3 et révèlent simultanément le nombre qu'ils ont choisi. Le marqueur de tempête est alors déplacé dans le sens contraire des aiguilles d'une montre et autour du bord de la carte, d'un nombre de secteurs égal à la somme des deux nombres.

**C.** Tous les pions placés dans un secteur de désert (à l'exception du Bassin Impérial) sur lequel la tempête passe ou s'arrête sont envoyés aux "Cuves du Bene Tleilax". Toute l'Épice d'un secteur sur lequel passe ou s'arrête la tempête est remise dans la Banque de l'Épice.

## VII. Explosion de l'Épice

**A.** La carte au sommet de la pile d'Épice est retournée.

1. Si c'est une carte de territoire (qui porte le nom d'un territoire et un nombre dans un cercle), la quantité d'Épice indiquée est prélevée dans la Banque de l'Épice et placée dans le secteur du territoire correspondant qui contient un astérisque.

Si le marqueur de tempête se trouve sur ce secteur, l'Épice n'y est pas placée.

2. Si c'est une carte de ver des sables (qui porte le nom "Shai-Hulud"), toute l'Épice et toutes les troupes présentes dans le territoire dont la carte a été tirée en dernier dans la pile d'Épice sont respectivement restituée à la Banque de l'Épice et envoyées aux Cuves, et une seconde carte de la pile est retournée, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'une carte de territoire apparaisse et que de l'Épice soit placée sur la carte.

**B.** Si une carte de ver des sables apparaît, un nexus se produit immédiatement. Au cours de cet événement, des alliances peuvent se nouer ou se défaire (cf. XII. Alliances).

**C.** Si une carte de ver des sables est tirée, toute autre carte de ver des sables qui pourrait être tirée dans la même phase est ignorée.

**D.** Pour la première phase d'explosion de l'Épice de la partie exclusivement, toutes les cartes de ver des sables retournées sont remises dans la pile des cartes Épice, qui sont alors rebattues.

## VIII. Enchères

**A.** L'un des joueurs tire de la pile de cartes Traîtrise autant de cartes qu'il y a de joueurs pouvant participer aux enchères. Un joueur ne peut enchérir s'il détient déjà quatre cartes Traîtrise.

**B.** Les cartes tirées sont disposées en rangée, face cachée, le long d'un bord du plateau de jeu. La première carte de la rangée est alors mise aux enchères (chaque enchère est exprimée en unités d'Épice).

1. Le joueur dont le point de position est le plus proche du marqueur de tempête (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre) fait la première enchère pour la première carte.

2. Ce joueur peut faire une enchère d'une ou plusieurs unités d'Épice ou passer. C'est alors au joueur placé à sa droite de surenchérir ou de passer, et ainsi de suite autour de la table jusqu'à ce qu'à la suite d'une enchère faite par un joueur, tous les autres joueurs passent. Le joueur ayant fait l'enchère la plus importante verse alors à la Banque de

l'Épice la quantité d'Épice qu'il a mise et prend la carte. (Note : il la conserve par devers lui, face cachée.)

**C.** Aucun joueur ne peut faire une enchère supérieure à la quantité d'Épice qu'il possède.

**D.** L'initiative de l'enchère suivante passe alors au joueur pouvant participer aux enchères à la droite de celui qui a ouvert les enchères pour la carte précédente. De cette façon, chaque joueur peut ouvrir l'enchère pour une carte Traîtrise.

**E.** Les enchères pour l'acquisition de cartes Traîtrise se poursuivent jusqu'à ce que toutes les cartes mises aux enchères aient été adjugées ou que personne ne fasse d'enchère pour une carte. Si tous les joueurs passent, toutes les cartes restantes sont remises au sommet de la pile de traîtrise et la phase d'enchères prend fin.

**F.** Pendant la phase d'enchères, le nombre (et non le type) de cartes Traîtrise détenues par chaque joueur doit toujours être public. Nul n'a le droit de dissimuler le nombre de cartes en sa possession.

**G.** Un joueur ne peut jamais avoir plus de quatre cartes en main. S'il en a quatre, il est obligé de passer pendant toute la phase d'enchère.

**H.** Pour faire une enchère, chaque joueur dispose de cinq secondes après que le précédent joueur a parlé. Passé ce délai, on considère qu'il a passé.

### I. Aumône du C.H.O.M.

Au début de la phase d'enchères, tout joueur qui ne dispose d'aucune unité d'Épice peut recevoir 2 unités d'Épice de la Banque de l'Épice en implorant l' "Aumône du C.H.O.M."

**J.** Une description de l'usage de chaque carte Traîtrise est fournie dans les feuilles d'aide de jeu.

## IX. Mouvement

**A.** Le joueur dont le point de position est le plus proche du marqueur de tempête (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre) est baptisé "premier joueur". C'est toujours lui qui ouvre l'enchère pour la première carte Traîtrise et c'est lui qui déplace ses troupes en premier dans le tour. Si le marqueur de tempête se trouve exactement sur le point de position d'un joueur, celui-ci n'est pas le "premier joueur".

### B. Enrôlement de troupes

Avant le moindre déplacement d'unités, chaque joueur a le droit de retirer jusqu'à trois de ses pions des "Cuves du Bene Tleilax".

1. Un certain nombre de pions, indiqué sur le bouclier de chaque personnage, peut être récupéré gratuitement. Pour chaque pion supplémentaire retiré, le joueur doit verser deux unités d'Épice à la Banque de l'Épice.

2. Un joueur ne peut jamais enrôler plus de trois pions par tour, sauf en utilisant la carte Traîtrise "Ghola Tleilaxu".

3. Les pions récupérés sont placés dans les réserves du joueur, derrière son bouclier.

**C.** Le "premier joueur" déplace ses troupes le premier. Puis c'est au joueur à sa droite et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient déplacé leurs troupes. La phase de mouvement de chaque joueur se décompose en deux segments.

#### 1. Débarquement :

a. Chaque joueur a le droit de débarquer un nombre quelconque de pions de ses réserves (censées se

trouver hors de la planète, en orbite) vers n'importe quel territoire de la carte.

b. Les joueurs doivent verser à la Banque de l'Épice le prix du transport de leurs troupes selon le barème suivant : 1 unité d'Épice par pion débarqué dans une citadelle, 2 unités par pion débarqué dans tout autre territoire. Le joueur Fremem n'a rien à payer car ses réserves se trouvent sur la face cachée de Dune.

c. Il est interdit de débarquer dans un secteur où sévit la tempête ou dans une citadelle déjà occupée par deux autres joueurs. Ce sont les seules restrictions à la liberté de débarquement.

d. Il est interdit de rembarquer des troupes de la surface de Dune vers ses réserves.

## 2. Mouvement terrestre :

a. Chaque joueur peut déplacer un nombre quelconque de pions d'un territoire à un autre à condition qu'ils soient en groupe (il faut que tous les pions partent du même territoire et accomplissent tout leur déplacement ensemble). Les pions en question peuvent très bien être en tout ou en partie des pions juste débarqués.

1) Un joueur ayant, au début de son mouvement, un ou plusieurs pions à Carthag ou à Arrakeen (ou les deux) dispose d'ornithoptères. Cela lui permet de déplacer son groupe de pions d'un maximum de 3 territoires adjacents. Pour bénéficier de ce rayon d'action étendu, il n'est pas nécessaire que le groupe de pions se trouve lui-même à Carthag ou Arrakeen au début de son mouvement.

Exemple : les troupes des Atréides occupent Arrakeen et le Sietch de Tuek. Par conséquent, les troupes stationnées au Sietch de Tuek peuvent franchir la Mesa Molle et le Mur du Bouclier pour parvenir au Bassin Impérial où elles devront s'arrêter.

2) Un joueur dont les pions n'occupent au début de son mouvement ni Carthag ni Arrakeen ne dispose pas d'ornithoptères, et ses troupes ne peuvent par conséquent que se rendre à pied dans un territoire adjacent.

b. Chaque joueur ne peut effectuer qu'un seul mouvement par tour.

c. Les secteurs n'ont aucun effet sur le mouvement, c'est-à-dire que les troupes peuvent pénétrer dans un territoire ou le traverser en ignorant les secteurs. L'unique fonction des secteurs est de régir le déplacement et la position de la tempête ainsi que la récolte de l'Épice. Les troupes ne peuvent ni quitter un secteur affecté par la tempête, ni y pénétrer, ni même le traverser. Beaucoup de territoires sont à cheval sur plusieurs secteurs, de sorte que des unités peuvent sortir d'un territoire dont un secteur est affecté par la tempête ou y entrer du moment qu'elles ne passent pas par ce secteur.

d. Lorsque ses troupes terminent leur mouvement dans un territoire à cheval sur plusieurs secteurs, le joueur doit les placer dans un secteur précis, afin d'éviter toute ambiguïté.

e. La Cuvette Polaire n'est jamais affectée par la tempête.  
f. Les troupes ennemies ne bloquent pas le mouvement, à une exception près : comme pour le débarquement, des troupes ne peuvent ni passer à travers ni pénétrer dans une citadelle déjà occupée par les forces de deux autres joueurs. A part cela, les troupes peuvent librement traverser, quitter ou pénétrer un territoire déjà occupé par quelque quantité de troupes que ce soit.

## D. Résurrection des chefs

1. Si les 5 chefs d'un joueur sont dans les "Caves du Bene Tleilax", il peut en faire ressusciter un par tour jusqu'à ce qu'ils soient tous revenus à la vie.

2. Pour prix de la résurrection d'un de ses chefs, le joueur doit verser à la Banque de l'Épice une quantité d'Épice égale au potentiel de combat de celui-ci.

3. Un chef ressuscité peut agir normalement. S'il s'agit d'un traître à la solde d'un autre joueur, il le reste pour toute la partie, même après une résurrection.

4. La résurrection d'un chef ne peut avoir lieu qu'à la fin de la phase de mouvement du joueur.

5. Si le chef ressuscité d'un joueur est tué à nouveau et envoyé aux "Caves du Bene Tleilax", celui-ci ne pourra le faire revenir à la vie une nouvelle fois qu'après que tous ses autres chefs susceptibles d'être ressuscités ont été ramenés à la vie, puis tués de nouveau et renvoyés aux "Caves".

## X. Batailles

### A. Détermination des batailles

1. Les joueurs dont les troupes occupent le même territoire doivent se livrer bataille.

2. Les batailles doivent se poursuivre jusqu'à ce qu'il ne reste plus dans chaque territoire, soit que les troupes d'un seul joueur, soit plus d'unité du tout, à deux exceptions près :

a. Les joueurs ne peuvent se livrer bataille dans un territoire si leurs troupes sont séparées par un secteur affecté par la tempête. Ces troupes peuvent donc rester dans le même territoire à la fin du tour.

b. Les joueurs ne peuvent se livrer bataille dans la Cuvette Polaire : c'est un havre de paix pour tout le monde.

3. Pour la résolution des batailles, le "premier joueur" est considéré comme l'agresseur jusqu'à ce que toutes les batailles où ses troupes sont impliquées aient été résolues. L'agresseur décide de l'ordre dans lequel il désire livrer ses batailles. Lorsqu'il ne lui en reste plus à résoudre, le joueur à sa droite devient l'agresseur, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les batailles aient été résolues.

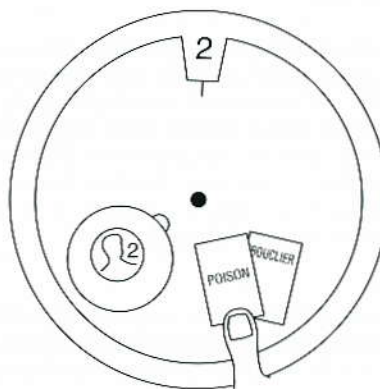
4. Si les troupes de plus de deux joueurs sont présentes dans un même territoire, l'agresseur choisit laquelle des armées ennemies il combattra en premier, puis en second, etc... tant qu'il lui reste des forces sur le terrain.

### B. Plan de bataille

1. Pour résoudre une bataille, les deux joueurs impliqués doivent secrètement établir un "plan de bataille". Pour ce faire, chacun d'eux prend une roue de bataille et compose secrètement un nombre compris entre 0 et le nombre de troupes dont il dispose dans le territoire où se déroule la bataille.

2. Il place en secret une rondelle de chef face visible dans l'emplacement de la roue prévu à cet effet.

3. Il peut, en outre, jouer une carte Traîtrise d'arme, de défense ou même les deux à la fois. Il pose cette ou ces cartes sur la roue de bataille comme indiqué sur le diagramme ci-dessous.



4. Lorsque les deux joueurs sont prêts, les plans de bataille, jusque-là tenus secrets, sont révélés simultanément.

### C. Résolution des batailles

1. Le vainqueur est le joueur dont le total obtenu en additionnant le nombre composé sur la roue de bataille et le potentiel de combat du chef placé dans l'emplacement de cette roue est le plus élevé.

2. En cas d'égalité, c'est l'agresseur qui l'emporte.

3. Si un joueur a joué une carte Traîtrise d'arme sans que son adversaire n'ait joué la carte Traîtrise de défense appropriée, le chef de cet adversaire est tué et son potentiel de combat n'est donc pas pris en compte dans le total. Il est possible que les deux chefs en présence soient tués, auquel cas seul le nombre composé sur la roue de bataille par chacun des deux joueurs sera pris en compte pour la détermination du vainqueur.

4. Les chefs tués sont immédiatement envoyés aux "Cuves du Bene Tleilax". Le vainqueur reçoit alors de la Banque de l'Epice un nombre d'unités d'Epice correspondant à leur potentiel de combat (y compris pour son propre chef si celui-ci est tué). Les chefs survivants demeurent en la possession de leur propriétaire.

5. Le vaincu perd toutes les troupes qu'il avait dans le territoire et doit les déposer dans les "Cuves du Bene Tleilax". Il doit défausser toutes les cartes Traîtrise qu'il a utilisées dans son plan de bataille.

6. Le vainqueur ne perd sur l'ensemble des troupes dont il dispose dans le territoire que le nombre d'unités composé sur la roue (ces unités connaissent le même sort que celles du vaincu). Il peut à volonté garder ou défausser tout ou partie des cartes jouées à l'appui de son plan de bataille.

7. Remarque : le vaincu ne perd pas son chef du simple fait qu'il perd la bataille. Les chefs ne sont tués dans la bataille que s'ils s'opposent pas à une carte Traîtrise d'arme la carte Traîtrise de défense adéquate. Par conséquent, il est possible de conserver son chef en vie malgré la défaite, tout comme de gagner une bataille malgré la mort de celui-ci. Les deux événements, bien que successifs, ne sont pas liés, encore qu'il soit souvent difficile de remporter la victoire sans chef.

8. Il est interdit d'utiliser un chef survivant pour une autre bataille dans un autre territoire pendant le même tour. En revanche, on peut utiliser le même chef dans plusieurs batailles successives dans le même tour si ces batailles ont toutes lieu dans le même territoire.

9. Si un joueur a au moins soit un chef disponible (c'est-à-dire vivant et n'ayant pas combattu dans un autre territoire pendant le tour), soit une carte Traîtrise de "héros/héroïne de pacotille" en main, il doit utiliser l'un ou l'autre dans son plan de bataille. Il ne peut pas volontairement choisir de ne pas engager de chef.

10. Si un joueur ne peut engager aucun de ses chefs dans une bataille, parce qu'ils sont tous aux "Cuves" ou ont déjà été engagés dans d'autres territoires dans le tour, il n'en est pas moins tenu de livrer bataille, mais il doit annoncer au préalable qu'il n'a pas de chef disponible. Dans ce cas, il n'a le droit de mettre aucune carte Traîtrise dans son plan de bataille : le total de ses forces se résume donc au nombre qu'il compose sur sa roue de bataille.

### D. Traîtres

1. Si au cours d'une bataille un joueur dévoile dans son plan de bataille le chef que son adversaire a choisi comme un traître à sa solde, celui-ci peut sur-le-champ s'écrier

"trahison !" (mais il n'y est pas obligé s'il veut conserver l'anonymat de son traître). Pour prouver que ce chef est un traître, il doit montrer que son nom a été entouré sur sa feuille d'aide de jeu. Il est alors immédiatement déclaré vainqueur et le joueur "trahi" perd toutes ses troupes présentes dans le territoire, doit défausser les cartes Traîtrise de son plan de bataille, et placer le chef félon dans les "Cuves".

2. Le vainqueur par trahison ne perd rien, quel que soit le contenu de son plan de bataille. De plus, il reçoit un nombre d'unités d'Epice égal au potentiel de combat de son traître.

3. Si chacun des deux adversaires déclare la trahison du chef de l'autre, toutes leurs troupes dans le territoire, toutes les cartes de leur plan de bataille et les deux chefs sont perdus. Personne ne reçoit d'Epice à la suite de cette double trahison.

## XI. Récolte de l'Epice

A. Tout joueur dont les troupes occupent un territoire contenant de l'Epice peut à présent en récolter, à raison de 3 unités d'Epice par pion pour ceux qui occupent Carthag ou Arrakeen et de 2 unités pour les autres.

B. L'Epice non récoltée reste sur place.

## XII. Alliances

A. Lorsqu'une carte Epice de ver des sables (Shai-Hulud) est tirée au cours de la phase d'explosion de l'Epice (à l'exception du premier tour), un nexus se produit, et le cours normal de la partie s'interrompt sur-le-champ.

B. Tous les joueurs ont alors la possibilité de former ou de rompre des alliances, ou encore d'entrer dans des alliances déjà constituées. Lorsque les joueurs sont d'accord pour reprendre le cours de la partie, le ver des sables dévore l'Epice ainsi que les troupes présentes dans le territoire affecté et/ou offre un mouvement supplémentaire aux Fremen.

### C. Formation d'une alliance

1. Les joueurs peuvent librement débattre entre eux des avantages et des inconvénients de s'allier.

2. Il n'y a aucune limite au nombre de joueurs que peut comprendre une alliance.

3. La composition d'une alliance doit être révélée à tous. Les alliances ne peuvent être tenues secrètes.

4. Plusieurs alliances peuvent se former au cours d'un nexus mais aucun joueur ne peut appartenir à plus d'une à la fois.

5. Une fois que tous les joueurs ont eu la possibilité de conclure une alliance, il n'est plus possible d'en former de nouvelles, ni de briser ni d'entrer dans une alliance existante jusqu'au prochain nexus.

### D. Rupture d'une alliance

1. Tout joueur peut rompre une alliance au cours d'un nexus. Pour ce faire, il annonce simplement qu'il quitte l'alliance.

2. Tout joueur en rupture d'alliance peut immédiatement former une nouvelle alliance ou se joindre à une alliance existante.

### E. Fonctionnement d'une alliance

1. Les citadelles occupées par les troupes de joueurs alliés s'additionnent pour ce qui est des conditions de victoire.

S'ils contrôlent à eux tous trois citadelles à la fin d'un tour, ils gagnent la partie ensemble.

2. Les alliés, et eux seuls, peuvent s'entretenir en secret de questions stratégiques à tout moment. Les joueurs qui ne sont pas alliés entre eux ne peuvent le faire que publiquement.

3. Au cours de la phase d'enchères, les alliés peuvent s'entraider en réglant tout ou partie des enchères des cartes Traîtrise faites par l'un d'entre eux, de telle sorte que celui-ci peut miser plus d'Epice qu'il n'en a en réalité.

4. Lors de la phase de mouvement, chacun des alliés peut payer les frais de débarquement de ses co-alliés.

5. Les troupes d'un joueur ne peuvent pénétrer dans un territoire occupé par celles d'un de ses alliés (à l'exception de la Cuvette Polaire), ce qui signifie que des alliés ne peuvent en aucun cas se livrer bataille.

6. Les alliés peuvent se venir mutuellement en aide conformément aux règles spécifiques indiquées sur leur bouclier.

### XIII. Tractations

A. Les joueurs ne sont jamais obligés de garder le secret sur la quantité de leurs réserves, ni sur celle de l'Epice qu'ils détiennent, pas plus que sur le nombre de cartes Traîtrise qu'ils possèdent ou l'identité du traître à leur solde, encore que rien ne les contraigne à en dévoiler quoi que ce soit (exception : cf. VIII.F).

B. La totalité des réserves et de l'Epice de chaque joueur doit être dissimulée derrière son bouclier. Le nombre de ses cartes Traîtrise doit être dévoilé au cours de la phase d'enchères, mais il peut être tenu secret au cours des autres phases.

C. Les joueurs peuvent passer verbalement toutes sortes de marchés ou de tractations. Une fois conclus, ces accords doivent être annoncés à voix haute et respectés. Il est interdit de revenir sur un accord ou de se dédire. L'Epice peut faire l'objet de tels accords.

D. Un marché ou une tractation ne peut en aucun cas comporter le transfert ou le don de cartes Traîtrise, de chefs, de pions, ou d'atouts propres au personnage. Ce sont les seules restrictions en la matière.

## REGLES OPTIONNELLES

### XIV. Introduction

Après s'être familiarisés avec les règles de base, les joueurs pourront choisir dans les règles optionnelles celles qu'ils souhaitent utiliser pour épicer la saveur de leurs parties.

### XV. Atouts supplémentaires du personnage

A. Les joueurs peuvent ajouter aux atouts ordinaires de leur personnage les atouts supplémentaires décrits au verso de la feuille d'aide de jeu.

B. Etant donné que la capacité du Bene Gesserit à coexister avec d'autres joueurs a des implications assez

nombreuses, elle est décrite ci-dessous et non pas dans la feuille d'aide de jeu.

1. Vous commencez la partie avec un pion dans le territoire de votre choix (et non plus obligatoirement dans la Cuvette Polaire). Ce placement intervient après celui des Fremen.

2. A partir du deuxième tour, vous recevez automatiquement l'Aumône du C.H.O.M. à chaque phase d'enchères, que vous ayez ou non de l'Epice.

3. A chaque fois qu'un autre joueur débarque tout ou partie de ses réserves sur la planète (ce qui ne saurait donc inclure les Fremen), vous pouvez débarquer gratuitement un pion de vos réserves (il représente des directrices de conscience) dans le même territoire que ses troupes (au lieu de la Cuvette Polaire).

4. Vos troupes peuvent coexister en paix avec celles des autres joueurs dans un même territoire. Quoi qu'il en soit, tant que dure cette coexistence, vos troupes n'ont aucune incidence sur le jeu. Elles sont traitées comme si elles n'étaient même pas sur la carte, c'est-à-dire qu'elles ne peuvent ni récolter de l'Epice ni livrer bataille ni empêcher par leur présence un joueur de contrôler une citadelle dans laquelle elles sont stationnées, ni bénéficier du rayon d'action supérieur des ornithoptères (cf. IX.C.2.a.1). En revanche, elles restent vulnérables aux vers des sables, aux tempêtes et aux explosions atomiques laser/bouclier.

5. Vous devez déclarer au début de la phase de mouvement, avant qu'aucun mouvement ait été effectué, quels sont les territoires dans lesquels vous souhaitez mettre un terme à la coexistence pacifique. A chaque fois que vous achevez votre mouvement dans un territoire occupé par les troupes d'au moins un autre joueur dans lequel vous n'aviez pas de troupes au début de la phase de mouvement, vous devez immédiatement préciser si vous décidez d'y coexister avec les autres joueurs ou non. Vous ne pouvez pas débarquer d'unité avec celles d'un autre joueur (en tant que directrice de conscience) dans un territoire dans lequel vous avez annoncé votre volonté d'interrompre la coexistence pour le tour. Par conséquent, si vous débarquez une unité à ce titre, vous êtes obligé de coexister dans ce territoire avec les troupes des autres joueurs au moins jusqu'au tour suivant. Lorsque vous proclamez votre volonté de coexistence dans un territoire donné, vous devez continuer à coexister jusqu'à la fin du tour. Vos troupes stationnées dans des territoires où vous avez décidé de ne pas coexister sont considérées comme des unités normales. Votre volonté de coexistence dans chaque territoire est présumée à moins que vous n'émettiez une volonté contraire.

### XVI. Moisson d'Epice

A. Cette règle vous permet de varier les parties dans la mesure où le placement initial n'est plus imposé mais résulte d'un prélude politico-économique mouvementé autour de la gestion de Dune et de la répartition des moissons d'Epice entre l'Empereur, les Grandes Maisons et leurs puissants partenaires et rivaux au sein du C.H.O.M.. Le but de ces manœuvres préliminaires est de s'assurer les meilleurs points d'appui sur la planète de l'Epice avant d'en entreprendre la conquête.

1. Matériel :

a. les 14 cartes *Récolte* : 2 de 5 unités d'Epice, 2 de 8 unités, 2 de 10 unités, 2 de 12 unités, 2 de 15 unités, 1 de 25 unités, 1 de 40 unités, et 2 de vers des sables.

b. les 36 cartes *Accès* : 10 cartes de citadelle - 2 par citadelle de Dune ; 26 cartes de garnison - 4 de 1, 2, 3, 5 et 7 troupes, et 3 de 8 et 10 troupes.

- c. 30 cartes *Partage* : 3 de 0 unité d'Epice, 1 unité, 2 unités, 3 unités, 4 unités et 5 unités ; 2 de 6 unités d'Epice, 7 unités, 8 unités, 10 unités, 12 unités et 15 unités.
- d. 10 cartes *Vote* : 5 "Pour" et 5 "Contre".
- e. 6 cartes *Planète* : une planète pour chaque personnage.

## 2. Mise en place :

- a. Chaque joueur pioche une carte *Planète* pour déterminer quel personnage il jouera. Ces cartes représentent les mondes d'origine respectifs des six personnages principaux. Le texte de ces cartes ne concerne que cette règle et ne s'applique plus lorsque commence la partie normale. Dès que vous avez votre carte *Planète*, installez votre bouclier et prenez les éléments de jeu qui vous reviennent. Ne prenez pas la quantité d'Epice mentionnée sur votre bouclier et ne placez pas vos pions sur Dune comme indiqué sur celui-ci.
- b. Tous les marqueurs d'unité d'Epice sont rassemblés : ils constituent les Réserves d'Epice (qui deviendront la Banque de l'Epice lorsque la partie proprement dite débutera). Chaque joueur reçoit 10 unités d'Epice des Réserves d'Epice. Si cette règle optionnelle est en vigueur, les fonds mentionnés sur les boucliers sont ignorés.
- c. Les cartes propres à cette règle (cartes *Récolte*, *Accès*, *Partage* et *Vote*) sont réparties en quatre piles. Les piles de cartes *Récolte* et *Accès* sont battues séparément et mises de côté. Il en va de même pour les cartes *Partage* et *Vote* qui, elles, ne doivent pas être battues.
- d. L'un des joueurs est alors désigné comme Premier Directeur du C.H.O.M., selon les modalités suivantes : chaque joueur mise secrètement la quantité d'Epice qu'il est prêt à engager pour obtenir cette fonction en mettant cette somme dans sa main. Les joueurs révèlent ensuite simultanément leur mise, et celui qui a émis la plus importante accède au Premier Directoire. Il doit cependant verser l'intégralité de sa mise au joueur dont la mise est la plus élevée après la sienne. Tous les autres joueurs conservent leur Epice. En cas d'égalité pour l'une ou l'autre de ces étapes, les ex aequo sont départagés par tirage au sort. Après la nomination du Directeur, les autres joueurs prennent chacun une carte *Vote* "Pour" et une "Contre". Le Directeur n'a pas besoin de carte *Vote* car il ne vote jamais.

B. 5 tours de moisson de l'Epice doivent être joués. Ce n'est qu'après le cinquième tour et le placement concurrentiel sur Dune qui s'ensuit que la partie normale commence. Ces cinq tours comprennent successivement le rapport d'exploitation du Directeur, la réunion du C.H.O.M. (pour passer en revue le rapport d'exploitation du Directeur) et une lutte d'influence au cours de laquelle les cartes *Accès* reviennent au plus acharné.

### 1. Rapport d'exploitation du Directeur :

- a. Le Directeur doit verser à l'Empereur (ou aux Réserves d'Epice si l'Empereur n'est pas en jeu) une unité d'Epice. Puis il prend la première carte de la pile des cartes *Récolte* et prend connaissance du nombre inscrit sur la carte, représentant la moisson annuelle d'Epice, qui reste inconnue des autres joueurs. C'est alors qu'il doit faire son rapport annuel au C.H.O.M. (les autres joueurs). A ce moment, il annonce publiquement les résultats officiels de la moisson d'Epice de l'année. Naturellement, il peut dire la vérité ou mentir en minimisant le montant de la moisson.
- b. Puis il communique à chaque joueur la quantité d'Epice qui lui est attribuée sur cette somme en distribuant à chacun une carte *Partage* à garder par devers lui sans la montrer ni en faire part aux autres. Rien n'oblige le Directeur à une répartition équitable, il a

toute latitude en la matière. Le total des parts distribuées doit être inférieur ou égal au résultat annoncé. Le Directeur ne s'attribue pas de part à lui-même. Note : il se peut qu'il ne puisse pas, faute de carte appropriée, allouer à un joueur la part exacte qu'il souhaite lui donner. Par exemple, un Directeur ayant annoncé une moisson de 5 unités d'Epice ne peut pas en distribuer une à chaque joueur quand bien même il le voudrait car il n'y a que 3 cartes *Partage* de "1" disponibles. Il devra forcément distribuer des quantités différentes à au moins deux joueurs.

### 2. Réunion du C.H.O.M. :

- a. Après la publication du rapport et la répartition de la moisson, les joueurs, après d'éventuelles concertations et négociations (avec interdiction de révéler la part qui leur a été attribuée), doivent approuver ou refuser le rapport en jouant une carte *Vote* (face cachée) "Pour" ou "Contre". S'ils pensent que le rapport du Directeur est véridique et qu'il a distribué l'intégralité de la moisson, ils ont intérêt à poser devant eux une carte "Pour" face cachée. S'ils pensent que le rapport est mensonger ou que toute la moisson n'a pas été distribuée, ils devraient poser devant eux une carte "Contre" face cachée. Dès que tous les joueurs ont voté, les cartes *Vote* sont retournées simultanément.
- b. Le Directeur révèle alors la carte *Récolte* qu'il a tirée, prélève la quantité d'Epice indiquée, à laquelle il ajoute trois unités d'Epice au titre de taxe administrative, dans les Réserves d'Epice, et met toute cette Epice de côté. Tous les joueurs qui ont voté "Pour" rendent alors leur carte *Partage* au Directeur et prennent la quantité correspondante dans le tas d'Epice. Puis, soit les joueurs ayant voté "Contre" sont moins nombreux que les précédents, auquel cas ils rendent eux aussi leur carte de *Partage* au Directeur mais sans recevoir d'Epice, soit ils sont plus nombreux, ce qui peut provoquer un changement de direction. Si la majorité des joueurs a voté "Contre" et que le rapport était mensonger (c'est-à-dire si le nombre écrit sur la carte *Récolte* est différent du nombre annoncé par le Directeur ou si le total des parts distribuées est différent du nombre communiqué dans le rapport), les joueurs qui ont voté "Contre" se partagent (les parts doivent être égales ; au cas où il y aurait un reste et où il n'y aurait pas unanimité sur son attribution, il serait renvoyé aux Réserves d'Epice) ce qui reste du tas d'Epice ; le Directeur ne reçoit rien mais il est révoqué et remplacé par le joueur assis à sa droite qui devient le nouveau Directeur. Par conséquent, à moins que la majorité des autres joueurs ne vote "Contre" ET que le Directeur ait menti, celui-ci encaisse toute l'Epice restant dans le tas et conserve son poste.

### 3. La lutte d'influence :

- a. Après chaque moisson, les joueurs rivalisent pour l'acquisition de cartes *Accès* représentant des bases sur Dune, et qui sont soit des citadelles soit des garnisons. Le nombre de cartes mises en vente est égal au nombre de joueurs dans la partie. Le Directeur distribue ce nombre de cartes prises en haut de la pile de cartes *Accès*, les dépose face cachée sans les avoir regardées et les met aux enchères une par une. Les joueurs misent de l'Epice, dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du joueur à droite du Directeur. Ces enchères obéissent aux mêmes règles que les enchères pour les cartes *Traîtrise* dans les règles de base. L'Epice dépensée pour l'achat des cartes *Accès* retourne aux Réserves d'Epice.
- b. Après avoir acheté des cartes *Accès*, on peut les regarder mais on doit les tenir secrètes jusqu'à la lutte d'influence du cinquième tour de moisson de l'Epice. Ces cartes serviront alors à déterminer les positions de départ sur Dune de la partie normale. Il y a deux types

de cartes Accès, les citadelles et les garnisons. Les cartes de citadelle représentent les villes et les sietches de Dune, tandis que les cartes de garnison indiquent le nombre de pions que vous pouvez placer dans une citadelle.

#### 4. Echanges :

Après la lutte d'influence du cinquième et dernier tour, on peut échanger des cartes Accès avec les autres joueurs, sans distinction entre les cartes de citadelle et celles de garnison, les unes et les autres pouvant aussi bien s'échanger avec des cartes similaires qu'avec des cartes de l'autre catégorie. Ces échanges peuvent, à la discrétion des joueurs, être cachés ou vérifiés à l'avance (les joueurs se montrant la ou les cartes qu'ils proposent à l'échange).

5. Résidus d'Epice : lorsque tous les échanges ont été conclus, les joueurs doivent remettre l'Epice qui leur reste dans les Réserves d'Epice.

#### 6. Placement sur Dune :

a. Lorsque les échanges prennent fin, le plateau de jeu principal est installé. Chaque joueur pose devant lui face cachée les cartes Accès représentant les citadelles qu'il souhaite occuper, et met à côté de chacune une ou plusieurs cartes de garnison face cachée (Note : le maximum de pions qu'un joueur puisse engager de la sorte, toutes citadelles confondues, est de 20).

b. Les cartes de garnison restantes peuvent être converties en Epice au taux d'une unité d'Epice par troupe, en défaussant chaque carte et en la montrant aux autres joueurs avant de retirer la somme correspondante des Réserves d'Epice. A ce moment, les joueurs perçoivent en outre les fonds indiqués sur leur bouclier.

c. Le nom de chacune des citadelles de Dune est alors appelé dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, en commençant par Carthag et en finissant par Arrakeen. Lorsque le nom d'une citadelle dont il a placé la carte devant lui est prononcé, chaque joueur retourne la carte correspondante ainsi que celle(s) des troupes de garnison affectées à celle-ci.

1) Si un seul joueur a placé devant lui la carte d'une citadelle, il y met le nombre de pions de sa couleur indiqué sur la ou les cartes de garnison ajoutée(s) à celle de la citadelle.

2) Si aucun joueur n'a posé devant lui la carte d'une citadelle, celle-ci est vacante au début de la partie.

3) Si deux joueurs ont posé devant eux la carte de la même citadelle, c'est celui qui a engagé le plus de troupes qui en prend le contrôle, mais il doit retrancher le nombre de troupes mis par l'autre joueur pour savoir combien de pions il peut mettre dans la citadelle. Par exemple, s'il en a engagé 12 pour Arrakeen et son rival 8, il occupera cette citadelle avec 12 - 8 soit 4 pions.

7. Début de la partie : la partie se déroule alors normalement, à ceci près que la répartition des citadelles au départ telle qu'elle est établie sur les boucliers est ignorée. Les cartes Récolte, Accès, Partage et Vote n'ont plus d'effet dans la partie proprement dite.

C. Chaque personnage dispose dans le cadre de cette règle de facultés qui lui sont propres et qui sont stipulées sur sa carte de monde d'origine.

1. **Atréides** : à chaque rapport d'exploitation, vous pouvez regarder une ou plusieurs des cartes Partage distribuées à l'un de vos partenaires avant de voter sur le rapport. Vous pouvez également examiner une carte Accès avant qu'elle ne soit achetée à chaque lutte d'influence.

2. **Bene Gesserit** : vous avez un droit de regard sur toutes les cartes Accès achetées par les autres joueurs, et vous pou-

vez vous exprimer en toute liberté sur le résultat de ces observations. Vous êtes en droit d'attendre de connaître les positions de départ sur Dune pour formuler votre prédiction B.G.

3. **Guilde** : vous avez l'opportunité de vendre au Directeur le droit de tirer une deuxième carte Récolte de la pile pour un prix concerté de 4-8 unités d'Epice. Vous n'avez pas le droit d'examiner cette carte. Le Directeur, s'il fait ainsi appel à vos services, rend alors compte au C.H.O.M. pour le montant total des deux cartes Récolte.

4. **Fremen** : vous devenez automatiquement Directeur lorsque la carte Récolte tirée est un ver des sables.

5. **Empereur** : vous percevez un impôt d'une unité d'Epice du Directeur avant chaque moisson. S'il ne peut pas payer, le joueur assis à sa droite lui succède au Directoire et doit vous payer.

6. **Harkonnen** : si vous êtes pris dans l'exercice des fonctions de Directeur à présenter un rapport d'exploitation mensonger, vous restez en place, sauf si vous êtes pris une seconde fois.

## XVII. Climat

A. Après le placement initial du marqueur de tempête par la procédure de la roue de bataille au premier tour, tous les déplacements ultérieurs de ce marqueur sont déterminés aléatoirement.

B. Lors de la phase de tempête du premier tour, le joueur Fremen tire au hasard un des 6 marqueurs de déplacement de la tempête placés dans un récipient opaque. Il regarde alors le marqueur qu'il a tiré et le pose face cachée sur le bord du plateau de jeu.

C. Lors de la phase de tempête du tour suivant, ce marqueur est révélé ; le marqueur de tempête est alors déplacé dans le sens contraire des aiguilles d'une montre du nombre de secteurs indiqué sur le marqueur de déplacement, qui est remis dans le récipient. Le joueur Fremen tire alors un nouveau marqueur de déplacement pour la phase de tempête du tour suivant. Cette procédure se répète à chaque tour. Passé le premier tour, on n'utilise plus les roues de bataille pour déterminer le déplacement de la tempête.

D. S'il n'y a pas de joueur Fremen dans la partie, l'utilisation de cette règle est déconseillée.

## XVIII. Pouvoirs Karama spéciaux

A. En plus des pouvoirs Karama ordinaires énumérés sur la feuille d'aide de jeu, chaque personnage a un pouvoir unique auquel il peut recourir en jouant une carte de Karama.

B. Lorsqu'un joueur utilise une carte de Karama, il peut désormais s'en servir soit pour empêcher un de ses adversaires de bénéficier des Atouts de son personnage soit pour mettre en œuvre son pouvoir Karama.

## XIX. Duel

A. Le duel fait intervenir dans le jeu la notion de "Kanly", sorte de vendetta ritualisée, dont l'aboutissement est un duel à mort entre les champions des deux camps.

1. Pour utiliser cette règle, on ajoute un certain nombre de composants à ceux déjà employés dans les règles de base :

- a. Les rondelles de Personnage Principal, au nombre d'une pour chacun des six personnages, chacun ayant un potentiel de combat de 10.
- b. Le plateau de jeu représentant l'arène.
- c. 25 cartes Duel :

| Nom de la carte                                         | Type de carte | Nombre de cartes |
|---------------------------------------------------------|---------------|------------------|
| Attaque vers l'intérieur                                | Attaque       | 3                |
| Attaque vers l'extérieur                                | Attaque       | 3                |
| Attaque sur la droite                                   | Attaque       | 3                |
| Attaque sur la gauche                                   | Attaque       | 3                |
| Lancer de couteau<br>(Attaque à deux cases de distance) | Attaque       | 1                |
| A une attaque de l'intérieur                            | Parade        | 1                |
| A une attaque de l'extérieur                            | Parade        | 1                |
| A une attaque de la droite                              | Parade        | 1                |
| A une attaque de la gauche                              | Parade        | 1                |
| Placer Obstacle                                         | Obstacle      | 4                |
| Sauter Obstacle                                         | Obstacle      | 1                |
| Retirer Obstacle                                        | Obstacle      | 1                |
| 3 Actions                                               | Spéciale      | 1                |
| Quitter l'Arène avec les honneurs                       | Spéciale      | 1                |

- d. 6 marqueurs d'obstacle pour gêner les mouvements dans l'arène (marqueurs grisés).

## 2. Mise en place de début de partie :

- a. On mélange la pile de cartes Duel, et on en distribue une face cachée à chaque joueur. Les cartes restantes sont mises de côté (face cachée). Les joueurs doivent garder leurs cartes Duel secrètes ; ils ne peuvent pas les échanger.
- b. Les marqueurs d'obstacle sont placés sur le bord de l'arène.
- c. Chaque joueur reçoit sa rondelle de Personnage Principal. Dans le cours de la partie, les rondelles de Personnage Principal sont considérées comme des rondelles de chef ordinaires, à ceci près qu'elles ne sont pas placées avec les autres dans un récipient opaque au moment du tirage des traîtres.

**B.** Pendant la partie, vous pouvez émettre une menace de Kanly en prévenant un joueur que s'il accomplit une action donnée - que vous définissez - vous et ce joueur serez en état de Kanly. Pour ce faire, vous devez impérativement nommer un joueur et une action spécifique. Si ce joueur effectue quand même cette action, un duel selon les formes du Kanly s'ensuit.

Note : vous ne pouvez, dans un tour, menacer de Kanly qu'un seul joueur, et ce qu'une seule fois. De plus, si plusieurs menaces de Kanly ont été prononcées contre vous dans un même tour, vous n'êtes tenu de vous rendre au duel que pour une seule de celles-ci.

L'effet d'une menace de Kanly ne dure qu'un tour. Il est interdit de prononcer une telle menace à l'encontre d'un allié. Il n'est pas possible de réitérer à un joueur les mêmes menaces de Kanly que celles qui lui ont déjà été signifiées précédemment dans le tour.

Exemple : *"je menace les Atréides de Kanly s'ils amènent la moindre unité à Arrakeen pendant ce tour"*. Si les Atréides n'amènent de tout le tour aucune unité en renfort à Arrakeen, il n'y aura pas de Kanly. Dans le cas contraire, vous devez annoncer : *"Kanly !"* et le cours normal de la partie sera interrompu le temps que la querelle soit vidée dans le sable de l'arène.

Note : si une situation de Kanly se produit sans que l'auteur de la menace déclare l'état de Kanly avant qu'une nouvelle action ne soit accomplie, le joueur qui en est l'objet peut exiger que l'on procède comme si le duel avait eu lieu entre celui de ses chefs et celui d'entre ceux de son

adversaire qu'il choisit et que son champion l'avait emporté sans essuyer aucune attaque. S'il omet de le faire, le Kanly est purement et simplement ignoré.

**C.** Lorsqu'un Kanly est proclamé, chacun des deux joueurs impliqués choisit en secret le chef qu'il choisit de faire entrer dans l'arène. Au début du duel, l'identité des deux champions est tenue secrète : leurs rondelles sont placées face cachée à l'extérieur de l'arène.

## 1. Placement initial :

Le joueur qui a prononcé le Kanly place la rondelle de son chef, toujours face cachée, dans la case extérieure de l'arène de son choix, puis son adversaire place la sienne, elle aussi face cachée, dans une autre case extérieure qu'il choisit. Chaque joueur dépose alors devant son bouclier de 1 à 10 unités d'Épice pour "soutenir" son chef.

## 2. Seconds :

Les autres joueurs doivent alors, chacun, choisir leur camp. Ils mettent la rondelle d'un de leurs chefs, face cachée, à côté du bouclier du joueur pour lequel ils prennent fait et cause. Si celui-ci l'emporte, ils récupèrent leur chef et reçoivent le montant de son potentiel de combat en la combinaison de leur choix en Épice de la Banque de l'Épice, et en pions et chefs des Cuves. S'il est vaincu, ils perdent leur chef qui est aussitôt envoyé aux Cuves. Ils ne sont pas obligés d'engager de chef s'il ne leur reste que leur Personnage Principal.

## 3. Le duel :

a. L'auteur du Kanly déplace son chef en premier. Les deux bretteurs agissent à tour de rôle. Chaque combattant peut effectuer une ou deux actions par tour. Une action peut consister aussi bien en un déplacement d'une case à une case adjacente qu'au fait de jouer une carte Duel et d'accomplir l'action décrite sur celle-ci. Ainsi, vous pouvez déplacer votre duelliste de deux cases ou d'une case et jouer une carte ou jouer une carte et le faire avancer d'une case. Il est interdit de pénétrer dans une case occupée par un autre bretteur.

b. A chaque fois que votre chef avance vers le centre de l'arène, vous recevez une nouvelle carte Duel. Toutefois, aucun joueur ne peut avoir plus de 4 cartes Duel en main. Par conséquent, si vous en avez déjà 4, vous ne pouvez plus en recevoir jusqu'à ce que vous en utilisiez une. Il est tout à fait possible de faire avancer son chef vers le centre afin de prendre une carte Duel pour le faire reculer aussitôt.

c. En ce qui concerne leur orientation, les duellistes sont toujours censés être tournés vers le centre de l'arène. Cette convention permet aux joueurs de pouvoir toujours distinguer la droite et la gauche de leur champion. Pour faciliter la visualisation, on a indiqué sur chaque case la gauche (G), la droite (D), l'Intérieur et l'Extérieur.

4. Cartes de duel : elles sont divisées en quatre catégories distinctes : Attaque, Parade, Obstacle et Spéciale.

a. Les cartes d'Attaque vous permettent de frapper un adversaire dans une case adjacente, sur la droite, sur la gauche, vers l'intérieur ou vers l'extérieur, selon la mention portée sur la carte. Si la direction inscrite sur la carte ne correspond pas à la position de votre cible, la carte ne peut pas être utilisée. Ainsi, vous ne pouvez pas porter un coup sur la droite avec une carte "Attaque vers l'intérieur". Le lancer de couteau donne la possibilité d'atteindre un chef adverse quelle que soit sa position par rapport à vous, pourvu qu'il soit à 2 cases ou moins.

Note : grâce à la carte "3 Actions", vous pouvez effectuer, en ne "dépensant" que l'une de vos deux actions

possibles, 3 actions supplémentaires, c'est-à-dire effectuer 3 mouvements ou jouer 3 cartes Duel ou une combinaison quelconque de 3 mouvements et utilisations de cartes Duel.

b. Les cartes de Parade ne peuvent être jouées qu'en réponse à une attaque et à la condition qu'elles soient appropriées à la position de l'assaillant. Par exemple, si votre champion essuie une attaque sur sa gauche, vous pourrez jouer une carte de Parade "A une attaque de la gauche".

#### 5. Résolution d'une attaque :

a. Lorsque vous effectuez une attaque, vous devez révéler l'identité de votre chef en retournant sa rondelle. Son potentiel de combat détermine la violence de son attaque. Vous recevez en Epice le résultat de la soustraction de cet indice à la somme de la quantité d'Epice de soutien et du potentiel de combat du bretteur adverse. Si le duelliste de l'adversaire n'a pas assez d'Epice, il est alors obligé de dévoiler son identité et d'acquitter le reste sur son potentiel de combat.

Exemple : vous jouez les Atréides et un duel se livre entre vous et les Fremen. Votre champion est Dame Jessica (5), et bien que vous ignoriez encore l'identité de celui de vos adversaires, vous voyez qu'il a 2 unités d'Epice de soutien. Vous frappez ce dernier : l'indice de violence de l'attaque est de 5. Vous engrangez donc les 2 unités d'Epice de soutien, mais ce n'est pas suffisant, car il reste encore 3 unités à acquitter. Le joueur Fremen doit alors retourner la rondelle de son champion : il s'agit de Stilgar (7). Son potentiel de combat est alors converti en 7 unités d'Epice, dont il vous donne les 3 qui vous reviennent. Les 4 unités d'Epice restantes sont placées sur la rondelle de Stilgar pour indiquer son nouveau potentiel de combat (4). Dorénavant, s'il subit une nouvelle attaque dont l'indice de violence est supérieur ou égal à 4, il expire. De la même façon, les attaques de Stilgar auront désormais un indice de violence de 4 : elles ne feront plus perdre à ses victimes que l'équivalent de 4 unités d'Epice.

b. L'Epice gagnée au cours d'une attaque est déposée derrière votre bouclier. Elle ne peut en aucun cas être ajoutée à l'Epice de soutien de votre bretteur.

c. Lorsque l'indice de violence d'une attaque est supérieur ou égal à la somme du potentiel de combat de la victime et de son Epice de soutien, celle-ci succombe et est envoyée aux Cuves. L'assaillant perçoit la totalité de l'Epice de soutien disponible et du potentiel de combat de son adversaire malheureux. Dans l'exemple précédent, si Dame Jessica avait porté une nouvelle attaque, elle aurait recueilli les 4 dernières unités d'Epice de Stilgar.

#### 6. Parade :

a. Lorsque vous êtes attaqué, vous pouvez jouer une carte de Parade correspondant à la position de votre assaillant. Le potentiel de combat de votre champion est alors déduit de la somme de l'Epice de soutien et du potentiel de combat de celui-ci, selon les mêmes principes et modalités que pour la résolution d'une attaque (cf. ci-dessus), ce qui implique notamment l'obligation de révéler l'identité de son chef.

b. Les attaques et les parades sont réputées simultanées. L'issue pourrait donc en être le double trépas des protagonistes. Par exemple, si Stilgar, après avoir perdu 2 points de potentiel de combat (pour un reste de 5) attaquait Dame Jessica, et que celle-ci répondait par la parade appropriée, ils perdraient tous les deux la totalité de leur potentiel de combat, et donc la vie. Dans ce cas, chacun des deux joueurs reçoit l'Epice qui lui est dûe. Les seconds ne perçoivent rien, mais ne perdent pas la vie non plus.

7. Survivants : les duellistes survivant à un duel regagnent immédiatement leur potentiel de combat maximum. De plus, ils conservent leurs cartes Duel restantes.

#### 8. Obstacles :

Parmi les actions réalisables, vous pouvez jouer la carte "Placer Obstacle". Pour ce faire, défaussez la carte et prenez un marqueur d'obstacle ; placez-le sur n'importe quel bord de case (ligne droite) de votre choix dans l'arène. L'utilité des obstacles est que l'on ne peut ni attaquer ni se déplacer à travers un bord de case sur lequel se trouve un marqueur d'obstacle. Pour les franchir, il faut jouer soit la carte "Sauter Obstacle" qui permet d'ignorer l'obstacle soit une carte "Retirer Obstacle" grâce à laquelle on peut enlever le marqueur d'obstacle de son choix de l'arène. Il ne peut jamais y avoir plus de 6 marqueurs d'obstacle dans l'arène en même temps.

9. Carte spéciale "Quitter l'Arène avec les honneurs". Si vous jouez cette carte, le duel s'achève sur-le-champ sans que ni votre champion ni ses seconds y perdent quoi que ce soit. De plus, les seconds de l'adversaire ne reçoivent rien. Cette carte vous permet de vous retirer d'un duel de Kanly ou d'une Guerre des Assassins (cf. ci-dessous). Elle ne peut être jouée par le second d'un des duellistes.

10. Pile de cartes Duel : lorsque vous jouez une carte Duel, vous devez la défausser. Dès que la pile de cartes Duel est épuisée, les cartes défaussées sont battues pour constituer une nouvelle pile.

#### 11. Guerre des Assassins :

Si un nexus se produit, chaque joueur doit placer la rondelle d'un de ses chefs, face cachée, dans une case extérieure de l'arène pendant que se tiennent les négociations en vue de la constitution d'alliances. Le "premier joueur" (cf. IX.A.) est le premier à placer son champion, puis c'est au tour du joueur à sa droite et ainsi de suite (s'il y a six joueurs, le sixième bretteur doit être placé dans une case du cercle médian). Si aucune alliance n'est conclue ni reconduite, une Guerre des Assassins est déclarée et se déroule suivant les règles du duel, à ceci près que chaque joueur a un chef dans l'arène participant à un duel à mort, chacun pour sa peau. Il n'y a donc pas de second dans une Guerre des Assassins, et pas non plus d'Epice de soutien. L'ordre dans lequel se succèdent les tours de chaque combattant est le même que celui dans lequel ils se sont placés. Si un des protagonistes ne peut ni jouer une carte ni se déplacer, il doit passer son tour. La Guerre des Assassins s'achève lorsqu'il ne reste plus qu'un seul chef vivant dans l'arène. Par ailleurs, dans un duel de Kanly comme dans une Guerre des Assassins, les héros/héroïnes de pacotille ne peuvent faire office de champion.

#### 12. Mort du Personnage Principal :

Si votre Personnage Principal est tué, que ce soit dans une bataille sur Dune, un duel de Kanly ou une Guerre des Assassins, vous êtes éliminé de la partie. Toutes vos troupes disparaissent, et votre Epice comme vos cartes sont remises respectivement à la Banque de l'Epice et dans leur pile respective. Note : si vous êtes éliminé, vous avez le droit d'assister à la suite de la partie, mais il vous est interdit de révéler la moindre information confidentielle à quelque joueur que ce soit.

## XX. Parties longues

A. Si les joueurs souhaitent des parties plus longues, ils peuvent adopter l'une ou l'autre des deux modifications suivantes, ou même les deux :

1. Supprimer les alliances.

2. Porter le nombre de citadelles nécessaire pour gagner de 3 à 4 ou (dans une partie entre deux joueurs) à 5.

B. Si les joueurs jugent qu'il est trop difficile de devoir contrôler 4 ou 5 citadelles, ils peuvent ajouter le Mur du Bouclier au titre de territoire supplémentaire pour obtenir la victoire. Dorénavant, les joueurs doivent occuper 4 de ces 6 territoires (les 5 citadelles + le Mur du Bouclier) pour gagner. Le Mur du Bouclier n'en continue pas moins à être traité comme un territoire rocheux et non pas comme une citadelle.

## XXI. Accroissement des flux d'Epice

A chaque phase de récolte, les joueurs contrôlant Carthag ou Arrakeen reçoivent 2 unités d'Epice et celui qui contrôle le Sietch de Tuek 1 unité d'Epice. Le contrôle des citadelles en question n'est pris en compte qu'au moment de la récolte. Si un joueur occupe plusieurs de ces citadelles, il perçoit la quantité d'Epice indiquée pour chacune de celles qu'il contrôle.

Exemple : les troupes du Baron Harkonnen occupent Carthag et le Sietch de Tuek au moment de la phase de récolte de l'Epice. Par conséquent, la Maison Harkonnen reçoit  $2+1 = 3$  unités d'Epice en plus de celles que peuvent éventuellement récolter ses unités sur la surface de Dune.

# REGLES AVANCEES

## XXII. Introduction

Les règles de base sont amendées en ce qui concerne le nombre d'explosions de l'Epice et le système de résolution des batailles.

## XXIII. Explosion de l'Epice

A. Au lieu de retourner une carte d'Epice à chaque phase d'explosion de l'Epice, on en retourne désormais deux.

1. Il y a dorénavant deux piles distinctes de cartes défaussées à côté de la pile de cartes d'Epice. Ces deux piles sont désignées comme la "pile 1" et la "pile 2".

2. A chaque phase d'explosion de l'Epice, les cartes sont retournées une à une jusqu'à ce qu'on obtienne une carte de territoire et que la quantité d'Epice indiquée soit placée dans le territoire en question. Toutes les autres cartes retournées sont défaussées dans la pile 1. On réitère le même processus pour la pile 2.

3. Au premier tour de la partie, toutes les cartes de ver des sables sont remises dans la pile principale qui est battue à nouveau.

4. Les cartes de ver des sables tirées pour une pile de défausse n'ont aucune incidence sur l'autre pile.

B. Au tour 8, il ne restera plus qu'une carte de territoire dans la pile d'Epice. Cette carte est alors placée en haut de la pile 1 et l'Epice indiquée placée dans le territoire correspondant.

1. Les cartes éventuellement restantes sont toutes des cartes de ver des sables qui doivent être retournées et qui affecteront la pile 2. Dès que la pile d'Epice est complètement épuisée, toutes les cartes d'Epice, y compris la dernière carte de territoire retournée, sont battues à nouveau pour reconstituer une nouvelle pile d'Epice.

2. Les cartes de la pile d'Epice sont retournées jusqu'à ce qu'un territoire apparaisse pour la pile 2. Il peut parfaitement s'agir du même que celui qui a été tiré en dernier pour la pile

1, auquel cas se produit une nouvelle explosion d'Epice dans ce territoire. D'éventuelles cartes de ver des sables qui seraient alors retournées ne seraient pas remises dans la pile principale et n'auraient aucun effet sur le dernier territoire tiré au tour précédent.

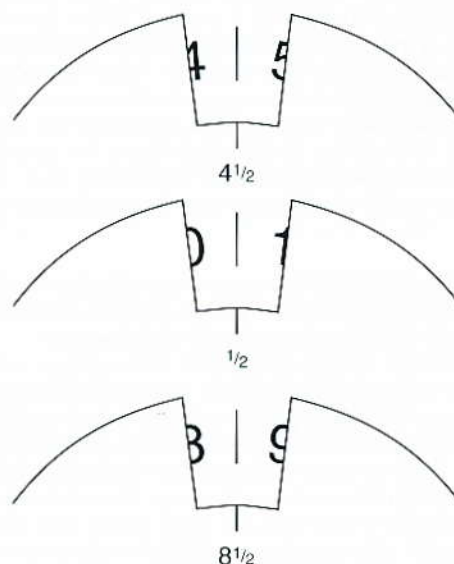
## XXIV. Règles de bataille avancées

A. L'Epice joue à présent un grand rôle dans la résolution des batailles.

1. Pour chacun des pions qu'il engage dans une bataille (c'est-à-dire le nombre de pions composé sur la roue de bataille), le joueur doit payer, à la Banque de l'Epice, 1 unité d'Epice pour qu'il combatte à sa pleine force. Chaque pion pour lequel le joueur ne peut ou ne veut pas acquitter cette somme compte pour la bataille comme la moitié de sa valeur.

2. Chaque joueur dont les troupes participent à une bataille doit mettre de côté (de préférence dans sa main) la quantité d'Epice dépensée pour la bataille. Si un des deux chefs s'avère être un traître, le vainqueur conserve cette somme. Dans le cas contraire, toute l'Epice investie par les deux joueurs dans la bataille va à la Banque de l'Epice.

B. Pour indiquer les fractions éventuelles dans le nombre de pions engagés dans la bataille, il suffit d'aligner le trait de séparation des deux nombres sur la ligne verticale tracée sous la fenêtre de la roue de bataille (cf. diagrammes ci-dessous).



C. Pour déterminer ses pertes, le vainqueur a le choix entre les pions à éliminer, pourvu que leur valeur totale soit égale au montant de celles-ci.

Exemple : le joueur Fremem a 1 pion de Fedaykin (valeur = 2) et 5 pions ordinaires dans le territoire où a lieu la bataille, et il compose le chiffre 3 sur sa roue de bataille. Il remporte la bataille et ne doit donc perdre que 3 points de force. Pour ce faire, il peut choisir de perdre le pion de Fedaykin à pleine force (2) et 2 pions ordinaires à demi-force ( $1/2 + 1/2$ ) ou 1 pion ordinaire à pleine force (1) et 4 pions ordinaires à demi-force ( $1/2 + 1/2 + 1/2 + 1/2$ ). Dans la première hypothèse, il perd ses Fedaykin ainsi que 2 pions ordinaires, dans la seconde, 5 pions ordinaires.

## XXV. Phase de récolte

La règle optionnelle, XXI. Accroissement des flux d'Epice, doit être utilisée si l'on joue avec les règles avancées.

## XXVI. Stratagèmes de Dune

Dans une partie de DUNE, chaque joueur doit chercher à accumuler de l'Épice, à la convertir en armes, défenses et autres atouts stratégiques, puis se mettre en position pour bondir sur les citadelles-clés et les conserver. L'attitude adéquate pour vaincre consiste en un subtil mélange d'audace, de stratégie, de mobilité et de ruse.

La tempête est importante dans la mesure où sa position détermine qui est le premier joueur. Le fait d'être le premier joueur est un facteur de supériorité dans les batailles (en cas d'égalité, c'est le premier joueur qui l'emporte) mais le dernier joueur a l'avantage de déplacer ses troupes en dernier (les gambits surprises du dernier joueur ne peuvent pas être contrés avant le tour suivant).

L'importance de l'explosion de l'Épice tient à ce que la localisation de celle-ci influera sur la répartition de la production d'Épice du tour entre les joueurs. Le rôle des vers des sables est, quant à lui, crucial car seule leur apparition permet la formation d'alliances entre les factions en lutte pour la possession de la planète au cours du nexus diplomatique.

Les enchères assurent à ceux qui les emportent un surcroît de capacité militaire (ou du moins la menace de celui-ci) pour le tour et au-delà. Il est sage d'avoir toujours plusieurs cartes en main afin d'empêcher vos adversaires de deviner votre jeu, mais il est tout aussi avisé, si vous avez des réserves en orbite autour de la planète, de garder assez d'Épice pour débarquer davantage de troupes.

C'est au cours de la phase de mouvement que se décident les batailles et les récoltes d'Épice à venir et, souvent, l'issue de la partie. Il est fortement recommandé de toujours rester à portée de frappe de plusieurs citadelles, tout en maintenant une force mobile (la Cuvette Polaire est une base idéale de ce point de vue car elle est reliée à la plupart des territoires par des itinéraires assez courts et d'autre part elle est à l'abri des tempêtes et des vers des sables). Parfois, le dernier joueur à déplacer ses troupes peut forcer la décision si ceux qui jouent avant lui ont laissé leurs citadelles sans protection adéquate. Cependant, il n'est généralement pas judicieux de le faire si l'on ne dispose pas des forces nécessaires pour tenir en échec les contre-attaques des joueurs à proximité.

Les batailles constituent l'épreuve décisive de la puissance militaire d'un joueur. Avec de bonnes armes et de bonnes défenses, mais aussi une bonne mémoire (pour se souvenir des cartes que possèdent ses adversaires), un joueur peut brusquement renverser le rapport de forces dans la partie. Un joueur doué d'une perception stratégique retiendra soigneusement quelles cartes d'arme et de défense ont été jouées ou défaussées, et par qui. Il gardera également en mémoire le nom des chefs à qui il sait qu'il peut se fier, et recherchera autant que possible la confrontation avec le joueur parmi les chefs duquel se trouve le traître à sa solde.

Étant donné que le vaincu doit défausser ses cartes tandis que le vainqueur peut à son gré conserver tout ou partie des siennes, ainsi que percevoir en unités d'Épice le potentiel de combat de tout chef tué, les batailles constituent les tournants de la partie. Quoi qu'il en soit, du fait que les cartes sans valeur ne peuvent être défaussées qu'après une bataille, il pourra se trouver qu'un joueur en possédant plusieurs envoie une unité au combat contre des troupes nombreuses, choisissant ainsi le sacrifice d'un chef pour se débarrasser de ces cartes. Dans ce cas, son adversaire peut être perplexe quant aux motivations de l'attaque, et gaspiller de précieuses unités dans une défense inutile. En règle générale, tout joueur disposant d'un avantage, qu'il s'agisse de cartes, de chefs ou d'atouts stratégiques, a intérêt à harceler ses adversaires et à les forcer à livrer bataille.

La récolte de l'Épice est naturellement fructueuse, en particulier pour les joueurs qui en ont un cruel besoin, mais tout autant pour ceux qui cherchent à interdire aux autres de s'en procurer, ce qui leur donnerait la possibilité d'acheter des cartes Traîtrise ou de débarquer des troupes en nombre sur Dune. Il n'en demeure pas moins que récolter de l'Épice

dans les déserts inhumains de Dune expose ceux qui s'y risquent à l'anéantissement par les tempêtes ou par les vers des sables.

Les alliances conduisent habituellement à la conclusion de la partie en l'espace de quelques tours. Dans des parties à cinq ou six joueurs, il est difficile de vaincre seul, et des alliances sont donc nécessaires. Le critère essentiel dans le choix d'un allié est la complémentarité entre les atouts de son personnage et ceux du vôtre. Si vous jouissez d'atouts stratégiques significatifs, mais de peu de ressources, faites alliance avec quelqu'un qui bénéficie d'un approvisionnement régulier en Épice. Si vous êtes riche, alliez-vous plutôt à un personnage dont les atouts ont un caractère stratégique ou trait à la trahison.

### Stratagèmes par personnage

**Liet-Kynes** (Fremen) : votre principal handicap est votre pauvreté. Le plus souvent, vous ne pourrez pas acheter de carte Traîtrise parce que les autres auront toujours plus que vous à miser. Vous devez être patient et ne risquer vos forces que dans des citadelles inoccupées, refuser le combat jusqu'à ce que vous soyez prêt. Lorsque vous livrez bataille, vous pouvez vous permettre de composer de grands nombres sur la roue de bataille et sacrifier vos troupes dans la mesure où elles ont un taux de relève élevé et où vous pouvez les faire revenir en jeu gratuitement. À votre actif, votre mobilité supérieure à celle de vos adversaires sans ornithoptères et le remarquable potentiel de combat de vos chefs vous autorisent à nourrir quelque espoir. L'axe central de votre politique doit être d'attendre votre heure et qu'apparaissent des gisements d'Épice à votre portée, et dont personne ne veuille, pour vous assurer des moyens financiers.

**Révérende Mère Gaius Helen Mohiam** (Bene Gesserit) : votre principale faiblesse est le faible taux de relève de vos troupes. Vous ne pouvez pas vous permettre de pertes importantes, sans quoi vous risquez de manquer de réserves à débarquer sur Dune. Votre point fort est la possibilité de gagner en parvenant à prédire qui l'emportera et en œuvrant en secret à la victoire de ce joueur. De plus, vous êtes un adversaire redoutable sur le champ de bataille grâce à la Voix qui vous permet de désarmer le chef ennemi ou de le priver de toute parade. Vous pouvez attendre votre heure tout en faisant des insinuations troublantes quant à l'identité du joueur dont vous avez prédit la victoire.

**Edric** (Gilde) : vos déficiences les plus critiques sont la médiocrité de vos chefs et vos difficultés à remplacer rapidement vos pertes. Par ailleurs, il vous est généralement impossible d'acheter des cartes Traîtrise au tout début de la partie. À ce moment-là, vous êtes vulnérable, aussi ne devriez-vous entreprendre vos actions les plus risquées qu'après vous être largement approvisionné en Épice. Si les autres joueurs ne débarquent pas régulièrement des troupes sur Dune, il vous faudra soit combattre pour vous en emparer, soit vous contenter des gisements isolés. Vos cartes maîtresses sont la modicité de vos coûts de débarquement sur la planète et la possibilité unique de débarquer des troupes d'un territoire dans n'importe quel autre. Cette mobilité vous permet de lancer des attaques-surprise, elle est d'ailleurs particulièrement efficace si vous vous déplacez en dernier. Si la victoire est hors de portée et la partie déjà bien avancée, livrez des batailles-suicide contre les joueurs les plus puissants pour les affaiblir et empêcher qu'ils ne gagnent jusqu'à ce que la pile de cartes d'Épice soit épuisée : alors, la victoire vous appartiendra.

**Paul Muad'Dib** (Maison des Atréides) : vous pâtissez de la double nécessité d'acheter des cartes et de débarquer des troupes sur Dune, alors que vous ne disposez d'aucune autre source de revenu que les gisements d'Épice à la surface de la planète. Pour cette raison, vous serez en conflit permanent avec les autres joueurs. Étant donné que vous

contrôlez Arrakeen au début de la partie, vous bénéficiez d'un potentiel de mouvement de 3 territoires que vous avez tout intérêt à conserver. Votre prescience vous permet d'échapper aux vers des sables et vous donne une légère avance dans la course à l'Épice. En outre, la connaissance de l'un des éléments du plan de votre adversaire au cours des batailles vous donne sur lui une supériorité souvent déterminante.

**Empereur Padishah Shaddam IV** (Maison de Corrino) : le problème le plus préoccupant qui se pose à vous est que, du fait que vous ne disposez pas au début de la partie de la moindre unité sur Dune, vous devez immédiatement y débarquer toutes vos troupes, ce qui provoque souvent une bataille alors que vous n'y êtes pas encore préparé. Bien que vous n'ayez guère besoin de vous aventurer sur la planète pour obtenir de l'Épice, vous n'en êtes pas moins exposé à des attaques car vous risquez fort de concentrer vos forces dans Carthag et/ou Arrakeen pour le rayon d'action supérieur que cela vous confère. En ce qui concerne vos avantages propres, vous ne manquerez jamais d'Épice, puisque vous encaissez le montant des enchères.

**Baron Vladimir Harkonnen** (Maison des Harkonnen) : votre souci majeur est l'accès à l'Épice. Vous êtes sans doute à l'apogée de votre puissance relative au début de la partie et vous devriez en tirer parti en achetant autant de cartes Traîtrise que possible avant de vous jeter dans la bataille. Comme vous recevez une carte gratuite pour chaque carte achetée, vous pouvez vous permettre de miser un peu plus que la plupart de vos adversaires, mais si vous êtes trop dépensier au départ, il ne vous restera plus assez de liquidités pour débarquer des troupes ou acheter de nouvelles cartes plus tard. Il n'y a rien de plus lamentable que de voir un Harkonnen implorer l'aumône du C.H.O.M.. Le plus grand nombre de cartes que vous pouvez avoir en main augmente d'autant le risque d'avoir des cartes sans valeur, dont vous devrez vous débarrasser dans des batailles qui vous donneront également l'occasion de révéler les traîtres à votre solde.

## SYNOPSIS DE DUNE

La famille des Atréides avait gouverné son fief de la planète Caladan vingt générations durant. Tout au long de cette période, son autorité toujours impartiale et efficace lui avait gagné la considération de ses pairs de toutes les galaxies, et, peu à peu, elle crût en influence au sein du Landsraad, l'assemblée des Grandes Maisons aristocratiques. Le chef de la Maison des Atréides, le Duc Léo, venait tout juste d'être promu au rang de Porte-parole officieux du Landsraad, la plus haute position conférée par cette assemblée.

L'influence grandissante des Atréides ne laissait pas d'inquiéter l'Empereur Padishah Shaddam IV lui-même. Shaddam IV avait mûri politiquement dans un univers pourri par l'intrigue et la corruption. Il n'était que trop conscient que l'émergence au sein de l'aristocratie d'un dirigeant intègre et charismatique tel que le Duc Léo représentait pour la puissance impériale une menace mortelle.

La solution la plus simple aurait été d'envoyer ses troupes d'élite fanatiques, les invincibles Sardaukar, écraser les Atréides avant qu'il ne soit trop tard. Mais s'il l'avait fait, et bien que cette campagne eût pu s'apparenter à une promenade militaire, les Grandes Maisons, en perpétuelle révolte larvée contre l'autorité impériale, craignant à juste titre de connaître le même sort, se seraient aussitôt dans leur grande majorité ligüées contre l'Empereur et ses alliés, ce qui aurait provoqué une guerre civile généralisée dans laquelle l'Empire, le Landsraad et la civilisation humaine indistinctement auraient risqué de disparaître. C'est alors que le Mentat (ordinateur humain) du Baron Harkonnen, ennemi juré des Atréides et leur rival au Landsraad, Piter de Vries,

conçut un plan d'une ingéniosité diabolique. Puisqu'il n'était pas possible de détruire les Atréides au grand jour, pourquoi ne pas les récompenser des services rendus à l'Empire en leur donnant en fief la planète Arrakis, la plus importante de toutes ? Bien sûr, chacun s'attendait à ce que le Baron Harkonnen, actuel gouverneur de la planète, ne se laissât pas évincer sans réagir. Mais, s'il s'agissait d'un conflit entre Grandes Maisons, le Landsraad, quelles que fussent ses sympathies, n'interviendrait pas, d'autant plus que la victoire des Harkonnen serait rien moins que certaine. En réalité, le plan de Piter de Vries revenait à piper les dés : des Sardaukar déguisés, portant l'uniforme des Harkonnen, assureraient au Baron une victoire rapide et totale. Encore qu'il fût impossible d'abuser ainsi toutes les Grandes Maisons et d'éviter les rumeurs, il serait toujours possible de calmer leurs doutes par la corruption ou la menace, et les Harkonnen, pour avoir exécuté la basse besogne de l'Empereur, retrouveraient leur fief d'Arrakis en ayant définitivement supprimé toute opposition sérieuse au sein du Landsraad. Si toutefois, comme il était probable, le Duc flairait le piège, il lui serait impossible de désobéir à un ordre de l'Empereur, sauf à devenir un renégat, isolé et impuissant, hors des frontières de l'Empire. D'une façon ou d'une autre, Shaddam IV et les Harkonnen seraient débarrassés de lui.

Pendant plus de deux mille ans, la congrégation religieuse et semi-mystique du Bene Gesserit avait "travaillé" les peuples de l'Empire pour les préparer à la venue d'un messie, le Kwisatz Haderach. Elle s'était donc employée à cette tâche en apprenant à influencer et à impressionner les gens grâce à un vaste éventail de superstitions religieuses ou mystiques et au pouvoir de la "Voix", c'est-à-dire la capacité de contrôler les individus par une subtile sélection des intonations de la voix humaine. Elle avait également élaboré en secret un programme génétique d'accouplements dont le but était de créer un Kwisatz Haderach, un homme qui, grâce à sa faculté génétiquement prédéterminée d'accéder à des dimensions inconnues, pourrait se servir de ces fenêtres sur les futurs possibles pour instaurer un nouvel ordre dans l'univers.

La désobéissance de l'une des leurs, Dame Jessica, la concubine officielle du Duc Léo Atréide, contraria les plans des sœurs du Bene Gesserit. L'une des dernières étapes du programme de sélection génétique était, en effet, l'appariement de la fille que Dame Jessica avait ordre de mettre au monde à Feyd-Rautha Harkonnen, le neveu du Baron. Il y avait une forte probabilité que l'enfant mâle de cette union fût un Kwisatz Haderach. Pour une raison obscure, y compris pour elle-même, Dame Jessica mit au monde un fils. Ce garçon, le jeune Paul, devenu l'héritier légitime de la lignée des Atréides, accompagna, ainsi que sa mère, son père sur sa nouvelle planète. Les sœurs du Bene Gesserit allaient devoir être très attentives au déroulement des événements sur Arrakis sous peine de voir tous leurs patients investissements génétiques réduits à néant.

Le Duc Léo, quant à lui, était pleinement conscient des raisons véritables de la générosité de l'Empereur. Avec l'aide de son Mentat Thufir Hawat, il analysa la situation et imagina un plan - le seul peut-être qui pût encore le sauver. Jusque-là, ni l'Empereur ni le Baron Harkonnen n'avaient accordé la moindre attention aux Fremen, les indigènes d'Arrakis. En réalité, ils les considéraient tout juste comme de petites tribus de pillards qui ne méritaient guère que l'on y prêtât sérieusement attention. Mais Thufir Hawat découvrit qu'ils étaient bien plus nombreux que ne se l'était jamais figuré l'Imperium et, de plus, il était bien connu qu'ils haïssaient le joug tyrannique des Harkonnen. Une alliance secrète avec les Fremen pourrait bien être juste assez pour parer le coup imminent. La seule inconnue était leur valeur militaire, peu de renseignements sur les Fremen étant disponibles. Ils étaient aussi mystérieux que leur planète.

Arrakis (ou Dune comme l'appellent tous ses habitants) était l'une des planètes les moins hospitalières de l'Imperium. On ne pouvait trouver d'eau pratiquement

nulle part. En dehors des rares zones civilisées dans lesquelles d'énormes quantités d'eau devaient être importées à un prix exorbitant, le seul moyen pour un humain de survivre à cette aridité était de porter un distille. Ce vêtement recyclait en permanence l'eau du corps, empêchant de ce fait la précieuse humidité de s'évaporer dans l'atmosphère. Sans distille ni provision d'eau importée, le corps humain aurait été incapable de renouveler ne serait-ce que l'eau perdue par transpiration. Dans ce milieu désertique, les terribles tempêtes de sable Coriolis atteignaient souvent des vitesses de plus de 700 kilomètres à l'heure. Elles pouvaient arracher la peau des os et réduire ces derniers en poussière. Nul ne pouvait y survivre en terrain plat. Il y avait également des créatures titanesques, souvent longues de 400 mètres de long, que les Fremen appelaient Shai-Hulud, et qui étaient connues de tous les autres sous le nom de vers des sables. Ces vers des sables vivaient dans les déserts qui occupaient la majeure partie de la surface de la planète. Le moindre bruit ou vibration suffisait à les réveiller et à les attirer à des kilomètres à la ronde, chacun d'entre eux pouvant avaler une maison en l'espace de quelques secondes. Ce n'est que dans les villes et dans les quelques formations rocheuses qui le disputaient aux déserts que l'on était à l'abri de ces monstres.

Il pourrait sembler difficile de concevoir qu'un monde aussi inhospitalier soit le théâtre des événements qui allaient se produire. Mais bien souvent la gangue la plus épaisse renferme le diamant le plus précieux. Il y avait une denrée précieuse entre toutes dans l'univers, et on ne la trouvait que sur une planète. Cette denrée, c'était le Mélange ; cette planète, c'était Dune. Le Mélange était une Epice que l'on ne trouvait que dans les déserts - un sous-produit du cycle des métamorphoses du ver des sables. Il procurait à ceux qui en consommaient une vie plus longue et certaines capacités de prescience. Il était si recherché que toute la structure économique de l'Imperium reposait sur cette unique marchandise. Sans les facultés de prescience qu'il conférait, la navigation spatiale aurait été impossible. Les lois devaient être respectées, les formes observées, mais il ne serait permis à personne, pour quelque raison que ce fût, de réduire le flux de Mélange en provenance de Dune.

Comme la planète sur laquelle ils vivaient, la physiologie des Fremen était farouche, desséchée et revêche. Pourtant, là encore tout comme leur monde, ils recélaient une énergie endurcie aux privations et vouée tout entière aux idéaux nécessaires à la survie. Ils avaient l'étoffe des grands guerriers, et c'était là l'atout secret que le Duc Léo comptait bien utiliser pour se tirer du piège où il était irrésistiblement attiré.

Alors même que le Duc Léo préparait son départ pour Dune, un autre acteur observait la situation avec la plus grande vigilance. La Guilde détenait un monopole absolu sur le transport spatial et, avec l'Empereur et le Landsraad, constituait le "triumvirat" qui gouvernait l'Imperium. La Guilde veillait jalousement sur son monopole, la seule base de son pouvoir. Nul ne pouvait voyager dans l'espace si ce n'était dans un vaisseau de la Guilde. Quiconque portait atteinte à son monopole ou violait ses règles se voyait refuser tout transport spatial. La Guilde n'avait qu'un talon d'Achille : ses Navigateurs avaient besoin de Mélange pour franchir l'espace entre les galaxies. Elle était donc encore plus dépendante vis-à-vis du flux d'Epice que quiconque. Elle aussi devait contrôler très étroitement le conflit sur le point d'éclater sur Dune voire intervenir directement si son approvisionnement en Epice était menacé.

Lorsque le Duc Léo et les siens arrivèrent dans leur résidence de Dune, tout semblait être en ordre. Les hommes de Thufir Hawat avaient méticuleusement inspecté chaque pièce et chaque meuble à la recherche de pièges. Les émissaires envoyés chez les Fremen rapportèrent l'accord de ceux-ci pour une alliance contre les Harkonnen. Peut-être la passation de pouvoirs se ferait-elle sans heurt après tout. Soudain, le coup partit, venant contre toute attente de l'intérieur. Le docteur Wellington Yueh, le docteur Suk de la

famille, qui avait subi le Conditionnement Impérial (le conditionnement le plus strict quant à la prohibition de l'atteinte à la vie humaine), avait trahi. Son conditionnement avait été perverti par le Baron Harkonnen qui avait pris la femme du médecin en otage. Le docteur abaissa en secret les pentaboucliers de la résidence et drogua le Duc et sa famille de façon à ce qu'ils soient inconscients au moment de l'attaque des Harkonnen. Il exécuta parfaitement sa tâche, et les défenseurs atréides, surpris par les troupes des Harkonnen, appuyées par des Sardaukar déguisés, furent balayés. Le Duc périt, ainsi que la quasi totalité de ses forces. Paul et Dame Jessica parvinrent tout juste à s'enfuir en ornithoptère (engin aérien à ailes mobiles dont le principe de sustentation est semblable à celui des oiseaux) dans le désert. La victoire du Baron était totale. Le "triumvirat" exhala un soupir de soulagement : la querelle intestine était enterrée avec le vaincu, et, bien qu'un aristocrate de premier plan ait été tué, le flux d'Epice continuerait à couler.

Le Baron n'en avait cependant pas fini. Les Fremen avaient interféré avec la destruction de la Maison des Atréides en aidant les rescapés de la chute de celle-ci à fuir. Il décida de disposer une bonne fois pour toutes de la racaille indigène et donna à son neveu, le frère de Feyd-Rautha, Rabban "la Bête" Harkonnen, toute latitude pour mettre en œuvre le génocide des Fremen et les éliminer de la surface de la planète. L'Empereur prêta même des Sardaukar (toujours en uniforme harkonnen) pour contribuer à la besogne.

Plusieurs années s'écoulèrent avant que d'étranges rumeurs ne commencent à parvenir aux oreilles du Baron. Le génocide ne se déroulait pas aussi bien que prévu. De nombreux rapports faisaient état de razzias d'intensité croissante sur les villages en bordure du désert, exécutées par des unités de Fremen ayant reçu un entraînement spécial, les Fedaykin. Ces commandos infligeaient aux forces d'occupation bien plus de pertes qu'ils n'en essuyaient eux-mêmes, et les récoltes d'Epice commençaient à s'en ressentir. Alarmants entre tous, certains rapports indiquaient qu'un prophète messianique du nom de Muad'Dib était en train d'organiser ces Fremen, de les entraîner et les menait de victoire en victoire. La chute de la récolte de Mélange commençait à susciter de graves répercussions dans tout l'Imperium. Une décision au sommet entre l'Empereur, la Guilde et le Landsraad finit par intervenir : il fallait aider le Baron Harkonnen à en terminer avec la résistance fremen, pour toujours.

Pendant ce temps, qu'était-il advenu de Dame Jessica et de Paul ? Après avoir échappé à une tempête de sable et à un ver des sables, ils furent capturés par un groupe de Fremen qui, selon leur loi de survie, étaient sur le point de les tuer pour prendre l'eau de leur corps. Bien que Paul ait été instruit depuis sa naissance dans le maniement des armes, la computation Mentat et les voies du Bene Gesserit, il montra une surprenante aptitude à maîtriser les événements. Paul et sa mère firent une telle impression sur le groupe de Fremen que ceux-ci décidèrent de les conduire à leur sietch, repaire souterrain où vivent les Fremen. Bien des siècles auparavant, le Bene Gesserit avait préparé les Fremen à la venue du Kwisatz Haderach par une prophétie annonçant qu'"une Bene Gesserit et son fils détiendraient la clef de l'avenir des Fremen". Peut-être ces étrangers venaient-ils accomplir la prophétie, mais, quoi qu'il en fût, leur science serait précieuse dans la lutte contre les Harkonnen.

Paul, lui-même, commença à avoir d'étranges visions et devint progressivement de plus en plus conscient d'une grande révolte, un jihad, dont il prendrait la tête. Cette conscience aiguë de son propre destin contribua à renforcer en lui l'intuition qu'il pourrait être le Kwisatz Haderach. L'ultime épreuve de l'Eau de la Vie acheva de le convaincre qu'il était bien celui que le Bene Gesserit attendait.

Les quelques années qui suivirent furent consacrées à l'entraînement et à la préparation des Fremen au but terrible qui était le leur. La première étape serait sa restauration en

tant que fils du Duc Léo au titre de Gouverneur légitime de Dune. Chacun avait choisi son camp, la confrontation décisive était proche.

Sur le papier, les forces de la coalition entre l'Empereur, de la Guilde et de toutes les Grandes Maisons du Landsraad, Harkonnen en tête, paraissaient écrasantes en comparaison de celles des Fremens sous les ordres de Paul. Mais celui-ci leur réservait quelques surprises. Toutes les forces de la coalition n'étaient pas présentes sur la planète, on avait débarqué que celles qui étaient jugées nécessaires pour mater le soulèvement fremen. Le reste des troupes était en orbite autour de Dune et ferait, si nécessaire, office de renforts en cas d'urgence. Paul comprit qu'en menaçant de détruire toute l'Épice d'Arrakis, il disposerait d'un moyen de pression pour contraindre la Guilde à se rallier à lui. La conséquence inéluctable de ce revirement serait l'impossibilité pour les renforts de débarquer, puisque la Guilde refuserait

de les laisser quitter ses vaisseaux pour participer à la bataille. Ce gain politique considérable réduisit substantiellement le déséquilibre des forces. Il lui suffisait désormais de triompher de l'avant-garde qui avait fort à propos dressé un camp pour y préparer la campagne à venir.

Paul savait qu'une tempête de sable se lèverait bientôt dans la région. Avec sang-froid et diligence, il disposa ses troupes derrière le Mur du Bouclier en attendant le moment propice. Aussitôt que la tempête survola le Mur, Paul fit exploser ses atomiques de famille pour ouvrir une brèche dans le Mur du Bouclier. Tandis que la tempête s'abattait sur le camp, les Fremens, montés sur des vers des sables, déferlèrent. La surprise fut totale, et l'issue de la bataille bien vite décidée. Paul avait reconquis son titre légitime sur Arrakis ; il obtint l'Empire, tombé des mains de Shaddam IV en cette journée de légende. Ainsi s'achève le premier livre de la saga de "Dune".



## INDEX

- I. Introduction
- II. Matériel

### REGLES DE BASE

- III. Mise en place
- IV. But du jeu
- V. Séquence de jeu
- VI. Tempête
- VII. Explosion de l'Épice
- VIII. Enchères
- IX. Mouvement
- X. Batailles

- XI. Récolte de l'Épice
- XII. Alliances
- XIII. Tractations

### REGLES OPTIONNELLES

- XIV. Introduction
- XV. Atouts supplémentaires du personnage
- XVI. Moisson d'Épice
- XVII. Climat
- XVIII. Pouvoirs Karama spéciaux
- XIX. Duel

- XX. Parties longues
- XXI. Accroissement des flux d'Épice

### REGLES AVANCEES

- XXII. Introduction
- XXIII. Explosion de l'Épice
- XXIV. Règles de bataille avancées
- XXV. Phase de récolte
- XXVI. Stratagèmes de Dune

### SYNOPSIS DE DUNE



## EDITION ORIGINALE

Conception : Future Pastimes

Développement : Mick Uhl et Richard Hamblen

Tests : Don Greenwood, Bruce Milligan, George Uhl, Robert Uhl, Seth Carus, Paul O'Neil, Jim Skinner, Future Pastimes et the people at Johns Hopkins U., Carmen, Brandy et Doug

Conception artistique : Linda Bound, Rick Joachim, Joe Pearson, Mark Anthony, Chris White et Monarch Services

Illustrations : Mick Uhl et Jean Baer



## EDITION FRANÇAISE

Traduction : Selim Sabeh Etaba

Couverture : Olivier Vatine

Dessins pions et paravents : Fabrice Lamy

Plateau de jeu : Christophe Peulvast

Correction : Dominique Balczesak

Directeur de collection : Henri Balczesak

Réalisation technique : Guillaume Rohmer avec la collaboration de la S.A.R.L. In Edit



DUNE®, TM & © 1992 Avalon Hill Game Company. Tous droits réservés.

Marque utilisée par Jeux Descartes sous licence de Avalon Hill Game Company.

Edition française réalisée par Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15. Tél. (16-1) 46 48 48 20