

DUNE IMPERIUM – INSURRECTION (2.2)

MISE EN PLACE

- Placez le plateau principal en jeu, côté selon le nombre de joueurs (*indiqué sur la Piste de Score : 4J = 1-4 Joueurs, A et C = 6 Joueurs*).
- Placez le jeton *Bouclier* sur le plateau dans l'emplacement en bas de la zone *Raffinerie d'épice*.
- Placez chaque jeton *Alliance* sur les cases des pistes des 4 Factions correspondantes.
- Paquet *Conflit* : Mélangez chaque pile par Niveau et piochez face cachée les 4 cartes *Niveau III*, puis 5 cartes *Niveau II* dessus, puis 1 carte *Niveau I* dessus.
- *Module CHOM (facultatif) : Mélangez les 20 Contrats face cachée et révélez-en deux dans les cases sous le Conseil Landsraad. Ajoutez les 4 cartes Imperium et les 4 cartes Intrigue CHOM (icône Cercle rouge) dans leur paquet respectif.*
- Paquet *Imperium* : Mélangez et piochez 5 cartes pour l'Offre face visible, à côté du plateau. Placez également les 2 piles fixes de Réserve, face visible (*L'épice doit couler et Préparer le chemin*).
- Paquet *Intrigue* : Mélangez et placez le paquet face cachée à côté du plateau.
- Paquet *Objectif* : Retirez les cartes avec 1-3J ou 4/6J selon le nombre de Joueurs et mélangez le paquet, face cachée.
- Banque : Créer les réserves de jetons Solari, Epice, Eau, Vers des Sables et Hameçons.
- Dirigeant : Chacun choisit une couleur et un Dirigeant (*Shaddam Corrino IV n'est disponible qu'avec le Module CHOM*) : 16 cubes *Troupe*, 2 disques *Score/Conseiller*, 3 jetons *Espion*, 3 marqueurs *Drapeau Contrôle*, 3 *meeple Agent* et 1 marqueur *Combat*. Chacun gagne 1 EAU, place 3 Troupes en garnison (la plus proche) et 1 cube au bas des 4 pistes Faction. Chacun met un jeton *Disque* en bas de la piste *Gloire* (sur la case 1 si 4 Joueurs) et son marqueur *Combat* sur 0 de la piste *Combat*.
Chacun mélange son paquet de départ de 10 cartes : *Argument convaincant (2)*, *Dague (2)*, *Dune Planète des Sables (2)*, *Diplomatie (1)*, *Reconnaissance (1)*, *A la recherche d'alliés (1)*, *Chevalière (1)*. On place le paquet face cachée sur la gauche de sa fiche.
Chacun place 2 Agents sur sa fiche *Dirigeant* (le 3^e à côté du plateau).
Chacun pioche 1 carte *Objectif* et la place face visible dans son aire de jeu (icône 1^{er} Joueur sur la carte = prendre le marqueur 1^{er} Joueur).

Solo (Mise en place des 2 Rivaux)

- Choisir 2 Dirigeants parmi les cartes *Rival* (Débutants : Niveau 8+ conseillé, *Glossu* et *Dame Amber* sont réservés aux parties 2 Joueurs) et une couleur pour chacun.
- Choisir un niveau de difficulté *Novice/Vétéran/Expert/Expert+* (voir *Jeu Solo – Détail*).
- Chaque Rival place 3 Troupes dans sa garnison (sauf *Novice*), 1 cube en bas des pistes *Influence* des 4 Factions, 2 Agents sur sa carte (le 3^e à côté du plateau) et 3 Espions et 1 Eau dans sa réserve.
- Paquet *Maison Hagal* : Retirer la carte **2J** et mélanger le paquet face cachée.
- Paquet *Objectif* : Piocher 1 carte pour chaque Rival, comme pour le joueur. Ceci détermine qui prend le marqueur 1^{er} Joueur (puis sens horaire).

FAQ - DIRIGEANTS/DIRIGEANTES et CARTES (Insurrection)

- ✓ Feyd-Rautha Harkonnen : Le jeton *Feyd* débute la partie à gauche sur la piste.
- ✓ Dame Jessica : En début de partie, prenez le côté *Dame* face visible, pas *Révérende*.
- ✓ Dame Margot Fenring / Princesse Irulan : « Atteindre » 2 Influences se fait lorsqu'on gagne de l'influence, pas quand on en perd (descendre sur la piste).
- ✓ Shaddam Corrino IV : L'effet *L'Empereur de l'Univers Connu* est immédiat lorsque vous jouez la Chevalière (pas de déploiement de troupe même si la 1^{ère} option est choisie).
- ✓ *Faveur de la Guilde Spatiale* : Acheter cette carte depuis l'offre vers votre défausse (ou pendant le Nettoyage) n'active pas sa capacité *Défausse* (il faut la défausser de la main).
- ✓ *Emissaire de la Guilde* : Pendant un Tour Agent, défausser une carte est obligatoire.

FAQ - EFFETS

Alliance — Si vous avez un jeton *Alliance* et perdez de l'influence avec cette Faction, vous perdez le jeton dans ces cas :

- Vous étiez à égalité d'Influence avec un autre joueur, ce dernier récupère le jeton *Alliance* (si plusieurs joueurs étaient à égalité, vous choisissez qui récupère le jeton).
- Si vous descendez à 3 Influence ou moins et qu'aucun joueur n'a 4 Influence ou plus, remettez le jeton sur la piste *Faction*.

Défausse — Lorsqu'un effet demande au joueur de défausser une carte, il s'agit d'une carte en main (non *Intrigue*), sauf indication contraire.

Effets facultatifs — La plupart des effets du plateau ou des cartes sont obligatoires, sauf :

- Un effet avec le texte « *vous pouvez...* ».
- Un effet avec une flèche (*Coût => Effet*), sauf sur une carte *Intrigue* (obligatoire).
- L'effet *Détruire* (icône X), sauf pour le texte « *détruisez cette carte* » (obligatoire).

Tour Révélation — Si vous piochez 1 carte à votre tour *Révélation*, vous devez la jouer immédiatement.

Points de Victoire — Vous pouvez dépasser 12 PV, même si la piste de score s'arrête à 12.

“Lorsque vous gagnez un Conflit” — Si, comme récompense de 1^{ère} place, vous gagnez une carte *Intrigue* avec ce texte, vous pouvez la jouer immédiatement. Pour gagner un Conflit il ne faut pas être à égalité avec un adversaire pour la 1^{ère} place.



Agent Espion -- Vous pouvez envoyer un Agent sur un emplacement connecté à un poste d'observation sur lequel vous avez un Espion (l'Espion n'est pas rappelé).



Bouclier brisé – Vous pouvez retirer du jeu le Bouclier s'il est en place sur le plateau. L'icône peut être présente sur une carte ou comme effet d'une action sur le plateau.



Contrats CHOM - La plupart sont résolus en envoyant un Agent sur l'emplacement indiqué. Les contrats que vous possédez déjà en réserve sont résolus dès que vous effectuez l'action requise mais vous devez posséder le contrat avant de faire l'action.

- ✓ Récolte : Vous devez récolter le montant d'Epice indiqué en un seul tour (n'importe quelles sources) pour gagner le bonus.
- ✓ Immédiat : Vous gagnez immédiatement le bonus, sans condition.
- ✓ Acquérir *L'épice doit couler* : Vous gagnez le bonus indiqué à l'achat de cette carte.

DUNE IMPERIUM – INSURRECTION (2.2)

MANCHE (5 Phases)

I. Début de Manche

- Révéler la 1^{ère} carte du paquet *Conflit*. Si la carte correspond à une zone contrôlée (marqueur *Drapeau*), le joueur peut déployer 1 Troupe de sa réserve en zone *Conflit*.
- Chaque joueur pioche 5 cartes de son paquet *Joueur* (si vide, mélanger sa défausse).

II. Tours des Joueurs : Agent ou Révélation

En commençant par le joueur avec le jeton 1^{er} joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur effectue un tour (Tour *Agent* ou *Révélation*).

- **Intrigue Complot** : À tout moment d'un tour on peut jouer des *Intrigues Complot*.
- A) **Tour Agent** : Jouer 1 carte de sa main dans son aire de jeu et placer un de ses Agents sur un emplacement libre correspondant à une icône de la carte, en payant le coût requis. Les Espions permettent d'agir sur un emplacement déjà occupé.
 - Effet *Agent* de la carte (un effet *Détruire une carte* est facultatif, mais *Détruire cette carte* est obligatoire).
 - Effet de l'emplacement choisi (facultatif si un coût doit être payé).
 - Faction : avancer son cube sur la piste correspondante (+ bonus si présent).
 - *Troupe*. Recruter 1 cube *Troupe* par icône (depuis sa réserve vers sa garnison).
 - *Combat* sur l'emplacement. On peut déployer en zone *Conflit* toutes ses troupes recrutées à ce tour, +2 supplémentaires déjà présentes dans sa garnison.
 - *Ver des Sables*. Permet d'invoquer un *Ver des Sables* en *Conflit*. L'espace ne doit pas être protégé par le *Bouclier* et le joueur doit avoir un *Hameçon* en garnison.
 - Placer un Espion. Prendre un Espion de votre réserve et le placer sur un poste d'observation libre (si la réserve est vide, déplacer un Espion d'un autre poste).
 - Rappeler un Espion (Coût). Prendre un de vos Espions depuis un poste d'observation vers votre réserve pour activer l'effet associé à ce coût.
Rappeler un Espion (Action). Pendant son tour, on peut rappeler un de ses Espions en poste pour jouer un Agent dans un emplacement connecté à un poste déjà occupé par un autre Agent ou pour piocher une carte si on vient de jouer un Agent dans un emplacement connecté à ce poste.
 - **Espace CHOM** : Si vous jouez avec le Module CHOM, prenez un des deux Contrats face visible dans l'offre (remplacez-le). Sinon, gagnez 2 Solari.
 - **Drapeau Contrôle** : Le joueur contrôlant l'emplacement gagne le bonus indiqué, même si c'est l'Agent d'un autre joueur qui est présent.
- B) **Tour Révélation** : Révéler ses cartes en main, séparément des cartes jouées avant.
 - Points *Persuasion* : acheter les cartes disponibles dans les offres (vers sa défausse).
 - Effets et Calcul de votre Force totale (minimum 1 unité en zone *Conflit*) : +2 par *Troupe* en *Conflit*, +3 par *Ver des Sables*, +1 par icône *Epée* sur les cartes révélées.
 - Défausser toutes ses cartes jouées (Tours *Agent* et *Révélation*).

Une fois que tous les joueurs ont fait leur Tour *Révélation*, la phase 2 s'arrête.

- Solo (variante) : Lancer 2D6 et défausser les cartes de l'offre selon le résultat (6= ignoré).



III. Combat

- **Intrigue Combat**. Chaque joueur en conflit peut jouer une ou plusieurs *Intrigues Combat* ou passer. Résoudre les effets modifiant la Force (0 Force si plus de Troupe en conflit).
- Résolution : Chacun gagne les récompenses indiquées sur la carte *Conflit* suivant sa place obtenue (3^e place ignorée s'il y a moins de 4 joueurs dans la partie, 0 Force = pas de récompense). En cas d'ex-aequo pour la 1^{ère} place, chacun gagne la récompense de la 2^e place et personne ne gagne la carte *Conflit* (elle est défaussée).
Chaque joueur ayant au moins un Ver des Sables dans sa zone DOUBLE sa récompense (sauf Contrôle d'un emplacement et icônes *Bataille* des cartes *Conflit*).
La récompense *Drapeau* sur *Arrakeen*, *Raffinerie d'Epice* ou *Bassin Impérial*, permet au gagnant du *Conflit* de placer un drapeau *Contrôle* sur ce lieu.
- Le gagnant (1^e place) prend la carte *Conflit*, face visible dans sa réserve. Un joueur ayant 2 icônes *Bataille* identique sur 2 cartes dans sa réserve peut les retourner face cachée pour gagner 1 PV.
- Les effets des *Intrigues Fin de Combat* se déclenchent. Toutes les Troupes en zone *Conflit* sont remises dans leur réserve respective (pas en garnison) et marqueurs *Combat* remis à 0. Les Vers des Sables en *Conflit* retournent en Banque.



IV. Faiseurs

- Placer 1 Epice sur chacun des espaces de récolte n'ayant pas d'Agent assigné.

V. Rappel

- Vérifier si un joueur a 10 PV ou plus, ou si le paquet *Conflit* est vide => *Fin de partie*.
- Chacun récupère ses Agents du plateau sur sa fiche *Dirigeant*.
- Le joueur suivant dans le sens horaire prend le marqueur 1^{er} joueur.

FIN DE PARTIE (10 PV ou paquet *Conflit* vide)

Résoudre les cartes *Intrigue Fin de partie*.

Le dirigeant ayant le plus de PV remporte la partie. Pour départager les ex-aequo, comptez les ressources dans l'ordre : Epice, puis Solari si égalité, puis Eau puis Troupes en garnison.

Offre Imperium

Les points de *Persuasion* acquis pendant une Manche sont dépensés pendant le Tour *Révélation* pour se procurer de nouvelles cartes, en payant le coût indiqué en haut à droite (certains coûts ont un bonus, gagné uniquement à l'achat). Chaque carte acquise est placée face visible sur votre défausse.

Vous pouvez acquérir plusieurs cartes. Chaque carte prise dans l'offre *Impérium* est remplacée immédiatement, on peut donc acheter une nouvelle carte si on a la *Persuasion* requise.

La *Persuasion* non dépensée est perdue à la fin de votre Tour *Révélation*.

DUNE IMPERIUM – INSURRECTION (2.2)

JEU SOLO – DÉTAIL (MAISON HAGAL)

En mode Solo vous affrontez deux Rivaux qui utilisent les cartes *Maison Hagal* pour leurs Tours *Agent* et lors de la Phase 3 (Combat). Ils sont affectés par les effets ciblant les adversaires (« *joueurs* ») mais ne payent pas les coûts des emplacements d'action. Le marqueur *1^{er} Joueur* fonctionne comme en multi (donné au suivant en sens horaire, en fin de manche).

Niveau de Difficulté

- Novice (*Mercenaire*) : A la mise en place, pas de Troupe en garnison pour les Rivaux et le joueur pioche 1 carte *Intrigue*.
- Vétéran (*Sardaukar*) : Pas de modification.
- Expert (*Mentat*) : En combat de *Conflit III* un Rival pioche 2 cartes *Hagal* et ajoute toutes les Epées (*Escalade Brutale*) ; en Combat *Conflit II ou I* un Rival ne déploie pas de Troupes s'il a déjà au moins 3 Troupes de plus que les autres, mais il déploie toujours les Vers des Sables si possible (*Déploiement Expert*) ; lorsqu'un Rival révèle une carte qui envoie un Agent sur une Faction sans coût, il l'ignore s'il a déjà une Alliance avec cette Faction et est Leader sur la piste ou à 2+ Influence mais est en retard de 2+ Influence sur le leader (*Politique habile*).
- Expert+ (*Kwisatz*) : Mode *Expert* et le joueur ne peut pas avoir d'Agent *Maitre d'Arme*.

Tours des Rivaux

Phase 2 (Tours des Joueurs)

A son tour, un Rival effectue son Tour *Agent* tant qu'il possède au moins 1 Agent sur sa carte *Dirigeant*. Il ne fait pas de Tour *Révélation*.

- 1) Révéler la carte sur le paquet *Maison Hagal* et placer l'Agent du Rival sur l'espace indiqué. S'il est déjà occupé, défausser la carte et en piocher une nouvelle. Si le paquet est vide, mélanger immédiatement la défausse pour le reconstituer. Le Rival active les effets de la carte *Hagal*, il ignore tous les coûts et effets de l'espace *Action*. Certaines cartes proposent un choix selon les conditions indiquées dans chaque effet. Un Rival ne gagne pas le bonus indiqué sur les 4^e cases des pistes *Faction*.

Si l'espace a une icône *Combat*, le Rival **déploie jusqu'à 2 Troupes de sa garnison** en zone de *Conflit*, même si la carte *Hagal* ne lui fait pas recruter de Troupe.

Espace de Récolte : Suivre les instructions. S'il est sur *Bassin Hagga* ou *Désert Profond* et qu'il a un jeton Hameçon, le Rival invoque 1 ou 2 Vers des Sables. S'il n'invoque pas, le Rival gagne la valeur de base d'Epice de l'emplacement en plus du bonus.

Carte Placer un Espion : Une fois l'effet *Espion* résolu, révéler une autre carte *Hagal*. Lorsqu'un Rival place son **3^e Espion en jeu**, il rappelle immédiatement les deux autres et **déclenche sa capacité *Manigance*** sur sa carte *Dirigeant*.

Phase 3 (Combat)

Chaque Rival ayant au moins 1 Troupe en zone de *Conflit* calcule sa Force et gagne un bonus de combat. Ceci est fait avant que le joueur puisse jouer des cartes *Intrigue Combat*.

- 1) Dans l'ordre du tour, on pioche 1 carte *Maison Hagal* pour chaque Rival en conflit. Compter le nombre d'icônes *Epée* en bas de carte (tous les autres effets sont ignorés) et ajouter ce bonus à la Force du Rival sur la piste de *Combat*.
- 2) A la résolution des conflits, les Rivaux gagnent toutes les récompenses possibles de 1^{ère} ou 2^e place (*Points Victoire*, *Influence Faction*, *Eau*, *Solari*, *Epice*, cartes *Intrigue et Conflit*). Ils doublent leur récompense s'ils ont au moins 1 Ver des sables dans le *Conflit*. Les Rivaux ne prennent jamais de *Contrat* (+2 *Solari* à la place). Ils utilisent les icônes *Bataille* de leurs cartes *Conflit* gagnées comme les joueurs (+ 1PV pour 2 identiques).

Les Rivaux placent leur marqueur *Contrôle* sur le Drapeau d'un espace et reçoivent le bonus lorsqu'un Agent occupera cet espace, ainsi que le **bonus de Défense si une carte *Conflit* concerne un espace contrôlé** (placer 1 Troupe de sa réserve en zone *Conflit*).

En cas de gain d'*Influence*, un Rival choisit la piste de *Faction* où il est le plus bas. En cas d'égalité entre plusieurs pistes, il utilise sa liste de priorité (bas de sa carte *Dirigeant*).

Ressources, Maitre d'Arme et PV

Un Rival conserve ses ressources jusqu'à ce qu'il puisse gagner son Maitre d'Arme. Il doit dépenser la valeur indiquée en haut à droite de sa carte *Dirigeant* en *Solari*, *Epice*, cartes *Intrigue* puis *Eau* (coût payable en différentes ressources).

Une fois qu'un Rival possède son Maitre d'Arme, il dépense 3 cartes *Intrigue* ou 3 *Eaux* ou 7 *Epices* ou 7 *Solaris* pour gagner +1 PV (dépense immédiate dès qu'il atteint le quota pour une ressource unique, même en dehors de son tour).



Icônes Numéro de Piste *Faction* : Lorsqu'un Rival gagne de l'*Influence* de *Faction* avec un chiffre, il doit choisir selon la position dans sa liste de priorité de carte *Dirigeant* (ex : 2 = 2^e *Faction* de la liste). En cas de choix, le Rival choisit la piste où il est le moins avancé et utilise sa liste de priorité en cas d'égalité.



Icône *Hameçon* : S'il n'en a pas déjà un, le Rival prend un jeton *Hameçon* et le place dans sa garnison.



Icône *Bouclier brisé* : Si le Rival possède un jeton *Hameçon* et que le *Bouclier* est toujours en jeu, retirer le *Bouclier*. Ignorer cet effet si le Rival n'a pas d'*Hameçon*.



Vol d'*Intrigue* : Comme pour les joueurs, un Rival prend 1 carte *Intrigue* au hasard chez les adversaires en ayant 4 ou plus.



Espion : Le Rival place un *Espion* de sa réserve sur un *Poste d'Observation*, selon les indications de la carte *Hagal*. S'il n'y en a pas, utiliser sa liste de priorité de *Factions* (si tous les *Postes* sont occupés, ignorer l'effet).



Manigance : Dès qu'un Rival place son 3^e *Espion* en jeu, il rappelle les 2 autres en réserve et active l'effet *Manigance* de sa carte *Dirigeant*.

DUNE IMPERIUM – INSURRECTION (2.2)

LISTE DES DIRIGEANTS (Insurrection)

Nom (Difficulté)	Capacité	Chevalière
Muad'Dib (1) Maison Atréides	Tour <i>Révélation</i> : si vous avez au moins un Ver des Sables dans le Conflit : +1 <i>Intrigue</i> .	Piochez 1 carte du deck.
Dame Margot Fenring (1) Maison Fenring	Quand vous atteignez 2 Influence <i>Bene Gesserit</i> : +2 Epices.	Espion sur 1 Poste des Régions peuplées (Icône <i>Rond bleu</i>)
Dame Amber Metulli (1) Maison Metulli	Tour <i>Révélation</i> : vous pouvez replier une de vos troupes.	+1 Solaris et, si vous avez une Alliance, +1 Epice.
Gurney Halleck (1) Maison Atréides <i>* 10 en partie 6 J</i>	Tour <i>Révélation</i> : si vous avez au moins 6* points de Force en Conflit : +1 <i>Persuasion</i> .	+1 Troupe.
Dame Jessica (2) Maison Atréides Révérende Mère Jessica	Quand vous envoyez 1 Agent sur un emplacement <i>Bene Gesserit</i> du plateau, vous pouvez renvoyer en réserve toutes vos Mémoires et piocher 1 carte pour chacune. Puis retournez cette fiche <i>Dirigeant</i> côté <i>Révérende</i> . Une fois par tour, -1 Eau pour répéter les effets Factions <i>Bene Gesserit</i> ou <i>Fremen</i> où vous avez 1 Agent à ce tour.	Coût : -1 Epice => Piochez 1 <i>Intrigue</i> et déplacez 1 Troupe de la réserve sur la zone <i>Bene Gesserit</i> du plateau. Elle devient une Mémoire (voir <i>Capacité</i>). -1 Epice => +1 Eau.
Princesse Irulan (2) Maison Corrino	Quand vous atteignez 2 Influence <i>Empereur</i> : piochez 1 <i>Intrigue</i> .	Acquérir en main une carte de coût 1 <i>Persuasion</i> OU détruire 1 carte en main de coût 1 <i>Persuasion</i> minimum : +2 Epices.
Shaddam Corrino IV (2) Maison Corrino <i>Module Contrats CHOM obligatoire.</i>	Mettez de côté les 2 Contrats Sardaukar. Vous seul pouvez les acquérir.	Les Unités ne peuvent pas être déployées dans le Conflit ce tour-ci. +1 Solaris et +1 Troupe OU -3 Solaris => +1 Faction.
Staban Tuek (3) A la mise en place, retirez <i>Diplomatie</i> de votre deck.	A chaque fois qu'un autre joueur envoie 1 Agent sur un emplacement <i>Faiseur</i> que vous espionnez : +1 Epice.	Espion sur un Poste au choix. S'il est placé sur un CHOM (icône verte) : -1 Epice => +3 Solaris. S'il est placé sur une Faction : -2 Solaris => piochez 1 <i>Intrigue</i>

LISTE DES RIVAUX (Insurrection Solo)

La difficulté indique combien de ressources le Rival doit dépenser pour obtenir son Maître d'Armes. Plus le chiffre est bas, plus le Rival est puissant. Le Rival dépense toutes ses ressources disponibles en commençant par les Solaris, puis Epice, Intrigues et enfin Eau.

Nom (Difficulté)	Chevalière	Manigance	Priorité Factions
Staban Tuek (9)	+1 Epice	+2 Troupes	Gui > Fre > Ben > Emp
Dame Amber Metulli (9) *	+1 Troupe	+3 Troupes	Fre > Emp > Gui > Ben
Dame Margot Fenring (8)	+1 Solaris	+1 Influence <i>Bene Gesserit</i>	Ben > Emp > Fre > Gui
Gurney Halleck (8)	+1 Troupe	+1 Influence Faction où il en a le plus.	Fre > Gui > Emp > Ben
Princesse Irulan (7)	Place 1 Espion	+1 Influence Faction +1 Troupe	Emp > Ben > Fre > Gui
Glossu « La Bête » Rabban (7) *	+1 Troupe OU +2 Troupes s'il possède une Alliance	+2 Influence Faction Gain d'une Alliance si possible	Emp > Gui > Ben > Fre
Baron Vladimir Harkonnen (6)	Pioche 1 <i>Intrigue</i>	+2 Solaris +2 Troupes	Gui > Emp > Ben > Fre
Dame Jessica (6)	+1 Influence Faction Gain d'une Alliance si possible	+2 Eau	Ben > Fre > Gui > Emp
Feyd-Rautha Harkonnen (4)	+2 Troupes	+1 Influence Faction	Emp > Ben > Gui > Fre
Muad'Dib (4)	+1 Influence Fremen	Hameçon Bouclier brisé +1 <i>Intrigue</i>	Fre > Ben > Gui > Emp

Factions : Emp = Empereur, Gui = Guilde Spatiale, Ben = Bene Gesserit, Fre = Fremen

* Ne marque pas de points de victoire. Une fois son Maître d'Armes obtenu, ne récolte plus de ressources (les bonus d'Epice gagnés sont remis en réserve). Note : Rival pour les parties à 2 joueurs, ne pas prendre en Solo.