

DUNE

IMPERIUM

INMORTALIDAD

AMPLIANDO EL IMPERIO

La Bene Tleilax (o tleilaxu) es una poderosa sociedad aislacionista dentro del Imperio que se especializa en la ingeniería genética. Los líderes de las Casas deben considerar cuidadosamente los costes, tanto financieros como éticos, derivados de tratar con ellos. Los órganos protésicos tleilaxu son ampliamente usados por todo el Imperio, pero sus programas de modificación genética y de creación de híbridos son vistos con desconfianza.

Su invención más controvertida es la vida humana cultivada en los misteriosos tanques axolotl. En la época del duque Leto Atréides, los Danzarines Rostro eran un secreto que los tleilaxu guardaban celosamente, pues les servían como espías y asesinos, mientras que los gholas eran nuevas versiones de individuos creados a partir de carne muerta. Aunque carecían de los recuerdos de sus vidas originales, proporcionaban cierto consuelo a sus allegados mediante una forma retorcida de inmortalidad...



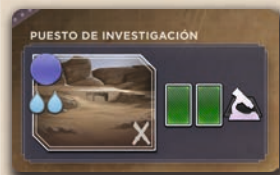
COMPONENTES DEL JUEGO



Tablero de la Bene Tleilax



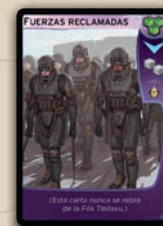
30 cartas de mazo del Imperio



Puesto de investigación alternativo



18 cartas de mazo Tleilaxu
Sus dorsos son idénticos a los de las cartas del Imperio.



1 carta de la Reserva
Fuerzas reclamadas



15 cartas de Intriga

COMPONENTES DE JUGADOR



Ficha de Atómicas familiares



2 cartas iniciales
Experimentación



2 discos

1 ficha de Investigación
1 ficha Tleilaxu

Estos componentes son de un color distinto para cada jugador. Aquí solo se muestra el rojo.

Solo se usan en partidas en solitario



4 cartas de la Casa Hagal

PREPARACIÓN

Cuando se juegue con *INMORTALIDAD*, los siguientes pasos deben añadirse a la secuencia de preparación del juego original, que quedará modificada según se indica a continuación.

- 1 Baraja las 30 cartas del Imperio junto con el mazo del Imperio (antes de formar la Fila del Imperio).



- 2 Coloca el tablero de la Bene Tleilax junto a la Fila del Imperio y las cartas de la Reserva.

Coloca 2 fichas de Especia del banco en la cuarta casilla del medidor Tleilaxu.



Cada jugador toma los dos discos nuevos del color que le corresponde, y a continuación coloca uno como su ficha Tleilaxu en la casilla más a la izquierda del medidor Tleilaxu, y el otro como su ficha de Investigación en la casilla más a la izquierda del medidor de Investigación.



- 3 Crea una Fila Tleilaxu junto a la Fila del Imperio.

Coloca la carta *Fuerzas reclamadas* a la izquierda del tablero de la Bene Tleilax.



Baraja el mazo Tleilaxu y déjalo boca abajo junto al mazo del Imperio. Toma las dos primeras cartas del mazo Tleilaxu y déjalas bocarriba junto a la de *Fuerzas reclamadas*.

Los jugadores pueden poner el tablero de la Bene Tleilax y la Fila Tleilaxu donde les resulte más cómodo, aunque es preferible que la Fila del Imperio y la Fila Tleilaxu estén cercanas entre sí.



5 Cada jugador toma una ficha de Atómicas familiares y la coloca en su suministro.

6 Añade el resto de cartas nuevas a las del juego original:

Cada jugador retira las dos copias de *Dune, el Planeta del Desierto* de su mazo inicial (devolviéndolas a la caja del juego) y las sustituye por dos copias de *Experimentación*.



Baraja las 15 cartas de Intriga junto con el mazo de Intrigas.

Para las partidas en solitario, consulta las reglas adicionales en la página 13 (que incluyen la preparación para las nuevas cartas de la Casa Hagal).

4 Coloca el Puesto de investigación alternativo encima de esa misma parte del tablero de juego original.



EL TABLERO DE LA BENE

El tablero de la Bene Tleilax refleja la relación que cada jugador mantiene con los misteriosos tleilaxu, y lo hace de dos maneras: con el medidor de Investigación y el medidor Tleilaxu.

EL MEDIDOR DE INVESTIGACIÓN

El medidor de Investigación muestra los logros científicos de los que se beneficia cada Casa por sus tratos con los tleilaxu.



Cada vez que actives el icono de **Investigación**, tu ficha de Investigación se desplaza una casilla hacia la derecha. A menudo, pero no siempre, podrás elegir entre dos caminos en esa dirección. Nunca podrás moverte hacia arriba o hacia abajo, ni tampoco hacia la izquierda.

Cuando tu ficha se mueva a otra casilla del medidor de Investigación, recibes inmediatamente la bonificación indicada en ella.

Carmen recibe un icono de Investigación y hace avanzar su ficha de Investigación. Puede optar por moverla hacia abajo y a la derecha, desechando una carta y generando un espécimen, o hacia arriba y a la derecha, activando otro icono de Investigación que hará que su ficha vuelva a avanzar de inmediato.



Los **marcadores genéticos** representan avances tecnológicos significativos que irás desbloqueando a medida que tu ficha de Investigación se mueva por el medidor.

Cuando tu ficha de Investigación llegue a una columna con un marcador genético en su base, durante el resto de la partida, todo efecto procedente de cartas señaladas con ese icono estará activo para ti. Para algunos de estos efectos bastará con un solo marcador genético, mientras que otros requieren que llegues hasta el segundo marcador genético situado al final del medidor de Investigación.



Además, cuando llegues al primer marcador genético, durante el resto de la partida podrás poner en la parte superior de tu mazo las cartas Tleilaxu que adquieras.



Cuando llegues al segundo marcador genético, durante el resto de la partida activar el icono de Investigación no hará avanzar más tu ficha de Investigación; en vez de eso, robas una carta.



EL MEDIDOR TLEILAXU

Avanzar por el medidor Tleilaxu representa ir aceptando paulatinamente creaciones de los tleilaxu cada vez más amorales.



Cada vez que recibas un icono **Tleilaxu**, haz que tu ficha Tleilaxu avance una casilla en el medidor Tleilaxu.



Siempre que tu ficha Tleilaxu llegue a una casilla con una bonificación, la recibes de inmediato.

Cada jugador recibe un Punto de Victoria cuando llega a esta casilla. El **primer** jugador que llegue a ella recibe una bonificación adicional: las 2 fichas de Especia que se colocaron aquí durante la preparación de la partida.

CARTAS TLEILAXU

Las creaciones únicas de la Bene Tleilax están representadas por cartas Tleilaxu.



En muchos sentidos, las cartas Tleilaxu son similares a las cartas del Imperio. Las adquieres durante tu turno de Revelación (poniéndolas en tu pila de descartes para más adelante barajarlas en tu mazo), las juegas durante un turno de Agente o las revelas durante un turno de Revelación. Sin embargo, las cartas Tleilaxu proceden de la Fila Tleilaxu y para adquirirlas hay que pagar un coste en especímenes en vez de puntos de Persuasión.



Cada vez que aparece el icono de Especímen en una carta o en una casilla del tablero, generas un espécimen: toma una tropa de tu suministro y ponla en los Tanques axolotl del tablero Tleilaxu.



Puedes gastar especímenes que tengas en los Tanques axolotl para adquirir una carta Tleilaxu de la Fila Tleilaxu (pagando el coste en especímenes indicado en su esquina superior derecha) o para pagar un efecto de una de tus cartas que tenga un coste en especímenes. Siempre que gastes un espécimen, devuélvelo a tu suministro.



Puedes devolver cualquiera de tus especímenes a tu suministro en cualquier momento (esto puede resultar útil si necesitas reclutar tropas pero no te queda ninguna en tu suministro).

En la Fila Tleilaxu siempre debe haber dos cartas además de la de *Fuerzas reclamadas*. Cuando no sea así, se roban cartas de la parte superior del mazo Tleilaxu para remplazar las que faltan. La carta *Fuerzas reclamadas* nunca se retira de la Fila Tleilaxu. Cuando un jugador la «adquiere», elige uno de sus efectos (reclutar dos tropas o avanzar su ficha Tleilaxu una casilla en el medidor Tleilaxu), pero deja la carta en el lugar donde está.



No puedes adquirir cartas Tleilaxu usando efectos que adquieren cartas de la Fila del Imperio. Debido a que las cartas Tleilaxu no cuestan puntos de Persuasión, tampoco puedes adquirirlas mediante efectos que mencionan o modifican un coste en Persuasión.

ADSCRIPCIONES

Algunas cartas nuevas poseen un recuadro de Agente modificado con un fondo especial y la palabra «Adscripción» encima. Estas cartas se combinan con otras que tengas en tu mano para poder realizar jugadas que serían imposibles de otro modo.



- Al jugar una carta de Adscripción durante un turno de Agente, no puedes jugarla por sí sola, sino que debes jugar dos cartas (y solo dos) en ese turno.
- Puedes optar por jugar dos cartas de Adscripción, o jugar una que sea de Adscripción y otra que no lo sea.
- Puedes emplear un icono de Agente de cualquiera de esas dos cartas para enviar a tu Agente a una casilla del tablero.
- Se considera que ambas cartas que has jugado han «enviado» al Agente, independientemente de a qué carta perteneciera el icono que has utilizado.
- Recibes los efectos de ambas cartas, además de los efectos de la casilla del tablero, en el orden que prefieras.
- Las cartas de Adscripción pueden ser reveladas con normalidad durante tu turno de Revelación para obtener los efectos de sus recuadros de Revelación.





Cristina juega Reflejos antinaturales adscrito a Creado en los tanques, por lo que puede enviar a su Agente a cualquier casilla del tablero ▲ o ▲. Elige la Depresión Imperial y recolecta su especie.

Puesto que su ficha de Investigación ha alcanzado el primer marcador genético del medidor de Investigación, roba dos cartas gracias a Reflejos antinaturales.

También recluta dos tropas mediante Creado en los tanques. Puesto que su Agente fue enviado a una casilla de Combate, elige desplegar en el Conflicto a esas tropas, junto con otras dos de su guarnición.

Al jugar una pareja de cartas mediante adscripciones, se considera que ambas cartas están «adscritas» entre sí. Puede que alguna carta genere efectos adicionales «si está adscrita».

Carmen juega Ghola y Genes de los Corrino adscritas entre sí. Puede enviar a su Agente a una casilla del tablero  o . Decide enviarlo a la casilla de Riqueza, que le proporciona 2 solaris y un punto de Influencia sobre el Emperador. También hace que su ficha Tleilaxu avance dos veces en el medidor Tleilaxu: una por Genes de los Corrino y otra por Ghola, puesto que Ghola «copia» el recuadro de Agente de Genes de los Corrino y ambas cartas se consideran adscritas.



Cuando una carta menciona «la otra carta adscrita», se refiere a la carta a la que está adscrita.

Candela juega Silla-perro adscrita a Intermediario en Arrakis para enviar a un Agente a la casilla de Mentat. Al comienzo de su turno de Revelación de esa ronda, Candela devuelve Intermediario en Arrakis a su mano (para luego revelarlo de inmediato).

ATÓMICAS FAMILIARES

Cada jugador recibe una ficha de Atómicas familiares durante la preparación. Una vez por partida, puedes gastar la tuya durante tu turno (devolviéndola a la caja del juego) para retirar todas las cartas de la Fila del Imperio, y luego roba del mazo del Imperio las cartas necesarias para crear una nueva Fila del Imperio.



VARIANTES

INMORTALIDAD con la modalidad de partidas épicas de EL AUGE DE IX

Si deseas añadir *INMORTALIDAD* a la modalidad de partidas épicas de *EL AUGE DE IX*, no sustituyas ninguna de las 10 cartas iniciales por *Controlar la especia*. En vez de eso, cada jugador deja su copia de *Controlar la especia* en su pila de descartes al principio de la partida.



Hasta los 11

Dado que *INMORTALIDAD* añade nuevas opciones de construcción de mazos para que los jugadores experimenten con ellas, algunos grupos pueden preferir jugar partidas un poco más largas donde sus creaciones tleilaxu puedan cobrar vida. En ese caso (sobre todo si se trata de jugadores veteranos o competitivos), sugerimos jugar hasta los 11 Puntos de Victoria (en las partidas de 4 jugadores se empieza con 0 y se juega hasta los 10).

ADICIONES A PARTIDAS EN SOLITARIO

Los Rivaless se rigen por nuevas reglas si se juegan partidas en solitario con elementos de *INMORTALIDAD*. Cabe señalar que estas reglas no se aplican a las partidas de dos jugadores.

PREPARACIÓN

Retira las tres cartas *Carthag* originales del mazo de la Casa Hagal.

INMORTALIDAD incluye 4 nuevas cartas de la Casa Hagal que deben barajarse en el mazo de la Casa Hagal: tres nuevas cartas *Carthag* y una de *Puesto de Investigación*.

Pon fichas Tleilaxu para cada Rival al principio del medidor Tleilaxu. No pongas fichas para tus Rivaless en el medidor de Investigación, puesto que los Rivaless no las usan.



Si quieres que tus partidas en solitario te concedan un poco más de tiempo para argucias y maquinaciones, considera utilizar la variante «Hasta los 11» de la página 12.

NUEVAS CARTAS DE LA CASA HAGAL

Las nuevas cartas de la Casa Hagal otorgan a los Rivaless acceso a una nueva sección del tablero y modifican otra.



Medidor Tleilaxu — Si un Rival utiliza una carta de la Casa Hagal con un icono Tleilaxu para enviar a un Agente, también avanza una casilla en el medidor Tleilaxu, recibiendo cualquier bonificación indicada en la nueva casilla.



Fila Tleilaxu — Estos iconos en una carta de la Casa Hagal hacen referencia a dos de las cartas en la Fila Tleilaxu (que no sean *Fuerzas reclamadas*). Siempre que un Rival use una de estas cartas para enviar a un Agente, retira y reemplaza la carta correspondiente al icono tachado (ya sea la de la izquierda o la de la derecha).

ACLARACIONES

Enviar un emisario — Si juegas dos cartas adscritas entre sí para enviar a un Agente, tú eliges cuál de esas cartas recibe los iconos de Agente.

Ghola — Si adscribes esta carta a *Maniobras de poder* para enviar a un Agente a una casilla del tablero de una Facción, solo obtendrás 2 puntos de Influencia sobre esa Facción, la misma cantidad que si hubieras jugado *Maniobras de poder* por sí sola.

Ghola reproduce por completo el recuadro de Agente de la carta a la que está adscrita, lo que incluye efectos como «Desecha esta carta».

Si adscribes *Ghola* a una carta Bene Gesserit que tenga un efecto que compruebe «Si tienes una carta Bene Gesserit en juego» (como la carta *Reverenda Madre Mohiam*), la versión de ese efecto en *Ghola* tendrá en cuenta esa carta Bene Gesserit en juego. Sin embargo, *Ghola* no podrá ser tenida en cuenta por otras cartas que busquen una carta Bene Gesserit en juego, porque no es en sí misma una carta Bene Gesserit.

Si adscribes *Ghola* a *Arte extraño* (de *EL AUGUE DE IX*), puedes realizar dos turnos adicionales seguidos.

Ilesa Ecaz — Cuando adscribas una carta a la que dejaste aparte mediante este Líder (de *EL AUGUE DE IX*), recibes 1 de especia o 1 solari según los iconos presentes en la carta que dejaste aparte, incluso aunque tu Agente haya sido enviado a una casilla del tablero permitida por la otra carta adscrita.

Kwisatz Haderach — El efecto de Agente de esta carta reemplaza las reglas normales para el envío de Agentes a casillas del tablero. Si le adscribes otra carta, seguirás pudiendo enviar a un único Agente en ese turno. Ni siquiera *Ghola* te permitirá enviar a un segundo Agente en un mismo turno.

Puerto espacial — Esta pieza de Tecnología (de *EL AUGUE DE IX*) te permite poner cartas Tleilaxu que adquieras en la parte superior de tu mazo, incluso si tu ficha de Investigación no ha llegado todavía al primer marcador genético.

Reunión clandestina — Para poder jugar esta carta en un turno de Agente, debes añadirle de algún modo al menos un icono de Agente (por ejemplo: adscribiéndole otra carta).

Usurpar — Puedes adscribir esta carta a otra que tengas en tu mano en vez de adscribirla a una de la Fila del Imperio. Una carta adscrita en la Fila del Imperio no se considera «en juego».

Desechar una carta con *Usurpar* no activa efectos como el de *Ojos artificiales* ni cartas con el icono de Descarga (de *EL AUGUE DE IX*).

Para ver las actualizaciones y aclaraciones de las reglas más recientes, consulta el documento de preguntas frecuentes en:

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

CRÉDITOS

DIRE WOLF DIGITAL

Diseño del juego
Paul Dennen

Productor ejecutivo
Scott Martins

Arte y diseño gráfico
Clay Brooks, Nate Storm

Ilustraciones de las cartas
Clay Brooks, Atilla Guzey, Derek Herring,
Kenan Jackson, Raul Ramos, Dan Taylor

Producción
Evan Lorentz

Desarrollo del juego
Justin Cohen, Paul Dennen

Desarrollo adicional del juego
Phil Amylon, Julia Duga, Evan Lorentz,
Kevin Spak, Yuri Tolpin, Jay Treat, Caleb Vance

GALE FORCE 9

Productor y coordinador de marca
Joe LeFavi

Genuine Entertainment
Coproductor
John-Paul Brisigotti

Traducción

Alfred Moragas

Revisión de la traducción
Joaquín C. Martín-Rayó

Un agradecimiento especial para todos los involucrados en la creación de este juego:

Brian Herbert, Kevin J. Anderson y el equipo de Herbert Properties.

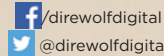
Nuestros maravillosos colegas de Legendary y los extraordinarios cineastas sin quienes este juego no habría podido hacerse.

Todos los fabulosos miembros del equipo de Dire Wolf Digital y sus amigos y familiares, quienes nos ayudaron con las pruebas de juego de *DUNE: IMPERIUM*.

Y Frank Herbert, autor y creador del universo de *Dune*, cuya extraordinaria visión e imaginación nos inspiró a todos.



www.direwolfdigital.com



LEGENDARY



**GENUINE
ENTERTAINMENT**

Publicado por: Dire Wolf Digital

© 2023 Dire Wolf Digital, Inc. Todos los derechos reservados.

DUNE: IMPERIUM se publica bajo licencia de Gale Force Nine, una compañía de Battlefront Group.

DUNE © 2023 Legendary. Todos los derechos reservados.

NUEVOS ICONOS



Combate — En este turno puedes desplegar tropas en el Conflicto como si hubieras enviado a tu Agente a una casilla del tablero de Combate.



Desecha una carta de Intriga de tu elección de tu mano.



Espécimen — Toma una tropa de tu suministro y ponla en los Tanques axolotl del tablero de la Bene Tleilax. Para pagar una carta o un efecto con un coste en especímenes, devuelve tu(s) tropa(s) de los Tanques axolotl a tu suministro.



Inmortalidad — Este icono aparece en la esquina inferior derecha de todas las cartas de esta expansión. Solo sirve de referencia.

CASILLA DEL TABLERO REVISADA



Puesto de investigación:

Icono de Agente: Ciudad

Casilla de Combate

Coste: 2 de agua

Roba 2 cartas y activa un icono de Investigación.



Investigación — Mueve tu ficha de Investigación una casilla *hacia la derecha* en el medidor de Investigación. Puedes moverla a cualquiera de las dos casillas hexagonales conectadas (en algunos casos, solo habrá una casilla de destino disponible). Nunca podrás moverte hacia arriba o hacia abajo, ni tampoco hacia la izquierda.



Marcadores genéticos — Los efectos con estos iconos no están activos hasta que tu ficha de Investigación llega a la columna correspondiente del medidor de Investigación.

Cuando llegues al primer marcador genético, durante el resto de la partida, puedes poner las cartas Tleilaxu que adquieras en la parte superior de tu mazo.



Cuando llegues al segundo marcador genético, durante el resto de la partida, el icono de Investigación ya no hace avanzar tu ficha de Investigación; en vez de eso, robas una carta.



Tleilaxu — Mueve tu ficha Tleilaxu una casilla en el medidor Tleilaxu. Obtén cualquier bonificación indicada en la nueva casilla a la que se ha desplazado.