



I M P E R I U M

ERRATA ET FOIRE AUX QUESTIONS

Dernière mise à jour le 1^{er} juillet 2024

ERRATA

Les errata listés ci-dessous s'appliquent à la première édition de chaque boîte, et ont été corrigés dans les réimpressions suivantes.

L'AVÈNEMENT D'IX

Livret de règles, page 4 - Une tuile Technologie avec une capacité pouvant être utilisée une fois par manche (ce qui est représenté par la flèche blanche) peut l'être aussi bien durant un tour Agent que Révélation.

Vaste Conspiration (carte Intrigue) - Trois conditions remplies [et non pas *si vous avez au moins trois*].

Espace Plissé (carte Maison Hagal) - Intitulée par erreur *Plisser l'espace*.

IMMORTALITÉ

Infiltrateur Tleilaxu (carte) - *Les Agents ennemis* [et non pas *adverses*] *ne bloquent pas votre Agent ce tour-ci*.

Mentat Tordu (carte) - Intitulée par erreur *Mentat Retors*.

INSURRECTION

Emplacements Faiseur du plateau - Appelés par erreur *emplacements du plateau Faiseur*.

Livret de règles, page 11 - Infiltrer : *si vous souhaitez envoyer un Agent sur un emplacement du plateau occupé par un autre joueur, vous pouvez rappeler votre propre Espion depuis un poste d'observation connecté à cet emplacement* [et non pas « occupé »] *pour ignorer l'Agent de l'autre joueur et envoyer votre Agent sur ce même emplacement du plateau*.

Livret de règles, page 13 - L'encart *Acquiring cards* devrait être intitulé *Acquérir des cartes*.

Plateau de jeu - La zone *Landsraad Council* devrait être intitulée *Conseil du Landsraad*.

Anciennes du Sud (carte) - Intitulée par erreur *Anciens du Sud*, et l'effet Lien Fremem était resté en anglais.

FOIRE AUX QUESTIONS

Alliance - Si vous possédez un jeton Alliance et perdez de l'Influence sur cette Faction, vous perdez également le jeton dans les cas suivants :

- Vous étiez préalablement à égalité avec un autre joueur pour l'Influence. Le joueur avec qui vous étiez à égalité prend alors le jeton Alliance. (Si vous étiez à égalité avec plus d'un autre joueur, choisissez qui prend le jeton.)
- Vous retombez à 3 Influence ou moins. (Si aucun autre joueur ne possède 4 Influence ou plus sur la faction afin d'obtenir le jeton, remettez-le sur le plateau.)

Alliances Changeantes - Vous pouvez choisir de perdre et de gagner de l'Influence sur la même Faction (ce qui vous fera au final gagner une Influence sur cette Faction).

Comme pour tout autre coût, vous devez payer le coût (perdre une Influence) avant de pouvoir gagner deux Influence. Vous ne pouvez pas « perdre » d'Influence sur une Faction sur laquelle vous n'en avez aucune.

Au Vainqueur... - Voir **Cartes Intrigue**.

Banquiers de la Guilde - La réduction s'applique à chaque exemplaire de *L'Épice Doit Couler* dont vous faites l'acquisition durant votre tour.

Baron Vladimir Harkonnen - Choisissez les factions pour la capacité « Coup de Maître » après la mise en place, juste avant le début de la première manche. Vous ne pouvez utiliser la capacité « Coup de Maître » pour gagner de l'Influence qu'une fois par partie.

Cartes Intrigue - Pour jouer une carte Intrigue, vous devez remplir ses conditions et payer son coût. Par exemple, vous devez siéger au Haut Conseil pour jouer *Dispense du Conseil*, et vous devez payer 2 Solari pour jouer *Corruption*.

Vous pouvez jouer toute carte Intrigue Complot lors d'un de vos tours Agent ou Révélation. Si la carte a un effet qui ne s'applique pas avant votre prochain tour Révélation (par exemple : *Charisme*, *Mission de Recrutement*), conservez-la face visible devant vous jusqu'à alors, puis utilisez-la et défaussez-la.

Dans les rares cas où vous épuiseriez le paquet Intrigue, mélangez les cartes Intrigue défaussées pour former un nouveau paquet.

Voir également « **Lorsque vous remportez un Conflit** », **Tour Révélation**.

Chani – Voir **Repli**.

Charisme – Voir **Cartes Intrigue**.

Chaumurky – À la fin de la partie, en cas d'égalité entre deux joueurs, si l'un pose la carte Intrigue *Départage* pour gagner 10 Épice (et ainsi posséder plus d'Épice que son adversaire, condition habituelle pour remporter les égalités) et que l'autre possède la tuile *Technologie Chaumurky*, ce dernier gagne la partie.

Comte Ilban Richèse – La capacité « Négociateur Impitoyable » ne fonctionne que lors du paiement de Solari pour le coût imprimé sur un emplacement du plateau de jeu (et non pas, par exemple, lorsque vous utilisez une de vos cartes avec une capacité coûtant des Solari).

Comtesse Ariana Thorvald – La capacité « Toxicomane de l'Épice » n'est pas optionnelle. Elle affecte uniquement l'Épice que vous récoltez lorsque vous envoyez un Agent sur l'un des trois emplacements du plateau (la Grande Étendue, le Bassin de Hagga et le Bassin Impérial), pas l'Épice que vous recevez par d'autres moyens.

Conflit – Les règles d'attribution des récompenses d'un Conflit sont les mêmes pour un, deux ou trois joueurs. Elles ne diffèrent que pour quatre joueurs.

Voir également **Troupes**, « **Lorsque vous remportez un Conflit** ».

Défausser – Lorsqu'il est demandé à un joueur de défausser une carte (par exemple *Révérènde Mère Mohiam*, *Test d'Humanité*), cela désigne une carte Imperium de sa main, sauf indication contraire.

Effets optionnels – La plupart des effets d'un emplacement du plateau ou d'une carte que vous jouez sont obligatoires, sauf si :

une carte précise que « vous pouvez » l'appliquer ;

- il y a une flèche dans l'effet (si vous ne voulez pas de l'effet, vous pouvez choisir de ne pas en payer le coût, sauf lorsque vous jouez une carte Intrigue, pour lesquelles il est requis de payer un coût) ;
- vous détruisez une carte en utilisant l'icône « x noir » de la carte (mais notez que lorsque la carte vous dit de se détruire elle-même, sans utiliser de flèche, cela n'est pas optionnel).

L'Épice Doit Couler – Vous conservez le Point de Victoire obtenu en acquérant cette carte même si vous la détruisez par la suite.

Espace Plissé – Vous ne pouvez pas acquérir cette carte en utilisant la persuasion. Elle ne peut être acquise que par une icône Espace plissé (par exemple sur le plateau ou la capacité Chevalière d'Ilesa Ecaz).

Espion Impérial – Vous devez faire se détruire elle-même cette carte pour piocher une carte Intrigue. (Vous ne piochez pas de carte si elle est détruite par un autre moyen.)

Exiger le Respect – Voir **Cartes Intrigue**.

Faire le Tri dans le Chaos – Lorsque vous remportez ce Conflit, prenez le Mentat au début de la prochaine manche.

Goûte-Poison – Voir **Tour Révélation**.

Helena Richèse – Vos adversaires ne peuvent pas acquérir la carte que vous avez retirée avec la capacité « Manipuler ». Vous pouvez toujours l'acquérir autrement (par exemple avec les cartes *Contourner les protocoles* ou *Ambition sans limites*), mais ne bénéficierez pas de la réduction normalement offerte par « Manipuler ». Si vous n'en faites pas l'acquisition lors de votre prochain tour Révélation, retirez-la de la partie.

Ilesa Ecaz – Vous ne gagnez le Solari de sa capacité « Une Longueur d'avance » que si vous avez bien utilisé la carte mise de côté pour envoyer un Agent ce tour-ci, mais que cette carte ne comportait pas exactement une icône Agent.

Incident Mis en Scène – Lorsque vous utilisez cette carte Intrigue, déplacez tous vos marqueurs Combat pour réduire votre force comme vous le feriez avec n'importe quel autre ajustement causé par une carte Intrigue Combat.

Liet Kynes – Les cartes de vos tours Agent pour cette manche et de votre tour Révélation en cours comptent. Liet Kynes apporte 2 persuasions pour chacune d'entre elles.

« **Lorsque vous remportez un Conflit** » – Les cartes Intrigue Combat ayant un effet « lorsque vous remportez un Conflit » ne peuvent pas être jouées lorsque vous êtes à égalité avec un autre joueur pour la victoire.

Si vous recevez une carte Intrigue en récompense pour avoir remporté un Conflit, et que cette carte peut être jouée « lorsque vous remportez un Conflit », vous pouvez choisir de la jouer immédiatement.

Mission d'Assassinat – Vous devez utiliser un autre moyen de détruire cette carte pour ses 4 Solari. Cette carte ne procure aucun moyen de se détruire elle-même.

Mission de Recrutement – Cette carte n'affecte que votre tour Révélation au cours de cette manche. Vous ne pouvez ainsi pas placer au-dessus de votre deck des cartes acquises pendant votre tour Agent. Si vous faites l'acquisition de plus d'une carte ce tour-ci, vous pouvez pour chacune d'entre elles choisir indépendamment de la mettre sur le dessus de votre deck ou de la défausser normalement.

Voir également **Cartes Intrigue**.

Mobilisation Rapide – Voir **Repli**.

Monopoliser le Marché – Comptez le nombre total de cartes *L'Épice Doit Couler* dans votre deck et votre défausse. Comptez séparément le nombre de cartes *L'Épice Doit Couler* de chaque adversaire. Si l'un d'entre eux en possède davantage que vous (ou autant que vous), vous ne remplissez pas la seconde condition de la carte Intrigue.

Orni Mitrailleur – Un adversaire n'ayant aucune troupe en garnison n'est pas affecté par la zone Agent de cette carte.

Partie Solo – En Partie Solo, les Rivaux gagnent bien des Points de Victoire avec la piste Influence d'une Faction (que ce soit en atteignant 2 Influence ou en ayant un jeton Alliance). Ils ne reçoivent **pas** de bonus s'ils atteignent 4 Influence.

Avec le Déploiement des troupes Expert, un Rival ne déploiera pas ses troupes dans un Conflit I ou II s'il mène déjà de 4 force ou plus (dans *L'Avènement d'Ix*, du fait de l'existence des cuirassés, il faut prendre en compte la force d'un Rival pour définir son déploiement, au lieu du nombre de troupes dont il dispose).

Voir également **Conflit**, **Rivaux**.

Payer un coût – Lorsqu'une flèche indique un coût que vous payez pour bénéficier d'un effet, vous ne pouvez choisir de le faire qu'une seule fois. Par exemple : lorsque vous jouez *Duncan Idaho*, vous pouvez payer 1 eau pour recruter une troupe et piocher une carte. Vous ne pouvez pas payer 2 eaux pour recruter deux troupes et piocher deux cartes.

Piste de score – Voir **Points de Victoire**.

Plans Au Sein de Plans – Chaque piste Influence possède six emplacements. Vous avez trois Influence sur une piste si vous atteignez l'emplacement un cran en dessous de celui où vous marquez un Point de Victoire.

Points de Victoire – Vous pouvez marquer plus de 12 Points de Victoire, même si la piste de Score ne monte que jusqu'à 12 (ce qui suffit pour la plupart des parties).

Porteur – La quantité d'Épice de base que vous récoltez est de 1 pour le Bassin Impérial, 2 pour le Bassin de Hagga et 3 pour la Grande Étendue.

Recentrage – Si votre défausse est vide lorsque vous jouez cette carte, remélanguez votre deck.

Voir également **Tour Révélation**.

Repli – Lorsqu'une carte vous autorise à replier « n'importe quel nombre » de troupes, vous pouvez choisir zéro.

Révérènde Mère Mohiam – Vos adversaires choisissent les cartes qu'ils défaussent, en commençant par le joueur à votre gauche puis en procédant dans le sens horaire.

Voir également **Défausser**.

Rivaux – Quand un Rival gagne de l'Influence avec le deuxième emplacement de la piste d'Expédition, il gagne de l'Influence sur la Faction sur laquelle il a le moins d'Influence. En cas d'égalité, le joueur avec le marqueur Premier joueur (ou le joueur humain jouant après lui si c'est un Rival) choisit la Faction.

Si une carte Maison Hagal représente deux emplacements où envoyer un Agent, ne considérez que l'emplacement correspondant à l'Influence du Rival. Si l'emplacement est déjà occupé, défaussez la carte et révélez-en une nouvelle.

Voir également **Partie Solo**.

Test d'Humanité – Voir **Défausser**.

Tour Révélation – Si vous piochez une carte durant votre tour Révélation (par exemple *Goûte-Poison*, *Recentrage*), vous pouvez immédiatement révéler cette carte et l'utiliser ce tour-ci.

Trahison – Au moins un adversaire doit avoir une troupe dans le Conflit pour que vous puissiez jouer cette carte Intrigue (mais vous n'avez pas besoin d'avoir de troupe dans votre réserve).

Troupes – Quand vous recrutez une troupe, elle doit venir de votre réserve. Vous ne pouvez pas recruter un Négociateur du plateau Ix. Si vous ne pouvez pas recruter autant de troupes qu'un effet vous y autorise (parce que vous n'avez pas assez de troupes en réserve), le surplus est perdu. *Si vous devez par exemple recruter cinq troupes, mais n'en avez qu'une en réserve, placez-la dans votre garnison. Dans le cas où vous auriez envoyé votre Agent sur un emplacement de Combat, vous ne pourriez envoyer que trois troupes dans le Conflit (la troupe recrutée et deux troupes de votre garnison), pas sept (les cinq que vous deviez recruter plus deux).*

Quand vous envoyez un Agent sur un emplacement de Combat, chaque troupe que vous recrutez ce tour-ci, d'où qu'elle vienne, peut être déployée dans la zone de Conflit (cela inclut les troupes recrutées grâce à une carte Intrigue, une tuile Technologie, la piste d'Expédition...).