

Maison Harkonnen



Honneur : 1

Epice

Trois doses

Un Harkonnen qui utilise une dose d'Epice ignore les effets des pions blessure.

Caserne

Soldats	0-8
Médecin	0-1
Spécialistes	0-3
Eclaireurs	0-1
Gladiateurs	0-2
Mentats	0-2
Assassins	0-2
Maître d'armes	0-1
Maître assassin	0-1

Arsenal

Armes communes

Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts
Lance de combat	- / 10	+1	0	+2 / 11-
Fusil	15	+1	-	+2

Règles spécifiques

Vice

Les Harkonnens prennent du plaisir à faire souffrir leurs victimes. Les couteaux des Harkonnens peuvent gratuitement recevoir un poison paralysant

Mission Supplémentaire : Chasse aux Esclaves

Des esclaves se sont échappés, il faut les punir.

Description	1	2	3	4	5	6
Le joueur adverse place trois marqueurs "Esclaves" à plus de 10 cm des bords de table. Les esclaves sont des pions figurines immobiles avec le même profil que l'Ambassadeur, mais un seul d'entre eux, choisi par l'adversaire dispose d'un bouclier. S'ils sont tous éliminés, la mission est réussie	8/ -3	7/ -2	6/ -1	5/ -1	4/ -1	3/ -1

Armes de spécialistes

Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts
Laser*	15	-2	-	(12)
Lance-flammes*	-	-2	-	(9)
Mitrailleuse*	20	0	-	+3
Lance-roquettes*	20	-1	-	+2

Lasers (règles spéciale laser) 2 pièces -1 point

Lance-flammes (arme à tir direct 20)

Mitrailleuse – Ne peut pas se déplacer avant un tir 1 point

Lance roquettes (ne peut pas bouger et tirer, Explosif, gabarit circulaire) 1 point

Equipements rares

Explosifs (2 pièces – 1 point)

Fait exploser automatiquement un marqueur d'objectif.

Poison mortel (1 pièce – 1 point)

Remplace le poison d'un couteau avec poison paralysant

Brouilleur (1 pièce – 1 point)

Lors d'une activation, la figurine pose un gabarit, toutes les figurines sous le gabarit perdent l'usage de leur bouclier jusqu'à ce qu'elle sortent du gabarit ou que le porteur ne s'active à nouveau.

Maison Corrino



Honneur 3

Epice

Cinq doses

Un Corrino qui utilise une dose d'Epice ignore les effets des pions blessure.

Caserne

Soldats	0-8
Médecin	0-2
Spécialiste	0-4
Eclaireurs	0-4
Duellistes	0-1
Mentat	0-2
Soeur du Bene Gesserit	0-2
Assassin	0-1
Maître d'arme	0-1
Maître assassin	0-1
Maître d'Escrime	0-1

Arsenal

Armes communes

Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts
Hallebarde	-	+2	+1	15-
Laser*	15	-2	-	(12)

Lasers (règles spéciale laser)

Règles spécifiques

Sardaukars

Les Soldats, Spécialistes et Eclaireurs Corrinos sont des Sardaukars. Ils coûtent un point de recrutement supplémentaire chacun.

En échange, ils bénéficient d'une Armure 3 et leur valeurs de combat et de réflexes sont augmentées de 1.

Espionage impérial

Le joueur adverse doit toujours révéler à un Corrino le nombre de missions qu'il a choisi en début de partie.

Docteur Suk

Un Médecin Corrino peut relancer son jet de dés lors des soins.

Armes de spécialistes

Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts
Lance-flammes*	-	-2	-	(9)
Mitrailleuse	20	0	-	+3
Paire d'armes	-	+2	+2	13-

Lance-flammes (arme à tir direct 20) 1 point

Mitrailleuse 1 point

Paire d'armes

Equipements rares

Explosifs (3 pièces – 1 point)

Fait exploser automatiquement un marqueur d'objectif.

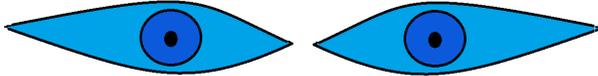
Chercheur Tueur (1 pièce – 1 point)

Une figurine peut libérer son Chercheur Tueur lors de son activation. Il place un gabarit d'explosion sur la table. Toute figurine qui traversera le gabarit sera attaquée par le chercheur Tueur. La figurine effectue un test simple de Réflexes avec une difficulté de 12. Si le test est un échec, elle subit les effets d'un Poison Mortel.

Brouilleur (1 pièce – 1 point)

Lors d'une activation, la figurine pose un gabarit, toutes les figurines sous le gabarit perdent l'usage de leur bouclier jusqu'à ce qu'elle sortent du gabarit ou que le porteur ne s'active à nouveau.

Fremens



Honneur 3

Epice

Cinq doses

Un Fremen qui utilise une dose d'Epice bénéficie d'un bonus de combat et de Réflexes de +2.

Caserne

Soldats	0-8
Médecin	0-2
Spécialiste	0-4
Eclaireurs	0-4
Duellistes	0-3
Soeur du Bene Gesserit	0-1
Assassin	0-1
Maître d'arme	0-1

Arsenal

Armes communes

Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts
Krys	-	+1	-	7-
Pistolet maula*	10	+1	-	+1

Pistolet maula : l'arme provoque les effets d'un poison
Dangereux

Règles spécifiques

Habitants d'Arrakis

Un joueur fremen peut toujours choisir de jouer sur la planète Arrakis, quel que soit le choix de son adversaire.

Les Fremens ignorent les règles de terrain difficile.

Les Fremens ne portent jamais de bouclier.

Les Fremens bénéficient d'un bonus de +1 en combat et +1 en réflexes quel que soit leur type.

Chaque Fremen porte une dose d'Epice gratuite.

Armes de spécialistes

Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts
Lance-flammes*	-	-2	-	(9)
Mitrailleuse*	20	0	-	+3
Fusil lourd*	20	+1	-	+4

Lance-flammes (arme à tir direct 20) 1 point

Fusil lourd - Explosif

Mitrailleuse – Ne peut pas se déplacer avant un tir – 1 point

Equipements rares

Explosifs (2 pièces – 1 point)

Fait exploser automatiquement un marqueur d'objectif.

Eau de la vie (1 dose – 1 point)

Le Krys de la figurine utilise un poison *Mortel*.

Uniquement si la faction compte une Soeur du Bene Gesserit.

Capes Fremen (3 pièces – 1 point)

Une figurine équipée d'un cape Fremen ne peut pas être prise pour cible à une distance supérieure à 20 centimètres.

Maison Atréides



Honneur 5

Epice

Trois doses

Un Atréide qui utilise une dose d'Epice peut relancer une fois un seul de ses dés (une fois que les scores ont été révélés pour un test en opposition)

Caserne

Soldats	0-8
Médecin	0-1
Spécialiste	0-2
Eclaireurs	0-2
Duellistes	0-1
Mentat	0-1
Soeur du Bene Gesserit	0-1
Assassin	0-1
Maître d'arme	0-1
Maître assassin	0-1
Maître d'Escrime	0-1

Règles spécifiques

Lignée maudite

Les Atréides sont maudits par les dieux depuis l'époque d'Agamemnon. L'adversaire des Atréides peut forcer son adversaire à relancer jusqu'à trois dés au cours de la partie. Il peut s'agir de n'importe quel dé.

Mission Supplémentaire : Pour l'Honneur

Les Atréides veulent punir leurs adversaires sans pour autant provoquer un massacre.

Description	1	2	3	4	5	6
Si le joueur adverse a plus de figurines en jeu ayant reçu une blessure que de figurines tuées, la mission est une réussite	3/ -4	3/ -3	2/ -3	2/ -2	1/ -2	1/ -1

Arsenal

Armes communes

Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts
Mitraillette	15	+2	-	+1
Arme à une main	-	+1	+1	10-
Lance	+10	+1	+1	+1/11-

Armes de spécialistes

Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts
Fusil lourd*	20	+1	-	+4
Mitrailleuse*	20	+1	-	+3

Fusil lourd - Explosif

Mitrailleuse – Ne peut pas se déplacer avant un tir – 1 point

Equipements rares

Explosifs (3 pièces – 1 point)

Fait exploser automatiquement un marqueur d'objectif.

Brouilleur (2 pièces – 1 point)

Lors d'une activation, la figurine pose un gabarit, toutes les figurines sous le gabarit perdent l'usage de leur bouclier jusqu'à ce qu'elle sortent du gabarit ou que le porteur ne s'active à nouveau.

Bene Tleilax

Honneur 0

Epice

Trois doses

Un Tleilaxu qui utilise une dose d'Epice ignore les effets des pions blessure.

Caserne

Maître du Tleilax	(Médecin)	0-2
Ghola Spécialisé	(Spécialiste)	0-4
Ghola	(Eclaireur)	0-4
Mentat Tordu	(Mentat)	0-2
Apprenti danseur	(Assassin)	0-4
Danseur Visage (Maître Assassin)		0-2

Arsenal

Armes communes

Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts
Fusil	15	+1	-	+2
Impulsion électrique	-	+1	+1	(9) Brûlure
Paralyseur*	10	0	-	+1

Paralyseur : Poison (Paralysant)

Règles spécifiques

Tleilaxu

Les Tleilaxus utilisent des formes corrompues des versions des figurines habituelles. Après chaque mention dans la caserne, on trouve le nom de la carte à utiliser)

Les Tleilaxu subissent les règles spéciales :
Lents, Faibles et Forte Gravité.

Les Danseurs Visages ne sont pas affectés par ces malus.

Voi Féritable

Les Tleilaxu ignorent les effets des poisons
Brise Volonté

Fous de Dieu

Les fous de Dieu agissent en véritables fanatiques. Un Fou de Dieu ne peut jamais quitter volontairement un corps à corps

Armes de spécialistes

Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts
Fusil de précision*	25	+2	-	+3
Gaz asphyxiant*	5	-1	-	-1
Lance roquettes*	20	-1	-	+2
Suppresseur Neural	10	-1	-	+3

Fusil de précision (1 pièce – 1 point) : Ne peut pas se déplacer avant un tir

Gaz asphyxiant : Poison (*Paralysant*), gabarit (*Circulaire*)

Lance-roquettes (1 pièce – 1 point) : Ne peut pas se déplacer avant un tir. Explosif, Gabarit (*Circulaire*)

Equipements rares

Poison Mortel (1 pièce – 1 point)

Grenades Terreur (3 pièces – 1 point)

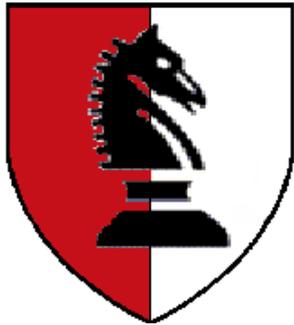
Explosifs (3 pièces – 1 point)

Brouilleur (2 pièces – 1 point)

Voir règles de base pour ces équipements

Maison MJOF

Maison créée à partir des règles de création de faction



Honneur 3

Epice

Deux doses

Une figurine qui utilise une dose d'Epice bénéficie d'un bonus de +1 en Endurance.

Caserne

Soldats	0-8
Médecin	0-2
Spécialiste	0-3
Eclaireurs	0-2
Bene Gesserit	0-1
Duellistes	0-2
Mentat	0-1
Assassin	0-1
Maître d'arme	0-1
Maître assassin	0-1
OU	
Maître d'Escrime	0-1

Règles spécifiques

Alliance avec le Bene Gesserit : La Maison peut recruter jusqu'à une Soeur du Bene Gesserit.

Combattants experts : Toutes les figurines de la Maison bénéficient d'un bonus de +1 en combat.

Faibles : Toutes les figurines de la Maison ont une Endurance réduite de 1. Ce malus compte pour deux inconvénients au lieu d'un seul.

Pauvres : La Maison dispose d'une dose d'Epice de moins.

Rapides : Les figurines de la Maison ajoutent +2.5 cm à leur valeur de mouvement.

Arsenal

Armes communes

Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts
Grenades*	5	-1	-	+1
Impulsion électrique*	-	+1	+1	(9)
Paralyseur*	10	0	-	+1

Grenades – gabarit circulaire

Impulsion électrique – Brûlure

Paralyseur - Poison (Paralysant)

Armes de spécialistes

Arme	Portée	Combat	Initiative	Dégâts
Fusil lourd*	20	+1	-	+4
Lance-flammes*	-	-2	-	(9)
Suppresseur Neural	10	-1	-	+3

Lance-flammes – Arme à tir direct 20

Equipements rares

Brouilleur (2 pièces – 1 point)

Fumigènes (2 pièces – 1 point)

Explosifs (3 pièces – 1 point)