

D U N G

듄 임페리움

헬통



# 게임 구성물

**임페리움 카드 32**

(5장은 초암 모듈에서만,  
2장은 기술 모듈에서만 사용)

**책략 카드 18**

(1장은 초암 모듈에서만,  
2장은 기술 모듈에서만 사용)



황제의 사다우카 군대는 알려진 우주의 가장 강력한 군사력 중 하나로, 충성심만큼이나 무자비한 것으로 잘 알려져 있습니다. 하지만 그들의 충성심 역시 적절한 비용만 지불한다면 황제로부터 하사받지 못할 것은 없습니다...

**지도자 9**

(1개는 기술 모듈에서만 사용)

**교전 카드 2**

교전 I 카드 1  
교전 II 카드 1

**사다우카 지휘관**

플라스틱 7, 목재 7  
둘 중 원하는 것 하나만 사용하세요.

**사다우카 지휘관 기술 토큰 14**

## 특정 지도자 전용 구성물

**운항 카드 10**

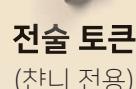
(조타수 이르쿤 전용)

**튜엑의 시치 게임판 장소**

(에스마르 튜엑 전용)

**뒤틀린 책략 카드 12**

(파이터 드 브리즈 전용,  
아래와 같은 이미지가 표시되어 있습니다)

**야심****기술 토큰**

(찬니 전용)

## 보관함(상자 및 트레이)

※ 구성물을 잃어버리지 않도록 보관함에 넣어 보관하세요.

기술 모듈과 관련한 추가 구성물 및 규칙은 6~7쪽에서 확인하세요.

## 초암 모듈



둔 임페리움: 봉기의 초암 모듈을 사용한다면, 게임 준비 시 아래 구성물을 추가합니다.

**임페리움 카드 5**

(임페리움 카드덱에  
섞어 넣습니다)

**기술 모듈도 사용한다면**

(6~7쪽 참조)

**초암 수송선**

(다른 기술 타일들에  
섞어 넣습니다)

**계약 토큰 8**

(기존의 계약 토큰에  
섞어 넣습니다)

**강압적인 협상**

(책략 카드덱에  
섞어 넣습니다)



아무 팩션과 동맹이 된 계약은 플레이어가 (기존에 가지고 있지 않던) 새로운 동맹 토큰을 다음으로 가져올 때 완수됩니다.

폐기할 책략 카드 1장이 없으면, 오른쪽의 즉시 계약을 가져올 수 없습니다.

# 게임 준비

혈통을 포함해 게임을 할 때, 둔 임페리움: 봉기의 게임 준비 단계가 아래와 같이 변경됩니다.

- 1 목재/플라스틱 사다우카 지휘관 중 원하는 것을 골라 7개를 가져옵니다. (수량에 제한이 있도록 의도되었으므로, 둘 다 사용할 수는 없습니다.)

그중 5개는 게임판의 다음과 같은 장소에 놓습니다: 사다우카, 순종적인 공헌, 보급품 배송 원로회, 지원자 모집. 이때, 이러한 장소에 게임 중 에이전트가 놓일 수 있도록 빈 공간을 마련해 둡니다.

4명이 함께 게임을 즐긴다면, 6번째 사다우카 지휘관을 회의장에 놓습니다. (그렇지 않다면, 게임 상자에 넣어둡니다.)

마지막 사다우카 지휘관을 은행에 놓습니다. (사다우카 깃발 임페리움 카드에서 사용됩니다.)

- 2 사다우카 지휘관 기술 토큰 14개를 뒷면으로 잘 섞어서 더미로 만든 뒤, 게임판 근처에 놓습니다. 더미에서 토큰 4개를 가져와 앞면으로 늘어놓습니다.



- 3 이번 확장에 추가된 새 교전 카드를 기존의 교전 카드와 합칩니다.

카드가 더 많아졌지만 교전 카드덱을 만드는 방식은 기본판과 동일합니다. 맨 위에 **교전 I 카드 1장**, 그 아래에 **교전 II 카드 5장**, 그 밑에 **교전 III 카드 4장**으로 구성된 10장짜리 교전 카드덱을 만들어야 합니다.



교전 카드덱에 포함되지 않고 남은 교전 카드들은 내용을 확인하지 않고 게임 상자에 넣어둡니다.

- 4 다른 새 카드들도 기존의 같은 종류 카드들과 합쳐 사용합니다.

책략 카드 15장을 책략 카드덱에 합쳐 섞습니다.



(임페리움 열을 만들기 전에) 임페리움 카드 25장을 임페리움 카드덱에 합쳐 수 습니다.

이번 확장에 추가된 새 지도자를 기존 지도자와 합칩니다. 지도자를 선택할 때, 기존 지도자와 확장 지도자를 어떤 식으로 섞어 사용해도 좋습니다.



- 



1인 게임/2인 게임과 관련한 추가 구성물 및 규칙은 8~9쪽에서 확인하세요.

6인 게임에 관해서는 10쪽에서 확인하세요.

둘: 임페리움에 혈통을 추가할 경우:

1단계에서 사다우카 지휘관 5명을 흑막, 재물, 접힘 공간, 원로회, 병력 소집에 놓습니다. 4인 게임의 경우, 6번째 사다우카 지휘관을 갖당에 놓습니다.



2단계에서 “맹렬함” 사다우카 지휘관 기술 토큰 2개를 제거합니다.

3단계를 거네요니다 새로운 교전 카드를 추가하지 않습니다

4단계에서 모든 초암 모듈 구성물을 더불어 아래 구성물을 제거합니다

- **책략 카드 5장:** 거짓 명령, 아라키스 장악, 내부자의 정보, 사막의 잔물결, 잡봉 유니

- **임페리움 카드 7장:** 아라키스 관찰자, 협력자 제거, 신성한 전쟁, 첨보 교육  
2장 길을 가리키다 베일에 싸인 조언

- **지도자 3명:** 하시미르 펜링 백작, 가이우스 헬렌 모히암, 리에트 카인즈

조타수 이르쿤 지도자를 사용하는 사람이 있다면, 스파이를 놓거나 소환하도

조타수 이르쿤 지도자를 사용하는 사람이 있다면, 스파이를 놓거나 소환하도록 하는 운항 카드를 제거합니다.

# 사다우카 지휘관

혈통에서 플레이어들은 황제의 강력한 사다우카 지휘관들을 새로운 유형의 부대로서 소집할 수 있습니다.

## 사다우카 지휘관 사용

자기 차례 중에 에이전트를 사다우카 지휘관이 놓인 게임판 장소로 보내면, 2 솔라리를 지불하면서 그 사다우카 지휘관을 획득하고 즉시 소집할 수 있습니다. (이것은 해당 장소의 효과입니다. 즉, 2 솔라리를 지불하여 사다우카 지휘관을 획득하는 효과, 카드 효과, 그 장소의 다른 효과를 원하는 순서대로 적용할 수 있습니다.)

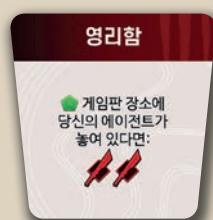
사다우카 지휘관을 획득할 때마다, 사다우카 지휘관 기술 토큰 1개를 얻습니다. 앞면으로 놓인 토큰 중 1개를 골라 가져와 개인 공급처에 놓습니다(다른 플레이어들에게도 잘 보이도록). 이미 개인 공급처에 놓여 있는 것과 동일한 사다우카 지휘관 기술 토큰을 선택할 수는 없습니다. 선택을 마치고 나면, 더미에서 새로운 토큰 1개를 놓아 빈 자리를 채웁니다.

사다우카 지휘관을 소집할 때마다, 대부분의 경우에서 그 사다우카 지휘관을 다른 부대와 비슷한 방식으로 사용합니다.



- 주둔지에 놓아도 되고, 이번 차례에 전투 장소로 에이전트를 보냈다면 교전 칸에 배치해도 됩니다.
  - 추후에 에이전트를 전투 장소로 보낼 때 사다우카 지휘관이 내 주둔지에 있다면, 그 사다우카 지휘관을 주둔지에서 배치 가능한 부대 "최대 2까지" 중 1에 포함시킬 수 있습니다.
- 사다우카 지휘관은 교전 시 전투력이 2인 "병력"입니다.
- 전투가 처리되고 보상이 주어지고 나면, 사다우카 지휘관은 개인 공급처로 되돌아갑니다.

가민의 에이전트 차례입니다. 가민은 에이전트를 순종적인 공현 장소에 보냅니다. 그 차례에 처리할 다른 효과들과 더불어, 가민은 2 솔라리를 지불하여 순종적인 공현 장소에서 사다우카 지휘관을 획득하고 소집합니다. 그리고 "의욕적임" 사다우카 지휘관 기술 토큰을 선택해서 가져와 개인 공급처에 놓습니다. 순종적인 공현은 전투 장소가 아니므로, 사다우카 지휘관을 자기 주둔지에 놓습니다.



돌아온 자기 차례에, 가민은 에이전트를 지원자 모집 장소에 보냅니다. 가민은 또 다시 2 솔라리를 지불하여 그곳에 놓인 사다우카 지휘관을 획득하고 소집합니다. 이미 "의욕적임" 사다우카 지휘관 기술 토큰을 가지고 있기 때문에 이번에 가져올 토큰으로는 "의욕적임"을 선택할 수 없습니다. 그래서 "영리함"을 가져옵니다. 가민은 이 사다우카 지휘관 역시 자기 주둔지에 놓습니다.

나중에 또 돌아온 자기 차례에, 가민은 에이전트를 아라킨 장소에 보냅니다. 가민은 그 장소에서 소집한 병력에 추가로, 자기 주둔지에 놓인 사다우카 지휘관 2명을 교전 칸에 배치합니다.

자기 개인 공급처에 놓인 사다우카 지휘관은 일반적인 방법으로는 소집할 수 없습니다. 대신, 차례마다 1번씩(에이전트 차례든 공개 차례든), **2 솔라리를 지불하면서 개인 공급처에 놓인 사다우카 지휘관 1명을 소집**하여 자기 주둔지에 놓을 수 있습니다(이번 차례에 에이전트를 전투 장소에 보냈다면 교전 칸에도 가능). 이때는 새로운 사다우카 지휘관 기술 토큰을 가져오지 않습니다(사다우카 지휘관을 획득하는 것이 아니기 때문입니다).

이제 나민의 에이전트 차례입니다. 나민은 에이전트를 보급품 배송 장소에 보냅니다. 나민은 2 솔라리를 지불하여 그 장소에 놓인 사다우카 지휘관을 획득 및 소집하고, 사다우카 지휘관 기술 토큰을 가져갑니다. 나민은 개인 공급처에도 사다우카 지휘관 2명을 가지고 있습니다. 나민은 2 솔라리를 추가로 지불하여 그중 1명을 소집하기로 합니다. (나민은 둘 다 소집할 목적으로 4 솔라리를 지불할 수는 없습니다. 개인 공급처에 놓인 사다우카 지휘관은 매 차례마다 1명씩만 소집할 수 있기 때문입니다.) 개인 공급처에서 사다우카 지휘관을 획득하는 것이 아니므로, 나민은 새로운 사다우카 지휘관 기술 토큰을 가져오지는 않습니다.

## 사다우카 지휘관 기술 토큰

자신이 교전 칸에 사다우카 지휘관을 몇 명이든 놓은 상태라면, 자기 **모든** 사다우카 지휘관 기술 토큰의 효과가 활성화됩니다. 각각의 토큰은 공개 차례에 보너스를 주거나, 전투를 처리할 때 추가 전투력을 제공하거나 합니다. 각각의 토큰은 매 라운드마다 1번씩만 효력을 발휘하며, 이는 교전 칸에 놓인 사다우카 지휘관이 1명보다 많더라도 마찬가지입니다.

가민의 공개 차례가 되었고, 가민은 "의욕적임"을 통해 1 스파이스를 얻습니다. (교전 칸에 놓은 사다우카 지휘관이 2명이더라도 2 스파이스만큼 얻지는 않습니다.)



전투 단계 동안, 가민은 "지하로 숨기" 책략 카드를 플레이합니다. 가민은 사다우카 지휘관을 1명 또는 2명 후퇴시킬 수 있습니다(사다우카 지휘관은 "병력"이므로). 사다우카 지휘관을 둘 다 후퇴시킬 경우, 가민은 교전 칸에 놓은 사다우카 지휘관이 없게 되므로, "영리함"을 통한 추가 전투력을 얻지 못하게 됩니다.

# 기타 추가 요소



## 잠복 스파이

이 아이콘은 일반적인 규칙에 따라 스파이를 놓을 수 있게 해줍니다. 다만, 이렇게 스파이를 놓을 때 다른 플레이어의 스파이들을 모두 무시하면서 놓는 것도 가능합니다. (자기 스파이가 이미 놓인 곳에 스파이를 놓을 수는 없습니다.)



당신의 에이전트 차례 동안 아라키스 관찰자를 플레이하면, 당신은 카드 1장을 버리면서 스파이 1명을 놓을 수 있습니다. 이때, 빈 관측소에 놓든, 다른 플레이어의 스파이가 놓인 곳에 놓든 상관없습니다(하지만 자기 스파이가 놓인 곳에 놓을 수는 없습니다).

## 통솔

몇몇 임페리움 카드의 공개 칸에는 "통솔(6+)"이라고 적혀 있기도 합니다. 공개 차례에, 당신이 설득 비용을 6 이상 얻는다면 그 효과를 사용합니다.

난 믿는다를 공개할 때, 당신이 그 공개 차례 동안 설득 비용을 6 이상 얻는다면(난 믿는다의 1을 포함해서), 당신은 병력 2를 소집합니다. (교전 칸에 배치할 수 있도록 하는 수단이 없다면, 그 병력들을 주둔지에 놓아야 할 것입니다.)



## 전투

(이전에 불멸에서 등장한 적이 있는) 이 아이콘은 마치 에이전트를 전투 장소에 보냈을 때처럼 교전 칸에 병력을 배치할 수 있도록 해줍니다. 즉, 자기 주둔지에 놓인 부대 최대 2까지, 그리고 이번 차례에 소집하는 아무 부대를 배치할 수 있습니다. 자기 차례 동안 이러한 아이콘을 둘 이상 적용하게 되더라도, 주둔지에 놓인 부대를 둘보다 많이 배치할 수는 없습니다.

방해 전술을 공개할 때, 이 카드를 폐기하기로 하면, 자기 주둔지에 놓인 부대를 최대 2까지 교전 칸에 배치할 수 있습니다. 이 공개 차례 동안 (앞선 예시의 난 믿는다처럼) 아무 병력을 소집한다면, 그것 또한 배치할 수 있습니다.



## 와일드 배틀 아이콘



둘 임페리움: 봉기에는 와일드 배틀 아이콘이 하나밖에 없었기에, 규칙에서 종료 단계 동안 개인 공급처에 있는 아무 배틀 아이콘과 짹지어도 된다고 설명했습니다. 혈통에서는 와일드 배틀 아이콘이 더 추가되기 때문에, 아래와 같이 규칙을 명확화합니다.

종료 단계 동안, 와일드 배틀 아이콘을 개인 공급처에 있는 아무 배틀 아이콘(와일드 배틀 아이콘 포함) 하나와 짹지어도 됩니다. 이렇게 짹지은 카드 한 쌍을 뒷면으로 뒤집으면서 승점 1을 얻습니다.

종료 단계에 다민의 개인 공급처에는 프로파간다와 남부에 부는 폭풍이 있습니다. 다민은 이 2장을 서로 짹지어서 승점 1을 얻어도 되고, 또는 그 외에 고유한 배틀 아이콘을 가진 다른 카드와 1장씩 짹지어서 각각 승점 1을 얻어도 됩니다.



# 기술 모듈

혈통에는 익스인의 기술과 기계를 활용할 수 있는 미니 확장, 기술 모듈도 수록되어 있습니다. 기술 모듈은 둔 임페리움: 봉기의 초암 모듈과 함께 사용할 수도, 그러지 않을 수도 있으며, 혹은 둔: 임페리움과 함께 사용하는 것도 가능합니다.



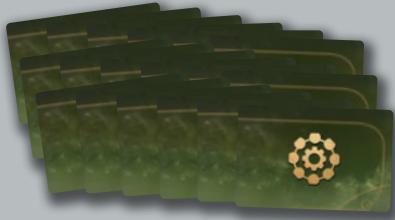
익스 대사관 판



임페리움 카드 2, 책략 카드 2,  
익스의 코타 오닥스 지도자

이 모듈의 구성물에는 아래와 같은  
아이콘이 표시되어 있습니다.





기술 타일 18

1인 게임에서만 사용  
(8~9쪽 참조)



하갈 가문 카드 4  
라이벌 카드 1

## 게임 준비

게임 준비 단계를 아래와 같이 변경합니다:

**A** 익스 대사관 판을 게임판 옆에 놓습니다.

기술 타일 18개를 뒷면으로 잘 섞은 다음, 6개씩 세 더미로 만듭니다. 세 더미를 각각 익스 대사관 판의 세 칸에 놓고, 각 더미의 맨 위 타일만 앞면이 보이게 뒤집습니다.

상황에 따라서는 타일을 섞기 전에 몇몇 타일을 제거해야 할 수 있습니다. 그런 경우, 가능한 한 균등하게 세 더미로 나눕니다.

초암 모듈을 포함하지 않는다면, 초암 수송선을 제거합니다.

둔 임페리움: 봉기가 아니라 둔: 임페리움으로 게임을 즐긴다면, 고급 데이터 분석, 금지된 무기, 오니솝터 부대, 파놉티콘, 스파이 드론을 제거합니다.



**B** 추가 책략 카드 2장을 책략 카드덱에 합쳐 섞습니다.



**C** 추가 임페리움 카드 2장을 임페리움 카드덱에 합쳐 섞습니다.



**D** 플레이어들은 원한다면 익스의 코타 오닥스 지도자를 선택할 수 있습니다.



# 기술 타일 획득



오직 **기술 획득** 아이콘을 통해서만 기술 타일을 획득할 수 있습니다. 그렇게 하는 주요한 방법은 익스 대사관 판의 위쪽에 표시되어 있습니다. 즉, 게임판 장소에 에이전트를 보낸 차례 동안, 기술 타일 1개를 획득할 수 있습니다. 한 플레이어가 가질 수 있는 기술 타일의 수에는 제한이 없습니다.

기술 타일을 획득하려면, 3가지 타일 더미 맨 위에 앞면으로 놓인 기술 타일 중에서 하나를 골라 그 타일에 적힌 스파이스 비용을 지불한 다음, 그 타일을 가져와 자기 개인 공급처에 놓습니다(다른 플레이어들에게도 잘 보이도록). 마지막으로, 타일을 가져온 더미에서 다음 타일을 앞면으로 뒤집습니다. (한 타일 더미가 다 떨어지면, 이제부터 남은 게임 동안 기술 타일을 획득할 때 선택지가 하나 줄어듭니다.)

기술 타일을 가져오는 비용을 낮추는 방법은 두 가지 있습니다. 하지만 기술 타일 비용은 절대로 0보다 낮아지지 않습니다.

**익스 대사관 판:** 익스 대사관 판에 적힌 것처럼, 원로회에서 자리를 차지하고 있다면, 각각의 기술 타일에 대해 지불하는 비용이 1 스파이스씩 줄어듭니다.

**기술 할인:** 몇몇 카드에 이와 같은 아이콘이 표시되어 있기도 합니다. 이 아이콘은 기술 타일 1개를 1 스파이스 할인해서 획득할 수 있도록 합니다. 이 할인을 원로회에서 자리를 차지하고 있는 것을 통한 익스 대사관 판에서의 할인과 함께 적용할 수 있습니다. (하지만 이 아이콘 여러 개를 합쳐서 할인을 동시에 적용받는 것은 불가능합니다.)



나민의 에이전트 차례입니다. 나민은 원로회에 에이전트를 보냅니다(5 솔라리를 지불합니다). 나민은 의원 토큰을 원로회에 놓습니다. 원로회는 게임판 장소이므로, 나민은 익스 대사관에서 기술 타일을 획득할 수 있습니다. 나민은 이제 원로회에서 자리를 차지하고 있으므로, 나민이 획득하는 기술 타일의 비용이 1 스파이스씩 줄어듭니다. 나민은 1 스파이스를 지불하면서 발광구를 획득해 자기 개인 공급처에 놓습니다. 이 기술 타일로 인해 나민은 원하는 팩션 하나에 대한 영향력 1을 얻습니다. 그리고 남은 게임 동안, 나민은 자기 카드 더미 위 카드를 언제든 살펴볼 수 있습니다.



## 기술 타일의 구조



A 스파이스 비용

B 명칭

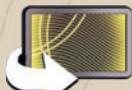
C 획득 효과  
이 칸의 효과는 해당 타일을 획득하는 순간에만 1회 얻습니다. 획득 효과는 일부 타일에만 있습니다.

D 능력

E 라이벌 기술 타일 (확장 기호 옆)  
1인 게임에 등장하는 라이벌도 이 기술 타일을 획득할 수 있습니다. 자세한 사항은 9쪽을 확인하세요.

## 기술 타일 사용

기술 타일의 각종 능력을 사용할 수 있는 시기는 타일마다 모두 다릅니다. 공개 차례 중에, 교전에서 승리했을 때, 게임 종료 시 등...



이 아이콘이 표시된 능력은 자기 차례에 사용할 수 있으며, **한 라운드당 단 1번만** 사용 가능합니다. 이런 기술 타일을 사용할 때는, 타일을 뒷면으로 뒤집어서 해당 타일을 사용했음을 표시합니다. 다음 라운드를 시작할 때(1단계: 라운드 시작), 뒤집힌 타일을 앞면으로 되돌려서 해당 타일을 다시 사용할 수 있음을 표시합니다.

### 익스의 부상의 기술 타일 함께 사용하기



게임 준비 단계에서, 익스의 부상에 등장한 기술 타일을 함께 섞어 더 많은 기술 타일을 게임에 포함시킬 수 있습니다. 모든 기술 타일을 잘 섞어서 가능한 한 균등하게 (더 커진) 세 더미로 나눕니다.

익스의 부상에서 (해당 확장의 다른 요소는 배제하고) 기술 타일만을 가져와 포함시키려 할 경우, 폭파 장치와 병사 수송선은 제외하고, 나머지 16개의 기술 타일만 혈통의 기술 타일과 함께 섞습니다.

익스의 부상의 **모든** 요소를 포함시키려는 경우, 혈통의 익스 대사관 판을 사용하지 않습니다. 대신, 세 더미로 나눈 기술 타일 더미를 기존처럼 익스 게임판에 놓습니다. (기술 협상을 통해 할인받을 수 있지만, 원로회에서 자리를 차지하는 것으로 인한 익스 대사관 판에서의 할인은 적용받을 수 없습니다.) 또한, 초암 게임판 덮개가 특정 칸을 덮기 때문에, 사다우카 지휘관 중 2명은 게임 준비 단계 동안 배치할 수 없을 것입니다. 대신, 사다우카 지휘관 1명을 드레드노트에 놓습니다. 4명이 게임을 즐긴다면, 나머지 1명은 기술 협상에 놓습니다(그렇지 않다면, 해당 사다우카 지휘관은 게임 상자에 넣어 둡니다).

# 1인 게임 & 2인 게임에 추가되는 규칙

아래 규칙을 통해, 1인 게임과 2인 게임에서 라이벌이 본 확장의 새로운 요소와 어떻게 상호작용하는지 확인하세요.

1인 게임에서 기술 모듈을 포함할 경우, 라이벌이 기술 타일을 어떤 식으로 획득하는지가 다음 쪽에 설명되어 있습니다. 2인 게임을 즐기거나 기술 모듈을 포함하지 않을 경우, 다음 쪽의 내용을 무시하고 이 페이지에 적힌 내용만 확인해도 충분합니다.

## 게임 준비

새로운 라이벌 카드는 둔 임페리움: 봉기에서 등장한 라이벌에 더 다양한 선택지를 제공합니다.

익스의 코타 오닥스는 기술 모듈을 포함한 1인 게임에서만 사용할 수 있습니다.

새로운 하갈 가문 카드 6장은 하갈 가문 카드덱에 섞어 넣으면 되지만, 특정한 상황에서만 사용됩니다.

튜액의 시치 카드 2장은 플레이어가 에스마르 튜액 지도자를 사용할 때만 사용합니다. (이 카드들은 라이벌에게 해당 게임판 장소에 접근할 수 있도록 해줍니다.)

기술 획득 카드 4장은 기술 모듈을 포함하는 1인 게임에서만 사용합니다. (다만, 익스의 부상을 포함하는 경우에는 사용하지 않습니다.)



## 추가 설명

라이벌은 잠복 스파이를 놓을 때, 팩션 우선순위상 가능한 한 가장 왼쪽 팩션의 관측소에 스파이를 놓습니다(다른 플레이어의 스파이는 무시합니다).

라이벌은 스파이를 이동시킬 때, 우선순위 목록에 따라 새로운 스파이를 놓는 것처럼 간주합니다(원래 있던 곳을 제외하고 가능한 한 가장 우선되는 관측소에). 다른 모든 팩션의 관측소가 가득 차 있다면, 그 스파이는 소실됩니다.

라이벌은 병력을 잃어야 할 때, 항상 사다우카 지휘관보다 앞서서 일반적인 병력을 먼저 잃는 것을 선택하며, 교전 칸에 놓인 병력보다 (가능하다면) 주둔지에 놓인 병력을 먼저 잃습니다.

## 추가 게임 구성물



하갈 가문 카드 6  
(4장은 기술 모듈에서만 사용)



라이벌 카드 6  
(1장은 기술 모듈에서만 사용)

## 사다우카 지휘관

라이벌은 우선 소드마스터를 얻기 전까지는 게임판 장소에서 사다우카 지휘관을 획득하지 않습니다. 소드마스터를 얻고 나면, 라이벌의 움직임은 플레이어가 2인 게임에서 “합리화된 라이벌” 변형 규칙(봉기의 라이벌 추가 규칙서 4쪽 참조)을 적용하고 있는지 여부에 따라 달라집니다.

합리화된 라이벌을 적용하고 있다면:

- 사다우카 지휘관이 놓인 장소로 라이벌이 에이전트를 보낼 경우, 라이벌은 그 사다우카 지휘관을 게임판에서 제거합니다. (게임 상자에 넣어 둡니다.)

합리화된 라이벌을 적용하고 있지 않다면:

- 사다우카 지휘관이 놓인 장소로 라이벌이 에이전트를 보낼 경우, 라이벌이 2 솔라리 이상을 보유하고 있다면, 라이벌은 2 솔라리를 지불하여 그 사다우카 지휘관을 획득하고 소집합니다.
- 라이벌이 교전 칸에 병력을 배치할 수 있을 때마다, 라이벌은 항상 일반적인 병력보다 사다우카 지휘관을 먼저 배치합니다.
- 라이벌은 절대로 사다우카 지휘관 기술 토큰을 얻지 않습니다. 대신, 각각의 사다우카 지휘관의 교전 시 전투력이 4가 됩니다. 하지만 교전이 끝나고 나면, 라이벌은 교전 칸에 놓인 자기 모든 사다우카 지휘관을 게임 상자에 다시 넣습니다(이번 게임에서 다시 사용하지 않습니다).



협동을 둔: 임페리움에 포함해서 사용하고자 할 경우, 라이벌 카드는 사용하지 않습니다. 대신, 새로운 지도자 중 2명을 1인 게임의 라이벌로 활용할 수 있습니다.



**에스마르 튜액** — 튜액의 시치는 놓지 않습니다. (플레이어가 지도자를 사용하지 않음.) 이 라이벌은 인장 반지를 활성화할 때, 항상 보너스 스파이스가 가장 많이 놓인 장소에서 보너스 스파이스를 가져가는 것을 선택합니다(그런 장소가 여럿이라면 총 스파이스가 가장 많은 곳). 보너스 스파이스가 놓인 장소가 없다면, 인장 반지를 무시합니다.

**파이터 드 브리즈** — 인장 반지를 통상적으로 사용합니다.

사다우카 지휘관에 관해: 1인 게임에서 라이벌은 당신이 “합리화된 라이벌”을 적용하지 않은 것처럼 행동합니다. 2인 게임에서, 라이벌은 “합리화된 라이벌” 규칙을 사용합니다(소드마스터를 얻었든 얻지 않았든).

# 1인 게임의 라이벌과 기술 모듈

1인 게임에서 기술 모듈을 포함할 경우, 라이벌은 기술 타일을 획득할 수 있지만, 획득 가능한 타일은 오직 오른쪽 아래(혈통 확장 아이콘 근처)에 하갈 가문 아이콘이 작게 표시되어 있는 기술 타일뿐입니다. **언제든** 앞면으로 놓인 기술 타일 중 이러한 아이콘이 표시된 타일이 어떤 더미에서도 보이지 않는다면, 타일이 가장 많이 쌓인 더미에서 공개된 타일을 제거하고 새로운 타일 1개를 공개합니다. (타일이 가장 많이 쌓인 더미가 여럿이라면, 그중 가장 위쪽 더미의 타일을 제거합니다.)



**2인 게임**에서, 라이벌은 기술 타일을 완전히 무시합니다. 이러한 기술 타일 규칙 중 어떤 것도 적용되지 않습니다.

라이벌은 우선 소드마스터를 얻기 전까지는 기술 타일을 무시합니다. 소드마스터를 얻고 나면, 라이벌은 기술 타일을 획득하고자 스파이스를 비축하기 시작합니다. 현재 교전 카드가 교전 III 카드가 아니라면, 라이벌은 승점을 얻기 위해 7 스파이스를 소비하지 않습니다.

라이벌의 에이전트 차례에 기술 획득 하갈 가문 카드가 공개되면, 라이벌은 획득 가능한 가장 비싼 기술 타일을 1 스파이스만큼 할인하여 획득합니다. (그런 타일이 여럿이라면 그중 익스 대사관 판 가장 위쪽에 놓인 더미의 기술 타일을 선택합니다.) 익스의 코타 오닥스 또한 인장 반지를 통해 마찬가지 방식으로 기술 타일을 획득할 수 있습니다.

라이벌이 기술 타일을 획득하면, 그 기술 타일은 일반적인 플레이어의 경우와 동일한 방식으로 작동합니다. 하지만 일부 기술 타일의 경우 특별한 부연 설명이 필요합니다.

**운송 구획** — 라이벌은 획득 효과를 무시합니다.

**운송 구획, 파놉티콘, 신병 훈련소** — 라이벌은 매 라운드마다 자기 마지막 에이전트 차례를 완료하는 즉시 공개 차례 효과를 염습니다. 통솔을 요구하는 타일의 경우, 라이벌은 항상 통솔 보너스를 받습니다.

**유전자 인식 금고, 발광구, 자폭 메시지, 서보 수신기** — 라이벌은 오직 획득 효과만 염니다. (유전자 인식 금고의 경우, 라이벌은 책략 카드 1장을 뽑습니다.)

**고속 수송선** — 라이벌은 라운드에서 에이전트를 전투 장소가 아닌 장소에 처음으로 보낼 때 이 타일을 뒤집습니다.

**스파이 드론** — 라이벌은 이 타일을 획득할 때를 포함해, 매 라운드마다 처음으로 기회가 찾아오면 자기 차례 중 이 타일을 뒤집습니다. 라이벌은 이 타일을 뒤집을 때 1 솔라리를 얻습니다(폐기 효과는 무시합니다).



## 익스의 부상을 포함하는 1인 게임

익스의 부상에 수록된 적절한 하갈 가문 카드를 사용해서 라이벌이 기술 타일을 얻게 되는 순간을 결정합니다. 라이벌은 아직 소드마스터를 얻지 않았다면 기술 타일을 무시한다는 점을 잊지 마세요.



# 6인 게임 추가 사항

이 항목에서는 둑 임페리움: 봉기의 6인 게임에 적용되는 사항에 대해 설명합니다.

## 게임 준비



사다우카 지휘관 5명을 게임판의 다음과 같은 장소에 놓습니다: 군사 지원, 보급 품 배송, 원로회, 회의장, 지원자 모집. 6번째 사다우카 지휘관은 황제 지휘관 판의 사다우카 장소에 놓습니다. 마지막 사다우카 지휘관은 일반적인 경우처럼은 행에 놓습니다.

“맹렬함” 사다우카 지휘관 기술 토큰 2개를 제외합니다.

모래벌레 관련 상호작용 문제로 인해, 6인 게임에서는 **리에트 카인즈**를 포함하는 것을 추천하지 않습니다. 이 점을 제외하면, 협력자들은 기존 지도자나 새로운 지도자 중에서 원하는 조합을 자유롭게 선택할 수 있습니다.

### 무앗딥의 협력자로 추천:

챤니  
던칸 아이다호  
에스마르 튜엑

### 샤담 코리노 4세의 협력자로 추천:

하시미르 펜링 백작  
가이우스 헬렌 모히암  
파이터 드 브리즈

### 어느 편이든 될 수 있는 지도자로 추천:

조타수 이르쿤  
익스의 코타 오닥스



## 사다우카 지휘관

무앗딥의 팀은 사다우카 지휘관을 획득할 수도, 소집할 수도 없습니다. 대신, 무앗딥이나 무앗딥의 협력자는 사다우카 지휘관이 놓인 게임판 장소로 에이전트를 보낼 때, (2 솔라리가 아니라) **2 스파이스**를 지불하면서 책략 카드 1장을 뽑고 그 사다우카 지휘관을 게임에서 제거해 게임 상자에 다시 넣을 수 있습니다. 또한, 사다우카 깃발을 폐기하더라도 아무것도 얻지 않습니다.

샤담 4세가 사다우카 지휘관을 획득할 때, 그 지휘관은 샤담 4세의 활성화된 협력자에게 소집됩니다. 그 협력자는 사다우카 지휘관 기술 토큰 1개를 선택해 자기 개인 공급처에 놓습니다. 이제부터 그 사다우카 지휘관은 해당 협력자에게 속합니다. 이후에 그 사다우카 지휘관이 개인 공급처로 돌아가면, 그 협력자는 반드시 자기 차례 동안 비용을 지불하면서 그 사다우카 지휘관을 소집해야 합니다. 즉, 샤담 4세가 비용을 대신 지불하면서 소집해줄 수 없습니다.

## 추가 설명

팀의 지휘관은 자기 지휘관 판에서만 동맹 토큰을 얻을 수 있습니다. 따라서, 이것이 “아무 팩션과 동맹이 됨” 계약을 완수할 유일한 방법입니다.

기술 모듈을 포함할 때:

**오니슘터 부대** — 지휘관은 교전 칸을 개인 공급처에 가지고 있을 수 없으므로, 이 기술 타일의 효과를 적용 받을 배틀 아이콘도 없습니다.

**플라스틸 칼, 사다우카 총사령부** — 무앗딥의 팀도 이 기술 타일들을 획득할 수 있습니다. (획득 효과를 통한 이익을 얻습니다.) 샤담 4세가 이러한 타일들을 갖고 있을 경우, 샤담 4세는 이 타일들을 사다우카 지휘관을 획득하는 순간에만 사용할 수 있습니다(이후에는 활성화된 협력자에게 속하게 되므로).

## DIRE WOLF DIGITAL

### 게임 디자인 및 개발

Paul Dennen,

Phil Amylon, Andy Clautice, Caleb Vance

### 제작 총괄

Scott Martins

### 아트 디렉터

Clay Brooks, Nate Storm

### 그래픽 디자인

Leah Falin, Julianne Stone

### 카드 일러스트

Derek Herring, Kenan Jackson, Raul Ramos

### 프로덕션

Evan Lorentz

### 추가 게임 개발

Corey Burkhart, Justin Cohen, Kevin Spak, Jay Treat

## GALE FORCE 9

### 제작 & 마케팅

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

### 공동 제작

John-Paul Brisigotti

### 게임 제작에 도움 주신 분들:

Brian Herbert, Kevin J. Anderson, Byron Merritt, and the Herbert Properties, LLC

Our partners at Legendary Entertainment

All of the awesome Dire Wolf Digital team members, and their friends and families,

who helped to playtest *DUNE: IMPERIUM*.

And Frank Herbert, author and creator of the *Dune* Universe,  
whose singular vision and imagination have inspired us all.



[www.direwolfdigital.com](http://www.direwolfdigital.com)



### 코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 요풍길 10

전화: 031-965-7455

팩스: 031-965-7466

[www.koreaboardgames.com](http://www.koreaboardgames.com)



Published by: Dire Wolf Digital

© 2025 Dire Wolf Digital, Inc. All rights reserved.

*DUNE: IMPERIUM* is published under license from Gale Force Nine, a Battlefront Group company.

*DUNE* © 2025 Legendary. All rights reserved.

※ <듄: 임페리움>은 Dire Wolf와의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.

# 새로운 아이콘 및 용어 설명



**기술 획득** — 익스 대사관 판에서, 아무 타일 더미 맨 위에 앞면으로 놓인 기술 타일 **1개**를 획득할 수 있습니다. 스파이스 비용을 지불한 후, 기술 타일을 가져와 개인 공급처에 놓고, 더미에서 다음 타일을 공개합니다. (익스 대사관 판에서는 에이전트를 게임판 장소로 보낼 때마다 이 선택지를 제공합니다.)



좌측과 같은 형태의 기술 획득 아이콘의 경우 1 스파이스를 할인해 줍니다.



**혈통** — 본 확장에 수록된 모든 카드의 우측 하단 모서리에 다음 아이콘이 표시되어 있습니다. 본 게임의 구성물을 따로 분류할 때 사용하세요.



**전투** — 당신은 마치 에이전트를 전투 장소에 보냈을 때처럼, 이번 차례 동안 교전 칸에 병력을 배치할 수 있습니다.



**통솔 (6+)** — 이 효과는 설득 비용을 6 이상 얻은 공개 차례에만 사용할 수 있습니다.



**카드 1장 버리기:** 당신의 핸드에서 카드 1장을 선택해서 버립니다. (이 효과나 기타 다른 효과에서 카드를 버리라고 할 때, 별도로 명시되지 않았다면 책략 카드를 버릴 수 없습니다.)



**뒤집기** — 능력을 사용하려면 이 기술 타일을 뒷면으로 뒤집어야 합니다. 다음 라운드 시작 때 이 타일을 다시 앞면으로 뒤집습니다. (따라서 이러한 효과를 가진 타일은 라운드당 한 번만 사용할 수 있습니다.)



**라이벌 기술 타일** — 기술 모듈을 포함한 1인 게임에서만 사용되며, 라이벌이 획득할 수 있는 기술 타일임을 나타냅니다. 자세한 내용은 9쪽을 참조하세요.



**잠복 스파이** — 스파이 1명을 놓습니다. 이때, 이미 놓여 있는 다른 플레이어들의 스파이를 무시할 수 있습니다.



**기술 모듈** — 기술 모듈을 포함하는 게임에서만 사용되는 카드임을 나타냅니다. 자세한 내용은 6~7쪽을 참조하세요.



**책략 카드 1장 폐기:** 당신의 핸드에서 책략 카드 1장을 골라서 폐기합니다.



**뒤틀린 책략** — 파이터 드 브리즈 지도자로 게임을 할 때만 사용되는 책략 카드임을 나타냅니다.

## 추가 설명

**찬니** — 게임 준비 단계 동안, 전술 토큰을 지도자에 표시된 트랙에서 현재 인원수에 해당하는 위치에 놓습니다. 토큰이 가장 오른쪽 칸에 도달하면, 트랙을 처음 시작했던 위치로 다시 옮겨서 초기화합니다.

전술 트랙의 끝까지 도달하고도 남을 만큼의 병력을 잃거나 후퇴시킨 경우에도, 여전히 시작 칸으로 초기화하기만 합니다(여분만큼 전진시키거나 하지 않습니다).

**하시미르 펜링 백작** — 책략 카드를 폐기할 때는 솔라리를 얻지 않습니다.

**에스마르 투엑** — 게임 준비 단계 동안, 투엑의 시치 게임판 장소를 게임판 근처에 놓습니다. 이 장소는 메이커 게임판 장소이며, 따라서 스파이스가 쌓입니다.

인장 반지를 사용해서, 투엑의 시치 장소에 보너스 스파이스 1을 놓고, 그곳에 보낸 자기 에이전트로 그것을 곧바로 얻을 수 있습니다(한 차례 안에).

**금지된 무기** — 이 기술 타일에서 전투력 3을 제공하는 선택지를 고른다면, (가능하다면) 반드시 영향력을 1 이상 보유한 팩션에 대한 영향력 1을 잃어야 합니다.

**오니솝터 부대** — 와일드 배틀 아이콘을 포함해 자신이 가진 각각의 배틀 아이콘이 반드시 원래의 것을 대신해 오니솝터 배틀 아이콘으로 간주되어야 합니다. 이를 통해 배틀 아이콘을 획득할 때 즉시 한 쌍을 만들 수 있습니다. 이 기술 타일을 가지고 있는 동안에는 크리스 나이프와 사막쥐 책략 카드를 승점을 얻는 데에 사용할 수 없습니다.

**조타수 이르쿤** — 당신은 뒷면으로 놓은 운항 카드의 앞면을 언제든 살펴볼 수 있습니다. 영향력을 잃고 나서 다시 얻는 것으로, 하나의 팩션에서 영향력 2에 여러 번 도달하는 것이 가능하며, 그렇게 한 각각의 순간마다 운항 카드를 플레이합니다.