



## 1. Introduzione

L'ormai classico romanzo di fantascienza di Frank Herbert DUNE vivrà per generazioni come un capolavoro dell'immaginazione creativa. In questo gioco voi portate alla vita il pianeta alieno proibito e gli intrighi di tutti i maggiori personaggi del libro.

Sabbie deserte coprono la maggior parte della superficie del pianeta, interrotte solo da grandi creste rocciose. Vermi giganti lunghi un quarto di miglio vivono sotto la sabbia e attaccano chiunque passi vicino. La vita umana esiste in pochi luoghi lontani l'uno dall'altro dove la preziosa acqua è disponibile, ma anche questi insediamenti sono minacciati da stormi terrificanti di coriolis.

Eppure il pianeta è cruciale per il destino di un impero galattico. Perché solamente sul pianeta Dune può essere raccolto lo spice.

Lo spice è la chiave per il viaggio interstellare. Soltamente ingerendo questa droga il Guild Steersman può continuare a sperimentare visioni del futuro, che permette loro di tracciare un cammino sicuro attraverso l'iperspazio. Lo spice è anche una medicina geriatrica che prolunga la vita. Solo assicurando uno stabile rifornimento di esso nella galassia un Imperatore può evitare la rivolta civile. Con lo spice, in breve, uno può comprare tutto ciò che vuole.

Forze potenti lottano per il controllo di Dune. Truppe imperiali, famiglie aristocratiche, Guildsmen, una segreta setta di donne e i Fremen nativi nomadi tutti lottano per il potere sul pianeta.

Tutti sono soggetti alle rigide leggi economiche della loro combina mercantile, CHOAM; le risorse sono ca

re, spedire costa, l'eccellenza ha un prezzo. E il prezzo deve essere pagato nella moneta universale, misura di tutti i valori: lo spice.

Tutti hanno bisogno di spice. Alcuni lo raccolgono direttamente quando è possibile in un'area isolata di sabbia, rischiando di dover essere uccisi dai vermi o dalla tempesta. Ma altri se ne impadroniranno violentemente in battaglia, o quietamente con tasse e prezzi.

Quelli che controllano insediamenti grandi avranno accesso agli ornitotteri e potranno coprire grandi distanze rapidamente. Gli altri dovranno trovare la loro strada lentamente attraverso la sabbia e la roccia.

Ma tutti ansiosamente aspettano il nesso decisionale segnalato da un'improvvisa apparizione del grande verme della sabbia, "Shai-Hulud".

Massicce battaglie accadranno, ma spesso saranno decise da un singolo leader brillante o da un atto di basso tradimento.

Ma la morte su Dune non sempre sarà tragica. Il morto di norma verrà liquefatto per ricavare l'acqua del suo corpo, così che la vita su un arido pianeta possa continuare. E anche una cellula che sopravvive di un individuo può essere coltivata dai tecnici Tleilaxu fino a che la persona originale non è ricresciuta come era.

Voi potete essere uno dei seguenti personaggi:

- Il giovane Paul Atreides (Muad 'Dib) di diritto erede del pianeta, dotato di valenti luogotenenti e di una strana conoscenza parziale del futuro, ma minacciato da avversari più potenti e traditori.
- Oppure il decadente Barone Vladimir Harkonnen maestro di tradimento e di fatti crudeli.
- Sua maestà l'Imperatore Padishah Shaddam IV acuto ed efficiente, ma facilmente illuso nella compiacenza

za dalle sue proprie trappole di potere.

- Guild Steersman Edric (in lega con le bande dei contrabbandieri) monopolista del trasporto, eppure sempre dedito a sempre crescenti traffici con lo spice.
- L'ecologista Fremen Leit-Kynes che comanda fiere orde di nativi, abituato alla vita e ai viaggi sul pianeta, e dedicato a prevenire qualsiasi controllo esterno mentre realizza la naturale rigenerazione di Dune.
- Gaius Helen Mohian, Reverenda Madre della setta di donne Bene Gesserit vecchia e inscrutabile, allenata con cura nel controllo psicologico e un genio nel raggiungere i propri fini attraverso gli sforzi degli altri.

Nel gioco Dune voi potete esplorare molte delle possibili interazioni che potrebbero aver avuto luogo se a questi affascinanti personaggi con i loro propri poteri, bisogni e vantaggi speciali.

Dune è stato diviso in un Gioco Basico ed un Gioco Avanzato. Imparate e giocate il Gioco Basico molte volte prima di avventurarvi nel Gioco Avanzato.

## II. Equipaggiamento

### A - Mappa di gioco

1. Stampata sulla mappa è una pianta del pianeta, Dune. La mappa contiene quattro tipi di territori.
  - a. Sabbia - giallo, arancio o marrone
  - b. Roccia - grigio
  - c. Piazzeforti - rosso
  - d. Bacino Polare - blu
2. La mappa è anche divisa da linee di longitudine in 18 settori che si estendono dal bordo

## GIOCO BASICO

del Bacino Polare all'orizzonte.

3. Sei punti per i giocatori circondano la mappa.

4. Sono stati anche previsti spazi per i due mazzi di carte, quelle dello spice e quelle del tradimento (treachery).

B - Equipaggiamento per i sei personaggi:

1. Ciascun equipaggiamento è composto di tre tipi di componenti:

a. Uno schermo protettivo che porta le caratteristiche del personaggio e i suoi vantaggi.

b. 5 larghi dischi, ciascuno che mostra un capo e la sua forza di combattimento.

c. 20 piccoli pezzi (i pezzi con le stelle non hanno significato nel Gioco Basico).

2. Tutti i componenti di ciascun equipaggiamento di giocatore hanno lo stesso colore per una identificazione più facile.

C - Due ruote per la battaglia: (devono essere montate e congiunte con il pernio centrale incluso nel gioco).

D. Due mazzi di carte

1. Il mazzo dello spice che contiene 21 carte.

2. Il mazzo del tradimento che contiene 33 carte.

E - I pezzi spice (in denominazione di 1, 2 e 4 e stampati da ambedue le parti).

F - Un indicatore di tempesta.

G - 6 indicatori del movimento della tempesta (numerati da 1 a 6).

H - Foglio per aiutare a giocare i giocatori.

I - Manuale di istruzioni.

### III. Sistemazione per giocare

A - La mappa si stende su una superficie piatta.

B - Tutti i pezzi spice sono raccolti in un luogo conveniente da qui in avanti conosciuto come banca dello spice.

C - I mazzi spice e tradimento sono mescolati e piazzati a faccia in giù nei luoghi previsti sulla mappa. Le carte giocate saranno impilate a faccia in su vicino ai mazzi e gli scarti del mazzo del tradimento rimescolati per ripristinare il mazzo del tradimento man mano che ciò si renda necessario.

D - Ciascun giocatore ottiene un foglio Player Aid Sheet.

E - Ciascun giocatore sceglie un equipaggiamento completo per un personaggio. Se i giocatori non si mettono d'accordo sull'assegnazione del personaggio, ciascun giocatore sceglie un personaggio a caso. Egli legge le istruzioni che sono sullo schermo di protezione e sistema il suo personaggio come segue. (Nota bene: un personaggio ha poteri speciali che possono contraddire le regole. Questi poteri particolari hanno sempre precedenza sopra le regole.)

1. Egli piazza il suo schermo (ripiegato come è mostrato sul retro della scatola) nel punto di giocatore più vicino alla sua sedia.

2. Tutti i dischi dei leader sono piazzati a faccia in giù al centro della mappa e mischiati molto bene. Ciascun giocatore allora estrae quattro dischi a caso dalla pila e segretamente seleziona uno dei leader avversari (se ne ha pescato uno) per essere un traditore al pro-

prio servizio. Il nome del traditore viene poi sottolineato o cerchiato sul suo foglio Player Aid Sheet. Tutti i leader sono rimessi nella pila che viene poi rimescolata. I dischi leader sono poi girati a faccia in su e ripresi da ciascun giocatore.

4. I pezzi spice fino all'ammontare indicato su ciascuno schermo di protezione sono rimossi dalla banca dello spice e messi dietro ciascuno schermo di protezione.
5. I pezzi di ciascun giocatore sono posizionati sulla mappa come indicato sullo schermo di protezione. Tutti i pezzi di riserva sono piazzati dietro lo schermo.
6. Una carta del mazzo di tradimento viene distribuita a ciascun giocatore.

#### IV. Oggetto del gioco

Ciascun personaggio ha una serie di vantaggi suoi personali sia economici, che militari, strategici, o di capacità di tradire. Lo scopo del gioco è usare questi vantaggi per acquistare il controllo di Dune. Il vincitore è il primo giocatore ad occupare tre piazze forti (territori rossi) con almeno uno dei suoi pezzi alla fine di un qualsiasi turno del gioco. In un gioco fra due giocatori, il numero delle piazzeforti necessarie per vincere è aumentato a quattro.

#### V. Sequenza di gioco

Dune è giocato in turni fino ad un limite massimo di 15 turni. Ciascun turno è composto di sei specifici round che devono essere completati nell'esatta sequenza indicata qui sotto:

##### A - Round della tempesta

L'indicatore di tempesta viene mosso sulla mappa.

##### B - Caduta di spice

La carta superiore del mazzo dello spice è girata e i pezzi spice sono piazzati nel territorio indicato.

##### C - Round per cercare di acquistare all'asta carte di tradimento.

I giocatori offrono spice per acquistare carte di tradimento.

##### D - Round del revival e del movimento.

Primo, i giocatori reclamano pezzi dal "Bene Tleilaxu Tanks". Poi ciascun giocatore, a turno, fa atterrare e muove i suoi pezzi sulla mappa.

##### E - Round di battaglia

I giocatori risolvono le battaglie in ciascun territorio che sia occupato da due o più pezzi di personaggio.

##### F - Round di raccolta

I pezzi nei territori che contengono spice possono raccogliere lo spice.

#### VI. Tempesta

- A - Il primo round di tempesta solamente, il pezzo tempesta è piazzato in un luogo a caso lungo il bordo della mappa usando la procedura seguente. I giocatori i cui puntini del giocatore sono i più vicini all'uno o l'altro lato del settore "at start" della tempesta indipendentemente faranno un numero da 0 a 20 sulle ruote. I due numeri vengono simultaneamente rivelati, totalizzati e l'indicatore di tempesta mosso dal settore "at start" in senso contrario alle lancette dell'orologio, quel numero di settori indicato da questo totale intorno alla mappa.

B - In tutti i seguenti rounds di tempesta, i due giocatori che hanno usato per ultimi le ruote indipendentemente faranno un numero da 1 a 3, rivelando simultaneamente i numeri, li sommeranno e avvanzeranno l'indicatore di tempesta dalla sua posizione corrente in senso antiorario, a quel numero di settori attorno alla mappa.

C - Qualsiasi pezzo in un settore di un territorio sabbioso (eccettuato lo Imperial Basin) sui quali la tempesta passa o ferma devono andare ai "Tleilaxu Tanks" sulla mappa. Qualsiasi spice che si trova in un settore sul quale passa o si ferma la tempesta viene rimosso e messo nella spice bank.

#### VII. Pioggia di Spice

A - La carta superiore del mazzo spice viene girata.

1. Se è una carta di territorio, l'ammontare di spice indicato sulla carta è piazzato dalla banca degli spice nel territorio nel settore che contiene l'asterisco. Se il settore con l'asterisco è in quel momento in tempesta, non viene piazzato spice quel turno.
2. Se è una carta di verme, tutto lo spice e i pezzi nel territorio girato all'insu l'ultima volta nel mazzo dello spice vengono rimossi e messi nella banca spice e nei tanks, rispettivamente, e un'altra carta è girata, e così via, fino a che una carta territorio appare e allora lo spice viene piazzato.

B - Se appare una carta verme, un nexus accade immediatamente durante il quale le alleanze possono essere formate e rotte (vedi XII, Alleanze).

C - Se una carta di verme viene girata, tutte le ulteriori carte di vermi che possono essere girate con il round vengono ignorate.

D - Durante la pioggia di spice del primo turno solamente, tutte le carte di vermi girate vengono mischiate di nuovo nel mazzo dello spice.

#### VIII. Round della messa all'asta

A - Uno dei giocatori distribuisce dal mazzo treachery un numero di carte uguale al numero dei giocatori che può offrire in questo round per le carte treachery, cioè del tradimento. Un giocatore non può offrire per carte di tradimento se già detiene quattro carte treachery.

B - Le carte distribuite sono piazzate a faccia in giù in una fila lungo un lato della mappa. La prima carta della fila è adesso messa all'asta e si offre spice.

1. Il giocatore il cui punto di giocatore viene avvicinato di più dalla tempesta, inizia l'offerta per la prima carta.

2. Il primo giocatore può offrire uno o più spice o passare. L'offerta poi procede al giocatore alla sua destra che può alzare l'offerta o passare e così via intorno al tavolo fino a che viene fatta l'offerta più alta e tutti gli altri giocatori passano. Il giocatore che ha fatto l'offerta più alta allora paga il numero di spice che egli ha offerto alla spice bank e prende la carta.

C - Nessun giocatore può offrire più spice di quanto ne abbia.

D - Nelle susseguenti offerte in quel round, il primo giocatore che può offrire alla destra del giocatore che ha aperto l'offerta per la carta precedente, inizia l'offerta per la carta successiva. In questo modo ogni giocatore ha una possibilità di aprire l'asta per una carta treachery.

- E - Offrire per carte di tradimento continua fino a che tutte le carte disponibili per l'asta sono state assegnate oppure fino a che una carta non sia stata richiesta più, cioè non riceva offerte da nessuno. Se una carta rimane perchè tutti passano, tutte le carte rimanenti sono rimesse sul mazzo del tradimento e il round dell'asta è finito.
- F - Il numero ( non il tipo) delle carte treachery che ciascun giocatore detiene deve essere sempre visibile a ciascuno durante il round dell'asta. Nessuno può nascondere il numero di carte che detiene.
- G - Un giocatore non può mai avere più di quattro carte in mano in qualsiasi momento. Se ha una mano completa, egli deve passare e non può offrire per nessuna carta che venga messa all'asta.
- H - Ciascun giocatore deve dichiarare la sua offerta entro cinque secondi dal giocatore precedente oppure si presume che egli sia passato.
- I - CHOAM Charity:  
All'inizio del round dell'asta, qualsiasi giocatore che non ha spice può prendere due spice dalla spice bank semplicemente richiedendo "CHOAM Charity".
- J - Una descrizione della funzione di ciascuna carta tradimento è data nel Player Aid Pad (Foglio che aiuta il giocatore a giocare).

#### IX. Il Movimento

- A - Il giocatore il cui punto del giocatore è avvicinato più prossimamente dalla tempesta viene definito il "primo giocatore". Egli apre sempre l'asta per la prima carta treachery e fa il primo movimento in un turno. Se una tempesta è sopra il

punto del giocatore, la tempesta si considera che abbia passato quel giocatore.

#### B - I pezzi rinviscono:

Prima che qualsiasi movimento sia fatto, tutti i giocatori possono far rinviare fino a tre pezzi dal "Teilaxu Tanks".

1. Un certo numero di pezzi vengono fatti rinviare gratis come stabilito sullo schermo di quel personaggio. Qualsiasi pezzo che possa essere fatto rinviare in più deve essere fatto rinviare al costo di due spice per ogni pezzo. Tutto lo spice speso per far rinviare è piazzato nella spice bank.
2. Un giocatore non può mai far rivivere più di tre pezzi per turno eccettuato che per mezzo di una carta treachery.
3. I pezzi rinviviti devono essere piazzati nella riserva del giocatore.

#### C - Il "primo giocatore" fa il suo movimento per primo. Il gioco poi procede verso la destra fino a che tutti i giocatori non hanno fatto le loro mosse. Ciascuna mossa di un giocatore è composta di due segmenti.

##### 1. Spedizione:

- a. Un giocatore può fare una spedizione di un qualsiasi numero di pezzi dalle sue riserve a qualsiasi territorio sulla mappa.
- b. Un giocatore deve pagare spice alla spice bank per la sua spedizione. Il costo di spedire riserve da fuori pianeta è di uno spice per pezzo spedito in qualsiasi piazzaforte e due spice per pezzo spedito in qualsiasi altro territorio. Il giocatore Fremem non deve pagare, poichè le sue riserve si trovano sul lato lontano di Dune.
- c. Nessun giocatore può spedire in un settore in tempesta o in una piazzaforte già occupata.

ta da due altri giocatori. Altrimenti, le spedizioni possono essere piazzate in qualsiasi territorio.

- d. Nessun giocatore può spedire pezzi dalla mappa di nuovo indietro alle sue riserve.

## 2. Movimento dei pezzi:

- a. Ciascun giocatore può muovere, come un gruppo, un qualsiasi numero dei suoi pezzi da un territorio ad un altro territorio.

1) Un giocatore che inizia il suo movimento con uno o più pezzi o Arrakeen, Carthag o in ambedue ha accesso agli ornototteri e può muovere il suo gruppo di pezzi attraverso fino a tre adiacenti territori. Il gruppo di pezzi non deve essere in Arrakeen o Carthag per fare la mossa dei tre territori. Perciò, per esempio, un giocatore con uno o più pezzi in Arrakeen potrà muovere i pezzi iniziando in Tuek's Sietch attraverso Pasty Mesa e Shield Wall all'Imperial Basin dove essi devono fermarsi.

2) Qualsiasi giocatore senza un pezzo o in Arrakeen o in Carthag all'inizio della sua mossa non ha accesso agli ornototteri e può solo muovere il suo gruppo di pezzi a piedi a un territorio adiacente.

- b. Ciascun giocatore può fare solo una mossa per turno.

- c. I settori non hanno effetto sul movimento, cioè i pezzi possono muovere in o attraverso un territorio ignorando tutti i settori. La sola funzione di un settore è di regolare il movimento e la copertura della tempesta e della raccolta dello spice. Nessun pezzo può muovere in, fuori di, o attraverso un settore in tempesta. Molti territori occupano parecchi settori, così che un gio-

catore può muovere in e fuori di un territorio che è parzialmente in tempesta fino a che il gruppo non passa attraverso la parte coperta dalla tempesta.

- d. Quando si finisce un movimento in un territorio che giace in diversi settori, un giocatore deve render chiaro in quale settore di un territorio sceglie di lasciare i suoi pezzi.

e. Il Bacino Polare non è mai in tempesta.

- f. I pezzi non bloccano il movimento con una sola eccezione. Come le spedizioni, i pezzi non possono essere mossi in o attraverso una piazzaforte se pezzi di due altri giocatori sono già là. Altrimenti, i pezzi sono liberi di muovere in, fuori di, o attraverso qualsiasi territorio occupato da qualsiasi numero di pezzi.

## D - Rinvivere un leader

1. Se tutti i 5 leaders giocatori sono nei "tanks", un giocatore può far rinvivere un leader per turno fino a che tutti i suoi leaders sono stati rinviviti.
2. Per far rinvivere un leader, un giocatore deve pagare il valore di combattimento di quel leader in spice alla spice bank.
3. Un leader rinvivito può giocare normalmente ed è ancora soggetto ad essere un traditore.
4. Un giocatore può far rinvivere un leader solamente alla fine del suo movimento.
5. Se un leader rinvivito è di nuovo ucciso e mandato ai "tanks", non può essere fatto rinvivere ancora fino a che tutti gli altri leaders suscettibili di essere fatti rinvivere di quel giocatore, non siano stati fatti rinvivere, uccisi e mandati di nuovo ai "tanks".

## X. Battaglia

### A - Determinazione della battaglia

1. Le battaglie devono accadere fra giocatori i cui pezzi occupano lo stesso territorio.
2. Le battaglie devono continuare fino a che solo i pezzi di un giocatore o nessun pezzo rimane in tutti i territori sulla mappa con due eccezioni:
  - a. I giocatori non possono darsi battaglia l'un l'altro in un territorio se i loro pezzi sono separati da un settore in tempesta. I loro pezzi possono rimanere nello stesso territorio alla fine del round.
  - b. I giocatori non possono combattere nel Polar Sink. E' un territorio libero per tutti e non vi possono avvenire battaglie.
3. Quando si risolvono le battaglie, il primo giocatore viene chiamato aggressore fino a che tutte le sue battaglie, se ce ne sono, siano state combattute. L'aggressore sceglie l'ordine nel quale desidera combattere le sue battaglie. Allora il giocatore alla sua destra immediata diventa un aggressore e così via, fino a che tutte le battaglie sono risolte.
4. Se tre o più giocatori sono nello stesso territorio, l'aggressore sceglie chi egli combatterà per primo, per il secondo, etc. per tanto tempo fino a che sopravvive.

### B - Piano di battaglia:

1. Per risolvere una battaglia, ciascun giocatore deve segretamente formulare un piano di battaglia. Ciascun combattente prende una "ruota da battaglia" e segretamente la fa girare formando un numero da zero al numero di pezzi che egli ha nel territorio disputato.
2. Un disco leader è piazzato a faccia in su nel-

l'apposita apertura sulla ruota.

3. Egli può giocare sia un'arma o una carta difensiva di tradimento o ambedue tenendo queste carte contro la ruota come illustrato nell'illustrazione a pag. 4 del testo inglese.
4. Quando ambedue i giocatori sono pronti, i piani di battaglia sono rivelati simultaneamente, quindi non è che faccia girare la ruota a caso, la fa girare fino a scegliere il numero che egli desidera da zero fino al numero dei pezzi che egli ha nel territorio.

### C - Risoluzione della battaglia:

1. Il vincitore è il giocatore con il totale più alto, sommando il numero evidenziato sulla ruota più la forza di combattimento del leader.
2. In caso di parità, ha vinto l'aggressore.
3. Se l'avversario ha giocato una carta weapon treachery e il giocatore non ha giocato l'appropriata defense treachery card, il leader del giocatore è ucciso e non può contare nel formare il suo totale. Ambedue i leaders possono essere uccisi e nessuno contare nella battaglia.
4. Qualsiasi leader ucciso è immediatamente piazzato nei tanks. Il vincitore immediatamente riceve il loro valore (incluso il suo proprio leader, se ucciso) in spicce dalla banca spicce. I leaders sopravvissuti sono ripresi dai loro proprietari.
5. Il giocatore perdente perde tutti i pezzi che egli aveva nel territorio che vengono messi nei tanks e deve scartare ogni carta di tradimento che ha usato nel suo piano di battaglia.
6. Il giocatore vincente perde solo il numero di pezzi che egli ha scelto di far comparire sulla ruota che gli vengono tolti dal territorio

e vanno nei tanks. Egli può tenere o scartare qualsiasi delle carte giocate.

7. Notare che il perdente non perde il suo leader come un risultato della battaglia. I leaders sono uccisi solo dalle weapon treachery cards.
8. Nessun giocatore può usare un leader sopravvissuto in battaglia in un altro territorio durante lo stesso round. Il leader può essere giocato in un'altra battaglia nello stesso territorio, però.
9. Se un giocatore ha almeno un leader o una carta cheap hero o heroine disponibile, egli deve usare o il leader o la carta nel piano di battaglia. Un giocatore non può scegliere di non giocare un leader.
10. Se un giocatore non può giocare un leader in una battaglia, cioè essi sono tutti nelle tanks o hanno combattuto in un altro territorio quel round, egli deve ancora dar battaglia ma egli deve dichiarare che egli è senza leader e non può giocare nessuna delle treachery cards come parte del suo piano di battaglia. Il suo totale è semplicemente il numero di pezzi che egli ha evidenziato sulla ruota.

#### D - Traditori:

1. Se, durante una battaglia, l'avversario del giocatore mostra un leader come parte del suo piano di battaglia, leader che il giocatore ha segretamente selezionato come un traditore all'inizio del gioco, egli immediatamente dichiara tradimento e rivela il nome che aveva precedentemente cerchiato con una matita sul suo foglio Player Aid Pad. Il giocatore immediatamente vince la battaglia e l'avversario deve perdere tutti i suoi pezzi nel territorio e il leader traditore che vanno a finire nei tanks e scarta tutte le carte che egli ha giocato.

2. Il giocatore non perde niente, qualsiasi cosa abbia giocato nei piani di battaglia. Egli anche riceve la forza di combattimento del leader traditore in spice.
3. Se ambedue i leaders sono traditori, ciascuno a favore del proprio avversario, i pezzi di ambedue i giocatori nel territorio, le loro carte giocate e i loro leaders sono perduti. Nessun giocatore ottiene nessuno spice.

#### XI. Raccolta dello spice

- A - Qualsiasi giocatore con pezzi in un settore di un territorio nel quale c'è spice può adesso raccogliere quello spice. Si raccoglie a tre spice per pezzo se il giocatore occupa Carthag o Arrakeen. Invece solo due spice per pezzo se il giocatore non occupa Carthag o Arrakeen.
- B - Lo spice non raccolto rimane dov'è per i turni futuri.

#### XII. Alleanze

- A - Una volta che una carta di verme spice (Shai-Hulud) è scoperta al secondo round o seguenti, un nexus accade e il gioco si ferma immediatamente.
- B - Tutti i giocatori hanno una possibilità di fare, entrare in o rompere alleanze. Una volta che i giocatori hanno avuto una possibilità di fare così, il gioco continua con il verme che divora spice e pezzi e/o dà un movimento libero al Fremem.
- C - Formare un'Alleanza:
  1. I giocatori possono discutere tra loro dei vantaggi e svantaggi di allearsi, e con chi.
  2. Un'alleanza può contenere qualsiasi numero di

giocatori.

3. I membri di un'alleanza devono essere rivelati a tutti. Le alleanze non possono essere segrete.
4. Molte alleanze possono essere formate durante un nexus ma nessun giocatore può essere membro di più di un'alleanza.
5. Una volta che tutti i giocatori hanno avuto una possibilità di fare alleanze, nessun'altra alleanza può essere fatta fino al prossimo nexus.

D - Rompere un'Alleanza:

1. Qualsiasi giocatore può rompere un'alleanza durante un nexus. Egli semplicemente annuncia che vuol rompere l'alleanza.
2. I giocatori che rompono un'alleanza hanno l'opportunità di farne immediatamente un'altra o andare a prender parte a un'altra alleanza già formata.

E - Come funziona un'Alleanza.

1. I pezzi dei giocatori alleati sono considerati gli stessi per quanto riguarda la vittoria. Se, insieme, essi tengono tre piazzeforti alla fine del turno, essi hanno congiuntamente vinto la partita.
2. Gli alleati possono discutere le strategie segretamente in qualsiasi momento.
3. Durante il round dell'asta, gli alleati possono aiutarsi pagando parte o tutto il costo delle carte di tradimento dell'uno o dell'altro così che uno può offrire più spice di quanto in effetti ne possieda.
4. Durante il round di movimento, gli alleati possono pagare per le spedizioni l'uno dell'altro.

5. Gli alleati non possono entrare in nessun territorio (eccettuato il Polar Sink) nel quale uno dei loro alleati abbia già un pezzo o più pezzi e, perciò, non possono mai combattere l'uno contro l'altro.
6. Gli alleati possono assistersi in altri modi come specificato sui loro schermi.

XIII. Bribery (Imbrogli)

- A - I giocatori non sono mai obbligati a tener segreta la forza delle loro riserve, delle carte o dello spice che hanno, o del traditore che hanno scelto sebbene essi non siano mai obbligati a rivelare questa informazione.
- B - Tutte le riserve e lo spice dovrebbero essere tenute nella tasca dello schermo. Il numero delle carte tradimento tenute deve essere rivelato durante il round dell'asta ma può essere tenuto segreto in qualsiasi altro momento.
- C - I giocatori possono fare qualsiasi genere di accordi verbali o di imbrogli l'uno con l'altro. Una volta fatti, queste dichiarazioni, accordi o imbrogli devono essere però dichiarati ad alta voce e devono essere onorati. Un giocatore non può rinnegare un accordo o un imbroglione (imbroglio = bustarella). Lo spice può essere parte della bustarella (corruzione) o dell'accordo.
- D - Un accordo o una corruzione consiste nel trasferimento o regalo di carte di tradimento, leaders, pezzi o poteri dei personaggi. Un giocatore non può fare un accordo o una corruzione che contravverrebbe alle regole del gioco oppure ai poteri del suo personaggio. Queste sono le sole limitazioni esistenti.

## REGOLE FACOLTATIVE

### XIV. Introduzione

Dopo essere divenuti totalmente familiari con il Gioco Basico, i giocatori possono desiderare di aggiungere una o tutte le seguenti regole.

### XV. Ulteriori vantaggi dei personaggi

- A - I giocatori possono includere gli ulteriori vantaggi dei personaggi che sono listati sul retro del Player Aid Sheet insieme con i loro regolari poteri.
- B - Poichè una descrizione della possibilità del Bene Gesserit di coesistere è piuttosto dettagliata, è presentata qui piuttosto che nel foglio Player Aid Pad.
  1. Iniziate con un pezzo in qualsiasi territorio di vostra scelta (invece che solo il Polar Sink). Questo è fatto dopo il piazzamento del Fremmen.
  2. Iniziando con il secondo turno, automaticamente ricevete CHOAM charity ogni round di asta che abbiate spice o no.
  3. Ogni qualvolta qualsiasi altro giocatore spedisca pezzi a Dune da fuori del pianeta, voi potete spedire, liberamente, gratis, un pezzo dalle vostre riserve (consiglieri spirituali) nello stesso territorio (invece del Polar Sink).
  4. I vostri pezzi possono coesistere pacificamente con i pezzi di tutti gli altri giocatori nello stesso territorio. Mentre coesistono, i vostri pezzi non hanno effetto sul gioco degli altri giocatori. Essi sono trattati come se

non fossero neppure sulla mappa, cioè non possono raccogliere spice, non possono essere coinvolti in combattimento, non possono prevenire il controllo da parte di un altro giocatore di una piazzaforte, non possono ricevere l'abbuono di movimento dei tre territori. Essi sono sempre suscettibili alle tempeste, ai vermi e alle esplosioni lasegun/shield.

5. Dovete annunciare all'inizio del round di movimento, prima che ogni movimento inizi, tutti i territori nei quali non desiderate più a lungo rimanere in coesistenza. In qualsiasi momento finite il vostro movimento in un territorio occupato nel quale precedentemente non avevate pezzi, o un altro giocatore muove i suoi pezzi in un territorio che soltanto voi occupate, dovete annunciare immediatamente se volete coesistere lì oppure no. Non potete spedire con un altro giocatore (come consigliere spirituale) in un territorio nel quale voi avete dichiarato (o intendete dichiarare quando vi arrivate) che voi non siete in coesistenza quel turno. Quei territori nei quali voi decidete di essere (o rimanere) in coesistenza, devono stare in coesistenza per il resto del turno. I vostri pezzi in territori non in coesistenza sono trattati come pezzi normali. Si presume che voi siate in coesistenza a meno che non dichiariate che non lo siete.

#### XVI. Il Tempo

- A - Dopo il piazzamento nel primo turno dell'indicatore di tempesta per mezzo della ruota di battaglia, tutti i seguenti movimenti del tempo sono determinati a caso.
- B - Nel primo turno durante il round di tempesta, il giocatore Fremmen a caso seleziona un indicatore

di movimento del tempo dai sei piazzati in una tazzina da caffè. Egli lo guarda e lo piazza a faccia in giù sul margine della mappa.

- C - Nel successivo round di tempesta il numero viene rivelato; l'indicatore di tempesta è mosso in senso contrario alle lancette dell'orologio quel numero di settori; e l'indicatore che porta il numero viene rimesso nella tazzina. Il giocatore Fremmen poi seleziona un numero per il movimento della tempesta nel prossimo turno. Questo si ripete ciascun turno. Dopo il primo turno le ruote della battaglia non vengono più usate per muovere la tempesta.
- D - Se il giocatore Fremmen non è in gioco, si suggerisce che questa regola non venga usata.

#### XVII. Speciali poteri Karama

- A - In aggiunta ai regolari poteri Karama listati nel Player Aid Pad, ciascun personaggio ha un unico potere che può essere usato quando il giocatore gioca la carta Karama.
- B - Quando gioca una carta Karama, un giocatore può ora usarla per impedire a un avversario di usare uno dei vantaggi del suo personaggio o egli può usarla per usare lo speciale potere Karama del suo personaggio una volta.

#### XVIII. Partita più lunga

- A - Se i giocatori desiderano giocare una partita più lunga, essi possono usare una o ambedue le seguenti modifiche.
1. Eliminare le alleanze.
  2. Accrescere il numero di piazzeforti necessarie per la vittoria da una a tre o quattro o (per

due giocatori) da quattro a cinque.

- B - Se i giocatori trovano troppo difficile vincere occupando quattro o cinque piazzeforti, essi possono aggiungere lo Shield Wall come un ulteriore territorio per la vittoria. Ora i giocatori devono occupare quattro di sei territori per vincere. Lo Shield Wall non è trattato come una piazzaforte. Mantiene la sua identità come un territorio roccioso.

XIX. Accresciuto flusso di spice

Durante ogni round di raccolta, ciascun occupante di Carthag e Arrakeen raccoglie 2 spice e l'occupante di Tuek's Sietch raccoglie uno spice. Per aver diritto alla raccolta, un giocatore deve occupare la piazzaforte solo al momento della raccolta. Se un giocatore occupa due o tutte e tre queste piazzeforti, egli raccoglie spice per ciascuna delle piazzeforti che occupa.

XX. Introduzione

Il Gioco Basico è cambiato accrescendo il numero delle piogge di spice e alterando un po' il sistema di combattimento.

XXI. Pioggia di Spice

- A - Invece di rivelare una carta di territorio per ciascuna pioggia di spice, due carte di territorio sono ora girate.
1. Due distinte file di scarti devono essere mantenute accanto al mazzo spice. Esse devono essere etichettate 1 e 2.
  2. Durante ciascuna pioggia di spice, le carte sono girate fino a che una carta di territorio appare e lo spice è piazzato. Tutte le carte girate sono piazzate sulla pila degli scarti 1. La stessa procedura viene poi ripetuta e gli scarti messi nella pila 2.
  3. Per il primo round solamente, tutte le carte di vermi girate sono mescolate di nuovo nel mazzo spice.
  4. Le carte di vermi per una pila di scarti non hanno assolutamente effetto sull'altra pila di scarti.
- B - Al turno 8, solo una carta di territorio rimarrà nel Mazzo Spice. Questa sarà piazzata nella pila di scarti 1 e lo spice piazzato in quella località sulla mappa.
1. Qualsiasi carta che rimane nel mazzo spice sono carte di vermi che devono essere girate e che riguarderanno la pila di scarti 2. Una

volta che il mazzo è stato completamente usato, tutte le carte spice, inclusa la carta di territorio ultima girata, sono rimescolate per ricostituire il mazzo spice.

2. Le carte vengono girate dal mazzo spice fino a che un territorio appare per essere scartato nella pila 2. Può essere anche la stessa carta che è stata girata l'ultima volta per la pila di scarti 1. In questo caso, il territorio ottiene una seconda pioggia di spice. Qualsiasi carta di verme girata non viene rimescolata di nuovo nel mazzo e ha l'effetto sull'ultimo territorio girato nel turno precedente.

#### XXII. Combattimento avanzato

- A - Lo spice adesso gioca un importante ruolo nella procedura di combattimento.
1. Ciascun pezzo usato in una battaglia viene valutato alla sua piena forza se per appoggiarlo viene speso uno spice. Un pezzo usato in una battaglia che non è appoggiato da uno spice è valutato metà forza.
  2. Quando si formula il piano di battaglia, un giocatore deve mettere accanto (preferibilmente nella sua mano) l'ammontare di spice che egli intende spendere nella battaglia. Se un traditore si evidenzia, il vincitore non deve spendere spice. Altrimenti, lo spice usato nel piano di battaglia deve andare alla banca dello spice, sia che abbia vinto o che abbia perso.
- B - Quando si fa un piano di battaglia e si gira la ruota ad indicare un numero, gli incrementi di metà possono essere indicati allineando la linea tra i numeri con la linea sotto la finestra della ruota della battaglia. Alcuni esempi sono mostra-

ti qui sotto vedi a pag. 5 del testo inglese.

- C - Quando il vincitore prende le sue perdite egli può farlo in qualsiasi maniera purchè torni con la forza che ha indicato nella ruota e lo spice speso. Per esempio, il giocatore Fremem ha un Fedaykin (che vale 2 pezzi) e cinque pezzi ordinari in un territorio in battaglia. Egli sceglie la forza di 3 sulla ruota e spende uno spice. Egli vince la battaglia. Egli può perdere un pezzo Fedaykin a piena forza (cioè 2) e due pezzi ordinari a mezza forza ( $1/2 + 1/2$ ) o egli può perdere un pezzo ordinario a piena forza (1) e quattro pezzi ordinari a metà forza. In un caso, egli perde un Fedaykin e due pezzi ordinari e, nell'altro caso, egli perde cinque pezzi ordinari. L'altra delle due scelte soddisfa quanto necessario per il rapporto spice/forza.

#### XXIII. Round di raccolta

La regola facoltativa XIX, deve essere usata nel Gioco Avanzato.

#### XXIV. Accorgimenti strategici nel giocare DUNE

Ciascun giocatore in Dune deve ammassare spice, convertirlo in armi efficaci, difese, ed altri aiuti strategici, e poi posizionare se stesso con abbastanza truppe da potere improvvisamente muovere nelle piazzeforti chiave e difenderle. Il gioco sarà vinto dall'audacia, strategia, mobilità, e il tradimento.

La tempesta è importante perchè determina chi è il primo giocatore. Essere il primo giocatore è un vantaggio nelle battaglie (perchè i casi di parità vanno al primo giocatore) ma essere ultimo è un vantaggio nel movimento (attacchi di sorpresa da parte dell'ultimo giocatore non possono essere contrattaccati quel

turno).

La pioggia dello spice è importante perchè la località nella quale avviene aiuterà a determinare chi ottiene nuovo spice quel turno. I vermi sono di vitale importanza perchè solo quando essi appaiono le forze sul pianeta possono allearsi durante il nexus diplomatico.

L'asta determina chi acquisterà forze di combattimento (o la minaccia di esse) quel turno. E' saggio avere parecchie carte in ogni momento per tenere i vostri avversari nell'incertezza, ma è anche saggio se avete riserve fuori del pianeta avere disponibile abbastanza spice per spedire più truppe sulla mappa.

Il round di movimento determina le battaglie, la raccolta dello spice, e spesso la vittoria. I giocatori dovrebbero sempre stare a distanza di tiro di più di una piazzaforte, ed essi possono desiderare di tenere alcune forze mobili (il Polar Sink è ideale per questo perchè è collegato con la maggior parte dei territori da brevi strade e non è colpito dai vermi o dalla tempesta). Qualche volta il giocatore che muove per ultimo può andare alla vittoria se i giocatori precedenti hanno lasciato delle piazzeforti non protette. Ma generalmente non è saggio muovere per vincere a meno che non possiate difendere le vostre forze contro tutti i giocatori che sono a distanza utile.

Le battaglie sono il test chiave della forza. Con buone armi e difese, e una buona memoria per quanto gli altri giocatori hanno, un giocatore può abilmente rovesciare l'equilibrio di forze nel gioco. I giocatori strategici osserveranno con cura quali armi e difese sono state giocate e scartate o trattenute, e da chi. Anche ricorderanno quali leaders possono dare affidamento, e attaccheranno quando possono un giocatore che ha un leader che lo tradirà.

Poichè il perdente deve scartare le sue carte e il vincitore può tenere le sue e recuperare qualsiasi leader ucciso per il suo valore in spice, le batta-

glie sono il punto cruciale della partita. Però, poichè carte senza valore possono essere scartate solamente giocandole in battaglia, spesso un giocatore con parecchie carte manderà un pezzo contro una grande forza, sacrificando un leader per liberarsi di quelle carte. In tal caso l'avversario non può essere sicuro di che cosa succede e gli può accadere di spendere parecchi dei suoi pezzi in una difesa non necessaria. Generalmente, un giocatore con un vantaggio, che sia di carte, di leaders, di pezzi, o vantaggi strategici, sarà saggio se premerà in avanti e forzerà le battaglie.

La raccolta di spice è naturalmente vantaggiosa, specialmente per quelli che ne hanno bisogno, ma anche per quelli che desiderano evitare che gli altri lo abbiano per usarlo poi nell'acquisto di carte o per le spedizioni. Ma la raccolta porta con sè i rischi della distruzione a causa della tempesta o dei vermi.

Le alleanze usualmente faranno terminare la partita in pochi turni. Nelle partite più grandi è difficile vincere da soli, e le alleanze saranno necessarie. E' generalmente saggio allearsi con qualcuno che può essere complementare ai vantaggi che avete voi. Se voi siete forte con l'abilità strategica ma avete poche risorse, cercate un'alleanza con qualcuno che ha accesso allo spice. Se voi siete ricco, guardatevi intorno e cercate la strategia o il tradimento nel vostro partner.

#### Caratteristiche strategiche dei personaggi

Freemen - Il suo maggiore handicap è la povertà. Usualmente non può acquistare carte di tradimento per parecchi rounds, perchè gli altri potranno offrire di più. Quindi bisogna essere pazienti e muovere le forze in qualsiasi piazzaforte vacante, evitando le battaglie fino a che non si sarà preparato. Quando darà battaglia potrà permettersi di scegliere numeri

alti e sacrificare truppe poichè esse hanno un'alta possibilità di resuscitare e le potrete di nuovo avere in gioco con nessun costo. Un vantaggio è la migliore mobilità rispetto a quelli senza una città, e buoni leaders combattenti. Il vostro piano di gioco sarà di prendere tempo e aspettare per una pioggia di spice accessibile che nessun altro desidera in modo da poter accumulare maggiori risorse.

**Bene Gesserit** - Il suo maggiore handicap è la bassa possibilità di rinviare le truppe. Non si deve permettere che un gran numero dei pezzi siano mandati ai tanks o altrimenti uno si può trovare senza riserve sufficienti da portare sul pianeta. Le vostre forze sono che avete la possibilità di vincere predicendo correttamente un altro vincitore e poi segretamente lavorando per quel giocatore. In più, voi potete essere molto efficaci nelle battaglie bluffando sul vostro avversario e lasciandolo senza armi o senza difese. Potete permettervi di prendere tempo tessendo sottili suggestioni su quale giocatore avete scelto per vincere.

**Guild** - Il vostro maggiore handicap è il debole schieramento di leaders e la vostra impossibilità di far resuscitare rapidamente i pezzi. In più, usualmente non potete comprare carte di tradimento all'inizio del gioco. Siete vulnerabile a questo punto e dovete fare le vostre mosse più forti solo dopo aver accumulato risorse. Se i giocatori non spediscono ad un ritmo stabile dovete combattere per lo spice sulla superficie o raccogliere solo le piogge isolate di spice. Il vostro maggiore vantaggio è che potete spedire su Dune senza spendere e potete spedire da un

territorio all'altro. Questa mobilità vi permette di fare il movimento di sorpresa ed è particolarmente utile quando siete l'ultimo giocatore in un round di movimento. Se la partita vedete che non può essere vinta, tentate la battaglia di suicidio contro i giocatori più forti per indebolirli ed evitare una vittoria fino a che il mazzo dello spice non finisca: a quel punto la vittoria sarà vostra.

**Atreides** - Voi siete handicappato dal fatto che dovette sia comperare carte sia fare spedizioni su Dune, e voi non avete sorgente di reddito se non lo spice dalla superficie del pianeta. Questo farà sì che voi sarete in costante battaglia. Poichè partite da Arrakeen avete il vantaggio di movimento di 3 dall'inizio, ed è saggio proteggere questo. La vostra capacità di premonizione vi permette di evitare di essere divorati dai vermi e vi aiuta ad ottenere qualche, sia pure di poco, partenza in testa per impadronirvi della pioggia di spice. In più, voi potete guadagnare qualche leggero vantaggio sopra quelli che dovrebbero combattere con voi per la vostra conoscenza del futuro di un elemento del loro piano di battaglia.

**Imperatore** - Il vostro maggiore handicap è che voi dovette spedire tutti i vostri pezzi all'inizio della partita, e spesso questo movimento richiede una battaglia prima che vi siate preparati. Anche se non avete la necessità di raccogliere spice sulla superficie di Dune spesso, siete sempre soggetto ad attacco poichè probabilmente vi concentrerete sulle città per la mobilità che esse vi danno. Nel lato positivo non avete mai bisogno impellente di spice, poichè l'asta vi terrà rifornito.

**Harkonnen** - Il vostro maggiore handicap è la vostra

difficoltà nell'ottenere spice. Voi siete al la più grande forza relativa all'inizio del gioco e dovrete capitalizzare su questo fatto comprando rapidamente più carte di tradimento che potete, e poi dando battaglia. Poiché voi ottenete 2 carte per ogni una per la quale offrite, potete permettervi di offrire un po' di più della maggior parte degli altri, ma se spendete troppo generosamente dal principio non avrete abbastanza spice per spedire i pezzi o per comprare altre carte più tardi. Non c'è niente di così pietoso che vedere un Harkonnen sulla Choam Charity. Il grande numero di carte che voi potete tenere accrescerà le vostre probabilità di tenere carte che non valgono niente. Per reagire a questo voi dovete scegliere le vostre battaglie e combatterle, sia per eliminare carte inutili che per togliere i traditori che avete nel vostro campo.

#### SINOPSI DELLA STORIA DI DUNE

La famiglia degli Atreidi ha governato il pianeta, Caladon, per venti generazioni. In quel tempo, essi hanno continuato un governo imparziale ed efficiente che gli aveva guadagnato il rispetto dei loro nobili amici attraverso le galassie tutte e, gradualmente, incominciarono ad acquistare sempre maggiore influenza nella nobile assemblea, il Landsraad. Il capo presente della famiglia Atreide, il Duca Leto, era stato appena nominato come portavoce ufficiale del Landsraad - il Parlamento galattico -, che era la più alta posizione.

Questa crescente influenza degli Atreidi era vista con grande preoccupazione da un personaggio potente di rango non minore Il Padishah Imperatore, Shaddam IV, in persona. Shaddam era cresciuto politicamente anche con la guerra in un regime a lungo tormentato con l'intrigo e la corruzione. L'emergere del giusto e carismatico Duca Leto come potente leader della nobiltà, gli fece pensare che avrebbe potuto esser una minaccia reale alla sua propria posizione.

La sua soluzione più semplice sarebbe stata mandare la sua fanatica polizia, la Sardaukar, ad arrestare il Duca Leto. Sfortunatamente, il Duca era una persona così esemplare che nessun pretesto credibile per il suo arresto poteva essere immaginato. Un piano più sottile e utile cominciò a sorgere nella sua mente contorta. Perché non ricompensare Leto per i suoi servizi all'Impero con una promozione a governatore di un nuovo e più importante pianeta, Arrakis. Egli sapeva che l'attuale governatore di Arrakis, il Barone Harkonnen, non avrebbe ceduto il suo pianeta senza lottare e avrebbe preparato una trappola per sorprendere il Duca e la sua famiglia in un momento in cui fossero stati più vulnerabili, cioè subito dopo l'arrivo sul nuovo pianeta. Infatti, egli avrebbe segretamente aiutato il Barone dandogli dei poliziotti Sardaukar travestiti con la livrea di Harkonnen. Se il Duca Leto avesse rifiutato questo governatorato, egli avrebbe ricevuto l'ostracismo da parte dei suoi compagni nobili e sareb

be stato forzato a diventare un rinnegato. In ogni modo Shaddam IV se ne sarebbe liberato.

Per più di duemila anni, la sorellanza religiosa e semi mistica di Bene Gesserit aveva predicato ai popoli dell'Impero per prepararli al messia, un Kwisatz Haderac. Per raggiungere questo fine, esse si erano addestrate a influenzare e suggestionare la gente con una combinazione di misticismo religioso e del potere della voce, l'abilità di controllare gli altri semplicemente per mezzo di se lezionare sfumature di toni della loro voce. Esse avevano anche segretamente condotto un rigoroso e attento programma genetico per unire coppie selezionate con l'ultimo scopo di produrre un Kwisatz Haderac, uno il quale attraverso la sua abilità geneticamente sviluppata di contattare le dimensioni più alte, avrebbe potuto utilizzare le conoscenze così guadagnate per portare un nuovo ordine nell'universo.

Le Bene Gesserit erano adirate con una delle loro sorelle, la concubina del Duca Leto Atreide, Lady Jessica. Come uno dei prodotti finali del loro programma genetico, essa era stata istruita a portare una bambina che avrebbe dovuto poi sposare Feyd-Rautha Harkonnen, il nipote del Barone. C'era un'altra probabilità che un figlio maschio di questa unione avrebbe potuto essere un Kwisatz Haderac. Per qualche ragione mai ben capita, neanche da lei stessa, Lady Jessica sciupò il programma facendo un figlio maschio. Questo ragazzo, di nome Paul, diventò il diretto erede della dinastia degli Atreidi, insieme con sua madre, e adesso i due accompagnavano il padre al nuovo pianeta. Le sorelle avrebbero dovuto stare molto attente agli eventi poiché avrebbero potuto perdere i loro investimenti genetici e quindi si dispiegarono molto opportunamente su Arrakis.

Il Duca Leto aveva capito il vero significato del magnanimo gesto dell'Imperatore. Egli ed il suo computer umano, Thurfir Hawat avevano analizzato la situazione e studiato un piano, uno che li avrebbe potuti portare fuori dal pericolo vivi. Molto poca importanza era stata data ai Fremeni, i nativi di Arrakis, sia da parte dell'Imperatore

che del Barone Harkonnen. Infatti, essi li consideravano poco più che piccole bande di predoni che non meritavano nessuna seria considerazione. Eppure Thurfir Hawat scoprì che questi nativi erano molto più numerosi di quanto mai era stato supposto dall'Impero e si sapeva bene che essi odiavano il governo dispotico degli Harkonnen. Un'alleanza segreta con questi nativi avrebbe potuto essere abbastanza per parare le insidie che erano state preparate. La sola reale preoccupazione era sulla loro capacità di combattere. Niente si sapeva realmente dei Fremeni. Essi erano così misteriosi come il pianeta che abitavano.

Arrakis (o Dune come esso era chiamato da tutti i suoi abitanti) aveva una delle più inospitali superfici di qualsiasi altro pianeta nell'Impero. Praticamente non c'era acqua. Eccettuato nelle poche aree civilizzate nelle quali un tremendo ammontare d'acqua doveva essere continuamente importato a prezzi esorbitanti, il solo modo in cui un essere umano poteva sopravvivere all'aridità era indossando un abito speciale. Questo era un'unità che continuamente avrebbe riciclato l'acqua del corpo impedendo ad ogni goccia di essa di scappare nell'atmosfera. Senza uno di questi abiti o un rifornimento di acqua importata, un corpo non sarebbe stato capace nemmeno di rimpiazzare l'acqua persa attraverso la traspirazione. In questo ambiente secco, le tremende tempeste di sabbia Coriolis spesso raggiungevano la velocità di anche 700 chilometri all'ora. Esse potevano strappare la carne dalle ossa e ridurre le ossa in polvere. Nessun essere umano poteva sopravvivere a queste tempeste se sorpreso all'aperto. C'era no anche strane creature giganti spesso lunghe un quarto di miglio chiamate Shai-Hulud dai Fremeni o vermi di sabbia da tutti gli altri. Questi vermi vivevano nei deserti che coprivano la maggior parte del pianeta. Il più leggero rumore o vibrazione poteva essere sufficiente per attrarre l'attenzione dei vermi per miglia intorno, e uno solo di essi poteva ingoiare una casa in un attimo. Soltanto nelle città e nelle poche creste rocciose che attraversano i deserti uno poteva essere in salvo da questi mostri.

Sembrerebbe che un tale posto proibitivo difficilmente si prestasse agli eventi che stavano per accadere. Eppure quanto spesso sotto una superficie dura si trova qualcosa di grande valore. C'era una cosa che aveva valore sopra ogni altra in quell'universo e c'era solo un posto dove poteva essere trovata. La cosa era il melange e il posto era Dune. Il melange era uno spice che si trova solo nei deserti, un sottoprodotto del ciclo metamorfico di vita del verme di sabbia. Dava a chi lo consumava una vita più lunga e capacità di prevedere il futuro. Aveva un così alto prezzo che l'intera struttura economica dell'Impero era basata su di esso. La navigazione nello spazio non era possibile senza le capacità di prevedere che lo spice conferiva. Le leggi dovevano essere obbedite, le proprietà dovevano essere osservate ma per nessuna ragione si poteva permettere a qualcuno di restringere l'afflusso dello spice da Dune.

Come il pianeta in cui vivevano, le caratteristiche dei Fremen erano dure, e poco invitanti. Eppure, c'era uno spirito nascosto in costoro, dedicato agli ideali e alla capacità di sopportare le durezze necessarie a sopravvivere. Era la stoffa della quale sono fatti i grandi combattenti ed era questo pregio nascosto che il Duca Leto sperava di utilizzare a suo vantaggio.

Mentre il Duca Leto stava preparando il suo viaggio a Dune, qualcun altro stava osservando la situazione con molta attenzione. I Guild hanno un monopolio su tutto il trasporto spaziale e insieme all'Imperatore e al Landsraad formavano il triumvirato che controllava l'Impero.

I Guild difendevano il loro monopolio con zelo perchè era la loro sola base di potere. Nessuno poteva viaggiare in nessun luogo attraverso lo spazio se non in una strada Guild. Chiunque infrangesse questo monopolio o rompesse le sue regole era immediatamente escluso da ogni possibilità di trasporto spaziale. I Guild avevano solo una debolezza, non potevano navigare nello spazio senza lo spice. Erano più dipendenti dal rifornimento di spice di chiunque altro. Anche essi avrebbero seguito con attenzione il conflitto che stava per svolgersi su Dune e, forse, anche

attivamente avrebbero interferito se fosse stata minacciata la pioggia di spice.

Mentre il Duca Leto e le sue forze arrivavano alla loro residenza in Dune, a Arrakeen, tutto era stato predisposto. Ogni oggetto era stato attentamente controllato per le trappole e il veleno che poteva contenere. Inviati mandati ai Fremen riferivano favorevolmente riguardo all'alleanza contro gli Harkonnen. Dopo tutto forse il trasferimento di potere poteva avvenire senza difficoltà. Improvvisamente il colpo fu vibrato e venne inaspettamente dall'interno. Il Dottor Yueh, il Dottore Suk di famiglia, per uno che era stato sottoposto al condizionamento Imperiale (il più alto condizionamento contro il prendere la vita umana), era diventato un traditore. Il suo addestramento era stato sovvertito dal Barone Harkonnen che teneva come ostaggio la moglie del dottore. Il dottore segretamente spense i sensori elettronici e condusse il Duca e la sua famiglia a subire l'attacco di sorpresa di Harkonnen. Fece questo molto bene e la combinazione di sorpresa e la forza in più di Sardauker fu abbastanza per sopraffare i difensori. Il Duca fu ucciso con quasi tutti i suoi. Paul e sua madre, Lady Jessica, a malapena scapparono in un ornitottero, un uccello simile ad una macchina volante, e si rifugiarono nel deserto. Per il Barone, la vittoria fu completa. Dal triumvirato venne un sospiro di sollievo, la lotta intestina si era conclusa e anche se un nobile importante era stato ucciso, lo spice avrebbe continuato ad affluire.

Il Barone però non aveva finito. I Fremen avevano interferito con la sua distruzione delle forze Atreide aiutando i superstiti a salvarsi. Egli decise di liberarsi dei nativi una volta per tutte e dette a suo nipote, e il fratello di Feyd-Rautha, la "Bestia" Rabban Harkonnen, il potere di iniziare un massacro per eliminare i Fremen dalla faccia del pianeta. L'Imperatore imprestò i Sardaukar (sempre travestiti con una livrea di Harkonnen) per aiutarlo.

Passarono molti anni e i racconti cominciarono a ritornare al Barone. Il massacro non stava procedendo così bene

come egli si aspettava. C'erano rapporti di incursioni di intensità crescente contro i villaggi condotti da Fremeni specialmente addestrati chiamati Fedaykin. Questi incursori infliggevano molte più perdite di quante ne ricevevano, e il raccolto di spice cominciava a soffrire. Specialmente allarmanti erano i rapporti di un capo messianico chiamato Muad'dib che stava organizzando, allenando e comandando questi Fremeni di vittoria in vittoria. La scarsità di spice stava iniziando a causare serie ripercussioni attraverso l'Impero. Alla fine, fu presa una decisione al più alto livello per uno sforzo coordinato da parte dell'Imperatore, il Landsraad e il Guild per aiutare il Barone Harkonnen a distruggere la resistenza dei Fremeni per sempre.

E intanto Lady Jessica e Paul erano sopravvissuti a una tempesta di sabbia e a un verme di sabbia, erano stati catturati da una banda di Fremeni i quali, seguendo la loro legge di sopravvivenza, stavano per ucciderli per impadronirsi della loro acqua. Anche se Paul era stato specialmente allenato dalla nascita a combattere con le armi, a computare con il Mentat e nei modi delle Bene Gesserit, egli dimostrò una straordinaria abilità nel mantenere il controllo della situazione. Egli e sua madre impressionarono talmente la banda che essi decisero di prenderli con loro e li portarono in un fortilizio sotterraneo nel quale i Fremeni abitavano. Molti secoli prima, le Bene Gesserit avevano preparato i Fremeni all'avvento del Kwisatz Haderac con una profezia. "Una Bene Gesserit e suo figlio avranno la chiave del futuro dei Fremeni". Forse questi visitatori erano la realizzazione della leggenda. Comunque le loro abilità potevano essere usate ad aiutare i Fremeni nella battaglia contro gli Harkonnen.

Paul, intanto, cominciò ad avere strane visioni e gradualmente prese sempre più coscienza di una grande rivolta, che egli avrebbe capeggiato. Questa coscienza del proprio destino incominciò a confermare il sospetto che egli avrebbe potuto essere il Kwisatz Haderac. Una prova finale con l'Acqua della Vita lo convinse che egli era realmente quello che le Bene Gesserit pensavano.

I pochi anni successivi furono utilizzati nell'allenare e preparare i Fremeni alla terribile lotta. Il primo passo sarebbe stato la restaurazione di Paul come figlio di suo padre nel posto che gli spettava come Governatore di Dune.

Sulla carta, gli Harkonnen, l'Imperatore, il Guild e il Landsraad alleati, sembravano ultrapotenti se comparati alle forze dei Fremeni. Ma Paul aveva alcune sorprese pronte. Non tutta la forza alleata era sul pianeta, solo quel poco ritenuto sufficiente a reprimere la rivolta dei Fremeni. Il rimanente delle forze era in orbita come riserva d'emergenza. Paul realizzò che, minacciando di distruggere tutto lo spice, egli aveva la possibilità di costringere il Guild a mettersi al suo fianco. Il risultato finale di questo cambiamento significava che nessuna delle riserve avrebbe potuto atterrare sul pianeta perché, naturalmente, le truppe erano a bordo di navi spaziali Guild. Questo riduceva lo sbilancio delle forze considerevolmente. Ora egli doveva solo avere a che fare con la forza avanzata, la quale sta preparandosi alla campagna di repressione.

Utilizzando i suoi poteri, Paul provocò una tremenda tempesta di sabbia per coprire la sua imboscata. Quietamente e rapidamente distribuì le sue truppe dietro lo Shield Wall che proteggeva le forze Imperiali e attese per il momento giusto. Appena la tempesta di sabbia passò sopra il muro e nel campo avversario, Paul usò le sue conoscenze atomiche per aprire una breccia nel muro. I Fremeni si riversarono cavalcando i dorsi dei vermi di sabbia! La sorpresa fu completa e la battaglia rapidamente vinta. Paul aveva riguadagnato il suo giusto titolo di governatore di Dune. Così termina il primo libro della trilogia Dune. Il secondo e il terzo libro continuano a descrivere la rivolta mano a mano che da Dune si sparge attraverso le galassie.

XXV. Domande e risposte

A - Carte di Tradimento

Domanda - Ha la potenzialità atomica di famiglia="Family Atomics" un effetto immediato se esplosa quando l'indicatore di tempesta è sopra Arrakeen, l'Imperial Basin o Carthag?

Risposta - Quando la "Family Atomics" è fatta esplodere, il settore che la tempesta occupa in quel momento non è mai colpito. Tutti i settori appropriati nel quale essa muove saranno colpiti.

Domanda - Può la "Family Atomics" essere fatta esplodere se lo Shield Wall o se il territorio adiacente dal quale l'esplosione è iniziata si trova nella tempesta?

Risposta - Sì, in ambedue i casi.

Domanda - L'esplosione distrugge lo spice nel territorio così come distrugge i pezzi?

Risposta - Sì. Notare anche che tutti i pezzi nel territorio sono perduti, inclusi quelli dei giocatori che non erano coinvolti nella battaglia.

Domanda - Se una carta Karama è giocata per prevenire il giocatore Atreide dal guardare le carte di tradimento, riguarda questo solo una carta o tutte le carte che sono messe all'asta?

Risposta - Tutte le carte che sono messe all'asta.

Domanda - Può una carta "Bene Ghola" permettere a un leader di combattere nello stesso round nel quale fu ucciso?

Risposta - No, un leader che rinvivisce durante

un round di battaglia non può essere usato fino al successivo round di battaglia al più presto.

Domanda - E' il rinvivire del pezzo Ghola 5 gratis?

Risposta - Sì.

Domanda (Facoltativo) - Se la Bene Gesserit non può giocare una carta senza valore come carta Karama impeditone da una carta Karama di un altro giocatore, può essa ritirare la sua carta?

Risposta - No. Ambedue le carte giocate devono essere scartate.

Domanda (Facoltativo) - Il verme Karama chiamato dai Fremmen segnala che c'è un Nexus?

Risposta - No. Un Nexus è segnalato solo da una carta di verme Shai-Hulud.

#### B - Battaglia

Domanda - Possono i pezzi di un giocatore che hanno mosso in settori differenti nello stesso territorio in tempi differenti combattere come gruppo? Possono essi muovere o essere spediti come gruppo singolo?

Risposta - Essi devono muovere ed essere spediti indipendentemente l'uno dall'altro. Essi devono combattere come gruppo singolo (se la tempesta lo permette).

Domanda - Può un giocatore sostituire un eroe che costa poco (o un'eroina) per una carta di difesa allo scopo di liberarsene o egli deve giocarlo solamente al posto di un leader?

Risposta - No, egli non può sostituire un leader

che costa poco (o un'eroina) per un'arma o una carta di difesa. Egli non lo può fare. Questa carta può essere solo giocata come sostituto di un leader.

Domanda - Può la stessa arma o carta di difesa essere giocata in più di una battaglia, se vittoriosa? Più di una battaglia nello stesso round, se vittorioso?

Risposta - Sì ad ambedue le domande.

Domanda - (Gioco Avanzato) Deve il Fremmen o l'Imperatore pagare 2 spice per usare un pezzo Fedaykin o un pezzo Sardaukar a piena forza in una battaglia?

Risposta - No, solo uno spice per pezzo.

Domanda - (Gioco Avanzato) Potete dare qualche esempio di come si determina la forza in una battaglia in gioco avanzato?

Risposta - Per esempio, un giocatore ha 10 pezzi in battaglia in un territorio e desidera usare 9 pezzi, così è sicuro che gliene rimarrà uno se egli vince. Se egli ha uno spice da spendere in battaglia, egli gira la ruota in modo da far comparire un 5 sulla sua ruota della battaglia, un pezzo a piena forza ed otto pezzi a mezza forza. Se ha tre spice da spendere in battaglia, egli fa comparire un 6, tre pezzi a piena forza e 6 pezzi a mezza forza. Se ha sei spice da spendere in battaglia, egli fa comparire  $7\frac{1}{2}$  sulla sua ruota della battaglia, sei pezzi a piena forza e tre pezzi a mezza forza. Se egli spende nove spice, egli fa comparire un 9 sulla sua ruota della battaglia.

Domanda - Cosa succede se la truthtrance (trance della verità), la "voce" di Bene Gesserit

rit e la "prescienza" di Atreide o qual  
che combinazione di queste cose, sono  
usate nella stessa battaglia?

Risposta - La "voce" di Bene Gesserit deve sempre  
essere usata prima della "prescienza"  
di Atreide. La truthtrance può essere  
giocata in qualsiasi momento in questa  
interazione. Prendere nota che un gioca-  
tore ha la possibilità di alterare il  
suo piano di battaglia dopo aver usato  
la "voce", la "prescienza" o la "truth-  
trance".

Domanda - Può un giocatore volontariamente rifiu-  
tare di rivelare un traditore se gioca-  
to contro di lui in battaglia?

Risposta - Sì. Se il vostro traditore appare in  
battaglia contro di voi, non avete biso-  
gno di rivelarlo come vostro traditore.  
Anche, per comune accordo, i giocatori  
possono decidere di non giocare un lea-  
der anche se esso è disponibile. Se ciò  
è fatto, deve essere annunciato prima  
che i piani di battaglia siano stati  
completati, e solamente la forza di pez-  
zi può essere usata nel piano di batta-  
glia come spiegato nel punto X.C.10.

#### C - Movimento

Domanda - Il movimento di un verme conta come il  
movimento di un gruppo permesso ai Fre-  
men ciascun turno?

Risposta - No. Infatti, il movimento del verme è  
fatto nella pioggia di spice e non nel  
round di movimento.

Domanda - I settori influiscono sul movimento?

Risposta - Solo nel caso spiegato nella domanda

n. 1 di quelle sulle battaglie. I set-  
tori funzionano per regolare il movimen-  
to e l'effetto delle tempeste e il piazzamento e la raccolta dello spice. Essi non influiscono sul movimento dei pezzi.

Domanda - Se una tempesta è sopra Arrakeen o Car-  
thag essa ha influenza sul movimento  
speciale di tre territori (con ornitot-  
tero)?

Risposta - No, eccettuato naturalmente, dentro, o  
per chi volesse venire fuori, o passare  
attraverso la tempesta.

#### D - Far rivivere

Domanda - Sono i leaders rinviviti ancora sogget-  
ti a diventare traditori?

Risposta - Sì. Una volta che un leader è nel pay  
del giocatore, egli (o essa) è nel suo  
pay (è corrotto da lui nel suo registro  
di paghe) per l'intera partita anche se  
rinvivisce.

Domanda - (Gioco Avanzato) Possono i giocatori  
far rivivere leaders se altri sono sta-  
ti catturati da Harkonnen?

Risposta - Sì. Un giocatore può iniziare a far ri-  
vivere i suoi leaders se egli non ha nes-  
suno dei propri leaders disponibili da  
giocare in battaglia (e questo include  
anche Harkonnen).

#### E - Domande varie

Domanda - Gli alleati pagano i Guild per tutte le  
loro spedizioni?

Risposta - Sì.

Domanda - Qual'è il prezzo esatto per le spedizio

ni Guild indietro alle sue riserve, uno spice per due pezzi, o la metà?

Risposta - Uno spice per due pezzi.

Domanda - Che cosa accade se alla fine del gioco, nessuno ha vinto e il Guild non è in gioco?

Risposta - Vince il Fremen. Se egli non è in gioco, il giocatore che occupa il numero più alto di piazzeforti. Se più di uno è qualificato, tutti quelli che sono qualificati vincono.

Domanda - (Gioco Avanzato) Quando si rimescola il Mazzo dello Spice, si deve rimescolare l'intero mazzo?

Risposta - Sì.

Domanda - (Gioco Avanzato) I Fremen ottengono il bonus per il verme se un secondo verme appare in un round di spice ma alla seconda pila di scarti?

Risposta - No, ciascuna pila di scarti è trattata separatamente e la carta verme giocata su di uno non ha effetto sull'altra.

Domanda - Cosa deve pagare il Guild per una spedizione di un pezzo dispari?

Risposta - Tutti i costi frazionari vengono arrotondati per eccesso. Così una spedizione di cinque pezzi costa al Guild tre spice; una spedizione di un pezzo costa al Guild uno spice; etc..

Domanda - Quando il Fremen porta rinforzi, deve includere il Great Flat quando conta la distanza di due territori dal Great Flat?

Risposta - No. Mai includere il Great Flat quando si conta la distanza di viaggio di due territori.

## FOGLIO DUNE PLAYER AID PAD (Parte frontale)

### SEQUENZA DI GIOCO

1. Round della tempesta
2. Pioggia dello spice
3. Round della messa all'asta
4. Round come si fa a rinviare e dar luogo al movimento
5. Round di battaglia
6. Round di raccolta

Turn track = serve per segnare in punta di lapis i turni che sono passati.

La numerazione da 1 a 7 serve in caso che si adoperi la regola facoltativa e la perdita di pezzi Atreidi.

A. Queste 25 carte possono essere giocate soltanto in battaglia.

1. 4 Proiettili - usati come un'arma durante la battaglia.
2. 4 Scudi - difende il vostro leader contro qualsiasi proiettile usato dal vostro avversario in battaglia.
3. 4 Veleni - usati come un'arma durante la battaglia.
4. I 4 Snoopers - difendono il vostro leader contro qualsiasi veleno usato dal vostro avversario in battaglia.
5. 1 Lasegun - arma speciale. Non c'è difesa contro una lasegun, cioè automaticamente uccide il leader dell'avversario. Ma, se voi o il vostro avversario giocate uno scudo nella stessa battaglia (scudo = shield), un'esplosione nucleare accade e

tutti i pezzi e lo spice (anche quelli non coinvolti nella battaglia) nel territorio sono perduti e vanno a finire nei "tanks" (tanks = recipienti) e altrettanto per tutti i leaders giocati (nessuno spice è pagato per loro). Tutte le carte di tradimento giocate nella battaglia devono essere scartate.

6. 3 Eroi o Eroine Cheap = che costano poco - giocati al posto di un leader in una battaglia (questa è la sola volta che un giocatore può giocare 3 carte in una battaglia: un eroe a buon mercato, un'arma, e la difesa). L'eroe a buon mercato non ha valore da aggiungere al vostro totale. Deve essere scartato dopo giocato.
7. 5 Carte senza valore - Kulon, Trip to Gamont, La La La, Baliset e Jubba Cloak. Non hanno valore nel gioco. Giocate al posto di un'arma, difesa o di ambedue per essere scartate. Questo è il solo modo che esse possono essere scartate dalla vostra mano. (Regola Facoltativa) Bene Gesserit può usare una carta senza valore come Carta Karama.

B. Queste 8 carte possono essere giocate in certi momenti durante la partita e poi devono essere scartate:

1. 2 Truth Trances (Trance di verità) - giocate in qualsiasi momento contro qualsiasi giocatore. Costringe quel giocatore a rispondere la verità, rispondendo sì o no a qualsiasi domanda concernente la partita che voi de-

sideriate domandare.

2. 1 carta Weather Control (Controllo del tempo meteorologico) - giocata all'inizio di un round di tempesta, rende possibile al giocatore di controllare la tempesta quel round e muoverla da 0 a 10 settori in direzione antioraria.
3. 1 Hajr Card - giocata durante un round di movimento di un giocatore dà la possibilità a quel giocatore di fare un movimento extra di gruppo on-planet = sul pianeta, soggetto alle normali regole del movimento.
4. 1 Ghola Card - giocata in qualsiasi momento, permette al giocatore o di recuperare immediatamente un leader dai tanks senza pagamento, o di far rinvivire fino a 5 pezzi dai tanks aggiungendoli quindi alle sue riserve.
5. Family Atomics - si gioca subito dopo che la tempesta è stato determinato dove dovrebbe andare ma appena che essa sia stata mossa (regola facoltativa, giocata appena dopo che il segnalino del movimento della tempesta è stato rivelato), da un giocatore che ha uno o più pezzi sullo Shield Wall o in un territorio adiacente ad esso. Distrugge lo shield wall (shield wall = muro scudo) e distrugge tutti i pezzi che sono lì, così che il Bacino Imperiale, Arrakeen e Carthag non sono più protetti dalla tempesta. Una volta giocata, la carta è messa fuori della mappa sullo Shield Wall per indicare che è stato di-

strutto.

6. 2 Carte Karama - quando giocate possono fare una qualsiasi delle seguenti cose:
- a. Impedire agli altri giocatori di usare alcuni dei loro vantaggi una volta come spiegato sotto.
    1. Impedisce agli Atreidi di vedere il futuro, per una volta; o (regola facoltativa) impedisce agli Atreidi di usare per una volta il Kwisatz Haderac.
    2. Impedisce gli Harkonnen dal prendere una seconda carta di tradimento gratis, una volta; o (regola facoltativa) impedisce ad Harkonnen di catturare un leader per una volta.
    3. Impedisce al Bene Gesserit di accompagnare una spedizione; di usare la "voce" una volta; o (regola facoltativa) di usare una carta senza valore come carta Karama una volta.
    4. Impedisce al Fremeni di controllare un verme una volta (i loro pezzi nel territorio sono distrutti rimandati ai tanks); o (regola facoltativa) impedisce al Fremeni di contare il bonus Fe daykin in una battaglia.
    5. Permette ad un giocatore di offrire all'asta e comprare una carta di tradimento senza pagare per essa; o (regola facoltativa) impedisce l'Imperatore dal contare il bonus Sardaukar in una battaglia.

6. Permette ad un giocatore di far atterrare pezzi dalle riserve fuori del pianeta al costo di Guild (metà prezzo). Il pagamento va alla banca dello spice e non al Guild. Questo prende il posto della normale spedizione di quel giocatore per quel round. O (regola facoltativa) impedisce al Guild di prendere il suo movimento quando egli vuole. Egli deve fare il suo movimento nel suo turno appropriato nella sequenza di movimento.
  - b. (Regola Facoltativa) Permette ai giocatori di usare un potere speciale adatto al loro carattere per una volta.
    1. Harkonnen - Potete usare una carta Karama per prendere senza guardare qualsiasi numero di carte, fino all'intera mano di uno qualsiasi a vostra scelta degli altri giocatori. Per ciascuna carta che voi gli prendete voi dovete dare a lui una delle vostre carte in cambio.
    2. Atreidi - Voi potete usare una carta Karama per guardare e quindi conoscere l'intero piano di battaglia di un giocatore qualsiasi.
    3. Guild - Voi potete usare una carta Karama per annullare una spedizione da fuori del pianeta di

un qualsiasi giocatore.

4. Bene Gesserit - Voi potete usare qualsiasi carta senza valore come carta Karama.
5. Fremen - Voi potete usare una carta Karama per farsi che un verme appaia in qualsiasi territorio che voi desideriate. Il verme non è estratto dal mazzo dello spice. Un verme non può divorare pezzi se non in un territorio deserto.
6. Imperatore - Voi potete usare una carta Karama per far rinviare fino a tre pezzi o un leader gratis.

#### FOGLIO DUNE PLAYER AID PAD (back) retro

Ulteriori vantaggi dei vari personaggi (Regola Facoltativa).

#### Imperatore

1. I vostri cinque pezzi con le stelle (che sono la elite Sardaukar) hanno una speciale capacità combattente. Essi valgono due pezzi normali in battaglia e nel prendere perdite contro tutti gli avversari eccettuato il Fremen. I vostri pezzi con una stella valgono solo un pezzo contro il Fremen. Essi sono trattati come un pezzo per resuscitare. Solo un pezzo con una stella può essere resuscitato per turno.

#### Il Guild

1. Voi non siete obbligato a fare la vostra mossa quando spetterebbe a voi nella sequenza del turno durante il round di movimento ma potete prendere il vostro movimento in qualsiasi turno nella sequenza che voi desiderate. Il resto dei giocatori deve prendere i loro turni nella sequenza appropriata. Voi non avete da rivelare quando intendete prendere il vostro turno finchè non è il momento che voi desiderate.

#### Bene Gesserit

1. Avete il potere di coesistere. (Vedi Regole Facoltative per ulteriore descrizione di ciò).

#### Fremen

1. Voi scegliete e potete guardare il prossimo turno del movimento della tempesta (usato solo con la regola facoltativa XVI).
2. Durante una pioggia di spice, tutti i vermi in più che appaiono dopo il primo verme, possono essere piazzati da voi in qualsiasi territorio desi

deriate. Essi non possono divorare i pezzi se non in un territorio deserto.

3. Se preso in una tempesta, solo metà dei vostri pezzi sono uccisi (eventuali frazioni sono arrotondate per eccesso). Potete portare le vostre riserve in una tempesta a metà perdita.
4. I vostri tre pezzi con la stella (i Fedaykin) hanno una speciale capacità combattente. Essi valgono due pezzi normali in battaglia e nel prendere perdite. Essi sono trattati come un pezzo nel resuscitare. Solo un Fedaykin può essere resuscitato per turno.

#### Harkonnen

1. Ogni volta che vincete una battaglia potete scegliere a caso un leader dal perdente (incluso il leader usato in battaglia, se non ucciso, ma esclusi tutti i leaders già usati altrove quel turno). Voi potete immediatamente mandare il leader nei tanks per 2 spice; oppure usare il leader una volta in una battaglia dopodiché voi dovete restituirlo al proprietario originale. Se tutti i vostri leaders sono stati uccisi, dovete restituire tutti i leader catturati immediatamente ai loro proprietari originali. I leaders catturati uccisi vengono messi nei tanks dai quali i proprietari originali possono resuscitarli (secondo le regole del resuscitare i leaders). Un leader catturato è automaticamente nel libro paga del proprietario originale (cioè può tradire a suo favore).

#### Atreidi

1. In qualsiasi turno dopo aver perduto un totale di almeno 7 pezzi in battaglia, voi potete usare il Kwisatz Haderac. Questo pezzo non può essere usato solo in battaglia ma può aggiungere la sua forza +2 a qualsiasi leader o eroe a buon mercato quel turno. Se il leader o l'eroe a buon mercato è ucciso, il Kwisatz Haderac non ha effetto nella battaglia. Il Kwisatz Haderac può essere ucciso

solo se esplode mediante esplosione dovuta ad un lasegun contro uno scudo. Un leader accompagnato dal Kwisatz Haderac non può diventare traditore. Se ucciso, il Kwisatz Haderac deve essere resuscitato come qualsiasi altro leader. Se non è ucciso, non ha effetto sulla resuscitazione del leader Atreide.

Traduzione delle caratteristiche dei vari personaggi, come sono scritte sugli schermi da montare a cubo e sotto i quali tenere i vari pezzi che non sono impiegati sulla mappa.

**Imperatore** - All'inizio ha 20 pezzi nelle riserve fuori del pianeta. Inizia con 10 spice. Può resuscitare gratis un pezzo.  
Vantaggio: voi avete accesso a grande ricchezza.

1. Ogni qualvolta qualsiasi altro giocatore paga spice per una carta di tradimento, egli paga esso a voi invece che alla banca degli spice.

**Alleanza** - Voi potete dare spice ai vostri alleati per comperare carte di tradimento, per rinvivire pezzi e per fare spedizioni. Il loro pagamento per qualsiasi carta di tradimento anche fatto con spice che gli avete dato voi, viene di nuovo fatto a voi.

**Atreides** - All'inizio ha 10 pezzi in Arrakeen e 10 in riserva fuori del pianeta. Inizia con 10 spice. Ha possibilità di far rinvivire gratuitamente due pezzi.  
Vantaggi: ha una limitata prescienza.

1. Durante i rounds "qui si fa l'asta", voi potete guardare a ciascuna carta di tradimento come viene estratta per l'acquisto,

prima che qualsiasi giocatore faccia la sua offerta.

2. All'inizio dei rounds di movimento, voi potete guardare alla carta superiore del mazzo dello spice.
3. Durante i rounds di battaglia, voi potete costringere il vostro avversario a mostrarvi a vostra scelta, uno dei quattro elementi che egli userà nel suo piano di battaglia contro di voi; il leader, l'arma, la difesa o il numero formato sulla ruota. Se il vostro avversario dimostra che egli non sta giocando un'arma o una difesa, voi non potete chiedere di vedere un altro elemento del suo piano.

**Alleanza** - Voi potete assistere i vostri alleati costringendo i loro avversari a mostrare loro un elemento del loro piano di battaglia.

**Bene Gesserit** - All'inizio un pezzo nel Polar Sink e 19 pezzi in riserva fuori del pianeta. Inizia con 5 spice. Può resuscitare liberamente gratis un pezzo.

Vantaggi: voi siete profondo nei modi di controllo della mente.

1. All'inizio del gioco (prima che i territori vengano scelti) voi scrivete il nome di un altro giocatore e il turno nel quale pensate che egli vinca (voi non potete prevedere la vittoria automatica di Guild o di Fremen alla fine del gioco). Se quel giocatore vince (da solo o come alleato di altri, anche vostro proprio) quando, cioè nel turno in cui voi avete predetto, voi rivelate la predizione e allora siete voi solo ad aver vinto. Potete vincere normalmente, con i sistemi normali naturalmente.

2. Quando qualsiasi altro giocatore spedisce pezzi su Dune da fuori del pianeta, voi potete spedire liberamente gratis un pezzo dalle vostre riserve (consiglieri spirituali) nel Polar Sink. Voi potete anche spedire normalmente, naturalmente.

3. Voi potete usare la "voce" nei confronti del vostro avversario, perchè egli faccia ciò che voi desiderate rispetto ad una delle carte che egli gioca nel suo piano di battaglia, cioè di giocare o di non giocare un proiettile, uno scudo, un veleno, uno snoop, un lasegun o una carta senza valore. Voi non potete convincere con la "voce" una carta cheap hero = a buon mercato. Se il vostro avversario non può soddisfare il vostro comando, egli può fare come desidera.

**Alleanza** - In un'alleanza voi potete sottoporre alla vostra "voce" l'avversario di un alleato.

**Fremen** - All'inizio 10 pezzi distribuiti come volete in Sietch Tabr, False Wall South, in False Wall West; e 10 pezzi in riserva nel lato più lontano di Dune. Inizia con 3 spice. Può resuscitare gratis 3 pezzi (ma non potete comprare ulteriori resuscitazioni).  
Vantaggi: Siete un nativo di Dune e la conoscete bene.

1. Voi potete muovere il vostro gruppo di pezzi di due territori invece di uno.
2. Voi potete portare una parte o tutte le vostre riserve su qualsiasi territorio entro due territori da e incluso il Great Flat (soggetto alle regole della tempesta e dell'occupazione). Voi non potete muovere le vostre forze verso Dune in nessun modo che questo.

3. Se appare un verme in un territorio dove avete pezzi, essi non sono divorati ma, immediatamente dopo la conclusione del nexus, possono muovere in qualsiasi altro territorio sulla mappa (soggetti alle regole sulla tempesta e sull'occupazione).
4. Se nessun giocatore ha vinto entro la fine dell'ultimo turno e se voi o nessuno occupa Sietch Tabr e Habbanya Ridge Sietch e nē Harkonnen, Atreide o l'Imperatore occupano Tuek's Sietch, voi avete potuto evitare l'interferenza per i vostri piani per modificare Dune e voi automaticamente vincete la partita.

- Alleanza** - I vostri alleati non vengono divorati dai vermi. Essi vincono con voi, se voi vincete alla fine del turno.
- Harkonnen** - All'inizio 10 pezzi in Carthag e 10 pezzi in riserva fuori del pianeta. Inizia con 10 spice. Resuscita liberamente 2 pezzi. Vantaggi: è il più bravo di tutti nel tradimento.
1. All'inizio della partita voi scrivete il nome di tutti i leaders appartenenti ad altri giocatori. Tutti sono nel vostro libro paga, ma non più di quelli pescati da voi all'inizio del gioco.
  2. Voi potete detenere fino a 8 carte di tradimento. All'inizio vi vengono date 2 carte invece di una e ogni volta che comprate una carta ne ottenete un'altra gratis dal mazzo (se in totale ne avete meno di 8).
- Alleanza** - I leaders che si trovano nel vostro libro paga possono tradire anche gli avversari dei vostri alleati. Naturalmente il nome dei leaders avversari che diventano traditori solo all'inizio non possono essere più di quelli

che ha pescato quando inizialmente si sta preparando il gioco.

- Il Guild** - All'inizio 5 pezzi nel Tuek's Sietch e 15 pezzi in riserva fuori del pianeta. Inizia con 5 spice. Resuscita liberamente un pezzo. Vantaggi: controlla tutte le spedizioni verso Dune e da Dune.
1. Voi potete fare uno dei tre possibili tipi di spedizioni in ciascun turno. Voi potete spedire normalmente dalle riserve fuori del pianeta verso Dune; o potete spedire qualsiasi numero di pezzi da qualsiasi territorio a qualsiasi altro territorio sulla mappa; voi potete spedire qualsiasi numero di pezzi da un qualsiasi territorio di nuovo indietro alle vostre riserve fuori del pianeta.
  2. Voi pagherete solo metà della tariffa quando spedite i vostri pezzi. Il costo per spedire le vostre riserve è uno spice per ogni due pezzi spediti o per frazioni.
  3. Quando qualsiasi altro giocatore spedisce pezzi su Dune dalle riserve fuori del pianeta, egli paga lo spice a voi invece che alla banca dello spice.
  4. Se nessun giocatore è stato capace di vincere la partita alla fine del gioco, voi siete riusciti ad evitare che qualcuno prenda il controllo di Dune e automaticamente vincete la partita.
- Alleanza** - Gli alleati possono usare gli stessi tipi di spedizioni agli stessi costi vostri. Essi vincono insieme con voi se nessun altro vince alla fine del gioco.

