

I FREMEN DI ARRAKIS



INIZIO

- 10 Truppe liberamente distribuite fra **Sietch Tabr**, **False Wall South** e **False Wall West**
- 10 Truppe nella Riserva Interna
- 3 Spezia

POTERI

Sottovalutati

Durante la **Fase Rigenerazione** puoi rigenerare dalle Vasche fino a 3 Truppe gratis.

Sentire il Vento

Quando la Carta Tempesta è stata scelta e piazzata in ogni **Fase Tempesta**, puoi guardarla segretamente.

Nativi

La tua Riserva rappresenta risorse sul pianeta. Puoi usare lo Sbarco Speciale Fremen ogni volta che puoi effettuare uno Sbarco. (Non puoi usare lo Sbarco Standard.)

Lo Sbarco Speciale Fremen consiste nel piazzare un qualsiasi numero di Truppe gratis dalla tua Riserva Interna in un qualsiasi Territorio entro 2 Territori da **The Great Flat** (al di là della posizione della Tempesta).

Spettri del Deserto

Puoi terminare il tuo Sbarco Speciale in un Settore coperto dalla Tempesta, ma metà delle tue Truppe (per eccesso) sono distrutte e messe nelle Vasche.

Creature del Deserto

Le tue Truppe possono muoversi di 2 Territori per ogni Manovra.

Arte della Sabbia

Se la Tempesta muove su o oltre le tue Truppe, puoi scegliere di perdere solo metà delle tue Truppe (per eccesso) nel Settore coperto dalla Tempesta.

Furtività*

Se Shai-Hulud attacca un Territorio in cui sono presenti le tue Truppe, esse non vengono divorate.

Cavalcavermi*

Se Shai-Hulud appare in un Territorio che contiene le tue Truppe, un qualsiasi numero di esse possono Cavalcare il Verme e raggiungere un qualsiasi altro Territorio sulla Mappa. Non puoi cavalcare dentro o fuori un Settore coperto dalla Tempesta. Le Truppe giunte a destinazione con la Cavalcata non vengono distrutte.

Altre Truppe non bloccano una Cavalcata Fremen; Eccezioni:

- Le Truppe non possono Cavalcare in o attraverso una Fortezza con Truppe di altri 2 giocatori (Non-Co-Esistenti).
- Le Truppe non possono Cavalcare in o attraverso un Territorio (a parte **Polar Sink**) in cui sono presenti Truppe di un Alleato (a meno che non sia permesso dalla Co-Esistenza). Settori separati dalla Tempesta contano come Territori diversi in questo caso.

Benedetto sia il Creatore

Durante una **Fase Bacino di Spezia** e quando un'altra Carta Shai-Hulud viene piazzata sulla stessa pila degli scarti, puoi richiamare questo Verme in qualsiasi Territorio preferisci. I Vermi possono divorare Truppe solo nei Territori Sabbiosi, ma puoi comunque usare questo Verme per riallocare Truppe da un qualsiasi Territorio durante la **Fase Trattative** tramite la tua abilità Cavalcavermi. Se scegli di Cavalcare il Verme, le Truppe giunte a destinazione con la Cavalcata non vengono distrutte.

Lunga Vita ai Guerrieri

3 delle tue Truppe, i Fedaykin (marcati con una stella), hanno una speciale capacità di combattimento- Ogni Fedaykin Non Supportato ha una Forza di Truppa di 1 punto; sono comunque considerate normale Truppa ai fini della rigenerazione. Sono 1 Fedaykin può essere rigenerato ogni turno. I tuoi Fedaykin possono essere usati come parte della tua Forza di Partenza.

La Volontà di Liet

Se nessun giocatore ha vinto entro la fine dell'ultimo turno e se tu (o nessuno) occupi **Sietch Tabr** e **Habbanya Ridge Sietch**, e nessuno tra Harkonnen, Atreides e Imperatore occupa **Tuek's Sietch**, tu hai permesso che nessuno interferisse con il tuo piano di alterare Dune, e tu ed i tuoi Alleati conseguite automaticamente una Vittoria per **Sotterfugio**.

Martellatori [Karama]

Puoi giocare una Carta Karama durante la **Fase Bacino di Spezia** o durante il tuo turno nella **Fase Movimento** per richiamare Shai-Hulud in un qualsiasi Territorio a tua scelta. (Shai-Hulud non viene pescato dal Mazzo Spezia.) Shai-Hulud può divorare Truppe solo nei Territori Sabbiosi. Non si genera nessuna **Fase Trattative** come risultato dell'apparizione di questo Shai-Hulud, e non si piazza alcuna Spezia.

“*” In Viola: Effetti che possono essere cancellati da una Carta Karama.

LA GILDA SPAZIALE



INIZIO

- 5 Truppe a **Tuek's Sietch**
- 15 Truppe nella Riserva Esterna
- 5 Spezia
- *Bonus: Smugglers*

POTERI

Protetti

Durante la **Fase Rigenerazione** puoi rigenerare dalle Vasche fino a 1 Truppa gratis.

Maestri delle Navi * Karama della Gilda

Puoi usare lo Sbarco Speciale della Gilda durante la **Fase Movimento**. Lo Sbarco Speciale consiste nel piazzare un qualsiasi numero di Truppe al costo di 1/2 Spezia ciascuna in una Fortezza o al costo di 1 Spezia ciascuna altrove, per eccesso (con restrizioni da Tempesta):

DA - La tua Riserva

(o) 1 qualsiasi Territorio/Fortezza

A - Qualsiasi Territorio/Fortezza

(o) la tua Riserva, come se fosse una Fortezza

Privilegiati

Puoi Sbarcare ad un costo ridotto. Il tuo Sbarco Speciale costa 1/2 Spezia per Truppa Sbarcata in una Fortezza o 1 Spezia per Truppa Sbarcata altrove, per eccesso. Il tuo pagamento va direttamente alla Banca di Spezia.

Monopolio

Quando ogni altro giocatore esegue uno Sbarco Standard (o uno Sbarco Speciale della Gilda, nel caso di un tuo Alleato), egli paga la direttamente a te anziché alla Banca di Spezia. Questo non include nessun'altra forma di Sbarco.

Vedere il Pericolo

In ogni **Fase Movimento** puoi scegliere la tua posizione nell'ordine di esecuzione della Fase. Prima che ogni altro giocatore cominci il suo turno, hai la possibilità di eseguire il tuo. Se tutti gli altri giocatori hanno già mosso, tu muoverai per ultimo. Non ti è richiesto di annunciare la tua posizione nell'ordine di esecuzione finché non decidi di muovere.

Il resto dei giocatori deve eseguire il proprio turno rispettando la sequenza. Non devi rivelare quando intendi fare il tuo turno finché non decidi di farlo, ma non puoi mai interrompere il turno di movimento di un altro giocatore. Per tutte le altre Fasi diverse dalla **Fase Movimento** devu seguire la normale sequenza di gioco, rispettando la tua posizione.

La Spezia deve fluire

Se nessun'altra Fazione o Alleanza è stata capace di vincere la partita entro la fine dell'ultimo turno (con **Conquista** o **Sotterfugio**), tu ed i tuoi Alleati avete consolidato il Controllo di Dune ed automaticamente conseguito una Vittoria per **Sotterfugio**.

Controllo degli Sbarchi [Karama]

Puoi giocare una Carta Karama quando un altro giocatore dichiara uno Sbarco Standard o uno Sbarco Speciale della Gilda ma prima che egli dichiari la sua Manovra. Quell'unico Sbarco viene impedito non viene pagata Spezia per esso. Si considera comunque come se il giocatore bersaglio avesse usato la sua opportunità di Sbarco.

Questo non colpisce le Manovre o la Cavalcata del giocatore bersaglio.

Se la Gilda usa la sua Carta Karama per impedire ad un altro giocatore di giocare una Karama per fare uno Sbarco Standard a metà costo, la sola Karama considerata usata è quella della Gilda, e la Karama giocata dall'altro giocatore ritorna alla Mano del proprietario.

“*” In Viola: Effetti che possono essere cancellati da una Carta Karama.

LA CASA HARKONNEN



INIZIO

- 10 Truppe a **Carthag**
- 10 Truppe nella Riserva Esterna
- 10 Spezia
- *Bonus: Ornithopters, Harvesters, Carryalls*

POTERI

Decesso simulato

Durante la **Fase Rigenerazione** puoi rigenerare dalle Vasche fino a 2 Truppe gratis.

Maestro di Menzogne

Il limite di Carte Tradimento della tua Mano è 8.

Approfittare

Se l'avversario in Battaglia di un tuo Alleato rivela un Leader di cui hai la Carta Traditore, puoi scegliere di dichiarare quel Leader come un Traditore anche se non sei direttamente coinvolto nella Battaglia.

Molti Segreti

All'inizio della partita tieni tutte le Carte Traditore che peschi. Essi sono tutti alla tua mercè.

Tradimento Radicato

All'inizio della partita ricevi 2 Carte Tradimento invece di 1.

Doppio Gioco*

Ogni volta che compri una Carta Tradimenti, ne ricevi un'altra gratis dal Mazzo (sempre se hai ancora spazio nella tua Mano per tenerla), che viene aggiunta direttamente alla tua Mano. Gli Atreides non possono guardare questa carta extra.

Un Veleno Delicato*

Ogni volta che vinci una Battaglia puoi scegliere di selezionare a caso un Leader vivente da catturare dallo sconfitto (incluso il Leader usato nella Battaglia che hai vinto per innescare questa abilità, se non è stato ucciso, ma escludendo tutti i Leader già usati in Battaglia in altri Territori in questo Turno).

Puoi immediatamente piazzare il Leader catturato nelle Vasche e guadagnare 2 Spezia; o tenere questo Leader catturato ed usarlo in una Battaglia successiva, per poi riconsegnarlo al suo proprietario originale. Se tutti i tuoi Leader originali sono nelle Vasche, devi riconsegnare immediatamente tutti i Leader catturati ad i loro rispettivi proprietari.

I Leader Catturati che vengono uccisi in Battaglia sono messi nelle Vasche, dalle quali il loro proprietario può rigenerarli (seguendo le normali regole). Un Leader Catturato è direttamente un Traditore per il suo proprietario originale, al di là della Carta Traditore.

Opportunista [Karama]

Puoi giocare una Carta Karama in qualsiasi momento per prendere un qualsiasi numero di Carte casualmente da un altro giocatore. Quando lo fai, non puoi guardarle. Mettile da parte, dopodiché prendi lo stesso numero di Carte Tradimento dalla tua Mano originale e le dai al giocatore da cui ne hai prese. Solo adesso puoi aggiungere le carte rubate alla tua Mano.

Puoi usare questa abilità per invalidare l'uso della **Voce** delle Bene Gesserit.

Non puoi usare questa abilità per invalidare le risposte che devi dare alle domande da Truthtrance, oppure alle domande da Prescience/Intero Piano di Battaglia da parte degli Atreides.

“*” In Viola: Effetti che possono essere cancellati da una Carta Karama.