

## ATREIDES

**Vantaggi:** Hai una prescienza limitata.

1. Durante il round di scommesse, puoi guardare ogni carta Tradimento che c'è all'asta prima che si scommetta.
2. All'inizio del round di movimento, puoi vedere la carta in cima al mazzo spezia.
3. Durante il round di combattimento, puoi obbligare il tuo avversario a mostrarti **uno** dei quattro elementi che userà nel suo piano di battaglia contro di te; leader, arma, difesa o numero scelto. Se l'avversario ti mostra che non userà arma o difesa, non puoi chiedergli di mostrarti altro.
4. \* In qualsiasi turno, dopo aver perso un totale di 7 segnalini in battaglia(e), puoi usare il segnalino Kwisatz Haderach. Non può essere usato da solo in battaglia, ma aggiunge +2 alla forza di un solo leader o eroe (eroina) conveniente per turno. Se il leader o eroe (eroina) conveniente sono uccisi, Kwisatz Haderach non ha effetto in battaglia. Kwisatz Haderach può essere ucciso solo da un'esplosione tra Pistola Laser e Scudo. Un leader accompagnato da Kwisatz Haderach non può tradire. Se ucciso, Kwisatz Haderach deve essere rigenerato come gli altri leader. Se non ucciso, non ha effetto sulla rigenerazione dei leader Atreides.

**All'inizio:** 10 segnalini ad Arrakeen e 10 in riserva (fuori dal pianeta). Parti con 10 spezia.

**Rigenerazioni gratuite:** 2 segnalini

**Carta Karama \*:** Gioca per guardare l'intero piano di battaglia di un giocatore.

**Alleanza:** Puoi assistere i tuoi alleati obbligando i loro avversari a mostrare un elemento del loro piano di battaglia.

## BENE GESSERIT

**Vantaggi:** Sei esperto nelle vie del controllo mentale.

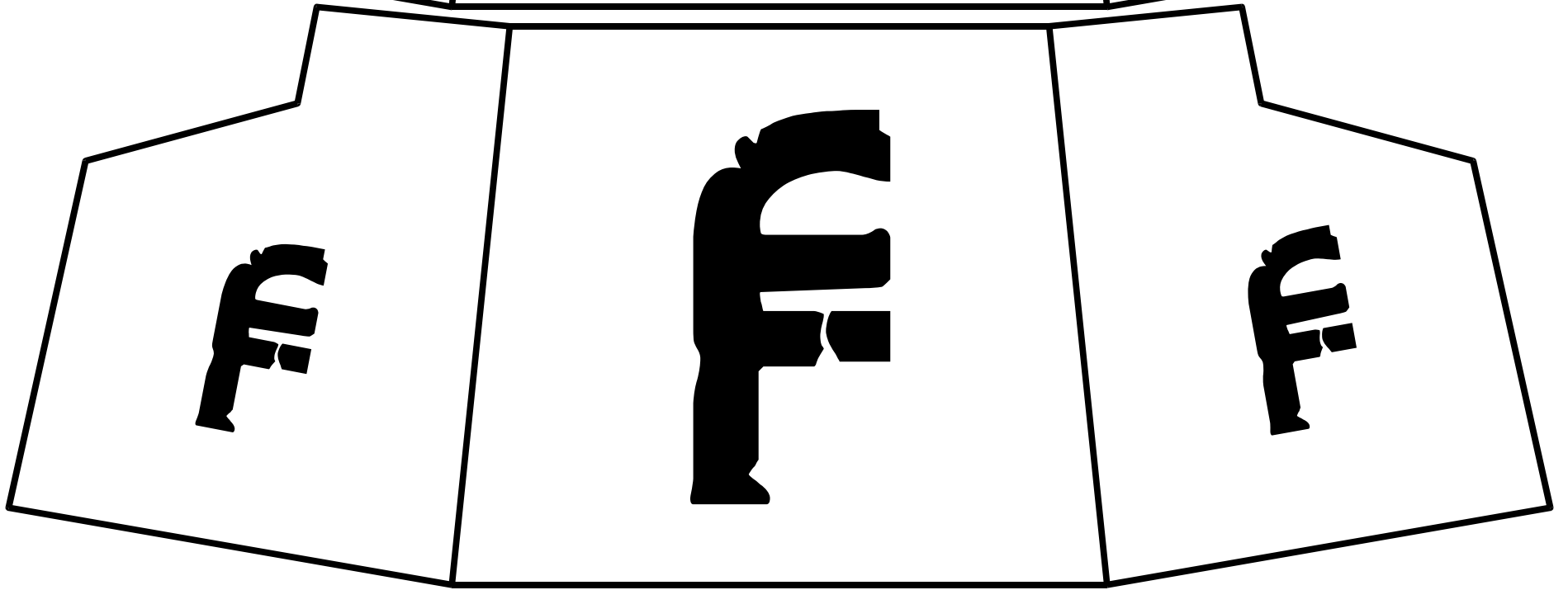
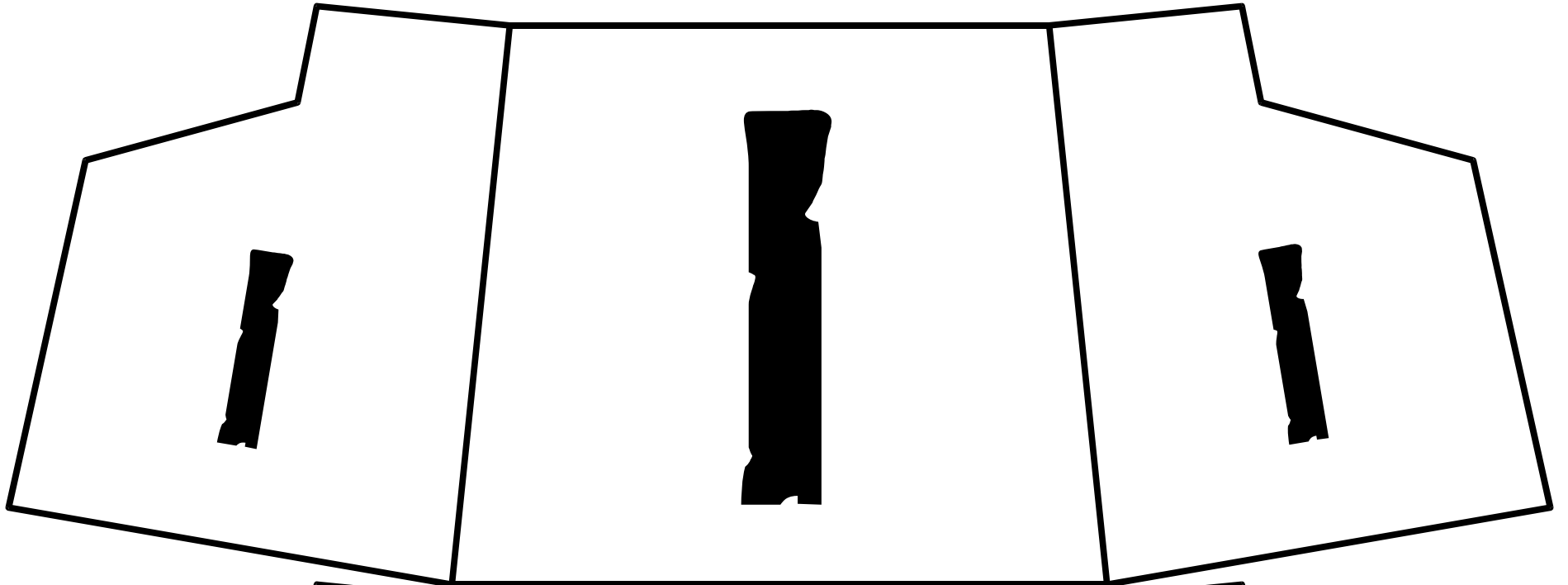
1. All'inizio del gioco (prima che i traditori vengano pescati), scrivi il nome di un giocatore e il turno in cui pensi che vincerà (non puoi prevedere le vittorie automatiche di Fremem e Gilda a fine partita). Se quel giocatore vince (da solo o in alleanza, anche con te) **quando** lo hai predetto, rivela la tua profezia e tu da solo vinci. Puoi anche vincere normalmente.
2. Quando un altro giocatore sbarca segnalini su Dune da fuori dal pianeta, puoi sbarcare gratuitamente 1 segnalino dalla tua riserva (consulente spirituale) nel Polar Sink. Puoi anche sbarcare segnalini normalmente.
3. Puoi usare "la voce" sul tuo avversario per obbligarlo a fare come desideri rispetto ad **una** delle carte che gioca nel piano di battaglia, ad esempio giocare o non giocare una carta proiettile, scudo, veleno, snooper, pistola laser o carta senza valore. Non puoi usare la voce per costringerlo a giocare un eroe (eroina) conveniente. Se non può obbedire al tuo ordine, può fare come preferisce.
4. \* Hai facoltà di coesistere (vedi il libro delle regole).

**All'inizio:** 1 segnalino nel Polar Sink e 19 in riserva (fuori dal pianeta). Parti con 5 spezia.

**Rigenerazioni gratuite:** 1 segnalino

**Carta Karama \*:** Puoi usare le carte senza valore come carte Karama.

**Alleanza:** Puoi usare "la voce" sull'avversario di un tuo alleato.



# IMPERATORE

**Vantaggi:** Hai accesso a grandi ricchezze.

1. Quando un altro giocatore paga spezia per una carta Tradimento, la paga a te e non alla banca della spezia.
2. \* I tuoi cinque segnalini marchiati (Sardaukar d'élite) hanno capacità di combattimento speciali. Valgono come due segnalini normali in battaglia e nel subire perdite contro qualunque avversario, eccetto i Fremen. Contro i Fremen i tuoi segnalini valgono solo come un segnalino normale. Si possono rigenerare come un segnalino normale. Solo un segnalino marchiato per turno può essere rigenerato.

**All'inizio:** 20 segnalini in riserva (fuori dal pianeta). Parti con 10 spezia.

**Rigenerazioni gratuite:** 1 segnalino

**Carta Karama \*:** Usala in qualsiasi momento per rigenerare fino a tre segnalini o un leader senza alcun costo aggiuntivo.

**Alleanza:** Puoi dare spezia ai tuoi alleati per acquistare carte Tradimento, per rigenerare segnalini e per sbarcare unità. I loro pagamenti per le carte Tradimento, anche con la tua stessa spezia, tornano a te.

# FREMEN

**Vantaggi:** Sei nativo di Dune e ne conosci i segreti.

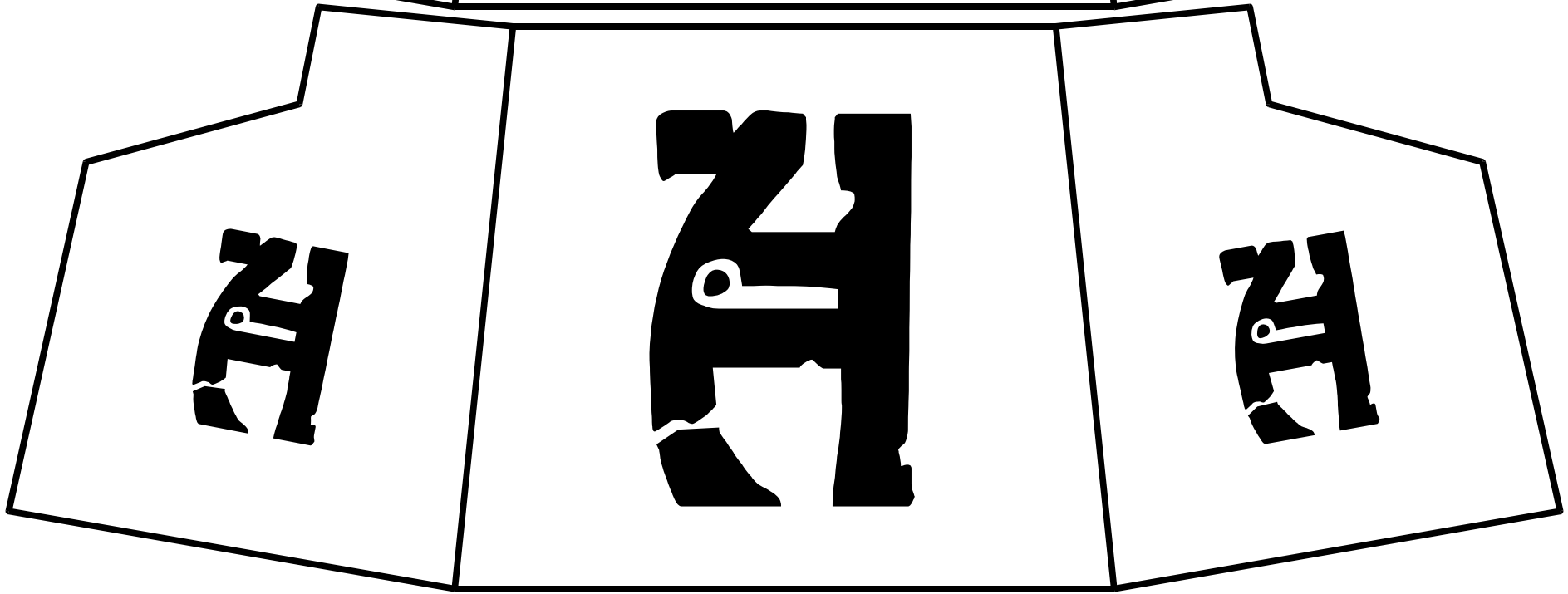
1. Puoi muovere il tuo gruppo di segnalini di due territori invece che di uno.
2. Puoi portare un qualsiasi numero delle tue riserve in qualsiasi territorio entro due territori da, e incluso, The Great Flat (seguendo le normali regole su tempesta e occupazione). Non puoi muovere in Dune in nessun altro modo.
3. Se appare un verme in un territorio dove hai segnalini, questi non vengono divorati ma, immediatamente alla conclusione della Trattativa, puoi muovere in qualsiasi territorio sul tabellone (seguendo le normali regole su tempesta e occupazione).
4. Se nessun giocatore ha vinto alla fine dell'ultimo turno e se tu (o nessuno) occupi Sietch Tabr e Habbanya Ridge Sietch e né Harkonnen, né Atreides, né Imperatore occupano Tuek's Sietch, hai impedito le interferenze con i tuoi piani di alterare Dune e vinci automaticamente il gioco.
5. \* Puoi scegliere e guardare il segnalino del movimento della tempesta del prossimo turno (si usa solo con la regola opzionale XVI).
6. \* Durante il bacino di spezia, tutti i vermi che appaiono in aggiunta oltre al primo possono essere piazzati da te in un qualsiasi territorio tu desideri. Non possono divorare segnalini se non in un territorio di deserto.
7. \* Se sei colto in una tempesta, solo metà dei tuoi segnalini (arrotondati per eccesso) sono uccisi. Puoi portare i tuoi rinforzi dentro la tempesta perdendone la metà.
8. \* I tuoi tre segnalini marchiati (Fedaykin) hanno capacità di combattimento speciali. Valgono come due segnalini normali in battaglia e nel subire perdite. Si possono rigenerare come un segnalino normale. Solo un segnalino marchiato per turno può essere rigenerato.

**All'inizio:** 10 segnalini distribuiti come desideri in Sietch Tabr, False Wall South e False Wall West, e 10 segnalini in riserva (nel lato estremo di Dune). Parti con 3 spezia.

**Rigenerazioni gratuite:** 3 segnalini

**Carta Karama \*:** Usala in un qualsiasi momento per chiamare il verme in un qualsiasi territorio. Tutti i segnalini e la spezia in un territorio di sabbia sono distrutti. Non si inizia una Trattativa.

**Alleanza:** I tuoi alleati non sono divorati dai vermi. I tuoi alleati vincono se tu vinci alla fine dell'ultimo turno.



## GILDA

**Vantaggi:** Controlli tutti gli imbarchi da e verso Dune.

1. Hai la capacità di fare uno fra tre possibili tipi di sbarco ogni turno. Puoi sbarcare normalmente riserve da fuori del pianeta su Dune; o puoi sbarcare un qualsiasi numero di segnalini da un territorio ad un altro territorio sul tabellone; o puoi sbarcare un qualsiasi numero di segnalini da un territorio indietro alla tua riserva.
2. Devi pagare solo metà della spezia quando sbarchi i **tui** segnalini. Il costo per lo sbarco delle tue riserve è di una spezia per ogni due segnalini sbarcati, o frazione di essi.
3. Quando un qualsiasi altro giocatore sbarca segnalini su Dune dalle sue riserve, egli paga la spezia a te invece che alla banca di spezia.
4. Se nessun giocatore ha vinto alla fine della partita, hai prevenuto il controllo di Dune e vinci automaticamente la partita.
5. \* Non sei obbligato a fare il tuo movimento quando capita nella sequenza del turno, ma puoi farlo, in qualsiasi turno, nella sequenza che desideri. Gli altri giocatori devono fare i loro turni nella sequenza usuale. Non devi rivelare quando intendi fare il tuo turno fino al momento in cui desideri farlo.

**All'inizio:** 5 segnalini in Tuek's Sietch e 15 segnalini in riserva (fuori dal pianeta). Parti con 5 spezia.

**Rigenerazioni gratuite:** 1 segnalino

## HARKONNEN

**Vantaggi:** Eccelli nei tradimenti.

1. All'inizio del gioco, tieni tutte le carte Traditore appartenenti agli altri giocatori che tu peschi. Sono tutti al tuo servizio.
2. Puoi tenere fino a 8 carte Tradimento. All'inizio ti vengono assegnate 2 carte invece di 1, e ogni volta che comperi una carta, ne ottieni una gratis in più dal mazzo (se ne hai meno di 8 in totale).
3. \* Ogni volta che vinci una battaglia, puoi scegliere un leader a caso dallo sconfitto (incluso il leader che ha usato nella battaglia, se non è morto, ma esclusi tutti i leader già usati altrove in quel turno). Puoi immediatamente spedire il leader nelle vasche per 2 spezia; o usare il leader una volta in una battaglia, dopo di ciò devi ridarlo al legittimo proprietario. Se tutti i tuoi leader sono stati uccisi, devi ridare tutti i leader catturati immediatamente ai loro legittimi proprietari. Leader catturati che vengono uccisi sono messi nelle vasche, da cui i proprietari originali possono rigenerarli (sempre seguendo le regole di rigenerazione). Un leader catturato è automaticamente al servizio del proprietario originale.

**All'inizio:** 10 segnalini a Carthag e 10 segnalini in riserva (fuori dal pianeta). Parti con 10 spezia.

**Rigenerazioni gratuite:** 2 segnalini

**Carta Karama \*:** Usala per impedire uno sbarco da fuori dal pianeta (quindi non Fremem) in qualsiasi momento prima che il movimento sia dichiarato.

**Alleanza:** I tuoi alleati possono usare i tuoi stessi tipi di sbarco e al tuo stesso costo. I tuoi alleati vincono insieme a te se nessun altro vince.

**Carta Karama \*:** Usala in qualsiasi momento per dichiarare e rubare un qualsiasi numero di carte Tradimento a caso dalla mano di un'altra Fazione (non da un piano di battaglia). Dopo aver guardato le carte rubate, sono messe a parte e la Fazione Harkonnen dà un identico numero di carte alla Fazione bersaglio dalla sua mano.

**Alleanza:** I leader Traditori che hai al tuo servizio possono tradire anche gli avversari dei tuoi alleati.