

LA CASA ATREIDES



INIZIO

- 10 Truppe ad **Arrakeen**
- 10 Truppe nella Riserva Esterna
- 10 Spezia
- *Bonus: Ornithopters, Harvesters, Carryalls*

CONOSCENZA

Maestro dei Ricordi

Gli Atreides sono l'unica Fazione che può prendere Appunti durante la partita.

POTERI

Addestramento Intenso

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

Rete di Spionaggio*

Durante la **Fase Offerte**, puoi segretamente guardare una Carta Tradimento appena messa all'Asta prima che un qualsiasi giocatore faccia un'offerta. Non puoi guardare Carte Tradimento non ancora messe all'Asta o che sono state pescate in un altro modo.

Preveggenza*

All'inizio della **Fase Movimento**, puoi guardare segretamente la Carta in cima al Mazzo Spezia.

La Profezia

All'inizio della partita, piazza la Carta Kwisatz Haderach a faccia in su di fianco al tuo Schermo

Avvento di un Messia

Quando un totale di 7 delle tue Truppe sono state uccise (in combattimento), puoi prendere ed usare la Carta Kwisatz Haderach per il resto della partita (anche in Battaglie dello stesso turno in cui hai acquisito la Carta Kwisatz Haderach).

Voce dall'Altro Mondo

Il Kwisatz Haderach non può essere usato da solo in Battaglia ma può aggiungere +2 alla Forza di 1 Leader o Cheap Hero(ine) Atreides ogni Turno. Se il Leader o Cheap Hero(ine) viene ucciso, il Kwisatz Haderach non ha effetto Nella Battaglia. Il Kwisatz Haderach può essere ucciso solo se salta in aria per un'esplosione Lasgun-Shield. Un Leader accompagnato dal Kwisatz Haderach non può essere un Traditore.

- Se ucciso, il Kwisatz Haderach deve essere rigenerato come qualsiasi altro Leader. Se non ucciso, non ha effetto sulla rigenerazione dei Leader Atreides.

Prescienza*

Durante la **Fase Battaglia**, puoi costringere il tuo avversario a mostrarti uno dei 4 elementi (a tua scelta) che intende usare nel suo Piano di Battaglia contro di te:

- La sua **Forza di Truppa Totale**
- Il suo Leader
- La sua Carta Tradimento **Arma**
- La sua Carta Tradimento **Difesa**

Questa abilità viene usata dopo che la **Voce Bene Gesserit** è stata usata o passata. Se il tuo avversario dimostra che non può giocare l'**Arma** o la **Difesa** eventualmente scelta, non puoi chiedere di farti mostrare un altro elemento del Piano.

Chi risponde alla Domanda di Prescienza Atreides (o alla Karama per l'Intero Piano di Battaglia) deve farlo prima che i Piani di Battaglia siano determinati. Dopo la risposta ad una di queste Domande, se è stata giocata una Karama (inclusa quella per l'Intero Piano di Battaglia), il giocatore che ha risposto può rivalutare il suo Piano di Battaglia e fornire una risposta aggiornata. (L'elemento del Piano di Battaglia rivelato dalla Domanda di Prescienza non può cambiare.)

Visione del Futuro [Karama]

Puoi giocare una Carta Tradimento Karama durante una Battaglia per guardare l'Intero Piano di Battaglia di un giocatore bersaglio prima che il suo avversario definisca il suo.

Rivela questa Carta Karama al posto del Piano del Bersaglio. Solo allora il giocatore bersaglio definisce il suo Piano. Solo tu puoi guardare il Piano di Battaglia così rivelato, ma puoi dire all'avversario del giocatore bersaglio tutto ciò che vuoi (che sia vero o falso) riguardo il Piano del giocatore bersaglio.

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

LA SORELLANZA DELLE BENE GESSERIT



INIZIO

- 1 Truppa in qualsiasi Territorio (Dopo il piazzamento Fremem)
- 19 Truppe nella Riserva Esterna
- 5 Spezia

POTERI

Programma di Selezione delle Nascite

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

Previsione

All'inizio della partita, dopo che le Fazioni sono state assegnate ma prima che le Truppe vengano piazzate sulla plancia, le Bene Gesserit devono prevedere quale Fazione vincerà la partita ed in quale turno. Marca la Fazione ed il Turno di Gioco scelto sulla Carta Previsione e piazza la Carta a faccia in giù davanti al tuo Schermo. Se la Fazione scelta (o l'Alleanza della quale fa parte) consegue una Vittoria per **Conquista** nel Turno scelto, puoi rivelare la tua Previsione e conseguire una Vittoria per **Sotterfugio** solitaria (anche se fai parte di un'Alleanza). Non puoi prevedere una Vittoria per **Sotterfugio**.

La Voce*

Puoi costringere il tuo avversario a giocare o non giocare un particolare tipo di Carta Tradimento in Battaglia. Se il tuo avversario non può eseguire il tuo comando, può fare quello che vuole ma non è tenuto a dichiararlo prima che il suo Piano di Battaglia venga rivelato:

- “Devi giocare un'Arma (proiettile/veleno/Laser)”
- “Non devi giocare un'Arma (proiettile/veleno/Laser)”
- “Devi giocare una Difesa (proiettile/veleno)”
- “Non devi giocare una Difesa (proiettile/veleno)”
- “Devi giocare una Carta Worthless (senza valore)”
- “Non devi giocare una Carta Worthless (senza valore)”

Quando ordini di giocare una Carta Worthless, il tuo avversario può giocare, come seconda carta, anche una Difesa o un Attacco.

Consigliera Spirituale*

Ogni volta che un altro giocatore Sbarca Truppe su Dune dalla Riserva Esterna, puoi Sbarcare gratis una Truppa extra dalla tua Riserva nel **Polar Sink**. Non puoi inviare Consigliere Spirituali con uno Sbarco Fremem o uno Sbarco Speciale della Gilda Spaziale, a meno che quest'ultimo non abbia origine dalla Riserva Esterna.

Consigliera Militare*

Ogni volta che invii una Consigliera Spirituale con lo Sbarco di un altro giocatore, questa può essere invece Sbarcata nella stessa destinazione delle Truppe dell'altro giocatore, ma la tua Consigliera deve essere piazzata in Co-Esistenza.

Devozione

Dal secondo turno in poi, ricevi automaticamente la Carità CHOAM in ogni **Fase Offerte**, che tu abbia o no Spezia in Riserva.

Co-Esistenza

Inizio della **Fase Movimento**: Co-Esistenza e Non-Co-Esistenza:

All'inizio di ogni **Fase Movimento**, prima che vengano effettuati Sbarchi o Manovre dai giocatori, decidi se Co-Esistere o Non-Co-Esistere in ognuno dei Territori in cui sei presente con Truppe di altri giocatori. Non puoi Non-Co-Esistere in Territori occupati dai tuoi Alleati. Non puoi Non-Co-Esistere in Fortezze occupate da altri due giocatori.

Abilità aggiuntive della Co-Esistenza:

Nel momento in cui un qualsiasi Sbarco, Manovra o Cavalcata causa che le tue Truppe occupino un Territorio con Truppe di un'altro giocatore, puoi scegliere di Co-Esistere in quel Territorio (le Consigliere Militari DEVONO Co-Esistere quando vengono Sbarcate).

Puoi solo scegliere di Co-Esistere se passi dall'essere l'unica Fazione con Truppe in un Territorio al dividere quel Territorio con un altro giocatore, o se passi dal non avere Truppe in un Territorio al dividere quel Territorio con un altro giocatore.

I tuoi Alleati possono Sbarcare, Manovrare o Cavalcare con le loro Truppe in un Territorio che occupi solo se accetti di Co-Esistere con esse (ai tuoi alleati non è permesso Sbarcare, Manovrare o Cavalcare in o attraverso un Territorio in cui tu Non-Co-Esisti con un altro giocatore).

Puoi Sbarcare o Manovrare le tue Truppe in un Territorio occupato da un tuo Alleato, ma devi immediatamente passare alla Co-Esistenza.

Abilità aggiuntive della Non-Co-Esistenza:

Ogni volta che sei l'unico con Truppe in un Territorio, quelle Truppe passano automaticamente alla Non-Co-Esistenza.

Essere in Pace

Truppe Co-Esistenti contano come se non fossero presenti. Esse non hanno mai effetto sul gioco di un altro qualsiasi giocatore. Esse non possono raccogliere Spezia, essere coinvolte in Battaglia, impedire ad un altro giocatore di Controllare una Fortezza, e non possono prenderne il controllo a loro volta. Esse sono comunque soccette agli effetti che distruggono tutte le Truppe in un Territorio.

Manipolazione Politica [Karama]

Puoi usare una qualsiasi Carta **Worthless** (senza valore) come se fosse Carta Tradimento **Karama**.

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

L'IMPERATORE DELLO SPAZIO CONOSCIUTO



INIZIO

- 20 Truppe nella Riserva Esterna
- 10 Spezia

POTERI

Pianeta-Prigione

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

Grande Ricchezza

Puoi trasferire Spezia al tuo Alleato in qualsiasi momento del turno; il tuo Alleato può fare lo stesso con te. Nessuno dei due deve aspettare la **Fase Raccolta** per piazzare la Spezia così trasferita dietro il proprio Schermo.

Questo non permette di effettuare i pagamenti del vostro Alleato, o parte di essi, nè consente di ridurre i costi in alcun modo.

Trono del Leone Dorato

Ogni volta che un altro giocatore paga Spezia per una Carta Tradimento, la paga direttamente a te anziché alla Banca di Spezia. Questo succede anche se tu stesso hai fornito precedentemente la Spezia. Questo non consente di avere sconti per l'acquisto di Carte Tradimento; esse devono essere sempre pagate per intero.

Legione d'Elite*

5 delle tue Truppe, i Sardaukar (indicati da una stella), hanno una speciale capacità di combattimento. Ogni Sardaukar Non Supportato ha una Forza di Truppa di 1 punto; sono comunque considerate normali Truppe ai fini della rigenerazione. Solo 1 Truppa Sardaukar può essere rigenerata in ogni **Fase Rigenerazione**.

Ogni Sardaukar Non Supportato ha una Forza di Truppa di 1/2 punto contro i Fremen.

Truppe Mediche [Karama]

Puoi giocare una Carta Karama in qualsiasi momento per rigenerare 3 Truppe (senza restrizioni) o 1 Leader (senza restrizioni) gratis. Queste Truppe vanno direttamente nella tua Riserva e non contano per il Limite di Rigenerazione per turno, incluso quello relativo ai Sardaukar. (Questo non permette, al Leader rigenerato, di combattere nello stesso turno in cui è stato ucciso.)

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