

FRANK HERBERT'S
DUNE

Regole di gioco per Dune

Dune (Avalon Hill)

I. INTRODUZIONE

Dune, il celebre romanzo di fantascienza scritto da Frank Herbert, sarà ricordato per molte generazioni come un capolavoro di immaginazione creativa. In questo gioco potrete realizzare le situazioni e gli intrighi descritti dal romanzo e ambientati nell'ostile pianeta Dune.

Già il nome, Dune, evoca un senso di desolazione. Immense distese desertiche ricoprono la maggior parte del pianeta, interrotte soltanto da imponenti creste rocciose. Vermi giganti, lunghi oltre 400 metri, vivono sotto la sabbia e attaccano chiunque indugi sulle superfici del deserto. La vita umana esiste soltanto in pochissimi luoghi sparsi per il pianeta in cui è presente la preziosa acqua, ma perfino tali insediamenti sono flagellati da terrificanti tempeste di Coriolis.

Nonostante ciò, Dune è un pianeta di cruciale importanza per il destino dell'Impero galattico, poiché solo su di esso si può trovare e raccogliere la *spezia*. La spezia è la chiave dei viaggi interstellari; solo assumendo questa droga i Navigatori della Gilda sono in grado di avere visioni del futuro, il che consente loro di tracciare rotte sicure attraverso l'iperspazio. La spezia, inoltre, è una medicina geriatrica che prolunga la vita. Solo assicurando un costante approvvigionamento di spezia un qualsiasi Imperatore può evitare che insorgano guerre

civili nella Galassia. In breve, con la spezia si può comprare praticamente tutto ciò che si vuole.

Potenti forze sono in lotta tra loro per assicurarsi il controllo di Dune. Truppe imperiali, famiglie aristocratiche, membri della Gilda, una sorellanza segreta, e la nativa popolazione nomade dei Fremen, si contendono tutti il potere sul pianeta.

Tutte le parti in gioco sono comunque soggette alla rigida politica economica imposta dalla corporazione mercantile universale conosciuta come CHOAM; le risorse sono costose, e così i trasporti: la supremazia ha un prezzo. E tale prezzo dev'essere pagato con la valuta universale, ovvero con la spezia.

Tutti hanno bisogno della spezia. Alcuni la raccoglieranno direttamente nel momento in cui essa erutterà sulla superficie di una vasta ed isolata zona desertica, rischiando il massacro a causa dei vermi oppure delle terribili tempeste. Altri invece la conquisteranno a seguito di violente battaglie, o ancora comodamente sotto forma di tasse e pedaggi.

Coloro che controllano i più ampi insediamenti sul pianeta avranno accesso agli ornitotteri e potranno quindi coprire grandi distanze in poco tempo. Tutti gli altri saranno costretti a procedere più lentamente, seguendo un faticoso percorso attraverso la sabbia e le rocce. Tutti inoltre

attendono con ansia l'insorgere del nesso di risoluzione segnalato dall'apparizione improvvisa del grande verme della sabbia, Shai-hulud.

Imponenti battaglie avranno luogo, spesso decise da un brillante leader o da un vile atto di tradimento. Ma su Dune la morte non assume connotazioni tragiche. I morti vengono immediatamente trattati per il recupero della loro acqua corporea, necessaria alla prosecuzione della vita sull'arido pianeta. E anche una singola cellula vivente di un individuo può essere coltivata dai tecnici Tleilaxu fino alla completa rinascita della persona originaria.

Potrete assumere l'identità di uno dei seguenti personaggi:

- **Il giovane Paul Atreides (Muad'dib)** – il legittimo erede del pianeta, dotato di validi luogotenenti e di una strana parziale visione del futuro, ma contrastato da potenti e perfidi avversari.
- **Il decadente Barone Vladimir Harkonnen** – maestro nell'arte del tradimento e delle perfidie.
- **Sua Maestà l'Imperatore Padishah Shaddam IV** – acuto ed efficiente, sebbene si lasci cullare troppo dal compiacimento del proprio potere.
- **Il Navigatore della Gilda Spaziale Edric**

Dune (Avalon Hill)

- (*in combutta con bande di contrabbandieri*) – monopolista dei trasporti, interessato ad accrescere l'afflusso di spezia alla Gilda.
- **L'ecologo Fremen Liet-Kynes** – comandante di selvagge orde di nativi, adattatosi alla vita e al modo di viaggiare su Dune, interamente dedito ad evitare un qualsiasi controllo esterno del pianeta, favorendo nel contempo la sua naturale rigenerazione.
 - **Gaius Helen Mohiam, Reverenda Madre della Sorellanza Bene Gesserit** – saggia e imperscrutabile, profondamente istruita riguardo al controllo psicologico, nonché un autentico genio nel perseguire i propri scopi servendosi degli sforzi degli altri.
 - **Il portavoce delle Case del Landsraad** – con le grandi Case del Landsraad, vero e proprio corpo governativo dell'Impero, a darvi man forte, il vantaggio del numero e del sistema legale danno agli altri contendenti piena coscienza del vostro potere.
 - **Scytale del Bene Tleilax** – la vostra presenza latente, come forza operante dietro le quinte dell'Impero, vi consente di tessere facilmente intrighi,

grazie anche alla vostra capacità di rigenerare i morti a partire da una singola cellula.

- **Inquisitore Ixiano** – il vostro pianeta di provenienza, Ix, trae la sua forza dall'elevata capacità tecnologica e manifatturiera, dai campi più quotidiani a quelli più insoliti. Ecco perché per voi la mobilità e la tecnologia sono caratteristiche peculiari in grado di aprirvi nuove frontiere.

Giocando a Dune potrete esplorare i possibili sviluppi e le situazioni che si sarebbero potute venire a creare tra questi affascinanti personaggi, ognuno guidato dalle sue esigenze, dalle sue mire e dalle sue caratteristiche.

Dune è organizzato in tre modalità di gioco: la modalità Base, quella Avanzata e quella con Regole Opzionali. Giocate e imparate il Gioco di Base diverse volte prima di provare la modalità Avanzata. Le Regole Opzionali aggiungono gusto al gioco.

II. EQUIPAGGIAMENTO

A. Tabellone

1. Sul tabellone è stampata la mappa del pianeta Dune. Tale mappa contiene quattro tipologie di territorio:

Sabbia – giallo, arancione o marrone

Roccia – grigio

Fortezza – rosso

Bacino Polare – blu

2. La mappa è divisa da linee longitudinali in 18 settori che si estendono dal bordo del Bacino Polare all'orizzonte (equatore?).
3. Sei punti giocatore sono disposti intorno alla mappa.
4. Sul tabellone sono disegnati i segnaposti per i mazzi Spezia e Tradimento.

B. Dotazione dei personaggi

1. Ogni giocatore impersona uno dei personaggi descritti precedentemente e riceve quanto segue:

a. Uno scudo di gioco recante l'effigie del personaggio e i vantaggi che gli sono propri.

b. 5 dischi larghi – su cui è riportata l'immagine di un leader insieme alla sua abilità in combattimento.

c. 20 gettoni piccoli (i gettoni stellati non hanno significato particolare nella modalità Base).

2. Tutti i componenti descritti al paragrafo precedente sono identificati dallo stesso colore.

Dune (Avalon Hill)

C. Due Ruote da Battaglia:

(da assemblare e collegare mediante il perno incluso nel gioco)



D. Mazzi di carte

Il gioco comprende i mazzi di carte di seguito elencati:

1. *Mazzo Spezia*
2. *Mazzo Tradimento*

Spice Harvest

3. *Mazzo Raccolta Spezia*
4. *Mazzo Voto*
5. *Mazzo Titoli (Azioni?)*
6. *Mazzo Carte Accesso*

The Duel

7. *Mazzo Carte Duello*
8. *Gettoni di blocco* (con piccole linee ondulate) usati nei duelli Kanly

E. Gettoni Spezia

(con valore di 1, 2 e 4 e stampati su entrambi i lati)

F. Segnale Tempesta



Il segnale marrone illustrato indica il settore di Dune correntemente interessato dalla tempesta.

G. Segnalini di Spostamento della Tempesta

Sono sei segnalini, numerati da 1 a 6 e non stampati sul dorso.

H. Istruzioni e Player Aid Pad

Dune (Avalon Hill)

III. PREPARAZIONE

DEL GIOCO

A. Dapprima il tabellone viene appoggiato su una superficie piana.

B. I gettoni della spezia sono collocati tutti nello stesso posto, che costituirà la *banca della spezia*.

C. I mazzi Spezia e Tradimento vengono mescolati e sistemati sulle apposite locazioni sul tabellone. Le carte giocate sono impilate a faccia in su vicino ai rispettivi mazzi ed eventualmente rimescolate per riformare questi ultimi nel caso si esauriscano.

D. Ogni giocatore riceve un foglio *Player Aid*.

E. Ogni giocatore sceglie le insegne di un personaggio. Se i giocatori non riescono a mettersi d'accordo per la scelta, ognuno sceglie un personaggio a caso. Dopo aver letto le istruzioni riportate sullo scudo e inizializza il suo personaggio come descritto di seguito (Nota: ogni personaggio possiede poteri speciali che potrebbero contraddire le regole del gioco; in tal caso le abilità speciali hanno sempre priorità rispetto a queste ultime).

1. Ogni giocatore dispone il suo scudo in prossimità del punto giocatore più vicino al suo posto al tavolo di gioco.

2. Tutti i dischetti-leader (tranne il leader principale – di

valore 10 o 8) sono disposti a faccia in giù al centro del tabellone e quindi mescolati tra di loro completamente. A questo punto ogni giocatore pesca *quattro dischetti* dal mucchio in maniera del tutto casuale e segretamente sceglie *uno* dei leader avversari (se ne ha pescato qualcuno), che sarà considerato come un traditore al suo soldo. Il nome del traditore viene quindi evidenziato nel Foglio *Player Aid*. Tutti i leader vengono rimessi nel mucchio, che viene quindi rimescolato. In seguito, dopo aver rimesso i dischetti a faccia in su, ogni giocatore riprende i leader della sua fazione.

3. Ad ogni giocatore viene consegnato dalla Banca della Spezia un numero di gettoni spezia corrispondente al valore indicato sullo scudo.

4. Seguendo le indicazioni sullo scudo, ogni giocatore dispone i suoi gettoni (armate) sul tabellone e tra le sue riserve.

5. Ad ogni giocatore viene distribuita una carta dal Mazzo Tradimento.

IV. OBIETTIVO DEL GIOCO

Ogni personaggio è dotato di un insieme di caratteristiche speciali sul piano economico, militare, strategico, o dell'inganno e del tradimento. L'*obiettivo del gioco* è di usare queste caratteristiche per ottenere il controllo di Dune. Consultate la seguente tabella

per determinare il numero di fortezze da conquistare per vincere.

Città necessarie alla vittoria			
Giocatori	Dimensione della fazione (alleanze)		
	1	2	3+
2	4	-	-
3	4	5	-
4+	3	4	5

V. SEQUENZA DI GIOCO

DUNE si gioca in turni, fino a un numero massimo di 15. Ogni turno si compone di sei specifiche fasi, da completarsi nell'esatta sequenza di seguito descritta.

A. Tempesta

Il segnale della tempesta viene spostato intorno alla mappa.

B. Esplosione di Spezia

La carta in cima al mazzo Spezia viene scoperta e un certo numero di gettoni spezia è collocato sul territorio corrispondente.

C. Asta

I giocatori offrono spezia per aggiudicarsi carte Tradimento.

D. Rigenerazione e spostamenti

Dune (Avalon Hill)

Dapprima i giocatori recuperano armate dalle 'Vasche Bene Tleilaxu'. Quindi ogni giocatore, a turno, sbarca e muove le sue truppe sulla mappa.

E. Battaglie

Le battaglie tra i giocatori avvengono sui territori occupati dalle armate di due o più di loro.

F. Accumulo di Spezia

Le armate situate su un territorio che contiene spezia possono accumularla tra le loro riserve.

VI. TEMPESTA

A. Solo per il primo turno, il segnale della Tempesta viene spostato su una posizione casuale secondo il seguente metodo. I partecipanti con i punti-giocatore più vicini, su ognuno dei due lati, al settore contrassegnato con 'Partenza Tempesta' compongono indipendentemente un numero da '0' a '20' sulle ruote. I due numeri vengono rivelati simultaneamente, sommati, e il segnale della Tempesta viene spostato dal settore di inizio in senso antiorario per un numero corrispondente di settori.

B. In tutti i successivi turni, gli ultimi due giocatori che hanno usato le ruote comporranno indipendentemente due numeri da '1' a '3', li riveleranno simultaneamente, li

sommeranno e sposteranno del corrispondente numero di settori il segnale Tempesta in senso antiorario.

C. Qualsiasi armata in un territorio sabbioso (tranne il Bacino Imperiale) sul quale la tempesta passa o si ferma è immediatamente spedita alle 'Vasche Tleilaxu'. Ogni gettone spezia su questi territori viene invece riportato alla Banca della Spezia.

VII. ESPLOSIONE DI SPEZIA

A. La carta in cima al Mazzo Spezia viene scoperta.

1. Se si tratta di una *carta territorio*, l'ammontare in spezia indicato su di essa viene prelevato dalla Banca della Spezia e posto sul territorio in questione, sul settore contrassegnato dall'asterisco. Se il settore con asterisco è sotto tempesta, non viene posta spezia sul territorio per quel turno.

2. Se si tratta di una *carta verme*, tutta la spezia e le armate poste sull'ultimo territorio pescato dal Mazzo Spezia vengono mandate, rispettivamente, alla *banca della spezia* e alle *vasche*; un'altra carta è estratta e così via, finchè non viene pescata una *carta territorio* e piazzata la spezia sul tabellone.

B. Quando viene pescata una *carta verme*, si instaura immediatamente un *Legame*, durante il quale possono stringersi o rompersi alleanze

tra i giocatori (vedere XII. Alleanze).

C. Dopo l'estrazione di una carta verme, ogni altra carta verme pescata in quel turno viene ignorata (fatta eccezione per l'abilità dei Fremeni di cavalcata del verme).

D. Solo durante l'esplosione di spezia del primo turno, tutte le eventuali carte verme pescate vengono reinserite nel mazzo spezia, che viene quindi rimescolato.

VIII. ASTA

A. Uno dei giocatori pesca dal *Mazzo Tradimento* un numero di carte *uguale* al numero di giocatori in grado di fare offerte d'asta per *Carte Tradimento* in quel turno. Un giocatore non può fare offerte se possiede già 4 *Carte Tradimento*.

B. Le carte così estratte vengono poste a faccia in giù lungo un bordo del tabellone. La prima di queste carte è quindi messa all'asta.

1. Il giocatore il cui punto-giocatore è più prossimo all'avvicinarsi della tempesta fa la prima offerta per la prima carta.

2. Il primo giocatore può offrire uno o più punti-spezia oppure passare. L'offerta passa quindi al giocatore alla sua destra, che può rilanciare oppure passare, e così via finchè non viene fatta un'offerta tale da indurre tutti gli altri a passare. Il giocatore

Dune (Avalon Hill)

che ha fatto l'offerta più alta paga quindi il corrispondente importo in spezia alla *banca della spezia* e si aggiudica la carta.

C. Nessun giocatore può offrire più spezia di quanta ne possieda.

D. Nelle aste per l'assegnazione delle restanti carte in quel turno, il giocatore alla destra di quello che durante l'assegnazione della carta precedente ha aperto le offerte, fa la prima offerta per la carta successiva. In questo modo ogni giocatore ha la possibilità di aprire le offerte per le *Carte Tradimento*.

E. L'asta per le *Carte Tradimento* continua finché tutte le carte in offerta per quel turno sono state assegnate oppure nessuno offre spezia per una carta. Se una carta non viene assegnata a nessuno, tutte le restanti carte vengono rimesse in cima al Mazzo Tradimento e l'asta si chiude.

F. Il numero (ma non il tipo) di *Carte Tradimento* possedute da ogni giocatore deve essere sempre essere reso noto agli altri durante le aste. Nessuno può nascondere il numero di carte possedute in questa fase.

G. Nessun giocatore può possedere più di quattro carte alla volta nella sua mano. Chi possiede già quattro carte, deve passare l'offerta durante l'asta.

H. Ogni giocatore deve rilanciare velocemente all'offerta di chi lo ha

preceduto, o si supporrà che abbia passato. Cinque secondi sono un termine ragionevole entro cui decidere.

I. Carità della CHOAM:

All'inizio della fase d'asta, i giocatori rimasti senza spezia possono ricevere due punti-spezia dalla *Banca della Spezia*, invocando la "*Carità della CHOAM*".

J. *Sul Player Aid Pad è riportata una descrizione di ogni Carta Tradimento.*

IX. SPOSTAMENTI

A. Il giocatore il cui punto-giocatore è più prossimo all'avvicinarsi della tempesta viene designato come '*primo giocatore*'. Apre sempre le offerte per la prima *Carta Tradimento* e fa la prima mossa durante il turno. Se la tempesta è sul punto-giocatore di qualcuno, si assume che abbia già superato il giocatore.

B. Rigenerazione delle armate

Prima che sia fatto qualsiasi movimento, tutti i giocatori possono rigenerare fino a tre armate dalle '*Vasche Tleilaxu*'.

1. Un certo numero di armate possono essere rigenerate gratuitamente, secondo quanto indicato sugli scudi. Ogni ulteriore armata può essere rigenerata al prezzo di due punti-spezia per armata. La spezia spesa per rigenerare armate viene mandata alla *banca della spezia*.

2. Nessun giocatore può rigenerare più di tre armate per turno (a meno che non usi *Carte Tradimento* o sia alleato con il Bene Tleilaxu).

3. Le armate rigenerate devono essere poste tra le riserve del giocatore.

C. Il '*primo giocatore*' fa la sua mossa per primo. Il gioco procede quindi verso destra finché tutti i giocatori hanno fatto la loro mossa. Per ogni giocatore tale mossa si articola in due fasi.

1. Sbarco:

a. Il giocatore può effettuare uno sbarco di un qualsiasi numero di armate dalle sue riserve su un qualsiasi territorio sulla mappa.

b. Tale sbarco ha un costo in spezia, che dev'essere pagato alla *banca della spezia*. Il costo di sbarco è di un punto-spezia per armata sbarcata in una fortezza e due punti-spezia per armata sbarcata su un qualunque altro territorio. I giocatori Fremen non pagano costo di sbarco in quanto nativi del pianeta, e le loro riserve sono situate sul bordo estremo di Dune. Si invita comunque a consultare le istruzioni specifiche riguardo alle limitazioni sui territori su cui è consentito loro sbarcare.

c. Nessun giocatore può sbarcare su un territorio interessato dalla tempesta o in una fortezza già occupata da altri due giocatori. A parte queste limitazioni, lo sbarco

Dune (Avalon Hill)

può avvenire su qualsiasi territorio.

d. Nessun giocatore può togliere armate dalla mappa e riportarle alle sue riserve.

2. *Spostamento delle armate*

a. Ogni giocatore può spostare in gruppo un qualsiasi numero di armate da un territorio all'altro.

1) Un giocatore che inizia il suo spostamento con una o più armate ad Arrakeen, Carthag, o entrambe, può sfruttare gli ornitotteri e può quindi spostare le sue truppe attraverso un massimo di tre territori adiacenti. Il gruppo in movimento non deve necessariamente partire da Arrakeen o Carthag per utilizzare lo spostamento di tre territori. La posizione del segnale della tempesta non priva il giocatore che ha questo vantaggio di utilizzarlo. *Esempio:* Un giocatore con una o più armate ad Arrakeen potrebbe spostare truppe partendo dal Sietch Tuek attraverso Pasty Mesa e il Muro Scudo fino al Bacino Imperiale dove deve fermarsi.

2) Un giocatore senza truppe ad Arrakeen o Carthag all'inizio del suo turno di spostamento non può usare gli ornitotteri e può spostare il suo gruppo di armate a piedi attraverso un solo territorio adiacente a quello di partenza.

b. Ogni giocatore può effettuare un solo spostamento per turno.

c. I settori non hanno effetto sugli spostamenti, cioè le truppe possono essere spostate dentro o attraverso un territorio ignorandone la suddivisione in settori. La sola funzione dei settori è di regolare il movimento della tempesta e la zona da essa interessata, oltre che la raccolta della spezia. Le armate non possono essere spostate dentro, attraverso, o fuori da un settore sotto tempesta (inclusi i territori non sabbiosi). Molti territori occupano più settori, e quindi un giocatore può spostarsi dentro e fuori da un territorio parzialmente sotto tempesta, almeno finché le sue guarnigioni non attraversano il settore in tempesta.

d. Se termina uno spostamento in un territorio che occupa più settori, il giocatore deve specificare chiaramente su quale settore sceglie di lasciare le sue truppe.

e. Il pozzo polare non è mai soggetto alle tempeste.

f. Le truppe non bloccano i movimenti, tranne che in un caso: come per lo sbarco, le armate non possono essere spostate dentro o attraverso una fortezza già occupata dalle truppe di altri due giocatori. Altrimenti, le armate possono essere liberamente spostate dentro, attraverso e fuori da qualsiasi territorio occupato da un numero qualsiasi di armate.

D. Rigenerazione dei Leader

1. Se tutti e 5 i leader di un giocatore sono alle 'vasche',

questi può rigenerare un leader per turno fino a che non li ha reintegrati tutti.

2. Per rigenerare un leader il giocatore deve pagare in spezia il valore della sua abilità in combattimento alla *banca della spezia*.

3. Un leader rigenerato può essere giocato normalmente ed è ancora soggetto all'essere un traditore.

4. Un giocatore può rigenerare un suo leader soltanto alla fine del suo turno.

5. Se un leader rigenerato viene ucciso di nuovo e mandato alle 'vasche', non può essere nuovamente rigenerato finché tutti gli altri leader rigenerabili non siano stati rigenerati, uccisi e inviati di nuovo alle 'vasche'.

X. BATTAGLIE

A. Svolgimento delle battaglie

1. Le battaglie avvengono tra giocatori che occupano lo stesso territorio con le proprie armate.

2. Le battaglie continuano finché su tutti i territori della mappa non restano le truppe di un giocatore solo o nessuna truppa, con le seguenti eccezioni:

a. I giocatori non possono combattersi su un territorio se le loro armate sono separate da un settore in tempesta. Le rispettive truppe possono

Dune (Avalon Hill)

quindi restare sullo stesso territorio (su settori separati) alla fine del turno.

b. I giocatori non si possono combattere sul Pozzo Polare. È un porto sicuro per tutti e può essere occupato da più di una fazione allo stesso tempo.

3. Quando si deve decidere l'esito delle battaglie, il 'primo giocatore' è considerato l'aggressore finché tutte le sue battaglie non sono state combattute. L'aggressore sceglie l'ordine con il quale portare avanti le sue battaglie. A questo punto, il giocatore a destra dell'aggressore precedente diventa a sua volta aggressore, e così via fino alla completa risoluzione di tutte le battaglie.

4. Se tre o più giocatori occupano lo stesso territorio, l'aggressore sceglie chi combattere per primo, secondo, etc., almeno fino a quando sopravvive.

B. Piano di Battaglia

1. Per decidere l'esito di una battaglia, ogni contendente deve formulare un piano segreto di battaglia. Entrambi i combattenti prendono una 'ruota da battaglia' e segretamente compongono un numero da zero al numero di armate che hanno sul territorio in questione.

2. Un disco leader è scelto e posto a faccia in su sul disco nell'apposito alloggio.

3. I combattenti possono giocare una Carta Tradimento

(arma, difesa, o entrambe) tenendole ferme contro la ruota da battaglia.

4. Quando entrambi i giocatori sono pronti, i piani di battaglia vengono rivelati nello stesso momento.

5. Se la 'voce' Bene Gesserit e la 'prescienza' Atreides vengono entrambe usate nella stessa battaglia, la 'voce' viene usata per prima, quindi la 'prescienza'.

6. Una Carta Tradimento 'Trance della Verità', se disponibile, può essere giocata in qualunque momento durante questa fase.

C. Esito della Battaglia

1. Il vincitore della battaglia è il giocatore che ottiene il totale più alto sommando il numero composto sulla ruota e il valore dell'abilità in combattimento del leader.

2. In caso di parità, vince l'aggressore.

3. Se l'avversario ha giocato una Carta Tradimento con un'arma e il giocatore non gioca l'adeguata Carta Tradimento di difesa, il leader del giocatore viene ucciso e non conta ai fini del totale. Entrambi i leader possono essere uccisi e non avere peso per l'esito della battaglia. Entrambi i leader possono sopravvivere ed essere contati.

4. I leader uccisi vengono immediatamente portati alle 'vasche'. Il vincitore riceve il loro valore (compreso il

proprio leader, se ucciso) in spezia dalla banca della spezia. I leader sopravvissuti tornano ai rispettivi padroni.

5. Il giocatore sconfitto perde tutte le armate che aveva sul territorio e le manda alle 'vasche'; inoltre scarta *tutte le Carte Tradimento* che ha impiegato durante il combattimento.

6. Il vincitore della battaglia perde solo il numero di armate che ha composto sulla ruota e le manda alle vasche. Può tenere o scartare le Carte Tradimento che ha usato in battaglia.

7. Si noti che lo sconfitto non perde il suo leader come conseguenza della battaglia. I leader sono uccisi soltanto dalle *Carte Tradimento con armi*.

8. Nessun giocatore può usare un leader sopravvissuto ad una battaglia in un'altra battaglia su un altro territorio durante lo stesso turno. Tuttavia, lo stesso leader può invece essere utilizzato in un'altra battaglia sullo stesso territorio.

9. Se un giocatore ha almeno un leader o una *Carta Tradimento 'eroe (eroina) fittizio/a'* disponibili, deve usarne uno in battaglia. Un giocatore non può scegliere di non giocare un leader.

10. Se un giocatore non può giocare un leader in battaglia, vale a dire se tutti i suoi leader sono alle 'vasche' o se hanno già combattuto su altri territori per quel turno, deve

Dune (Avalon Hill)

comunque combattere ma deve dichiarare di essere senza un leader e non può giocare *Carte Tradimento* nel suo piano di battaglia. Il suo totale è dato semplicemente dal numero di armate impiegate.

D. Traditori

1. Se durante una battaglia, un avversario del giocatore mostra di impiegare nel suo piano di battaglia il leader da lui scelto come traditore all'inizio del gioco, grida immediatamente al 'Tradimento' e rivela il nome cerchiato sul suo *Player Aid Pad*. Il giocatore vince automaticamente la battaglia e l'avversario perde tutte le sue armate sul territorio, il suo leader traditore va alle 'vasche' e inoltre deve scartare tutte le Carte Tradimento giocate.

2. Il giocatore non perde nulla, indipendentemente da quel che è stato giocato nei piani di battaglia. Inoltre riceve in spezia l'equivalente del valore dell'abilità di combattimento del leader traditore.

3. Se entrambi i leader sono traditori, ognuno al soldo dell'avversario, le armate di entrambi i contendenti sono perse, e così le rispettive carte giocate e i leader. Nessun giocatore riceve spezia in seguito a questo avvenimento.

XI. RACCOLTA DELLA SPEZIA

A. Tutti i giocatori con armate in un settore di un territorio in

cui è presente spezia possono, in questa fase, raccoglierla. Il tasso di raccolta è di tre punti-spezia per armata se il giocatore occupa *Carthag* o *Arrakeen*. È di due punti-spezia per armata in caso contrario.

B. La spezia non raccolta resta dov'è per i turni successivi.

XII. ALLEANZE

A. Se viene pescata una *Carta verme (Shai-Hulud)* al secondo turno o ai turni successivi, si instaura un *legame* e il gioco si ferma immediatamente.

B. Tutti i giocatori hanno la possibilità di costituire, rompere o unirsi ad alleanze. Una volta che i giocatori hanno avuto tale opportunità, il gioco prosegue con la distruzione della spezia e delle armate da parte del *verme* e/o con un turno di movimento libero per i Fremeni.

1. Se state usando le regole opzionali Kanly (Duello), quando alla fine del *legame* non si instaurano alleanze, ha luogo una Guerra di Assassini.

C. Formazione di un'alleanza

1. I giocatori possono discutere tra loro dei vantaggi e degli svantaggi delle alleanze.

2. Un'alleanza può comprendere un numero qualsiasi di partecipanti, sebbene un numero elevato comporti un più alto numero

di *sietch* da conquistare per vincere (vedi Regola IV).

3. I membri di un'alleanza devono essere rivelati a tutti. Le alleanze non possono essere tenute segrete, sebbene gli accordi presi per formarle possano invece esserlo.

4. Durante un *legame* possono essere costituite più alleanze, ma nessun giocatore può appartenere a più di una alleanza.

5. Dopo che i giocatori hanno avuto l'occasione di allearsi, nessun'altra alleanza può costituirsi fino al prossimo *legame*.

D. Rottura di un'alleanza

1. Qualunque giocatore può rompere un'alleanza durante un *legame*. Per farlo, annuncia semplicemente di dissociarsi dall'alleanza.

2. I giocatori che rompono alleanze hanno immediatamente l'occasione per formarne di nuove o per unirsi ad altre.

E. Funzionamento di un'alleanza

1. Le armate di due giocatori alleati vengono considerate allo stesso modo ai fini della vittoria. Se, insieme, controllano il numero previsto di fortezze alla fine del turno, hanno vinto congiuntamente il gioco.

2. Gli alleati possono concordare segretamente la

Dune (Avalon Hill)

loro strategia in qualsiasi momento.

3. Durante l'asta, i giocatori possono aiutarsi pagando tutto o parte del costo delle carte tradimento dei loro alleati, così che ognuno di loro può offrire per l'asta più spezia di quanta ne abbia realmente.

4. Durante la fase di movimento, gli alleati possono pagarsi vicendevolmente gli sbarchi.

5. Un giocatore non può entrare in un territorio (tranne il Pozzo Polare) in cui uno dei suoi alleati ha già armate e, quindi, non può combattere con i suoi alleati.

6. Gli alleati possono aiutarsi in vario modo secondo quanto scritto sui loro scudi.

XIII. CORRUZIONE

A. Non è richiesto ai giocatori di tenere segrete le proprie riserve, carte o la spezia posseduta, o i traditori scelti, sebbene non siano mai obbligati a rivelare queste informazioni.

B. Le riserve e la spezia vanno tenute dietro lo scudo. Il numero di carte tradimento possedute deve essere reso noto durante l'asta, ma può essere tenuto segreto in ogni altro momento.

C. I giocatori possono fare qualunque tipo di accordo o corruzione tra di loro. Una volta fatti, questi accordi e corruzioni devono essere formulati a voce alta e onorati.

Nessun giocatore può tirarsi indietro da un accordo o una corruzione. La spezia può essere parte dell'accordo o della corruzione.

D. Un accordo o una corruzione non possono comprendere il trasferimento o l'offerta di Carte Tradimento, leader, armate o abilità del personaggio. Nessun giocatore può fare accordi o corruzioni che vadano contro le regole imposte dalle abilità del suo personaggio. Queste sono le sole limitazioni.

Dune (Avalon Hill)

XIV. INTRODUZIONE

Ognuna delle seguenti regole opzionali è indipendente dalle altre. Possono quindi essere adottate tutte o in parte.

XV. ABILITÀ AGGIUNTIVE PER I PERSONAGGI

A. I giocatori possono includere le abilità aggiuntive riportate sul retro del Foglio Player Aid alle loro abilità normali.

B. Poiché la descrizione dell'abilità delle Bene Gesserit di coesistere è abbastanza dettagliata, è presentata qui anziché sul Player Aid Pad.

1. Cominciate con un'armata su qualsiasi territorio a vostra scelta (invece del Pozzo Polare). Questo avviene dopo il posizionamento dei Fremen.

2. A partire dal secondo turno, ricevete automaticamente la *carità CHOAM* ad ogni asta, che abbiate spezia o meno.

3. Quando ogni altro giocatore sbarca truppe su Dune, voi potete sbarcare gratuitamente un'armata dalle vostre riserve (consiglieri spirituali) sullo stesso territorio (anziché sul Pozzo Polare).

4. Le vostre truppe possono coesistere pacificamente con le truppe degli altri giocatori sullo stesso territorio. Finché coesistono, le vostre truppe non hanno il minimo effetto sul gioco degli altri giocatori.

Sono trattate come se non fossero nemmeno sul tabellone, cioè non possono raccogliere spezia, non possono essere coinvolte in combattimenti, non possono evitare che un avversario controlli una fortezza, non possono sfruttare il bonus di movimento per tre territori. Sono comunque soggette alle tempeste, ai vermi e alle esplosioni causate dallo scontro tra armi laser e scudi.

5. All'inizio del turno di spostamento, prima che sia effettuato qualsiasi movimento, dovete dichiarare tutti i territori in cui non avete più intenzione di coesistere. Tutte le volte che concludete i vostri spostamenti su un territorio occupato su cui non avevate truppe o un altro giocatore sposta le sue armate su un territorio occupato solo da voi, dovete immediatamente annunciare se intendete coesistere o meno. Non potete sbarcare con un altro giocatore (come consiglieri spirituali) su un territorio sul quale avete dichiarato (o avete intenzione di dichiarare quando sbarcate) di non voler coesistere per quel turno. I territori su cui scegliete di essere (o di rimanere) in coesistenza, devono rimanere tali fino alla fine del turno. Le vostre truppe su territori non in coesistenza sono trattate come normali truppe. Si assume che coesistiate finché non dichiarate diversamente.

XVI. CLIMA

A. Dopo il posizionamento del segnale della tempesta al primo turno con le ruote da battaglia, tutti i successivi movimenti del clima sono determinati casualmente.

B. Nel primo turno, durante la fase della tempesta, il giocatore Fremen sceglie a caso un gettone di avanzamento della tempesta tra i sei posti in una tazzina da caffè. Lo guarda e lo mette a faccia in giù vicino al tabellone.

C. Al successivo turno di tempesta, il numero viene rivelato; la tempesta avanza in senso *antiorario* del corrispondente numero di settori e il gettone viene rimesso nella tazzina. Il giocatore Fremen sceglie quindi un altro gettone per il turno successivo, e così via per ogni turno. Dopo il primo turno le ruote da battaglia non vengono più usate per spostare la tempesta.

D. Se il giocatore Fremen non è in gioco, si consiglia di non usare questa regola.

XVII. POTERI SPECIALI KARAMA

A. In aggiunta ai normali poteri *Karama* elencati sul Player Aid Pad, ogni personaggio ha un potere caratteristico che può usare quando gioca una *carta Karama*.

B. Quando gioca una *carta Karama*, un giocatore ora può usarla per impedire a un

Dune (Avalon Hill)

avversario di usare una delle sue abilità particolari oppure può usarla per usare una volta il suo potere speciale *Karama*.

XVIII. GIOCO PROLUNGATO

A. Se i giocatori vogliono prolungare il gioco, possono adottare alcune o tutte le modifiche elencate nel seguito.

1. Eliminate le alleanze o restringetele a non più di due giocatori.

2. Aumentate di uno il numero di fortezze da conquistare per vincere, da tre a quattro o (per due giocatori) da quattro a cinque.

B. Se i giocatori trovano troppo difficile vincere occupando quattro o cinque fortezze, possono aggiungere il Muro Scudo come territorio addizionale per la vittoria. I giocatori devono adesso occupare quattro territori su sei per vincere. Il Muro Scudo non viene trattato come una fortezza, ma mantiene la sua identità di terreno roccioso.

C. In un gioco più ampio (ovvero con 6 o più giocatori) il Falso Muro Est può essere cambiato in Sietch del Falso Muro Est e convertito quindi in una fortezza. In alternativa si può usare il Sietch Harga Pass. Questo serve a ridurre l'alta densità di giocatori e unità nella modalità di gioco con più di 6 giocatori. Il numero di fortezze necessarie per vincere non cambia (?). Si

noti che se si usa il Sietch del Falso Muro Est, questo risulta adiacente al Pozzo Polare e anche al Muro Scudo. Nessuno di questi territori è vulnerabile in seguito alla distruzione del Muro Scudo con le Atomiche di Famiglia. Nessun sietch dà accesso agli ornitotteri.

1. Usate entrambi i sietch come indicato, aumentate il numero di fortezze richieste per la vittoria di due, ma un giocatore o un'alleanza possono contare per due *sia* Carthag che Arrakeen.

D. Fortemente raccomandato: cambiate il valore del Leader Principale da "10" a "8". In questo modo non saranno abbastanza forti quanto tutte le 20 armate nel combattimento non approvvigionato (gioco avanzato). Le regole *kanly* dovrebbero limitare la protezione a "8" punti-spezia anziché "10". Questo comporta che gli altri personaggi non risultano così eccessivamente lontani dalle abilità dei Leader Principali.

XIX. AFFLUSSO DI SPEZIA AUMENTATO

Durante ogni fase di raccolta, gli occupanti di *Carthag* e *Arrakeen* ricevono 2 punti-spezia, mentre l'occupante del *Sietch Tuek* riceve 1 punto-spezia. Per poter beneficiare di questi extra, il giocatore deve occupare la fortezza solo per il periodo della raccolta. Se un giocatore occupa due o tutte e tre le fortezze, raccoglie la

spezia corrispondente ad ogni fortezza occupata.

Dune (Avalon Hill)

GIOCO AVANZATO

XX. INTRODUZIONE

Il *Gioco di Base* viene modificato aumentando il numero di esplosioni di spezia e modificando leggermente il sistema di combattimento.

XXI. ESPLOSIONE DI SPEZIA

A. Ad ogni esplosione di spezia, anziché una sola, vengono estratte due carte territorio.

1. Vengono formati due mazzetti di carte territorio, indicati con '1' e '2'.

2. Durante ogni esplosione di spezia, le carte vengono girate finché non appare una *carta territorio* e non viene piazzata la relativa quantità di spezia. Le carte pescate sono quindi poste nel mazzo degli scarti '1'. La stessa procedura viene ripetuta per il mazzo '2'.

3. Solo per il primo turno, tutte le *carte verme* pescate vengono rimesse nel Mazzo Spezia.

4. Le *carte verme* relative ad uno dei due mazzi non hanno effetto sull'altro mazzo.

B. Al turno 8 rimarrà soltanto una *carta territorio* nel Mazzo Spezia, che sarà messa nel mazzo degli scarti '1', e la relativa quantità di spezia sul corri-

spondente territorio sulla mappa.

1. Tutte le carte rimaste nel Mazzo Spezia sono *carte verme* che devono essere pescate e messe nel masso degli scarti '2'. Una volta che il mazzo di partenza è stato completamente esaurito, tutte le *carte Spezia*, inclusa l'ultima *carta territorio* pescata, vengono mescolate insieme per riformare il Mazzo Spezia.

2. Le carte vengono pescate dal Mazzo Spezia finché non compare una *carta territorio* per il mazzo degli scarti '2'. Questa carta può anche essere l'ultima carta pescata per il mazzo degli scarti '1'. In questo caso, il territorio corrispondente è interessato da una seconda esplosione di spezia. Le *carte verme* pescate non vengono rimesse nel mazzo e riguardano l'ultimo territorio pescato al turno precedente.

XXII. COMBATTIMENTO AVANZATO

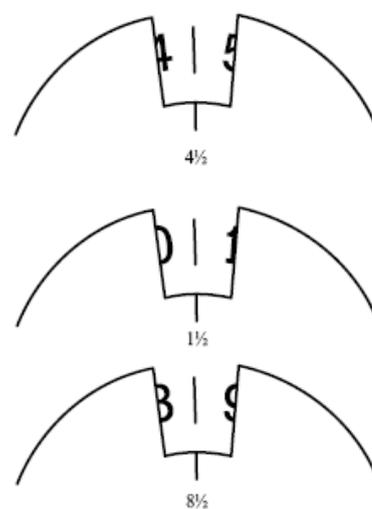
A. In questa modalità di gioco la spezia riveste un importante ruolo nei combattimenti.

1. Ogni armata impiegata in battaglia è conteggiata secondo la sua intera forza se viene spesa una unità spezia per supportarla. Se l'armata non è supportata dalla spezia, la sua forza è

conteggiata per metà del suo valore effettivo.

2. Quando formula un piano di battaglia, ogni giocatore deve mettere da parte (preferibilmente in mano) l'ammontare di spezia che vuole impiegare in combattimento. Se viene fuori un traditore, il vincitore non deve pagare il suo corrispettivo di spezia. Altrimenti, tutta la spezia giocata nel combattimento va alla *banca della spezia*, sia che si vinca sia che si perda.

B. Quando si formula un piano di battaglia, i mezzi punti (per la forza delle armate) sono indicati allineando le linee di separazione dei numeri con la lineetta sotto la finestrella della ruota di combattimento, come indicato negli esempi riportati.



C. Quando il vincitore calcola le sue perdite dopo una battaglia, deve farlo in modo tale da tener conto

Dune (Avalon Hill)

della potenza impiegata e della spezia spesa. Per esempio, il giocatore Fremen impiega un Fedaykin (che vale due armate) e cinque armate ordinarie. Utilizza una forza '3' e spende una unità spezia. Vince la battaglia. Può perdere un Fedaykin a piena forza (2) e due armate ordinarie a metà potenza ($\frac{1}{2} + \frac{1}{2}$) oppure un'armata ordinaria a piena forza (1) e quattro armate a metà potenza ($\frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{2}$). Nel primo caso perde un Fedaykin e due armate ordinarie, nel secondo cinque armate ordinarie; ognuna delle due scelte è in accordo con la spezia e la forza impiegate in battaglia.

XXIII. FASE DI RACCOLTA

In questa fase, nel Gioco Avanzato, dev'essere adottata la regola XIX. *Afflusso di spezia aumentato*.

XXIV. CONSIGLI STRATEGICI PER DUNE

In *Dune*, ogni giocatore deve ammassare spezia, convertirla in armi, difese, e altri aiuti strategici, e quindi posizionarsi in maniera opportuna e con abbastanza truppe da poter rapidamente occupare le fortezze e difenderle. Per poter vincere sono necessari rischio, strategia, mobilità e tradimento.

La tempesta è importante perché stabilisce chi è il primo a giocare. Essere il primo giocatore è un vantaggio in battaglia (è il primo a poter decidere la sequenza dei combattimenti), ma essere l'ultimo è un vantaggio negli spostamenti (le sortite a sorpresa dell'ultimo giocatore non possono essere previste durante il turno).

L'esplosione di spezia è importante perché la sua posizione determina chi potrà raccogliere la spezia in un dato turno. I vermi rivestono anch'essi una notevole importanza, dato che le alleanze tra le fazioni sul pianeta possono essere strette o sciolte solo quando essi appaiono (*nexus*).

L'asta determina chi otterrà potenza combattiva (o la minaccia di essa) in un certo turno. È saggio avere più carte allo stesso tempo, in modo da lasciare gli avversari nel dubbio delle proprie forze effettive, ma è altrettanto saggio, se si hanno armate da sbarcare sul pianeta, tenere per sé abbastanza spezia da poter piazzare più truppe sulla mappa.

La fase degli spostamenti determina le battaglie, la raccolta della spezia, e spesso la vittoria. I giocatori dovrebbero sempre mantenere un certo numero di armate a distanza non eccessiva dalle fortezze, e un certo numero abbastanza mobili (da questo punto di vista, il Pozzo Polare è l'ideale dal momento che collega alcuni territori con

una scorciatoia e non è soggetto né a vermi né a tempeste). Talvolta può succedere che l'ultimo giocatore a muoversi si sposti per apprestarsi a vincere perché i giocatori precedenti hanno lasciato una fortezza sguarnita. Generalmente, però, questo non è molto saggio se a meno che non si sia in grado di difendere le proprie armate dai nemici nelle vicinanze.

Le battaglie sono l'occasione per verificare le proprie forze. Con buone armi e difese, e una buona memoria di quel che gli avversari possiedono, un giocatore può rapidamente rovesciare i rapporti di forza durante una battaglia. Una buona strategia consiste nel ricordare quali armi o difese sono state giocate o mantenute, e da chi. Inoltre è bene ricordarsi di quali leader ci si può fidare, in modo tale, quando possibile, da combattere contro un avversario il cui leader lo tradirà.

Visto che il perdente deve scartare le sue carte, mentre il vincitore può tenere le sue nonché resuscitare i propri leader a prezzo del loro valore in spezia, le battaglie sono il fulcro del gioco. Comunque, dato che le carte senza valore possono essere scartate soltanto giocandole in battaglia, un giocatore che ne possiede diverse potrebbe impiegare una sola armata contro una grande forza avversaria, sacrificando un leader per sbarazzarsi delle carte. In tal caso, l'avversario potrebbe non

Dune (Avalon Hill)

capire cosa sta succedendo ed impiegare più armate del necessario in una inutile difesa. Generalmente, un giocatore che gode di particolari vantaggi, siano essi carte, leader, armate o accorgimenti strategici, è ben incentivato a procurare battaglie.

Raccogliere la spezia è chiaramente vantaggioso, specialmente per coloro che ne hanno bisogno, ma anche per coloro che vogliono evitare che altri la raccolgano per convertirla in carte o per sbarcare truppe sul pianeta. In ogni caso, la raccolta della spezia è soggetta al rischio delle tempeste e dei vermi.

Le alleanze conducono solitamente ad una rapida fine del gioco in pochi turni. In partite a molti giocatori, è difficile vincere da soli, ed è necessario allearsi. Di solito risulta più saggio allearsi con qualcuno che possa compensare i propri svantaggi. Se si è forti nelle abilità strategiche ma di scarse risorse, sarebbe bene cercare di allearsi con qualcuno che abbia largo accesso alla spezia. Se si è ricchi, ci si dovrebbe alleare con qualcuno dotato di buone capacità strategiche o di corruzione.

Consigli strategici sui personaggi

Fremen – La vostra maggior limitazione è la povertà. Solitamente non potrete acquisire *carte tradimento* per diversi turni, dato che gli altri saranno

sempre in grado di vincere le aste. Dovete essere pazienti e spostare le vostre truppe in ogni fortezza sguarnita, cercando di evitare battaglie finché non sarete preparati ad affrontarle. In combattimento potete permettervi di impiegare un alto numero di truppe, dato che potete contare su un alto tasso di rigenerazione e potete rimetterle in gioco gratis. Vi avvantaggiano la vostra grande mobilità rispetto agli altri (quando non occupano una città) e l'alto valore dei vostri leader. La vostra strategia di gioco consiste nell'attendere un'esplosione di spezia accessibile e che nessun altro vuole per incrementare le vostre risorse.

Bene Gesserit – La vostra maggior limitazione è il basso tasso di rigenerazione. Dovete evitare che un alto numero di vostre truppe venga mandato alle vasche Tleilaxu o potreste trovarvi a corto di armate per presidiare il pianeta. Avete il vantaggio di poter vincere prevedendo con successo la vittoria di un avversario, e quindi il poter avvantaggiare in segreto quell'avversario. Inoltre siete abbastanza potenti in battaglia, dato che potete usare la *voce* sull'avversario e lasciarlo così senza armi o difese. Potete permettervi di passare il tempo cercando di mettere in atto sofisticate trame per sostenere l'avversario di cui avete predetto la vittoria.

Gilda – Le vostre maggiori limitazioni sono lo scarso valore dei vostri leader e l'incapacità di rapide rigenerazioni. Inoltre, non siete di solito in grado di acquistare *carte tradimento* all'inizio del gioco. Siete molto vulnerabili da questo punto di vista, e potete quindi effettuare le vostre strategie più efficaci solo dopo aver costituito delle buone risorse. Se gli altri giocatori non sbarcano le loro truppe ad un ritmo costante, potreste dover combattere per la spezia sulla superficie o accontentarvi delle esplosioni isolate. Il vostro più grande vantaggio sta nel poter sbarcare armate gratis e nel potervi spostare liberamente da un territorio all'altro. Una tale mobilità vi consente mosse a sorpresa e risulta particolarmente utile quando vi trovate a essere l'ultimo giocatore durante la fase degli spostamenti. Se il gioco è molto avanzato e la partita sembra perduta, buttatevi in battaglie suicide contro gli avversari più forti in modo da indebolirli ed evitare la loro vittoria finché il Mazzo Spezia non si esaurisce: a quel punto la vittoria è vostra.

Atreides – Siete limitati dal dover sia ottenere carte che dal dover sbarcare truppe su Dune, e non avete altri introiti che la spezia sulla superficie del pianeta. Ciò vi mantiene in perenne lotta con i vostri avversari. Dal momento che iniziate il

Dune (Avalon Hill)

gioco da Arrakeen, avete il vantaggio della maggiore mobilità (3 territori a partire dal territorio base), ed è saggio preservarlo. La vostra prescienza vi consente di evitare di essere divorati dai vermi e vi aiuta fornendovi un piccolo vantaggio nella conoscenza dei luoghi in cui si verificano le esplosioni di spezia. Inoltre vi dà un vantaggio in battaglia, consentendovi di conoscere in anticipo uno degli elementi del piano di battaglia dell'avversario.

Imperatore – La vostra maggior limitazione consiste nel dovere sbarcare tutte le vostre truppe all'inizio del gioco, cosa che spesso vi conduce a battaglie per le quali non siete ancora preparati. Sebbene non abbiate spesso la necessità di ottenere la spezia sulla superficie di Dune, non riuscite comunque a sottrarvi alle battaglie, dal momento che mirate alla conquista delle città per la mobilità che vi garantiscono. A vostro favore gioca il fatto che grazie alle aste difficilmente resterete a corto di spezia.

Harkonnen – La vostra maggior limitazione è la difficoltà ad ottenere la spezia. Raggiungete l'apice della vostra potenza all'inizio del gioco, quindi dovete cercare di capitalizzarla comprando rapidamente quante più carte potete, e usandole quindi in battaglia. Dato che ottenete 2 carte per ogni asta alla quale partecipate, potete permet-

tervi di investire un po' più degli altri, tenendo però presente che spendere in maniera scriteriata potrebbe lasciarvi a corto di spezia e impedirvi di sbarcare truppe o comprare carte nelle fasi più avanzate del gioco. Non c'è niente di più penoso che vedere un Harkonnen chiedere la carità alla CHOAM. Il maggior numero di carte che potete tenere rispetto agli altri vi esporrà ad un maggior rischio di incappare in carte senza valore. Per ovviare a questo problema, non avete altro da fare se non combattere, sia per scartare queste carte che per eliminare i traditori.

Dune (Avalon Hill)

LA STORIA DI DUNE

La famiglia Atreides aveva governato il pianeta Caladan per venti generazioni. Durante questo periodo, la loro imparziale ed efficiente guida aveva fatto guadagnare loro il rispetto dei loro pari nobili sparsi per tutta la galassia, acquisendo gradualmente un'influenza sempre maggiore nell'ambito dell'assemblea dei nobili, il Landsraad.

L'allora attuale capo della famiglia Atreides, il Duca Leto, era appena stato nominato ufficiosamente come portavoce del Landsraad, la più alta posizione al suo interno.

Questa crescente influenza degli Atreides fu osservata con grande ansia nientemeno che dall'Imperatore Padishah, Shaddam IV.

Shaddam aveva basato il suo potere sulla potenza militare, creando un regime caratterizzato da corruzione e intrighi. L'ascesa dell'onesto e carismatico Duca Leto come leader della nobiltà fu quindi visto dall'Imperatore come una minaccia alla sua posizione. La soluzione più semplice per porre fine a questa minaccia sarebbe stata quella di mandare le sue truppe fanatiche, i Sardaukar, ad arrestare il Duca Leto. Sfortunatamente, il comportamento del Duca era così irreprensibile da non poter trovare alcun plausibile pretesto per l'arresto. Quindi escogitò un sistema più sottile ed efficace per liberarsi del problema. Perché

non premiare i servigi del Duca all'Impero con una promozione al Governatore di un nuovo e più importante pianeta, Arrakis? L'Imperatore sapeva bene che l'allora attuale Governatore di Arrakis, il Barone Harkonnen, non avrebbe rinunciato al pianeta senza lottare e avrebbe preparato una trappola per sorprendere il Duca nel momento in cui sarebbe stato più vulnerabile – subito dopo il loro arrivo sul nuovo pianeta. Proprio per questo decise di aiutare il Barone inviandogli alcune delle sue truppe Sardaukar mimetizzate da soldati Harkonnen.

Se il Duca Leto avesse rifiutato il comando di Arrakis, sarebbe stato per sempre emarginato dagli altri nobili, e costretto a diventare un rinnegato. In ogni caso, Shaddam IV si sarebbe sbarazzato di lui.

Per oltre duemila anni, la religiosa e semi-mitica sorellanza del Bene Gesserit aveva istruito la popolazione dell'Impero sull'arrivo di un messia, il Kwisatz Haderach. Per raggiungere questo scopo, si sono alleate ad influenzare ed impressionare la gente con una combinazione di misticismo religioso e il potere della 'voce' – l'abilità di controllare gli altri con opportune modulazioni del tono della loro voce. Inoltre conducevano segretamente un rigoroso ed accurato programma genetico, con lo scopo di produrre il Kwisatz

Haderach – un individuo che grazie alla sua abilità, acquisita geneticamente, di contattare dimensioni superiori e alla consapevolezza conseguente, sarebbe stato in grado di dare un nuovo corso all'universo.

Le Bene Gesserit erano molto contrariate nei riguardi di una loro consorella, la concubina ufficiale del Duca Leto Atreides, Lady Jessica. Essendo una delle figure chiave nel programma genetico della sorellanza, era stata istruita affinché partorisce una femmina, che sarebbe andata in sposa a Feyd-Rautha Harkonnen, il nipote del Barone. C'era una grande probabilità che un loro discendente maschio potesse essere un Kwisatz Haderach. Per qualche ragione, non ben chiarita nemmeno a se stessa, Lady Jessica sconvolse i programmi della sorellanza partorendo un maschio. Questo bambino, che fu chiamato Paul, diventò l'erede della casata Atreides e, insieme a sua madre, accompagnò suo padre nel viaggio verso il loro nuovo pianeta. Le sorelle del Bene Gesserit furono quindi costrette a seguire molto attentamente gli avvenimenti su Dune per non perdere del tutto i loro investimenti genetici.

Il Duca Leto era ben consapevole delle vere intenzioni dietro all'apparentemente magnanimo gesto dell'Imperatore. Lui e il suo

Dune (Avalon Hill)

computer umano, il mentat Thufir Hawat, avevano già analizzato la situazione e approntato un piano che li avrebbe salvati dall'incombente pericolo che li minacciava. Poca attenzione fu rivolta ai Fremen, popolo nativo di Arrakis, sia dall'Imperatore che dal Barone Harkonnen, che li consideravano niente più che piccole bande di briganti di nessuna importanza. Al contrario, Thufir Hawat scoprì che il numero di questi nativi era molto più alto di quanto l'Impero si aspettasse, ed era ben noto l'odio che questo popolo nutriva verso il governo dispotico degli Harkonnen. Un'alleanza segreta con questo popolo sarebbe stato quel che ci voleva per scongiurare l'incombente minaccia. L'unica vera incognita era rappresentata dalla loro capacità in battaglia. Non si sapeva praticamente niente dei Fremen. Erano tanto misteriosi quanto il pianeta che abitavano.

Arrakis (o Dune, come era chiamato dai popoli nativi) era uno dei pianeti più inospitali di tutto l'Impero. L'acqua era praticamente introvabile. A parte che in poche aree civilizzate, in cui l'acqua doveva essere importata a prezzi esorbitanti, l'unico modo di sopravvivere all'aridità era indossare una tuta distillante, in grado di riciclare continuamente l'acqua del corpo, impedendone la dispersione nell'atmosfera. Senza una tuta distillante o una riserva d'acqua importata,

sarebbe stato impossibile perfino rimpiazzare l'acqua persa attraverso la traspirazione. Questo pianeta così incredibilmente secco era anche sferzato da tremende tempeste di sabbia di Coriolis, che potevano raggiungere velocità di oltre 700 chilometri all'ora, in grado di strappare la carne dalle ossa e addirittura di ridurre le ossa in strisce. Nessun essere vivente sarebbe sopravvissuto all'aperto se sorpreso da una di queste tempeste. Sul pianeta si trovavano anche delle strane creature giganti lunghe oltre un quarto di miglio, chiamate Shai-Hulud dai Fremen o *vermi della sabbia* da chiunque altro. Questi vermi vivevano nel deserto, che occupava la maggior parte del pianeta. Il più piccolo rumore o vibrazione era sufficiente ad evocare ed attirare vermi in un raggio di miglia, ognuno dei quali poteva ingoiare una casa nel giro di un istante. Solo nelle città e su alcune dorsali rocciose che attraversavano il deserto si era al riparo da questi mostri.

È difficile pensare che un posto talmente proibitivo fosse teatro degli eventi che si sarebbero verificati di lì a poco. Tuttavia spesso sotto una superficie aspra e sgradevole si nascondono sorprese di grande valore. Infatti la più preziosa sostanza dell'intero universo poteva essere trovata in un solo posto. Questa sostanza era il melange e il posto in questione proprio il pianeta

Dune. Il melange era una spezia reperibile solo nei deserti di Dune – un prodotto del metabolismo dei vermi della sabbia. Tale sostanza conferiva a chi ne faceva uso vita prolungata e abilità prescienti. Era talmente preziosa che l'intero sistema economico dell'Impero era basato su di essa. La navigazione spaziale sarebbe stata impossibile senza le abilità prescienti garantite dal melange. A costo di infrangere leggi o di violare proprietà personali, bisognava impedire a tutti i costi una qualsiasi riduzione dell'afflusso di spezia melange da Dune.

Similmente al pianeta che abitavano, i Fremen avevano un aspetto rude, aspro, essiccato e poco gradevole. Tuttavia, come il pianeta, nascondevano uno spirito temprato dalle avversità e interamente devoto ai loro ideali, necessari per la sopravvivenza. Queste condizioni di vita avevano forgiato dei guerrieri eccezionali ed era proprio su una tale risorsa nascosta che il Duca Leto sperava di poter contare.

Mentre il Duca Leto si preparava per il suo viaggio per Dune, un'altra fazione controllava attentamente lo svolgersi degli eventi. La Gilda aveva il monopolio su tutti i trasporti spaziali ed insieme all'Imperatore e al Landsraad costituiva la triade che controllava l'Impero. La Gilda salvaguardava gelosamente il proprio monopolio, come la propria sola fonte di potere.

Dune (Avalon Hill)

Nessuno poteva viaggiare in nessun luogo se non attraverso i porti della Gilda. A chiunque avesse provato a infrangere le sue regole o a spezzare il suo monopolio venivano tassativamente negati i viaggi spaziali. La Gilda aveva una sola debolezza: non era in grado di viaggiare nello spazio senza la spezia, e pertanto era più dipendente dall'afflusso di spezia di tutte le altre fazioni. Pertanto, la Gilda era molto interessata ad osservare lo svolgersi degli avvenimenti di Dune ed eventualmente ad intervenire, nel caso che l'afflusso di spezia avesse rischiato di essere compromesso.

Quando il Duca Leto e le sue truppe arrivarono alla loro nuova residenza, Arrakeen, niente sembrava far presagire alcuna minaccia. Ogni oggetto era già stato scrupolosamente ispezionato dalle avanguardie per scongiurare eventuali trappole o veleni. Gli inviati del Duca presso i Fremen avevano riportato propositi favorevoli riguardo l'alleanza contro gli Harkonnen. Sembrava che il passaggio di poteri sarebbe avvenuto senza grosse difficoltà. Gli eventi precipitarono in maniera inaspettata a causa di una minaccia dall'interno. Infatti il dottor Yueh, il medico Suk di famiglia, che aveva subito il condizionamento Imperiale (la più alta forma di condizionamento per evitare la perdita di vite umane), era diventato un traditore. Il suo condizionamento era stato sabotato dal

Barone Harkonnen, che teneva la moglie di Yueh in ostaggio. Il dottore disattivò i sensori elettronici e drogò il Duca e la sua famiglia proprio in corrispondenza di un attacco a sorpresa degli Harkonnen. Riuscì bene nel suo intento, tanto che il fattore sorpresa dell'attacco e le forze Sardaukar inviate dall'Imperatore ebbero ragione delle milizie del Duca. Il Duca stesso fu ucciso insieme alla gran parte delle sue truppe. Paul e sua madre, Lady Jessica, riuscirono a stento a scappare su un ornitottero, un velivolo simile ad un uccello, nel deserto. La vittoria del Barone era completa. Il triumvirato dietro al complotto poté tirare un sospiro di sollievo, la lotta intestina era finalmente conclusa e sebbene un importante nobile fosse stato ucciso, la spezia avrebbe continuato ad affluire.

Il Barone, comunque, non era ancora soddisfatto. I Fremen avevano interferito con il suo piano di distruzione degli Atreides, aiutando i superstiti a scappare. Decise quindi di liberarsi una volta per tutte di quei fastidiosi nativi e incaricò suo nipote (fratello di Feyd-Rautha), la 'Bestia' Rabban Harkonnen, di occuparsi dello sterminio dei Fremen. L'Imperatore fornì perfino in prestito i suoi Sardaukar (ancora celati sotto la livrea Harkonnen) in aiuto al Barone.

Diversi anni passarono e le cose cominciarono a non andare come il Barone spe-

rava. Lo sterminio dei Fremen non procedeva bene come previsto. Ovunque si levavano notizie di attacchi ai villaggi periferici, con frequenza sempre crescente, ad opera di speciali truppe Fremen chiamate Fedaykin. Questi predoni causavano molte più perdite umane di quante ne subissero, e la raccolta della spezia cominciava a risentirne.

Cominciavano anche a circolare allarmanti voci circa un leader messianico chiamato Muad'dib, che stava organizzando, allenando e comandando i Fremen vittoria dopo vittoria. La riduzione dell'afflusso di spezia stava intanto cominciando ad avere serie ripercussioni in tutto l'Impero. Alla fine una decisione fu presa, di concerto tra l'Imperatore, il Landsraad e la Gilda, per aiutare il Barone Harkonnen a stroncare per sempre la resistenza Fremen.

Che fine avevano fatto nel frattempo Lady Jessica e suo figlio Paul? Dopo essere sopravvissuti ad una tempesta di sabbia e ad un verme, erano stati catturati da una tribù Fremen che, seguendo la loro legge di sopravvivenza, li avrebbero uccisi per appropriarsi della loro acqua. Grazie al fatto che Paul era stato addestrato fin dalla nascita alle arti del combattimento, dell'analisi Mentat e alle vie Bene Gesserit, dimostrò una incredibile abilità nel mantenere il controllo della situazione. Lui e sua madre riuscirono ad impressionare la tribù al punto che furono

Dune (Avalon Hill)

condotti al loro sietch, una fortezza sotterranea che i Fremen consideravano la propria abitazione. Molti secoli prima, le Bene Gesserit avevano indottrinato i Fremen circa l'arrivo del Kwisatz Haderach con una profezia: 'una Bene Gesserit e suo figlio hanno in mano la chiave del futuro dei Fremen'. Questi nuovi visitatori arrivavano forse in adempimento alla profezia. Che ciò fosse vero o meno, le loro abilità sarebbero state utili a combattere gli Harkonnen.

Paul cominciò ad avere delle strane visioni e progressivamente divenne consapevole di una grande rivolta, una jihad, che lui un giorno avrebbe guidato. Questa consapevolezza del suo destino rafforzò i suoi sospetti di essere il Kwisatz Haderach. Il test finale dell'Acqua della Vita lo convinse definitivamente di essere quello che le Bene Gesserit avevano a lungo cercato di ottenere.

I successivi anni trascorsero nell'addestramento e nella preparazione dei Fremen per il loro terribile scopo. Il passo finale sarebbe stato riconquistare il suo legittimo posto di Governatore di Dune, in qualità di erede del defunto Duca Leto. I giochi erano ormai fatti e lo scontro finale era alle porte. In teoria, l'alleanza tra l'Imperatore, gli Harkonnen, la Gilda e il Landsraad sembrava invincibile se confrontata con le forze Fremen comandate da Paul. Ma Paul aveva vari

assi nella manica. Non tutte le forze dell'alleanza erano dislocate sul pianeta, soltanto quelle ritenute sufficienti a contrastare i Fremen. Il resto delle truppe era tenuto in orbita come riserva. Paul capì che minacciando di distruggere tutta la spezia, avrebbe potuto costringere la Gilda a passare dalla sua parte. Il risultato di questa variazione degli equilibri, naturalmente, era che nessuna delle truppe di riserva sarebbe potuta sbarcare sul pianeta, dal momento che si trovavano su navi della Gilda. Questo ridusse enormemente lo squilibrio tra le forze concorrenti. Ora tutto quello che doveva fare era contrastare le truppe nemiche già pronte all'attacco nei loro accampamenti.

Grazie ai suoi nuovi poteri, Paul evocò una tempesta di sabbia per nascondere la sua imboscata. In maniera discreta e rapida, dispose le sue truppe dietro il Muro Scudo che proteggeva le forze imperiali e aspettò il momento adatto. Non appena la tempesta superò il muro e invase il campo imperiale, Paul usò le atomiche di famiglia per creare un varco nel muro. I Fremen penetrarono attraverso il muro cavalcando i vermi della sabbia! La sorpresa degli avversari fu completa e la battaglia volse presto a favore di Paul, che riuscì così a riguadagnare i suoi legittimi diritti su Dune. In questo modo termina il primo libro della trilogia di Dune. Il secondo

e il terzo libro narrano di come la jihad si sia in seguito propagata da Dune a tutto il resto dell'Impero.

Dune (Avalon Hill)

XXV. DOMANDE E RISPOSTE

A. CARTE TRADIMENTO

1. Le 'Atomiche di famiglia' hanno un effetto immediato se esplose quando il segnale della tempesta è su Arrakeen, Carthag o sul Bacino Imperiale?

Risposta – Quando le 'Atomiche di famiglia' vengono esplose, il settore occupato in quel momento dalla tempesta non ne è interessato. Tutti i settori interessati dal successivo movimento della tempesta ne vengono invece regolarmente investiti.

2. Le 'Atomiche di famiglia' possono essere esplose se il Muro Scudo o se il territorio adiacente a quello da cui l'esplosione è iniziata sono in tempesta?

Risposta – Sì, in entrambi i casi.

3. L'esplosione scudo/pistola laser distrugge sia la spezia che le armate su un dato territorio?

Risposta – Sì. Si noti inoltre che tutte le armate vengono distrutte, anche quelle dei giocatori non coinvolti nella battaglia.

4. Se una carta Karama è giocata per bloccare la prescienza Atrides nel vedere le *carte tradimento*, ha effetto su una sola o su tutte le carte soggette all'asta?

Risposta – Su tutte le carte messe all'asta.

5. Una carta 'Bene Ghola' permette a un leader di combattere nello stesso turno nel quale è stato ucciso?

Risposta – No, un leader rigenerato durante una battaglia non può essere usato fino al successivo turno di battaglia (al più presto).

6. La 'Rigenerazione Ghola delle 5 armate' è gratis?

Risposta – Sì.

7. (Opzionale) Se alle Bene Gesserit viene impedito di giocare una carta senza valore come carta Karama dalla carta Karama di un altro giocatore, è loro permesso di recuperare la carta giocata?

Risposta – No. Entrambe le carte devono essere scartate.

8. (Opzionale) Il verme Karama evocato dai Fremen segnala un *legame* (alleanza)?

Risposta – No. Il *legame* è segnalato soltanto da una carta verme Shai-Hulud.

B. BATTAGLIA

1. Le armate di un giocatore spostate in diversi settori di uno stesso territorio in tempi diversi possono combattere insieme come un gruppo? Possono spostarsi o atterrare come un unico gruppo?

Risposta – Devono spostarsi e atterrare indipendentemente le une dalle altre. Devono combattere come un unico gruppo (se la tempesta lo permette).

2. Un giocatore può sostituire un eroe(ina) conveniente ad una carta arma o difesa per disfarsene o può solo giocarlo al posto di un leader?

Risposta – No, non può sostituire un eroe(ina) conveniente ad una carta arma o

difesa. Può soltanto essere giocata in sostituzione ad un leader.

3. La stessa carta arma o difesa può essere giocata in più di una battaglia, in caso di vittoria? In più di una battaglia nello stesso turno, in caso di vittoria?

Risposta – Sì, ad entrambe le domande.

4. (Gioco Avanzato) L'Imperatore o i Fremen devono pagare 2 punti Spezia per usare un'armata Fedaykin o Sardaukar a piena potenza in battaglia?

Risposta – No, soltanto un punto Spezia per armata.

5. (Gioco Avanzato) Si potrebbe avere qualche esempio di come si calcola la forza in un combattimento?

Risposta – Devono spostarsi e atterrare indipendentemente le une dalle altre. Devono combattere come un unico gruppo (se la tempesta lo permette).