

DUNE

AVENTURAS EN EL IMPERIO



SEÑALES DE GUSANO

LA GUÍA DE INICIO RÁPIDO DE DUNE

CRÉDITOS

DISEÑADOR PRINCIPAL

NATHAN DOWDELL

ESCRITORES

NATHAN DOWDELL

ANDREW PEREGRINE

EDITOR DE LÍNEA

JASON DURALL

CORRECCIÓN DE

PRUEBAS

KEITH GARRETT

DISEÑADOR GRÁFICO

CHRIS WEBB

DIRECTOR DE ARTE

KATYA THOMAS

ILUSTRADOR DE PORTADA

BASTIEN LECOUFFE-DEHARME

ILUSTRACIONES

INTERIORES

CARMEN CORNET

VÍCTOR HUGO HARMATIU

HERI IRAWAN

RAMAZAN KAZALIEV

LUCAS STANIEC

LIXIN YIN

DIRECTOR DE PROYECTO

ANDREW PEREGRINE

GESTIÓN DE MARCA

JOE LEFAVI

PARA GENUINE ENTERTAINMENT

JEFERIA DE OPERACIONES

RITA BIRCH

DIRECTOR CREATIVO

JEFERIA

CHRIS BIRCH

ASESORAMIENTO

TÉCNICO

BRIAN HERBERT

KIMBERLY HERBERT

BYRON MERRITT

KEVIN J. ANDERSON

EL EQUIPO DE HERBERT

PROPERTIES

DIRECTOR GENERAL

CAMERON DICKS

JEFERIA DE PRODUCTO

SAM WEBB

JEFERIA DE SERVICIOS CREATIVOS

JON WEBB

JEFERIA DE VENTAS

WILL SOBEL

DIRECTOR DE LOGÍSTICA

PETER GROCHULSKI

PRODUCTOR DE CONTENIDOS DE VÍDEO

STEVE DALDRY

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

LLOYD GYAN

DIRECTOR DE OFICINA

SHAUN HOCKING

GERENTE DE LA TIENDA WEB

KYLE SHEPHERD

CONTABLE

VALYA MKRTCHYAN

CON AGRADECIMIENTOS A

JOHN-PAUL BRISIGOTTI

PETER SIMUNOVICH

DE GALE FORCE NINE

BRIAN HERBERT

KEVIN J. ANDERSON

DEL EQUIPO DE HERBERT

PROPERTIES

Y a nuestros maravillosos socios de Legendary y a los extraordinarios cineastas sin los cuales este juego no podría haberse realizado.

Y a Frank Herbert, autor y creador del Universo Dune, cuya singular visión e imaginación nos han inspirado a todos.

EDICIÓN EN ESPAÑOL

PRODUCTOR ASOCIADO

JOSÉ JARIEGO

TRADUCCIÓN

HUGO GONZÁLEZ

CORRECCIÓN

ALEXANDRE LÓPEZ

MAQUETACIÓN

ESTHER SANZ



LEGENDARY



El sistema 2d20 y los logotipos de Modiphius son propiedad intelectual de Modiphius Entertainment Ltd. © 2021.

Todo el texto del sistema 2d20 tiene copyright Modiphius Entertainment Ltd. Cualquier uso no autorizado de material protegido por derechos de autor es ilegal. Cualquier nombre de marca registrada se usa de manera ficticia, sin intención de infringir derecho alguno. Este libro es una obra de ficción, cualquier similitud con personas y eventos reales, pasados o presentes, es pura coincidencia y no intencional, excepto en el caso de personas y eventos descritos en un contexto histórico.

Dune © 2021 Legendary. Dune: Aventuras en el Imperio es propiedad con sublicencia oficial de Gale Force Nine, una empresa del grupo Battlefront. Todos los derechos reservados, excepto el logotipo de Modiphius que es © Modiphius Entertainment Ltd.

ISBN: 978-84-18586-41-5

INTRODUCCIÓN

Cada principio es el momento ideal para cuidar atentamente que los equilibrios queden establecidos de la manera más exacta. Es algo que saben muy bien todas las hermanas Bene Gesserit.

De *Manual de Muad'Dib*, por la princesa Irulan

Bienvenido a los últimos años del **Imperio**, una era situada decenas de miles de años en el futuro. El Universo Conocido está gobernado por el emperador y las Grandes Casas, que libran una lucha despiadada entre las sombras por el poder y el control. El Imperio se rige por un sistema feudal donde las familias nobles gobiernan planetas enteros al servicio del Emperador.

Hace miles de años, la humanidad fue esclavizada por su propia creación, las **máquinas pensantes**. Después de una larga guerra por la libertad, la «**Yihad Butleriana**», el Imperio juró no volver a crear máquinas que imitaran la mente humana. Por desgracia, su dependencia de esa tecnología era tal que la civilización corría el riesgo de colapsarse. Esa necesidad provocó la aparición de las «**Grandes Escuelas**» y de las habilidades que vinieron a reemplazar a las máquinas pensantes. Una de esas escuelas creó a los **Mentat**, seres humanos entrenados para pensar, analizar y recordar de manera aún más eficiente y rápida que cualquier computadora. Otra escuela de renombre es la **Sororidad Bene Gesserit**, cuyas integrantes han alcanzado un control tan elevado sobre su cuerpo y mente que la gente las considera «brujas». La tercera gran escuela, la **Cofradía Espacial**, controla la tecnología de **plegado del espacio**, el único medio conocido para cruzar grandes distancias interestelares de manera rápida y segura sin necesidad de ordenadores de navegación.

A pesar de la riqueza y la increíble tecnología a disposición de las Grandes Casas, solo hay una cosa en el universo que realmente importa: la **especia melange**. Esta misteriosa sustancia prolonga la vida, otorga visiones proféticas y dota de poderes increíbles a muchos adeptos de las Grandes Escuelas. También es la clave para los viajes interestelares, ya que los Navegantes de la Cofradía necesitan enormes cantidades de especia para producir las visiones proféticas que les permiten pilotar sus naves y hallar caminos seguros a través del espacio. Desafortunadamente, la especia solo se encuentra en un único planeta del universo, y los innumerables intentos por reproducirla artificialmente han fallado.

El mundo en cuestión se llama Arrakis y es uno de los lugares más inhóspitos de todo el Imperio. Nunca ha caído una gota de lluvia sobre Arrakis, y el mundo entero es un vasto desierto lleno de mortíferas tormentas de arena y gigantescos gusanos capaces de tragarse edificios enteros. Pero los Fremen, habitantes del desierto profundo, conocen a Arrakis por otro nombre.

Ellos lo llaman **Dune**.

LO QUE NECESITAS PARA JUGAR

- ⦿ **Dados de veinte caras:** Los d20 se utilizan para resolver las pruebas de habilidad. Por lo general se tiran de dos en dos (2d20), pero a veces se pueden lanzar hasta cinco de golpe (5d20).
- ⦿ **Marcadores:** Necesitarás algo para llevar la cuenta de los puntos de Inercia y Determinación de los personajes y los puntos de Amenaza del director de juego. Puedes usar cualquier cosa que tengas a mano, como fichas de póquer, monedas, etcétera. Deberías tener al menos seis marcadores de Inercia para el grupo y tres de Determinación por jugador. El director de juego puede necesitar hasta doce fichas para su reserva de Amenaza. Lo ideal es que sean de diferentes tipos o colores, para evitar confusiones.
- ⦿ **Papel y lápices o bolígrafos:** Durante la partida es muy probable que necesites tomar notas o incluso dibujar un mapa.
- ⦿ También debes imprimir los **personajes pregenerados**; cada jugador debe elegir uno antes de comenzar la partida.

En la aventura «**Señales de gusano**» (páginas 13 a 19), los jugadores son agentes de la Casa Atreides que deben investigar a unos contrabandistas de especia que operan en el desierto de Arrakis. Sin embargo, el viaje por las arenas de Arrakis los expondrá a todo tipo de peligros, desde los temibles Fremen hasta los letales gusanos de arena.

La aventura está diseñada como una introducción a este revolucionario universo de ciencia ficción y para preparar los acontecimientos que tendrán lugar con la llegada de la Casa Atreides al planeta. Aunque esta guía incluye un grupo de personajes pregenerados, si tenéis el manual básico de **Dune** también podéis diseñar vuestros propios personajes y Casa para jugar la aventura. En ese caso, es posible que el grupo acabe de llegar para dirigir una nueva explotación minera con permiso de la Casa Harkonnen. Aunque estos sean supuestamente aliados tuyos, ninguna Casa es tan tonta como para confiar del todo en sus socios, mucho menos si tienen la reputación de los Harkonnen.

REGLAS BÁSICAS

«La ciencia está formada por muchas cosas que parecen obvias una vez han sido explicadas.»

Pardot Kynes

La siguiente sección cubre las reglas básicas de **Dune: Aventuras en el Imperio**. Estas reglas son la base del sistema de juego, por lo que cada jugador debería estar familiarizado con ellas antes de empezar la partida.

PRUEBAS DE HABILIDAD

Como cabe esperar del sistema 2D20, cuando intentas una acción debes tirar 2d20 para ver si tienes éxito. Cada dado con un resultado igual o inferior al **número objetivo** se considera un **éxito**.

Si sacas un 1, ese dado cuenta como dos éxitos (un éxito crítico). Si sacas un 20, se produce una complicación.

El número objetivo es la suma de la **habilidad** más apropiada para la tarea y la **motivación** que mejor explique qué te impulsa a hacerlo. Por lo general, el director del juego decide la habilidad y el jugador elige la motivación.

El director del juego también decide la Dificultad de la tarea (entre 0 y 5, aunque el mínimo suele ser 1), es decir, la cantidad de éxitos necesarios para realizar la acción. Si obtienes más éxitos de los necesarios, ganas 1 punto de **Inercia** por cada uno de estos.

Si necesitas ayuda, puedes gastar **Inercia** para tirar más dados o **Determinación** para mejorar el resultado. Por su lado, el director de juego puede gastar **Amenaza** para ayudar a los personajes no jugadores o para hacer que las acciones sean más difíciles.

PERSONAJES

Cada personaje está formado por varios elementos que sirven para explicar quién es y cómo se relaciona con el resto del universo.

HABILIDADES

Cada personaje tiene una puntuación de entre 4 y 8 en cada una de sus cinco **Habilidades**.

- ⦿ **Combate:** la habilidad con las armas de tu personaje y su capacidad para percibir el peligro.
 - ⦿ Utiliza el **Combate** cuando luches, cuando busques evitar el peligro, cuando planees una batalla y cuando intentes recordar algún hecho sobre la historia o teorías bélicas.
- ⦿ **Comunicación:** la capacidad de tu personaje para participar en conversaciones, discusiones y negociaciones.
 - ⦿ Utiliza la **Comunicación** cuando intentes persuadir o engañar a los demás, para transmitir un mensaje a través de una insinuación o un medio sutil, cuando quieras entender lo que otros quieren decir realmente y cuando necesites detectar si los demás están empleando estos mismos métodos.



- **Disciplina:** la capacidad de tu personaje para influir y controlar su propio cuerpo y mente y para concentrarse en tareas complejas.
 - ⦿ Utiliza la **Disciplina** para resistir cualquier cosa que intente alterar tu cuerpo o tu mente, como los venenos, las drogas o la influencia mental, así como para suprimir los instintos y reacciones a un dolor o una dificultad extrema. También puedes usarla para obligar o amenazar a otros a través de tu presencia y autoridad.
- **Intelecto:** la capacidad de tu personaje para asimilar y procesar información o para recordar y aplicar ese conocimiento de forma eficaz en un momento posterior.
 - ⦿ Utiliza el **Intelecto** cuando intentes discernir detalles sobre la situación que te rodea, para registrar un área de forma exhaustiva y eficaz, para realizar investigaciones, para recordar cosas que aprendiste en el pasado, para llegar a conclusiones y deducciones a partir de tus conocimientos y para poder aplicar tus conocimientos y los datos disponibles de forma práctica.
- **Movimiento:** La agilidad de tu personaje, su capacidad para superar obstáculos físicos.
 - ⦿ Utiliza el **Movimiento** para caminar, correr, saltar, trepar, nadar o moverte de cualquier otro modo en situaciones en las que sea necesaria la velocidad, la precisión, el sigilo o el cuidado, o cuando necesites ejercer la fuerza física de otra manera que no sea luchando.

ESPECIALIDADES

Las especialidades aumentan las posibilidades de que tu personaje obtenga un crítico en una prueba de habilidad. Si tienes una especialidad que encaje con la acción de tu personaje (como «Cuchillo» cuando atacas con ese arma) obtienes un éxito crítico (dos éxitos) en cualquier dado con un resultado igual o menor a la habilidad de tu personaje.

MOTIVACIONES

Cada personaje tiene cinco **motivaciones**, con una puntuación de entre 4 y 8 en cada una de ellas. Las motivaciones se suman a las habilidades para obtener el **número objetivo** que hay que superar para tener éxito en una prueba. Las motivaciones también definen la razón que lo impulsa a realizar una acción.

Los personajes tienen lemas vinculados a sus motivaciones más importantes y que los ayudan a interpretar el significado de las motivaciones y a elegir la más adecuada para cada acción. Puedes encontrar más reglas y sistemas sobre el uso de las motivaciones en el manual básico de **Dune**.

- El **Deber** es la presión que existe sobre un personaje para que recuerde cuál es su lugar en la sociedad y cumpla con el papel asignado, pero también es el peso de sus obligaciones y responsabilidades personales.
 - ⦿ Utiliza el **Deber** cuando tu personaje tenga la responsabilidad de hacer un trabajo o cuando los demás cuenten con él para tener éxito, tanto si es al servicio de su Casa como si lo hace por las personas bajo su mando.
- La **Fe** son las expectativas morales y religiosas y las necesidades espirituales de un personaje. La Fe muestra la devoción hacia un poder superior y a la mano que guía el destino. Pero una puntuación alta de Fe no siempre significa una dedicación religiosa o espiritual, ya que algunos ponen su fe en su facción o en sus amigos tanto como en la voluntad de Dios.
 - ⦿ Utiliza la **Fe** cuando haya un imperativo moral que empuje al personaje a actuar, ya sea por su religión o por sus valores personales. También puede utilizarse para confiar en el éxito de una acción contando en la suerte o en un plan de última hora.
- La **Justicia** es el sentido que empuja hacia el equilibrio, la equidad y el deseo de reparar injusticias. Esta motivación suele estar al servicio de la ley y el bien común, pero también puede emplearse para defender leyes abusivas o como excusa para vengarse.
 - ⦿ Utiliza la **Justicia** cuando estés haciendo algo simplemente porque es lo correcto desde un punto de vista legal o moral. Por ejemplo: cuando el personaje esté haciendo cumplir la ley, imponiendo un castigo en nombre de su Casa o incluso cuando se esté vengando.
- El **Poder** es la búsqueda de una mayor influencia, autoridad o control sobre el universo que nos rodea. Es el ego de tu personaje, la representación de su fe en su propia autoridad moral y su derecho a tener lo que deseé.
 - ⦿ Utiliza el **Poder** cuando la acción sirva a los objetivos de tu personaje de alguna manera, ya sea directa o indirectamente. Las acciones egoístas no siempre consisten en aprovecharse de otros y pueden incluso requerir cierto sacrificio personal (pensando en una mayor recompensa), pero nunca son totalmente altruistas.
- La **Verdad** es la sed de conocimientos y la necesidad de descubrir o definir la verdad. Se usa para revelar las respuestas correctas, aunque sean incómodas o incluso peligrosas.
 - ⦿ Utiliza la **Verdad** cuando la curiosidad del personaje se haya apoderado de él o cuando averiguar la respuesta sea imprescindible para mejorar su propio conocimiento y comprensión. También es útil para descubrir secretos.

Por lo general, los jugadores tratan de elegir su creencia más alta tan a menudo como les sea posible. Esto es per-

fectamente legítimo, ya que resulta natural que los personajes quieran aprovecharse de sus puntos fuertes. Pero el director del juego puede decidir que su comportamiento es a veces demasiado predecible y, por tanto, conceder a sus enemigos una bonificación apropiada. En otras ocasiones el director del juego también puede decidir qué creencia es la más apropiada (o excluir el uso de una o más).

RASGOS, COMPLICACIONES Y RECURSOS

Los personajes y los recursos tienen **rasgos**. Un rasgo se puede utilizar de dos formas:

- ⦿ Para permitir una prueba que de otro modo sería imposible realizar.
- ⦿ Para subir o bajar la Dificultad de una prueba.

Por ejemplo, puedes usar el rasgo «Criminal» para permitir que tu personaje haga una tirada para contactar con los bajos fondos de un planeta desconocido. Cuando encuentres un contacto, el rasgo puede reducir la Dificultad de negociar con el líder de una banda de criminales.

Los recursos (como objetos, contactos, etcétera) son otro tipo de rasgos, aunque funcionan de la misma manera. Por ejemplo, para chantajear a un rival hace falta algo como unos «documentos incriminatorios», y tener un cuchillo hace que sea más fácil ganar una pelea.

Las complicaciones son rasgos negativos que se obtienen tras una mala tirada o cuando el director de juego gasta Amenaza. Tienden a durar una escena y se usan de la misma manera que los rasgos, pero sirven para dificultar las cosas y para que los personajes no jugadores se aprovechen de alguna debilidad de tu personaje.

DIFICULTAD

Cuando un jugador pide hacer una prueba de habilidad, el director de juego debe asignarle una Dificultad de entre 0 y 5. Para superar la prueba el jugador debe obtener en su tirada un número de éxitos igual o superior al nivel de Dificultad. Si falla, aún tiene la opción de «Tener éxito a un coste» ver «Capítulo 5: Reglas Básicas» del manual básico). El director de juego debe determinar la Dificultad de la manera más justa posible, teniendo en cuenta la tarea. Sin embargo, también puede gastar Amenaza para aumentarla y reflejar alguna complicación adicional.

TIRADAS DE DIFICULTAD 0

El director de juego puede permitir que se hagan pruebas de Dificultad 0. En este tipo de pruebas no se puede fallar, así que lo importante es la calidad del resultado; por ejemplo, los personajes podrían vigilar una instalación enemiga para hacerse una idea de la seguridad,

explorar el terreno antes de una batalla o mezclarse con los invitados de una velada para recopilar rumores y habladurías. Como es habitual, cualquier éxito que se obtenga por encima de la Dificultad genera Inercia, por lo que dichas pruebas pueden aumentar la reserva del grupo antes de que comience un conflicto, representando así sus planes y preparativos.

PRUEBAS DE HABILIDAD

Cuando realices una prueba de habilidad, sigue este procedimiento:

1. Por lo general, el director de juego elige la habilidad que hay que utilizar y el jugador escoge una creencia que considere apropiada según el lema que mejor encaje con la situación y cualquier especialización que posea y pueda aplicarse. La habilidad y la creencia se suman para calcular el **número objetivo**.
2. **El director de juego establece la Dificultad para la prueba de habilidad:** normalmente entre 1 y 5, pero puede ser mayor. Algunas pruebas pueden tener una Dificultad por defecto indicada en las reglas, pero los **rasgos**, puntos de **Amenaza** y otros factores pueden aumentarla o disminuirla. La Dificultad es el número de **éxitos** que debes obtener para superar la prueba.
3. Antes de tirar los dados, los jugadores y el director de juego deben decidir los rasgos que van a aplicar, o incluso si hay alguno necesario para intentar la prueba.
4. A continuación, el jugador coge 2d20 más cualquier otro d20 que haya comprado para la prueba de habilidad. Esa es la reserva de dados con la que realiza la tirada. A continuación, lanza los dados.
5. Cada d20 que obtenga un resultado igual o inferior al número objetivo cuenta como un **éxito**. Cada dado que saque un 1 es un **crítico** y cuenta como dos éxitos en lugar de uno.
 - a. Si se está usando una **especialidad**, cada dado que sea igual o inferior a la habilidad se convierte en un crítico.
 - b. Cada dado que saque un 20 provoca una **complicación**.
6. Si el número de éxitos es igual o superior a la Dificultad de la prueba, el personaje logra su objetivo. Si el número de éxitos es inferior, falla.
 - a. Si el número de éxitos es superior a la Dificultad, cada éxito por encima de esta se convierte en un punto de **Inercia**.
7. El director de juego describe el resultado de la prueba. Además, si el jugador la superó, puede gastar Inercia para mejorar el resultado. Finalmente, se aplican los efectos de las posibles complicaciones.

MEJORAR LAS PROBABILIDADES

Es fácil tener éxito en las tareas más mundanas, pero cuando se trata de cosas más complicadas, incluso el personaje más hábil y motivado puede fracasar si no pone todo su empeño o no cuenta con una ventaja o ayuda. Los jugadores tienen varias maneras de hacerlo: comprando más d20 que tirar, gastando Determinación o recibiendo ayuda.

- ⦿ La **Inercia** puede gastarse antes de realizar la prueba de habilidad para ayudar a la tirada (por ejemplo, comprando dados adicionales).
- ⦿ La **Amenaza** puede generarse para comprar dados extra en lugar de gastando Inercia.
- ⦿ La **Determinación** representa al personaje esforzándose al máximo. Si gastos un punto de Determinación, elige uno de los d20 de tu reserva de dados antes de tirarlos: se considera que ha sacado un 1 y, por tanto, obtienes un éxito crítico automáticamente. Tu personaje comienza a jugar con 1 punto de Determinación y nunca puede tener más de 3 a la vez.
- ⦿ Recibes **ayuda** cuando otro personaje colabora activamente con tu acción. El director de juego puede limitar el número de personajes que pueden ayudarte en una prueba de habilidad determinada. En función de lo que esté haciendo, cada ayudante selecciona una motivación y una habilidad para crear su propio número objetivo y tira 1d20 (los ayudantes no pueden comprar dados extra para sí mismos). Cualquier éxito que genere se añade a la prueba de habilidad en la que esté ayudando, siempre y cuando consiga al menos un éxito propio. Las complicaciones de cualquiera de los implicados en la prueba de habilidad se aplican a todos los que participen en la acción.

INERCIA

Ganas 1 punto de Inercia por cada éxito de más que obtengas al superar una prueba de habilidad. La Inercia guardada va a una **reserva de Inercia** propiedad del grupo. Esta reserva puede ser utilizada por cualquier jugador, ya que representa los beneficios de los éxitos anteriores y del esfuerzo colectivo. **La reserva de Inercia no puede contener más de 6 puntos en ningún momento** y pierde 1 punto de forma automática al final de cada escena.

USOS COMUNES DE INERCIA

- ⦿ **Comprar d20** es uno de los usos más comunes de Inercia. Se hace antes de tirar la reserva de dados, pero después de que el director de juego decida la Dificultad. El coste aumenta por cada dado comprado: el primer dado cuesta 1 punto de Inercia, el segundo 2 y el tercero 3. No se pueden comprar más de tres d20 y de bonificación para una misma prueba de habilidad.

Como indicamos en **Mejorar las probabilidades**, puedes pagar parte o todo el coste añadiendo **Amenaza** en vez de gastando Inercia.

- ⦿ **Crear un rasgo** permite definir un nuevo hecho sobre la escena o situación. Gasta 2 puntos de Inercia para crear un nuevo rasgo, cambiar uno existente o eliminar uno en juego. Los rasgos deben estar relacionados con la acción que acabas de intentar y deben ser una consecuencia razonable de esta.
- ⦿ **Crear un recurso** funciona de la misma manera que crear un rasgo, pero hay algunas limitaciones en cuanto a los tipos que puedes crear. Los recursos creados son temporales y dejan de existir al final de la escena, ya sea porque se descartan o porque dejan de ser útiles. Puedes gastar 2 puntos de Inercia para hacerlo permanente y añadirlo a la lista de recursos de tu hoja de personaje.
- ⦿ **Obtener Información** te permite recabar más datos sobre la escena y la situación. Cada punto de Inercia que gastes te permite hacerle una pregunta al director de juego sobre la situación actual. Este debe responder con sinceridad, aunque la respuesta no tiene por qué ser completa: lo más común es contestar de forma parcial, dejando lugar para más preguntas. La respuesta debe reflejar la habilidad empleada para obtener la información y debe ser algo que el personaje sea capaz de averiguar por sí mismo. «No lo sabes» o «No estás seguro» son respuestas válidas del director de juego, aunque en ese caso **debe** devolver la Inercia gastada.

AMENAZA

Así como los personajes jugadores generan y gastan Inercia, el director de juego también irá generando y gastando su propio recurso, la **Amenaza**. El director de juego puede gastar Amenaza para modificar escenas, dar más poder a los personajes no jugadores y, en general, hacer que las cosas sean más difíciles, peligrosas o impredecibles. La Amenaza sirve para crear tensión: cuanto mayor sea la reserva de Amenaza, mayor será la probabilidad de que algo ponga en peligro a los personajes jugadores.

El director de juego suele empezar la aventura con 2 puntos de Amenaza por cada jugador.

AUMENTO DE AMENAZA

Se puede aumentar la reserva de Amenaza de las siguientes maneras:

- ⦿ **Comprando d20:** Como dijimos anteriormente, los personajes pueden comprar d20 de bonificación para sus pruebas de habilidad añadiendo puntos a la Amenaza en lugar de gastar Inercia. No se pueden comprar más de tres dados y el coste es acumulativo: el primero cuesta 1, el segundo 2 y el tercero 3.
- ⦿ **Complicaciones:** Siempre que un personaje jugador sufra una o más complicaciones en una prueba de

habilidad, el jugador o el director de juego pueden sumar dos puntos a la reserva de Amenaza para anularla. Esto puede hacerse tantas veces como se desee.

- **Agravando la situación:** A veces, el director del juego (o las reglas) pueden indicar que una acción o decisión específica corre el riesgo de agravar la situación, haciéndola más peligrosa o impredecible. Si un personaje realiza una acción así, añade inmediatamente un punto de Amenaza a la reserva.
- **Situación peligrosa:** El entorno o las circunstancias de una nueva escena pueden ser lo suficientemente amenazantes o peligrosos como para justificar que el director de juego aumente la Amenaza en uno o dos puntos. Del mismo modo, algunos personajes no jugadores pueden generar Amenaza simplemente por aparecer, como respuesta a un cambio en la situación o tras realizar ciertas acciones. Esto también incluye cualquier cosa que aumente la tensión de la escena, como un guardia que dé la voz de alarma.
- **Inercia de los personajes no jugadores:** Los personajes no jugadores no pueden guardar la Inercia que no gasten, ya que no tienen una reserva de grupo. En cambio, pueden añadir un punto a la reserva de Amenaza por cada punto Inercia que les sobre.

CÓMO GASTAR AMENAZA

El director de juego puede gastar Amenaza de varias formas:

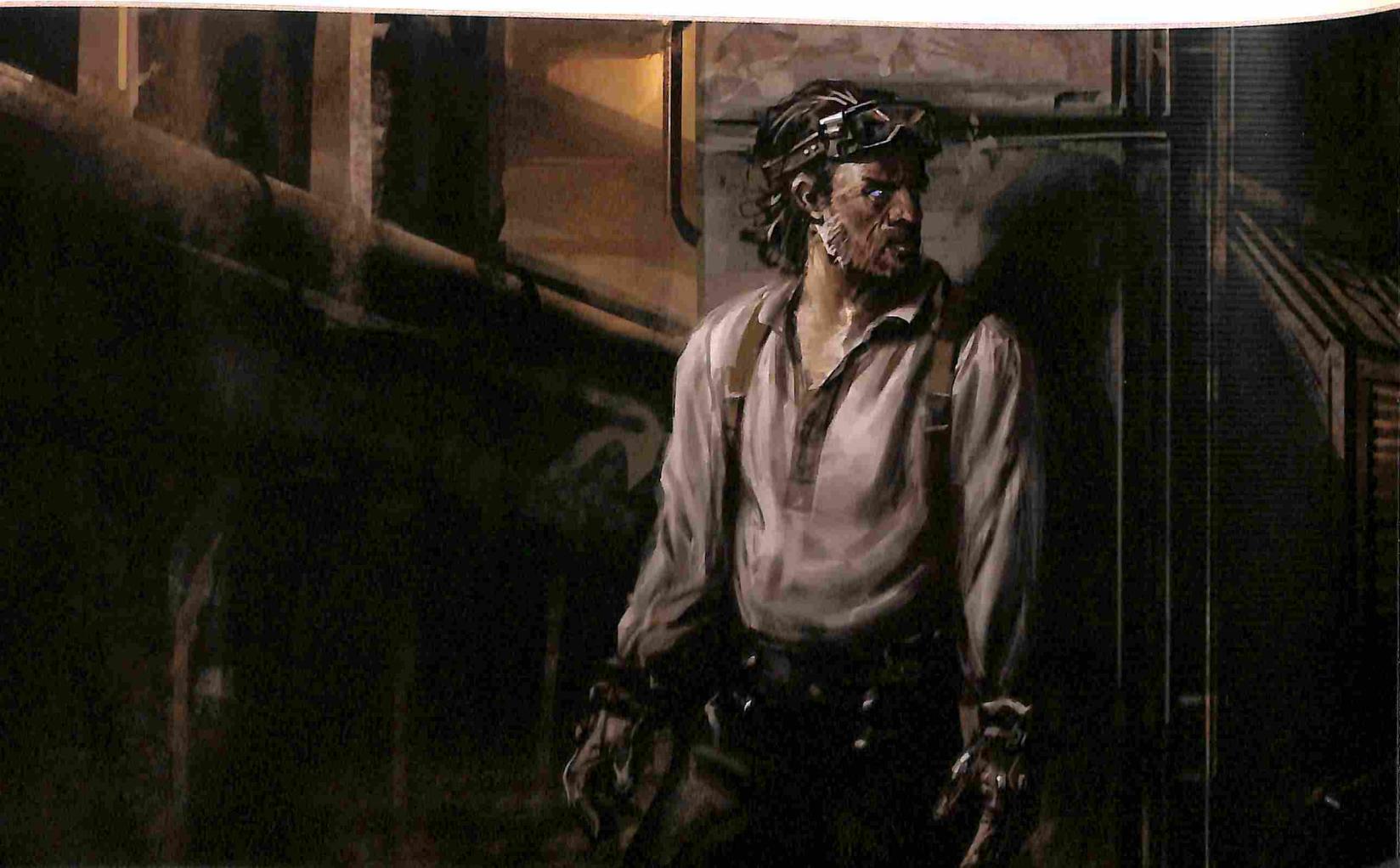
○ **Comprando d20:** El director de juego puede comprar d20 para una prueba de habilidad realizada por uno de sus personajes no jugadores. El coste es acumulativo: el primer dado cuesta 1 punto de Amenaza, el segundo 2 y el tercero 3. No se pueden comprar más de tres d20 de bonificación para una misma prueba de habilidad, independientemente de la fuente.

○ **Aumentando la Dificultad:** El director de juego puede elegir complicarle las cosas a un personaje y aumentar la Dificultad de una prueba en 1 por cada 2 puntos de Amenaza gastados. Esta decisión debe tomarse antes de que el jugador compre o lance ningún dado de la prueba de habilidad.

○ **Gastos de Amenaza de personajes no jugadores:** Cuando la acción de un personaje jugador normalmente sumaría puntos de Amenaza a la reserva del director de juego, un personaje no jugador debe gastar un número equivalente de puntos de Amenaza para realizar esa misma acción o tomar la misma decisión.

○ **Complicaciones de personajes no jugadores:** Si un personaje no jugador sufre una complicación, el director de juego puede anularla gastando dos puntos de Amenaza.

○ **Rasgos:** El director de juego puede cambiar, eliminar o crear un rasgo gastando dos puntos de Amenaza, aunque es un efecto que debe encajar de forma natural con la situación actual.



- **Efectos ambientales y cambios narrativos:** El director de juego puede gastar Amenaza para activar o provocar problemas en la escena o el entorno.
- **Intervención de una Casa rival:** El director de juego puede gastar un punto de Amenaza para introducir a una Casa enemiga conocida en la situación. Puede ser algo sencillo, como que uno de sus agentes aproveche la oportunidad para atacar a los personajes jugadores, o que estén aliados en secreto con alguien que está hablando con ellos. Sea como sea, la intervención de la Casa complica la situación de alguna manera.

ENFRENTAMIENTOS Y PRUEBAS EXTENDIDAS

Hay otras dos tipos de pruebas, con un gran peso en el sistema de conflictos.

Un enfrentamiento es cuando un personaje se enfrenta a otro personaje, en vez de una situación o un obstáculo. En este caso, la Dificultad se basa en las habilidades de los personajes. El director de juego realiza una tirada de habilidad para el personaje contrario, utilizando Amenaza si fuera necesario, y la cantidad de éxitos que logre se convierte en la Dificultad del personaje jugador.

En una prueba extendida la cuestión no es si el personaje tiene éxito, sino cuánto tiempo necesita para lograrlo.

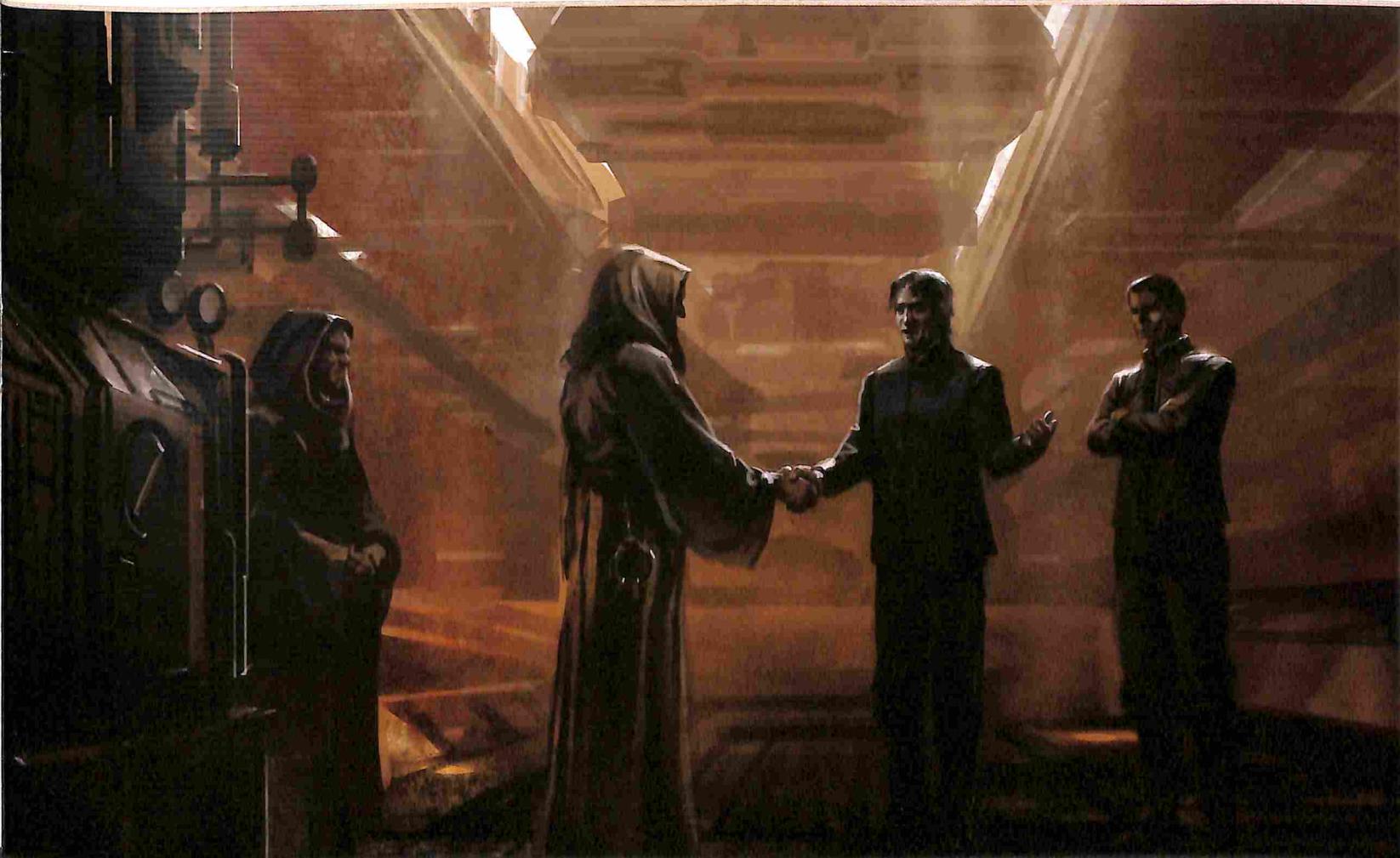
En este caso, el director de juego establece un **requisito** que normalmente va de 4 a 10, o el doble del nivel de habilidad del personaje rival.

El personaje que realice la prueba extendida tira normalmente y, si obtiene al menos un éxito, gana 2 puntos para cumplir el requisito. También es posible gastar Inercia para aumentar los puntos obtenidos (1 por cada punto de Inercia) o que el director de juego decida ajustar el requisito en base a las complicaciones.

Si el personaje no obtiene suficientes puntos para cumplir con el requisito, puede invertir más tiempo en realizar la acción y volver a tirar para sumar más puntos. Una vez que obtiene suficientes éxitos para igualar el requisito, logra la tarea.

OBTENER INFORMACIÓN

Cuando un personaje quiere investigar una escena en general, pero no tiene ninguna pregunta específica en mente, el director de juego puede solicitar una prueba de Dificultad 0 utilizando una habilidad adecuada. Esto da la oportunidad de ganar Inercia, representado los preparativos de los personajes. La investigación puede usarse tanto para inspeccionar un campo de batalla como para darse una vuelta por un salón durante una reunión social.



CONFLICTOS

Arrakis enseña el talante del cuchillo, cortar lo que está incompleto y decir: «Ahora ya está completo porque acaba aquí».

De *Frases escogidas de Muad'Dib*, por la princesa Irulan

LA NATURALEZA DEL CONFLICTO

- ⦿ Los conflictos abarcan una multitud de tipos diferentes de enfrentamientos, desde combates hasta intrigas y asesinatos. Estas reglas incluyen algunos conceptos que no existen en muchos otros juegos de rol, pero que permiten utilizar un mismo sistema para cubrir una multitud de tipos de conflicto.
- ⦿ Conflicto no es sinónimo de enfrentamiento físico: cualquier método para derrotar a un enemigo con cualquier herramienta puede dar pie a un conflicto.
- ⦿ La habilidad y la destreza de cada combatiente son más importantes que las armas utilizadas. Un cuchillo mata tan bien como una espada, pero cada uno puede aportar una ventaja diferente según la situación. Estas ventajas se gestionan aplicando rasgos.
- ⦿ Las pruebas de un conflicto no representan simples estocadas o engaños, son encuentros donde hay un intercambio de golpes (físicos o políticos). Los conflictos son rápidos y mortales y en algunos casos se resuelven con una sola tirada de dados.
- ⦿ Los recursos suelen ser esenciales para permitir que el conflicto sea posible. Por ejemplo, un luchador puede elegir enfrentarse a un enemigo desarmado, pero es imposible chantajear a alguien sin nada con qué hacerlo. Por tanto, a menudo hace falta disponer de un recurso o un rasgo para que el conflicto sea posible.
- ⦿ Los conflictos no necesitan causar heridas o herir físicamente a un objetivo y este puede caer derrotado de muchas formas: por falta de recursos, tras perder a sus aliados o el respeto de sus compañeros, etcétera. Un enemigo puede ser derrotado sin derramar una sola gota de su sangre.
- ⦿ Las complicaciones sufridas durante un conflicto representan el daño real que sufren los participantes y hacen que sea más difícil ganar, pero no determinan al vencedor de un conflicto.
- ⦿ Aunque la muerte del enemigo es un resultado habitual en *Dune*, los rivales derrotados también pueden rendirse, ser exiliados, perder su estatus o ser despojados de sus recursos.

TIPOS DE CONFLICTO

Los conflictos adoptan muchas formas diferentes y pueden producirse a muchas escalas distintas. En esta guía vamos a ofrecerte las reglas básicas del sistema de conflictos, pero en el manual básico de *Dune* podrás encontrar información adicional sobre los siguientes tipos de conflicto:

- ⦿ El **duelo** es un conflicto físico entre individuos, a menudo en forma de duelo o combate de gladiadores.
- ⦿ Las **escaramuzas** son similares a los duelos, pero implican a más de un combatiente por bando.
- ⦿ La **guerra** es un combate físico a nivel estratégico entre grupos armados, como las tropas de una Casa, mercenarios o incluso los mortíferos Sardaukar del emperador.
- ⦿ El **espionaje** es un conflicto físico que se basa en el sigilo y el engaño para acceder a un lugar seguro o a una persona importante, normalmente para Obtener Información, robar objetos de valor o cometer asesinatos.
- ⦿ La **intriga** es un conflicto social que gira en torno a secretos, conspiraciones e individuos concretos.

CONCEPTOS BÁSICOS

Los conflictos se resuelven usando una tirada extendida donde la Dificultad se determina según el rival del personaje, de la misma manera que en un enfrentamiento. Cada bando del conflicto tiene a su disposición una serie de herramientas y medios, colectivamente denominados **recursos**. Pero no basta con tener una herramienta: hay que ser capaz de manejarla con eficacia y emplearla para dañar a los adversarios o protegerse de sus ataques.

¿QUIÉN VA PRIMERO?

Las acciones se alternan entre el bando de los personajes jugadores y sus adversarios. Durante su turno, cualquier miembro del grupo que aún no haya actuado puede realizar una acción. El turno pasa luego al otro bando.

Cuando la acción de un personaje tiene éxito, este puede gastar 2 puntos de Inercia (o aumentar la reserva de Ame-

SECUENCIA DE ATAQUE:

Vamos a explicarte de forma muy resumida cómo hacer un ataque...

1. Elige el **recurso** que vayas a usar en tu ataque.
2. En función del tipo de ataque que realices, elige una **habilidad** y **motivación**, así como una **especialidad** (si hay alguna que encaje).
3. Tira tu enfrentamiento contra el objetivo.
 - a. Si **ganas**, tu ataque tiene éxito.
 - b. Si **pierdes**, tu ataque falla.
4. Las consecuencias de un ataque con éxito dependen del tipo de rival.
 - a. Si tu enemigo es un personaje **menor**, es derrotado.
 - b. De lo contrario, derrotarle es una **tarea extendida** con un requisito igual a la habilidad más apropiada del enemigo. Cada ataque con éxito aporta 2 puntos más la Calidad del recurso empleado. Una vez alcances el requisito de la tarea, el enemigo cae derrotado.



naza en 2) para **Mantener la Iniciativa**; los personajes enemigos no jugadores pueden gastar 2 puntos de Amenaza para hacer lo mismo. El personaje que Mantiene la Iniciativa puede realizar una acción extra de inmediato (sumando +1 a la Dificultad de cualquier prueba que intente) o permitir que un personaje aliado realice un turno antes de pasar al bando contrario. Un bando que Mantenga la Iniciativa no puede volver a hacerlo hasta que al menos un personaje enemigo haya jugado un turno.

La ronda termina cuando todos los personajes hayan jugado un turno, aunque el director de juego puede declarar el final de un conflicto si considera que hay un bando claramente vencedor.

EVITAR LA DERROTA

Algunos personajes son más difíciles de derrotar que otros, ya que son capaces de defenderse de ataques (literales o figurados) potencialmente letales. **Una vez por escena**, cuando tu personaje vaya a ser derrotado, puedes elegir **Evitar la Derrota** y seguir presente y activo en la escena.

Todos los personajes jugadores tienen esta opción, al igual que los personajes secundarios notables y los personajes no jugadores notables y principales. Cuando elijas Evitar la Derrota, paga 1 punto de Inercia o aumenta en 1 la Amenaza y sufre una complicación (los personajes no jugadores

que sean rivales gastan Amenaza en vez de Inercia). La complicación puede consistir en la pérdida de un recurso, una ventaja que el enemigo obtiene sobre ti o algún otro tipo de consecuencia negativa.

RECURSOS

Los recursos se usan de la misma forma que otros rasgos, es decir, para modificar la Dificultad o para permitir una tirada. Pueden ser de dos tipos: tangibles e intangibles.

- Un **recurso tangible** es aquel que tiene una presencia física y cierto grado de permanencia, como un arma, tropas, un sistema de vigilancia, etcétera.
- Un **recurso intangible** es aquel que no tiene presencia física, como un guardia sobornado, la ventaja de tener varias ofertas de alianza durante una negociación, etcétera.

ZONAS

Si deseas complicar el conflicto puedes introducir zonas y mover recursos dentro de ellas para maximizar su efectividad, como si fuera una mortífera partida de ajedrez. Primero, el director del juego divide el área de conflicto en varias zonas diferentes. Dependiendo del conflicto, estas representan diferentes cosas:

- Los **duelos** utilizan las distintas partes del cuerpo de cada luchador.
- Las **escaramuzas** emplean diferentes áreas físicas, delimitando las zonas de un callejón o los barrios de una ciudad.
- La **guerra** es similar a una escaramuza, pero utiliza áreas más grandes y algunas tienen una mayor importancia estratégica.
- El **espionaje** utiliza las diferentes partes de una trama, como personas, organizaciones o incluso lugares donde haya agentes operando.
- La **intriga** usa a las personas y las conexiones entre ellas como áreas sobre las que usar los recursos.

Es posible que un conflicto transcurra en una sola zona, en cuyo caso el único problema será cómo llevar recursos hasta ella, en lugar de moverlos por su interior.

MOVER UN RECURSO

Durante tu turno puedes hacer una sola acción: **movear un recurso o usar un recurso**. Si decides moverlo, debes escoger entre hacerlo **sutilmente**, intentando pasar desapercibido, o bien de forma **audaz** para llamar la atención y provocar una respuesta. En ambos casos hay que realizar una prueba de habilidad de Dificultad 2. Si la superas, obtienes el beneficio adicional que se indica a continuación.

- Si mueves un recurso **sutilmente** y superas la tirada, tu astucia limita la capacidad de respuesta de tus oponentes: mueve el recurso y reduce el coste de Mantener la Iniciativa a 0, porque tu ardor te permite actuar de nuevo antes de que el enemigo pueda reaccionar.
- Si mueves un recurso **audazmente** y superas la tirada, provocas una respuesta precipitada de tu oponente: mueves tu recurso y luego puedes mover uno de los recursos del contrario, porque tu atrevida jugada ha provocado que reaccione tal y como habías planeado.

En ambos casos, si fallas no puedes Mantener la Iniciativa ni gastar Inercia en aumentar tu movimiento. Además, tu enemigo puede aprovecharse de tu error y mover un recurso una zona.

USAR UN RECURSO

Si tus recursos están en la zona correcta, puedes usarlos. Algunas de las formas más comunes de utilizar un recurso son:

- Atacar a un oponente con la intención de dañarlo o derrotarlo.
- Intentar eliminar un recurso del adversario.
- Intentar crear un nuevo rasgo en la escena o una nueva ventaja para tu personaje o un aliado.

- Intentar superar un obstáculo o impedimento.
- Intentar Obtener Información sobre la situación.
- Intentar eliminar un rasgo (o una complicación similar) de un aliado o ayudar a un aliado derrotado.

Independientemente del resultado que busques, todas las acciones requieren una prueba de habilidad. Si superas la prueba, obtienes el efecto deseado. Si fallas, no logras tu objetivo y no puedes Mantener la Iniciativa.

Las acciones que afectan directamente a un oponente específico son **enfrentamientos**, no pruebas de habilidad, y el oponente tiene derecho a resistirse. La Dificultad de un enfrentamiento está condicionada por los recursos disponibles en cada bando.

RECURSOS DEFENSIVOS

Un recurso defensivo es un rasgo que puede usarse para aumentar la Dificultad de un ataque en esa zona. La Dificultad final del ataque aumenta en +1 por cada recurso defensivo en la zona del objetivo. A menudo los recursos defensivos no pueden moverse: la armadura se viste, los escudos cubren todo el cuerpo (por lo general), etcétera. Las defensas se colocan y permanecen donde están para proteger una zona. Sin embargo, hay algunos recursos defensivos que se pueden mover para ofrecer una defensa más activa: un medio escudo se puede orientar hacia el atacante; un cuchillo se puede utilizar para parar y, por tanto, puede tratarse como un recurso defensivo si está en la misma zona que un enemigo; etcétera.

ANULAR RECURSOS

Los recursos pueden ser un objetivo, como si fueran un enemigo más. El personaje debe declarar que quiere anular el recurso y hacer una tirada de habilidad de Dificultad 2. Si el otro personaje está usando el recurso directamente, entonces se considera un enfrentamiento. Si se supera la prueba, el resultado dependerá del tipo de recurso que hayas elegido como objetivo. Los recursos intangibles son destruidos. Los tangibles se retiran del juego y el propietario no puede usarlos, pero siguen existiendo y pueden recuperarse mediante una acción o al final de la escena.

CREACIÓN DE UN RASGO O RECURSO

Puedes gastar 2 puntos de Inercia para crear rasgos o recursos, como un arma que te encuentres durante una batalla, u otras formas de obtener una ventaja estratégica. Crear un rasgo o un recurso cuesta 2 puntos de Inercia. Los rasgos y recursos creados de esta manera se pierden al final de la escena, aunque los recursos se pueden convertir en permanentes gastando 2 puntos de Inercia adicionales.

AYUDAR A UN ALIADO

Los personajes pueden invertir su turno en ayudar a sus aliados cuando realizan un ataque. Funciona igual que de costumbre, sumando los éxitos obtenidos en un solo dado.

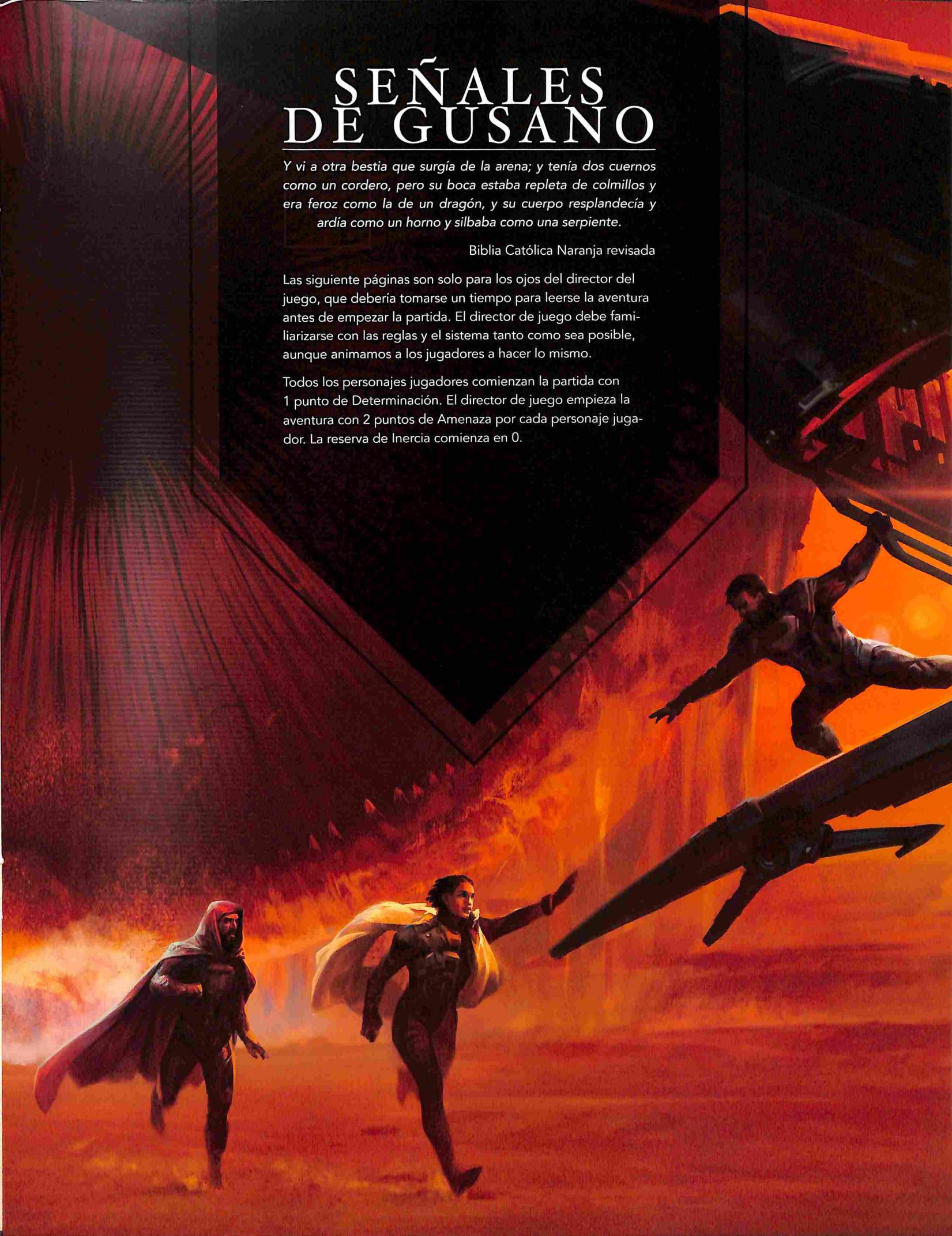
SEÑALES DE GUSANO

Y vi a otra bestia que surgía de la arena; y tenía dos cuernos como un cordero, pero su boca estaba repleta de colmillos y era feroz como la de un dragón, y su cuerpo resplandecía y ardía como un horno y silbaba como una serpiente.

Biblia Católica Naranja revisada

Las siguientes páginas son solo para los ojos del director del juego, que debería tomarse un tiempo para leerse la aventura antes de empezar la partida. El director de juego debe familiarizarse con las reglas y el sistema tanto como sea posible, aunque animamos a los jugadores a hacer lo mismo.

Todos los personajes jugadores comienzan la partida con 1 punto de Determinación. El director de juego empieza la aventura con 2 puntos de Amenaza por cada personaje jugador. La reserva de Inercia comienza en 0.



ESCENA 1: MÁS ALLÁ DE LA MURALLA ESCUDO

La aventura comienza con los personajes dentro de un pequeño ornitóptero que vuela sobre la inmensa Muralla Escudo que protege la ciudad de Arrakeen de los desiertos de Arrakis. El ornitóptero es bastante pequeño y solo hay espacio suficiente para el grupo, aunque el viaje no debería ser muy largo. Cada personaje lleva un destiltraje, así que pueden sobrevivir en el desierto. Además, en el ornitóptero hay un pequeño equipo de supervivencia con brújulas, binoculares y tiendas de campaña. Las únicas armas que tienen son las que lleven consigo.

Si estáis continuando la aventura incluida en la versión beta del juego, «Desertfall», los personajes son miembros de la Casa Atreides (los nuevos gobernantes de Arrakis) que investigan una operación de extracción de especia. Si estás usando el sistema de creación de Casas del manual básico, los personajes jugadores pueden pertenecer a su propia Casa. En ese caso tienen un concesión de extracción de especia otorgada por la Casa Harkonnen, actual gobernadora de Arrakis. El contrato les permite extraer especia en una zona pequeña (y no especialmente rentable), que es donde se dirigen a investigar.

El sol se refleja en el parabrisas del ornitóptero mientras os eleváis sobre el inmenso muro de piedra que rodea la ciudad de Arrakeen. Ante vosotros se extiende un océano de arena, un vasto desierto que cubre todo el planeta de Arrakis. Aunque la cabina tiene aire acondicionado, podéis ver las ondas de calor que surgen del mar de dunas que hay ante vosotros, cubriendo todo el horizonte.

En la salida de hoy queréis investigar unos informes sobre unos contrabandistas de especia que podrían estar operando en una zona que pertenece a vuestra Casa por contrato. Vuestro trabajo consiste en encontrar su base y, si es posible, detener sus actividades. Sin embargo, los contrabandistas también pueden ser contactos útiles y quizás valga la pena perder un poco de especia a cambio de hacer nuevos aliados.

El grupo conoce la ubicación de la presunta base de contrabandistas, pero está camuflada y es difícil de detectar.

Sus informadores también podrían estar equivocados y puede que no haya base alguna. Los jugadores deben decidir cuál de ellos pilota el ornitóptero. A continuación, ese personaje hace una prueba de **Movimiento** de Dificultad 0 para ver lo bien que pilota la nave. Si la tirada genera Inercia, el resto del grupo puede usarla para ayudarse a localizar la base de los contrabandistas. Para encontrar la base, hace falta superar una prueba de **Disciplina** de Dificultad 2, algo que todos los personajes (menos el piloto) pueden intentar.

Mientras eligen una motivación para estas tiradas, cada jugador también debe decidir cuál van a usar por defecto durante el resto de la misión. Durante el transcurso de la aventura, cuando no estén seguros de qué motivación emplear, deben elegir la que escogieron por defecto. Algunas razones pueden ser:

- ⦿ **Deber:** Sigo las órdenes de mi Casa, así de simple.
- ⦿ **Fe:** Dios me llevará hasta donde debo estar.
- ⦿ **Justicia:** Los contrabandistas son criminales y deben ser castigados.
- ⦿ **Poder:** Permitir las operaciones de los contrabandistas hace que nuestra Casa parezca débil.
- ⦿ **Verdad:** Los contrabandistas podrían ocultar mucho más de lo que sospechamos.

Al realizar las tiradas de observación, los jugadores pueden realizar pruebas individuales, ayudarse entre sí y utilizar Inercia. Dedica un momento a explicar el sistema y sus pasos para que todos comprendan cómo funciona una tirada básica y cuáles son sus opciones.

Si alguien tiene éxito, ve lo que parece un grupo de tiendas de campaña bien escondidas en el desierto, junto a un pequeño afloramiento de rocas no muy lejos de un gran conjunto de cuevas. El grupo debe decidir si aterrizarán el ornitóptero junto a la supuesta base o detrás de las rocas, para mantenerse fuera de la vista y acercarse sigilosamente.



Si nadie logra detectar la base desde el aire, deberán realizar una segunda pasada sobre el área y repetir la misma tirada (el mejor resultado logra detectar la base). Sin embargo, los contrabandistas detectan al grupo durante esa segunda vuelta, por lo que empuñan las armas y están prevenidos de su llegada.

ESCENA 2: LA BASE

La base de los contrabandistas se encuentra en un pequeño afloramiento rocoso, apenas lo suficientemente grande para sobresalir de la arena. No es más que una cueva medio enterrada por las vastas dunas. A su alrededor y encima de esta hay algunas pequeñas tiendas donde viven los contrabandistas (que es lo que han visto los personajes jugadores), aunque cuando hay tormenta se refugian en el área de almacenamiento. No muy lejos de la base, hay una formación rocosa más grande. Aunque es más segura, también llama mucho más la atención y los contrabandistas temen que pertenezca a los Fremen. Tienen razón en estar preocupados.

Depende de los jugadores el modo de acercarse a la base. Resulta casi imposible volar en orníptero por el desierto abierto sin ser detectado. Podrían aterrizar a cierta distancia y acercarse a pie para parecer menos peligrosos, pero así corren el riesgo de atraer a un gusano. A menos que tomen tierra sobre el abarrotado afloramiento (aplastando algunas tiendas en el proceso), es probable que acaben llamando la atención de un gusano. El director del juego debería avisar a los jugadores de que la tirada de **Movimiento** para hacer aterrizar suavemente es muy difícil, pero sin decirles el nivel de Dificultad (que es de 4). Si tienen éxito, aterrizaran con la suficiente delicadeza como para no atraer a un gusano, pero tardarán un rato en estar seguros de ello, por lo que no debería decírselos si lo lograron incluso después de hacer la tirada.

Si aterrizar el orníptero es peligroso, también lo es caminar sobre la arena. Los Fremen y algunos contrabandistas saben «caminar de manera arrítmica» para no llamar la atención de los gusanos, pero es un conocimiento poco común fuera de la gente del desierto. Si los personajes deciden aterrizar lejos de la base para acercarse más sigilosamente, tendrán que realizar una prueba de **Intelecto** de Dificultad 3 para recordar ese dato. Si al menos una persona se acuerda, puede decírselo al resto del grupo.

Lamentablemente, saber que hay que caminar sin ritmo no hace que sea más fácil. Cualquiera que camine sobre la arena (en cualquier momento de la aventura) debe hacer una prueba de Dificultad 2 de **Movimiento** para mantener la cadencia correcta. El director del juego puede optar por no anunciar la dificultad, ya que los personajes no sabrán si hay un gusano acercándose hasta que vean señales del mismo.

Los personajes jugadores pueden interactuar con los contrabandistas como mejor les parezca, ya sea con diplomacia o mediante amenazas. Los contrabandistas prefe-

rirían no participar en una pelea, ya que no son soldados profesionales, pero lucharán si piensan que les van a quitar toda «su» especia. Si los personajes jugadores no lograron detectar la base en su primer pasada, los contrabandistas estarán armados y esperándolos. De lo contrario, su reacción dependerá de la estrategia que sigan los personajes.

ESCENA 3: LA CASA RIVAL

Por desgracia, los personajes jugadores disponen de menos tiempo del que piensan para hablar con los contrabandistas. Los Harkonnen (o una Casa rival) también han oído hablar del campamento, pero desconocían su localización exacta, por lo que simplemente decidieron seguir a los personajes jugadores.

Los Harkonnens o la Casa Rival llegan en un gran orníptero cargado de soldados. Primero lanzan un misil para destruir el transporte de los jugadores (a menos que esté oculto) y luego aterrizan pesadamente y sueltan a sus soldados, un pelotón de gatillo fácil. El despliegue es una auténtica temeridad: están en mitad del desierto y tanto el misil, como el aterrizaje o el combate podrían atraer fácilmente a un gusano. Pero los soldados creen que una entrada agresiva es más importante que la «fauna local» y que, en cualquier caso, sus armas los protegerán si aparece un gusano. Los soldados no necesitan mucha provocación para empezar a disparar, pero están dispuestos a hablar si los personajes jugadores intentan negociar.

Las opciones para tratar con los soldados dependen de cómo se juegue la aventura.

- ⦿ Si los personajes son Atreides y su Casa acaba de tomar el control de Arrakis, los Harkonnens no solo están fuera de su jurisdicción, sino que actúan ilegalmente. Son criminales y los jugadores pueden hacer con ellos lo que quieran.
- ⦿ Si los personajes no son Atreides, los soldados pertenecen a una Casa rival en vez de a los Harkonnens. En este caso los soldados no tienen derecho a estar allí, ya que es un área cedida por contrato a la Casa de los personajes jugadores. Sin embargo, ambas partes saben que si no hay supervivientes tampoco habrá denuncia.

Los personajes jugadores tienen varias opciones diferentes, pero sea como sea, cualquier persona con conocimientos del desierto tendrá claro que hay un gusano de camino y que es solo cuestión de tiempo; además, si los personajes jugadores aterrizaron mal, puede ocurrir antes de lo que piensan. Correr o moverse sobre la arena, disparar armas y activar cualquier forma de escudo solo empeorará las cosas.

- ⦿ Es posible que quieran atacar a la Casa rival, pero deberían pensárselo dos veces: hay alrededor de doce soldados y ocho contrabandistas, y la lucha podría convertirse fácilmente en una batalla a tres bandos.

SOLDADOS – HARKONNEN O DE UNA CASA RIVAL

(PERSONAJES SECUNDARIOS MENORES)

Hay doce soldados en total. Cada uno está armado con un cuchillo y un rifle de proyectiles. Todos van de uniforme. No son diplomáticos y prefieren usar la violencia para resolver cualquier situación que no controlen.

Rasgos: Odio (hacia la Casa de los personajes jugadores), Soldado

Motivación: 5 (para todas las motivaciones)

HABILIDAD	ESPECIALIDADES
COMBATE:	6 Cuchillo, Rifle maula
COMUNICACIÓN:	4
DISCIPLINA:	5
INTELECTO:	4
MOVIMIENTO:	5

CONTRABANDISTAS DE ESPECIA

(PERSONAJES SECUNDARIOS MENORES)

Hay ocho contrabandistas en total, todos de origen bastante humilde. Su objetivo se reduce a ganarse la vida, sin más, por lo que hacen todo lo posible por no llamar la atención de las Casas, aunque lucharán por proteger lo que es suyo. Conocen el poder de las Casas Nobles y no se hacen ilusiones, por lo que en caso de enfrentamiento estarán dispuestos a negociar.

Rasgos: Contrabandistas

Motivación: 6 (para todas las motivaciones)

HABILIDAD	ESPECIALIDADES
COMBATE:	4
COMUNICACIÓN:	5
DISCIPLINA:	4
INTELECTO:	5 Contrabando
MOVIMIENTO:	6 Sigilo

Sin embargo, si el encuentro inicial fue positivo, los contrabandistas no atacarán a los personajes a menos que ataquen a uno de los suyos. Los contrabandistas no son soldados, pero pueden echar mano a sus armas rápidamente. En combate, su primera acción será empuñar los rifles que tienen escondidos (y a la vista) dentro del campamento.

- Los personajes jugadores pueden ponerse abiertamente del lado de los contrabandistas y luchar contra los soldados. Si lo hacen quizás ganen unos aliados, pero la violencia atraerá un gusano.
- También podrían aprovechar la oportunidad para cerrar viejas heridas y ayudar a la Casa rival acabando con los contrabandistas y repartiéndose la especia entre ellos, aunque también es posible que más tarde la Casa rival decida no compartir el botín...
- Fíjate que Corbin Bralik tiene el rasgo «Contrabandista» y que por tanto conoce sus costumbres. Esto permite a los personajes usar opciones que de otro modo no tendrían disponibles o incluso reducir la dificultad en sus tratos con ellos. Los soldados son, por supuesto, un problema aparte.

Como es probable que la situación se resuelva con un conflicto (ya sea una intriga o una escaramuza), el director de juego debería explicar su funcionamiento básico (página 10). Para derrotar a un oponente hace falta un éxito en una tirada opuesta, ya sea para derribarlo (**Combate**) o para convencerlo de buscar una solución diplomática (**Comunicación**). Si los jugadores quieren que el conflicto use las reglas de movimiento de recursos, el director del juego puede dividir el área en zonas.

ESCENA 4: SEÑALES DE GUSANO

Lamentablemente, tanta actividad ha llamado la atención de un gran gusano de arena, una criatura capaz de tragarse a los tres y el pequeño campamento de una sola pasada. Las rocas suelen servir de protección contra los gusanos,



pero este afloramiento es demasiado pequeño y el gusano lo aplastará sin más. El momento de su llegada dependerá del director del juego y del momento que considere más apropiado, pero debería tener en cuenta el origen exacto de la provocación. Aunque el gusano habrá notado la llegada de los soldados, si lo primero que llamó su atención fue el ornitóptero de los jugadores, llegará mucho antes de lo que cualquiera espera.

Para darse cuenta de la aproximación del gusano, los personajes pueden hacer una prueba de **Disciplina** (o de **Combate**, si están en medio de una pelea). Si superan la tirada (Dificultad 1) perciben las señales de un gusano que se aproxima, principalmente temblores en el suelo. Si nadie está prestando especial atención a la posibilidad de que llegue un gusano, la Dificultad sube a 2. Quien supere la tirada habrá reaccionado a tiempo y puede usar la Inercia obtenida para intentar escapar (ver más adelante).

A menos que la situación requiera el uso de otra motivación, los personajes deben usar la que eligieron por defecto durante la primera escena. Si no sacan ningún éxito, uno de los contrabandistas o soldados grita de repente «¡Gusano!», momento en el que todos echan a correr en busca de protección.

Los personajes jugadores tienen algunas opciones entre las que elegir, pero solo una de ellas es buena idea. Si intentan caminar sin ritmo mientras escapan pueden hacerlo como se indicó anteriormente, pero a menos que sean las únicas personas que van en esa dirección, lo único que consiguen es ralentizar su propia huida. El gusano está a punto de llegar y se lotragará todo a su paso, lo detecte o no.

- ⦿ Otra forma (la más obvia) de escapar es con el ornitóptero de los soldados, si es que aterrizaron junto al campamento. Pero hay varios soldados y contrabandistas que han tenido la misma idea y el vehículo no tiene suficiente capacidad para todos, por lo que estalla una pelea. Déjale claro a los jugadores que tienen poco tiempo para despegar antes de que llegue el gusano. Puede que incluso el piloto intente despegar sin esperar a nadie.

⦿ Si el ornitóptero de los personajes jugadores no fue destruido, podrían huir en él. Pero aunque es posible que nadie más sepa dónde está, el gusano viene desde esa dirección, por lo que no llegarán a tiempo (y correr solo serviría para convertirlos en el primer objetivo).

⦿ La cueva de los contrabandistas es el lugar más obvio para esconderse, pero es muy pequeña y, al igual que con el ornitóptero, estallará una pelea por hacerse con un hueco. Nadie quiere compartir, pero da igual: la cueva no es lo suficientemente fuerte como para resistir el ataque y el gusano la aplastará junto con cualquiera que esté dentro.

⦿ Los personajes pueden recordar que hay una formación rocosa lo suficientemente grande a poca distancia. Es arriesgado, pero quizás logren alcanzarla si corren lo más rápido posible. La carrera atraerá al gusano, pero ya es demasiado tarde para preocuparse por eso, su única esperanza es que aún esté lo suficientemente lejos.

Para llegar hasta las rocas hace falta una prueba de **Movimiento** de Dificultad 1. Se trata de una tarea extendida con un requisito de 6, pero los jugadores solo pueden tirar tres veces para obtener los éxitos necesarios. Cada personaje necesita alcanzar su propio requisito, pero quienes lo cumplan antes de su tercera tirada pueden ayudar a los demás como mejor se les ocurra. También pueden auxiliar a cualquier personaje no jugador (contrabandista o soldado). Un gasto de 1 punto de Inercia salvará a un personaje no jugador.

Los personajes jugadores que no logren el requisito no serán devorados por el gusano (pero no lo digas aún); en cambio, el gusano aplastará a varios personajes no jugadores que intentaban llegar hasta las rocas. Los personajes se refugiaron a tiempo, pero los que no superaron el requisito sufren la complicación «Agotado». Si el director de juego piensa que la huida ha sido demasiado fácil, puede hacer que los personajes pierdan un recurso en su prisa por escapar.

Una vez a salvo, los personajes verán al gusano salir del desierto, un espectáculo tan aterrador como majestuoso.

Lo único que pueden hacer es ver cómo lo destruye todo a su paso, incluyendo el pequeño afloramiento rocoso. Tras su marcha solo quedan escombros y ruinas. Si los personajes quieren ver si la especia de los contrabandistas sobrevivió al ataque tendrán que ponerse a excavar, lo que podría llamar la atención de otro gusano...

ESCENA 5: EL PUEBLO DEL DESIERTO

Las rocas pueden servir para protegerse del gusano, pero no están exentas de peligros. Un pequeño grupo de Fremen se ha refugiado aquí y no aprecia a los visitantes. Han estado observando desde la distancia y discutiendo si plantar un martilleador para atraer a un gusano y dejar que Shai-Hulud juzgue a los extranjeros, pero también se han estado divirtiendo con la torpeza y la ignorancia de los contrabandistas, los personajes jugadores y los soldados, que hicieron inevitable la aparición de un gusano.

Por suerte, estas cuevas no son su sietch; de lo contrario, los Fremen acabarían fíamente con los intrusos para mantener el secreto del lugar. En cualquier caso matarán a todos los Harkonnen que vean, de manera rápida y eficiente, como sombras.

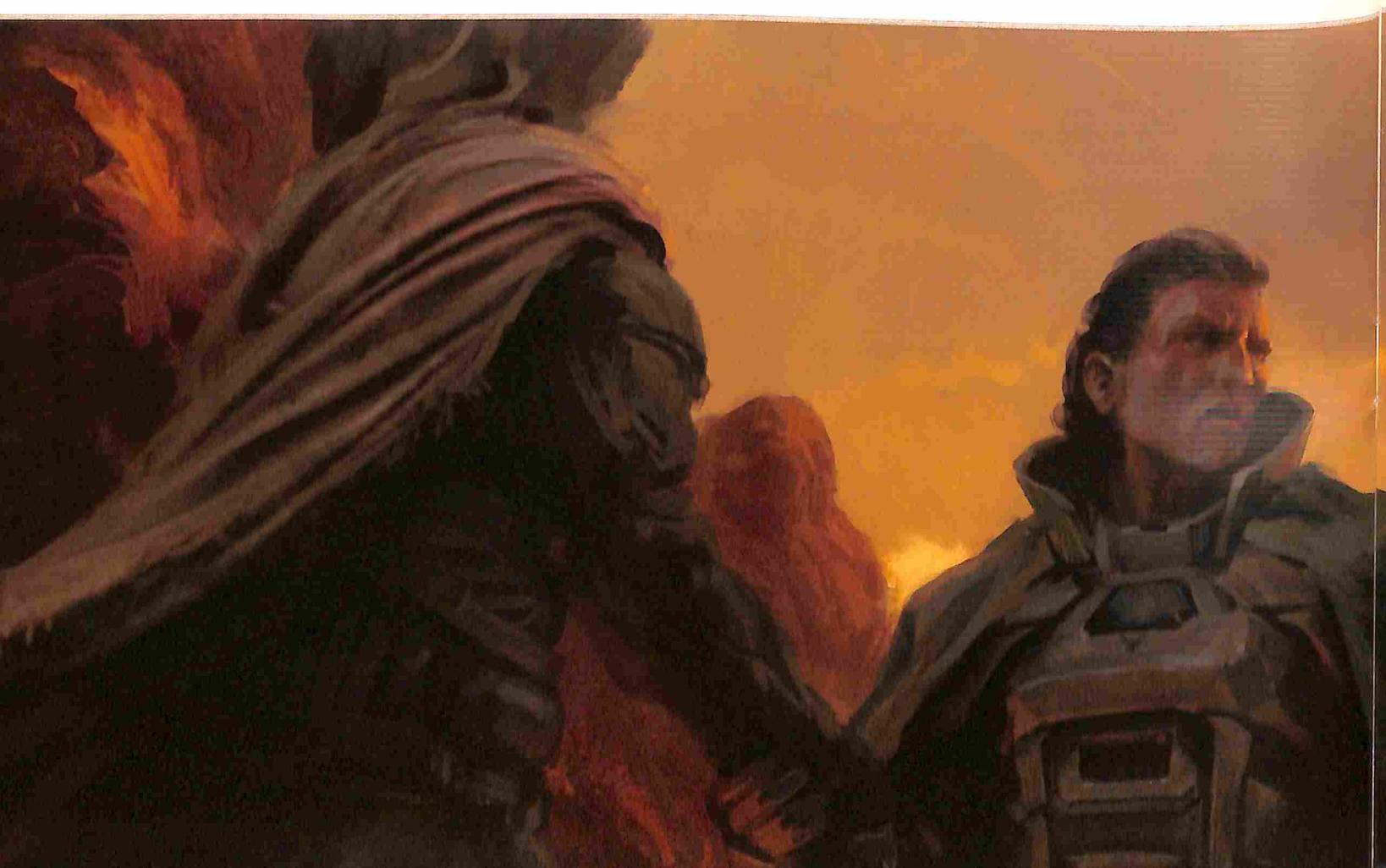
Una vez que los personajes jugadores hayan recuperado el aliento (y los Harkonnen están muertos), el pequeño grupo se deja ver: son seis Fremen y su líder, una mujer llamada Kadife. En principio no tienen nada en contra de los personajes jugadores ni de los contrabandistas supervivientes,

pero quieren saber qué están haciendo allí, para decidir si representan un peligro para su pueblo. Por suerte, los Fremen se dan cuenta de que los personajes forman parte de una Casa noble y que su desaparición podría traer más problemas que beneficios. De lo contrario, podrían tomar su agua para la tribu, sin más.

A los personajes debería quedarles claro que no se juega con los Fremen. El director del juego puede permitir que intenten una prueba de Dificultad 2 de **Comunicación** o **Intelecto** para darse cuenta de que los Fremen son muy hábiles y que los matarán si lo consideran necesario. Un desafío a un duelo sería un suicidio, pero por fortuna los Fremen no se rebajarán a aceptar tal provocación. La vida de un extranjero que aún no ha cometido un crimen contra ellos (o que no está tratando de unirse a su tribu) no vale el agua que se transpiraría en una pelea. Si les preguntan, los Fremen no dudan en compartir esta sabia lección, sin importarles que los personajes la encuentren insultante o no.

El director del juego debe permitir que los personajes dediquen todo el tiempo que quieran al encuentro con el grupo de Kadife. Esta les pregunta quiénes son y qué están haciendo allí. La verdad es el mejor camino a seguir, ya que a los Fremen les importan poco los contrabandistas o la especia perdida, y aún menos la política de las Casas.

Al final de la escena (o durante esta) el director de juego puede pedir que el personaje jugador que más haya hablado realice una prueba de **Comunicación**. Los demás pueden ayudar y tanto ellos como el director del juego pueden gastar



Inercia y Amenaza como mejor les parezca. La Dificultad de la tirada depende de la honestidad de los personajes:

- ⦿ Una historia llena de mentiras, Dificultad 5.
- ⦿ Si solo incluyen un par de datos engañosos, Dificultad 3.
- ⦿ Una respuesta totalmente honesta, Dificultad 1.

La Dificultad puede modificarse según el nivel de respeto que hayan mostrado los personajes. Tratar a los Fremen como iguales se considera respetuoso; mostrarse autoritarios o serviles sería un error.

Si superan la tirada se ganan la confianza de los Fremen, lo que les permite irse en paz o que incluso los ayuden a llegar hasta el orníptero (si sigue allí) sin molestar a un gusano. Es posible gastar Inercia para extender esta buena voluntad a los personajes no jugadores que hayan sobrevivido. Si su orníptero fue destruido, los Fremen llevan a los personajes hacia Arrakeen y se comunican con su gente para que soliciten un vehículo de rescate a la Casa de los extranjeros.

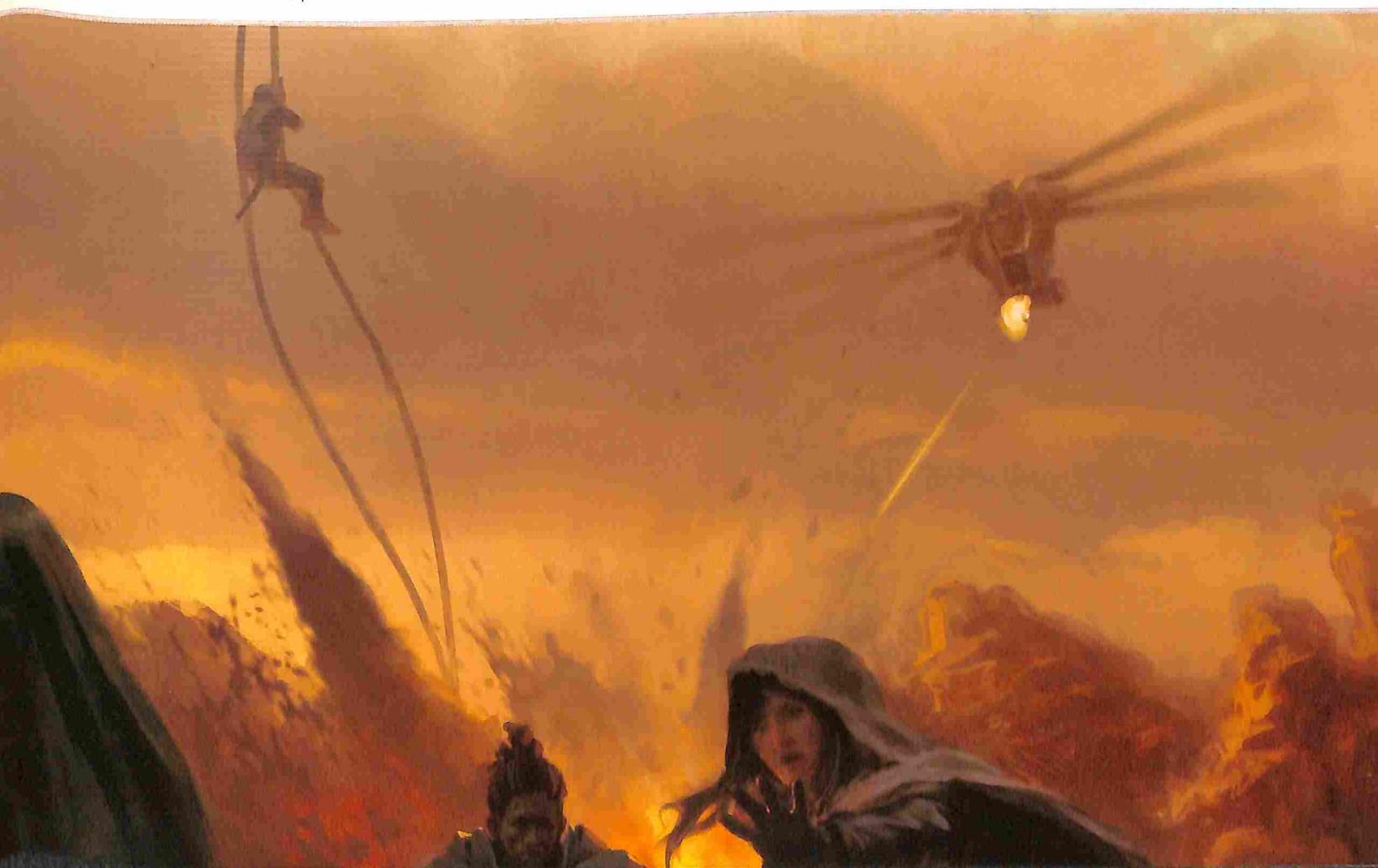
Si fallan la tirada, los Fremen les dicen que su presencia no es bienvenida en el desierto y que Shai-Hulud se encargará de juzgarlos. Luego desaparecen y abandonan a los personajes a su suerte. Depende del director de juego decidir lo que ocurre a continuación. Con un poco de suerte podrían llegar hasta el orníptero (si sigue intacto), pero tendrán que dejar atrás a los personajes no jugadores que queden con vida (quienes, lógicamente, no se lo tomarán a bien). De lo contrario, podrían encontrar un transmisor entre los

restos de la base, repararlo (prueba de **Intelecto** de Dificultad 3) y pedir un rescate. Luego deberán descubrir cómo sobrevivir a las próximas horas en el desierto.

ESCENA 6: EPÍLOGO

Suponiendo que los personajes salgan vivos del desierto, deberán explicar a su Casa lo sucedido. Es posible que hayan comenzado a hacer aliados y aprendido algunos secretos útiles.

- ⦿ Los contrabandistas supervivientes prometen lealtad a la Casa de los personajes. Tienen contactos entre la comunidad de contrabandistas que pueden ser de gran utilidad. Los personajes jugadores podrían usar esa información y conseguir unos buenos aliados para convertirlos en un recurso.
- ⦿ Las acciones de la Casa rival demuestran que están moviéndose en el territorio controlado por los personajes jugadores, en lo que podría ser el anticipo de un ataque a mayor escala.
- ⦿ Si las cosas fueron bien con los Fremen, su próximo encuentro podría ser una oportunidad para cerrar una alianza. ¿Hasta dónde llegarán en busca de los Fremen? ¿Estarán dispuestos a volver a hablar con ellos?
- ⦿ Si el gusano no se lo ha tragado todo, los contrabandistas tenían un cargamento de especia de tamaño decente. ¿Quizás valga la pena montar una misión para encontrarlo y recuperarlo?



SHARAH FELL

MENTAT

Acabas de salir de la Escuela Mentat y estás impaciente por ponerte al servicio de una Casa Noble. Puede que a veces seas un poco ingenua, pero tu desapego también te ayuda a ver cada situación libre de convenciones sociales e ideas preconcebidas. Servir junto a un Mentat como Thufir Hawat te intimida bastante, por lo que estás feliz de que te hayan asignado a un lugar donde puedes demostrar tu valía, lejos de su sombra.

Rasgos: Condicionamiento mentat, Fría y directa

Ambición: Convertirme en la mejor mentat de mi Casa.

TALENTOS

CONOCIMIENTOS ENCICLOPÉDICOS

Una vez por escena, puedes usar tu habilidad de Intelecto en una prueba de habilidad en sustitución de cualquier otra habilidad. Además, se cuenta como si tuvieras una especialidad para esa prueba.

DISCIPLINA MENTAT (TALENTO MENTAT)

Tienes una memoria casi perfecta, incluso para los datos más complejos. Al hacer una prueba de Intelecto relacionada con recordar un dato, puedes considerar que uno de los d20 de tu reserva saca un 1 de forma automática.

SANGRE FRÍA (INTELECTO)

Cuando intentas una prueba de Intelecto, antes de tirar, puedes gastar un punto de Determinación para tener éxito automáticamente, pero no generas Inercia. Las reglas normales para gastar Determinación se siguen aplicando.

RECURSOS INICIALES

- ⦿ Un cuchillo con el escudo de la Casa Atreides
- ⦿ Un contacto entre los mineros de especia de Arrakis
- ⦿ Un escudo personal



MOTIVACIÓN

DEBER: **6** Tengo un deber hacia la verdad.

FE: **5**

JUSTICIA: **8** La justicia no siempre es justa.

PODER: **4**

VERDAD: **7** La verdad siempre acaba por revelarse.

HABILIDAD

COMBATE: **4**

COMUNICACIÓN: **6** Insinuación

DISCIPLINA: **7** Mando

INTELECTO: **6** Análisis de datos, Razonamiento deductivo

MOVIMIENTO: **5**

ESPECIALIDADES



TALIA CARELL

CRIMINAL

La Casa Atreides te rescató de pasar una vida en las calles, te dieron un hogar y un propósito en el que emplear tus contactos y habilidades; a cambio, les juraste lealtad. Aunque has aprendido a trabajar junto a colegas de mejor condición, tus instintos no han cambiado y cuando te sientes amenazada recurrirás rápidamente a la violencia.

Rasgos: Criminal, Escoria peligrosa

Ambición: Controlar los bajos fondos de Arrakis.

TALENTOS

FIRME

Después de gastar un punto de Determinación, tira 1d20. Si obtienes un resultado igual o inferior a tu valor de Disciplina (sin modificadores), recuperas inmediatamente el punto gastado.

GOLPE DE MANO

Durante un conflicto, cuando superes una prueba de Combate para eliminar los recursos de un oponente y haya comprado uno o más dados generando Amenaza, puedes gastar 2 puntos de Inercia para eliminar otro recurso del enemigo.

LA HOJA LENTA

Cuando realizas un ataque durante un combate personal o una escaramuza utilizando un arma de cuerpo a cuerpo y compres uno o más dados gastando Inercia, puedes elegir uno de los recursos del enemigo en la misma zona e ignorarlo durante el ataque.

RECURSOS INICIALES

- ⦿ Un cuchillo con un depósito de veneno.
- ⦿ Un contacto en Arrakis que lidera una banda de matones
- ⦿ Un amigo en los bajos fondos de Arrakeen



MOTIVACIÓN

DEBER:

4

FE:

7

Siempre puedo confiar en mí misma.

JUSTICIA:

5

PODER:

8

El poder se alcanza a la punta de cuchillo.

VERDAD:

6

Yo construyo mi propia verdad.

HABILIDAD

COMBATE:

7

Pelea sucia

COMUNICACIÓN:

6

Intimidación

DISCIPLINA:

5

INTELECTO:

4

Sentido de peligro

MOVIMIENTO:

6

Sigilo

ESPECIALIDADES



HASSAN DIAGO

SIRVIENTE

Te entrenaste y trabajaste duro para convertirte en un sirviente. Trabajar para una Casa Noble es un honor para el que esperas estar a la altura. La gente suele ignorarte debido a tu posición social, lo que te otorga la oportunidad de observar y escuchar muchas cosas potencialmente útiles para los Atreides. También te permite comprender a los miembros de las clases altas mejor incluso que la mayoría de los nacidos nobles.

Rasgos: Leal y digno de confianza, Sirviente

Ambición: Convertirme en un espía de renombre para mi casa.

TALENTOS

CAUTELOSO (INTELECTO)

Cuando hagas una prueba utilizando Intelecto y compres d20 adicionales gastando Inercia, puedes volver a tirar un d20 de tu reserva de dados.

CONSEJERO (COMUNICACIÓN)

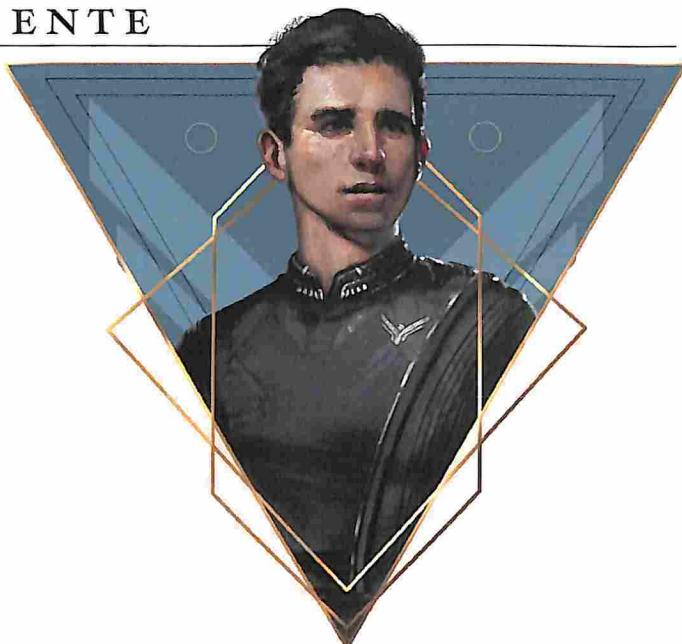
Siempre que utilices Comunicación para ayudar a un aliado, este puede volver a tirar un d20 de su reserva de dados.

PALABRAS SUTILES

Cuando intentes una prueba de Comunicación y compres uno o más dados gastando Inercia, puedes crear un nuevo rasgo gratis en el personaje con el que has hablado para reflejar tu influencia sobre sus pensamientos o humor.

RECURSOS INICIALES

- ⦿ Un contacto entre los sirvientes de Arrakeen (fuera de la Residencia)
- ⦿ Un amigo entre los mercaderes de Arrakis
- ⦿ Un contacto en Arrakis entre los comerciantes de artículos de lujo.



MOTIVACIÓN

DEBER:	7	Servir es mi razón de ser.
FE:	8	Creo que he elegido el lugar adecuado donde servir.
JUSTICIA:	6	Mi servicio será recompensado.
PODER:	5	
VERDAD:	4	

HABILIDAD

COMBATE:	5	
COMUNICACIÓN:	7	Diplomacia
DISCIPLINA:	4	Resolución
INTELECTO:	6	Etiqueta
MOVIMIENTO:	6	Discreto



ANNA MARGRAVE

NOVICIA BENE GESSERIT

Has pasado la mayor parte de tu vida entrenando entre las hermanas de la Bene Gesserit. Aunque aún no dominas sus habilidades más avanzadas, tienes un control sobre tu cuerpo y una capacidad de observación increíbles. Mientras continúas tu entrenamiento, te has puesto al servicio de la Casa Atreides como uno de sus agentes: una simple sirvienta de Lady Jessica. Mandas informes a la Sororidad regularmente, pero nadie que conozca tus orígenes espera que hagas lo contrario.

Rasgos: Bene Gesserit, Tranquila y vigilante

Ambición: Convertirte en Reverenda Madre.

TALENTOS

ANÁLISIS PASIVO

Cuando entras en una escena, puedes hacer una pregunta al director de juego como si hubieras gastado Inercia para Obtener Información.

CONDICIONAMIENTO PRANA BINDU

(TALENTO BENE GESSERIT)

Siempre que intentes una prueba de Movimiento o Disciplina que dependa del control de tu cuerpo, puedes volver a tirar un d20. Puedes controlar perfectamente tu respiración, ritmo cardíaco y órganos internos.

HIPERPERCEPCIÓN

(TALENTO BENE GESSERIT)

Siempre que gastes Inercia para Obtener Información sobre la situación actual, la ubicación donde te encuentres o una persona que estés observando, puede hacer dos preguntas a cambio de cada punto. Además, tus preguntas no se ven limitadas por los límites de la capacidad de percepción de la gente normal.

RECURSOS INICIALES

- ⦿ Una baraja de cartas del tarot de Dune
- ⦿ Un contacto entre las hermanas Bene Gesserit en Arrakis
- ⦿ Un pequeño cuchillo fácil de esconder



MOTIVACIÓN

DEBER: **8** La lealtad puede dividirse en varios trozos.

FE: **7** La Sororidad siempre me apoya.

JUSTICIA: **4**

PODER: **5**

VERDAD: **6** Las mayores verdades son las mejor ocultas están.

HABILIDAD

COMBATE: **6** Ataque furtivo

COMUNICACIÓN: **5** Engañar

DISCIPLINA: **6** Autocontrol

INTELECTO: **7** Empatía física

MOVIMIENTO: **4**

ESPECIALIDADES



MARCUS SYN

APRENDIZ DE MAESTRO DE ARMAS

Te uniste a la Casa Atreides como soldado, con la esperanza de encontrar emoción y aventuras, pero tu habilidad con la espada llamó la atención del propio Duncan Idaho. Te tomó como aprendiz y te enseñó más de lo que jamás creíste posible. Esta es tu primera oportunidad de poner a prueba tus habilidades sobre el terreno.

Rasgos: Impetuoso y astuto, Maestro de armas.

Ambición: Convertirme en el Maestro de armas de mi Casa.

TALENTOS

ATREVIDO (COMBATE)

Cuando hagas una prueba utilizando Combate y compres d20 adicionales generando Amenaza para el director de juego, puedes volver a tirar un d20 de tu reserva de dados.

MOVIMIENTO CONSCIENTE

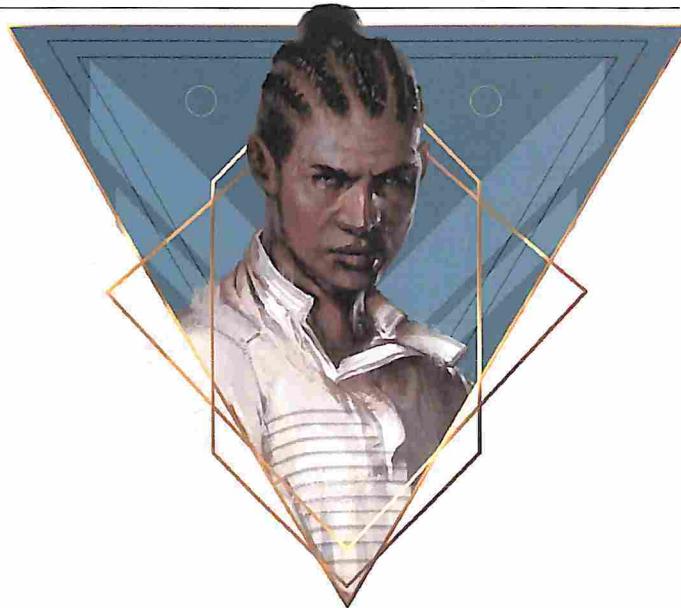
Cuando intentes una prueba de Movimiento y sufras una o más complicaciones, puedes gastar Inercia para ignorarlas, al coste de 1 punto por complicación ignorada.

MOVIMIENTO VELOZ

Cuando intentes una prueba de Movimiento, puedes elegir sufrir una complicación adicional a cambio de obtener un éxito automático. Además, durante cualquier conflicto, puedes sumar 1 punto a la reserva de Amenaza para realizar la primera acción del asalto, independientemente de quién actúe primero.

RECURSOS INICIALES

- ⦿ Una espada con el escudo de la Casa Atreides
- ⦿ Un escudo personal
- ⦿ Un amigo entre los mercenarios de Arrakis



MOTIVACIÓN

DEBER:

6

LEMA

Una espada que sirva al amo equivocado no tiene honor.

FE:

4

JUSTICIA:

7

La justicia es una hoja afilada.

PODER:

5

VERDAD:

8

La verdad siempre es simple.

HABILIDAD

COMBATE:

6

ESPECIALIDADES

Duelo, Estrategia

COMUNICACIÓN:

4

DISCIPLINA:

6

Precisión

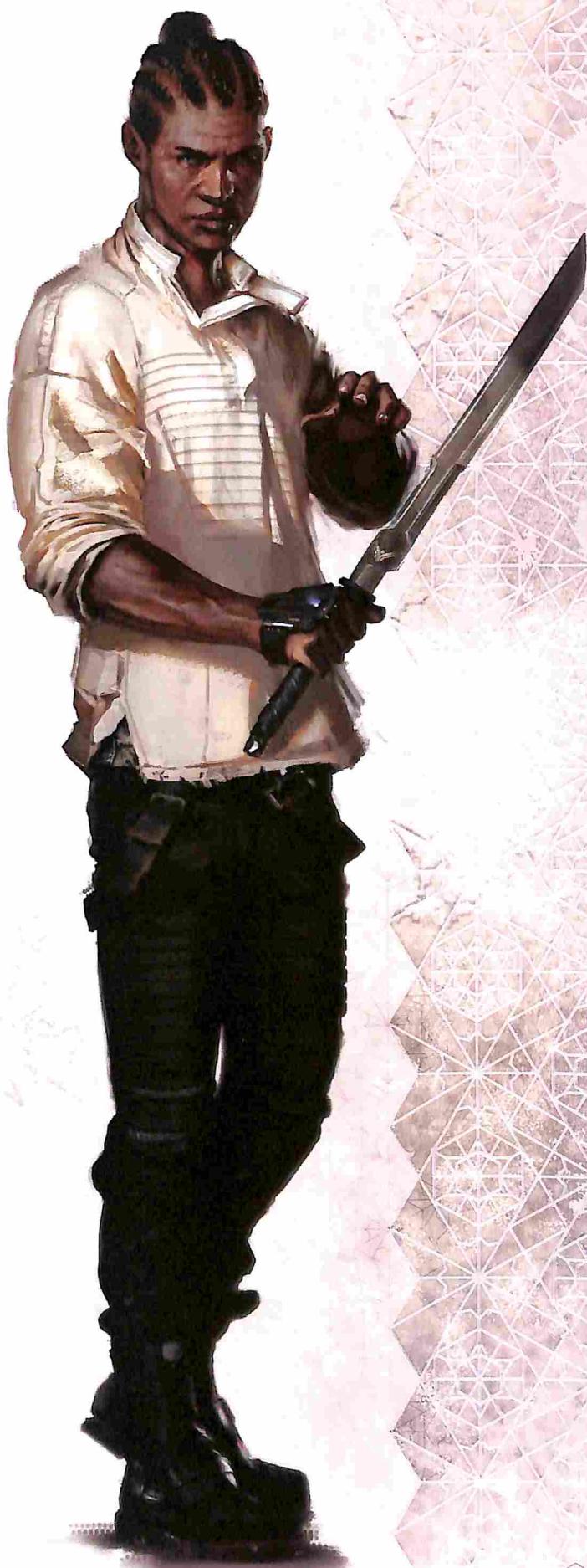
INTELECTO:

5

MOVIMIENTO:

7

Sigilo



CORBIN BRALIK

CONTRABANDISTA DE ESPECIA REFORMADO

Eres el único miembro del grupo cuya lealtad a la Casa Atreides aún no se ha puesto a prueba. Te criaron en Arrakis como parte de una familia de contrabandistas de especia y tenías una buena vida hasta que los Harkonnen os localizaron. Todo se fue al infierno rápidamente y tuviste que gastar todos los favores que te debían para salir del planeta y hallar refugio entre los Atreides. Por desgracia, parece que te toca volver a casa. Ojalá que los Harkonnen se hayan olvidado de tu existencia...

Rasgos: Contrabandista, Plebeyo, Supervivencia

Ambición: Sobrevivir el tiempo suficiente para hacerse rico.

TALENTOS

ATREVIDO (MOVIMIENTO)

Cuando hagas una prueba utilizando Movimiento y compres d20 adicionales generando Amenaza para el director de juego, puedes volver a tirar un d20 de tu reserva de dados.

PALABRAS SUTILES

Cuando intentes una prueba de Comunicación y compres uno o más dados gastando Inercia, puedes crear un nuevo rasgo gratis en el personaje con el que has hablado para reflejar tu influencia sobre sus pensamientos o humor.

TRABAJO EN EQUIPO (COMBATE)

Cuando un aliado intente superar una prueba de Combate y puedas comunicarte con él, puedes gastar 2 puntos de Inercia para permitirle usar tu puntuación y una de tus especialidades (si corresponde).

RECURSOS INICIALES

- ⦿ Un pequeño piso escondite en Arrakeen
- ⦿ Una pistola Maula
- ⦿ Un contacto entre los contrabandistas de especia



MOTIVACIÓN

DEBER:

6

LEMA

Ten cuidado con quienes te cubran la espalda.

FE:

5

JUSTICIA:

4

PODER:

8

Solo puedes confiar en ti mismo.

VERDAD:

7

El pasado siempre acaba por alcanzarnos.

HABILIDAD

COMBATE:

6

ESPECIALIDADES

COMUNICACIÓN:

7

Fisgar, Trueque

DISCIPLINA:

4

INTELECTO:

5

Contrabando

MOVIMIENTO:

6

Escapismo

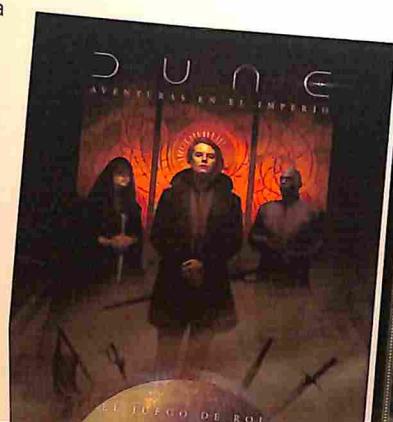


Dune: Aventuras en el Imperio es el juego de rol que te lleva a un futuro lejano y rebosante de imaginación, donde el miedo es el asesino de la mente y hay fintas dentro de fintas dentro de fintas. Enriquece tus partidas y el poder de tu Casa con esta colección de suplementos y accesorios de **Dune: Aventuras en el Imperio**.

EDICIÓN ESTÁNDAR

MANUAL BÁSICO

Un hermoso libro de reglas de 336 páginas de tapa dura a todo color, con todo lo que necesitas para crear los personajes y las Casas Nobles con los que aventurarte en el Imperio. Aprende a controlar la especia y a abrirte camino hacia el poder.



EDICIONES

COLECCIONISTA DEL

MANUAL BÁSICO

Casa Atreides

Casa Harkonnen

Demuestra tu lealtad hacia las casas más poderosas del Imperio



coleccinando estas dos impresionantes cubiertas

de la edicin especial del Manual Básico.



PANTALLA DEL DIRECTOR DE JUEGO

Una pantalla decorada de cuatro paneles y un libretto de 32 páginas con todo tipo de ayudas para el director de juego. La manera perfecta de construir vuestra historia y tu legado en las dunas de Arrakis.

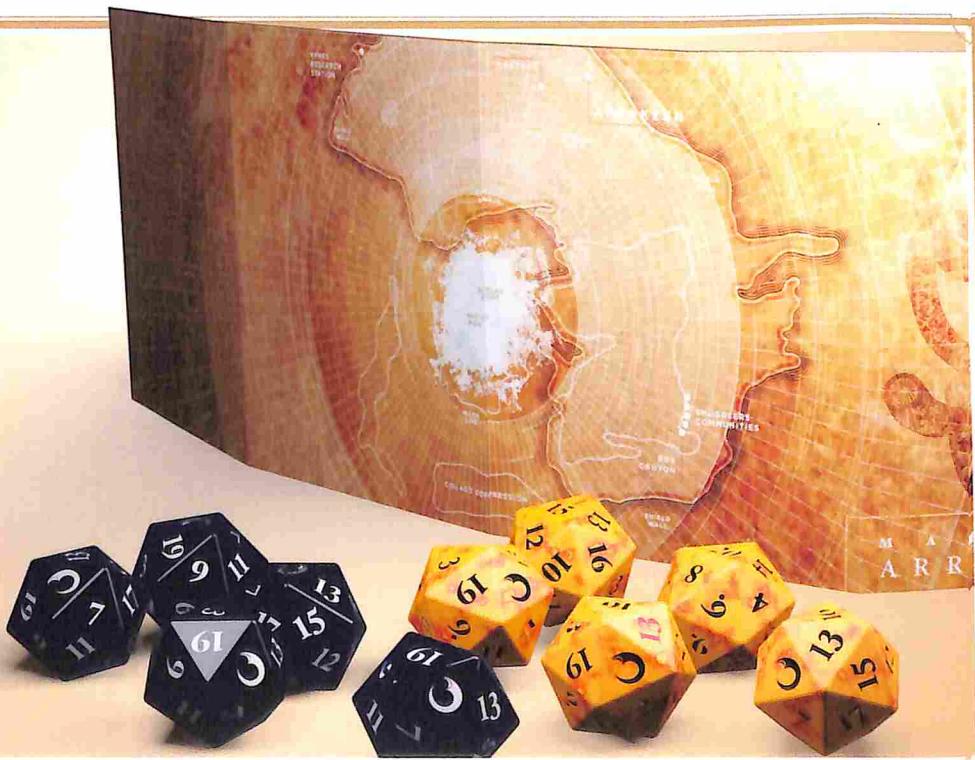
PACK DE DADOS ARRAKIS

Un hermoso juego de dados de color arena, personalizados con la imagen de un gusano. Lleva el poder de los Hacedores a tu mesa de juego.

PACK DE DADOS

ESPECIA MELANGE

Azules como los Ojos del Ibad. Navega con la claridad de la especia melange a través del futuro y del turbio mundo de Dune.



Para más detalles y noticias sobre los próximos lanzamientos de **Dune: Aventuras en el Imperio** y otras estupendas líneas de juegos de rol, visita la web de Nosolorol:
<https://www.nosolorol.es>

NOSOLOROL

MÖDIPHIÜS
ENTERTAINMENT



Ejemplar gratuito. Prohibida su venta.