



戦闘計画の公開時、相手がこのリーダーを使用している場合に公開する。

君はただちにこの戦闘に勝利し、(『レース銃』と『シールド』が公開されていたとしても)何も失わない。

相手のリーダーは死亡し、君はその戦力に等しい香料を得る。

両方のリーダーが裏切り者だった場合、両プレイヤーは敗北しどちらも香料を得ない。

戦闘計画の一部としてプレイする。

相手の防御カードにかかわらず、自動的に相手のリーダーを殺害する。

この戦闘でどちらかが『シールド<sup>Shield</sup>』をプレイしている場合、この戦闘の領域のすべての兵とリーダーと香料は失われ、トレイラクス・タンクやバンクに置かれる。両プレイヤーは敗北し、リーダー分の香料は支払われず、使用したカードはすべて捨てる。

戦闘計画の一部としてプレイする。

戦闘の解決前に相手のリーダーを殺害する。相手は『検知機<sup>Snooper</sup>』でリーダーを守ることができる。

この戦闘に勝利した場合、君はこのカードを手札に残せる。

戦闘計画の一部としてプレイする。

この戦闘で、君のリーダーを物理<sup>Projectile</sup>の武器から守る。

この戦闘に勝利した場合、君はこのカードを手札に残せる。

戦闘計画の一部としてプレイする。

この戦闘で、君のリーダーを毒<sup>Poison</sup>の武器から守る。

この戦闘に勝利した場合、君はこのカードを手札に残せる。

戦闘計画の公開時、相手がこのリーダーを使用している場合に公開する。

君はただちにこの戦闘に勝利し、(『レース銃』と『シールド』が公開されていたとしても)何も失わない。

相手のリーダーは死亡し、君はその戦力に等しい香料を得る。

両方のリーダーが裏切り者だった場合、両プレイヤーは敗北しどちらも香料を得ない。

戦闘計画の一部としてプレイする。

戦闘の解決前に相手のリーダーを殺害する。相手は『シールド<sup>Shield</sup>』でリーダーを守ることができる。

この戦闘に勝利した場合、君はこのカードを手札に残せる。

戦闘計画の一部としてプレイする。

戦闘の解決前に相手のリーダーを殺害する。相手は『検知機<sup>Snooper</sup>』でリーダーを守ることができる。

この戦闘に勝利した場合、君はこのカードを手札に残せる。

戦闘計画の一部としてプレイする。

この戦闘で、君のリーダーを物理<sup>Projectile</sup>の武器から守る。

この戦闘に勝利した場合、君はこのカードを手札に残せる。

戦闘計画の一部としてプレイする。

この戦闘で、君のリーダーを毒<sup>Poison</sup>の武器から守る。

この戦闘に勝利した場合、君はこのカードを手札に残せる。

戦闘計画の公開時、相手がこのリーダーを使用している場合に公開する。

君はただちにこの戦闘に勝利し、(『レース銃』と『シールド』が公開されていたとしても)何も失わない。

相手のリーダーは死亡し、君はその戦力に等しい香料を得る。

両方のリーダーが裏切り者だった場合、両プレイヤーは敗北しどちらも香料を得ない。

戦闘計画の一部としてプレイする。

戦闘の解決前に相手のリーダーを殺害する。相手は『シールド<sup>Shield</sup>』でリーダーを守ることができる。

この戦闘に勝利した場合、君はこのカードを手札に残せる。

戦闘計画の一部としてプレイする。

戦闘の解決前に相手のリーダーを殺害する。相手は『検知機<sup>Snooper</sup>』でリーダーを守ることができる。

この戦闘に勝利した場合、君はこのカードを手札に残せる。

戦闘計画の一部としてプレイする。

この戦闘で、君のリーダーを物理<sup>Projectile</sup>の武器から守る。

この戦闘に勝利した場合、君はこのカードを手札に残せる。

戦闘計画で戦力0のリーダーとしてプレイし、戦闘後に捨てる。

さらに武器1つと防御1つをプレイしてよい。『つまらぬ英雄<sup>Cheap Hero</sup>』はリーダーの代わり、あるいはリーダーが使えない場合にプレイできる。

戦闘計画の公開時、相手がこのリーダーを使用している場合に公開する。

君はただちにこの戦闘に勝利し、(『レース銃』と『シールド』が公開されていたとしても)何も失わない。

相手のリーダーは死亡し、君はその戦力に等しい香料を得る。

両方のリーダーが裏切り者だった場合、両プレイヤーは敗北しどちらも香料を得ない。

戦闘計画の一部としてプレイする。

戦闘の解決前に相手のリーダーを殺害する。相手は『シールド<sup>Shield</sup>』でリーダーを守ることができる。

この戦闘に勝利した場合、君はこのカードを手札に残せる。

戦闘計画の一部としてプレイする。

戦闘の解決前に相手のリーダーを殺害する。相手は『検知機<sup>Snooper</sup>』でリーダーを守ることができる。

この戦闘に勝利した場合、君はこのカードを手札に残せる。

戦闘計画の一部としてプレイする。

この戦闘で、君のリーダーを毒<sup>Poison</sup>の武器から守る。

この戦闘に勝利した場合、君はこのカードを手札に残せる。

戦闘計画で戦力0のリーダーとしてプレイし、戦闘後に捨てる。

さらに武器1つと防御1つをプレイしてよい。『つまらぬ英雄<sup>Cheap Hero</sup>』はリーダーの代わり、あるいはリーダーが使えない場合にプレイできる。

戦闘計画の公開時、相手がこのリーダーを使用している場合に公開する。

君はただちにこの戦闘に勝利し、(『レース銃』と『シールド』が公開されていたとしても)何も失わない。

相手のリーダーは死亡し、君はその戦力に等しい香料を得る。

両方のリーダーが裏切り者だった場合、両プレイヤーは敗北しどちらも香料を得ない。

戦闘計画の一部としてプレイする。

戦闘の解決前に相手のリーダーを殺害する。相手は『シールド<sup>Shield</sup>』でリーダーを守ることができる。

この戦闘に勝利した場合、君はこのカードを手札に残せる。

戦闘計画の一部としてプレイする。

この戦闘で、君のリーダーを物理<sup>Projectile</sup>の武器から守る。

この戦闘に勝利した場合、君はこのカードを手札に残せる。

戦闘計画の一部としてプレイする。

この戦闘で、君のリーダーを毒<sup>Poison</sup>の武器から守る。

この戦闘に勝利した場合、君はこのカードを手札に残せる。

戦闘計画で戦力0のリーダーとしてプレイし、戦闘後に捨てる。

さらに武器1つと防御1つをプレイしてよい。『つまらぬ英雄<sup>Cheap Hero</sup>』はリーダーの代わり、あるいはリーダーが使えない場合にプレイできる。

1 ターン目終了以降、嵐の移動数の決定後、嵐の移動前、〈防嵐壁〉Shield Wall がそこに隣接する領域に君の兵がいて、その兵のセクターと〈防嵐壁〉の間に嵐が無い場合のみプレイできる。  
〈防嵐壁〉のすべての兵を破壊する。  
〈防嵐壁〉破壊トークンを〈防嵐壁〉に置く。これ以降、帝国砂盆 Imperial Basin、アラキーン Arakeen、カルタグ Carthag は嵐から守られない。

1 ターン目終了以降、嵐フェイズ中、嵐マーカーが移動する前にプレイする。  
このカードをプレイすることにより、このフェイズの嵐を操作するのは君になる。嵐を反時計回りに0~10 セクター移動する。通常の嵐の移動は行わない。

戦闘計画の一部として、武器や防衛の代わりにプレイする。  
このカードはゲームにおいて意味が無く、戦闘計画の一部としてプレイすることのみ捨てることができる。

ベネ・ゲゼリットと同盟を結んでいる間、ベネ・ゲゼリットは君の戦闘相手に〈絡り声〉を使用できる。

現在の香料デッキの捨て札パイルに見える領域のすべての香料と兵を捨てる。  
その後、他の領域カードが公開されるまでカードを引き(さらに引いた『シャイー=フルド Shai-Hulud』カードは捨てる)、そこに香料を置く。  
事象の交点が発生する。プレイヤーは同盟を提携したり破棄したりしてよい。

任意の時点でプレイすることで、追加の復活を行う。  
ただちにトレイクス・タンク内のリーダー1 人か兵 5 つまでを、香料を支払わずにリザーブに復活してよい。  
通常の復活には影響しない。

戦闘計画の一部として、武器や防衛の代わりにプレイする。  
このカードはゲームにおいて意味が無く、戦闘計画の一部としてプレイすることのみ捨てることができる。

皇帝と同盟を結んでいる間、皇帝が香料を(バンクに)支払うことで、君は追加でトレイクス・タンクから兵を 3 つまで(合計 6 つまで)復活できる。

ハルコンネンと同盟を結んでいる間、ハルコンネンが君の戦闘相手のリーダーの裏切りカードを持っている場合、ハルコンネンはそれを使用できる。

現在の香料デッキの捨て札パイルに見える領域のすべての香料と兵を捨てる。  
その後、他の領域カードが公開されるまでカードを引き(さらに引いた『シャイー=フルド Shai-Hulud』カードは捨てる)、そこに香料を置く。  
事象の交点が発生する。プレイヤーは同盟を提携したり破棄したりしてよい。

移動フェイズ中にプレイする。  
惑星上での兵の移動を、追加で 1 回(通常の移動のルールに従って)行う。  
移動する兵は、この移動フェイズ中にすでに移動したグループでも他のグループでもよい。

戦闘計画の一部として、武器や防衛の代わりにプレイする。  
このカードはゲームにおいて意味が無く、戦闘計画の一部としてプレイすることのみ捨てることができる。

航宙ギルドと同盟を結んでいる間、惑星外のリザーブをデューン上へ、あるいはデューン上の 1 つの領域の兵を別な領域へ輸送でき、コストは航宙ギルドと同様の半額になる。航宙ギルドが航宙ギルドの特殊勝利条件で勝利する場合、君も勝利する。

君が戦闘で兵を失うたび、〈クウィサツツ・ハデラック〉カウンターを失った兵の数に等しいスペース数進める。  
カウンターが 7 に到達した以降、〈クウィサツツ・ハデラック〉トークンを使用できる(アトレイデスの派閥能力カード参照)。

現在の香料デッキの捨て札パイルに見える領域のすべての香料と兵を捨てる。  
その後、他の領域カードが公開されるまでカードを引き(さらに引いた『シャイー=フルド Shai-Hulud』カードは捨てる)、そこに香料を置く。  
事象の交点が発生する。プレイヤーは同盟を提携したり破棄したりしてよい。

他のプレイヤー1 人に対し、ゲームに関して「はい」か「いいえ」で答えることのできる質問を 1 つ公に行う。この間、ゲームは一時的に中断する。  
相手は正直に「はい」か「いいえ」で答えなければならない。

戦闘計画の一部として、武器や防衛の代わりにプレイする。  
このカードはゲームにおいて意味が無く、戦闘計画の一部としてプレイすることのみ捨てることができる。

フレメンと同盟を結んでいる間、フレメンは君の兵が蟲に食われることを防ぐことができる(防がないことも選べる)。また、君の兵が復活する際、フレメンはそのコストを支払わなくてよいことを選べる。フレメンがフレメンの特殊勝利条件で勝利する場合、君も勝利する。

現在の香料デッキの捨て札パイルに見える領域のすべての香料と兵を捨てる。  
その後、他の領域カードが公開されるまでカードを引き(さらに引いた『シャイー=フルド Shai-Hulud』カードは捨てる)、そこに香料を置く。  
事象の交点が発生する。プレイヤーは同盟を提携したり破棄したりしてよい。

現在の香料デッキの捨て札パイルに見える領域のすべての香料と兵を捨てる。  
その後、他の領域カードが公開されるまでカードを引き(さらに引いた『シャイー=フルド Shai-Hulud』カードは捨てる)、そこに香料を置く。  
事象の交点が発生する。プレイヤーは同盟を提携したり破棄したりしてよい。

他のプレイヤー1 人に対し、ゲームに関して「はい」か「いいえ」で答えることのできる質問を 1 つ公に行う。この間、ゲームは一時的に中断する。  
相手は正直に「はい」か「いいえ」で答えなければならない。

戦闘計画の一部として、武器や防衛の代わりにプレイする。  
このカードはゲームにおいて意味が無く、戦闘計画の一部としてプレイすることのみ捨てることができる。

アトレイデスと同盟を結んでいる間、アトレイデスは君の戦闘相手の戦闘計画の要素を 1 つ公開させることができる。

現在の香料デッキの捨て札パイルに見える領域のすべての香料と兵を捨てる。  
その後、他の領域カードが公開されるまでカードを引き(さらに引いた『シャイー=フルド Shai-Hulud』カードは捨てる)、そこに香料を置く。  
事象の交点が発生する。プレイヤーは同盟を提携したり破棄したりしてよい。

ゲームの準備後、各プレイヤーが「開始時」の作業を終えた以降、いずれか1人のプレイヤーが自身の派閥の能力を使用しようとしたとき、このカードを使うことで、その使用を止める。その能力は、その時点でのゲームの1フェイズ中止まる。

または、このカードをプレイすることで、以下のいずれか1つを適用する。

- ◆ 惑星への兵の輸送の際、コストをギルドと同額(通常半分)にし、それをバンクに支払う。
- ◆ 策略カードを1枚購入する際、コストの香料を支払わない。

勝利条件の能力は止められない。使用後は捨てる。

ゲームの準備後、各プレイヤーが「開始時」の作業を終えた以降、いずれか1人のプレイヤーが自身の派閥の能力を使用しようとしたとき、このカードを使うことで、その使用を止める。その能力は、その時点でのゲームの1フェイズ中止まる。

または、このカードをプレイすることで、以下のいずれか1つを適用する。

- ◆ 惑星への兵の輸送の際、コストをギルドと同額(通常半分)にし、それをバンクに支払う。
- ◆ 策略カードを1枚購入する際、コストの香料を支払わない。

勝利条件の能力は止められない。使用後は捨てる。

シエラゴの南 Cielago South に香料 12 を追加。

奇巖地帯 Broken Land に香料 8 を追加。

ハバニヤの尾根の平原 Habbanya Ridge Flat に香料 10 を追加。

南高原 South Mesa に香料 10 を追加。

岩の路頭地帯 Rock Outcroppings に香料 6 を追加。

シエラゴの北 Cielago North に香料 8 を追加。

赤い峡谷 Red Chasm に香料 8 を追加。

葬送砂漠 Funeral Plain に香料 6 を追加。

小砂海 The Minor Erg に香料 8 を追加。

シハーヤの尾根 Sihaya Ridge に香料 6 を追加。

大岩床 The Great Flat に香料 10 を追加。

ハツガ砂盆 Hagga Basin に香料 6 を追加。

〈古き裂け目〉 Old Gap に香料 6 を追加。

ハバニヤ砂海 Habbanya Erg に香料 8 を追加。

風の峠の北 Wind Pass North に香料 6 を追加。