



フremen Fremen

ゲーム開始時: タブールの群居洞 (Sietch Tabr)、南の〈準防嵐壁〉 (False Wall South)、西の〈準防嵐壁〉 (False Wall West) の 3ヶ所に合計で兵を 10 個配置する。残りの兵 10 個はリザーブ (デューンの地図外)。香料を 3 つ所有。

自動復活: 兵 3 つ (追加の復活はできない)。

能力

君はデューンの実住民で、そこでの生き方を熟知している。

輸送: 輸送の際、リザーブの任意の数の兵を、大岩床 (Great Flat) かそこから距離 2 までの任意の領域 1 つにコスト無しで輸送できる (要塞の侵入制限は適用される)。

移動: 移動の際、君の兵は 1 領地先の代わりに 2 領地先に移動できる。

シャイーフールド: 君の兵がいる領域にシャイーフールドが出現した場合、君の兵は食われない。事象の交点の解決後、その領域にいた任意の数の兵は、砂蟲に乗って (嵐と要塞のルールに反しないかぎり) 任意の領域 1 つに移動してよい。同じターン中にシャイーフールドが再び出現した場合、その領域に残っていた兵がいるならそれらを移動できる。

フremenの特殊勝利条件: 最終ターンの終了時点で誰も勝利しておらず、タブールの群居洞 (Sietch Tabr) とハバニヤの群居洞 (Habbanya Sietch) に君以外の兵がおらず、タックの群居洞 (Tuek's Sietch) にハルコンネンもアトレイデスも皇帝も兵を置いていない場合、デューンを改革する君たちの計画は成就し、君とその同盟はゲームに勝利する。

同盟

君は自分の同盟が砂蟲に食われないことを選べる (選ばなくてもよい)。同盟が兵を復活させる段階で、君はその同盟の兵をコスト無しで 3 つ復活させてよい。君の同盟は、君が特殊勝利条件を満たした場合に同時に勝利する。



アトレイデス Atreides

ゲーム開始時: アラキーン (Arakeen) に兵を 10 個配置する。残りの兵 10 個はリザーブ (惑星外)。香料を 10 個所有。策略 (Treachery) デッキと香料デッキを近くに置く。

自動復活: 兵 2 つ。

能力

君は限定的な予知能力がある。

ビッド: ビッドフェイズ中、各カードを誰かがビッドする直前に、そのカードを秘密裏に見てよい。君 (のみ) はその内容を記録してよい。

移動: 移動フェイズの開始時に、いずれかのプレイヤーが移動する前に、香料デッキの一番上を見てよい。

戦闘: 戦闘フェイズ中、相手が自分に対して行う戦闘計画の 4 つの要素 (リーダー、武器、防御、ダイヤルの値) のうちいずれか 1 つを公開させてよい。武器や防御を確認したときに相手がそれを使用していない場合でも、他の要素を改めて公開させることはできない。

同盟

同盟の戦闘相手の戦闘計画の要素の 1 つを同盟に公開させてよい。

上級能力

嵐: ゲームの最初のターンでは通常通り戦闘ホイールで嵐マーカーを移動する。その後フレメンのプレイヤーは嵐(Storm)カードをシャッフルして1枚引き、秘密裏に表を見て裏向きに自分の前に置く。次のターンの嵐フェイズにフレメンは裏向きの嵐カードを公開し、嵐マーカーをその数に等しいセクター数反時計回りに進める。フレメンのプレイヤーは公開したカードを嵐カードの山札に戻してシャッフルし、次のターンのための嵐カードを1枚引いて確認して裏向きの自分の前に置く。

砂蟲: 香料噴気中、(効果が適用されたシャイアー=フルード以降の)追加のシャイアー=フルードカード1枚につき、任意の領地1つに砂蟲を発生させる。その領地のすべての兵は(フレメンを除き)捨てられる。

嵐の被害: フレメンの兵が嵐に捕まった場合、半分(端数切り上げ)のみ失われる。また、嵐の領域に兵を投入でき、その際投入した兵の半分(端数切り上げ)は失われる。

フェダイキン: ★のついた3つの兵はフェダイキンで、戦力は2である。復活の際は兵1つとして扱い、1ターンに1つのみ復活できる。

上級戦闘: 戦闘の際に、香料を支払わなくても兵の戦力は半分にならない。

上級能力

クウィサッツ・ハデラック: ゲーム開始時にクウィサッツ・ハデラック(Kwisatz Haderach)カードを受け取る。その上の0のスペースに同アイコンのトークンを置き、戦闘で自分の兵が1つ失われるたびに、トークンを1スペース進める。トークンが7のスペースに入ったら、これ以降クウィサッツ・ハデラックが使えるようになる。

- ◆ 各ターンにつきいずれか1つの領域での戦闘で、戦闘計画のリーダー(「つまらぬ英雄」(Cheap Hero)を含む)にクウィサッツ・ハデラックを追加できる。そのリーダーの戦力は+2。そのリーダーが死亡した場合、クウィサッツ・ハデラックの値はその戦闘に適用できない。
- ◆ クウィサッツ・ハデラックが追加されたリーダーは裏切らない。
- ◆ クウィサッツ・ハデラックは「レース銃」(Lasgun) + 「シールド」(Shield)の場合にのみ死亡する。死亡した場合、クウィサッツ・ハデラックは他のリーダーと同様に復活させる。



ハルコンネン Harkonnen

ゲーム開始時:カルタグ(Carthag)に兵を 10 個配置する。残りの兵 10 個はリザーブ(惑星外)。香料を 10 個所有。

自動復活:兵 2 つ。

能力

君は策謀に長けている。

裏切り者:ゲームの開始時に裏切り(Traitor)デッキからカードを 4 枚引いた際、(自分のリーダーも含め)そのカードをすべて手元に保持する。この中の他の派閥のリーダーはどれも戦闘中に裏切り者として公開できる。

策略:策略(Treachery)カードを最大 8 枚まで持てる。手札の策略カードが 8 枚の場合はビッドに参加できない。ゲームの開始時の策略カードは 1 枚ではなく 2 枚配られ、策略カードを 1 枚購入するたびに追加で策略デッキからカードを 1 枚引く(コスト無し、手札が 8 枚を超える場合は引けない)。

同盟

同盟の戦闘相手のリーダーに対し、君が持つ裏切りカードを裏切り者として公開してよい。

上級能力

リーダーの拘束:戦闘で勝利するたび、敗北した派閥のリーダー 1 人(この戦闘で生き残ったリーダーを含むが、他の領域で戦闘したリーダーは除く)をランダムに 1 人選び、以下のいずれかを行う。

- ◆ そのディスクを裏向きにトレイラクス・タンクに置き、香料を 2 つ得る。
- ◆ そのリーダーを手元に残し、他の戦闘で 1 回使用する。使用後に死亡していない場合は元の派閥に返す。自分のリーダーがすべて死亡した場合、拘束中の他の派閥のリーダーはすべて元の派閥に返す。死亡した拘束リーダーは元の持ち主が通常のルールで復活させる。拘束リーダーが裏切ることもありえる。



ベネ・ゲセリット Bene Gesserit

ゲーム開始時:極陥(Polar Sink)に兵を 1 つ配置する。残りの兵 19 個はリザーブ(惑星外)。香料を 5 つ所有。

自動復活:兵 1 つ。

能力

君は思考操作の達人である。

予言:各プレイヤーが派閥を選び座席を決めてプレイヤーマーカーを置いた後、他のいずれか 1 つの派閥がなんターン目に勝利するかを予言する。予言(Prediction)カードから派閥とターン数カードを 1 枚ずつ選んでスクリーンの内側に伏せて置き、残りは裏向きのまま箱に戻す。予言した派閥が予言したターンに(単独か同盟かにかかわらず)勝利した場合、予言カードを 2 枚とも公開し、このゲームは君が単独で勝利する。通常の方法でも勝利は可能。航空ギルドやフレメンが特殊勝利条件では予言は公開できない。

宗教的助言者:他の派閥が惑星外からデューンに兵を輸送するたび、君のリザーブの兵を 1 つ極陥(Polar Sink)にコスト無しで移動させてよい。

〈絡り声〉:戦闘での相手に対し〈絡り声〉を使用し、相手の戦闘計画でのカード 1 枚を使うことまたは使わないことを強制してよい。指定できるカードは、特定の武器(「毒(Poison)」、「物理(Projectile)」、「レース銃(Lasgan)」)か特定の防御(「検知機(Snooper)」、「シールド(Shield)」)か「無意味なカード」か「つまらぬ英雄(Cheap Hero)」のいずれか。相手がその指示に従うことが不可能な場合、相手は望む行動を取ってよい。

同盟

君の同盟の戦闘で、その相手に対し〈絡り声〉を使用してよい。

上級能力

CHAOMの援助: 君は所有する香料の数に関係なくCHAOMの援助により香料を2つ得る。

カラーマ: 君は無価値のカード(Worthless Card)をカラーマ(Karama)として使用できる。

助言者: 君の兵は両面印刷で、縞模様の兵は「助言者」とであるとみなされる。ある領域にベネ・ゲセリットのみがいる場合、その領域の助言者は裏返して通常の兵にする。

- ◆ **ゲーム開始時:** (いるなら)フレメンの配置後、任意の領域に助言者を1つ置いてよい。
- ◆ **同行:** 他の派閥が惑星外から兵を輸送する際、(極陥(Polar Sink)に兵を置く代わりに)助言者を1つコスト無しで同じ領域に輸送してよい。
- ◆ **共存:** 助言者は他の派閥と領域で共存する。助言者は兵として扱わず、香料を収穫せず、他の派閥の要塞の支配を妨害せず、他の派閥が要塞に入る際に(2つ目の)派閥として扱わず、アラキーン(Arakeen)やカルタグ(Garthag)にいても移動距離は増えず、「家蔵核兵器」(Family Atomic)はプレイできない。助言者は嵐や砂蟲や「レース銃」(Lasgun) + 「シールド」(Shield)の被害を受ける。
- ◆ **輸送:** 自分の兵を空いている領域に輸送する際は、兵として輸送する義務がある。他の兵がいる領域に輸送する場合、兵として輸送しても助言者として輸送してもよい。
- ◆ **浸透:** 他の兵が自分の兵のいる領域に輸送や移動を行った場合、その兵を裏返して助言者にしてよい。
- ◆ **戦闘:** 香料噴気/事象の交点フェイズの終了後、任意の数の領域を選び、その領域のすべての助言者を裏返して兵にしてよい。



航宙ギルド Spacing Guild

ゲーム開始時: タックの群居洞(Tuek's Sietch)に兵を 5 つ配置する。残りの兵 15 個はリザーブ(惑星外)。香料を 5 つ所有。

自動復活: 兵 1 つ。

能力

君はデューンへの輸送を管理している。

輸送の支払い: 他の派閥が惑星外のリザーブからデューンへ兵を輸送するとき、そのコストの香料はバンクではなく君に支払う。

各種の輸送: 各ターン、君は以下の 3 つのうち 1 つの輸送を実行できる(コストは支払う)。

- ◆ 通常通りに惑星外のリザーブからデューンへ輸送する。
- ◆ 領域 1 つの任意の数の自分の兵をボード上の他の領域 1 つに輸送する。
- ◆ 領域 1 つの任意の数の自分の兵をリザーブに戻す。

コスト半額: 君自身の兵を輸送する場合、コストは半分になる。リザーブに戻す場合は兵 2 つにつき香料 1 つ。

航宙ギルドの特殊勝利条件: ゲームの最後までいずれの派閥も勝利できない場合、君はデューンの支配を維持し、自動的にゲームに勝利する。

同盟

君の同盟は、惑星外のリザーブから惑星へ、あるいはデューン上の 1 つの領域から他の 1 つの領域へ、航宙ギルド同様の半額のコストで兵を輸送できる。

上級能力

任意の輸送と移動: 君の輸送と移動はターン順に従わない。他のプレイヤーは順番通りに輸送や移動を行うが、君はその途中で(最初、任意のプレイヤー間、最後のいずれかで)輸送や移動を行う。いつ実行するかは、実際にその輸送や移動を実行したい時点で宣言して割り込む。



皇帝 Emperor

ゲーム開始時: 兵 20 個はリザーブ(惑星外)。香料を 10 個所有。

自動復活: 兵 1 つ。

能力

君は莫大な富を所有している。

ビッド: 他の派閥が策略(Treachery)カードを購入するとき、そのコストの香料はバンクではなく君に支払う。

同盟

同盟が兵を復活する際、トレイラクス・タンクからその同盟の兵を追加で 3 つまで(合計最大 6 つまで)復活させてよい(そのコストは君がバンクに支払う)。

上級能力

サルダウカー: ★のついた 5 つの兵はサルダウカーで、フレメン以外との戦闘で戦力は 2 である。復活の際は兵 1 つとして扱い、1 ターンに 1 つのみ復活できる。