

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。

物理 Projectile の武器に数えるが、他の武器と一緒にプレイした場合、これは物理 Projectile に対する防御に数える。

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。

毒 Poison の防御に数えるが、他の防御と一緒にプレイした場合、これは毒 Poison の武器に数える。

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 Shield』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。

両方のリーダーを殺害する(それによる香料は得られない)。

どちらのリーダーも、『シールド Shield』を使って自身のリーダーを『榴弾砲の攻撃』から守ることができる。

(シールドにより)生き残ったリーダーは戦闘の合計に数えない。ダイヤルの値の大きい方が勝利する。

任意のフェイズの開始時、すべてのプレイヤーは自身のシールド内の香料の半分(端数切り捨て)を香料バンクに捨てる。

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『検知機 Snooper』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 Projectile 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。

香料噴気 Spice Blow が出た直後にプレイする。その香料噴気を2倍にする。その領域に2倍の数の香料を置く。

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。

この武器は物理 Projectile と毒 Poison の両方に数える。

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 Poison 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。

香料噴気フェイズの開始時に、次の香料噴気カードを公開する代わりにプレイする。砂蟲が出現する。

『シャイー＝フルード Shai-Hulud』が公開されたかのようにゲームを進行する。

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。

両方のリーダーを殺害する。『検知機 Snooper』で防がれない。

戦闘の結果を確認した後、この武器を使わないことを選べる。

戦闘計画の一部としてプレイする。

『シールド Shield』(物理防御)と『検知機 Snooper』(毒防御)の両方に数える。

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、武器や防御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。

現在のすべての同盟を破棄する。このカードを脇に置き、代わりにのカードを1枚引く。次に(このターンまたは以降のターンに)『シャイ=フルード Shai-Hulud』カードを引いたとき、それは効果を発揮せずに捨てられ、新たな香料噴気カードを引く。その香料噴気は2倍になる。

イクスと同盟を結んでいる間、君が競りで策略カードを購入した後、ただちにそれを捨ててデッキの一番上のカードを引いてよい。

トレイラクスと同盟を結んでいる間、君の兵やリーダーを半額(端数切り上げ)で復活させてよい。

ドミニク・ヴェルニウス	テシア・ヴェルニウス	クティル・ピルルー	カイレア・ヴェルニウス
裏切り - イクス	裏切り - イクス	裏切り - イクス	裏切り - イクス
カンマール・ピルルー	マスター・ザーフ	ヒルダー・フェン・アジディカ	ゾール
裏切り - イクス	裏切り - トレイラクス	裏切り - トレイラクス	裏切り - トレイラクス
ウィック	プリン	つまらぬ英雄	誘導ハンター
裏切り - トレイラクス	裏切り - トレイラクス	裏切り	武器 - 物理
バジリア武器	毒の刃	毒の歯	奇態な方法
武器 - 毒	武器 - 特殊	武器 - 毒 - 特殊	武器 - 防御 - 特殊
榴弾砲の攻撃	シールド	検知機	シールド検知機
武器 - 特殊	防御 - 物理	防御 - 毒	防御 - 特殊
化学物質	アマール	採取機	起震杭
防御 - 武器 - 特殊	特殊	香料噴気 - 特殊	香料噴気 - 特殊
クル・ワハド	砂鱗	イクス	トレイラクス
無価値のカード	特殊	同盟	同盟

アクスロートル・タンク

技術 



復活フェイズ:
自動復活を行ったプレイヤーがいる場合、支配している技術1つにつき香料1を得る。自動復活を行ったのがトレイラクスの場合、この収入は得られない。
技術を3つ支配している場合、勝利条件において要塞を1つ支配しているものとみなす。

ハイライナー

技術 



輸送と移動フェイズ:
惑星外から兵の輸送を行ったプレイヤーがいる場合、支配している技術1つにつき香料1を得る。惑星外からの輸送を行ったのが航空ギルドの場合、この収入は得られない。
技術を3つ支配している場合、勝利条件において要塞を1つ支配しているものとみなす。

香料生産

技術 



CHAOMの援助フェイズ:
CHOAMの援助を受け取ったプレイヤーがいる場合、支配している技術1つにつき香料1を得る。CHOAMの援助を受け取ったのがベネ・ゲゼリットの場合、この収入は得られない。
技術を3つ支配している場合、勝利条件において要塞を1つ支配しているものとみなす。