

Comuni

**Spia
Commando**

Questa carta può essere utilizzata a scelta del giocatore, come fosse una qualsiasi altra carta Spia; inoltre fornisce un modificatore di -1 sul lancio del dado per verificare la sorte della Spia.
Questa carta è immune alla carta Annulla Azione Spia e Eliminazione Spie Nemiche.

Comuni

Scout

Giocata in qualsiasi momento, permette il piazzamento di una unità scout in un esagono controllato e libero da zone nemiche.

Comuni

**Spia
Agente Speciale**

Questa carta può essere giocata solamente su una Spia Veterana ed utilizzata a scelta del giocatore, come fosse una qualsiasi altra carta Spia (esclusa la carta Spia Commando).

Comuni

**Spia
Agente Speciale**

Questa carta può essere giocata solamente su una Spia Veterana ed utilizzata a scelta del giocatore, come fosse una qualsiasi altra carta Spia (esclusa la carta Spia Commando).

Comuni

Sovvenzione

Giocata in qualsiasi istante permette al giocatore di incassare 5 unità di spezia. Il giocatore Fremem usa questa carta per costruire due unità.

Comuni

Sovvenzione

Giocata in qualsiasi istante permette al giocatore di incassare 5 di spezia. Il giocatore Fremem usa questa carta per costruire due unità.

Comuni

Sovvenzione

Giocata in qualsiasi istante permette al giocatore di incassare 5 di spezia. Il giocatore Fremem usa questa carta per costruire due unità.

Comuni

Sovvenzione

Giocata in qualsiasi istante permette al giocatore di incassare 5 di spezia. Il giocatore Fremem usa questa carta per costruire due unità.

Comuni

Movimento

Giocata su uno stack prima del suo movimento, fornisce a tutte le pedine dello stack, 2 punti movimento addizionali.

Comuni

Movimento

Giocata su uno stack prima del suo movimento, fornisce a tutte le pedine dello stack, 2 punti movimento addizionali.

Comuni

Movimento

Giocata su uno stack prima del suo movimento, fornisce a tutte le pedine dello stack, 2 punti movimento addizionali.

Comuni

Movimento

Giocata su uno stack prima del suo movimento, fornisce a tutte le pedine dello stack, 2 punti movimento addizionali.

Comuni

**Spia
Assassino**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con un Leader nemico, consente alla spia di eliminare il Leader nemico.

Comuni

**Spia
Assassino**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con un Leader nemico, consente alla spia di eliminare il Leader nemico.

Comuni

**Spia
Sabotatore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono nemico con una fortificazione o una piattaforma, elimina una di queste dall'esagono.

Comuni

**Spia
Sabotatore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono nemico con una fortificazione o una piattaforma, elimina una di queste dall'esagono.

Comuni

**Spia
Sabotatore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono nemico con una fortificazione o una piattaforma, elimina una di queste dall'esagono.

Comuni

**Spia
Traditore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con un comando nemico, spinge il comando a tradire annullando il suo modificatore per il resto del turno.

Comuni

**Spia
Traditore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con un comando nemico, spinge il comando a tradire annullando il suo modificatore per il resto del turno.

Comuni

**Spia
Traditore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con un comando nemico, spinge il comando a tradire annullando il suo modificatore per il resto del turno.

Comuni

Spia
Incursore

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono di città nemica, annulla il moltiplicatore (x2) difensivo per le unità in città per il resto del turno.

Comuni

Spia
Incursore

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono di città nemica, annulla il moltiplicatore (x2) difensivo per le unità in città per il resto del turno.

Comuni

Contro
Spionaggio

Giocata durante il proprio turno su un esagono dove sono presenti tue unità combattenti ed una spia nemica, consente la rimozione della spia. Se la spia è veterana allora si tira 1d6: 1-2 nessun effetto; 3-6 spia eliminata.

Comuni

Contro
Spionaggio

Giocata durante il proprio turno su un esagono dove sono presenti tue unità combattenti ed una spia nemica, consente la rimozione della spia. Se la spia è veterana allora si tira 1d6: 1-2 nessun effetto; 3-6 spia eliminata.

Comuni

Contro
Spionaggio

Giocata durante il proprio turno su un esagono dove sono presenti tue unità combattenti ed una spia nemica, consente la rimozione della spia. Se la spia è veterana allora si tira 1d6: 1-2 nessun effetto; 3-6 spia eliminata.

Comuni

Contro
Spionaggio

Giocata durante il proprio turno su un esagono dove sono presenti tue unità combattenti ed una spia nemica, consente la rimozione della spia. Se la spia è veterana allora si tira 1d6: 1-2 nessun effetto; 3-6 spia eliminata.

Comuni

Contro
Spionaggio

Giocata durante il proprio turno su un esagono dove sono presenti tue unità combattenti ed una spia nemica, consente la rimozione della spia. Se la spia è veterana allora si tira 1d6: 1-2 nessun effetto; 3-6 spia eliminata.

Comuni

Contro
Spionaggio

Giocata durante il proprio turno su un esagono dove sono presenti tue unità combattenti ed una spia nemica, consente la rimozione della spia. Se la spia è veterana allora si tira 1d6: 1-2 nessun effetto; 3-6 spia eliminata.

Comuni

Contro
Spionaggio

Giocata durante il proprio turno su un esagono dove sono presenti tue unità combattenti ed una spia nemica, consente la rimozione della spia. Se la spia è veterana allora si tira 1d6: 1-2 nessun effetto; 3-6 spia eliminata.

Comuni

Contro
Spionaggio

Giocata durante il proprio turno su un esagono dove sono presenti tue unità combattenti ed una spia nemica, consente la rimozione della spia. Se la spia è veterana allora si tira 1d6: 1-2 nessun effetto; 3-6 spia eliminata.

Comuni

**Annulla
Azione Spia**

Giocata subito dopo una carta Spia, ne annulla gli effetti.
Inefficace contro la carta Spia Comando.

Comuni

**Annulla
Azione Spia**

Giocata subito dopo una carta Spia, ne annulla gli effetti.
Inefficace contro la carta Spia Comando.

Comuni

**Annulla
Azione Spia**

Giocata subito dopo una carta Spia, ne annulla gli effetti.
Inefficace contro la carta Spia Comando.

Comuni

**Annulla
Azione Spia**

Giocata subito dopo una carta Spia, ne annulla gli effetti.
Inefficace contro la carta Spia Comando.

Comuni

**Annulla
Azione Spia**

Giocata subito dopo una carta Spia, ne annulla gli effetti.
Inefficace contro la carta Spia Comando.

Comuni

**Addestramento
Speciale**

In qualsiasi momento, questa carta permette la conversione di una unità Regolare che sia in un esagono di città, in Veterana.

Comuni

**Addestramento
Speciale**

In qualsiasi momento, questa carta permette la conversione di una unità Regolare che sia in un esagono di città, in Veterana.

Comuni

**Battaglia
Attacco**

Giocata subito prima della risoluzione di una battaglia dà un bonus (+1) al modificatore del comando che attacca.

Comuni

**Battaglia
Attacco**

Giocata subito prima della risoluzione di una battaglia dà un bonus (+1) al modificatore del comando che attacca.

Comuni

**Battaglia
Attacco**

Giocata subito prima della risoluzione di una battaglia dà un bonus (+1) al modificatore del comando che attacca.

Comuni

Scout

Giocata in qualsiasi momento, permette il piazzamento di una unità scout in un esagono controllato e libero da zoc nemiche.

Comuni

Scout

Giocata in qualsiasi momento, permette il piazzamento di una unità scout in un esagono controllato e libero da zoc nemiche.

Comuni

Spia
Sabotatore

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono nemico con una fortificazione o una piattaforma, elimina una di queste dall'esagono.

Comuni

Spia
Sabotatore

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono nemico con una fortificazione o una piattaforma, elimina una di queste dall'esagono.

Comuni

Battaglia
Difesa

Giocata subito prima della risoluzione di una battaglia dà un bonus (+1) al modificatore del comando che difende.

Comuni

Battaglia
Difesa

Giocata subito prima della risoluzione di una battaglia dà un bonus (+1) al modificatore del comando che difende.

Comuni

Battaglia
Difesa

Giocata subito prima della risoluzione di una battaglia dà un bonus (+1) al modificatore del comando che difende.

Comuni

Battaglia
Forza

Giocata subito prima della risoluzione di una battaglia a cui partecipa un nostro comando, dà un bonus (+5) alla forza del comando.

Comuni

Battaglia
Forza

Giocata subito prima della risoluzione di una battaglia a cui partecipa un nostro comando, dà un bonus (+5) alla forza del comando.

Comuni

Battaglia
Forza

Giocata subito prima della risoluzione di una battaglia a cui partecipa un nostro comando, dà un bonus (+5) alla forza del comando.

Comuni

Gilda Spaziale

Giocata all'inizio della propria fase di movimento, consente trasporti più economici nella fase movimento corrente: tutti i costi della tabella trasporto sono abbassati di uno.
Con questa carta il giocatore Fremen costruisce due unità.

Comuni

Gilda Spaziale

Giocata all'inizio della propria fase di movimento, consente trasporti più economici nella fase movimento corrente: tutti i costi della tabella trasporto sono abbassati di uno.
Con questa carta il giocatore Fremen costruisce due unità.

Comuni

Gilda Spaziale

Giocata all'inizio della propria fase di movimento, consente trasporti più economici nella fase movimento corrente: tutti i costi della tabella trasporto sono abbassati di uno.
Con questa carta il giocatore Fremen costruisce due unità.

Comuni

Gilda Spaziale

Giocata all'inizio della propria fase di movimento, consente trasporti più economici nella fase movimento corrente: tutti i costi della tabella trasporto sono abbassati di uno.
Con questa carta il giocatore Fremen costruisce due unità.

Comuni

Bene Gesserit

Giocata in qualsiasi momento, permette al giocatore di pescare 3 nuove carte dal mazzo e tenerne una a scelta del giocatore.
Tutti gli eventi pescati vengono comunque giocati.

Comuni

Bene Gesserit

Giocata in qualsiasi momento, permette al giocatore di pescare 3 nuove carte dal mazzo e tenerne una a scelta del giocatore.
Tutti gli eventi pescati vengono comunque giocati.

Comuni

Bene Gesserit

Giocata in qualsiasi momento, permette al giocatore di pescare 3 nuove carte dal mazzo e tenerne una a scelta del giocatore.
Tutti gli eventi pescati vengono comunque giocati.

Comuni

Bene Gesserit

Giocata in qualsiasi momento, permette al giocatore di pescare 3 nuove carte dal mazzo e tenerne una a scelta del giocatore.
Tutti gli eventi pescati vengono comunque giocati.

Comuni

Karama

Giocata in qualsiasi momento, annulla l'effetto di una qualsiasi carta appena giocata (evento esclusa).

Comuni

Karama

Giocata in qualsiasi momento, annulla l'effetto di una qualsiasi carta appena giocata (evento esclusa).

Comuni

Modulo Estraniante

Giocata durante il proprio turno, permette di piazzare una pedina "Modulo Estraniante" sul proprio pianeta.

Comuni

Modulo Estraniante

Giocata durante il proprio turno, permette di piazzare una pedina "Modulo Estraniante" sul proprio pianeta.

Comuni

Visioni

Giocata in qualsiasi momento, permette al giocatore di osservare le carte possedute da un altro giocatore.

Comuni

Visioni

Giocata in qualsiasi momento, permette al giocatore di osservare le carte possedute da un altro giocatore.

Comuni

Voce

Giocata in qualsiasi momento, permette al giocatore di rubare una carta presa a caso tra quelle possedute da un altro giocatore.

Comuni

Voce

Giocata in qualsiasi momento, permette al giocatore di rubare una carta presa a caso tra quelle possedute da un altro giocatore.

Comuni

Spia Diversivo

Giocata su una tua spia in un esagono con unità nemiche al momento di risolvere l'attacco su quelle unità, crea un diversivo che ti dà un modificatore di +2 al dado.

Comuni

Spia Diversivo

Giocata su una tua spia in un esagono con unità nemiche al momento di risolvere l'attacco su quelle unità, crea un diversivo che ti dà un modificatore di +2 al dado.

Evento

Tempeste Violente

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa muovere del doppio le tempeste nella prossima fase di movimento delle tempeste

Evento

Tempeste Violente

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa muovere del doppio le tempeste nella prossima fase di movimento delle tempeste

Evento

Abbondanza Spezia

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire 12 segnalini di spezia al posto dei soliti 6 nella prossima fase della spezia.

Evento

Abbondanza Spezia

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire 12 segnalini di spezia al posto dei soliti 6 nella prossima fase della spezia.

Evento

Tempeste Spaziali

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e blocca ogni forma di trasporto tra pianeti per il prossimo turno.

Evento

Tempeste Spaziali

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e blocca ogni forma di trasporto tra pianeti per il prossimo turno.

Comuni

Recupero Informazioni

Giocata al termine della fase Controllo Carte, permette al giocatore di recuperare una qualsiasi carta scartata durante questa ultima fase.

Comuni

Complotto

Giocata durante la fase delle Carte su un giocatore, blocca tutte le sue unità Comando nella attuale posizione, impedendo loro qualsiasi forma di movimento nel corrente turno. Inoltre queste unità possono essere utilizzate per difendere ma non per attaccare.

Evento

Attività Fremen

Il giocatore Fremen piazza in esagoni della mappa che non sia in zoc di unità nemiche, combattenti e non, 3 Regolari, presi tra quelli da costruire oppure tra quelli pronti per entrare in mappa. Se tutte le unità Regolari Fremen sono in mappa, allora si ignora la carta.

Evento

Attività Fremen

Il giocatore Fremen piazza in esagoni della mappa che non sia in zoc di unità nemiche, combattenti e non, 3 Regolari, presi tra quelli da costruire oppure tra quelli pronti per entrare in mappa. Se tutte le unità Regolari Fremen sono in mappa, allora si ignora la carta.

Evento

Attività Fremen

Il giocatore Fremen piazza in esagoni della mappa che non sia in zoc di unità nemiche, combattenti e non, 3 Regolari, presi tra quelli da costruire oppure tra quelli pronti per entrare in mappa. Se tutte le unità Regolari Fremen sono in mappa, allora si ignora la carta.

Comuni

Karama

Giocata in qualsiasi momento, annulla l'effetto di una qualsiasi carta appena giocata (evento esclusa).

Comuni

Decodifica Codici Nemici

Giocata nel proprio turno su un giocatore a tua scelta, questa carta fornisce un modificatore di -1 al dado per tutti i test effettuati da nostre Spie ai danni del giocatore su cui si è giocata la carta.

Comuni

Decodifica Codici Nemici

Giocata nel proprio turno su un giocatore a tua scelta, questa carta fornisce un modificatore di -1 al dado per tutti i test effettuati da nostre Spie ai danni del giocatore su cui si è giocata la carta.

Fremen

Controllo Verme

Giocata nel turno Fremen, questa carta fa apparire una unità verme in un esagono di deserto chiaro nel quale ci siano anche unità combattenti Fremen. Il verme rimarrà attivo per:
1-2 : 1 turno
3-4 : 2 turni
5-6 : 3 turni

Fremen

Controllo Verme

Giocata nel turno Fremen, questa carta fa apparire una unità verme in un esagono di deserto chiaro nel quale ci siano anche unità combattenti Fremen. Il verme rimarrà attivo per:
1-2 : 1 turno
3-4 : 2 turni
5-6 : 3 turni

Fremen

Controllo Verme

Giocata nel turno Fremen, questa carta fa apparire una unità verme in un esagono di deserto chiaro nel quale ci siano anche unità combattenti Fremen. Il verme rimarrà attivo per:
1-2 : 1 turno
3-4 : 2 turni
5-6 : 3 turni

Fremen

Controllo Verme

Giocata nel turno Fremen, questa carta fa apparire una unità verme in un esagono di deserto chiaro nel quale ci siano anche unità combattenti Fremen. Il verme rimarrà attivo per:
1-2 : 1 turno
3-4 : 2 turni
5-6 : 3 turni

Fremen

Controllo Verme

Giocata nel turno Fremen, questa carta fa apparire una unità verme in un esagono di deserto chiaro nel quale ci siano anche unità combattenti Fremen. Il verme rimarrà attivo per:
1-2 : 1 turno
3-4 : 2 turni
5-6 : 3 turni

Fremen

Controllo Verme

Giocata nel turno Fremen, questa carta fa apparire una unità verme in un esagono di deserto chiaro nel quale ci siano anche unità combattenti Fremen. Il verme rimarrà attivo per:
1-2 : 1 turno
3-4 : 2 turni
5-6 : 3 turni

Fremen

Controllo Verme

Giocata nel turno Fremen, questa carta fa apparire una unità verme in un esagono di deserto chiaro nel quale ci siano anche unità combattenti Fremen. Il verme rimarrà attivo per:
1-2 : 1 turno
3-4 : 2 turni
5-6 : 3 turni

Impero

Aiuti Militari

Giocata nel turno dell'Impero, questa carta rende disponibili a costo zero, 2 fanterie, 1 corazzato ed 1 artiglieria (regolari) sul pianeta Kaitain.

Impero

Aiuti Militari

Giocata nel turno dell'Impero, questa carta rende disponibili a costo zero, 2 fanterie, 1 corazzato ed 1 artiglieria (regolari) sul pianeta Kaitain.

Impero

Aiuti Militari

Giocata nel turno dell'Impero, questa carta rende disponibili a costo zero, 2 fanterie, 1 corazzato ed 1 artiglieria (regolari) sul pianeta Kaitain.

Atreides

Eliminazione Spie Nemiche

Giocata subito dopo una carta Spia, annulla l'effetto della carta spia ed elimina la pedina spia automaticamente. Inefficace contro la carta Spia Commando.

Atreides

Eliminazione Spie Nemiche

Giocata subito dopo una carta Spia, annulla l'effetto della carta spia ed elimina la pedina spia automaticamente. Inefficace contro la carta Spia Commando.

Atreides

Eliminazione Spie Nemiche

Giocata subito dopo una carta Spia, annulla l'effetto della carta spia ed elimina la pedina spia automaticamente. Inefficace contro la carta Spia Commando.

Atreides

Eliminazione Spie Nemiche

Giocata subito dopo una carta Spia, annulla l'effetto della carta spia ed elimina la pedina spia automaticamente. Inefficace contro la carta Spia Commando.

Comuni

Addestramento Speciale

In qualsiasi momento, questa carta permette la conversione di una unità Regolare che sia in un esagono di città, in Veterana.

Harkonnen

Super Spia

Giocata insieme ad una altra carta spia, fornisce un bonus di -2 per il test di sopravvivenza della Spia.

Harkonnen

Super Spia

Giocata insieme ad una altra carta spia, fornisce un bonus di -2 per il test di sopravvivenza della Spia.

Harkonnen

Corruzione

Giocata in qualsiasi istante, questa carta consente al giocatore Harkonnen di eliminare una unità regolare nemica dalla mappa pagando 2 spezie.

Comuni

**Cariche
Atomiche**

Si può giocare questa carta durante il proprio turno se si hanno unità combattenti su un esagono di roccia adiacente ad una città. Da questo momento, la città non protegge le unità dalla tempesta e le unità verme possono attaccare la città dagli esagoni di deserto chiaro adiacenti a questa.

Comuni

**Cariche
Atomiche**

Si può giocare questa carta durante il proprio turno se si hanno unità combattenti su un esagono di roccia adiacente ad una città. Da questo momento, la città non protegge le unità dalla tempesta e le unità verme possono attaccare la città dagli esagoni di deserto chiaro adiacenti a questa.

Comuni

**Scudo
Potenziato**

Giocata subito prima della risoluzione di un attacco ad una città, ne potenzia gli scudi difensivi, fornendo un bonus di +1 a favore di chi difende in città.

Comuni

**Scudo
Potenziato**

Giocata subito prima della risoluzione di un attacco ad una città, ne potenzia gli scudi difensivi, fornendo un bonus di +1 a favore di chi difende in città.

Comuni

**Spia
Sabotatore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono nemico con una fortificazione o una piattaforma, elimina una di queste dall'esagono.

Comuni

Scout

Giocata in qualsiasi momento, permette il piazzamento di una unità scout in un esagono controllato e libero da zoc nemiche.

Comuni

Scout

Giocata in qualsiasi momento, permette il piazzamento di una unità scout in un esagono controllato e libero da zoc nemiche.

Comuni

Scout

Giocata in qualsiasi momento, permette il piazzamento di una unità scout in un esagono controllato e libero da zoc nemiche.

Comuni

Scout

Giocata in qualsiasi momento, permette il piazzamento di una unità scout in un esagono controllato e libero da zoc nemiche.

Comuni

Scout

Giocata in qualsiasi momento, permette il piazzamento di una unità scout in un esagono controllato e libero da zoc nemiche.

Evento

**Abbondanza
Spezia**

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire 12 segnalini di spezia al posto dei soliti 6 nella prossima fase della spezia.

Evento

**Abbondanza
Spezia**

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire 12 segnalini di spezia al posto dei soliti 6 nella prossima fase della spezia.

Evento

**Abbondanza
Spezia**

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire 12 segnalini di spezia al posto dei soliti 6 nella prossima fase della spezia.

Evento

**Abbondanza
Spezia**

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire 12 segnalini di spezia al posto dei soliti 6 nella prossima fase della spezia.

Comuni

**Creazione
Spia**

Giocata in qualsiasi istante, questa carta permette la creazione di una spia in un esagono occupato da unità nemiche al costo di zero. Non si deve pagare nè per la costruzione, nè per il piazzamento.

Comuni

Landsraad

Giocata ad inizio turno, conferisce l'appoggio di una parte dell'Assemblea dei Nobili al giocatore. Grazie a questo, il giocatore decide con quale ordine si muoverà nel turno corrente.

Evento

Verme

Immediatamente appare una unità verme, sotto ad una qualsiasi unità combattente Fremem in un esagono di deserto chiaro che non sia in zoc nemica. L'unità entra in gioco con il tagliando "2 turni". Nessun evento se sono in mappa già due o tre unità verme o nessuna unità Fremem risponde ai requisiti.

Evento

Verme

Immediatamente appare una unità verme, sotto ad una qualsiasi unità combattente Fremem in un esagono di deserto chiaro che non sia in zoc nemica. L'unità entra in gioco con il tagliando "2 turni". Nessun evento se sono in mappa già due o tre unità verme o nessuna unità Fremem risponde ai requisiti.

Evento

Verme

Immediatamente appare una unità verme, sotto ad una qualsiasi unità combattente Fremem in un esagono di deserto chiaro che non sia in zoc nemica. L'unità entra in gioco con il tagliando "2 turni". Nessun evento se sono in mappa già due o tre unità verme o nessuna unità Fremem risponde ai requisiti.

Comuni

**Creazione
Spia**

Giocata in qualsiasi istante, questa carta permette la creazione di una spia in un esagono occupato da unità nemiche al costo di zero. Non si deve pagare nè per la costruzione, nè per il piazzamento.

Evento

Abbondanza Spezia

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire 12 segnalini di spezia al posto dei soliti 6 nella prossima fase della spezia.

Evento

Abbondanza Spezia

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire 12 segnalini di spezia al posto dei soliti 6 nella prossima fase della spezia.

Comuni

Addestramento Speciale

In qualsiasi momento, questa carta permette la conversione di una unità Regolare che sia in un esagono di città, in Veterana.

Comuni

Creazione Spia

Giocata in qualsiasi istante, questa carta permette la creazione di una spia in un esagono occupato da unità nemiche al costo di zero. Non si deve pagare nè per la costruzione, nè per il piazzamento.

Comuni

Creazione Spia

Giocata in qualsiasi istante, questa carta permette la creazione di una spia in un esagono occupato da unità nemiche al costo di zero. Non si deve pagare nè per la costruzione, nè per il piazzamento.

Comuni

Recupero Informazioni

Giocata al termine della fase Controllo Carte, permette al giocatore di recuperare una qualsiasi carta scartata durante questa ultima fase.

Comuni

Riorganizzazione Militare

Giocata in qualsiasi istante, consente la ricostruzione di una qualsiasi unità che abbia perso uno step e si trovi in un esagono di città.

Comuni

Riorganizzazione Militare

Giocata in qualsiasi istante, consente la ricostruzione di una qualsiasi unità che abbia perso uno step e si trovi in un esagono di città.

Comuni

Riorganizzazione Militare

Giocata in qualsiasi istante, consente la ricostruzione di una qualsiasi unità che abbia perso uno step e si trovi in un esagono di città.

Comuni

Riorganizzazione Militare

Giocata in qualsiasi istante, consente la ricostruzione di una qualsiasi unità che abbia perso uno step e si trovi in un esagono di città.

Comuni

Spia
Avvelenatore

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono di città nemica fa testare nel seguente modo le fanterie nemiche presenti nell'esagono (1d6):
1-3 salva
4-5 perde uno step
6 perde due step.

Comuni

Spia
Avvelenatore

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono di città nemica fa testare nel seguente modo le fanterie nemiche presenti nell'esagono (1d6):
1-3 salva
4-5 perde uno step
6 perde due step.

Comuni

Spia
Danneggiatore

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con mietitrici e/o al trasporto nemiche, permette l'eliminazione di una o due di queste unità, oppure l'eliminazione di un Modulo Estraniante se presente nell'esagono.

Comuni

Spia
Danneggiatore

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con mietitrici e/o al trasporto nemiche, permette l'eliminazione di una o due di queste unità, oppure l'eliminazione di un Modulo Estraniante se presente nell'esagono.

Comuni

Spia
Danneggiatore

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con mietitrici e/o al trasporto nemiche, permette l'eliminazione di una o due di queste unità, oppure l'eliminazione di un Modulo Estraniante se presente nell'esagono.

Comuni

Spia
Commando

Questa carta può essere utilizzata a scelta del giocatore, come fosse una qualsiasi altra carta Spia; inoltre fornisce un modificatore di -1 sul lancio del dado per verificare la sorte della Spia.
Questa carta è immune alla carta Annulla Azione Spia e Eliminazione Spie Nemiche.

Comuni

Spia
Commando

Questa carta può essere utilizzata a scelta del giocatore, come fosse una qualsiasi altra carta Spia; inoltre fornisce un modificatore di -1 sul lancio del dado per verificare la sorte della Spia.
Questa carta è immune alla carta Annulla Azione Spia e Eliminazione Spie Nemiche.

Comuni

Contro
Spionaggio

Giocata durante il proprio turno su un esagono dove sono presenti tue unità combattenti ed una spia nemica, consente la rimozione della spia. Se la spia è veterana allora si tira 1d6:
1-2 nessun effetto;
3-6 spia eliminata.

Comuni

Contro
Spionaggio

Giocata durante il proprio turno su un esagono dove sono presenti tue unità combattenti ed una spia nemica, consente la rimozione della spia. Se la spia è veterana allora si tira 1d6:
1-2 nessun effetto;
3-6 spia eliminata.

Harkonnen

Corruzione

Giocata in qualsiasi istante, questa carta consente al giocatore Harkonnen di eliminare una unità regolare nemica dalla mappa pagando 2 spezie.

Comuni

**Spia
Agente Speciale**

Questa carta può essere giocata solamente su una Spia Veterana ed utilizzata a scelta del giocatore, come fosse una qualsiasi altra carta Spia (esclusa la carta Spia Comando).

Comuni

**Spia
Agente Speciale**

Questa carta può essere giocata solamente su una Spia Veterana ed utilizzata a scelta del giocatore, come fosse una qualsiasi altra carta Spia (esclusa la carta Spia Comando).

Comuni

**Spia
Agente Speciale**

Questa carta può essere giocata solamente su una Spia Veterana ed utilizzata a scelta del giocatore, come fosse una qualsiasi altra carta Spia (esclusa la carta Spia Comando).

Comuni

**Spia
Agente Speciale**

Questa carta può essere giocata solamente su una Spia Veterana ed utilizzata a scelta del giocatore, come fosse una qualsiasi altra carta Spia (esclusa la carta Spia Comando).

Evento

**Sicurezza
Interna**

Ciascun giocatore ha la possibilità di eliminare una spia nemica (veterana o non) posta in un qualsiasi esagono ove siano presenti anche sue unità combattenti.

Evento

**Attività
Fremen**

Il giocatore Fremen piazza in esagoni della mappa che non sia in zoc di unità nemiche, combattenti e non, 3 Regolari, presi tra quelli da costruire oppure tra quelli pronti per entrare in mappa. Se tutte le unità Regolari Fremen sono in mappa, allora si ignora la carta.

Evento

**Attività
Fremen**

Il giocatore Fremen piazza in esagoni della mappa che non sia in zoc di unità nemiche, combattenti e non, 3 Regolari, presi tra quelli da costruire oppure tra quelli pronti per entrare in mappa. Se tutte le unità Regolari Fremen sono in mappa, allora si ignora la carta.

Evento

**Attività
Fremen**

Il giocatore Fremen piazza in esagoni della mappa che non sia in zoc di unità nemiche, combattenti e non, 3 Regolari, presi tra quelli da costruire oppure tra quelli pronti per entrare in mappa. Se tutte le unità Regolari Fremen sono in mappa, allora si ignora la carta.

Comuni

**Spia
Avvelenatore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono di città nemica fa testare nel seguente modo le fanterie nemiche presenti nell'esagono (1d6):
1-3 salva
4-5 perde uno step
6 perde due step.

Comuni

**Spia
Assassino**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con un Leader nemico, consente alla spia di eliminare il Leader nemico.

Comuni

**Spia
Agente Speciale**

Questa carta può essere giocata solamente su una Spia Veterana ed utilizzata a scelta del giocatore, come fosse una qualsiasi altra carta Spia (esclusa la carta Spia Comando).

Comuni

**Spia
Agente Speciale**

Questa carta può essere giocata solamente su una Spia Veterana ed utilizzata a scelta del giocatore, come fosse una qualsiasi altra carta Spia (esclusa la carta Spia Comando).

Comuni

**Spia
Agente Speciale**

Questa carta può essere giocata solamente su una Spia Veterana ed utilizzata a scelta del giocatore, come fosse una qualsiasi altra carta Spia (esclusa la carta Spia Comando).

Comuni

**Spia
Agente Speciale**

Questa carta può essere giocata solamente su una Spia Veterana ed utilizzata a scelta del giocatore, come fosse una qualsiasi altra carta Spia (esclusa la carta Spia Comando).

Evento

**Tempeste
Bassa Quota**

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e nel prossimo turno, tutte le Ali Trasporto non possono muovere (nella tabella per la raccolta della spezia, Aerea equivale a Verme).

Comuni

Movimento

Giocata su uno stack prima del suo movimento, fornisce a tutte le pedine dello stack, 2 punti movimento addizionali.

Comuni

Movimento

Giocata su uno stack prima del suo movimento, fornisce a tutte le pedine dello stack, 2 punti movimento addizionali.

Comuni

Movimento

Giocata su uno stack prima del suo movimento, fornisce a tutte le pedine dello stack, 2 punti movimento addizionali.

Comuni

Movimento

Giocata su uno stack prima del suo movimento, fornisce a tutte le pedine dello stack, 2 punti movimento addizionali.

Evento

**Tempeste
Bassa Quota**

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e nel prossimo turno, tutte le Ali Trasporto non possono muovere (nella tabella per la raccolta della spezia, Aerea equivale a Verme).

Comuni

Doppio Gioco

Giocata durante il proprio turno su una spia nemica, la trasforma in una tua spia. Si sostituisce la pedina spia su cui si è giocata la carta con una della nostra fazione disponibile tra quelle non ancora costruite. Sono immuni a questa carta le unità spia Veterane.

Comuni

Doppio Gioco

Giocata durante il proprio turno su una spia nemica, la trasforma in una tua spia. Si sostituisce la pedina spia su cui si è giocata la carta con una della nostra fazione disponibile tra quelle non ancora costruite. Sono immuni a questa carta unità spia Veterane.

Comuni

Doppio Gioco

Giocata durante il proprio turno su una spia nemica, la trasforma in una tua spia. Si sostituisce la pedina spia su cui si è giocata la carta con una della nostra fazione disponibile tra quelle non ancora costruite. Sono immuni a questa carta unità spia Veterane.

Comuni

Doppio Gioco

Giocata durante il proprio turno su una spia nemica, la trasforma in una tua spia. Si sostituisce la pedina spia su cui si è giocata la carta con una della nostra fazione disponibile tra quelle non ancora costruite. Sono immuni a questa carta unità spia Veterane.

Evento

Abbondanza Spezia

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire 12 segnalini di spezia al posto dei soliti 6 nella prossima fase della spezia.

Harkonnen

Corruzione Spie

Il giocatore Harkonnen può giocare questa carta durante il proprio turno e sostituire due spie nemiche attualmente in mappa con due spie della sua fazione, prendendole da quelle non ancora costruite. Valida anche per spie Veterane.

Harkonnen

Corruzione Spie

Il giocatore Harkonnen può giocare questa carta durante il proprio turno e sostituire due spie nemiche attualmente in mappa con due spie della sua fazione, prendendole da quelle non ancora costruite. Valida anche per spie Veterane.

Evento

Forte Attività di Spionaggio

Tutti i giocatori pescano una carta per ciascuna spia della loro fazione che si trova in una città nemica.

Evento

Forte Attività di Spionaggio

Tutti i giocatori pescano una carta per ciascuna spia della loro fazione che si trova in una città nemica.

Evento

Abbondanza Spezia

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire 12 segnalini di spezia al posto dei soliti 6 nella prossima fase della spezia.

Comuni

Esito Incerto

Questa carta può essere giocata subito dopo aver lanciato il dado per calcolare l'esito di una battaglia. Il risultato viene annullato e si effettua un secondo lancio di dado.

Comuni

Esito Incerto

Questa carta può essere giocata subito dopo aver lanciato il dado per calcolare l'esito di una battaglia. Il risultato viene annullato e si effettua un secondo lancio di dado.

Comuni

Esito Incerto

Questa carta può essere giocata subito dopo aver lanciato il dado per calcolare l'esito di una battaglia. Il risultato viene annullato e si effettua un secondo lancio di dado.

Comuni

Ricatto

Giocata durante il proprio turno su una spia Veterana (o Regolare) nemica, la trasforma in una tua spia Veterana (o Regolare). Si sostituisce la pedina spia su cui si è giocata la carta con una della nostra fazione disponibile tra quelle non ancora costruite.

Comuni

Ricatto

Giocata durante il proprio turno su una spia Veterana (o Regolare) nemica, la trasforma in una tua spia Veterana (o Regolare). Si sostituisce la pedina spia su cui si è giocata la carta con una della nostra fazione disponibile tra quelle non ancora costruite.

Evento

Iniziativa Imperiale

Il giocatore dell'Impero può immediatamente trasformare due unità Regolari in unità Veterane, piazzare una spia (presa da quelle ancora da costruire o da Kaitain) in un qualsiasi esagono della mappa libero da tempeste, prendere due carte dal mazzo.

Evento

Iniziativa Fremen

Il giocatore Fremen può immediatamente trasformare due unità Regolari in unità Veterane, piazzare una spia (presa da quelle ancora da costruire o da Arrakis) in un qualsiasi esagono della mappa libero da tempeste, prendere due carte dal mazzo.

Comuni

Esito Incerto

Questa carta può essere giocata subito dopo aver lanciato il dado per calcolare l'esito di una battaglia. Il risultato viene annullato e si effettua un secondo lancio di dado.

Evento

Iniziativa Atreides

Il giocatore Atreides può immediatamente trasformare due unità Regolari in unità Veterane, piazzare una spia (presa da quelle ancora da costruire o da Caladan) in un qualsiasi esagono della mappa libero da tempeste, prendere due carte dal mazzo.

Evento

Iniziativa Harkonnen

Il giocatore Harkonnen può immediatamente trasformare due unità Regolari in unità Veterane, piazzare una spia (presa da quelle ancora da costruire o da Giedi Prime) in un qualsiasi esagono della mappa libero da tempeste, prendere due carte dal mazzo.

Comuni

Cariche Atomiche

Si può giocare questa carta durante il proprio turno se si hanno unità combattenti su un esagono di roccia adiacente ad una città. Da questo momento, la città non protegge le unità dalla tempesta e le unità verme possono attaccare la città dagli esagoni di deserto chiaro adiacenti a questa.

Comuni

Cariche Atomiche

Si può giocare questa carta durante il proprio turno se si hanno unità combattenti su un esagono di roccia adiacente ad una città. Da questo momento, la città non protegge le unità dalla tempesta e le unità verme possono attaccare la città dagli esagoni di deserto chiaro adiacenti a questa.

Comuni

Ricostruzione Barriere Naturali

Si può giocare questa carta durante il proprio turno su una città controllata per eliminare gli effetti delle Cariche Atomiche.

Comuni

Gholas

Si può giocare questa carta durante il proprio turno per recuperare un Leader morto. Il Leader deve essere riposizionato sul proprio pianeta.

Comuni

Gholas

Si può giocare questa carta durante il proprio turno per recuperare un Leader morto. Il Leader deve essere riposizionato sul proprio pianeta.

Evento

Attività Fremen

Il giocatore Fremen piazza in un esagono della mappa che non sia in zoc di unità nemiche, combattenti e non, 3 Regolari, presi tra quelli da costruire oppure da quelli pronti per entrare in mappa. Se tutte le unità Regolari Fremen sono in mappa, allora si ignora la carta.

Evento

Grandi Manovre Fremen

Durante il prossimo turno, il giocatore Fremen avrà una quantità doppia di movimenti strategici.

Evento

Grandi Manovre Fremen

Durante il prossimo turno, il giocatore Fremen avrà una quantità doppia di movimenti strategici.

Evento

Grandi Manovre Fremen

Durante il prossimo turno, il giocatore Fremen avrà una quantità doppia di movimenti strategici.

Comuni

Karama

Giocata in qualsiasi momento, annulla l'effetto di una qualsiasi carta appena giocata (evento esclusa).

Comuni

Infiltrazione Spia

Giocata in qualsiasi momento, permette il riposizionamento di una tua spia che si trovi in mappa, in un qualsiasi esagono, anche occupato da unità nemiche.

Comuni

Infiltrazione Spia

Giocata in qualsiasi momento, permette il riposizionamento di una tua spia che si trovi in mappa, in un qualsiasi esagono, anche occupato da unità nemiche.

Comuni

Infiltrazione Spia

Giocata in qualsiasi momento, permette il riposizionamento di una tua spia che si trovi in mappa, in un qualsiasi esagono, anche occupato da unità nemiche.

Comuni

Infiltrazione Spia

Giocata in qualsiasi momento, permette il riposizionamento di una tua spia che si trovi in mappa, in un qualsiasi esagono, anche occupato da unità nemiche.

Evento

Abbondanza Spezia

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire 12 segnalini di spezia al posto dei soliti 6 nella prossima fase della spezia.

Comuni

Spia Guastatore

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con unità nemiche corazzate e/o di artiglieria, fa sì che quelle unità vengano considerate fanteria, pur mantenendo i loro valori per il resto del turno.

Comuni

Spia Guastatore

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con unità nemiche corazzate e/o di artiglieria, fa sì che quelle unità vengano considerate fanteria, pur mantenendo i loro valori per il resto del turno.

Comuni

Spia Guastatore

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con unità nemiche corazzate e/o di artiglieria, fa sì che quelle unità vengano considerate fanteria, pur mantenendo i loro valori per il resto del turno.

Comuni

Copertura

Giocata subito dopo una carta Contro Spionaggio, ne annulla gli effetti.

Comuni

Copertura

Giocata subito dopo una carta Contro Spionaggio, ne annulla gli effetti.

Comuni

Favoreggiamento

Giocata subito prima del test per la sopravvivenza di una Spia, questa carta fornisce un modificatore di -1 al dado.

Comuni

Favoreggiamento

Giocata subito prima del test per la sopravvivenza di una Spia, questa carta fornisce un modificatore di -1 al dado.

Comuni

Favoreggiamento

Giocata subito prima del test per la sopravvivenza di una Spia, questa carta fornisce un modificatore di -1 al dado.

Comuni

Favoreggiamento

Giocata subito prima del test per la sopravvivenza di una Spia, questa carta fornisce un modificatore di -1 al dado.

Comuni

Favoreggiamento

Giocata subito prima del test per la sopravvivenza di una Spia, questa carta fornisce un modificatore di -1 al dado.

Comuni

**Spia
Ladro**

Questa carta giocata durante il proprio turno su una tua Spia in un esagono di città nemica, ti permette di: vedere le carte del giocatore che controlla la città e di rubargli una carta a tua scelta;
OPPURE
rubare un modulo estraniante dalla città e piazzarlo su una tua unità non in zoc nemica.

Comuni

**Spia
Ladro**

Questa carta giocata durante il proprio turno su una tua Spia in un esagono di città nemica, ti permette di: vedere le carte del giocatore che controlla la città e di rubargli una carta a tua scelta;
OPPURE
rubare un modulo estraniante dalla città e piazzarlo su una tua unità non in zoc nemica.

Comuni

**Spia
Ladro**

Questa carta giocata durante il proprio turno su una tua Spia in un esagono di città nemica, ti permette di: vedere le carte del giocatore che controlla la città e di rubargli una carta a tua scelta;
OPPURE
rubare un modulo estraniante dalla città e piazzarlo su una tua unità non in zoc nemica.

Comuni

**Contro
Spionaggio**

Giocata durante il proprio turno su un esagono dove sono presenti tue unità combattenti ed una spia nemica, consente la rimozione della spia. Se la spia è veterana allora si tira 1d6:
1-2 nessun effetto;
3-6 spia eliminata.

Comuni

**Contro
Spionaggio**

Giocata durante il proprio turno su un esagono dove sono presenti tue unità combattenti ed una spia nemica, consente la rimozione della spia. Se la spia è veterana allora si tira 1d6:
1-2 nessun effetto;
3-6 spia eliminata.

Comuni

Favoreggiamento

Giocata subito prima del test per la sopravvivenza di una Spia, questa carta fornisce un modificatore di -1 al dado.

Comuni

**Mentat
Computers Umani**

Questa carta può essere giocata dal giocatore come fosse una qualsiasi altra carta (non evento).

Comuni

**Annulla
Azione Spia**

Giocata subito dopo una carta Spia, ne annulla gli effetti.
Inefficace contro la carta Spia Comando.

Comuni

**Annulla
Azione Spia**

Giocata subito dopo una carta Spia, ne annulla gli effetti.
Inefficace contro la carta Spia Comando.

Comuni

**Annulla
Azione Spia**

Giocata subito dopo una carta Spia, ne annulla gli effetti.
Inefficace contro la carta Spia Comando.

Comuni

**Spia
Diversivo**

Giocata su una tua spia in un esagono con unità nemiche al momento di risolvere l'attacco su quelle unità, crea un diversivo che ti dà un modificatore di +2 al dado.

Comuni

**Spia
Incursore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono di città nemica, annulla il moltiplicatore (x2) difensivo per le unità in città per il resto del turno.

Comuni

**Spia
Comando**

Questa carta può essere utilizzata a scelta del giocatore, come fosse una qualsiasi altra carta Spia; inoltre fornisce un modificatore di -1 sul lancio del dado per verificare la sorte della Spia.
Questa carta è immune alla carta Annulla Azione Spia e Eliminazione Spie Nemiche.

Comuni

Favoreggiamento

Giocata subito prima del test per la sopravvivenza di una Spia, questa carta fornisce un modificatore di -1 al dado.

Comuni

Favoreggiamento

Giocata subito prima del test per la sopravvivenza di una Spia, questa carta fornisce un modificatore di -1 al dado.

Comuni

**Recupero
Informazioni**

Giocata al termine della fase Controllo Carte, permette al giocatore di recuperare una qualsiasi carta scartata durante questa ultima fase.

Comuni

**Recupero
Informazioni**

Giocata al termine della fase Controllo Carte, permette al giocatore di recuperare una qualsiasi carta scartata durante questa ultima fase.

Comuni

**Recupero
Informazioni**

Giocata al termine della fase Controllo Carte, permette al giocatore di recuperare una qualsiasi carta scartata durante questa ultima fase.

Comuni

Karama

Giocata in qualsiasi momento, annulla l'effetto di una qualsiasi carta appena giocata (evento esclusa).

Comuni

**Mentat
Computers Umani**

Questa carta può essere giocata dal giocatore come fosse una qualsiasi altra carta (non evento).

Comuni

**Recupero
Informazioni**

Giocata al termine della fase Controllo Carte, permette al giocatore di recuperare una qualsiasi carta scartata durante questa ultima fase.

Comuni

**Recupero
Informazioni**

Giocata al termine della fase Controllo Carte, permette al giocatore di recuperare una qualsiasi carta scartata durante questa ultima fase.

Comuni

**Recupero
Informazioni**

Giocata al termine della fase Controllo Carte, permette al giocatore di recuperare una qualsiasi carta scartata durante questa ultima fase.

Comuni

Karama

Giocata in qualsiasi momento, annulla l'effetto di una qualsiasi carta appena giocata (evento esclusa).

Comuni

**Mentat
Computers Umani**

Questa carta può essere giocata dal giocatore come fosse una qualsiasi altra carta (non evento).

Comuni

**Spia
Infiltrato**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con unità nemiche, annulla, per il resto del turno, la loro zona di controllo, ai fini del movimento e della discesa di nuove unità sul pianeta Arrakis.

Comuni

**Spia
Infiltrato**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con unità nemiche, annulla, per il resto del turno, la loro zona di controllo, ai fini del movimento e della discesa di nuove unità sul pianeta Arrakis.

Comuni

**Spia
Infiltrato**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con unità nemiche, annulla, per il resto del turno, la loro zona di controllo, ai fini del movimento e della discesa di nuove unità sul pianeta Arrakis.

Comuni

**Spia
Agente Speciale**

Questa carta può essere giocata solamente su una Spia Veterana ed utilizzata a scelta del giocatore, come fosse una qualsiasi altra carta Spia (esclusa la carta Spia Comando).

Comuni

**Spia
Agente Speciale**

Questa carta può essere giocata solamente su una Spia Veterana ed utilizzata a scelta del giocatore, come fosse una qualsiasi altra carta Spia (esclusa la carta Spia Comando).

Comuni

**Spia
Sabotatore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono nemico con una fortificazione o una piattaforma, elimina una di queste dall'esagono.

Comuni

**Spia
Sabotatore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono nemico con una fortificazione o una piattaforma, elimina una di queste dall'esagono.

Comuni

**Spia
Sabotatore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono nemico con una fortificazione o una piattaforma, elimina una di queste dall'esagono.

Comuni

**Contro
Spionaggio**

Giocata durante il proprio turno su un esagono dove sono presenti tue unità combattenti ed una spia nemica, consente la rimozione della spia. Se la spia è veterana allora si tira 1d6:
1-2 nessun effetto;
3-6 spia eliminata.

Comuni

**Contro
Spionaggio**

Giocata durante il proprio turno su un esagono dove sono presenti tue unità combattenti ed una spia nemica, consente la rimozione della spia. Se la spia è veterana allora si tira 1d6:
1-2 nessun effetto;
3-6 spia eliminata.

Evento

Harkonnen
Feyd Rautha

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire il corrispondente Leader sul Pianeta di appartenenza.

Evento

Harkonnen
Beast Rabban

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire il corrispondente Leader sul Pianeta di appartenenza.

Evento

Harkonnen
Piter DeVries

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire il corrispondente Leader sul Pianeta di appartenenza.

Evento

Harkonnen
Mother Mohian

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire il corrispondente Leader sul Pianeta di appartenenza.

Comuni

Spia
Sabotatore

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono nemico con una fortificazione o una piattaforma, elimina una di queste dall'esagono.

Evento

Impero
Count Fenring

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire il corrispondente Leader sul Pianeta di appartenenza.

Evento

Impero
Com. Aramsham

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire il corrispondente Leader sul Pianeta di appartenenza.

Evento

Impero
Bashar

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire il corrispondente Leader sul Pianeta di appartenenza.

Evento

Impero
Lady Fenring

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire il corrispondente Leader sul Pianeta di appartenenza.

Evento

Abbondanza
Spezia

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire 12 segnalini di spezia al posto dei soliti 6 nella prossima fase della spezia.

Evento

Atreides
Gurney Halleck

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire il corrispondente Leader sul Pianeta di appartenenza.

Evento

Atreides
Duncan Idaho

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire il corrispondente Leader sul Pianeta di appartenenza.

Evento

Atreides
Lady Jessica

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire il corrispondente Leader sul Pianeta di appartenenza.

Evento

Atreides
Thurfir Hawat

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire il corrispondente Leader sul Pianeta di appartenenza.

Evento

Abbondanza
Spezia

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire 12 segnalini di spezia al posto dei soliti 6 nella prossima fase della spezia.

Evento

Fremen
Liet Kynes

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire il corrispondente Leader sul Pianeta di appartenenza.

Evento

Fremen
Stilgar

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire il corrispondente Leader sul Pianeta di appartenenza.

Evento

Fremen
Chani

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire il corrispondente Leader sul Pianeta di appartenenza.

Evento

Fremen
Mother Ramallo

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire il corrispondente Leader sul Pianeta di appartenenza.

Evento

Abbondanza
Spezia

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire 12 segnalini di spezia al posto dei soliti 6 nella prossima fase della spezia.

Evento

Atreides
Dr. Yueh

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire il corrispondente Leader sul Pianeta di appartenenza.

Evento

Atreides
Lingar Bewt

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire il corrispondente Leader sul Pianeta di appartenenza.

Evento

Harkonnen
Umman Kuddu

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire il corrispondente Leader sul Pianeta di appartenenza.

Evento

Harkonnen
Cpt. Nefud

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire il corrispondente Leader sul Pianeta di appartenenza.

Evento

Verme

Immediatamente appare una unità verme, sotto ad una qualsiasi unità combattente Fremen in un esagono di deserto chiaro che non sia in zoc nemica. L'unità entra in gioco con il tagliando "2 turni". Nessun evento se sono in mappa già due o tre unità verme o nessuna unità Fremen risponde ai requisiti.

Evento

Fremen
Ortheym

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire il corrispondente Leader sul Pianeta di appartenenza.

Evento

Fremen
Jamis

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire il corrispondente Leader sul Pianeta di appartenenza.

Evento

Impero
Burseg

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire il corrispondente Leader sul Pianeta di appartenenza.

Evento

Impero
Caid

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire il corrispondente Leader sul Pianeta di appartenenza.

Fremen

Controllo
Verme

Giocata nel turno Fremen, questa carta fa apparire una unità verme in un esagono di deserto chiaro nel quale ci siano anche unità combattenti Fremen. Il verme rimarrà attivo per:
1-2 : 1 turno
3-4 : 2 turni
5-6 : 3 turni

Comuni

**Spia
Assassino**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con un Leader nemico, consente alla spia di eliminare il Leader nemico.

Comuni

**Spia
Avvelenatore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono di città nemica fa testare nel seguente modo le fanterie nemiche presenti nell'esagono (1d6):
1-3 salva
4-5 perde uno step
6 perde due step.

Comuni

**Spia
Danneggiatore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con mietitrici e/o al trasporto nemiche, permette l'eliminazione di una o due di queste unità, oppure l'eliminazione di un Modulo Estraniante se presente nell'esagono.

Comuni

**Spia
Diversivo**

Giocata su una tua spia in un esagono con unità nemiche al momento di risolvere l'attacco su quelle unità, crea un diversivo che ti dà un modificatore di +2 al dado.

Comuni

**Spia
Guastatore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con unità nemiche corazzate e/o di artiglieria, fa sì che quelle unità vengano considerate fanteria, pur mantenendo i loro valori per il resto del turno.

Comuni

**Spia
Infiltrato**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con unità nemiche, annulla, per il resto del turno, la loro zona di controllo, ai fini del movimento e della discesa di nuove unità sul pianeta Arrakis.

Comuni

**Spia
Incursore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono di città nemica, annulla il moltiplicatore (x2) difensivo per le unità in città per il resto del turno.

Comuni

**Spia
Ladro**

Questa carta giocata durante il proprio turno su una tua Spia in un esagono di città nemica, ti permette di: vedere le carte del giocatore che controlla la città e di rubargli una carta a tua scelta;
OPPURE
rubare un modulo estraniante dalla città e piazzarlo su una tua unità non in zoc nemica.

Comuni

**Spia
Sabotatore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono nemico con una fortificazione o una piattaforma, elimina una di queste dall'esagono.

Comuni

**Spia
Traditore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con un comando nemico, spinge il comando a tradire annullando il suo modificatore per il resto del turno.

Comuni

**Spia
Assassino**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con un Leader nemico, consente alla spia di eliminare il Leader nemico.

Comuni

**Spia
Avvelenatore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono di città nemica fa testare nel seguente modo le fanterie nemiche presenti nell'esagono (1d6):
1-3 salva
4-5 perde uno step
6 perde due step.

Comuni

**Spia
Danneggiatore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con mietitrici e/o al trasporto nemiche, permette l'eliminazione di una o due di queste unità, oppure l'eliminazione di un Modulo Estraniante se presente nell'esagono.

Comuni

**Spia
Diversivo**

Giocata su una tua spia in un esagono con unità nemiche al momento di risolvere l'attacco su quelle unità, crea un diversivo che ti dà un modificatore di +2 al dado.

Comuni

**Spia
Guastatore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con unità nemiche corazzate e/o di artiglieria, fa sì che quelle unità vengano considerate fanteria, pur mantenendo i loro valori per il resto del turno.

Comuni

**Spia
Infiltrato**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con unità nemiche, annulla, per il resto del turno, la loro zona di controllo, ai fini del movimento e della discesa di nuove unità sul pianeta Arrakis.

Comuni

**Spia
Incursore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono di città nemica, annulla il moltiplicatore (x2) difensivo per le unità in città per il resto del turno.

Comuni

**Spia
Ladro**

Questa carta giocata durante il proprio turno su una tua Spia in un esagono di città nemica, ti permette di: vedere le carte del giocatore che controlla la città e di rubargli una carta a tua scelta;
OPPURE
rubare un modulo estraniante dalla città e piazzarlo su una tua unità non in zoc nemica.

Comuni

**Spia
Sabotatore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono nemico con una fortificazione o una piattaforma, elimina una di queste dall'esagono.

Comuni

**Spia
Traditore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con un comando nemico, spinge il comando a tradire annullando il suo modificatore per il resto del turno.

Comuni

**Spia
Assassino**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con un Leader nemico, consente alla spia di eliminare il Leader nemico.

Comuni

**Spia
Avvelenatore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono di città nemica fa testare nel seguente modo le fanterie nemiche presenti nell'esagono (1d6):
1-3 salva
4-5 perde uno step
6 perde due step.

Comuni

**Spia
Danneggiatore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con mietitrici e/o al trasporto nemiche, permette l'eliminazione di una o due di queste unità, oppure l'eliminazione di un Modulo Estraniante se presente nell'esagono.

Comuni

**Spia
Diversivo**

Giocata su una tua spia in un esagono con unità nemiche al momento di risolvere l'attacco su quelle unità, crea un diversivo che ti dà un modificatore di +2 al dado.

Comuni

**Spia
Guastatore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con unità nemiche corazzate e/o di artiglieria, fa sì che quelle unità vengano considerate fanteria, pur mantenendo i loro valori per il resto del turno.

Comuni

**Spia
Infiltrato**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con unità nemiche, annulla, per il resto del turno, la loro zona di controllo, ai fini del movimento e della discesa di nuove unità sul pianeta Arrakis.

Comuni

**Spia
Incursore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono di città nemica, annulla il moltiplicatore (x2) difensivo per le unità in città per il resto del turno.

Comuni

**Spia
Ladro**

Questa carta giocata durante il proprio turno su una tua Spia in un esagono di città nemica, ti permette di: vedere le carte del giocatore che controlla la città e di rubargli una carta a tua scelta;
OPPURE
rubare un modulo estraniante dalla città e piazzarlo su una tua unità non in zoc nemica.

Comuni

**Spia
Sabotatore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono nemico con una fortificazione o una piattaforma, elimina una di queste dall'esagono.

Comuni

**Spia
Traditore**

Giocata durante il proprio turno su una nostra spia, in un esagono con un comando nemico, spinge il comando a tradire annullando il suo modificatore per il resto del turno.

Evento

Fremen
Muad'Dib e Alia

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire i corrispondenti Leaders sul Pianeta di appartenenza.

Evento

Fremen
Muad'Dib e Alia

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire i corrispondenti Leaders sul Pianeta di appartenenza.

Evento

Fremen
Muad'Dib e Alia

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire i corrispondenti Leaders sul Pianeta di appartenenza.

Evento

Fremen
Muad'Dib e Alia

Questa carta deve essere giocata appena viene pescata e fa apparire i corrispondenti Leaders sul Pianeta di appartenenza.