

CHEAP HERO



Speciale - Leader



Gioca come un **leader** con forza zero nel tuo Piano di Battaglia.

Agisce come un **leader** normale sotto tutti gli aspetti.

19/33

CHEAP HEROINE



Speciale - Leader



Gioca come un **leader** con forza zero nel tuo Piano di Battaglia.

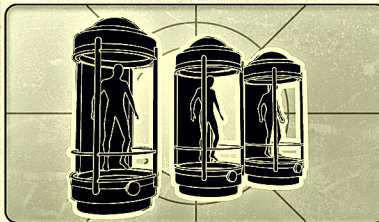
Agisce come un **leader** normale sotto tutti gli aspetti.

20/33

TLEILAXU GHOLA



Speciale



Gioca in qualunque momento.

Puoi immediatamente rigenerare 1 dei tuoi **leader** o fino a 5 dei tuoi **segnalini** dalle **vasche** alla tua **riserva** senza costi in **spezia**.

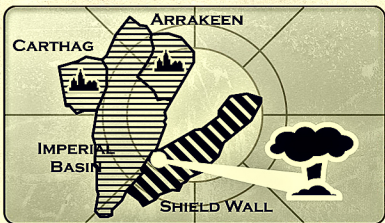
Non conta ai fini dei limiti di rigenerazione pre-turno.

21/33

FAMILY ATOMICS



Speciale - Tempesta



Gioca dopo il calcolo del movimento della **tempesta**, ma prima che essa si muova, e se hai **segnalini** sullo **Shield Wall**, o in un **territorio** adiacente.

Tutti i **segnalini** sullo **Shield Wall** sono distrutti. Arrakeen, Imperial Basin e Carthag non sono più protette dalla **tempesta** per il **RESTO DEL GIOCO**.

Piazza questa carta accanto al mazzo.

22/33

HAJR



Speciale - Movimento



Gioca durante il Round di Movimento.

Guadagni un movimento dei **segnalini** su-pianeta aggiuntivo, soggetto alle normali regole di movimento.

Questo può essere usato su un altro gruppo di tuoi **segnalini**.

23/33

KARAMA



Speciale



Puoi giocare questa carta per attivare 1 singolo Potere Karama a tua scelta (vedi la lista dei Poteri Karama).

I poteri elencati ti diranno quando devi giocare questa carta per attivarli.

24/33

KARAMA



Speciale



Puoi giocare questa carta per attivare 1 singolo Potere Karama a tua scelta (vedi la lista dei Poteri Karama).

I poteri elencati ti diranno quando devi giocare questa carta per attivarli.

25/33

TRUTHTRANCE



Speciale



Fai ad un altro giocatore una singola domanda riguardo il gioco alla quale dovrà rispondere pubblicamente.

Nessuna regola o effetto di gioco può impedire la risposta.

Il giocatore deve rispondere 'si' o 'no' senza mentire.

26/33

TRUTHTRANCE



Speciale



Fai ad un altro giocatore una singola domanda riguardo il gioco alla quale dovrà rispondere pubblicamente.

Nessuna regola o effetto di gioco può impedire la risposta.

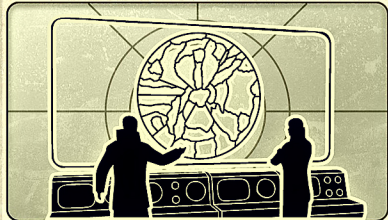
Il giocatore deve rispondere 'si' o 'no' senza mentire.

27/33

WEATHER CONTROL



Speciale - Tempesta



Gioca all'inizio del Round Tempesta, prima che il movimento della **tempesta** venga calcolato

Controlli la **tempesta** in questo round e puoi muoverla da 0 a 10 settori in senso antiorario.

Non può essere giocata nel primo turno di gioco.

28/33

BALISET



Carta senza valore



Gioca nel tuo Piano di Battaglia, al posto di un'arma, una difesa o entrambe.

Questa carta non ha valore in gioco, e può essere scartata solo se usata in un Piano di Battaglia.

REGOLA OPZIONALE: il Bene Gesserit può usarla come una Carta Karama.

29/33

JUBBA CLOAK



Carta senza valore



Gioca nel tuo Piano di Battaglia, al posto di un'arma, una difesa o entrambe.

Questa carta non ha valore in gioco, e può essere scartata solo se usata in un Piano di Battaglia.

REGOLA OPZIONALE: il Bene Gesserit può usarla come una Carta Karama.

30/33

KULON



Carta senza valore



Gioca nel tuo Piano di Battaglia, al posto di un'arma, una difesa o entrambe.

Questa carta non ha valore in gioco, e può essere scartata solo se usata in un Piano di Battaglia.

REGOLA OPZIONALE: il Bene Gesserit può usarla come una Carta Karama.

31/33

LA LA LA



Carta senza valore



Gioca nel tuo Piano di Battaglia, al posto di un'arma, una difesa o entrambe.

Questa carta non ha valore in gioco, e può essere scartata solo se usata in un Piano di Battaglia.

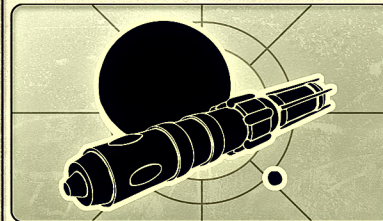
REGOLA OPZIONALE: il Bene Gesserit può usarla come una Carta Karama.

32/33

TRIP TO GAMONT



Carta senza valore



Gioca nel tuo Piano di Battaglia, al posto di un'arma, una difesa o entrambe.

Questa carta non ha valore in gioco, e può essere scartata solo se usata in un Piano di Battaglia.

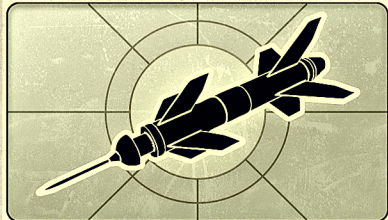
REGOLA OPZIONALE: il Bene Gesserit può usarla come una Carta Karama.

33/33

HUNTER-SEEKER



Arma - Proiettile



Gioca nel tuo Piano di Battaglia.

Uccide il **leader** nemico prima che la battaglia venga risolta.

Può essere neutralizzato da una **difesa** appropriata (Shield).

Puoi tenere questa carta se vinci questa battaglia.

1/5

SHIELD



Difesa - Proiettile



Gioca nel tuo Piano di Battaglia.

Protegge il tuo **leader** dall'**arma proiettile** nemica in questa battaglia.

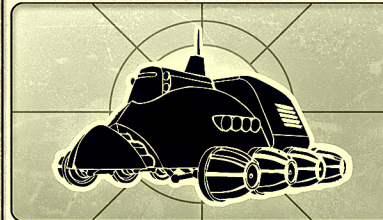
Puoi tenere questa carta se vinci questa battaglia.

2/5

HARVESTER



Speciale - Bacino di Spezia



Gioca nel Round Bacino di Spezia, dopo che la carta **spezia** è stata rivelata.

Raddoppia l'ammontare di **spezia** da piazzare nel **territorio** in cui deve apparire.

3/5