

Pistola Laser (arma — proiettile) Giocala nel tuo piano di battaglia. Uccidi il leader nemico, indipendentemente dalla sua difesa. Puoi tenerla se vinci lo scontro. Se qualcuno gioca uno scudo in questa battaglia e nessun leader risulta traditore, tutti i segnalini e i leader in questo territorio vengono uccisi. Nessuno vince la battaglia.	Pugnale Cryss (arma — proiettile) Giocalo nel tuo piano di battaglia. Uccidi il leader nemico prima che la battaglia venga risolta. Può essere neutralizzato da una difesa appropriata (Scudo) Puoi tenerlo se vinci lo scontro.	Pistola Maula (arma — proiettile) Giocala nel tuo piano di battaglia. Uccidi il leader nemico prima che la battaglia venga risolta. Può essere neutralizzata da una difesa appropriata (Scudo) Puoi tenerla se vinci lo scontro.	Lama da Viaggio (arma — proiettile) Giocala nel tuo piano di battaglia. Uccidi il leader nemico prima che la battaglia venga risolta. Può essere neutralizzata da una difesa appropriata (Scudo) Puoi tenerla se vinci lo scontro.	Storditore (arma — proiettile) Giocalo nel tuo piano di battaglia. Uccidi il leader nemico prima che la battaglia venga risolta. Può essere neutralizzato da una difesa appropriata (Scudo) Puoi tenerlo se vinci lo scontro.	Chaumas (arma — veleno) Giocalo nel tuo piano di battaglia. Uccidi il leader nemico prima che la battaglia venga risolta. Può essere neutralizzato da una difesa appropriata (Snooper) Puoi tenerlo se vinci lo scontro.	Chaumurky (arma — veleno) Giocalo nel tuo piano di battaglia. Uccidi il leader nemico prima che la battaglia venga risolta. Può essere neutralizzato da una difesa appropriata (Snooper) Puoi tenerlo se vinci lo scontro.
Droga Ellaca (arma — veleno) Giocala nel tuo piano di battaglia. Uccidi il leader nemico prima che la battaglia venga risolta. Può essere neutralizzata da una difesa appropriata (Snooper) Puoi tenerla se vinci lo scontro.	Gom Jabbar (arma — veleno) Giocalo nel tuo piano di battaglia. Uccidi il leader nemico prima che la battaglia venga risolta. Può essere neutralizzato da una difesa appropriata (Snooper) Puoi tenerlo se vinci lo scontro.	Scudo (difesa — proiettile) Giocalo nel tuo piano di battaglia. Protegge il leader da un'arma proiettile. Puoi tenerlo se vinci lo scontro.	Scudo (difesa — proiettile) Giocalo nel tuo piano di battaglia. Protegge il leader da un'arma proiettile. Puoi tenerlo se vinci lo scontro.	Scudo (difesa — proiettile) Giocalo nel tuo piano di battaglia. Protegge il leader da un'arma proiettile. Puoi tenerlo se vinci lo scontro.	Scudo (difesa — proiettile) Giocalo nel tuo piano di battaglia. Protegge il leader da un'arma proiettile. Puoi tenerlo se vinci lo scontro.	Snooper (difesa — veleno) Giocalo nel tuo piano di battaglia. Protegge il leader da un'arma veleno. Puoi tenerlo se vinci lo scontro.
Snooper (difesa — veleno) Giocalo nel tuo piano di battaglia. Protegge il leader da un'arma veleno. Puoi tenerlo se vinci lo scontro.	Snooper (difesa — veleno) Giocalo nel tuo piano di battaglia. Protegge il leader da un'arma veleno. Puoi tenerlo se vinci lo scontro.	Snooper (difesa — veleno) Giocalo nel tuo piano di battaglia. Protegge il leader da un'arma veleno. Puoi tenerlo se vinci lo scontro.	Eroe Conveniente Giocalo nel tuo piano di battaglia come un leader con forza zero. Agisce come un leader normale sotto tutti gli effetti.	Eroe Conveniente Giocalo nel tuo piano di battaglia come un leader con forza zero. Agisce come un leader normale sotto tutti gli effetti.	Eroina Conveniente Giocala nel tuo piano di battaglia come un leader con forza zero. Agisce come un leader normale sotto tutti gli effetti.	Ghola Tleilaxu Gioca in qualsiasi momento. Riporta in vita un tuo leader o fino a 5 segnalini dalle vasche alla tua riserva senza pagare spezia. Non conta nel limite delle unità che puoi riportare in vita gratuitamente ad inizio turno.

Atomiche di Famiglia (speciale — tempesta) Giocala dopo il calcolo del movimento della tempesta, ma prima di muoverla 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 protetti dalla tempesta PER IL RESTO DEL GIOCO. Metti questa carta accanto al mazzo.	Hajr (speciale — movimento) Giocala durante il round di movimento. Guadagni un movimento dei segnalini sul pianeta aggiuntivo, soggetto alle normali regole di movimento. Questo può essere usato su un altro gruppo di tuoi segnalini.	Karama (speciale) Puoi giocare questa carta per attivare un singolo potere Karama (vedi la lista dei poteri Karama). Nell'elenco dei poteri troverai scritto quando puoi usare questa carta.	Karama (speciale) Puoi giocare questa carta per attivare un singolo potere Karama (vedi la lista dei poteri Karama). Nell'elenco dei poteri troverai scritto quando puoi usare questa carta.	Veritrance (speciale) Fai ad un altro giocatore una singola domanda riguardo al gioco, a cui dovrà rispondere pubblicamente. Nessuna regola di gioco può impedire la risposta. Il giocatore deve rispondere Sì o No senza mentire.	Veritrance (speciale) Fai ad un altro giocatore una singola domanda riguardo al gioco, a cui dovrà rispondere pubblicamente. Nessuna regola di gioco può impedire la risposta. Il giocatore deve rispondere Sì o No senza mentire.	Controllo Atmosferico (speciale — tempesta) Gioca all'inizio del Round Tempesta, prima che il movimento della tempesta sia 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.
Baliset (senza valore) Giocala nel tuo piano di battaglia, al posto di un'arma, una difesa o di entrambe. Questa carta non ha valore in gioco e può essere scartata solo se usata in un piano di battaglia. Opzionale: le Bene Gesserit possono usare questa carta come una Karama.	Mantello Jubba (senza valore) Giocalo nel tuo piano di battaglia, al posto di un'arma, una difesa o di entrambe. Questa carta non ha valore in gioco e può essere scartata solo se usata in un piano di battaglia. Opzionale: le Bene Gesserit possono usare questa carta come una Karama.	Kulon (senza valore) Giocalo nel tuo piano di battaglia, al posto di un'arma, una difesa o di entrambe. Questa carta non ha valore in gioco e può essere scartata solo se usata in un piano di battaglia. Opzionale: le Bene Gesserit possono usare questa carta come una Karama.	La, La, La (senza valore) Giocala nel tuo piano di battaglia, al posto di un'arma, una difesa o di entrambe. Questa carta non ha valore in gioco e può essere scartata solo se usata in un piano di battaglia. Opzionale: le Bene Gesserit possono usare questa carta come una Karama.	Viaggio verso Gamont (senza valore) Giocalo nel tuo piano di battaglia, al posto di un'arma, una difesa o di entrambe. Questa carta non ha valore in gioco e può essere scartata solo se usata in un piano di battaglia. Opzionale: le Bene Gesserit possono usare questa carta come una Karama.		

Cercatore Assassino (arma — proiettile) Giocalo nel tuo piano di battaglia. Uccidi il leader nemico prima che la battaglia venga risolta. Può essere neutralizzato da una difesa appropriata (Scudo) Puoi tenerlo se vinci lo scontro.	Scudo (difesa — proiettile) Giocalo nel tuo piano di battaglia. Protegge il leader da un'arma proiettile. Puoi tenerlo se vinci lo scontro.	Mietitore (speciale — bacino di spezia) Giocalo nel round del bacino di spezia, dopo che la carta spezia è stata rivelata. Raddoppia la quantità di spezia che viene piazzata su quel territorio.	Martellatore (speciale — bacino di spezia) Giocalo all'inizio del round del bacino di spezia, prima che la carta spezia venga rivelata. Si considera come se fosse stato pescato un verme, ma non avvengono trattative. Dopo aver risolto la carta, si continua normalmente il round.	Ya! Ya! Yawm! (senza valore) Giocalo nel tuo piano di battaglia, al posto di un'arma, una difesa o di entrambe. Questa carta non ha valore in gioco e può essere scartata solo se usata in un piano di battaglia. Opzionale: le Bene Gesserit possono usare questa carta come una Karama.	Kriminon (arma — veleno) Giocalo nel tuo piano di battaglia. Uccidi il leader nemico prima che la battaglia venga risolta. Può essere neutralizzato da una difesa appropriata (Snooper) Puoi tenerlo se vinci lo scontro.
Snooper (difesa — veleno) Giocalo nel tuo piano di battaglia. Protegge il leader da un'arma veleno. Puoi tenerlo se vinci lo scontro.	Cono di Silenzio (speciale) Giocalo in qualsiasi momento contro un altro giocatore (ma non alleato). Questo giocatore non può condividere il suo potere di alleanza per il resto del turno, né può scambiare spezia con altri giocatori fino al round di accumulo (piazza la spezia che essi scambiano sul punto iniziale del giocatore ricevente).	Veleno residuo (speciale) Giocalo in qualsiasi momento, a faccia in giù, davanti ad un giocatore qualsiasi, con 1-4 spezie prese dalla banca sulla carta. Ogni turno, questo giocatore ti deve tanta spezia quanta ce n'è sulla carta. Se non paga, uno dei suoi leader (non principali) a tua scelta è ucciso, e la carta è eliminata. La spezia sulla carta torna nella banca di spezia. Qualsiasi giocatore può imbrogliare, giocando un'altra carta come Veleno Residuo, ma se viene scoperto questo giocatore deve pagare il doppio della spezia che ha messo sulla carta.	Kull Wahad (senza valore) Giocalo nel tuo piano di battaglia, al posto di un'arma, una difesa o di entrambe. Questa carta non ha valore in gioco e può essere scartata solo se usata in un piano di battaglia. Opzionale: le Bene Gesserit possono usare questa carta come una Karama.		