



DUNE

◀ KRIEG um ARRAKIS ▶

ÖKOLOGISCHE FORSCHUNGSSTATIONEN

Das Ausdrucken und Kopieren dieses Dokuments ist nur für den persönlichen Gebrauch gestattet.

Karten in der folgenden Reihenfolge drucken und zusammensetzen:

- 1 - - - - - falten
- 2  kleben
- 3  schneiden



ÖKOLOGISCHE FORSCHUNGSSTATIONEN ERWEITERTER MODUS

Mit diesem speziellen Modus werden die Ökologischen Forschungsstationen unberechenbarer, vielseitiger und einflussreicher.

Mischt bei der Spielvorbereitung die 6 Ökologische Forschungsstation-Karten und legt sie verdeckt neben den Spielplan.

Sobald sich eine Atrides-Legion in ein Gebiet mit Ökologischer Forschungsstation bewegt, wählt Atrides:
Wende die normalen Regeln an (decke die Ökologische Forschungsstation auf und rücke den Marker auf der Vorreihungsliste nach oben, der dem enthielten Symbol entspricht).
Ziehe die oberste Ökologische Forschungsstation-Karte und wende ihre Effekte an, ignoriere dabei das verdeckte Symbol auf dem Marker. Dann wirf die Karte und den Marker ab (außer die Karte weist etwas anderes an).

ÖKOLOGISCHE FORSCHUNGSSTATION DER VERLORENE SIETCH

Platziere 1 Aufstellungsmarker und 1 Naib-Anführer in diesem Gebiet.

ÖKOLOGISCHE FORSCHUNGSSTATION SANDWURM-NEST


Platziere 1 Sandwurm in einem angrenzenden, leeren Wüsten-Gebiet deiner Wahl.





ÖKOLOGISCHE FORSCHUNGSSTATION

PANOPLIA PROPHETICUS




Falls sich **Paul** oder **Jessica** in diesem Gebiet befinden, rücke sofort den **Kwisatz Haderach-Marker**  2 Schritte nach oben.



ÖKOLOGISCHE FORSCHUNGSSTATION

HARKONNEN-HINTERHALT


Harkonnen führt den folgenden Spezialangriff gegen die **Atreides-Legion** in diesem Gebiet durch:

Wirf 3 Kampfwürfel und erziele 1 Treffer für jedes - und 2 Treffer für jedes -Ergebnis. Falls eine oder mehrere **Atreides-Einheiten** überleben, rücke den **Dschihad-Marker**  2 Schritte nach oben.



ÖKOLOGISCHE FORSCHUNGSSTATION


GEHEIMER PALMENGARTEN

Decke die **Ökologische Forschungsstation** auf, aber wirf den **Marker** nicht ab. Falls sich zu Beginn der **Rundenende-Phase** **Atreides-Einheiten** in demselben Gebiet wie der **Marker** befinden, wirf den **Marker** ab und rücke sofort den **Wüstenbewohner-Marker**  2 Schritte nach oben. Andernfalls wirfst du ihn ohne Effekt ab.



ÖKOLOGISCHE FORSCHUNGSSTATION

TERRAFORM-AUSRÜSTUNG

Führe sofort eine  **Wüstenmacht-Aktion** aus.

