



## АТРЕЙДЕСЫ И ФРИМЕНЫ



**НАЧАЛО:** 15 войск в вашем резерве. 5 войск в *Polar Sink*. 6 пряности. Возьмите 7 случайных лидеров из числа лидеров *Атрейдесов (Atreides)* и *Фрименов (Fremen)*.

**БЕСПЛАТНОЕ ВОЗРОЖДЕНИЕ:** 2 войска.

**ЛИДЕРЫ:** у вас больше лидеров, чем у союза *Харконненов и Имперуума (Harkonnen & Imperium)*.

**БУРЯ:** во время движения бури (*Storm Phase*) ваши войска не погибают на песчаных территориях, попавших в бурю.

**ЧЕРВЬ:** если во время фазы выброса пряности (*Spice Blow Phase*) червь появляется на территории, где находятся ваши войска, они не поедаются червем, вы можете «оседлать червя» и переместить все или часть войск с данной территории на расстояние до 3-х территорий. Территории, через которые движется червь, должны быть песками. Также червь не может входить в бурю или проходить её.

**ВЫСАДКА:** во время высадки войск (*Shipment & Movement Phase*) вы можете доставить до 5 войск на *Polar Sink* из своих резервов бесплатно. Вы не можете доставлять свои войска на какие-либо другие территории.

**ПЕРЕМЕЩЕНИЕ:** во время передвижения войск (*Shipment & Movement Phase*), вы можете переместить 2 независимые группы войск на расстояние до 3-х территорий, или 1 группу войск на расстояние до 6-и территорий.

**ПРЕДВИДЕНИЕ:** перед тем, как планы сражения (*Battle Plans*) сформированы, вы можете посмотреть один из следующих элементов плана сражения (*Battle Plan*) вашего оппонента:

- количество войск,
- лидера,
- карту оружия,
- карту защиты.

## ХАРКОННЕНЫ И ИМПЕРИУМ

**НАЧАЛО:** 20 войск в вашем резерве. 15 пряности. Возьмите 5 случайных лидеров из числа лидеров Харконненов (*Harkonnen*) и Имперуума (*Imperium*).

**БЕСПЛАТНОЕ ВОЗРОЖДЕНИЕ:** 2 войска.

**ПРЕДАТЕЛИ:** во время подготовки к игре (*Game Setup*), вы не получаете карты предателей (*Traitor*). Как только ваш оппонент выбрал и оставил себе карту предателя (*Traitor*), верните все оставшиеся и невыбранные карты в соответствующую колоду карт, перемешайте её, возьмите 4 верхние карты и оставьте любые 2.

Верните все оставшиеся и невыбранные карты в колоду карт предателей (*Traitor*) и перемешайте её.

Во время фазы сражений (*Battle Phase*) перед каждым вашим сражением вы можете взять себе одну верхнюю карту из колоды карт предателей (*Traitor*), а затем вернуть любую карту предателя (*Traitor*) с вашей руки обратно в колоду, положив её снизу колоды.

Если во время фазы сражений (*Battle Phase*) вы агрессор в более чем одном конфликте и выбираете очередность сражений, то можете сначала взять карту предателя (*Traitor*), а затем принять решение об очередности.

**РЫНОК:** каждый раз, когда ваш оппонент покупает карты действия (*Market*), он платит 2 пряности за карту вам, а не в банк пряности (*Spice Bank*).

**ГОЛОС:** во время сражений вы можете использовать способность «Голос» и приказать вашему оппоненту играть или не играть определенный тип карты оружия: яд (*Weapon – Poison*), стандартное оружие (*Weapon – Projectile*) или особое оружие (*Weapon – Special*). Оппонент должен следовать вашим указаниям. Если он не может их выполнить, то он вправе играть любую подходящую карту.