

Einleitung	2	Fremen-Spielercharaktere	55
Arrakis – Ein Überblick	2	Wichtige Ereignisse im Leben eines Fremens	55
Die Verlockung Arrakis	3	Neue Fokusse	57
Worum geht es in diesem Buch?	4	Neue Fremens-Vorlagen	57
Eine Warnung	5	Neue Talente	58
KAPITEL 1:			
ARRAKIS. DER WÜSTENPLANET	7	Erschaffe deinen Sietch	60
Zeitalter des Spiels	10	Fremen-Charaktere in deinem Spiel	62
Butlers Dschihad	10	Willkommen auf Arrakis	62
Wiederaufbau	10	Wo bin ich hier?	62
Das Imperium	11	Rache ist süß wie Wasser	63
Der Aufstieg Muad'Dibs	11	Sei bereit für eine Reise	63
Das Zeitalter des Gottkaisers	11	KAPITEL 3:	
Die Zerstreuung	11	DIE POLITIK DES GEWÜRZES	65
Das Zeitalter des Feindes	11	Die Substanz an sich	67
Arrakeen	12	Die Wirkungen des Gewürzes	68
Die Geschichte von Arrakeen	12	Der Preis des Handels	69
Die Arrakeen-Residenz	12	Gewürz-Talente	69
Der Gewächshausgarten	13	Gewürz-Talente (Physisch)	70
Händlerviertel	14	Gewürz-Talente (Geistig)	71
Raumhafen von Arrakeen	14	Die Sandwürmer	72
Die Festung	15	Leben und Tod eines Gottes	72
Alias Tempel	15	Sandwürmer im Spiel	75
Die Zuflucht	16	Ernte	77
Carthag	17	Gewürzblasen und Gewürzeruptionen	77
Carthags Geschichte	17	Inoffizielle Operationen	80
Harkonnen-Residenz	18	Gewürzsuche und -abbau	82
Komplex der Stadtmauer	18	Nach der Ernte	82
Raumhafen von Carthag	20	Teamwork	85
Die Arena	20	Rollen für die Arbeit in der Wüste	86
Wasserfalldistrikt	21	Abenteuerideen und Herausforderungen	87
Wohnviertel	21	KAPITEL 4:	
Händlerviertel	22	BEWEGE DICH OHNE RHYTHMUS	89
Slums	22	Eine grausam schöne Landschaft	91
Gewürzlager	23	Wilde, bunte Städte	91
Die Wüste	24	Unterschiedliche Gemeinschaften	92
Klima und Wetter	24	Eine Klassengesellschaft	93
Regionen	24	Wasser und Gewürz	93
Der sich stetig verändernde Sand	27	Einfluss der Hohen Häuser	94
Die Vision des Planetologen	27	Launen des Imperators	94
Die Begründung der Wüsten	28	Ablösungsrichter	94
Vom Dschihad zum Heiligen Imperium	28	Das regierende Haus	95
Museumsfremen	28	Häuser von Arrakis	96
Eine heilige Pilgerstätte	29	Unterhaltung und Handel auf Arrakis	97
Alias Regentschaft	29	Marktviertel	97
Das Arrakis des Gottkaisers	29	Schwarzmärkte	97
Jenseits von Muad'Dib	30	Vergnügungs-etablissemments	97
Grünes Arrakis	30	Der Basar von Arrakeen	98
Vergessenes Arrakis	30	Fraktionen von Dune	118
Wiedergeborenes Arrakis	31	Banker	118
KAPITEL 2:			
DIE FREMEN	33	Kurtisanen	118
Die Zensunni	35	Verbrecher	119
Die Wege der Zensunni-Wanderer	35	Importeure	119
Nilotic al-Orouba	35	Hersteller	120
Nicht länger Wanderer	36	Söldner	120
Verborgen im Sand	37	Wasserverkäufer	121
Ein grüner Traum	37	Kampagnen auf Arrakis	122
Sietch und Stamm	38	Gewürzschmuggler	123
Die Sietchs	38	Imperiale Agenten	123
Gemeinschaft der Fremens	39	Fremen	124
Fremen und Wasser	41	Bene Gesserit	124
Fremen-Ausgestoßene	41	Guerillas und Revolutionäre	125
Fremen-Technologie	43	Entdecker des Alten Imperiums	126
Fremen-Besitztümer	43	Beispielkampagnen	127
Das Reiten von Würrern	47	Schatten auf dem Sand	127
Fremen und Außenseiter	48	Das Haus der Heslin	129
Zufällige Begegnungen und Aufnahme in den Stamm	48	KAPITEL 5:	
Fremen und das gemeine Volk von Arrakis	49	DAS WASSER MUSS FLIESSEN	133
Schmuggler und Söldner	50	Umriss des Abenteuers	134
Die Häuser des Landsraads	50	Struktur	134
Die Raumbgilde	51	Wann spielt das Abenteuer?	134
Muad'Dib	52	Vorspiel: Wassersorgen	135
Die Falle der Prophezeiung	52	Szene I: Arrakeen	136
Die Falle des Glaubens	52	Szene II: Carthag	141
Muad'Dibs Zeitalter	53	Szene III: Die Wüste	146
Vor dem Erscheinen	53	Fazit	148
Die frühen Tage	53		
Die großen Kreuzzüge	53		
Die Zeit des Predigers	54		
Museumsfremen	54		