

Einleitung	2	Fremen-Spielercharaktere	55		
Arrakis – Ein Überblick.....	2	Wichtige Ereignisse im Leben eines Fremen	55		
Die Verlockung Arrakis	3	Neue Fokusse	57		
Worum geht es in diesem Buch?	4	Neue Fremen-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 Stadtwache	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	BWEGE 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 Wüste	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-etablissemnts	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		
Nilotti al-Oouruba	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 Fremen	39	Fremen	124		
Fremen und Wasser	41	Bene Gesserit	124		
Fremen-Augestoböne	41	Guerillas und Revolutionäre	125		
Fremen-Technologie	43	Entdecker des Alten Imperiums	126		
Fremen-Besitztümer	43	Beispielkampagnen	127		
Das Reiten von Würmern	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 gemeinsame Volk von Arrakis	49	DAS WASSER MUSS FLEISSEN	133		
Schmuggler und Söldner	50	Umriss des Abenteuers	134		
Die Häuser des Landsraads	50	Struktur	134		
Die Raumgilde	51	Wann spielt das Abenteuer?	134		
Muad'Dib	52	Vorspiel: Wässersorgen	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				