

DUNE

ABENTEUER IM IMPERIUM

MACHT UND SPIELFIGUREN
DER HOF DES KAISERS





LEGENDARY

MODIPHIOUS®
ENTERTAINMENT



ULISSES
SPIELE

Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH

Industriestraße 11

65529 Waldems / Steinfischbach

www.ulisses-spiele.de

Modiphius Entertainment Ltd.

2nd Floor, 39 Harwood Rd,

London SW6 4QP, Vereinigtes Königreich

info@modiphius.com

www.modiphius.net

Das 2d20 System und die Modiphius Logos sind urheberrechtlich geschützt durch Modiphius Entertainment Ltd. 2025. Das Copyright für alle 2d20 Systemtexte liegt bei Modiphius Entertainment Ltd. Jede unerlaubte Nutzung von urheberrechtlich geschütztem Material ist illegal. Alle markenrechtlich geschützten Namen werden fiktiv verwendet; eine Verletzung ist nicht beabsichtigt. Dies ist eine fiktive Arbeitsleistung. Jegliche Ähnlichkeit mit realen Personen und Ereignissen, ob in der Vergangenheit oder Gegenwart, ist rein zufällig und unbeabsichtigt, mit Ausnahme der Personen und Ereignisse, die in einem historischen Kontext beschrieben werden.

Dune © 2025 Legendary. **Dune: Abenteuer im Imperium** ist ein offiziell unterlizenziertes Eigentum von Gale Force Nine, einem Unternehmen der Battlefront Group. Alle Rechte vorbehalten., mit Ausnahme des Modiphius-Logos, das Modiphius Entertainment Ltd. gehört.

D U N E

A B E N T E U E R I M I M P E R I U M

M A C H T U N D S P I E L F I G U R E N
- D E R H O F D E S I M P E R A T O R S -

DUNE: MACHT UND SPIELFIGUREN

III

IMPRESSUM

CREATIVE LEAD

ANDREW PEREGRINE

WRITERS

RICHARD AUGUST SIMON BERMAN JASON
DURALL KEITH GARRETT JACK NORRIS
ANDREW PEREGRINE HILARY SKLAR
DEVINDER THIARA MARI TOKUDA JOHN
WICK RACHEL J WILKINSON

CANON EDITOR

RACHEL J. WILKINSON

GRAPHIC DESIGNER

CHRIS WEBB, LEIGH WOOSEY

ART DIRECTION

DANIEL LADE ANDREW PEREGRINE ARIEL
OREA ROCÍO MARTÍN PÉREZ

COVER ARTIST

CARLOS GARIJO

INTERIOR ARTWORK ARTISTS

EREN ARIK, IMAD AWAN, ALEXANDER GUILLEN
BROX, CARMEN CORNET, RILEY DANNENBRING,
KYLE ENOCHS, SUSANAH ANMUT, OLIVIER
HENNART, JOEL CHAIM HOLTZMAN, RAMAZAN
KAZALIEV, LOUIE MARYON, MIKHAIL
PALAMARCHUK, HANS PARK, SIMONE RIZZO,
VADIM SADOVSKI, ADRIÁN SÁNCHEZ, MIHAIL
SPIL-HAUFTER, JONNY SUN, JÁNOS TOKITY,
RODRIGO GONZALEZ TOLEDO, JUSTIN USHER,
LIXIN YIN, AMIR ZAND

PROOFREADING

ERIN WILLARD

PROJEKT MANAGEMENT

DANIEL LADE

BRAND MANAGEMENT

JOE LEFAVI FÜR GENUINE ENTERTAINMENT

TECHNICAL ADVICE

BRIAN HERBERT KIMBERLEY HERBERT
BYRON MERRITT KEVIN J ANDERSON

THE HERBERT PROPERTIES TEAM

MIT DANK AN

JOHN-PAUL BRISIGOTTI PETER SIMUNOVICH
FÜR GALE FORCE NINE

BRIAN HERBERT KEVIN J. ANDERSON UND
DAS TEAM VON HERBERT PROPERTIES

DEUTSCHE AUSGABE

THOMAS MICHALSKI, VINCENT MODLER,
JOHANNA MOOS

ULISSES SPIELE

ZOE ADAMIETZ, PHILIPP BAAS, MIRKO BADER,
MYRIEL BALZER, STEFFEN BRAND,
BILL BRIDGES, LEAMON CRAFTON,
CARLOS DIAZ, JESSICA DILLMANN,
CORA ELSÄSSER, FRAUKE FORSTER,
DANIEL FRIEDRICH, CHRISTOF GROBELSKI,
NIKOLAI HOCH, DAVID HOFMANN,
JÖRG HOLDER, JAN HULVERSCHEIDT,
PHILIPP JERULANK, MATTHIAS KALUPNER,
JOHANNES KAUB, NELE KLUMPE,
CHRISTIAN LÖNSING, MATTHIAS LÜCK,
THOMAS MICHALSKI, CAROLINA MÖRIS,
JANINE MODLER, VINCENT MODLER,
CARSTEN MOOS, FELIX PIETSCH,
MARKUS PLÖTZ, BRIAN REEVES,
ANNIKA RICHTER, NADINE SCHÄKEL,
MAIK SCHMIDT, ULRICH-ALEXANDER SCHMIDT,
LEON SCHUSTER, THOMAS SCHWERTFEGGER, ALEX
SPOHR, VIKTORIA UMBACH,
HANNAH VAN DEN HÖÖVEL, JAN WAGNER,
ANTON WESTE, CHRISTOPHER WEULE

Und unseren wunderbaren Partnern bei Legendary und den
außergewöhnlichen Filmemachern, ohne die dieses Spiel
nicht hätte gemacht werden können.

Und Frank Herbert, Autor und Schöpfer des Universums Der
Wüstenplanet, dessen einzigartige Vision und Fantasie uns
alle inspiriert haben.

**ULISSES
SPIELE**



LEGENDARY®

**MODIPHÜS
ENTERTAINMENT**

**GaleForce™
nine**

Modiphius Entertainment Ltd., 39 Harwood Rd, London, SW6 4QP,
Vereinigtes Königreich

Das 2d20 System und die Modiphius Logos sind urheber-
rechtlich geschützt durch Modiphius Entertainment Ltd. 2025.
Das Copyright für alle 2d20 Systemtexte liegt bei Modiphius
Entertainment Ltd. Jede unerlaubte Verwendung von urheber-
rechtlich geschütztem Material ist illegal. Alle markenrechtlich
geschützten Namen werden auf fiktive Weise verwendet; eine
Verletzung ist nicht beabsichtigt. Dies ist eine fiktive Arbeitslei-
stung. Jegliche Ähnlichkeit mit realen Personen und Ereignissen,
ob in der Vergangenheit oder Gegenwart, ist rein zufällig und
unbeabsichtigt, mit Ausnahme der Personen und Ereignisse, die
in einem historischen Kontext beschrieben werden.

Der Wüstenplanet TM & © 2025 Legendary. Alle Rechte
vorbehalten. **Der Wüstenplanet: Abenteuer im Imperium** ist ein
offiziell unterlizenziertes Eigentum von Gale Force Nine, einem
Unternehmen der Battlefront Group. Alle Rechte vorbehalten.,
mit Ausnahme des Modiphius-Logos, das Modiphius Entertain-
ment Ltd. gehört.

MODIPHÜS ENTERTAINMENT

CHIEF
CREATIVE OFFICER

CHRIS BIRCH

CHIEF
OPERATIONS OFFICER

RITA BIRCH

MANAGING DIRECTOR

CAMERON DICKS

HEAD OF PRODUCT

SAMANTHA WEBB

HEAD OF DEVELOPMENT

SOPHIE WILLIAMS

HEAD OF
CREATIVE SERVICES

JON WEBB

CREATIVE COORDINATOR

KIERAN STREET

FINANCIAL CONTROLLER

LUC WOOLFENDEN

LOGISTICS AND
PRODUCTION
MANAGER

PETER GROCHULSKI

ART DIRECTORS

ARIEL OREA,
ROCÍO MARTÍN PÉREZ

STUDIO COORDINATOR

ROCÍO MARTÍN PÉREZ

PHOTOGRAPHER

FÁTIMA MARTÍN PÉREZ

LEAD 3D DESIGNER

JONATHAN
LA TROBE-LEWIS

SENIOR 3D
DESIGNERS

COLIN GRAYSON
CHRISTOPHER PEACEY
DOMINGO
DÍAZ FERMÍN

3D DESIGNERS

BEN DE BOSDARI
JOANA ABBOTT
SEAN BULLOUGH

LEAD
GRAPHIC DESIGNER

MICHAEL E. CROSS

GRAPHIC DESIGNERS

CHRIS WEBB
LEIGH WOOSEY
MARK WHITTINGTON
STEPHANIE TORO
GURUMENDI

AUDIO AND VIDEO PRODUCER

STEVE DALDRY

EDITOR

BRYCE JOHNSTON

DEVELOPMENT
COORDINATOR

JASON ENOS

DEVELOPERS

ETHAN HEYWOOD
JONO GREEN

2D20 DEVELOPER

NATHAN DOWDELL

QA TESTERS

DOMINIC WESTERLAND
NATHAN PERRY
SAMANTHA LAYDON

SENIOR
PROJECT MANAGER

GAVIN DADY

PROJECT MANAGERS

BEN MAUNDER
CHRIS SHEPPERSON
DANIEL LADE
JAMES BARRY

ASSISTANT PROJECT MANAGERS

HARALAMPOS TSAKIRIS

OPERATIONS MANAGER

JOHN WILSON

FACTORY MANAGER

MARTIN JONES

SENIOR
PRODUCTION
OPERATIVES

DREW COX
WARWICK VOYZEY

LEAD
PRODUCTION
OPERATIVE

ANTHONY MORRIS

PRODUCTION
OPERATIVES

JOSHUA
FROUD-SILVERSTONE
LOUIS PAUL HARTLE
JAKE PINK
MILES TURNER
THOMAS BULL

TOOL MAKERS

ALEX TAYLOR
LUKE GILL
DAVID HEXTALL

CUSTOMER SERVICE & ACCOUNTS MANAGER

LLOYD GYAN

EVENTS MANAGER

GREGOIRE BOISBELAUD

COMMUNITY MANAGER

APRIL HILL

TRANSLATIONS AND
PUBLISHING MANAGER

MATT TIMM

DISTRIBUTION & KEY
ACCOUNTS MANAGER

GARY MOORE

MARKETING MANAGER

BEN O'BRIEN

MARKETING
COORDINATOR

SHAUN HOCKING

CUSTOMER SUPPORT
REPRESENTATIVE

CHRIS DANN

WEBSTORE MANAGER

APINYA RAMAKOMUD

BOOKKEEPER

VALYA MKRTCHYAN

INHALT

EINFÜHRUNG.....	2	Wendungen & Enthüllungen.....	72
QUELLENBUCH-ÜBERSICHT.....	4	Weise Worte.....	72
KAPITEL 1:		Nächste Schritte.....	73
DER IMPERIALE THRON		DIE DURCHFÜHRUNG VON INTRIGEN	74
DER IMPERIALE HOF.....	8	Die gesellschaftliche Arena.....	76
DAS LEBEN AM HOF.....	9	Besitztümer nutzen.....	76
Die Adelswelt.....	9	Neue Besitztümer.....	77
Positionen und Ränge am Hof.....	9	REPUTATION	79
Das höfische Leben meistern.....	11	gefälschte Merkmale.....	79
Der Aristokratie zu Diensten.....	11	Ruhm.....	80
Feste und Feiern.....	12	NEUE MOTIVATIONEN	81
Der Aufenthalt am Hof.....	13	Herausforderung.....	81
Die Aufmerksamkeit des Imperators gewinnen.....	13	Ruhm.....	82
Haus Jongleur.....	14	Vergnügen.....	82
Haus Corinno.....	16	Hass.....	82
Kaitain.....	18	Ehre.....	83
Leibwächter.....	22	Liebe.....	83
Vertraute.....	23	Neue Motivationen schaffen.....	83
Intrigante Adlige.....	24	KAPITEL 4:	
Salonlöwe.....	25	DIE KONTROLLE ÜBER DEIN HAUS	
Schwacher Adliger.....	26	MACHTERGREIFUNG	86
DIE SARDAUKAR	27	Als Vasall.....	86
Salusa Secundus.....	27	Als Herrscher.....	87
Sardaukar Initiation und Ausbildung.....	28	Der Aufstieg deines Hauses.....	88
Für den Tod geboren.....	30	Neue politische Talente.....	90
Rang und Privilegien.....	30	ROLLEN	92
Das Leben unter den Sardaukar.....	30	Eine Rolle übernehmen.....	92
SARDAUKAR SPIELERCHARAKTERE	31	Herrscher.....	93
Sardaukar Fraktionsvorlage.....	31	Gefährtin.....	93
Neue Talente.....	32	Berater.....	94
DIE VERWENDUNG VON SARDAUKAR-CHARAKTEREN	33	Chefärztin.....	94
Die Elitekiller des Imperators.....	33	Ratsherrin.....	95
Abgeordneter Dienst.....	33	Gesandter.....	95
KAPITEL 2:		Erbe.....	96
DIE AUSSENSEITER		Sicherheitsdirektorin.....	96
IX	36	Gelehrter.....	97
Technologie und die Butlerschen Edikte.....	36	Spionagemeisterin.....	97
Die Regierung von IX.....	37	Schwertmeister.....	98
Der Planet IX.....	38	Schatzmeisterin.....	98
Suboiden.....	39	Kriegsmeister.....	99
NEUE AUSTRÜSTUNG UND TECHNOLOGIEN	40	KAPITEL 5:	
Technologie im Spiel verwenden.....	42	GEHEIMNISSE DES IMPERIUMS	
DIE TLEILAXU	43	GEHEIMNISSE DER TLEILAXU	102
Tleilax und Bandalong.....	43	Axlotl-Tanks.....	102
Tleilaxu Religion.....	45	Amal und der Große Gewürzkrieg.....	103
Gestalttänzer.....	45	Ghola.....	104
Gestalttänzer Fraktionsvorlage.....	46	Tleilaxu-Kampagnen.....	105
Talente.....	46	GEHEIMNISSE DER GILDE	107
Verdorbene Mentaten.....	47	Innerhalb der Raumgilde.....	107
Tleilaxu-Meister.....	48	Tupile.....	108
DIE SCHWERTMEISTER VON GINAZ	49	Gilden-Navigatoren.....	110
Geschichte der Ginaz-Schule.....	49	Gilden-NSC.....	111
Ginaz.....	50	Neue Talente.....	117
Schwertmeister-Ausbildung.....	51	Rollen der Gilde.....	118
Schwertmeister in verschiedenen Spielerepochen.....	51	Raumgilden-Kampagnen.....	119
Ginaz-Glaubenssätze.....	52	Berühmte Navigatoren.....	119
Ginaz-Fraktionsarchetypen.....	52	GEHEIMNISSE DER MAFEA	120
Fraktionsvorlage für Ginaz-Kadetten.....	52	Neue Talente.....	122
Fraktionsvorlage für Ginaz-Schwertmeister.....	52	MAFEA-Kampagnen.....	122
Schwertmeister-Talente.....	52	Szenarioideen.....	123
Schwertmeister-Kampagnen.....	54	Hausmanagement für einen MAFEA-Direktor.....	123
Ein Schwertmeister von Ginaz werden.....	55	Mafea-spezifische Unternehmungen.....	124
Berühmte Schwertmeister.....	56	Die Beziehungen der MAFEA zu den Häusern des Landsraad.....	125
DIE SUK-SCHULE	57	KAPITEL 6	
Geschichte der Suk-Schule.....	57	BLUT UND REICHTUM	
Ausbildung an der Suk-Schule.....	58	ZUSAMMENFASSUNG	128
Imperiale Konditionierung.....	59	Aufbau.....	128
Ränge und Rollen in der Suk-Schule.....	60	Akteure.....	128
Talente für Suk-Ärzte.....	60	Der Zeitplan.....	129
Medizinische Besitztümer für Suk-Ärzte.....	61	AUFTAKT: KRIEGSTROMMELN	133
Kybernetik.....	62	Der Ablösungsrichter im Haus-Management-System.....	133
KAPITEL 3:		Konflikt-Status.....	134
DIE GESELLSCHAFT		Äusserer Druck.....	134
POLITISCHE KAMPAGNEN	66	AKT I ERÖFFNUNGSZÜGE (TAGE 1-4)	135
Erste Grundsätze.....	66	Geheimdienstinformationen sammeln.....	135
Verifizieren, dann vertrauen.....	66	Alle an den Verhandlungstisch bringen.....	136
Vertraue Motiven, nicht Freundschaften.....	66	AKT II DER GIPFEL (TAGE 5-6)	138
Eine Verschwörung anzetteln.....	67	Verhandlungsorte.....	138
Die Struktur unterwandern.....	68	Friedensgespräche.....	138
Zur Sache kommen.....	69	AKT III DER ABGRUND (TAGE 7-11)	139
Widerstand und Reaktion.....	69	Zurück an den Verhandlungstisch.....	139
Keine Pläne - Möglichkeiten.....	70	AKT IV AVE MARIA (TAGE 12-14)	140
Finten und Treffer.....	70	Die Kunst der Diplomatie.....	140
DAS IMPERIUM ALS SPIELLEITERIN LEBENDIG WERDEN LASSEN	71	Die Kunst des Krieges.....	140
Typen des politischen Spiels.....	71	Kriegsführung in einem Konflikt.....	140
Politthriller.....	71	EPILOG: DIE WAFFEN SCHWEIGEN	142
Pläne & Gegenpläne.....	72	ABSCHLUSS	142

EINLEITUNG

„Das Konzept des Fortschritts wirkt wie ein Schutzmechanismus, der uns vor den Schrecken der Zukunft beschirmt.“ -aus den „Gesammelten Sprüchen von Muad'Dib“ von Prinzessin Irulan

Der Goldene Löwenthron ist seit Tausenden von Jahren das Zentrum des bekannten Universums. Eine unanfechtbare Macht, die niemand allein herauszufordern wagt, gestützt auf den furchterregenden Ruf der tödlichen Sardaukar. Dies ist das Herz des Imperiums, wo selbst die kleinste Entscheidung das Schicksal ganzer Welten beeinflussen kann.

In diesem Zentrum der Macht wimmelt es von Höflingen, Unterhaltungskünstlern, Lakaïen und Bittstellern, die alle versuchen, ein kleines Stück Einfluss für sich zu ergattern. Viele von ihnen sind Adlige, die nie die Herrschaft über ihr Haus erben werden und versuchen, sich eine eigene Machtbasis zu schaffen. Höfische Ernennungen können nach dem Belieben des Imperators erfolgen und reichen von der Anerkennung als Künstler bis hin zur Verantwortung für ein Schmuckstück der imperialen Juwelen. Solche Titel sind oft hohl und gehaltlos, stellen sie doch oft nur einen kleinen Dienst dar. Dieser Dienst kann die Übergabe eines rituellen Gegenstandes sein oder sich während einer bestimmten Zeremonie neben dem Imperator zu stellen. Aber diese hohlen Titel verleihen eine Position, die ein kluger Höfling nutzen kann um Macht zu erlangen. Denn alles, was dich in die Nähe des Imperators bringt, und sei es nur für ein paar Augenblicke, bietet die Möglichkeit, sein Ohr zu gewinnen.

Manchmal können die harmlosesten dieser Positionen in den richtigen Händen großen Einfluss gewähren. Die Person, die Bittsteller in den Thronsaal einführt, mag nicht besonders wichtig erscheinen, aber wenn sie sich weigert jemand einzuführen, wird der Imperator die Bitte dieses Bittstellers nie hören. Selbst wenn ein Amt keine Macht hat, verleiht allein der Zusatz „Imperial“ zu einem Titel das Gütesiegel des Imperators. Nur wenige wagen es, den Thron herauszufordern, und nur wenige riskieren, den Imperator zu beleidigen, indem sie die Vertreter des Throns nicht respektieren. Wer im Auftrag des Imperators handelt, kann nur unter den wirklich ernstesten Umständen herausgefordert werden. Eine Verbindung zum Thron ermöglicht es daher, die komplexe Politik zwischen den Häusern zu umgehen. Diejenigen, die imperiale Verantwortung tragen, arbeiten frei und eigenständig und die Ergebnisse ihrer Arbeit teilen sie allein mit dem Imperator.

Auch wenn das Wort des Imperators Gesetz ist, ist er dennoch an die komplexe Politik seines eigenen Hofes gebunden. Hier suchen

die Mächtigsten und Geschicktesten des Imperiums nach dem geeigneten Hebel, um den Thron als Dreh- und Angelpunkt für ihre eigenen Pläne zu nutzen. Es müssen Deals gemacht, der Ruf berücksichtigt, Bündnisse geschlossen und Verrat sorgfältig geplant werden. Auch wenn der Landsraad Macht hat, ist er doch nur ein beratender Ausschuss; nur das Wort des Imperators kann wirklich etwas bewirken. Aber es kann auch für den Imperator gefährlich sein, sich gegen die geeinten Wünsche des Landsraad oder der Gilde zu stellen.

Leider ist es äußerst schwierig, die Gunst des Imperators zu erlangen. Zum einen gibt es eine lange Schlange von Bittstellern, die das ebenfalls wollen. Auch wenn es nicht wörtlich zu nehmen ist, gibt es eine gewisse Reihenfolge, die man beachten sollte, will man den Imperator sprechen. Wer mehr Bedeutung hat und wer die meiste kaiserliche Gunst genießt ist wichtiger als derjenige, der zuerst um eine Audienz gebeten hat. Auch der Versuch, sich vorzudrängen, ist ein gefährliches Spiel; wer das tut, zieht die Feindschaft derer auf sich, die er hinter sich lässt. Doch wer sich nicht vordrängt, ist oft dazu verdammt nie ganz vorne zu stehen.

Der Rahmen, in dem jemand mit dem Imperator sprechen darf, muss auch der jeweiligen Position angemessen sein. Es ist ziemlich unpassend, wenn der Herrscher eines Hauses eine öffentliche Audienz bekommt. Es deutet darauf hin, dass er wie jeder andere Bittsteller zu warten hat, bis er an die Reihe kommt oder dass er verzweifelt genug ist, seine Probleme in der Öffentlichkeit anzusprechen. Die wirklich Mächtigen bitten normalerweise darum, mit dem Imperator zu speisen oder ein Getränk im privaten Rahmen zu sich zu nehmen. Abgesehen davon ist eine öffentliche Audienz manchmal eine gute Möglichkeit, jemand zu beschämen, der den Imperator beleidigt hat, indem man ihn öffentlich zum Bittsteller macht. Allerdings kann eine öffentliche Bitte den Imperator in Bedrängnis bringen, wenn seine Weigerung Konsequenzen nach sich zieht, die er nicht akzeptieren will.

Die Stimme des kaiserlichen Hofes hallt so hinaus zu mehr als tausend Welten und fordert Gehorsam. Aber sie kann auch zu etwas gezwungen und manipuliert werden, wenn der richtige Druck ausgeübt wird. Allerdings ist dabei Vorsicht geboten. Eine solche Taktik kann zwar das gewünschte Ergebnis bringen, aber sie ist auch ein Weg, sich mächtige Feinde zu machen.

AUSSENSEITER

Es gibt Außenseiter, die außerhalb der Politik des Imperiums stehen aber dennoch ein wichtiger Teil davon sind. Das Haus Vernius baut von seinem Maschinenplaneten Ix aus immer komplexere Technologien, die die Grenzen des Butlerschen Verbots umgehen. Die Biologen der Tleilaxu, die einem verdrehten Wissenschaftskult folgen, entwickeln Gestalttänzer und verdorbene Mentaten auf Bestellung für ein Imperium, das sie ebenso verachtet, wie es nach ihren Produkten giert. Die ehrenhaften Schwertmeister von Ginaz, die wohl größten Kämpfer des bekannten Universums, lehren ihre Fertigkeiten denen, die es schaffen ihr Training zu überleben. Die Suk-Schule, die fortschrittlichste medizinische Ausbildungsstätte, die je gebaut wurde, konditioniert ihre Absolventen, damit sie ihre Schützlinge niemals verraten.

Diese Außenseiter schmieden ihre eigenen Intrigen und behaupten gleichzeitig, dass sie nichts mit dem Imperium zu tun haben wollen. Jeder von ihnen spinnt subtile Fäden zwischen den Häusern und dem Thron, damit sie von dem Schutz, den diese bieten, profitieren, aber dennoch nicht der Regierung unterstehen. Um dies zu erreichen, haben sie alle Fähigkeiten, Technologien oder Fertigkeiten entwickelt, die von keinem anderen Haus erreicht oder kopiert werden können. Sie arbeiten hart daran, ihr hochspezialisiertes Monopol zu erhalten, denn ohne haben sie keine Macht, sich dem Edikt des Throns zu widersetzen.

Verwoben mit all dieser Politik ist das schlagende Herz des Imperiums, der Reichtum, der von MAFEA erzeugt und kontrolliert wird. Hier wird der riesige Reichtum von einer Million Welten unter denjenigen aufgeteilt, die Anteile an der interstellaren Handelsgemeinschaft haben. Man kann zwar Macht durch Politik und Herrschaft erringen, aber es ist das Geld, das das Universum kontrolliert. In diesem Handelsgeflecht ist das Gewürz der wertvollste Besitz, doch die Häuser haben auch schon mit den einfachsten Produkten unermessliche Reichtümer angehäuft. Der Handel mit teuren Waren mag lukrativ sein, aber billige Produkte, die vom gesamten bekannten Universum genutzt werden, können unvorstellbaren Reichtum bringen. Der Vorstand von MAFEA beansprucht und verteilt die Beute der lukrativsten Besitztümer. Aber da jeder Direktor oft der Anführer seines eigenen Hauses ist, wird keine Entscheidung ohne Abwägung der eigenen Interessen getroffen.

Mit dem Quellenbuch **Macht und Spielsteine: Der Imperiale Hof** kannst du dein Spiel auf die nächsthöhere Stufe heben. Waren die Spielercharaktere zuvor die Eliteagenten ihres Hauses, können sie jetzt die Herrscher ihres Hauses oder sogar Größeres sein. Dieses Quellenbuch bietet Details zur Weiterentwicklung des Politikspiels. Es ermöglicht die Verkörperung von Charakteren, die Befehle geben, anstatt sie auszuführen. Haben die Charaktere zuvor vielleicht für ihre Herrscher gesprochen, können sie jetzt zu diesen Herrschern werden. Selbst diejenigen, die nicht direkt über ihr Haus herrschen, können die Rollen der vertrauenswürdigsten Berater des Herrschers übernehmen und das Haus vielleicht sogar aus dem Schatten heraus führen.

Wir bieten neue Regeln und Regelerweiterungen an, um Spielleiterinnen bei der Entwicklung von Kampagnen auf höherer Ebene zu unterstützen. Der Band enthält neue Motivationen, ein Reputationssystem sowie einen tieferen Einblick in Intrigenkonflikte und die Erstellung politischer Ränkespiele.

Dieser Quellenband blickt auch über den Tellerrand des Imperiums hinaus und bietet eine Fülle von neuen Charakteren. Dazu gehören Charaktere mit komplexen Loyalitäten oder Fertigkeiten und Fähigkeiten, die über die der üblichen Startcharaktere hinausgehen. Jetzt können die Spieler Charaktere wie die tödlichen Sardaukar, gerissene Gestalttänzer oder erfahrene Ginaz-Schwertmeister verkörpern. Wir werfen einen Blick auf eine Reihe von höherstufigen Charakteren und bieten detaillierte Regeln, um sie in eine Kampagne einzubinden.

Wir stellen auch Regeln vor, um Außenseiter-Charaktere in Kampagnen zu verwenden, die nicht auf Häusern und ihren Agenten basieren. Du könntest eine Kampagne bei den Sardaukar oder den Bene Tleilax spielen oder eine weltumspannende Kampagne als Direktoren der MAFEA, wobei jeder Charakter sein eigenes Haus führt. Du könntest sogar eine Kampagne am kaiserlichen Hof selbst spielen lassen, in der jeder Charaktere eine Machtbasis erlangt, die über ein Direktorat oder die Kontrolle über ein Haus hinausgeht.

Jetzt hast du die Gelegenheit, nicht nur die Macht über einen Planeten, sondern über ganze Systeme und sogar über das Imperium selbst zu erlangen. Aber Vorsicht, denn genauso wie diese Macht jenseits deiner kühnsten Träume liegt, könnte dein Ehrgeiz die Saat für die völlige Vernichtung, deines Hauses, dir selbst und sogar deines eigenen Namens in sich tragen.

QUELLENBUCH-ÜBERSICHT

KAPITEL 1 -

DER IMPERIALE THRON

In diesem Kapitel wird die Macht des Imperators und Kaitain, der Heimatwelt des Hauses Corrino, näher beleuchtet. Wir beschreiben das Leben am Hof und im Kaiserpalast, wie man eingeladen wird und wie man inmitten der Höflinge und Manipulatoren, die sich um den Thron scharen, überlebt. Außerdem tauchen wir tiefer in die Geschichte, die Fertigkeiten und die Kultur der imperialen Sardaukar ein und beschreiben, wie du sie in deinen eigenen Kampagnen einsetzen kannst.



KAPITEL 2 -

DIE AUSSENSEITER

Nicht jede Fraktion hat es auf die Macht des Throns und des Landsraad abgesehen. In diesem Kapitel stellen wir die vier mächtigen Fraktionen vor, die darauf bestehen, sich nicht an der Imperialen Politik zu beteiligen: Ix, Ginaz, die Tleilaxu und die Suk-Schule. Wir schauen uns die Geschichte, die Agenda und Fähigkeiten jeder Fraktion an, fügen neue Charaktere hinzu und erweitern die Möglichkeiten bestehender Charaktere. Wir gehen auch darauf ein, wie diese Fraktionen ihre Position außerhalb der üblichen Hierarchien des Imperiums behaupten und wie sie sich in einigen Fällen an den Grenzen der butlerschen Edikte bewegen.



KAPITEL 3 -

DIE GESELLSCHAFT

Politik ist ein soziales Spiel, und wer nicht in der Lage ist, Bündnisse zu schließen und seinesgleichen zu manipulieren, ist zum Scheitern verdammt. Hier schauen wir uns Intrigen und Politik an: wie du sie als Spieler nutzen kannst und wie du als Spielleiterin Kampagnen leitest, die sie beinhalten. In diesem Abschnitt werden neue Regeln für den Ruf deines Charakters vorgestellt, essentiell wichtig für alle, die andere anführen wollen. Wir bieten auch neue Motivationen, die die sonst üblichen ersetzen können, um so die Ziele deines Charakters weiterzuentwickeln.

