

D U N E

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

D A S E N D E D E S I M P E R I U M S
- K A M P A G N E N B A N D -

DUNE: DAS ENDE DES IMPERIUMS

III

IMPRESSUM

CREATIVE LEAD

ANDREW PEREGRINE

LINE EDITOR/CANON EDITOR

RACHEL J. WILKINSON

WRITING

RICHARD AUGUST, SIMON BERMAN, JASON BRICK,
JASON DURALL, KEITH GARRETT, JACK NORRIS,
ANDREW PEREGRINE, DAVE SEMARK, HILARY
SKLAR, DEVINDER THIARA, MARI TOKUDA,
RACHEL J. WILKINSON

GRAPHIC DESIGN

CHRIS WEBB, LEIGH WOOSEY, JEN
MCCLARY

ART DIRECTION

ROCÍO MARTÍN PÉREZ

COVER ARTIST

DAVID BENZAL

INTERIOR ARTWORK ARTISTS

AMIR ZAND, JOEL CHAIM HOLTZMAN, JÁNOS
TOKITY, SIMONE RIZZO, JAKUB KOZŁOWSKI,
CARMEN CORNET, EREN ARIK, HANS PARK,
MIKHAIL PALAMARCHUK, MIHAIL SPIL-
HAUTER, LIXIN YIN, SUSANAH GRACE,
ALEXANDER GUILLEN BROX, IMAD AWAN, LOUIE
MARYON, JUSTIN USHER, JONNY SUN, OLIVIER
HENNART, PAT FIX, AVISHEK BANERJEE,
BASTIEN LECOUFFE-DEHARME, SIMONE RIZZO

PROOFREADING

STUART GORMAN

PROJECT MANAGEMENT

DANIEL LADE

BRAND MANAGEMENT

JOE LEFAVI FOR GENUINE ENTERTAINMENT

TECHNICAL ADVICE

BRIAN HERBERT, KIMBERLEY HERBERT,
BYRON MERRITT, KEVIN J ANDERSON
THE HERBERT PROPERTIES TEAM

WITH THANKS TO

JOHN-PAUL BRISIGOTTI,
PETER SIMUNOVICH
FOR GALE FORCE NINE
BRIAN HERBERT
KEVIN J. ANDERSON AND
THE HERBERT PROPERTIES TEAM

Und unsere wunderbaren Partner bei Legendary und die
außergewöhnlichen Filmemacher, ohne die dieses Spiel nicht
hätte gemacht werden können.

Und Frank Herbert, Autor und Schöpfer des Dune-
Universums, dessen einzigartige Vision und Vorstellungskraft
uns alle inspiriert hat.

DEUTSCHE AUSGABE

THOMAS MICHALSKI, VINCENT MODLER,
JOHANNA MOOS

ULISSES SPIELE

ZOE ADAMIETZ, PHILIPP BAAS, MIRKO BADER, MYRIEL
BALZER, STEFFEN BRAND, LEAMON CRAFTON, CARLOS
DIAZ, JESSICA DILLMANN, CORA ELSÄSSER, FRAUKE
FORSTER, DANIEL FRIEDRICH, INGO GRAUEL, CHRISTOF
GROBELSKI, KAI GROSSKORDT, NIKOLAI HOCH, DAVID
HOFMANN, JAN HULVERSCHEIDT, PHILIPP JERULANK,
MATTHIAS KALUPNER, JOHANNES KAUB, NELE KLUMPE,

CHRISTIAN LONSING, THOMAS MICHALSKI, CAROLINA
MÖBIS, JANINE MODLER, VINCENT MODLER, CARSTEN
MOOS, MARKUS PLÖTZ, ANNIKA RICHTER, THOMAS
RÖMER, NADINE SCHÄKEL, ULRICH-ALEXANDER
SCHMIDT, LEON SCHUSTER, ALEX SPOHR, VIKTORIA
UMBACH, HANNAH VAN DEN HÖÖVEL, JAN WAGNER, NOAH
WEISGERBER, ANTON WESTE, CHRISTOPHER WEULE



ULISSES MEDIEN & SPIEL DISTRIBUTION GMBH
INDUSTRIESTRASSE 11
55529 WALDEMS / STEINFISCHBACH



LEGENDARY



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

Dune TM & © 2024 Legendary. Alle Rechte vorbehalten.

Dune: Abenteuer im Imperium ist ein offiziell unterlizenzisiertes
Eigentum von Gale Force Nine, einem Unternehmen der Bat-
tlefront Group. Alle Rechte vorbehalten. „mit Ausnahme des
Modiphius-Logos, das Modiphius Entertainment Ltd. gehört.

Die zugrunde liegenden Spielsysteme und -mechaniken sind urhe-
berrechtlich geschützte Arbeitsleistungen © 2024 von Modiphius
Entertainment Ltd. Alle Rechte vorbehalten. „Modiphius“®,
„2d20“™ und die Modiphius-Logos sind Warenzeichen oder
eingetragene Warenzeichen von Modiphius Entertainment Ltd.

Alle markenrechtlich geschützten Namen werden fiktiv verwen-
det; 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, außer bei Personen und Ereignis-
sen, die in einem historischen Kontext beschrieben werden.
Jede unerlaubte Nutzung von urheberrechtlich geschütztem
Material ist illegal.

MODIPHUS ENTERTAINMENT

CHIEF
CREATIVE OFFICER
CHRIS BIRCH

CHIEF
OPERATIONS OFFICER
RITA BIRCH

MANAGING DIRECTOR
CAMERON DICKS

HEAD OF BRAND
SAMANTHA WEBB

HEAD OF
CREATIVE SERVICES
JON WEBB

HEAD OF
DEVELOPMENT
SOPHIE WILLIAMS

HEAD OF FINANCE
LUC WOOLFENDEN

CREATIVE
COORDINATOR
KIERAN STREET

LOGISTICS AND
PRODUCTION MANAGER
PETER GROCHULSKI

LEAD ART DIRECTOR
ROCÍO MARTÍN PÉREZ

ART DIRECTOR
ARIEL OREA

STUDIO COORDINATOR
ROCÍO MARTÍN PÉREZ

PHOTOGRAPHER
FÁTIMA MARTÍN PÉREZ

LEAD 3D DESIGNER
JONNY LA TROBE-LEWIS

SENIOR 3D DESIGNERS
JOANA ABBOTT, DOMINGO
DÍAZ FERMIN, CHRIS
'CHRISPY' PEACEY

SENIOR 3D
PLASTICS DESIGNER
COLIN GRAYSON

3D DESIGNERS
BEN DE BOSDARI,
SEAN BULLOUGH

STUDIO PAINTER
CALLUM FRANCE

STUDIO TERRAIN
DESIGNER
JULIAN JERATSCH

LEAD
GRAPHIC DESIGNER
MICHAEL E. CROSS

GRAPHIC DESIGNERS
STEPHANIE TORO,
CHRIS WEBB, MARK
WHITTINGTON, LEIGH
WOOSEY

AUDIO AND
VIDEO PRODUCER
STEVE DALDRY

EDITOR
BRYCE JOHNSTON

GAMES DESIGNER
JAMES HEWITT

COMMUNITY AND
DESIGN ASSISTANT
DOM WESTERLAND

SCHEDULING AND
DESIGN ASSISTANT
JUSTIN TALSMAN

2D20 DEVELOPER
NATHAN DOWDELL

2D20 DEVELOPER
NATHAN DOWDELL

RPG DESIGN
ASSISTANTS

ANDY DOUTHWAITE,
JESS GIBBS

PROJECT MANAGEMENT
OFFICE TEAM LEAD
BLAŻEJ KUBACKI

SENIOR
PROJECT MANAGER
GAVIN DADY

PROJECT MANAGERS
DANIEL LADE, JAMIE
MACKENZIE, BEN
MAUNDER, HARALAMPOS
TSAKIRIS

PROJECT MANAGMENT
ASSISTANT
ROBERT HEBBLETHWAITE

OPERATIONS MANAGER
JOHN WILSON

FACTORY MANAGER
MARTIN JONES

SENIOR PRODUCTION
OPERATIVES
DREW COX,
WARWICK VOYZEY

LEAD PRODUCTION
OPERATIVES
JAKE PINK, MILES TURNER

PRODUCTION
OPERATIVES

THOMAS BULL, REBECCA
CARTWRIGHT, LOUIS
HARTLEY-EDWARDS,
JAKE SKINNER-GUY,
CHRISTOPHER LEIGH

ASSEMBLY TEAM
WENDY HARRIS, ELAINE
ELIZABETH HUGHES,
MICHELLE RICHARDS

TOOL MAKERS
LUKE GILL, DAVID
HEXTALL, ANTHONY
MORRIS

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

SALES ACCOUNT
MANAGER
MATT VANN-HINTON

MARKETING
COORDINATOR
SHAUN HOCKING

MARKETING MANAGER
SHAREEF DAHROUG

MARKETING ASSISTANT
GEORGIE REEVE

CUSTOMER SUPPORT
REPRESENTATIVE
CHRIS DANN

WEBSTORE MANAGER
APINYA RAMAKOMUD

FINANCIAL ANALYST
VALYA MKRTCHYAN

ACCOUNTS PAYABLE
MANAGER
OFELYA MNATSAKANYAN

ACCOUNTS RECEIVABLE
SPECIALIST & FINANCE
COORDINATOR
HOLLIE SHEPPERSON

INHALT

EINFÜHRUNG	3	JAGD AUF DIE BESTIE.....	77
KAMPAGNENÜBERSICHT.....	4	Akt I: So beginnt es.....	77
DIE KAMPAGNE	6	Akt II: Der Feind meines Feindes ist mein Freund.....	78
AKT I:		Akt III: Eine schicksalhafte Entscheidung.....	83
DER AUFKOMMENDE STURM.....	9	DER ZERSCHMETTERTE THRON.....	85
DIE GLUT DES HASSES	10	Akt I: Eine letzte Audienz.....	85
Prolog.....	10	Akt II: Die Sichtweise des Messers.....	87
Akt I: Lokale Erkundungen	12	Akt III: Die Gerechten.....	90
Akt II: Partei ergreifen.....	14	Abschluss.....	92
Akt III: Das Gewürzdepot.....	16	AKT IV:	
Abschluss.....	18	EINEMILLIONWELTENIMKRIEG	95
DIE VERBORGENE KLINGE	19	BLUT AUF DEN STERNEN	96
Akt I: Stimmen aus der Leere	19	Prolog.....	96
Akt II: Mord in einem verschlossenen Raum.....	23	Akt I: Der Preis der Loyalität.....	97
Akt III: Das Ersterben des Lichts	28	Akt II: Meuse	100
DER UNTERGANG DES HAUSES ATREIDES	30	Akt III: Ein unauslöschliches Feuer.....	103
Akt I: Landeangriff.....	30	Abschluss.....	104
Akt II: Ein Weg muss gewählt werden	33	DER UNTERGANG VON KAITAIN	105
Akt III: Schatten und Flamme	36	Akt I: Landung	105
Abschluss.....	37	Akt II: Sammelt so viele Schätze wie ihr könnt	108
AKT II:		Akt III: Abreise	112
MUAD'DIB	39	Abschluss.....	114
GERÜCHTE ÜBER MUAD'DIB.....	40	IM SCHATTEN DER KLINGE.....	115
Akt I: Die Gewürzlieferantin	40	Akt I: Staatsgeschäfte.....	115
Akt II: Melange-Gerüchte	44	Akt II: Heimat unter Belagerung	117
Akt III: Das Treffen mit dem Schmuggler.....	46	Akt III: Der Verrat des Verräters	120
Abschluss.....	47	Abschluss.....	125
ZAHLEN LÜGEN NIE	48	ABENTEUER IN DER ÄRA VON MUAD'DIB.....	127
Akt I: Rückkehr nach Arrakis	48	Muad'Dib	128
Diebstahl in Carthag.....	50	Verschwörungen und die Bene Gesserit.....	129
Akt II: Gebrochene Versprechen.....	51	Raumfahrt und die Gilde.....	129
Akt III: Kampf oder Flucht.....	53	Ein Glaube der Klingen	130
Abschluss.....	56	Anhänger.....	131
PROBLEMATISCHE GEHEIMNISSE	57	Qizarat Fraktionsvorlage	131
Akt I: Die zwei Seiten eines Dilemmas	57	Talente.....	132
Akt II: Unheil liegt in der Luft	60	Zerschlagenes Imperium	133
Die Nacht der langsamen Klingen	61	Den Dschihad führen.....	133
Akt III: Den Tiger am Schwanz packen.....	63	Muad'Dib als Imperator	133
Abschluss.....	65	Konspiration und Gegenrevolution	134
AKT III:		Abenteuer-Ideen	135
DAS ENDE DES IMPERIUMS.....	67		
DAS HUNGRIGE IMPERIUM	68		
Akt I: Probleme zu Hause	68		
Akt II: Das Ersuchen der Schwesternschaft.....	71		
Akt III: Chaos im Landsraad	74		
Abschluss.....	76		





EINFÜHRUNG

„Einmal mehr beginnt das Drama.“

-Der Imperator Paul Muad'Dib als er den Löwenthron besteigt

Nachdem es Jahrtausendlang Bestand hatte geht die Zeit des Imperiums zu Ende. Der Imperator überspannt in seiner Selbstüberschätzung den Bogen, als er das Haus Atreides und das Haus Harkonnen gegeneinander ausspielt und eine alte Fehde nutzt, um seine Rivalen auszuschalten. Aber er hat sich dabei fatal verrechnet. Denn obwohl das Haus Atreides fällt, wird sein junger Spross Paul Atreides überleben und den Thron besteigen. Von dort aus wird Feuer und Flamme eines fürchterlichen neuen religiösen Kreuzzuges wie dereinst Butlers Dschihad über die Galaxie hereinbrechen und alles verändern.

Mit diesem Kampagnenband kann dein Haus an diesen folgenschweren Ereignissen teilhaben, wenn sich die Zeitlinie der Epochen vom Imperium zum Aufstieg von Muad'Dib verschiebt. Deine Spielercharaktere müssen sich für eine Seite entscheiden und vorsichtige Bündnisse eingehen, um den aufkommenden Sturm zu überleben. Selbst wenn deine Gruppe bereits mit der Ereigniskette vertraut ist, das Überleben ist nicht einfach gesichert, indem man die Gewinnerseite wählt. In diesen chaotischen Zeiten sind die unsichtbaren Feinde die gefährlichsten.

Dieses Abenteuer ist für jede Spielergruppe und jedes Adelshaus geeignet, unabhängig davon, welche Abenteuer du bereits gespielt hast. Wenn du dich an die Standardzeitlinie der Romane hältst, beginnt die Kampagne damit, dass das Haus Atreides das Haus Harkonnen als Gouverneur von Arrakis ablöst. Wenn dein Haus Arrakis regiert (vielleicht als Haus Nagara), dann bist du das Haus, das von den Atreides abgelöst wird, während Haus Harkonnen in den Startlöchern steht, um es wieder zurückzuerobern.

Aber mach dir keine Sorgen. Wie auch immer die Kampagne beginnt, das Haus der Spielercharaktere wird genug Gelegenheit haben, sich zu rächen...

Die ersten vier Kapitel dieses Quellenbuchs enthalten die vier Teile der Kampagne mit jeweils drei Abenteuern. Jedes Kapitel enthält außerdem mehrere Ideen und Optionen, um die Kampagne zu erweitern und neue Abenteuer zwischen den einzelnen Teilen zu erstellen. Im Anschluss daran folgt ein kurzes Kapitel über das zerrüttete Imperium unter dem neuen Regime von Muad'Dib, das es dir ermöglicht, Abenteuer im Anschluss an diese Kampagne zu erstellen. In diesem Kapitel illustrieren wir die Struktur von Muad'Dibs Herrschaft, wie sie sich auf die Häuser der Landsraad und andere Fraktionen auswirkt, die Verbreitung seiner Religion und wie die Spielleiterin neue Abenteuer in dieser Ära erschaffen kann.

Diese Kampagne kann zwar so gespielt werden, wie sie vorliegt, aber es gibt auch viel Spielraum für die Spielleiterin, um zusätzliche Abenteuer in die Struktur der Kampagne einzubauen. Wenn es einen Lieblingsteil dieser bedeutsamen Ereigniskette gibt, in den deine Gruppe ganz eintauchen möchte, gibt es keinen Grund, warum die Spielleiterin ihn nicht erweitern sollte.

Jetzt ist es an der Zeit, dass dein Haus seine Feinde ebenso sorgfältig auswählt wie seine Verbündeten. Wird dein Haus zur rechten Hand von Muad'Dib aufsteigen oder von den Gezeiten des Wandels zermalmt werden?

KAMPAGNENÜBERSICHT

AKT I - DER AUFKOMMENDE STURM

Das Haus Atreides übernimmt Arrakis. Das veranlasst Haus Ecaz, die Gelegenheit zu ergreifen, sich an den Harkonnen für ihre Unterstützung des Hauses Moritani im letzten Krieg zu rächen. Jetzt, da die Moritani erledigt sind, wendet sich Ecaz deren Verbündeten zu, um die Harkonnen zu vernichten.

Die Glut des Hasses: Die Spielercharaktere entdecken, dass das Haus Ecaz Rache an den Harkonnen nehmen will und müssen sich entscheiden, ob sie ihnen helfen oder sie behindern wollen. Dies führt zu einem waghalsigen Überfall auf ein geheimes Gewürzversteck der Harkonnen. Aber das wird nur der Anfang des Ecaz-Rachefeldzugs sein. Die Spielercharaktere müssen entscheiden, mit wem sie sich verbünden wollen und was sie bereit sind zu tun, um ihre Rache zu unterstützen oder zu verhindern.

Die verborgene Klinge: Die Spielercharaktere erhalten in der Wüste einen geheimen Funkspruch und finden bei ihrer Ankunft einen Stützpunkt mit abgeschlachteten Harkonnen vor. Nur der Assassine kennt die Wahrheit. Die Spielercharaktere müssen ihn zu einem Heighliner der Gilde verfolgen, um die Geheimnisse in Erfahrung zu bringen, die er zu verbergen versucht. Der Assassine hat Informationen, dass ein Angriff auf Arrakis geplant ist, der zwar von den Harkonnen angeführt, aber vom Imperator selbst gesteuert wird.

Der Fall des Hauses Atreides: Die Harkonnen greifen Arrakis an und übernehmen die Kontrolle. Die Spielercharaktere können den Angriff nicht aufhalten, aber sie können sich ihm anschließen. Entweder, um das Vertrauen der Harkonnen zu gewinnen oder um einige Mitglieder des Hauses Atreides zu retten. Sie könnten inmitten der Kämpfe neue Bündnisse schließen, wenn sie bereit sind, ihre Loyalität zu beweisen.

AKT II - MUAD'DIB

Arrakis ist jetzt unter der Kontrolle der Harkonnen, und das Haus Atreides ist ausgelöscht. Aber die Angriffe auf die Gewürzernte nehmen zu, und die Gewürzproduktion lässt nach. Die Spielercharaktere gehen der Sache nach. Sie entdecken, dass nicht nur Rabban hart daran arbeitet, mehr Gewürz zu bekommen, sondern dass auch die Fremden rebellieren. Sie erfahren, dass sie einen neuen Anführer namens Muad'Dib haben, der die Stämme aufwiegelt und dessen Angriffe die Gewürzproduktion ernsthaft beeinträchtigen. Es wird auch klar, dass die Harkonnen ihre Gewürzvorräte nutzen, um dem Imperator diesen Produktionseinbruch vorzuenthalten. Mit diesen Informationen können die Spieler die Harkonnen erpressen. Aber als die Gewürzproduktion zurückgeht, spürt das Imperium den Druck. Was werden die Spieler tun, um mehr Gewürz zu bekommen?

Gerüchte über Muad'Dib: Die Spielercharaktere bemerken, dass die Gewürzproduktion nachlässt. Sie müssen daran arbeiten, ihren eigenen Gewürznachschub durch Schmuggler und andere Hintertürchen zu sichern. Bei der Suche nach Nachschub entdecken die Spielercharaktere, dass es um Arrakis schlimmer steht als erwartet. Sie hören, dass die Fremden einen neuen Anführer haben, den sie „Muad'Dib“ nennen und der scheinbar die Gewürzproduktion zum Erliegen bringen will.

Zahlen lügen nie: MAFEA bittet die Spielercharaktere, ein paar aktuelle Zahlen zur Gewürzproduktion zu liefern. Die meisten wissen vom Versuch der Harkonnen, die wahren Zahlen zur Gewürzernte zu vertuschen. Aber MAFEA will das Ausmaß der Falschmeldungen und die echten Zahlen wissen. Die Spielercharaktere müssen eine geheime Harkonnen-Einrichtung ausfindig machen und sich dann hineinschleichen, um die benötigten Beweise zu bekommen. Als sie die tatsächlichen Produktionszahlen aufdecken, ist das Ergebnis eine ziemlich ernüchternde Lektüre.

Problematische Geheimnisse: Bewaffnet mit Beweisen haben die Spielercharaktere ein mächtiges Druckmittel gegen die Harkonnen. Aber was können sie damit anfangen? Mit ihrem Wissen könnten sie ein Haus zu Fall bringen. Aber ein falscher Zug und die Harkonnen, die ihr Wissen fürchten, könnten sie vernichten. Graf Fenring, seine Frau und ein Agent der MAFEA treffen ein, um den Spielercharakteren bei der Entscheidungsfindung zu 'helfen'. Aber für welchen Weg werden sie sich mit ihrem Wissen letztendlich entscheiden?