



TIEFE



FDN-104



TIEFE



FDN-104



GEPACKT

Du wurdest vom Riesenkrakor gepackt und darfst zu Beginn deiner Aktivierung nicht an Bord des Tauchboots gehen, selbst wenn es sich auf derselben Tiefe befindet wie du. Die Sonderhandlung „Auf- oder Abtauchen“ darfst du nicht zum Auftauchen verwenden.



FDN-105



GEPACKT

Du wurdest vom Riesenkrakor gepackt und darfst zu Beginn deiner Aktivierung nicht an Bord des Tauchboots gehen, selbst wenn es sich auf derselben Tiefe befindet wie du. Die Sonderhandlung „Auf- oder Abtauchen“ darfst du nicht zum Auftauchen verwenden.



FDN-105



IM WASSER



FDN-106



IM WASSER



FDN-106



AN BORD



FDN-107



AN BORD



FDN-107



FISCHGEHIRN

Bei Herausforderungen auf Wissen musst du mit 4 Würfeln weniger würfeln. In einem Kampf musst du vor jeder Handlung einen Würfel werfen:

1-3 Du musst einen Nahkampfangriff durchführen,

4-6 Du darfst eine Handlung deiner Wahl durchführen (dies darf auch ein Nahkampfangriff sein).



FDN-108



FISCHGEHIRN

Bei Herausforderungen auf Wissen musst du mit 4 Würfeln weniger würfeln. In einem Kampf musst du vor jeder Handlung einen Würfel werfen:

- 1-3** Du musst einen Nahkampfangriff durchführen,
4-6 Du darfst eine Handlung deiner Wahl durchführen (dies darf auch ein Nahkampfangriff sein).



FDN-108



FISCHGESICHT

Bei Herausforderungen auf Wahrnehmung und Charisma musst du mit 2 Würfeln weniger würfeln.



FDN-109




FISCHGESICHT

Bei Herausforderungen auf Wahrnehmung und Charisma musst du mit 2 Würfeln weniger würfeln.



FDN-109



KIEMEN

Du musst zu Beginn eines Abenteuers bzw. bei Erhalt dieser Karte deine Ausdauer um 1 Punkt reduzieren. Die Ausdauer kann dadurch nicht unter 1 sinken.



FDN-110



KIEMEN

Du musst zu Beginn eines Abenteuers bzw. bei Erhalt dieser Karte deine Ausdauer um 1 Punkt reduzieren. Die Ausdauer kann dadurch nicht unter 1 sinken.



FDN-110



SCHUPPENHAUT

Du musst dich während eines Kampfes in jeder Runde bei deiner Aktivierung einer Herausforderung auf **Willenskraft** **[4]** stellen, bei deren Misslingen deine Handlung verfällt.



FDN-111




SCHUPPENHAUT

Du musst dich während eines Kampfes in jeder Runde bei deiner Aktivierung einer Herausforderung auf **Willenskraft** **[4]** stellen, bei deren Misslingen deine Handlung verfällt.



FDN-111



FLOSSENHÄNDE

Du darfst bei deinen Nahkampf- und Fernkampfangriffen (einschließlich Zaubern) keine Schicksalspunkte einsetzen, um zusätzliche Würfel zu werfen.



FDN-112



FLOSSENHÄNDE

Du darfst bei deinen Nahkampf- und Fernkampfangriffen (einschließlich Zaubern) keine Schicksalspunkte einsetzen, um zusätzliche Würfel zu werfen.



FDN-112

FISCHSCHWANZ

Bei Herausforderungen auf Laufen und Reflexe musst du mit 2 Würfeln weniger würfeln.

FDN-113

FISCHSCHWANZ

Bei Herausforderungen auf Laufen und Reflexe musst du mit 2 Würfeln weniger würfeln.

FDN-113

MASKENTRÄGER

Eine Voodoo-Maske hat sich dir auf den Kopf gesetzt und führt den Kampf von dort aus fort.

Eine Voodoo-Maske deiner Wahl wird aus dem Spiel entfernt. Sie sitzt nun auf deinem Kopf. Solange du diese Karte hast, sind die Verteidigungswerte aller Gegner für dich um +1 erhöht.

Die Maske auf deinem Kopf führt ab der nächsten Runde, wenn die Gegner an der Reihe sind, einen Essenzraub-Angriff gegen den Startspieler durch (dies gilt auch, wenn du selbst der Startspieler bist). Die Maske kann nicht mehr normal angegriffen werden, sondern nur mithilfe der Sonderhandlungen „Maske abschlagen“ oder „Maske abreißen“ bekämpft werden.

FDN-114

MASKENTRÄGER

Eine Voodoo-Maske hat sich dir auf den Kopf gesetzt und führt den Kampf von dort aus fort.

Eine Voodoo-Maske deiner Wahl wird aus dem Spiel entfernt. Sie sitzt nun auf deinem Kopf. Solange du diese Karte hast, sind die Verteidigungswerte aller Gegner für dich um +1 erhöht.

Die Maske auf deinem Kopf führt ab der nächsten Runde immer wenn die Gegner an der Reihe sind, einen Essenzraub-Angriff gegen den Startspieler durch (dies gilt auch, wenn du selbst der Startspieler bist). Die Maske kann nicht mehr normal angegriffen werden, sondern nur mithilfe der Sonderhandlungen „Maske abschlagen“ oder „Maske abreißen“ bekämpft werden.

FDN-114

TRAUMFÜHRER

Wenn du der Startspieler bist und durch einen Angriff Schaden erleidest, darfst du diese Karte abwerfen, um den erlittenen Schaden auf 0 zu reduzieren.

FDN-115

TRAUMFÜHRER

Wenn du der Startspieler bist und durch einen Angriff Schaden erleidest, darfst du diese Karte abwerfen, um den erlittenen Schaden auf 0 zu reduzieren.

FDN-115

VERWIRRT

FDN-116

VERWIRRT

FDN-116

HEILTRANK

Ein Heiltrank darf einmal eingesetzt werden, um einem beliebigen Helden alle verlorenen Ausdauerpunkte zurückzugeben, danach ist er verbraucht. Ein bewusstloser Held ist dadurch augenblicklich wieder einsatzfähig. Den Heiltrank während eines Kampfes einzusetzen, erfordert eine Handlung. Der Heiltrank kann von einem beliebigen Helden verabreicht werden, aber nur wenn der Besitzer des Heiltranks seine Erlaubnis dazu gibt.

FDN-117



HEILTRANK

Ein Heiltrank darf einmal eingesetzt werden, um einem beliebigen Helden alle verlorenen Ausdauerpunkte zurückzugeben, danach ist er verbraucht. Ein bewusstloser Held ist dadurch augenblicklich wieder einsatzfähig. Den Heiltrank während eines Kampfes einzusetzen, erfordert eine Handlung. Der Heiltrank kann von einem beliebigen Helden verabreicht werden, aber nur wenn der Besitzer des Heiltranks seine Erlaubnis dazu gibt.



FDN-117



FISCHGEHIRN (Meerjung-Segen)

Bei Herausforderungen auf Wahrnehmung darfst du 2 zusätzliche Würfel werfen.



FDN-118



FISCHGEHIRN (Meerjung-Segen)

Bei Herausforderungen auf Wahrnehmung darfst du 2 zusätzliche Würfel werfen.



FDN-118



FISCHGESICHT (Meerjung-Segen)

Bei Herausforderungen auf Charisma darfst du 2 zusätzliche Würfel werfen.



FDN-119




FISCHGESICHT (Meerjung-Segen)

Bei Herausforderungen auf Charisma darfst du 2 zusätzliche Würfel werfen.



FDN-119




KIEMEN (Meerjung-Segen)

Du darfst bei allen Herausforderungen und Verteidigungswürfen 1 zusätzlichen Würfel werfen.



FDN-120



KIEMEN (Meerjung-Segen)

Du darfst bei allen Herausforderungen und Verteidigungswürfen 1 zusätzlichen Würfel werfen.



FDN-120



SCHUPPENHAUT (Meerjung-Segen)

Bei Herausforderungen auf Heimlichkeit darfst du 2 zusätzliche Würfel werfen.



FDN-121



SCHUPPENHAUT (Meerjung-Segen)

Bei Herausforderungen auf Heimlichkeit darfst du 2 zusätzliche Würfel werfen.



FDN-121



FLOSSENHÄNDE (Meerjung-Segen)

Bei Nah- und Fernkampfangriffen (einschließlich Zaubern) darfst du 1 zusätzlichen Würfel werfen.

FDN-122



FLOSSENHÄNDE (Meerjung-Segen)

Bei Nah- und Fernkampfangriffen (einschließlich Zaubern) darfst du 1 zusätzlichen Würfel werfen.

FDN-122



FISCHSCHWANZ (Meerjung-Segen)

Bei Herausforderungen auf Tauchen darfst du 2 zusätzliche Würfel werfen.

FDN-123



FISCHSCHWANZ (Meerjung-Segen)

Bei Herausforderungen auf Tauchen darfst du 2 zusätzliche Würfel werfen.

FDN-123



MIR IST JETZT AUCH ALLES EGAL

Du darfst jederzeit eine Spielmarke von dieser Karte abwerfen und dafür einen gerade durchgeführten Würfelwurf einmal komplett wiederholen. Diese Karte wird am Ende des Abenteuers abgelegt.

FDN-124



NINJA-AUSBILDUNG

Du wurdest in der geheimen Kunst des Ninjutsu unterrichtet.

Der Held darf bei misslungenen Herausforderungen auf **Heimlichkeit** oder **Klettern** 1 Schicksalspunkt ausgeben, um den Würfelwurf komplett zu wiederholen. Er darf beliebig viele Wiederholungswürfe durchführen, aber jeder davon kostet ihn einen weiteren Schicksalspunkt.

FDN-125



NINJA-AUSBILDUNG

Du wurdest in der geheimen Kunst des Ninjutsu unterrichtet.

Der Held darf bei misslungenen Herausforderungen auf **Heimlichkeit** oder **Klettern** 1 Schicksalspunkt ausgeben, um den Würfelwurf komplett zu wiederholen. Er darf beliebig viele Wiederholungswürfe durchführen, aber jeder davon kostet ihn einen weiteren Schicksalspunkt.

FDN-125



TENTAKELTÄNZER

Du wurdest in den Grundlagen des Tentakeltanzes unterrichtet.

FDN-126



TENTAKELTÄNZER

Du wurdest in den Grundlagen des Tentakeltanzes unterrichtet.

FDN-126