

STARTSPIELER

FDN-001

TAUCHBOOT- BESCHÄDIGUNG

FDN-002

UNTERWASSER-ERKUNDUNGSRUNDE

- 1) Zu erkundenden Ort festlegen
- 2) Gemeinsame Herausforderung entweder auf **Boot-Steuerung** (Wahrnehmung oder Wissen, plus Mechaniker-Bonus) oder **Tauchen** (Widerstand, Körperkraft oder Laufen, kein Fliegen möglich)
- 3) Erfolge addieren, durch Anzahl Helden teilen und abrunden. Diese Menge an Spielmarken auf den erkundeten Ort legen. Ist die Zahl der Marken dann gleich hoch oder höher als der Mindestwurf des Ortes, so kommt das Erfolg-Ergebnis zur Anwendung, ansonsten gilt das Misserfolg-Ergebnis.
- 4) Magischen Treibstoff um 1 reduzieren.

FDN-003

MAGISCHER TREIBSTOFF

FDN-004

ERBEUTETE GOLDSTÜCKE

Auf dieser Karte (oder einem Notizblock) notiert ihr, wie viele Goldstücke ihr während eurer Erkundung erbeutet. Später wird diese Zahl halbiert (die Hälfte gebührt eurer Auftraggeberin) und gleichmäßig unter euch aufgeteilt, aufgerundet auf einen 10er-Betrag.

FDN-005

DIE GALLEONE

Das Wrack eines großen Schiffes, das irgendwann in der Zeit nach dem Untergang von Alt-Kaphornia hier versunken sein muss.

Gemeinsame Herausforderung auf **Tauchen [9 Marken]**.

FDN-006

DIE SEEGRAS-WEIDE

Der Meeresboden ist an dieser Stelle von einer üppigen Seegraswiese bedeckt, auf der Seekühe grasen, von denen ein eigentümliches bläuliches Leuchten ausgeht.

Gemeinsame Herausforderung auf **Tauchen [7 Marken]**.

FDN-007

DAS PORTAL

Die Felswand weist an dieser Stelle ein großes, geschlossenes Tor auf. Die Scharniere sind völlig durchgerostet, aber mithilfe der Seilwinde eures Tauchboots könnt ihr das Tor vielleicht aufbrechen.

Gemeinsame Herausforderung auf **Boot-Steuerung [9 Marken]**.

FDN-008

DER EINGANG

Ein dunkler Höhleneingang, der für Jahrhunderte verschlossen war. Welche Schätze - oder Gefahren - mögen euch dort erwarten?

Gemeinsame Herausforderung auf **Tauchen [7 Marken]**.

FDN-009

DAS KOLOSSEUM

Hier wurden früher wohl Schankkämpfe ausgetragen, aber nun ist dieses gewaltige Gebäude nur noch eine Seegras-bewachsene Ruine.

Gemeinsame Herausforderung auf
Boot-Steuerung [7 Marken].

FDN-010

DER STEINFISCH

Ein elegantes Gebäude, das wie ein großer Hering geformt ist. Die ehemals knallrote Farbe, in der das Gebäude einst bestrichen war, ist noch immer gut zu erkennen.

Gemeinsame Herausforderung auf
Tauchen [7 Marken].

FDN-011

DER TURM

Ein dunkler Turm erhebt sich aus den Ruinen. Er macht einen feindseligen, abweisenden Eindruck und der einzige Zugang scheint ein Loch in seinem Dach zu sein.

Gemeinsame Herausforderung auf
Tauchen [11 Marken].

FDN-012

DIE GEBORSTENE KUPPEL

Eine große Kuppel ist halb eingestürzt und in ihrem Inneren könnt ihr große Steininformationen erkennen, die an Regale erinnern.

Gemeinsame Herausforderung auf
Tauchen [7 Marken].

FDN-013

DIE GEHEIMNISVOLLE STATUE

Mitten auf einem Platz erhebt sich eine Statue, die so stark mit Korallen bewachsen ist, dass nicht mehr zu erkennen ist, wen sie einst dargestellt hat.

Gemeinsame Herausforderung auf
Boot-Steuerung [7 Marken].

FDN-014

DER ABGRUND

Ein tiefes Loch im Meeresgrund, das eure Abenteuerlust weckt.

Gemeinsame Herausforderung auf
Boot-Steuerung [7 Marken].

FDN-015

ALTE DOKUMENTE

FDN-016

TAUCHBOOT-TIEFE

(Angezeigt durch einen Würfel auf dieser Karte. Eine Tiefe von 0 wird dadurch angezeigt, dass sich kein Würfel auf der Karte befindet.)

FDN-017

NIXER

Angriff 5 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Dreizack), **Verteidigung** 4, **Ausdauer** Anzahl Helden (B)

Manöver: Der Nixer führt jeweils einen Angriff gegen den oder die Helden durch, die sich aktuell außerhalb des Tauchboots in der tiefsten Tiefe aufhalten. Befinden sich alle Helden im Tauchboot, so greift er das Tauchboot an, wodurch sich die Tauchboot-Beschädigung automatisch um 1 erhöht.

Unterwasserkampf: Der Nixer kann nur von den Helden angegriffen werden, die er in der letzten Runde angegriffen hat. (In der ersten Runde kann er demnach nicht angegriffen werden.)

FDN-018

RIESENKRAKOR (Teil 1)

Angriff (Zupacken) 3 + [Anzahl Helden / 2 (abrunden)] (gegen Reflexe), **Schaden (Zupacken)** 1 (Tentakel), **Angriff (Beißen)** 5 (gegen Widerstand), **Schaden (Beißen)** 2 (Schnabel), **Verteidigung** 4, **Ausdauer** - (B)
Manöver: Der Riesenkrakor greift jeden Helden, der nicht an Bord des Tauchboots ist, einmal an. Befinden sich alle Helden im Tauchboot, so greift er das Tauchboot an, wodurch sich die Tauchboot-Beschädigung automatisch um 1 erhöht.
Im Wasser: Der Riesenkrakor kann von Helden, die sich an Bord des Tauchboots befinden, nur im Fernkampf angegriffen werden.

FDN-019

RIESENKRAKOR (Teil 2)

Tentakel: Jeder Held, der noch nicht vom Riesenkrakor gepackt wurde, muss sich gegen seinen Zupacken-Angriff verteidigen und zählt bei einem Misslingen als „gepackt“. Ein bereits gepackter Held muss sich stattdessen gegen seinen Beißen-Angriff verteidigen.
Riesig: Der Riesenkrakor ist so groß, dass er nicht auf normale Weise besiegt werden kann, aber für jeden Schadenspunkt, den ihm ein Held verursacht, darf dieser entscheiden, entweder einen Tentakel abzuschlagen (ein beliebiger Held, einschließlich des angreifenden Helden, darf die Karte „gepackt“ ablegen) oder den Riesenkrakor zu irritieren (der Zupacken-Angriffswert des Riesenkrakors (nicht sein Beißen-Angriff!) sinkt in der laufenden Runde um 1, angezeigt durch eine Spielmarke auf seiner Monkterkarte).

FDN-020

ANGRIFF DER KRAKLINGE

Ein Schwarm kleiner Krakenmonster nähert sich der Beige-Barsch, um das Boot zu zerstören. Noch sind nicht genug von ihnen vor Ort, um genug Schaden zu verursachen, aber mit jeder verstreichenden Minute wird die Gefahr größer.

Ab dem Ende der 3. Runde erhöht sich die Tauchboot-Beschädigung am Ende jeder Runde um **+2**, bzw. **+1** wenn mindestens ein Held an Bord ist.

FDN-021

AUF- ODER ABTAUCHEN

Du bist mit deiner derzeitigen Tauchtiefe nicht zufrieden und strampelst im Wasser herum, um etwas daran zu ändern.

Herausforderung auf **Tauchen**

FDN-022

GOLDSTÜCKE EINSAMMELN

Verführerisch glitzern die Goldstücke entlang des steilen Abgrunds. Du hast zwar eigentlich besseres zu tun, aber wegen dem Gold seid ihr schließlich hier und ein kleiner Abstecher kann bestimmt nicht schaden ...

Herausforderung auf **Wahrnehmung**

FDN-023

ABGEGRAST

Auf dieser Karte ist wird für die Tauchtiefen 1 bis 6 mithilfe von Spielmarken angegeben, um wie viele Punkte sich der Mindestwurf für die Sonderhandlung „Goldstücke einsammeln“ durch vorherige erfolgreiche Einsätze erhöht.

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6

FDN-024

KRAKLINGE

Angriff 3 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Schnabel), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 1 (H)
Manöver: Die Kraklinge verteilen sich gleichmäßig auf die an Bord des Tauchboots befindlichen Helden, angefangen bei Startspieler.
Rudelangriff! Jeder anvisierte Held wird nur einmal angegriffen, der Angriffswert erhöht sich jedoch für jeden Krakling nach dem ersten, der diesen Helden angreift, um +1.
Am Boot: Die Kraklinge können nur von Helden angegriffen werden, die sich in derselben Tiefe wie das Tauchboot aufhalten.
Nachschub: Am Ende jeder Runde erhöht sich die Zahl der Kraklinge um **[Anzahl Helden]**, bis zu einer Maximalzahl von **[Anzahl Helden x 2]**

FDN-025

TAUCHBOOT STEUERN

Du bringst die „Beige-Barsch“ auf eine neue Tauchtiefe. Jetzt nur nicht die Hebel verwechseln ...

Herausforderung auf **Boot-Steuerung**
(nur für Helden „An Bord“)

FDN-026

TORPEDO SCHARFMACHEN

Um dem Riesenkrakor zu entkommen, müsst ihr den Abgrund mit einem Torpedotreffer zum Einsturz bringen. Dafür musst du allerdings erst einmal den Torpedo scharfstellen und in die Torpedoröhre bugsieren.

Herausforderung auf **Wissen**
(nur für Helden „An Bord“)

FDN-027

Einen draufmachen (1W6)

- 1-3 *Du hast eine gute Zeit, kriegst aber nicht genug Schlaf.* Der Held startet mit 1 Ausdauerpunkt weniger und 1 Schicksalspunkt mehr als üblich ins nächste Abenteuer.
- 4-5 *Du hast eine großartige Zeit.* Der Held startet mit 1 Schicksalspunkt mehr als üblich ins nächste Abenteuer.
- 6 *Du hast eine phänomenale Zeit, lernst tolle neue Leute kennen und gehst gestärkt ins nächste Abenteuer.* Der Held bekommt einen permanenten Bonus von +1 auf **Charisma, Wissen** oder **Wahrnehmung**.

FDN-028

Einer ordentlichen Arbeit nachgehen (1W6)

- 1-3 *Du findest leider keine gut bezahlte Arbeit und das verdiente Geld reicht gerade aus, um deine Lebenshaltungskosten zu gleichen.*
- 4-6 *Du gehst einer anstrengenden, aber gut bezahlten Arbeit nach.* Der Held bekommt Goldstücke in Höhe seines **Wurferegebnisses x5**, startet aber mit 1 Schicksalspunkt weniger als üblich ins nächste Abenteuer.

FDN-029

Einkaufsbummel (1W6)

- 1-3 *Du gibst dein Gold für allerlei Plunder aus, der dich für den Augenblick glücklich macht.* Der Held muss 20 Goldstücke abgeben, startet dafür aber mit 1 Schicksalspunkt mehr als üblich ins nächste Abenteuer.
- 4-5 *Du findest ein günstiges Sonderangebot.* Der Held darf einen magischen Gegenstand für einen um 20 Goldstücke reduzierten Preis erwerben. Das Angebot muss wahrgenommen werden, bevor das nächste Abenteuer beginnt, ansonsten verfällt es.
- 6 *Du findest ein Super-Schnäppchen, und der Verkäufer ist sogar bereit, dass du bei ihm anschreibst.* Der Held darf einen magischen Gegenstand für einen um 30 Goldstücke reduzierten Preis erwerben. Das Angebot muss wahrgenommen werden, bevor das nächste Abenteuer beginnt, ansonsten verfällt es. Wenn der Held einen Gegenstand kauft, dessen Preis seine aktuellen Goldstücke übersteigt, so schreibt er die Differenz als Schulden auf. Erst wenn er die Schulden abbezahlt hat, darf er weitere magische Gegenstände erwerben.

FDN-030

Intensives Studium (1W6)

- 1-3 *Du übst bis zum Umfallen, lernst aber leider nichts neues.* Der Held startet mit 1 Schicksalspunkt weniger als üblich ins nächste Abenteuer.
- 4-5 *Du übst bis zum Umfallen und kannst dir tatsächlich einige neue Kenntnisse aneignen.* Der Held bekommt **5 Erfahrungspunkte**. Dafür startet er aber mit 1 Schicksalspunkt weniger als üblich ins nächste Abenteuer.
- 6 *Du übst Tag und Nacht und gewinnst wertvolle neue Erkenntnisse - unter anderem über die Tatsache, dass man sich hin und wieder ein bisschen Schlaf genehmigen sollte.* Der Held bekommt **5 Erfahrungspunkte**, startet dafür aber mit 1 Schicksalspunkt weniger als üblich ins nächste Abenteuer. Wahlweise darf er sogar insgesamt **10 Erfahrungspunkte** erlangen, startet dafür aber zusätzlich mit 1 Ausdauerpunkt weniger als üblich ins nächste Abenteuer.

FDN-031

Kaphornia erkunden (1W6)

- 1-2 *Du durchstreifst die Stadt und machst dich mit ihr vertraut, findest aber keine bedeutenden neuen Orte.* Der Held startet mit 1 Schicksalspunkt mehr als üblich ins nächste Abenteuer.
- 3-6 *Du entdeckst einen neuen Ort, der euch nützlich sein könnte.* Der Held startet mit 1 Schicksalspunkt mehr als üblich ins nächste Abenteuer. Er darf eine Karte vom Ortsdeck ziehen und der Ortskarten-Sammlung seiner Gruppe hinzufügen. Die Wirkung dieses Ortes kann sofort genutzt werden.

FDN-032

Purpurscherben-Meditation (1W6) [Fluch des Nixers]

(Achtung! Diese Aktivität steht nur Helden zur Verfügung, die über eine Purpurscherbe verfügen.)

- 1 *Du erwachst eines Morgens in der Gasse und kannst dich nicht erinnern, was du in der Nacht zuvor getan hast, aber es war nichts gutes.* Der Held startet mit 1 Ausdauerpunkt und 1 Schicksalspunkt weniger als üblich ins nächste Abenteuer.
- 2-3 *Es gelingt dir, die Kraft deiner Purpurscherbe neu auszurichten.* Der Held darf drei neue Karten vom Purpurscherben-Kartendeck ziehen und eine davon gegen seine bisherige Purpurscherben-Karte austauschen, wenn er möchte.
- 4-6 *Du findest heraus, wie du die Kraft der Purpurscherbe für dich optimieren kannst.* Der Held darf sich aus dem Purpurscherben-Kartendeck eine beliebige neue Karte auswählen und diese gegen seine bisherige Purpurscherben-Karte austauschen.

FDN-033

STARK IM WILLEN

Bei der Sonderhandlung „Traumführer herbeirufen“ darf jeder Held 3 zusätzliche Würfel werfen.

FDN-034

SCHWACH IM WILLEN

Bei der Sonderhandlung „Traumführer herbeirufen“ darf jeder Held anstelle von **Willenskraft** mit einer beliebigen anderen Fertigkeit seiner Wahl würfeln, allerdings mit 4 Würfeln weniger als üblich.

FDN-035

VOODOO-MASKEN

Angriff 5 (gegen Reflexe oder Widerstand),
Schaden * (Masken-Angriff), **Verteidigung** 3,
Ausdauer 3 (S)

Manöver: Die Voodoo-Masken verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler.

Masken-Angriff: Für jede angreifende Maske würfelt der angegriffene Held zunächst einen Würfel, um die Art des Angriffs zu ermitteln, danach werden die Angriffe abgehandelt.

Essenzfreisetzung: Ein Held, der eine Voodoo-Maske ausschaltet, bekommt sofort 1 Schicksalspunkt.

FDN-036

VOODOO-MASKEN-ANGRIFFSTABELLE

1-2: Aufgesetzt - Der Held muss sich mit seinem Reflexe-Wert gegen diesen Angriff verteidigen (bei mehreren Angriffen muss er sich nur gegen einen davon verteidigen, die restlichen verfallen). Bei einem misslungenen Verteidigungswurf erleidet er keinen Schaden, bekommt aber die Karte „Maskenträger“. Hat der Held bereits eine Maske auf dem Kopf, so zählt dieses Wurfresultat als „Essenzraub“.

3-5: Essenzraub - Der Held muss sich mit seinem Widerstand-Wert gegen diesen Angriff verteidigen. In jeder Runde muss sich jeder Held nur maximal einmal gegen den Essenzraub verteidigen, für jeden Essenzraub-Angriff nach dem ersten in der laufenden Runde erhöht sich der Angriffswert des Essenzraubes aber um +1. Bei einem misslungenen Verteidigungswurf erleidet der Held 1 Schadenspunkt und verliert außerdem 1 Schicksalspunkte. Hat er keine Schicksalspunkte mehr übrig, so verliert er auch keine.

6: Verwandlung - Es wird ein weiterer Würfel auf der Voodoo-Masken-Verwandlungstabelle gewürfelt.

FDN-037

VOODOO-MASKEN- VERWANDLUNGSTABELLE

1-4: Totem-Schwarm - Die Voodoo-Maske führt keinen Angriff durch, spaltet sich am Ende der Runde jedoch in mehrere Mini-Masken auf. Die Voodoo-Maske wird entfernt und durch sechs Mini-Masken ersetzt.

5-6: Totem-Stapel - Die Voodoo-Maske führt keinen Angriff durch, vereint sich aber am Ende der Runde mit einer anderen Voodoo-Maske zu einer Totem-Maske. Die beiden Voodoo-Masken werden entfernt und durch eine einzelne Totem-Maske ersetzt. Wenn keine zweite Voodoo-Maske zur Verfügung steht, zählt dieses Ergebnis als „Totem-Schwarm“.

FDN-038

TOTEM-MASKEN

Angriff 5 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Feueraura), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** 5 (B)

Manöver: Die Totem-Maske greift jeden Helden einmal mit ihrer Feueraura an.

Essenzfreisetzung: Ein Held, der eine Totem-Maske ausschaltet, bekommt sofort 2 Schicksalspunkte.

FDN-039

MINI-MASKEN

Angriff * (gegen Willenskraft), **Schaden** 2 (Böser Blick), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 1 (H)

Manöver: Alle Mini-Masken führen einen gemeinsamen Angriff gegen den Startspieler durch. Die anderen Helden werden nicht angegriffen.

Gemeinsamer Angriff: Der Angriffswert der Mini-Masken entspricht ihrer aktuellen Anzahl

Flink: Gegen Fernkampfangriffe verfügen die Mini-Masken über einen Verteidigungswert von 3.

FDN-040

MASKE ABSCHLAGEN

Die Masken haben die unangenehme Neigung, sich auf euren Gesichtern niederzulassen. Wahrscheinlich eine Art Urinstinkt. Um sie wieder abzubekommen hilft nur ein harter Schlag mit einer Nahkampfwaffe. Am besten gut gezielt, sonst erwischt es den Maskenträger.

Herausforderung auf **Nahkampf**

FDN-041

MASKE ABREISSEN

Als Alternative zum kräftigen Schlag mit der Waffe kann man sich natürlich auch auf einen Maskenträger stürzen und so lange an der Maske zerrren, bis sie sich löst. Ganz ohne Schmerzen für den Patienten wird das aber nicht abgeben.

Herausforderung auf **Körperkraft**

FDN-042

MASKE ABREISSEN

Als Alternative zum kräftigen Schlag mit der Waffe kann man sich natürlich auch auf einen Maskenträger stürzen und so lange an der Maske zerrren, bis sie sich löst. Ganz ohne Schmerzen für den Patienten wird das aber nicht abgeben.

Herausforderung auf **Körperkraft**

FDN-043

SCHATZINSEL

Mit Schaufeln lässt es sich nicht gut kämpfen.
Die Verteidigungswerte aller Gegner sind um +1 erhöht.

FDN-044

SCHATZSUCHE

Um diese Traumvision abzuschütteln, bleibt euch nichts anderes übrig, als den Schatz finden und zu heben. Also frisch ans Werk!

Herausforderung auf **Wahrnehmung**

FDN-045

ALPTRAUM

Die kleinen Voodoo-Masken vermehren sich rasend schnell.

Am Ende jeder Runde kommen
[Anzahl Helden] Mini-Masken hinzu.

FDN-046

DIE LÖSUNG FINDEN

Du versuchst den wirren Worten der Nachtmähre einen Sinn zu entnehmen, aber wie in einem Alptraum üblich kriegst du die Logik des Ganzen einfach nicht zu fassen. Das wird sehr sehr anstrengend!

Herausforderung auf **Willenskraft**

FDN-047

KLINGENWIRBEL

Die Totem-Masken spucken kein Feuer mehr, sondern suchen euch mit einem Wirbel aus gemeingefährlichen, rasiermesserscharfen Klingen heim.

Der Angriffswert der Totem-Masken erhöht sich um +1.

FDN-048

PRINZESSIN BEFREIEN

Die wunderschöne Prinzessin aus einem fernen Land braucht deine Hilfe! Du spannst deine Muskeln und versuchst die Gitterstäbe aufzubiegen!

Herausforderung auf **Körperkraft**

FDN-049

UNSTERBLICHE LIEBE

Du bist unsterblich in die unbekannte Paradiesvogelmenschen-Prinzessin verliebt. Ist sie nur ein Traum, oder wirst du ihr tatsächlich in der Zukunft begegnen? Du hoffst letzteres, denn ansonsten ist dein Herz auf immer verloren.

FDN-050

MUMIENMASKEN

Die Maskenträger unter euch sind in weiße Bandagen gebüllt und schlagen immer wieder einmal unkontrolliert um sich.

Der Angriffswert von Maskenträger-Masken erhöht sich um +1.

FDN-051

MUMIENFLUCH BEENDEN

Das aufgeschlagene Buch auf dem Tisch weist unter der Überschrift „Mumienabwehr-Formeln, 8. Jahrtausend vor der neuen Zeitrechnung“ eine Ansammlung von Hieroglyphen auf. Jetzt musst du nur noch herausfinden, wie man sie ausspricht.

Herausforderung auf **Wissen**

FDN-052

DIE SUCHE

- 1) Einen der zur Verfügung stehenden Zielorte auswählen.
 - 2) Den Zielort abwickeln und die Zielortkarte ablegen, sofern nichts anderes angemerkt ist.
 - 3) Immer wenn die Zeit sich um 1 erhöht, kommt es evtl. zu einem Ereignis, das die laufende Handlung unterbricht.
- Die Helden müssen alle acht Achtel einsammeln, bevor die Zeit abgelaufen ist und Kaphornia überschwemmt wird.

FDN-053

EINGESAMMELTE ACHTTEL

FDN-054



ZEIT

FDN-055



Zielort

VILLA BELZHEIM

FDN-056



ESMERALDAS SEGEN

In eurer Begleitung befindet sich der muskulöse Halboger Igor mit einem großen Rucksack voller Goldstücke auf dem Rücken und einem Knüppel in der Hand, der sagt „Finger weg, Freundschen!“ Igor hat genug „sauberes“ Gold dabei, um es gegen die verfluchten Münzen einzutauschen. Außerdem habt ihr von Gräfin Esmeralda den Beige-Barsch-Anhänger bekommen.

FDN-057



Zielort

TEMPEL DER PERGAMENZIA

FDN-058



Zielort

MAGISCHER BASAR

FDN-059



Zielort

NATIONALBANK VON KAPHORNIA

FDN-060



BANKLÄUSE

Widerlich anzuschauende, faustgroße Würmer, die in weiße Hemden gekleidet sind und in kleine Handgeräte hineinbrüllen, während sie eine mit Zahlen bedeckte Tafel betrachten, die sich an einem der Geldstämme gebildet hat.

FDN-061



SMOKING-WOLKE

Eine sich ausbreitende schwarze Wolke, die sich bei näherer Betrachtung als Hunderttausende kleiner Smokings entpuppt, die in der Luft herumflattern und den Blattläusen den Gar-aus machen – aber euch auch, wenn ihr nicht achtgibt.

FDN-062



Zielort

REFRAKTUS' ALCHEMISTEN- WERKSTATT

FDN-063

Zielort

QUARKIS KUCHENBÄCKEREI

FDN-064

Zielort

HANDELSKONTOR XOM

FDN-065

ÜBERSCHWEMMUNG

Überschwemmung 1-4
5+
Mindestwurf Anzahl Helden x 4
Anzahl Helden x 5

Anpackende Helden: Würfeln mit Körperkraft, Laufen oder Klettern, anschließende Herausforderung auf Widerstand [5] oder Verlust von 1 Ausdauerpunkt.

Nicht anpackende Helden: Würfeln mit Wissen oder Wahrnehmung, Wert wird halbiert und aufgerundet.

Verschnaufende Helden: Nur für Helden mit Ausdauer 0-2. Würfeln nicht mit und erhalten stattdessen Ausdauer +1.

FDN-066

KATASTROPHENHILFE

Das Wasser steigt unerbittlich weiter und ihr müsst hin und wieder hier vorbeischaun, um den Bewohnern von Kaphornia beizustehen.

Immer wenn sich die **Zeit** um **+1** erhöht, so erhöht sich auch der mit einem Würfel auf dieser Karte angezeigt **Überschwemmungswert** um **+1**. Die Helden können diese Karte wie einen Zielort besuchen und sich der auf der Karte „Überschwemmung“ angegebenen **Katastrophenhilfe** stellen, um die Überschwemmung wieder in den Griff zu bekommen.

FDN-067

Zielort

TEMPEL DER TRAVIALIA

FDN-068

Zielort

SABINAS SOFAZUCHT

FDN-069

MEERESDIVAS (Teil 1)

Angriff 5 (gegen Willenskraft),
Schaden 1 (Elegantes Manöver),
Verteidigung 2, **Ausdauer** 3 (S)

Manöver: Die Meeresdivas jedes Typs verteilen sich jeweils gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler.

Diva-Typ: Jede Meeresdiva gehört einem von vier verschiedenen Typen an, unabhängig davon gelten für alle Divas die selben Kampfwerte.

FDN-070

MEERESDIVAS (Teil 2)

Gutaussehend: Eine unverletzte Meeresdiva erhält einen Bonus von +4 auf ihren Verteidigungswert. Für den Helden mit der Karte „Unsterbliche Liebe“ beträgt der Bonus auf den Verteidigungswert nur +2. Am Ende der 1. Runde eines Kampfes erhalten die Helden einen Gewöhnungspunkt für alle Diva-Typen, gegen die sie gerade kämpfen. Dies senkt den Bonus durch Gutaussehend

Haare zerzausen: Für jeden Schadenspunkt, den eine Diva erleidet, wird ein Würfel geworfen: 1-3 die Diva bleibt standhaft, 4-6 die Diva sucht flennend das Weite und zählt als ausgeschaltet.

FDN-071

GEWÖHNT AN SIRENEN

In einem Kampf gegen Sirenen wird am Ende der ersten Runde 1 Marke auf diese Karte gelegt. Jede Marke senkt den Gutaussehend-Bonus von Sirenen um 1. Der Bonus kann dadurch maximal auf 0 gesenkt werden.

FDN-072

GEWÖHNT AN NYMPHEN

In einem Kampf gegen Nymphen wird am Ende der ersten Runde 1 Marke auf diese Karte gelegt. Jede Marke senkt den Gutausschend-Bonus von Nymphen um 1. Der Bonus kann dadurch maximal auf 0 gesenkt werden.

FDN-073

GEWÖHNT AN NEREIDEN

In einem Kampf gegen Nereiden wird am Ende der ersten Runde 1 Marke auf diese Karte gelegt. Jede Marke senkt den Gutausschend-Bonus von Nereiden um 1. Der Bonus kann dadurch maximal auf 0 gesenkt werden.

FDN-074

GEWÖHNT AN NIXEN

In einem Kampf gegen Nixen wird am Ende der ersten Runde 1 Marke auf diese Karte gelegt. Jede Marke senkt den Gutausschend-Bonus von Nixen um 1. Der Bonus kann dadurch maximal auf 0 gesenkt werden.

FDN-075

NYMPHEN

FDN-076

NIXEN

FDN-077

SIRENEN

FDN-078

NEREIDEN

FDN-079

HAARE ZERZAUSEN

Du findest in kürzester Zeit heraus, dass die Divas sehr großen Wert auf ihr gutes Aussehen legen, insbesondere auf ihre schönen langen Haare. Indem du ihnen gezielt die Haare zerzaust, kannst du sie vielleicht so stark demotivieren, dass sie beleidigt das Weite suchen.

Herausforderung auf **Heimlichkeit**

FDN-080

IGOR IN DEN KAMPF VERWICKELN

Igor hat den alleinigen Auftrag, auf das Gold achtzugeben, deshalb mischt er sich normalerweise nicht in den Kampf ein, aber wenn man sich geschickt so manövriert, dass die Divas eine Bedrohung für das Gold darstellen, sieht er sich wahrscheinlich gezwungen, von seiner Keule Gebrauch zu machen.

Herausforderung auf **Laufen**

FDN-081

FREUNDE DES HAUSES XOM

Ihr seid nun Freunde des Hauses Xom und könnt euch über ein regelmäßiges Taschengeld freuen.

Der Geldbonus durch die Ortskarte „Handelshaus Xom“ gilt ab nun für alle Helden, nicht nur für die Mitglieder der Familie Xom.

FDN-082

TAUCHEN

Wie bereits im ersten Abenteuer dieses Buches kommen auch in diesmal **Tauchen**-Herausforderungen zum Einsatz. Bei solchen Herausforderungen darf sich jeder Held entscheiden, ob er mit **Widerstand, Körperkraft** oder **Laufen** würfeln möchte (die besondere Fähigkeit „Fliegen“ kann nicht genutzt werden).

FDN-083

ALT-KAPHORNIA

Zelt des Nixers
Nixer-Statue
Tempel des Königs im Kelb
Tempel des Ugimompf
Tempel des Knutschunk
Tempel des Yogiyoyo
Tempel des Schubdiwub
Unterkünfte des Wasservolkes

Alternativ könnt ihr jederzeit entscheiden, euch offen zu erkennen zu geben und den Nixer zum Kampf herauszufordern.

FDN-084

BEWEGUNG DURCH ALT-KAPHORNIA

Immer wenn ihr euch zu einem neuen Ort in Alt-Kaphornia begeben wollt, müsst ihr euch zunächst einer gemeinsamen Herausforderung auf **Heimlichkeit [Anzahl Helden x 4]** stellen.

Erfolg: *Ihr gelangt unbemerkt an euren Zielort.*

Misserfolg: *Ihr werdet entdeckt und müsst euch eilig zurückziehen, um keinen Alarm auszulösen. Jeder Held muss sich einer Herausforderung auf **Tauchen [5]** stellen, bei deren Misslingen er 1 Ausdauerpunkt verliert.*

FDN-085

DIE MACHT DER ALTEN MEERESGÖTTER

Eure Schicksalskräfte werden euch an diesem Ort keine große Hilfe sein.

Solange diese Karte aktiv ist, dürfen die Helden keine Schicksalspunkte ausgeben, um zusätzliche Würfel zu werfen. Jeder andere Einsatz von Schicksalspunkten ist weiterhin erlaubt, kostet jedoch jeweils **1 zusätzlichen Schicksalspunkt**. Diese Karte wird abgelegt, sobald alle Zorniger-Gott-Karten abgelegt wurden.

FDN-086

GOLD VERLOREN!

FDN-087

Zorniger Gott:

ZORNIGER KÖNIG IM KELB

FDN-088

Zorniger Gott:

ZORNIGER UGIMOMPF

FDN-089

Zorniger Gott:

ZORNIGER KNUTSCHUNK

FDN-090

Zorniger Gott:

ZORNIGER YOGIYOYO

FDN-91

Zorniger Gott:

ZORNIGER SCHUBDIWUB

FDN-92

SABOTAGE!

FDN-093

KRONE DES WASSERMANNNS

FDN-094

UNTERSTÜTZUNG DES WASSERVOLKES

Das Wasservolk unstützt euch in diesem Kampf, indem sie die restlichen verfluchten Goldmünzen für euch zu den Tempeln der Alten Meeresgötter bringen. Das kostet aber Zeit.

Am Ende jeder Runde wird eine Zorniger-Gott-Karte abgelegt.

FDN-095

BERITTENE DIVAS

Angriff 5 (gegen Widerstand (Hai-Angriff) und Reflexe (Peitschen-Angriff)), **Schaden** 1, **Verteidigung** 2,

Ausdauer 5 (S)

Manöver: Die Divas verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler. Jede Diva greift zweimal an, einmal mit dem Biss ihres Hais (gegen Widerstand) und einmal mit ihrer Stachelpeitsche (gegen Reflexe). Jeder erfolgreiche Angriff verursacht 1 Schadenspunkt.

Verstärkung: Am Ende jeder Runde erscheint eine weitere Berittene Diva, die über eine Anfangs-Ausdauer von **[Anzahl Helden]** verfügt.

FDN-096

KRONENTRÄGER

In jeder Runde versuchen drei der Berittenen Divas, dir die Krone vom Kopf zu reißen. Ihre normalen Angriffe verfallen dadurch und du musst drei Verteidigungswürfe auf **Reflexe [5]** durchführen. Misslingt dir einer oder mehrere davon, so erleidest du keinen Schaden, aber die Divas haben die Krone zurückerobert und diese Karte wird abgelegt.

Die restlichen Divas, falls vorhanden, verteilen sich wie üblich gleichmäßig auf die Helden, inklusive dir selbst, und greifen normal an.

FDN-097

WASSERMANN-NIXER

Angriff 5 (gegen Willenskraft), **Schaden** * (Störstrahl), **Verteidigung** 4, **Ausdauer** Anzahl Helden x 2 (B)

Manöver: Der Wassermann-Nixer greift jeden Helden, der in der laufenden Runde die Sonderhandlung „Tanz den Tentakeltanz!“ (siehe unten) durchgeführt hat, einmal an.

Störstrahl: Ein vom Störstrahl betroffener Held muss entscheiden, entweder 1 Schadenspunkt zu erleiden oder in der darauffolgenden Runde nicht die Sonderhandlung „Tentakeltanz“ durchführen zu dürfen.

FDN-098

TENTAKELTÄNZER BEFREIEN

Einige Mitglieder des Wasservolkes wurden von den Tentakeln des Krakors gepackt und du versuchst sie zu befreien, damit sie ihren Tanz fortsetzen können. Für jeden abgeschlagenen Tentakel wachsen zwei neue, deshalb musst du dich stattdessen auf deine Bärenkräfte verlassen.

Herausforderung auf **Körperkraft**, maximal einmal pro Runde erfolgreich

FDN-099

TANZLEHRGANG

Bevor du dich am Besänftigenden Tentakeltanz beteiligen kannst, musst du dir erst einmal die nötigen Schritte beibringen lassen.
1-2-3-8, 1-2-3-8 ...

Herausforderung auf **Wissen**

FDN-100

TANZ DEN TENTAKELTANZ!

Du wirbelst durch das Wasser, drehst wilde Pirouetten und lässt dabei deine Arme umerschlackern, wie es das Tentakeltanzritual verlangt. Dabei kannst du entweder den schwierigen Weg wählen, indem du dich möglichst akkurat an die Tanzschritte hältst, oder du wirfst die Konventionen über Bord und versuchst dich im Freistil.

Nur für Tentakeltänzer. Herausforderung auf
Tauchen (akurat) oder **Charisma** (Freistil)

FDN-101

TORPEDOEINSATZ

Die voll aufgeladene Beige-Barsch verfügt über mehrere Dutzend Torpedos, die nur darauf warten, gegen eure Feinde gelenkt zu werden.

Herausforderung auf **Bootssteuerung**,
maximal einmal pro Runde

FDN-102

KRAKOR- BERUHINGUNG

FDN-103

Villa Belzheim

Die Gräfin Esmeralda von Belzheim hat eine Schwäche für gutaussehende Helden und greift ihnen bei ihren Unternehmungen gerne mal unter die Arme.

Die Goldstücke-Kosten der Ortskarten „Zoo von Kaphornia“, „Wolkenzarts magischer Musikladen“, „Hexenzirkel von Kaphornia“, „Tempel der Pergamenzia“ oder „Tempel des Helios“ betragen nur noch 10. (Die Helden müssen diese Ort aber bereits gefunden haben.)

Ort-01

Hexenzirkel von Kaphornia

Die Hexen von Kaphornia sind ein lustiger Haufen, der über beachtliche magische Kräfte verfügt und die Stadt schon vor so manchem übersinnlichen Übel bewahrt hat. Wenn man nett fragt, verleihen sie sogar magische Besen.

Ein Gruppenmitglied darf zu Beginn eines Abenteuers 20 Goldstücke ausgeben, um für die Dauer des Abenteuers die besondere Eigenschaft „Fliegen“ zu erhalten.

Ort-02

Geografisches Institut

Das unter notorischer Geldknappheit leidende Institut beuert hin und wieder Helden für schlecht bezahlte Kundschaftermissionen in aller Welt an.

Bei der Aktivität „Kaphornia erkunden“ dürfen die Helden einen zusätzlichen Würfel werfen und sich aus den Wurfresultaten das bessere aussuchen.

Ort-03

Luggs Schneiderei

Lugg ist der beste Schneider der Stadt - und außerdem noch ein maschechter Drache.

Jeder Held darf sich zu Beginn eines Abenteuers für 10 Goldstücke sich einkleiden lassen und startet dafür mit 1 Schicksalspunkt mehr als üblich ins Abenteuer.

Ort-04

Wolkenzarts magischer Musikladen

Der Musikmagier und Komponist Wolfgang van Wolkenzart ist in ständiger Geldnot, deshalb leiht er gerne Mal magische Instrumente aus oder gibt Musikunterricht, um sich ein Zubrot zu verdienen.

Falls die Helden den Barden in ihrer Gruppe haben, startet dieser ab nun immer mit einem 1 Schicksalspunkt mehr als üblich ins Abenteuer. Haben sie ihn nicht in der Gruppe, so darf ein Gruppenmitglied zu Beginn eines Abenteuers 20 Goldstücke ausgeben, um für die Dauer des Abenteuers die besondere Eigenschaft „Kampfgesang“ zu erhalten.)

Ort-05

Quarkis Kuchenbäckerei

Der Halbbling-Bäckermeister Quarki ist immer auf der Suche nach Freiwilligen, um ihm bei der Herstellung seiner nicht immer ganz ungefährlichen Kreationen zu unterstützen.

Bei der Aktivität „Einer ordentlichen Arbeit nachgehen“ dürfen die Helden einen zusätzlichen Würfel werfen und sich aus den Wurfsergebnissen das bessere aussuchen.

Ort-06

Refraktus' Alchemistenwerkstatt

Refraktus ist ein stadtbekannter (manche würden sagen: berühmter) Alchemist und Erfinder. Wenn man sich in seiner Nähe aufhält, wird es nie langweilig.

Bei der Aktivität „Einkaufsbummel“ dürfen die Helden einen zusätzlichen Würfel werfen und sich aus den Wurfsergebnissen das bessere aussuchen.

Ort-07

Zoo von Kaphornia

Im Zoo von Kaphornia kann man sich die abenteuerlichsten Kreaturen anschauen, und einige davon sogar für kurze „Spaziergänge“ ausleihen.

Ein Gruppenmitglied darf zu Beginn eines Abenteuers 20 Goldstücke ausgeben, um für die Dauer des Abenteuers die besondere Eigenschaft „Verbündeter“ zu erhalten.

Ort-08

Taverne „Zum Schiefen Winkel“

Eine gemütliche Taverne, in der sich Abenteurer mit Auftraggebern, und normales Stadtvolk mit finstrem Zwiegeglichter die Hand geben. Hier ist immer was los.

Bei der Aktivität „Einen draufmachen“ dürfen die Helden einen zusätzlichen Würfel werfen und sich aus den Wurfsergebnissen das bessere aussuchen.

Ort-09

Nationalbank von Kaphornia

In der Nationalbank von Kaphornia wird Geld aufbewahrt und unter mysteriösen Umständen, die keiner wirklich erklären kann, vermehrt.

Jeder Held darf zu Beginn eines Abenteuers eine beliebige Menge seiner Goldstücke auf die Bank bringen. Am Ende des Abenteuers wirft er einen Würfel. 1 = Das Gold wurde von Bankläusen gefressen und ist weg. 2-6 = Das Gold ist noch da und hat 20% Zinsen abgeworfen.

Ort-10

Tempel der Pergamenzia

Die Priester der Pergamenzia sind mächtige Heiler, die sogar einem Nicht-Priester für einen begrenzten Zeitraum die Gabe der Heilung verleihen können - gegen einen kleinen Obolus versteht sich.

Ein Gruppenmitglied darf zu Beginn eines Abenteuers 20 Goldstücke ausgeben, um für die Dauer des Abenteuers die besondere Eigenschaft „Heilung“ zu erhalten.

Ort-11

Dachdeckermeister Horst

Seitdem sein Sohn Helmut ausgebüxt ist, ist Dachdeckermeister Horst immer auf der Suche nach kräftigen Jungs und Mädels, die ihm dabei helfen, die Dächer der Stadt in Schuss zu halten.

Bei der Aktivität „Einer ordentlichen Arbeit nachgehen“ dürfen die Helden einen zusätzlichen Würfel werfen und sich aus den Wurfsergebnissen das bessere aussuchen.

Ort-12

Universelle Akademie

In der Universellen Akademie kann man jede erdenkliche Form der Magie erlernen - vorausgesetzt man besitzt das magische Talent und genügend Goldstücke, um die Lehrer zu bezahlen.

Bei der Aktivität „Intensives Studium“ dürfen die Helden einen zusätzlichen Würfel werfen und sich aus den Wurfsergebnissen das bessere aussuchen.

Ort-13

Tempel des Helios

Der Tempel des Helios ist ein Quell des Lichts und der Gerechtigkeit in einer Stadt, deren Bewohner es mit dem Recht und Gesetz nicht immer so eng nehmen.

Falls die Helden die Ordenskriegerin in ihrer Gruppe haben, startet diese ab nun immer mit einem 1 Schicksalspunkt mehr als üblich ins Abenteuer. Haben sie sie nicht in der Gruppe, so darf ein Gruppenmitglied zu Beginn eines Abenteuers 20 Goldstücke ausgeben, um für die Dauer des Abenteuers die besondere Eigenschaft „Kampfsegen“ zu erhalten.

Ort-14



Handelskontor Xom

Auch in Kaphornia unterhält die weitverzweigte zwerghische Händlerfamilie Xom ein großes Kontor, bei dem sich die Schützlinge des Handelsberren ein regelmäßiges Taschengeld abbolen dürfen.

Jedes Mitglied der Familie Xom bekommt am Ende jedes Abenteuers 10 Goldstücke.



Ort-15



Botschaft des Schattenreichs

In der Botschaft des Schattenreichs tummeln sich Orks, Goblins, Trolle, Oger, Dunkelzwerge und andere Schwarzblüter. Hier herrscht fast jeden Tag Party-Laune.

Bei der Aktivität „Einen draufmachen“ dürfen die Helden einen zusätzlichen Würfel werfen und sich aus den Wurfsergebnissen das bessere aussuchen.



Ort-16



Naturkundemuseum

Das Naturkundemuseum unter der Leitung von Museumsdirektor Alfons Staubheimer hat schon bessere Tage gesehen, ist aber immer noch ein Quell des Wissens.

Bei der Aktivität „Intensives Studium“ dürfen die Helden einen zusätzlichen Würfel werfen und sich aus den Wurfsergebnissen das bessere aussuchen.



Ort-17



Magischer Basar

Auf dem Magischen Bazar von Kaphornia findet man die erlesensten magischen Gegenstände.

Bei der Aktivität „Einkaufsummel“ dürfen die Helden einen zusätzlichen Würfel werfen und sich aus den Wurfsergebnissen das bessere aussuchen.



Ort-18



Rathaus

Das Rathaus besteht in Wirklichkeit aus vielen kleinen Amtsstuben, die kreuz und quer über die Stadt verteilt sind und sich gegenseitig die Zuständigkeit zuschieben.

Die Helden dürfen drei Ortskarten ziehen und sich eine davon aussuchen. Anschließend wird das Rathaus zurück in den Ortskartenstapel gemischt.



Ort-20



Brennstofflager

Inmitten eines bis auf die Grundmauern niedergebrannten Häuserblocks liegt das Alchemistische Brennstofflager von Kaphornia.

Bei der Aktion „Einer ordentlichen Arbeit nachgehen“ darf der Held entscheiden, mit Gefahrezulage zu arbeiten. Er bekommt dann 20 zusätzliche Goldstücke, aber wenn er bei dieser Aktion mindestens eine „6“ würfelt, startet er mit 1 Ausdauerpunkt weniger ins folgende Abenteuer.



Ort-21



Stadtwache

In der Stadtwache gibt es regelmäßige Fernkampf-Lehrgänge für Stadtwehr-Anwärter.

Bei der Verbesserung seines Nahkampfwertes darf ein Held entscheiden, 20 Goldstücke auszugeben. Die Verbesserung kostet dann nur 15 Erfahrungspunkte anstelle der üblichen 20 Erfahrungspunkte.



Ort-22



Kampfschule „Kaphorn-Do“

Hier wird das berühmt-berüchtigte Kaphorn-Do gelehrt, eine trotz aller Unkenrufe sehr effiziente bewaffnete Nahkampftechnik.

Bei der Verbesserung seines Nahkampfwertes darf ein Held entscheiden, 20 Goldstücke auszugeben. Die Verbesserung kostet dann nur 15 Erfahrungspunkte anstelle der üblichen 20 Erfahrungspunkte.



Ort-23



Kampfschule „Felsenfaust“

In dieser zwerghischen Kampfschule wird der gleichzeitige Einsatz von Nah- und Fernkampfwaffen gelehrt.

Ein Held darf 20 Goldstücke und 25 Erfahrungspunkte ausgeben, um gleichzeitig seinen Nah- und Fernkampfwert um jeweils +1 anzuheben.



Ort-24



Handtuchverkauf Wutbrandt

William Wutbrandt verkauft nur als Tarnung Handtücher. In Wirklichkeit ist er ein angebender Ninja-Meister, der gerne Schüler unter seine Fittiche nimmt.

Als Aktion zwischen den Abenteuern darf ein Held, anstatt zu würfeln 60 Goldstücke ausgeben und bekommt dafür die besondere Eigenschaft "Ninja-Ausbildung" (siehe Karte FDN-125)



Ort-25



Edelherberge "Hummerschreck"

Für ein großzügiges Trinkgeld liest man euch hier jeden Wunsch von den Augen ab.

Nach dem Würfeln für seine Aktion zwischen den Abenteuern darf ein Held 30 Goldstücke ausgeben, um sein Wurf Ergebnis nachträglich um +1 zu erhöhen (nicht über 6).



Ort-26



Steinbruch von Kaphornia

Hier kann man sich so richtig ausbeuten lassen.

Vor einem Abenteuer darf ein Held entscheiden, seine Ausdauerpunkte um 1 zu reduzieren und dafür sofort 20 Goldstücke zu erhalten.



Ort-27



Der Tempel der Trivialia

Ein Haufen von Windbenteln und Angebern, die niemandem außer sich selbst eine Hilfe sind.

Dieser Ort hat keinen Effekt.



Ort-28



Nordbahnhof

Die vier Bahnhöfe von Kaphornia ermöglichen eine schnelle Durchquerung der Millionenmetropole, wenn man sich die recht teuren Tickets leisten kann.

Wenn die Helden alle vier Bahnhöfe als Ortskarten erlangt haben, darf zwischen den Abenteuern ein Held 30 Goldstücke ausgeben, um nach seiner regulären Aktion zwischen den Abenteuern eine weitere Aktion zwischen den Abenteuern durchzuführen. Kein Held darf dadurch mehr als zwei Aktionen zwischen den Abenteuern durchführen.



Ort-29



Südbahnhof

Die vier Bahnhöfe von Kaphornia ermöglichen eine schnelle Durchquerung der Millionenmetropole, wenn man sich die recht teuren Tickets leisten kann.

Wenn die Helden alle vier Bahnhöfe als Ortskarten erlangt haben, darf zwischen den Abenteuern ein Held 30 Goldstücke ausgeben, um nach seiner regulären Aktion zwischen den Abenteuern eine weitere Aktion zwischen den Abenteuern durchzuführen. Kein Held darf dadurch mehr als zwei Aktionen zwischen den Abenteuern durchführen.



Ort-30



Hauptbahnhof

Die vier Bahnhöfe von Kaphornia ermöglichen eine schnelle Durchquerung der Millionenmetropole, wenn man sich die recht teuren Tickets leisten kann.

Wenn die Helden alle vier Bahnhöfe als Ortskarten erlangt haben, darf zwischen den Abenteuern ein Held 30 Goldstücke ausgeben, um nach seiner regulären Aktion zwischen den Abenteuern eine weitere Aktion zwischen den Abenteuern durchzuführen. Kein Held darf dadurch mehr als zwei Aktionen zwischen den Abenteuern durchführen.



Ort-31



Westbahnhof

Die vier Bahnhöfe von Kaphornia ermöglichen eine schnelle Durchquerung der Millionenmetropole, wenn man sich die recht teuren Tickets leisten kann.

Wenn die Helden alle vier Bahnhöfe als Ortskarten erlangt haben, darf zwischen den Abenteuern ein Held 30 Goldstücke ausgeben, um nach seiner regulären Aktion zwischen den Abenteuern eine weitere Aktion zwischen den Abenteuern durchzuführen. Kein Held darf dadurch mehr als zwei Aktionen zwischen den Abenteuern durchführen.



Ort-32



Sabinas Sofazucht

Hier gibt es die besten Sofas!

Bei der Aktivität „Einer ordentlichen Arbeit nachgehen“ dürfen die Helden einen zusätzlichen Würfel werfen und sich aus den Wurf Ergebnissen das bessere aussuchen.



Ort-33

Magischer Aquamarin

Ein leuchtend blauer Edelstein.

Der Held kann den Aquamarin für 50 Goldstücke verkaufen oder einem Zauberschmied 30 Goldstücke zahlen, um den Kristall in eine seiner magischen Waffen einbauen zu lassen. Dieser Einbau kann später nicht mehr rückgängig gemacht werden, der Wert der Waffe erhöht sich aber um 50 Goldstücke. Wenn diese Waffe bei einem Angriffswurf eingesetzt wird, darf der Held einen zusätzlichen Würfel werfen. Eine Waffe kann nicht mit mehr als einem Magischen Aquamarin bestückt werden.

Magischer Aquamarin

Ein leuchtend blauer Edelstein.

Der Held kann den Aquamarin für 50 Goldstücke verkaufen oder einem Zauberschmied 30 Goldstücke zahlen, um den Kristall in eine seiner magischen Waffen einbauen zu lassen. Dieser Einbau kann später nicht mehr rückgängig gemacht werden, der Wert der Waffe erhöht sich aber um 50 Goldstücke. Wenn diese Waffe bei einem Angriffswurf eingesetzt wird, darf der Held einen zusätzlichen Würfel werfen. Eine Waffe kann nicht mit mehr als einem Magischen Aquamarin bestückt werden.

Dreizack von Alt-Kaphornia

(200 Goldstücke)

Ein über zwei Meter langer, aber dennoch federleichter Dreizack, mit dem ein Landbewohner bei einem Kampf unter Wasser etwas weniger tolpatschig und unbeholfen daber kommt als üblich.

Magische Waffe - darf nicht mit anderen magischen Waffen kombiniert werden. Der Träger darf bei Angriffs- und Verteidigungswürfen gegen Wasserwesen oder wenn er selbst im Wasser kämpft, 2 zusätzliche Würfel werfen.

Schutzamulett gegen Flüche

(50 Goldstücke)

Ein aus Muscheln und Knöchelchen zusammengesetzter Talisman, der den Fisch-Fluch zwar nicht komplett unterdrückt, aber steuerbar macht.

Der Held darf bei Erwerb des Schutzamuletts seine aktuellen Meerjung-Fluch-Karten gegen beliebige andere Meerjung-Fluch-Karten austauschen. Er darf ihre Anzahl nicht reduzieren und jede Art von Fluch nur einmal besitzen. Wenn er weitere Meerjung-Fluch-Karten ziehen muss, darf er statt dessen eine beliebige Fluch-Karte auswählen, über die er noch nicht verfügt.

Schutzamulett gegen Flüche

(50 Goldstücke)

Ein aus Muscheln und Knöchelchen zusammengesetzter Talisman, der den Fisch-Fluch zwar nicht komplett unterdrückt, aber steuerbar macht.

Der Held darf bei Erwerb des Schutzamuletts seine aktuellen Meerjung-Fluch-Karten gegen beliebige andere Meerjung-Fluch-Karten austauschen. Er darf ihre Anzahl nicht reduzieren und jede Art von Fluch nur einmal besitzen. Wenn er weitere Meerjung-Fluch-Karten ziehen muss, darf er statt dessen eine beliebige Fluch-Karte auswählen, über die er noch nicht verfügt.

Schutzamulett gegen Flüche

(50 Goldstücke)

Ein aus Muscheln und Knöchelchen zusammengesetzter Talisman, der den Fisch-Fluch zwar nicht komplett unterdrückt, aber steuerbar macht.

Der Held darf bei Erwerb des Schutzamuletts seine aktuellen Meerjung-Fluch-Karten gegen beliebige andere Meerjung-Fluch-Karten austauschen. Er darf ihre Anzahl nicht reduzieren und jede Art von Fluch nur einmal besitzen. Wenn er weitere Meerjung-Fluch-Karten ziehen muss, darf er statt dessen eine beliebige Fluch-Karte auswählen, über die er noch nicht verfügt.

Schutzamulett gegen Flüche

(50 Goldstücke)

Ein aus Muscheln und Knöchelchen zusammengesetzter Talisman, der den Fisch-Fluch zwar nicht komplett unterdrückt, aber steuerbar macht.

Der Held darf bei Erwerb des Schutzamuletts seine aktuellen Meerjung-Fluch-Karten gegen beliebige andere Meerjung-Fluch-Karten austauschen. Er darf ihre Anzahl nicht reduzieren und jede Art von Fluch nur einmal besitzen. Wenn er weitere Meerjung-Fluch-Karten ziehen muss, darf er statt dessen eine beliebige Fluch-Karte auswählen, über die er noch nicht verfügt.

BESÄNFTIGUNGSRITUALE

Es ist euch gelungen, die aus Alt-Kaphornia geborgenen Dokumente zu entziffern. Neben dem Namen des Polyphengottes „Ugimopf“ kennt ihr nun die rituellen Tentakeltänze zu dessen Besänftigung. In der Theorie jedenfalls.

INFORMATIONEN IM TEMPEL DER LÜGEN