

ABENTEUER IN KAPHORNIA

JÄGER DER VERLORENEN SMARAGDE

EIN FANTASY-KURZABENTEUER FÜR 3 BIS 9 TEILNEHMER

SPIELVORBEREITUNG

Um *Jäger der verlorenen Smaragde* zu spielen, benötigen Sie neben diesem Heft etwa zehn Würfel und einen Stift. Außerdem benötigen Sie eine Schere, um die Karten auf der letzten Seite auszuschneiden.

ANZAHL SPIELER

In diesem Spiel übernimmt ein Teilnehmer die Aufgabe des **Erzählers**. Die anderen sind die **Spieler** und bekommen jeweils einen **Helden**. Die Helden werden mit den ausgeschnittenen Karten von der letzten Seite dargestellt – jeder Spieler sucht sich eine davon aus. Das Spiel kann sofort beginnen!

SPIELABLAUF

Der Erzähler nimmt sich dieses Heft und beginnt bei der Überschrift „Im Mangrovendschungel“ zu lesen. Alle *kursiv* geschriebenen Texte sind **Vorlesetexte** – der Erzähler liest sie den anderen Spielern vor.

Unterbrochen wird dieser Ablauf nur durch die sogenannten **Herausforderungen**, bei denen die Helden ihr Können unter Beweis stellen müssen. Bei der Herausforderung ist jeweils angegeben, **wer** sich ihr stellen muss, **welche Eigenschaft** gefordert ist und in eckigen Klammern der **Mindestwurf**, der erreicht werden muss. Gefolgt wird das ganze von einem Kasten, in dem das Ergebnis eines **Erfolgs** oder **Misserfolgs** der Herausforderung angegeben ist. Dies beinhaltet immer einen Vorlesetext und manchmal eine spieltechnische Wirkung.

Wenn sich ein Held einer Herausforderung stellen muss, schaut er als erstes auf seiner Heldenkarte nach, welche Zahl dort hinter der geforderten Eigenschaft steht. So viele Würfel nimmt er sich und würfelt damit. Anschließend zählt er die Würfel, die ein Ergebnis von „5“ oder „6“ anzeigen - dies sind seine **Erfolge**. Entspricht die Anzahl der Erfolge dem geforderten Mindestwurf oder liegt sie sogar darüber, so gilt für den Helden das bei „Erfolg“ aufgeführte Ergebnis. Liegt die Anzahl der Erfolge unter dem geforderten Mindestwurf, so gilt für den Helden das bei „Misserfolg“ aufgeführte Ergebnis.

*Beispiel: Gragg der Barbar muss sich einer Herausforderung auf **Klettern** [2] stellen. Auf seiner Heldenkarte steht hinter dem Wort „Klettern“ die Zahl „4“. Er würfelt mit vier Würfeln und, die danach eine „1“, „3“, „4“ und „5“ anzeigen. Die „5“ zählt als ein Erfolg, die anderen Würfelresultate haben keine Wirkung. Da ein Erfolg unter dem geforderten Mindestwurf von 2 liegt, liest der Erzähler den bei „Misserfolg“ aufgeführten Vorlesetext vor und wendet die dort aufgeführte Wirkung an, es sei denn, Gragg setzt noch einen Schicksalspunkt ein:*

Wenn ein Held zu wenige Erfolge gewürfelt hat, um den Mindestwurf zu erreichen, darf er sich anschließend entscheiden, noch einen seiner Schicksalspunkte auszugeben. Dies ist pro Herausforderung einmal erlaubt. Er muss dann mit dem Stift ein Kästchen hinter dem Wort „Schicksalspunkte“ auf seiner Heldenkarte auskreuzen. Dafür darf er sofort drei zusätzliche Würfel nehmen und mit diesen würfeln und jede dabei erzielte „5“ und „6“ zu seinen zuvor gewürfelten Erfolgen hinzuaddieren. Der so eingesetzte Schicksalspunkt ist allerdings verbraucht! Wenn ein Held alle Kästchen bei seinem Schicksals-

punkte-Eintrag ausgekreuzt hat, stehen ihm für den Rest des Abenteuers keine mehr zur Verfügung!

Beispiel: *Gragg würde die Klettern-Herausforderung gerne bestehen, deshalb kreuzt er ein Kästchen hinter „Schicksalspunkte“ auf seiner Heldenkarte aus und würfelt drei weitere Würfel. Diese zeigen eine „2“, „4“ und „6“. Die „6“ bedeutet einen weiteren Erfolg, zusammen mit dem Erfolg aus dem ursprünglichen Würfelwurf hat Gragg also zwei Erfolge, was genügt, um den geforderten Mindestwurf zu erreichen. Der Erzähler liest den bei „Erfolg“ aufgeführten Vorlesetext vor und wendet die dort aufgeführte Wirkung an.*

WER MUSS WÜRFELN?

Es gibt drei Arten von Herausforderungen, die sich durch ihren Beschreibungstext unterscheiden:

„**Ein** Held muss sich einer Herausforderung auf XYZ stellen“: In diesem Fall müssen die Helden einen aus ihrer Gruppe wählen, der sich der Herausforderung stellen muss. Das Ergebnis der Herausforderung gilt für die gesamte Gruppe.

„**Jeder** Held muss sich einer Herausforderung auf XYZ stellen“: In diesem Fall muss sich jeder Held der Herausforderung stellen, und das Ergebnis gilt jeweils nur für diesen Helden. Bei so einer Herausforderung können also einige Helden ein erfolgreiches Ergebnis erzielen und andere Helden einen Misserfolg erleiden.

„Die Helden müssen sich einer **gemeinsamen Herausforderung** auf XYZ stellen“: In diesem Fall stellt sich jeder Held dieser Herausforderung und die Erfolge aller Helden werden zusammenaddiert, bevor sie mit dem Mindestwurf verglichen werden. Der Mindestwurf errechnet sich bei einer solchen Herausforderung aus der Anzahl der Helden multipliziert mit einem Multiplikator, zum Beispiel [Anzahl Helden x2]. Bei einer Gruppe aus 4 Helden würde der Mindestwurf dann $4 \times 2 = 8$ betragen, selbst wenn nicht alle Helden würfeln dürfen, weil einige gerade bewusstlos oder mit etwas anderem beschäftigt sind. Das Ergebnis der Herausforderung gilt für die gesamte Gruppe.

AUSDAUERPUNKTE

Die Ausdauerpunkte eines Helden geben an, wie viel Schaden er verkraften kann, bevor er bewusstlos wird. Immer wenn ein Held 1 Ausdauerpunkt verliert, muss er mit dem Stift ein Kästchen hinter dem Wort „Ausdauerpunkte“ auf seiner Heldenkarte auskreuzen. Sind alle Kästchen ausgekreuzt, so ist der Held bewusstlos und kann für den Rest des Abenteuers an keinen Herausforderungen mehr teilnehmen. Die anderen Helden tragen ihn mit sich herum und nach dem Abenteuer erwacht er wieder aus seiner Bewusstlosigkeit. Sollten während des Abenteuers allerdings alle Helden bewusstlos werden, so hat die Gruppe das Abenteuer sofort verloren!

IM MANGROVENDSCHUNGEL

Seit Tagen kämpft ihr euch durch den dichten Mangrovenschungel südlich von Kaphornia. Begleitet werdet ihr von eurem Auftraggeber, dem Paradiesvogelmenschen Lavanir LePuPu, der der Legende eines uralten Mayo-Tempels auf der Spur ist. Die Mayo sind ein ausgestorbenes Volk, das für seine Sammelleidenschaft schöner – und teurer! – Kunstgegenstände bekannt ist.

Schließlich erreicht ihr ein pyramidenförmiges, mit Schlingpflanzen überwuchertes Gebäude. Lavanir LePuPu gurrte vor Freude, denn dies ist zweifellos der Tempel der Mayo. Für euch beginnt nun allerdings der eigentliche Teil eures Auftrags – in den Tempel einzudringen, die gefährlichen Fallen zu überwinden und die Schätze der Mayo ans Tageslicht zu befördern. Dafür gehört die Hälfte von allem, was ihr findet, anschließend euch.

Also frisch ans Werk! Zunächst müsst ihr die Spitze des Tempels erklimmen, in der sich der Eingang befinden soll.

Jeder Held muss sich einer Herausforderung auf **Klettern [2]** stellen.

ERFOLG: *Du hältst dich geschickt an den Schlingpflanzen fest und ziehst dich locker und leicht nach oben.*

MISSERFOLG: *Diese Schlingpflanzen sind ganz schön glitschig. Immer wieder rutschst du ab und ziehst dir blaue Flecken zu. Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt.*

An der Spitze des Tempels findet ihr den gesuchten Eingang und hackt euch mit euren Buschmessern einen Weg durch das Gestrüpp. Nach einigen Metern endet die Vegetation, wie durch einen Zauberbann zurückgehalten, und macht kunstvoll gestalteten Gängen und Kammern Platz, die mit kostbaren Teppichen verkleidet sind. Hier können natürlich allerorten Fallen lauern, deshalb ist größte Vorsicht angebracht.

Die Helden müssen sich einer gemeinsamen Herausforderung auf **Wahrnehmung [Anzahl Helden x2]** stellen.

ERFOLG: *Sorgfältig arbeitet ihr euch voran und seid gut vorbereitet, als der Boden erzittert und sich direkt unter euch eine Fallgrube mit böartigen Speerspitzen öffnet. Ihr könnt euch an den Wänden festhalten und die Falle vorsichtig balancierend überwinden.*

MISSERFOLG: *Leider seid ihr nicht aufmerksam genug, als sich unter euch eine Fallgrube öffnet und euch in die Tiefe stürzen lässt. Nur mit Glück entgeht ihr den böartigen Speerspitzen, mit denen der Boden der Falle gespickt ist. Mühsam klettert ihr aus der Fallgrube und setzt euren Weg fort. Jeder Held verliert 1 Ausdauerpunkt.*

Schließlich gelangt ihr in eine große Kammer, die durch ein Loch in der Decke spärlich erleuchtet wird. Der Lichtstrahl fällt direkt auf einen Sockel im Zentrum der Kammer, auf dem sich eine Schatulle befindet, die randvoll mit Smaragden gefüllt ist. Die Smaragde glitzern verführerisch ...

Ein Held muss sich einer Herausforderung auf **Heimlichkeit [3]** stellen.

ERFOLG: *Du greifst nach der Schatulle und rechnest dabei jederzeit mit einer Falle, deshalb bist du nicht überrascht, als sich unter dir erneut der Boden auftut. Geschickt manövriert du um die Fallgrube herum. Nehmen sie die ausgeschnittene Karte „Smaragd-Schatulle“ aus dem Anhang und legen Sie zwei Würfel darauf, die insgesamt den Wert „10“ anzeigen. Geben Sie sie anschließend an den Helden, der sich der Heimlichkeits-Herausforderung gestellt hat.*

MISSERFOLG: *Du greifst nach der Schatulle und rechnest dabei jederzeit mit einer Falle, aber dass sich ein weiteres Mal der Boden unter dir öffnet, überrascht dich dann doch ein wenig. Die Erbauer dieser Pyramide waren nicht besonders einfallsreich! Du kannst der Falle gerade so entgehen, musst dabei aber mitansehen, wie einer der Smaragde aus der Schatulle rutscht und unerreichbar zwischen den Speeren der Fallgrube verschwindet. Nehmen sie die ausgeschnittene Karte „Smaragd-Schatulle“ aus dem Anhang und legen Sie zwei Würfel darauf, die insgesamt den Wert „9“ anzeigen. Geben Sie sie anschließend an den Helden, der sich der Heimlichkeits-Herausforderung gestellt hat.*

Leider war das nicht die einzige Falle in diesem Raum, müsst ihr erschrocken feststellen, als eine gewaltige Steinkugel aus einer Wand hervor bricht und direkt auf euch zu rumpelt!

Wenden Sie sich anschließend an den Helden mit der Schatulle und lesen Sie vor:

Die Schatulle ist ganz schön schwer, so dass dir beim Laufen rasch die Puste ausgeht, deshalb beschließt du, sie wie bei einem Staffellauf an einen deiner Begleiter abzugeben.

Der Held mit der Schatulle muss diese an einen beliebigen anderen Helden abgeben.

So schnell euch eure FüÙe tragen rennt ihr den Gang zurück, durch den ihr zuvor gekommen seid. Schließlich gelangt ihr zur ersten Fallgrube, und weil ihr nicht die Zeit habt, an ihrem Rand entlang zu balancieren, bleibt euch nichts anderes übrig als ein beherzter Sprung.

Jeder Held muss sich einer Herausforderung auf **Laufen [2]** stellen.

ERFOLG: Dein Tempo reicht aus, um dich über die Fallgrube hinweg zu katapultieren. Du landest sicheren Fußes und rennst direkt weiter.

MISSERFOLG: Leider gerätst du ins Taumeln und schaffst keinen vernünftigen Absprung. Hart schlägst du an die gegenüberliegende Wand der Fallgrube und kannst dich mühselig mit der Hilfe deiner Kameraden in die Höhe ziehen und weiterlaufen. Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt. Wenn es der Held mit der Schatulle war, so geht 1 Smaragd verloren. Dies wird angezeigt, indem der Würfelwert auf der Karte „Smaragd-Schatulle“ um 1 gesenkt wird.

Bei all ihrer Gefährlichkeit stellt die Fallgrube auch eine Rettung für euch dar, denn sie ist groß genug, um die Steinkugel zu stoppen. Das dachtet ihr jedenfalls, doch leider hüpf die Kugel im letzten Moment in die Höhe und springt damit mühelos über die Grube hinweg. Es sieht ganz so aus, als wäre die Kugel mit einem intelligenten Eigenleben erfüllt. Das hat euch gerade noch gefehlt!

Zu allem Überfluss verlauft ihr euch in der Eile und gelangt so in einen abschüssigen Bereich. Um eure Geschwindigkeit zu erhöhen, greift sich jeder einen Wandteppich und gleitet damit den Gang hinunter. Nur so könnt ihr hoffen, schnell genug zu sein, um der Steinkugel zu entgehen. Diese Rutschpartie wird euren Reflexen einiges abverlangen, wenn ihr nicht in eine Sackgassen rutschen oder mit einem der zahlreichen Hindernisse kollidieren wollt.

Der Held mit der Schatulle muss diese an einen beliebigen anderen Helden abgeben.

Jeder Held muss sich einer Herausforderung auf **Reflexe [2]** stellen.

ERFOLG: Mit einem Affenzahn rutschst du die Pyramidengänge entlang und entgehst mehrfach nur haarscharf einem Zusammenstoß mit der Architektur oder deinen Begleitern.

MISSERFOLG: Du bist viel zu schnell unterwegs und eckst mehrmals an verschiedenen Hindernissen an. Der Teppich wird dir unter dem Allerwertesten weggezogen und den Rest der Reise musst du leider auf deinem Hosenboden zurücklegen. Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt. Wenn es der Held mit der Schatulle war, so geht 1 Smaragd verloren. Dies wird angezeigt, indem der Würfelwert auf der Karte „Smaragd-Schatulle“ um 1 gesenkt wird. Falls die Ausdauer eines Helden auf 0 gesunken ist, so ist er bewusstlos und kann seinen Mitstreitern bei den folgenden Herausforderungen nicht beistehen.

Nach einer turbulenten Rutschpartie durch die Pyramide, bei der euch Hören und Sehen vergeht, purzelt ihr durch eine Geheimtür in den matschigen Dschungelboden zu FüÙen der Pyramide. Hier wartet bereits euer Auftraggeber Lavanir LePuPu auf euch, der sich in der Begleitung einer riesigen Heerschar gelbgekleideter Gestalten befindet. Der Paradiesvogelmensch ist offensichtlich überrascht, euch zu sehen: „Sieh an, was mir die Pyramide da ausgespuckt hat, gurr, gurr! Nun da ihr die Wahrheit zu Gesicht bekommen habt, brauche ich mich nicht weiter zu verstellen. Tatsächlich hatte ich niemals vor, den Schatz mit euch zu teilen. Schnappt sie euch, meine Schergen! Gurr, gurr!“

So sieht das also aus. Euer eigener Auftraggeber will euch hintergehen und den Schatz abjagen. Aber das werdet ihr euch nicht kampfflos bieten lassen!

Bei den gelbgekleideten Gestalten handelt es sich um Gelbe Ninjas. An der Farbe erkennt ihr, dass es sich um die schlechteste Ninjaklasse handelt, mit der Intelligenz von dressierten Affen. Das liegt vor allem daran, dass es sich bei ihnen tatsächlich um dressierte Affen handelt, die man in gelbe Ninja-Roben gesteckt hat. Ihr solltet deshalb aber nicht den Fehler machen, sie zu unterschätzen, denn sie sind sehr gut dressiert und euch außerdem zahlenmäßig haushoch überlegen.

Der Held mit der Schatulle muss diese an einen beliebigen anderen Helden abgeben.

Jeder Held muss sich einer Herausforderung auf **Kampf [2]** stellen.

ERFOLG: Du kannst dir die Gelben Ninjas erfolgreich vom Hals halten, aber so allmählich werdet ihr eingekreist und es wird gefährlich.

MISSERFOLG: *Au!* Einige der Gelben Ninjas pieksen dich mit ihren scharfen Dolchen. *Au!* Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt. Wenn es der Held mit der Schatulle war, so geht 1 Smaragd verloren. Dies wird angezeigt, indem der Würfelwert auf der Karte „Smaragd-Schatulle“ um 1 gesenkt wird. Falls die Ausdauer eines Helden auf 0 gesunken ist, so ist er bewusstlos und kann seinen Mitstreitern bei den folgenden Herausforderungen nicht beistehen.

Die Lage scheint aussichtslos. Ein einzelner Gelber Ninja ist zwar keine Bedrohung für euch, aber in ihrer großen Zahl gelingt es euren Gegnern, in euren Rücken zu geraten und ihr Arsenal an hinterhältigen Waffen zum Einsatz zu bringen.

Da bricht plötzlich hinter euch die magische Steinkugel aus der Geheimtür hervor und rollt direkt auf euch zu. Trotz ihrer glatten, gesichtslosen Oberfläche kann man ihr den Zorn darüber, dass sie euch bis jetzt noch nicht erwischt hat, deutlich ansehen. Auch das noch!

Auf der anderen Seite könnte dies die Gelegenheit sein, um LePuPu und seine Gelben Ninjas loszuwerden. Die Taktik ist klar: Einer von euch muss die Kugel hinter sich her direkt in die Schlachtreihe der Gelben Ninjas locken, und so bei diesen eine größtmögliche Verwirrung stiften, während die anderen hin und her rennen und sich die Schatulle dabei gegenseitig zuwerfen, damit sie weder der Kugel noch den Ninjas zum Opfer fällt.

Ein Held muss sich einer Herausforderung auf **Charisma [3]** stellen.

ERFOLG: Du lockst die Steinkugel mit dummen Sprüchen wie „Du bist aber ganz schön lahm für so ‚ne große runde Kugel“ hinter dir her, direkt durch die Kampfformation der Gelben Ninjas hindurch, die vor Schreck große Augen bekommen. Jeder der übrigen Helden darf bei ihrer folgenden Herausforderung einen zusätzlichen Würfel werfen.

MISSERFOLG: Es gelingt dir zwar, die Steinkugel in die Kampfformation der Gelben Ninjas zu lenken und damit für ein gehöriges Durcheinander zu sorgen, aber es bleiben noch genug Gegner übrig, um deine Begleiter in arge Bedrängnis zu bringen.

Die übrigen Helden müssen sich einer gemeinsamen Herausforderung auf **Laufen [Anzahl Helden x2]** stellen.

ERFOLG: Gekonnt werft ihr euch die Schatulle gegenseitig zu und könnt sie so vor euren Gegnern retten.

MISSERFOLG: Gekonnt werft ihr euch die Schatulle gegenseitig zu, dabei fällt sie aber einige Male zu Boden und einige der Smaragde rollen direkt in die gierigen Hände der Ninjas. Es gehen 2 Smaragde verloren. Dies wird angezeigt, indem der Würfelwert auf der Karte „Smaragd-Schatulle“ um 2 gesenkt wird.

„Gurr! Gurr! Jetzt bleibt endlich stehen, ihr verdammten ... Arghs!“ Und da hat die magische Steinkugel den Paradiesvogelmenschen überrollt. Eine Welle des Entsetzens läuft durch die Gelben Ninjas, aber ganz so feige scheinen sie nicht zu sein, denn sie setzen euch weiter zu. Inzwischen ist ihre Kampfformation aber gehörig durcheinander geworfen worden, so dass euch mit einem entschlossenen Angriff der Durchbruch und die Flucht gelingen sollte.

Die Schatulle geht in den Besitz eines beliebigen Helden über.

Jeder Held muss sich einer Herausforderung auf **Kampf [2]** stellen.

ERFOLG: *Du erkennst eine Lücke in der Formation der Ninjas und brichst mit einem Sturmangriff hindurch.*

MISSERFOLG: *Mit Mühe und Not gelingt es dir, dich durch deine Gegner hindurch zu kämpfen, wobei du so manchen schmerzhaften Hieb und Stich abkommst. Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt. Wenn es der Held mit der Schatulle war, so geht 1 Smaragd verloren. Dies wird angezeigt, indem der Würfelwert auf der Karte „Smaragd-Schatulle“ um 1 gesenkt wird. Falls die Ausdauer eines Helden auf 0 gesunken ist, so ist er bewusstlos.*

Falls zu diesem Zeitpunkt noch mindestens ein Held bei Bewusstsein ist, lesen Sie bei „Die Flucht“ weiter. Sind dagegen alle Helden bewusstlos, so lesen Sie bitte das Folgende vor:

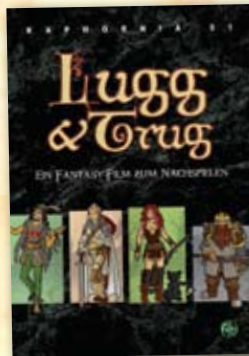
Von euren Gegnern überwältigt brecht ihr bewusstlos zusammen. Euer weiteres Schicksal ist ungewiss, das Abenteuer habt ihr jedenfalls verloren!

Das Abenteuer endet mit einem Fehlschlag.

DIE FLUCHT

Hals über Kopf rennt ihr durch den Dschungel, verfolgt von der magischen Steinkugel und den zornig kreischenden Gelben Ninjas. Schließlich erreicht ihr die Kanus, mit denen ihr hierher gekommen seid und könnt euch über den Fluss von euren Verfolgern absetzen. Das war knapp! Und immerhin konntet ihr sogar einige Smaragde erbeuten!

Das Abenteuer endet mit einem Sieg der Helden. Zur Belohnung bekommt jeder Held 5 Goldstücke pro Smaragd, den die Gruppe erbeuten konnte. Diese Goldstücke können beim regulären Spiel für den Erwerb magischer Gegenstände genutzt werden. In der Reihe „**Abenteuer in Kaphornia**“ sind inzwischen zwei Abenteuerbücher erschienen: „Lugg & Trugg“ und „Die Insel der Piranha-Menschen“. Jedes davon ist ein „Fantasy-Film zum Nachspielen“ und bietet Ihnen und Ihren Freunden drei Stunden spannender, humorvoller Unterhaltung für den Preis einer einzelnen Kinokarte.



**WEITERE KOSTENLOSE ABENTEUER
ZUM HINEINSCHNUPPERN GIBT ES AUF:
WWW.KAPHORNIA.DE**

NAZOMI, DIE DIEBIN

Charisma: 3
Heimlichkeit: 6
Kampf: 3
Klettern: 4
Laufen: 5
Reflexe: 5
Wahrnehmung: 4
Ausdauerpunkte:
Schicksalspunkte:



FLÄMMCHEN, DIE FEE

Charisma: 4
Heimlichkeit: 4
Kampf: 3
Klettern: 4
Laufen: 6
Reflexe: 5
Wahrnehmung: 4
Ausdauerpunkte:
Schicksalspunkte:



GRAGG, DER BARBAR

Charisma: 3
Heimlichkeit: 4
Kampf: 6
Klettern: 4
Laufen: 5
Reflexe: 4
Wahrnehmung: 4
Ausdauerpunkte:
Schicksalspunkte:



GIACOMO, DER BARDE

Charisma: 6
Heimlichkeit: 4
Kampf: 4
Klettern: 4
Laufen: 4
Reflexe: 4
Wahrnehmung: 4
Ausdauerpunkte:
Schicksalspunkte:



TAMYA, DIE HEXE

Charisma: 5
Heimlichkeit: 4
Kampf: 4
Klettern: 4
Laufen: 5
Reflexe: 4
Wahrnehmung: 4
Ausdauerpunkte:
Schicksalspunkte:



MELISSA, DIE ORDENSKRIEGERIN

Charisma: 5
Heimlichkeit: 3
Kampf: 5
Klettern: 4
Laufen: 4
Reflexe: 4
Wahrnehmung: 4
Ausdauerpunkte:
Schicksalspunkte:



BALTASAR, DER MAGIER

Charisma: 4
Heimlichkeit: 3
Kampf: 5
Klettern: 4
Laufen: 3
Reflexe: 3
Wahrnehmung: 4
Ausdauerpunkte:
Schicksalspunkte:



XAM, DER ZWERG

Charisma: 3
Heimlichkeit: 4
Kampf: 5
Klettern: 5
Laufen: 4
Reflexe: 4
Wahrnehmung: 5
Ausdauerpunkte:
Schicksalspunkte:



SMARAGD- SCHATULLE

ABENTEUER IN KAPHORNIA 01

Lu55
& T5ru5

WWW.KAPHORNIA.DE

ABENTEUER IN KAPHORNIA 02

Die Insel
der Piranha
Menschen

WWW.KAPHORNIA.DE

ABENTEUER IN KAPHORNIA 01

Lu55
& T5ru5

WWW.KAPHORNIA.DE

ABENTEUER IN KAPHORNIA 02

Die Insel
der Piranha
Menschen

WWW.KAPHORNIA.DE

ABENTEUER IN KAPHORNIA 01

Lu55
& T5ru5

WWW.KAPHORNIA.DE

ABENTEUER IN KAPHORNIA 02

Die Insel
der Piranha
Menschen

WWW.KAPHORNIA.DE

ABENTEUER IN KAPHORNIA 01

Lu55
& T5ru5

WWW.KAPHORNIA.DE

ABENTEUER IN KAPHORNIA 02

Die Insel
der Piranha
Menschen

WWW.KAPHORNIA.DE

ABENTEUER IN KAPHORNIA 01

Lu55
& T5ru5

WWW.KAPHORNIA.DE