



Jürgen E. Franke

Die Krone der Drachen

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer zwischen Grad 3 und 12



Inhaltsverzeichnis

Jürgen E. Franke

Die Krone der Drachen

Der Beginn des Abenteuers	6
Unterwegs im Dschungel	9
Auf den Spuren der Räuber	11
Die Ruine des Einsiedlers	18
Das Dorf der Gorhoroki	21
Die Festung im Sumpf	23
Unterwegs im Sumpf	32
Der Jurugu-Tempel	33
Die Rückreise	37

Anhang

Thaumaturgium	37
Nichtspielerfiguren	38
Bestiarium	42
Begleiter der Abenteurer	43
Rawindisches Glossar	44



Die Krone der Drachen

Die *Krone der Drachen* ist ein magisches Artefakt, das bei einem Karawanenüberfall geraubt wurde. Die Figuren der Spieler sollen den in die Tiefen des Dschungels führenden Spuren folgen und die Krone ihren rechtmäßigen Besitzern zurückbringen. Das Abenteuer ist für drei oder mehr Spielerfiguren vom 3. bis 12 Grad geeignet, deren aufsummierten Grade wenigstens 15 ergeben. Sollte die eigene Spielergruppe nicht stark genug sein, so kann der Spielleiter zusätzlich noch die im Anhang beschriebene Nichtspielerfigur Upananda mit in das Abenteuer schicken.

Die Geschichte spielt auf dem Kontinent Sirao der Welt *Midgard*. Zu Beginn der Handlung befinden sich die Abenteurer in der Hafenstadt **Jagdichapur** des Landes Rawindra. Die Spielerfiguren müssen nicht aus dieser Gegend stammen, sondern können auch als offensichtlich abenteuergestählte Besucher des Landes angeheuert werden. Der Kontakt mit den Einheimischen wird durch die Nichtspielerfigur Kamlari gesichert, die die Gruppe auf jeden Fall begleitet

Die rawindische Währung

Als Währung werden von Radschas oder Sabhas geprägte Münzen verwendet, die in der überwiegenden Mehrzahl aus Silber bestehen. Größere Beträge werden mit Silberbarren beglichen. Goldmünzen sind in Rawindra fast gänzlich unbekannt.

Die Silberbarren und -münzen werden meist nach ihrem Gewicht bezeichnet und sie sind somit landesweit als einheitliches Zahlungsmittel anerkannt. Im alltäglichen Kleinhandel werden auch Kakina genannte kleine Kaurimuscheln als Scheidemünzen verwendet, deren Wert etwa den Kupferstücken Vesternesses entspricht. An Silberbarren und -münzen sind gebräuchlich:

Sihir	(Silberbarren, ca. 1 kg, Wert 25 GS)
Chittak	(Silbermünze, ca. 60g, Wert 15 SS)
Tular	(Silbermünze, ca. 4g, Wert 1 SS)
Mascha	(Silbermünze, ca. 1g, Wert 3 KS)
Kakina	(Muschel, Wert 1 KS)

und neben ihrer Muttersprache *Rawindi* auch eine andere, allen Abenteurern bekannte Sprache beherrscht. Mehr oder weniger verständliche Dialekte des Rawindi werden auch von den Stämmen des Dschungels und von den Sritras gesprochen.

Nähere Informationen zu Rawindra und der rawindischen Tierwelt findet man im Quellenbuch *Das Erbe der Löwen-söhne*.

Bei einigen Spieldaten ist der Moralwert (MW) angegeben. Wer damit spielen möchte, findet die Regeln dazu im *Manual*.

Die Reise durch den Dschungel nimmt einige Spielzeit ein, wird den Spielern aber nur wenig Erfahrungspunkte durch Kämpfe einbringen, wenn sie geschickt vorgehen. Daher erhält jeder Abenteurer nach erfolgreichem Abschluss der Geschichte **50 EP**. Von diesen Erfahrungspunkten werden allerdings jeweils 10 EP abgezogen, wenn es zu einem Kampf kommt, den die Spieler durch Überlegung, Diplomatie oder Flucht hätten vermeiden können.

Übersicht für den Spielleiter

Das vorliegende Abenteuer besteht aus einer Vielzahl kleiner Begegnungen auf der Reise durch den Dschungel. Daneben gibt es vier größere Handlungsschauplätze: die Ruine des Einsiedlers, das Dorf der Gorhoroki, die Festung am Sumpf und der Jurugu-Tempel. Die Abenteurer müssen die beiden letztgenannten Orte auf jeden Fall aufsuchen. Mit einiger Wahrscheinlichkeit werden sie aber auch die beiden anderen Plätze kennenlernen, und die folgende Übersicht über den vermutlichen Handlungsablauf geht hiervon aus. Sollten die Turmruine oder das Dorf im Abenteuer keine Rolle spielen, kann der Spielleiter die Beschreibungen als Bausteine für ein eigenes Abenteuer verwenden. Beispielsweise könnte ein Priester in einer alten Handschrift auf Hinweise über den *Brunnen des Chaos* gestoßen sein. Die Spieler erhalten dann den Auftrag, diesen Ort zu suchen und zu überprüfen, ob er noch sicher ist oder ob neue Gefahren von ihm ausgehen. Doch nun zu den Ereignissen um die *Krone der Drachen*.



Die *Krone der Drachen* ist ein magisches Artefakt von unschätzbarem Wert für die Menschen Rawindras. Sie kam beim Überfall auf eine Karawane abhanden. Hinter dem Überfall steckt eine Gruppe von Sritras, intelligenten Echsenmenschen, die von dem schwarzen Hexer Wasudewa unterstützt werden. Nach dem Überfall verschleppten die Sritras Beutestücke und Gefangene in den Dschungel. Nach etwa einer Tagesreise teilte sich der Trupp. Die meisten Sritras zogen unter Wasudewas Führung zur Festung am Sumpf. Eine kleine Gruppe von sechs Sritras transportierte die Krone zu ihrem Vertrauten Dhola, der in der verlassenen Turmruine haust und die in der Umgebung lebenden flugfähigen Gradevas kontrolliert. Von dort aus wurde die Krone auf dem Luftweg zum Jurugu-Tempel gebracht.

Das Abenteuer beginnt für die Spielerfiguren in der Hafenstadt Jagdishpur, wo der Radscha Nageschwar sie persönlich vom Raub der Krone unterrichtet. Ihr Auftrag besteht darin, das Artefakt zu finden und so schnell wie möglich nach Jagdishpur zu bringen. Die zweitägige Reise zum Ort des Überfalls verläuft ereignislos. Dort nehmen die Abenteurer die Spur der Räuber auf und dringen in die Tiefen des Dschungels vor. Nach etwa einer Tagesreise bemerken sie, dass die Spur sich teilt. Folgen sie der schwächeren Spur, gelangen sie zur Ruine des Einsiedlers und begegnen dort Dhola. An diesem Ort erhalten sie jedoch auf keinen Fall Informationen über den Verbleib der Krone, so dass ihnen nichts anderes übrig bleibt, als umzukehren und der großen Spur zu folgen.

Nach mehreren Reisetagen geraten die Abenteurer in die Gefangenschaft der Gorhoroki. Nach eingehender Befragung hält der Häuptling des Stammes sie für Schatzsucher und lässt sie nach gastfreundlicher Bewirtung ziehen. Er schickt der Gruppe allerdings heimlich einige Krieger nach, um ihr Ziel zu erkunden und den Schatz selbst zu erbeuten.

Die Spur führt schließlich zur Festung am Sumpf. Hier erfahren die Abenteurer von Überlebenden des Karawanenüberfalls, dass eine kleine Gruppe Sritras mit der Krone unterwegs den Haupttrupp verlassen hat. Das Küchenmädchen Maru weiß zu berichten, dass es irgendwo im Sumpf eine geheime Kultstätte der Sritras gibt. Die Lage dieses Ortes können die Abenteurer entweder von Wasudewa bzw. von seiner Tochter erfahren, oder sie können sich anhand einer in Wasudewas Räumen verborgenen Karte orientieren. Nach einer zweitägigen Reise durch sumpfiges Gelände erreichen sie den Jurugu-Tempel, wo sie die Krone finden. Die Rückreise durch den Dschungel beschließt das Abenteuer.

Der Beginn des Abenteuers

Träge wiegen sich die Fischerboote in der leichten Brise, die um die Mittagszeit eingesetzt hat und die drückende Hitze etwas erträglicher macht. Streunende Katzen streiten sich um die Abfälle des morgendlichen Fischmarkts, während sich die Einwohner Jagdishpurs zur Mittagsruhe in ihre weißen, fast fensterlosen Häuser zurückgezogen haben. Das eintönige Summen Hunderter von Schmeißfliegen und Mücken, das Glitzern der Sonne auf der Hawatschandra-Bucht und die Gerüche nach Fisch, Salzwasser und den Gewürzen der rawindischen Küche versetzen die am Kai sitzenden Abenteurer in einen Zustand zufriedener Trägheit. Die Ruhe wird vom gleichmäßigen Tritt eines halben Dutzends Krieger der Fürstengarde gestört, die sich den auf das Meer hinausschauenden Fremden nähern. An ihrer Spitze geht ein kleiner, hagerer Mann, dessen reich verzierte Kleidung ihn als Angehörigen der Katria, der rawindischen Kriegerkaste, ausweist. Er bleibt vor den Abenteuern stehen, räuspert sich, um ihre Aufmerksamkeit auf sich zu lenken, und teilt ihnen mit, dass der Radscha von Jagdishpur sie in einer wichtigen Angelegenheit in seinen Palast bittet.

Der Bote des Radschas kann den Abenteuern nur mitteilen, dass eine reiche Belohnung auf sie wartet, wenn sie eine schwierige Aufgabe erledigen können. Weitergehende Informationen besitzt er selbst nicht. Zeigen die Spieler kein Interesse, kehrt der Mann eine Stunde später mit 50 Kriegern zurück und bringt die Abenteurer mit sanfter Gewalt in den Palast. Das folgende Gespräch mit Radscha Nageschwar findet dann nicht im Audienzraum, sondern im Kerker statt, und die Spieler werden von vorneherein vor die Wahl gestellt, den Auftrag zu übernehmen oder den Tod ihrer Figuren zu riskieren.

Offensichtlich um die Vermeidung unnötigen Aufsehens bemüht, führt der Bote des Radschas die Abenteurer durch einen Seiteneingang und über verlassene Gänge und Höfe ins Innere des Palastes. Unterwegs instruiert er seine Begleiter über das angemessene Verhalten in Anwesenheit des Radschas; insbesondere haben sie sich zur Begrüßung tief zu verbeugen und nur zu reden, wenn sie angesprochen werden. Mit Ausnahme von Dolchen dürfen Fremde keine Waffen tragen, wenn sie vor das Angesicht des Herrschers treten; die Gardekrieger stehen bereit, die Waffen der Abenteurer bis zu deren Rückkehr zu verwahren. In einem kleinen, für rawindische Verhältnisse schlichten Audienzraum wartet Nageschwar, der Radscha von Jagdishpur, in Begleitung von sechs kahlgeschorenen Leibwachen, mit Schwertlanzen



bewaffnete Ghurriersöldner aus den Kiritabergen. Der Radscha hat zwar die vierzig schon überschritten, und das erste Grau zierte sein dunkles Haar, aber er ist offensichtlich gut in Form und weiß, mit seiner Waffe umzugehen. Er trägt einen weißen, mit Goldfäden durchwebten Dhoti, das traditionelle rawindische Beinkleid, verzierte Stiefel, eine Kurtha (rawindisches Hemd) mit weiten Ärmeln aus weißer Seide und eine Angrakha genannte Brokatjacke. Seinen Kopf zierte ein edelsteingeschmückter Turban. In der Gürtelscheide steckte ein Szimitar mit kunstvoll gearbeitetem, reich verziertem Griff. Nach der Begrüßung verlässt der Bote den Raum, und der Herrscher erzählt den Abenteurern (fließend in einer der Gruppe geläufigen Sprache) folgendes:

„Die *Krone der Drachen* ist einer der großen Schätze Rawindras. Sie wurde von dem Srikumara-Thaumaturgen Peribhadra geschaffen. Der Krone ist es zu verdanken, dass die Rawindi das Joch der Sritras abwerfen konnten. Die Sritras machten sich die Riesenechsen des Dschungels untertan und züchteten zahlreiche neue Rassen, die sie auch im Krieg einsetzten. Erst die *Krone der Drachen* ermöglichte es den Menschen, den Sritraheeren zu widerstehen. Das magische Artefakt erlaubt es seinem Träger, mit allen echsenartigen Kreaturen zu sprechen und sie zu beeinflussen. Außerdem schützt es vor direkten Angriffen dieser Wesen. Heutzutage wird die Krone von den Fürstentümern der Provinz Widehala benutzt, um die wilden Srimara zu zähmen und als Kriegs- und Arbeitsechsen einzusetzen. Zu diesem Zweck wird das Artefakt einmal jährlich von seinem Platz im Suryatha-Tempel zu Jagdischpur entfernt und auf eine Rundreise durch die Städte der Provinz geschickt.

Heute hätte eine Karawane aus der Dschungelstadt Khajuraho in Jagdischpur eintreffen sollen, deren Schutz die *Krone der Drachen* anvertraut worden war. Gestern Abend kamen jedoch zwei Pallawama-Waldläufer an, die den Reisenden als Führer dienten. Sie waren der Karawane als Vorhut vorausgeeilt und hatten an einem vereinbarten Treffpunkt im Malawa-Wald vergeblich auf ihre Gefährten gewartet. Eine halbe Wegstunde zurück stießen die Waldläufer auf die Stätte eines Kampfes. Der Boden war aufgewühlt und mit Blut durchweicht. Vereinzelt lagen zerbrochene Waffen herum. Das Gepäck der Karawane war durchwühlt worden, und es fehlten sämtliche Wertgegenstände, Vorräte und Waffen. Weder Leichen noch Überlebende waren zu finden, und eine breite Spur aus menschlichen und krallenbewehrten Füßen bog vom Pfad auf einen Wildwechsel ab. Die Waldläufer folgten der Spur etwa eine Stunde, bevor sie umkehrten, um in

dem zwei Tagesreisen entfernten Jagdischpur Hilfe zu holen. Dabei konnten sie jedoch keine weiteren Informationen gewinnen.

Die *Krone der Drachen* ist nicht nur von unschätzbarem Wert, sondern sie kann in den falschen Händen auch unermessliches Unheil anrichten. Ich fordere euch daher auf, morgen früh bei Sonnenaufgang aufzubrechen, den Spuren der Räuber zu folgen und mir innerhalb der nächsten vier Wochen die Krone zu bringen. Gelingt euch dies Unternehmen, so zahle ich jedem 5000 Tular (der Tular ist die rawindische Silbermünze - 10 Tular entsprechen einem Goldstück), und ihr seid meines ewigen Dankes gewiss. In unerfahrenen Händen kann der Einsatz der Krone zu ihrer Zerstörung führen. Sollte es aber unumgänglich sein, dass ihr das Artefakt zu eurem Schutz benutzt, so habt ihr hierzu meine Erlaubnis.“

Der Ablauf des Gesprächs hängt vom Verhalten der Spieler ab. Es empfiehlt sich, den Ratschlägen des Boten so weit wie möglich zu folgen und sich ehrerbietig und zurückhaltend zu benehmen. Nageschwar ist zwar ein intelligenter und aufgeklärter Mann, doch ist die prägende Wirkung der Vorurteile seiner Kaste nicht spurlos an ihm vorübergegangen. Andererseits zwingt ihn seine Lage, sich auch mit schlechtem Benehmen der Abenteurer abzufinden. Der Verlauf des Gesprächs wirkt sich allerdings auf Nageschwar's Verhalten bei Rückkehr der Abenteurer aus.

Versuche, den Preis in die Höhe zu treiben, weist der Radscha mit der Bemerkung von sich, dass er kein Händler sei und dass seine Dankbarkeit wohl mehr zählt als ein paar hundert zusätzliche Münzen. Weigern sich die Abenteurer, den Auftrag anzunehmen, macht Nageschwar sie darauf aufmerksam, dass sie jetzt zu viel wissen und er sie nicht mehr laufen lassen kann. Er stellt sie vor die Wahl, sich auf die Suche nach der Krone zu begeben oder einige unangenehme, vielleicht tödliche Wochen in seinem Kerker zu verbringen. Für den Fall, dass die Abenteurer den Auftrag nur zum Schein annehmen und dann fliehen wollen, deutet er diskret an, dass der Arm des Radschas von Jagdischpur weit reicht und dass einige geschickte Meuchelmörder in seinem Dienst stehen.

Nageschwar kann präzise Angaben über das Aussehen und die Wirkungsweise der Krone machen (s. Anhang). Auf entsprechende Fragen teilt der Radscha mit, dass die Reisegesellschaft neben zahlreichen Trägern und Bediensteten aus einem halben Dutzend Kaufleuten und 10 Wachen bestand. Zum Schutz der Krone reisten außerdem je 12 Krieger aus Khajuraho und Jagdischpur mit.





Nageschwar sitzt seit dem Tod seines Vaters Dhanamitra vor zehn Jahren auf dem Thron. Er ist ein gerissener Politiker, dem allerdings die kriegerische Reputation seines Vorgängers fehlt, der in jungen Jahren persönlich einige erfolgreiche Feldzüge angeführt hat. Nageschwar hat sich noch nicht auf dem Schlachtfeld bewährt und scheint das auch nicht vorzuhaben. Traditionsbewusste Katria des Fürstentums fragen sich daher, ob ihr Radscha die Pflichten seiner Kaste und seines Standes noch ernst genug nimmt oder ob er sich nicht eher wie ein reicher Händler aus der niederen Schadrumakaste benimmt. Der Raub der *Krone der Drachen* auf dem Weg nach Jagdishpur würde von ihnen als Zeichen göttlichen Unwillens gegenüber dem kriegsunwilligen Radscha gedeutet und mit hoher Wahrscheinlichkeit zu politischer Unruhe führen. Nageschwar versucht daher mit allen Mitteln zu verhindern, dass das Verschwinden der Krone bekannt wird. Deshalb hat er die beiden Waldläufer mit einem Schlaftrunk betäubt und sie in den Kerker werfen lassen, wo sie von einem tauben Diener versorgt werden. Aus Gründen der Geheimhaltung wendet er sich auch an Fremde, statt auf seine eigenen Krieger zurückzugreifen, da er sich nicht sicher ist, wie verschwiegen sie sind. Darüber hinaus ist er aber auch überzeugt, dass eine kleine Gruppe schneller aufbrechen und unauffälliger reisen kann als eine ganze Heerschar. Abenteurer mit der Fertigkeit *Gassenwissen*, die die rawindische Sprache beherrschen, haben während ihres bisherigen Aufenthalts in der Hafenstadt Informationen über die politische Lage in Jagdishpur aufschnappen können. Der Spielleiter sollte ihnen Entsprechendes mitteilen.

Nageschwar stellt den Abenteurern **drei Träger** (*Batan*, *Hal-ki*, *Tschamra*) für ihre Ausrüstung zur Verfügung. Außerdem schickt er seine Vertraute **Kamlari** mit auf die Reise, um die Gefährten zum Ort des Überfalls zu führen und um sie anschließend zu überwachen. Er stellt die Ratubiri jedoch als normale Abenteurerin vor, mit der er bereits handelseinig geworden ist und die die Straße von Jagdishpur nach Khajuraho kennt. Durch erfolgreiches Anwenden von *Gassenwissen* oder *Menschenkenntnis* kann man Kamlari als Vertraute des Radschas identifizieren.

Nageschwar (Krieger, Grad 26)

St 96, Gs 93, Gw 97, Ko 99, In 91, Zt 59, Au 73, pA 98, Wk 91
18 LP, 91 AP - KR - B 19

Krummsäbel+15 (1W6+6), Dolch+13 (1W6+3), Ringen+13 (1W6+2); Raufen+10 (1W6) - ABWEHR+19, RESISTENZ+18/20
Anführen+14, Beredsamkeit+15, Menschenkenntnis+13

Besitz: Nageschwar trägt unter seiner Jacke ein leichtes Kettenhemd; seine Waffe ist ein magischer Krummsäbel*(+2/+2)

Leibwache (Krieger, Grad 3)

17 LP, 26 AP - KR - St 90, Gw 60, In60, B 20 - Hellebarde+10

(2W6+2), Dolch+8 (1W6+2); Raufen+7 (1W6-1) - ABWEHR+12, RESISTENZ+12/13

Der Mut und die unbedingte Treue der Ghurrier ihren Soldgebern gegenüber ist fast sprichwörtlich (MW+22).

Unterwegs im Dschungel

Der Malawa-Wald ist ein tropischer Dschungel mit dichtem Unterholz. Ein Fortkommen außerhalb von Pfaden und Wildwechseln, die den Wald in einem dichten Netz durchziehen, ist Menschen und ähnlichen Wesen nicht möglich. Insbesondere würde ein Abweichen vom Pfad automatisch deutliche und tagelang sichtbare Spuren an der Vegetation hinterlassen, z.B. abgebrochene Zweige. Die Abenteurer haben etwa **14 Tage** Zeit, das Ziel der Kronenräuber ausfindig zu machen, da die Spuren eines großen Trupps solange sichtbar bleiben. Waldläufer unter den Abenteurern sowie Figuren mit den Fähigkeiten *Überleben im Wald* oder *Spurensuche* verfügen über diese Informationen.

Die Bergkette ist ebenfalls mit dichtem Wald bedeckt, der nur auf den Kämmen nicht mit Unterholz durchsetzt ist. Die bis zu 600 m hohen Berge sind von zahlreichen tiefen Tälern durchzogen, die reißenden Bächen als Bett dienen. Die Reisegruppe legt unter den herrschenden Bedingungen etwa **20 km pro Tag** zurück. Auf der Handelsstraße legen die Abenteurer 30 km pro Tag zurück.

Begegnungen im Dschungel

Einmal pro Tag findet bei Wurf von 1 auf 1W6 ein Ereignis statt, das mit 1W6 ausgewählt wird.

1W6 Ereignis

- | | |
|---|---------------------|
| 1 | 2 Zwergdrachen |
| 2 | Kravyad und Elefant |
| 3 | Donnerechse |
| 4 | 6 Riesenameisen |
| 5 | Riesenkäfer |
| 6 | 4 Speispinnen |

- | | | |
|-----|-----------------------|---------------------|
| 10% | einmal pro Tag | Erkrankung |
| 15% | bei Nachtlager, Suche | giftiges Kriechtier |



Pro Tag, den die Abenteurer sich im Dschungel befinden, würfelt der Spielleiter **einmal mit 1W6**, ob es zu einer Zufallsbegegnung kommt (bei einem Wurf von **1**), deren Art der Spielleiter aus der obigen Tabelle auswählen oder mit 1W6 bestimmen kann. Zu welcher Tages- oder Nachtzeit etwas passiert, richtet sich nach der Lebensweise der gewählten oder erwürfelten Kreatur.

Pro Reisetag besteht eine Chance von **10%**, dass ein zufällig bestimmtes Gruppenmitglied durch Biss oder Stich eines Insekts **erkrankt**. Beherrscht einer der Abenteurer *Überleben (Wald)*, kennt er vorbeugende Maßnahmen, die die Chance einer Erkrankung auf **5%** senken, z.B. das Einreiben der

Zwergdrachen

Das Zwergdrachenpaar hat in dem Baum, unter dem die Abenteurer gerade vorbeigehen, ein Nest mit einem Ei. Die Tiere greifen daher an, bis die Gegner offensichtlich fliehen.

Zwergdrache (Drachenähnlicher, Grad 1)

8 LP, 8 AP - LR -, St 40, Gw 100, In t90, B 3/48

Angriff: Klauen+7 (1W6-1), Feuerhauch (1W6 schwerer Schaden bzw. 1W6-2 AP, falls EW-5:Abwehr gelingt); Raufen+7 (1W6-4) - ABWEHR+14, RESISTENZ+14/16

Bes.: immun gegen *Angst*; -3 auf gegnerische EW:Angriff
Seinen Feuerhauch kann ein Zwergdrache nur jede 6. Runde einsetzen; er wirkt in einem Kegel von 3 m Länge und 1 m Breite an der entferntesten Stelle.

Kravyad und Elefant

Bei dieser Begegnung hören die Abenteurer schon aus weiter Entfernung lautes Trompeten und Brüllen und das Krachen von Holz. Ein Kravyad hat eine kleine Elefantenherde aufgespürt. Der mächtige Bulle hat sich der Echse entgegengestellt, um so den Kühen und Kälbern die Flucht zu ermöglichen. Noch begnügen sich die beiden Riesen mit Drohgebärden und Scheinangriffen. In dem Augenblick, wo die Abenteurer auf dem Schauplatz erscheinen, geht der Kravyad endgültig zum Angriff über. Bei entsprechender Neugier der Abenteurer kann der Kampf ausgespielt werden, wobei der Elefant gegen einen Gegner dieser Größe nur seine Stoßzähne einsetzen kann. Der Elefant flieht, sobald er nur noch 0 AP hat; der Saurier setzt ihm nach und kann seinen Gegner noch zweimal von hinten beißen, bis dieser in dem Gewirr der Dschungelpfade seine größere Wendigkeit ausspielen kann. Spätestens jetzt sollten die Abenteurer nicht mehr sichtbar sein, da die Echse sonst in ihnen Ersatz für die entgangene Beute sieht.

Kravyad (Saurier, Grad 45, Gf 70)

32 LP, 95 AP - KR - St 185, Gw 35, In t30, B 30

Angriff: Biss+13 (4W6+2); Raufen+11 (2W6+2) - *Niedertrampeln* (2W6+2) - ABWEHR+17, RESISTENZ+14/18

Elefant (Dickhäuter, Grad 27, Gf 45)

24 LP, 52 AP - LR - St 150, Gw 60, In t80, B 30

Angriff: Stoßzähne+11 (2W6), Rüssel+11 (1W6 AP und *Fesseln*) oder gegen am Boden liegende Gegner *Trampeln*+11 (2W6+2); Raufen+10 (2W6) - *Niedertrampeln* (2W6) - ABWEHR+16, RESISTENZ+14/16

Donnerechse (Wotanaya)

Die Begegnung mit dieser Echse verläuft ähnlich wie die Begegnung mit der Makara (s. unten). Die Wotanaya schießt allerdings drei Blitzstrahlen auf die Abenteurer ab, statt auf sie loszustürmen.

Donnerechse (Saurier, Grad 15, Gf 25)

18 LP, 37 AP - KR - St 140, Gw 30, In t30, B 30

Angriff: Biss+10 (2W6); Raufen+8 (2W6-1) - *Niedertrampeln* (2W6) - ABWEHR+14, RESISTENZ+13/15

»**Zaubern+15:**« *Blitze schleudern* (2W6 AP & LP; 1W6 AP, wenn WW:Abwehr gelingt)

Riesenameisen

Die hundegroßen Tiere sind auf Futtersuche und greifen ohne Rücksicht auf ihre eigene Sicherheit an. Ihre Anzahl entspricht der Zahl der Abenteurer. Im Kampf versuchen die Tiere, sich in ihrer Beute festzubeißen, was nach einem schweren Treffern gelingt. Anschließend spritzen sie Säure in die Wunde (1W6 schweren Schaden pro Runde), bis das Opfer tot ist.

Riesenameise (Insekt, Grad 2)

7 LP, 13 AP - KR - St 90, Gw 30, In t30, B 24

Angriff: Biss+7 (1W6; nach schwerem Treffer Säurespritzer für 1W6 pro Runde), Säurestrahl+7 (1W6); Raufen+6 (1W6-2) - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13

Riesenkäfer

Dieser nachts auf Jagd gehende schwarze Riesenraubkäfer versucht, einen schlafenden Abenteurer anzugreifen. Das Tier ist etwa 1,50 m lang, vergleichsweise schlank und flugfähig.

Riesenkäfer (Insekt, Grad 4)

14 LP, 22 AP - KR - St 70, Gw 30, In t20, B 12

Angriff: Biss+8 (1W6+1); Raufen+5 (1W6-3) - ABWEHR+13, RESISTENZ+12/14

Riesenspinne

Die Spinne lauert auf einem mächtigen Ast in 3 m Höhe und wartet darauf, dass sich Tiere oder Abenteurer in dem Netz verfangen, das sie über den schmalen Weg gesponnen hat. Tiefe Schatten und dünne, über den Weg reichende Äste und Lianen macht das Gespinnst fast unsichtbar, so dass es nur bei besonderer Sorgfalt oder automatisch (*Kodex*, S. 55) mit *Wahrnehmung* rechtzeitig entdeckt werden kann.

Riesenspinne (Spinnentier, Grad 4, Gf 12)

14 LP, 22 AP - KR - St 60, Gw 60, In t40, B 24

Angriff: Biss+8 (1W6 & 3W6-Gift); Raufen+6 (1W6-2) - ABWEHR+11, RESISTENZ+12/14