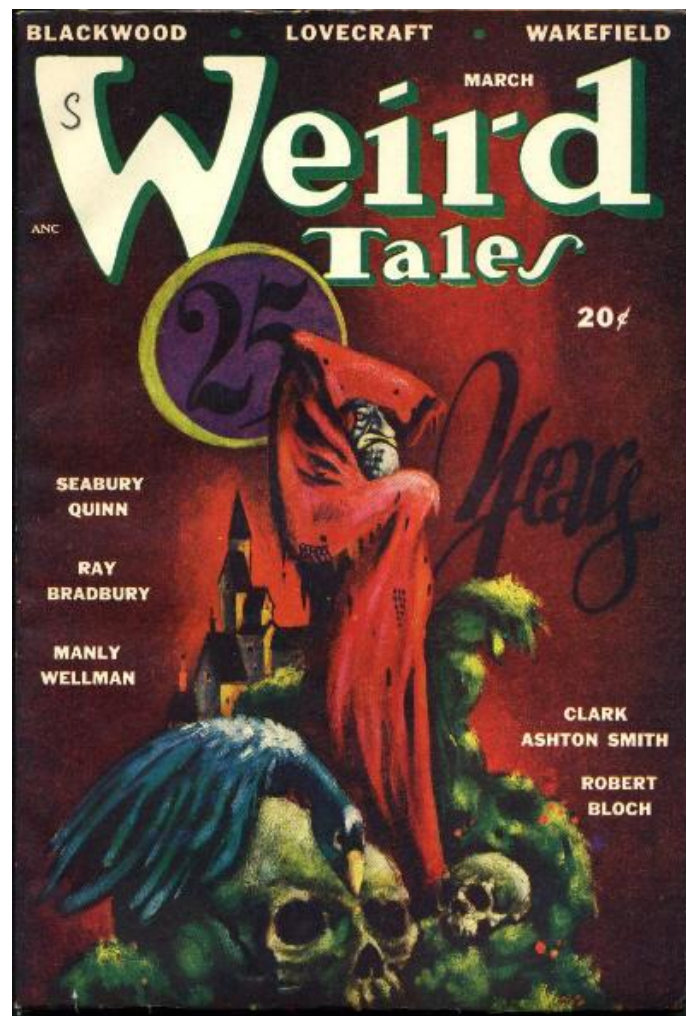




DIE KNOCHEN DES KRIEGES



Verfasser: Matthias Bogenschneider, Alt-Gatow 67, 14089 Berlin, 31.12.2016
Abdruck - auch auszugsweise - bitte nur mit Zustimmung des Verfassers. Die Illustrationen entstammen alten Pulp-Magazinen und sind gemeinfrei.

Dieses Produkt bezieht sich auf das Barbarians of Lemuria-Rollenspiel, erhältlich bei Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH (www.ulisses-spiele.de). Barbarians of Lemuria ist ein Copyright von Simon Washbourne. All Rights Reserved. Deutsche Texte und Logos der deutschen Ausgabe sind von Ulisses Spiele GmbH, Waldems 2010. Verwendung unter Genehmigung. Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.

DIE KNOCHEN DES KRIEGES

Die Helden sollen einen Waffenhändler und Kriegstreiber entführen, der vom Kriegsgott Charkond zum Gefäß seines Willens gemacht wurde. Sie müssen durch eine gefährliche Wüste reisen, sich gegen einen finsternen Zauberer und seine Armee aus Skeletten erwehren und gegen ein gewaltiges Monster kämpfen. Die Liebesgöttin Lilandra unterstützt die Helden mit Hilfe eines magischen Spiegels.

IN PARSUUL

Zuerst sollte die die große See- und Handelsstadt atmosphärisch beschrieben werden.

Die Helden haben – wie üblich – ihre Belohnung aus dem letzten Abenteuer auf den Kopf gehauen und froh, dass die ihnen bereits bekannte Magierin **Gilanora** mit einem weiteren Auftrag betrauen möchte. Sie sollen einen Kriegstreiber entführen, damit er in **Parsuul** verhört werden kann.

Sandläufer eintauschen, denn das Domizil liegt in der Nähe der Stadt **Halakh** in der **Beshaar-Wüste**. Sie übergibt den Helden ein Siegel, das ihnen erlaubt, die befestigten Vorposten von **Parsuul** als Unterkunft zu nutzen. Sie gibt ihnen eine Reihe guter Ratschläge, wie sie sich in **Halakh** verhalten sollen.

Natürlich gibt es eine entsprechende Belohnung.

DER KRIEGSTREIBER

Die betreffende Person heißt **Ysori Pryot**. Er war lange Jahre Waffenhändler und ist seit einiger Zeit auch Priester des Kriegsgottes **Charkond**. Er scheint über unermessliche Goldvorräte zu verfügen, mit denen er Waffen ankauft, um sie für einen Spottpreis an die Fürsten von **Malakuth** und **Halakh** zu verkaufen. Außerdem paktiert er mit einem finsternen Zauberer mit Namen **Zhalmundur**, bei dem er Unterschlupf gefunden hat. Es ist sehr wichtig, dass **Ysori** lebend übergeben wird.

Gilanora stellt **Kroarks** und Proviant zur Verfügung, um nach Halakh zu reisen. Dort müssen sie ihre Reittiere gegen



Die Reise nach Halakh verläuft ereignislos. Beim Reiten durch die Savanne lohnt eine atmosphärische Beschreibung wilder Kreaturen, die sich gegenseitig jagen und fressen, z.B. die gazellenartigen **Jondellen** oder wilde **Bouphons**.

Kroark

Attribute	Kampf	Schutz
Stärke 3	Nahkampf 1 (Biss) 1W6	3
Geschicklichkeit 1	Verteidigung 2	LB 20
Verstand -2		

IN HALAKH

Halakh ist eines der wichtigsten Handelszentren der **Beshaari-Nomaden**. Die Stadt wird beherrscht von König **Zomat Deshkar**, einem skrupellosen Usurpator, der seinen Vorgänger gemeuchelt hat. Letzteres ist in **Halakh** jedoch nicht ungewöhnlich, beherbergt die Stadt doch die Meuchler-Gilde. Außerdem wird das Zentrum der Stadt vom Tempel des Todesgottes **Nemmereth** beherrscht, dem Sitz der **Grauen Druiden**.

Hier sollten Stadt und Bewohner Halakhs beschrieben werden.

Halakh ist ein gefährliches Pflaster. Allzu neugierige Fragen kann das Interesse des Königs, der sechs Krieger losschickt, oder der **Grauen Druiden** erwecken, die ihnen mit fünf Adepten auf den Leib rücken). Der König schätzt den Kriegstreiber **Ysori Pryot** und die **Grauen Druiden** unterstützen ihn bei seinen Kriegsvorbereitungen. Auch der finstere Zauberer **Zhalmundur** ist sein Verbündeter.

In Halakh können die Helden ihre Kroarks gegen Sandläufer tauschen.

Halakhi-Krieger

Attribute	Kampf	Schutz
Stärke 1	Raufen 0	leichte Rüstung (2)
Geschicklichkeit 0	Nahkampf 0	LB 3
Verstand 0	Fernkampf 0	
Auftreten 0	Verteidigung 0	

Laufbahnen

Krieger (0)

Ausrüstung

Waffe: Schwert (1W6+1)

Grauer Druiden - Adept

Attribute	Kampf	Schutz
Stärke 0	Raufen -1	0
Geschicklichkeit 0	Nahkampf 0	LB 3
Verstand 2	Fernkampf 1	AM 3
Auftreten 1	Verteidigung 1	

Laufbahnen

Grauer Druiden (0)

Ausrüstung

Waffe: Wurfmesser (1W3)

Sandläufer

Attribute	Kampf	Schutz
Stärke 2	Nahkampf 2 (Biss) W6+1	0
Geschicklichkeit 2	Verteidigung 2	LB 10
Verstand -2		

DURCH DIE BESHAAR-WÜSTE

Die Reise zum Domizil des Zauberers **Zhalmundur** dauert eine Woche.

In der Wüste können die Helden einem **Subug** begegnen, einer gefräßigen Echse, die durch die Wüste streift und nach Aas sucht, aber auch keine Helden oder Sandläufer verschmäht. Außerdem durchstreifen räuberische **Beshaari-Clans** (10 Wüsten-Barbaren) die Region, die auf ihren wendigen Sandläufern angreifen.

Subug

Attribute	Kampf	
Stärke 3	Nahkampf 3 (Biss) 1W6+3	Schutz 4
Geschicklichkeit 1	Verteidigung 3	LB 12
Verstand -2		

Beshaari-Krieger

Attribute	Kampf	
Stärke 0	Raufen 0	Schutz: leichte Rüstung (2)
Geschicklichkeit 0	Nahkampf 0	LB: 3
Verstand 0	Fernkampf 0	
Auftreten 0	Verteidigung 0	

Laufbahnen

Barbar (0)

Ausrüstung

Waffen: Schwert (1W6+1), Bogen (1W6)

ZHALMUNDURS DO- MIZIL

Der Zauberer hat eine verlassene Karawanserei in Besitz genommen. Die Karawanserei ist eine kleine Befestigung inmitten einer Oase. **Zhalmundur** wird auch der „Knochensammler“ genannt, denn er durchstreift die Wüste auf der Suche nach Knochen von Menschen und Tieren, die er mittels Magie zusammensetzt und zu seinen willenlosen Dienern macht.

Der Waffenhändler **Ysori Pryot** ist das einzige weitere Lebewesen, das sich dort aufhält. **Zhalmundur** befehligt **10 Skelett-Diener**, **30 Skelett-Krieger** (10 halten Wache, 20 Krieger) und die **Skelett-Sandläufer** warten in einem Stall auf Befehle) und zwei **Skelett-Subugs** (außerhalb der Karawanserei). **Ysori Pryot** hat

ein kleines Buch dabei, das sein Vermögen und das von **Zhalmundur** sowie die Lagerorte auflistet. Der größte Betrag lagert in der Karawanserei.

Zhalmundur bewohnt in der Karawanserei mehrere Räume, u.a. besitzt er ein „Labor“ mit zahlreichen magischen Utensilien. Dort befindet sich unter einem Tuch ein mannsgroßer magischer Spiegel der Liebesgöttin **Lilandra** (erkennbar an ihrem Symbol), der sich der Magie **Zhalmundurs** entzieht. Die Helden können sich selbst ausdenken, wie er ihnen hilft; falls ihnen nichts einfällt, stellt der Spiegel Doppelgänger der Helden her, die aber nur auf der Stufe eines einfachen Kämpfers agieren und mit „ja“ und „nein“ antworten können.

Skelett-Diener

Attribute	Kampf	
Stärke 0	Raufen...0 (1W3)	Schutz: 3
Geschicklichkeit 0	Verteidigung 0	LB 3
Verstand -2		

Skelett-Krieger

Attribute	Kampf	
Stärke 1	Raufen: 0	Schutz: 3
Geschicklichkeit -1	Nahkampf Waffe (Speer (1W6+1))	LB 3
Verstand -2	Verteidigung 0	

Skelett-Sandläufer

Attribute	Kampf	
Stärke 1	Nahkampf: 0 (Biss) 1W6	Schutz 3
Geschicklichkeit -1	Verteidigung 0	LB 5
Verstand -3		

Skelett-Subug

Attribute	Kampf	
Stärke 2	Nahkampf 2 (Biss) 1W6+2	Schutz 5
Geschicklichkeit -1	Verteidigung 2	LB 10
Verstand -3		

Ysori Pryot

Attribute	Kampf	
Stärke 1	Raufen 0	Schutz leichte Rüstung (2)
Geschicklichkeit 2	Nahkampf 1	LB 8
Verstand 2	Fernkampf 0	AM 6
Auftreten 2	Verteidigung 0	

Laufbahnen

Händler 2	Charkond-Priester 0
-----------	---------------------

Ausrüstung

Waffe: Schwert (1W6+1)

Zhalmundur

Attribute	Kampf	
Stärke -1	Raufen -1	Schutz 0
Geschicklichkeit 2	Nahkampf -1	LB 10
Verstand 3	Fernkampf -1	AM 15
Auftreten 0	Verteidigung 0	

Laufbahnen

Zauberer 3	Alchimist 1
Barbar (Wüste) 0	

Ausrüstung

Waffen: -

Schutzamulett gegen Magie Stufe 0-3

Zhalmundur besitzt unter dem Sand im Hof der Karawanserei einen großen Goldschatz, der jedoch durch seine monströseste Schöpfung geschützt wird, eine Skelettkreatur eines ausgestorbenen **Raubosauriers**.



Skelett-Raubosaurier

Attribute

Stärke 5
Geschicklichkeit -2
Verstand -2

Kampf

Nahkampf: 2 (Biss) 2W6+2
Verteidigung 0

Schutz: 5
LB 30

RÜCKKEHR DURCH DIE WÜSTE

Kam es in Halakh zu einer Konfrontation mit dem König oder den Grauen Druiden, versuchen diese, den Helden ihren Ge-

fangenen wieder abzunehmen und sie gefangen zu nehmen. Die Anzahl der Krieger hat sich verdreifacht (und sie reiten Sandläufer) und die drei Druiden-Adepten werden von einem Adepten-Meister angeführt.

Grauer Druide – Adepten-Meister

Attribute

Stärke 0
Geschicklichkeit 0
Verstand 3
Auftreten 2

Kampf

Raufen -1
Nahkampf 0
Fernkampf 0
Verteidigung 1

Schutz: 0
LB 6
AM 6

Laufbahnen

Grauer Druide (2)

Ausrüstung

Waffe Wurfmesser (1W3)

ZURÜCK IN PARSUUL

Der Kriegstreiber wird auf irgendeine Art (durch fremde Hand) sterben, bevor Parsuul erreicht wird (z.B. durch einen Meuchler). Die Helden bekommen keine Belohnung.

