



# DER PALAST DER BESTIEN



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.

# DER PALAST DER BESTIEN

Die Helden sollen den Palast eines Adligen auskundschaften, der gegen den König von Parsuul intrigiert. Sie müssen sich gegen eine riesige Horde von Bestien erwehren, die dem Adligen zur Verfügung stehen. Außerdem kommen ihnen Piraten in den Weg. Ein ehemaliges Opfer des Adligen hilft den Helden und der Sternengott Sa'Tel unterstützt die Helden mit einem magischen Schwert.

## PARSUUL

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

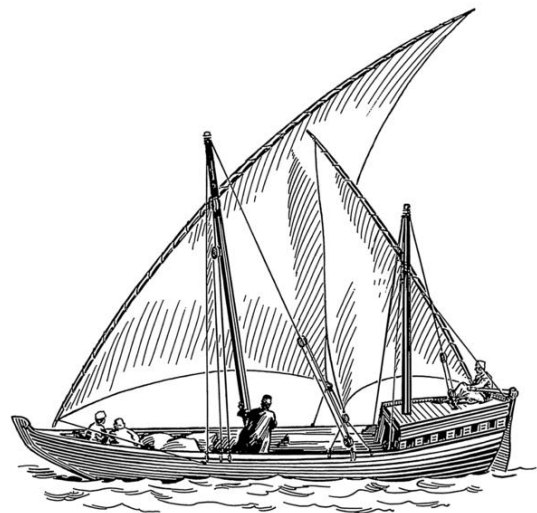
Die Helden haben aus dem letzten Abenteuer keine Belohnung erhalten und sind froh, dass die ihnen bereits bekannte Magierin **Gilanora** sie mit einem weiteren Auftrag betrauen möchte. Sie sollen den Palast des arroganten Adligen **Darass Xzard** auskundschaften, der gegen den König von **Parsuul**, **Zandar Bley**, intrigiert.

**Darass Xzard** stammt aus altem parsuuler Adel. Er lebt auf der Insel **Mavindara** vor der Küste von Parsuul im so genannten „Palast der Bestien“. Der Palast wurde von den Alt-vorderen gebaut und hat seinen Namen von den steinernen Bestien, mit denen er verziert ist.

**Gilanora** stellt ein Boot mit Mannschaft und Proviant zur Verfügung. Natürlich gibt es eine Belohnung, die höher ausfällt, da die Helden beim letzten Mal leer ausgegangen sind. Die Helden sollen nach Beweisen suchen, die **Darass Xzard** wegen Hochverrats belasten könnten.

Die Stimmung in **Parsuul** steht kurz vor dem Aufruhr, weil der König wegen stän-

diger Piratenüberfälle die Steuern erhöht hat, um mehr Kriegsgaleeren zu bauen. Es ist bekannt geworden, dass **Darass Xzard** seit einiger Zeit versucht, wichtige Persönlichkeiten in **Parsuul** auf seine Seite ziehen. Tatsächlich paktiert er mit Piraten, um den König zu stürzen. Seine Insel bietet ein ideales Versteck.



## AUF DEM MEER

Die Fahrt mit dem Boot verläuft ereignislos und dauert zwei Tage. Hier sollte beschrieben werden, wie wilde Meereskreaturen, die sich gegenseitig jagen und fressen. Die Mannschaft des kleinen, schnell-

len Seglers besteht aus dem erfahrenen

Seefahrer **Kimbor** und sechs Seeleuten.

### Kimbor

Attribute	Kampf	Schutz
Stärke 1	Raufen 0	leichte Rüstung (1)
Geschicklichkeit 1	Nahkampf 1	<b>LB 8</b>
Verstand 1	Fernkampf 0	
Auftreten 1	Verteidigung 1	

### Laufbahnen

Seefahrer 2

### Ausrüstung

Waffe: Dolch (1W3), Wurfspeer (1W6+1)

### Seemann

Attribute	Kampf	Schutz
Stärke 0	Raufen 0	leichte Rüstung (1)
Geschicklichkeit 1	Nahkampf 0	<b>LB 4</b>
Verstand 0	Fernkampf 0	
Auftreten -1	Verteidigung 0	

### Laufbahnen

Seemann 1

### Ausrüstung

Waffe: Dolch (1W3-1)

## DIE INSEL MAVINDARA

Die Insel Mavindara ragt steil aus dem Meer und ist teilweise bewaldet; in den Steilklippen lebt eine große Kolonie von **Maducedras**, geflügelte Meeresreptilien (ähnlich kleinen Flugsauriern), die laut dem Kapitän keine Gefahr darstellen, so lange man sich nicht der Kolonie nähert. Der Palast liegt auf einer Anhöhe, zu der ein gepflasterter Weg nach unten zu einem kleinen, gut befestigten Hafen mit

hohen Kaimauern führt. Der Zugang ist durch ein Tor gesichert, das vom Kai aus geöffnet werden kann. Man kann nicht sehen, ob sich dort Schiffe befinden.

Die einzige Möglichkeit, ungesehen an Land zu gelangen, befindet sich am Fuß der Steilklippe direkt unterhalb der Maducedra-Kolonie.

Ein Schwarm von 10 Maducedras greift die Helden an, nachdem sie aus dem Boot gestiegen sind.

### Maducedra

Attribute	Kampf	Schutz
Stärke 0	Nahkampf 1 (Biss) 1W3-1	1
Geschicklichkeit 1	Verteidigung 1	<b>LB 2</b>
Verstand -2		

Auf der Insel lauern keine Gefahren. In Wald versteckt sich **Ysodeus Ithas**, ein Adliger, der von **Darass Xzard** in den Palast eingeladen wurde, um ihn für seine Sache einzunehmen. **Ysodeus** hat sich jedoch geweigert, **Darass** zu unterstützen, denn er hasst Piraten. Sie entführten einst seine Tochter. **Ysodeus** wurde von

**Darass** gefangen gehalten, konnte aber vor drei Tagen fliehen und versteckt sich nun hier. Er unterstützt die Helden, wenn sie ihn zurück nach **Parsuul** nehmen. Er kann ihnen sagen, wie sie ungesehen in den Palast kommen, hat aber vom Palast selbst zu wenig gesehen, um ihnen dort behilflich zu sein.

## Ysodeus Ithas

Attribute	Kampf	
Stärke -1	Raufen -1	Schutz 0
Geschicklichkeit 0	Nahkampf 0	LB 3
Verstand 1	Fernkampf -1	
Auftreten 2	Verteidigung 0	
<b>Laufbahnen</b>		
Adliger 2		
<b>Ausrüstung</b>		
Waffe: keine		

## DER PALAST DER BESTIEN

Der Palast hat drei Ebenen:

Die unterste Ebene besteht aus der großen Küche, den Räumlichkeiten der Dienerschaft, Sklavenpferchen, einem Kerker mit mehreren Zellen, Vorratslagern, Bade-

öfen und vielen verwinkelten Gängen. Getrennt davon befindet sich ein Zwinger mit Bestien (**Ibugs**), die unter einem magischen Bann stehen und nur dem Träger des **Rings der Bestien** gehorchen.

Die Sklaven und Diener werden in der Regel – mit oder ohne Geschrei – flüchten.

### Ibug

Ibugs sind giftgrüne, koboldartige Kreaturen von halber Mannsgröße mit scharfen Krallen. In dem Zwinger hausen 20 von ihnen.

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

Die mittlere Ebene umfasst einen großen, hohen Saal für zeremonielle Zwecke (geschmückt mit diversen Reliefs, Säulen, Kapitellen und Statuen, die die verschiedenartigsten Bestien darstellen) und diverse kleine Räumlichkeiten, die jedoch nicht genutzt werden. In einem befinden sich alte Möbelstücke, ein paar alte Waffen, Rüstungen und Schilde und anderes Gerümpel. Allerdings befindet sich unter den Waffen auch ein magisches Schwert des Sternengottes Sa'Tel, das sich den Helden ggü. mit einem kleinen Lichtblitz bemerkbar macht. In der Klinge ist der Name

**Sternenwächter.** Das Schwert verbessert den Erfolg um 1 (mächtiger Erfolg auch bei einer 11, jedoch nicht legendärer) und macht 1 mehr Schaden.

Es führen kleine Treppen für die Dienerschaft in die obere und die untere Ebene und eine große, breite Treppe zum Haupteingang nach unten und in die fürstlichen Gemächer nach oben.

Außerdem liegt auch auf dieser Ebene ein Zwinger mit Bestien (**Krekk**).

### Krekk

Krekks sind zweibeinige, Krokodilen ähnliche Monster mit Schuppenhaut. Im Zwinger hausen 5 Krekks.

Attribute	Kampf	
Stärke 2	Nahkampf: 2 (Biss) 1W6+1	Schutz: 3
Geschicklichkeit 0	Verteidigung 1	LB 6
Verstand -1		

Die oberste Ebene umfasst die Gemächer von **Darass Xzard**, großzügig angelegte, helle Räume, mit Blick auf das Meer (Schlafraum, Ankleideraum, Wohnraum, Audienzraum, Arbeitsraum, Baderaum, Harem), die prunkvoll ausgestattet sind.

Von seinem Arbeitsraum führt eine verborgene Tür in seinen Schatzraum voller Gold. Vom Ankleideraum führt ein Gang zu mehreren kleinen Räumen für Leibdiener. Auch auf dieser Ebene befindet sich ein Zwinger mit Bestien (**Sithras**).

### Sithra

Sithras sind annähernd zwei Meter große ungeschlachte Monster mit dicken Armen und Beinen und riesigen Augen. Sie haben eine mindere Intelligenz und können mit Waffen umgehen. Im Pferch befinden sich zwei Sithras.

Attribute	Kampf	
Stärke 4	Nahkampf 2	Schutz: 3
Geschicklichkeit -1	Raufen 1W3-1	LB 14
Verstand -1	Verteidigung 1	

**Ausrüstung**  
2-Hand-Streitkolben (1W6+2)

## DARASS XZARD

Darass Xzard ist das Oberhaupt einer alten parsuuler Adelsfamilie. Er ist sehr intelligent, in guter körperlicher Verfassung und ein geübter Jäger. Seine größte

Schwäche ist sein Hochmut. Er wird versuchen, die Helden zu korrumpieren. Er trägt mehrere Ringe. Der einzige schlichte Ring ist der „Ring der Bestien“, mit dem er die Bestien kontrolliert.

### Darass Xzard

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

**Laufbahnen**  
Adliger 4 Jäger 1

**Ausrüstung**  
Bogen (1W6)

## DER HAFEN

Der Hafen besteht aus einem Lagerhaus, einer kleinen Reparaturwerft und einem zweistöckigen Wachhaus, in dem sich zwei der vier Hafenwachen aufhalten; die

anderen beiden sind für das Öffnen und Schließen des Hafentores abgestellt.

Im Hafen liegt eine Piratengaleere mit 1 Kapitän und 30 Mann Besatzung, die auf die Dämmerung warten, um auf Beutezug zu gehen.

### Piratenkapitän

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

**Laufbahnen**  
Pirat 2

**Ausrüstung**  
Waffe: Krummsäbel (1W6+1)

**Pirat**

Attribute	Kampf	Schutz
Stärke 1	Raufen 1	sehr leichte Rüstung (1)
Geschicklichkeit 1	Nahkampf 1	LB 4
Verstand 0	Fernkampf 0	
Auftreten 0	Verteidigung 0	

**Laufbahnen**

Pirat 1

**Ausrüstung**

Waffe: Krummsäbel (1W6+1)

**Hafenwache**

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

**Laufbahnen**

Krieger 1

**Ausrüstung**

Schwert (1W6+1), Armbrust (1W6)

## RÜCKKEHR NACH PARSUUL

Die Rückkehr verläuft ereignislos. Je nach Ergebnis wird die Belohnung schwanken.

