



BARBARIANS OF LEMURIA

EINE EINFUEHRUNG

Deutsch von Norbert Franz

Willkommen in Lemuria, einem Land voll mächtiger Stadtstaaten, ausladender Urwälder und antiker Ruinen. Du existierst im **Zweiten Zeitalter der Menschen**, einer Epoche, in der die schrecklichen und unmenschlichen Zaubererkönige schon lange vernichtet sind. Es ist ein raues Zeitalter der Hexerei und des Blutvergießens, ein Zeitalter, in dem bereits ein starker Arm, ein mutiges Herz und eine stählerne Klinge genügen können, um deinen Namen in die Annalen der Geschichte einzuritzen!

UEBER WILDNIS UND STADTSTAATEN

Die Länder Lemurias sind weit und unterschiedlich und enthalten zum Beispiel die **Wüste von Beschaar**, Heimat aufbrausender Stammeskrieger, die auf riesigen flugunfähigen Vögeln reiten und gleichermaßen Überfälle durchführen wie auch Handel treiben, und die **Leeren Lande**, gewaltige verwüstete Ödlande, die bisher kaum erkundet wurden. Andere herausragende Landesteile sind zum Beispiel die **Klaar-Ebene**, von Ruinen übersäte Prärien, welche die Heimat der wandernden **Azurnen** sind, einem Volk, das besonders auf Handel aus ist; dann die schwülen, von Ungeheuern wimmelnden Dschungelgebiete **Qo** und **Qush**, das letztere die Heimat der grimmigen Tiermenschen, genannt **Grooth**; und die **Nördliche Einöde**, eine eiskalte Tundra, in welcher die blondhaarigen Barbaren von **Valgard** überleben. Ebenfalls gibt es dort das **Axos-Gebirge**, eine breite Bergkette, in der verschiedene Stämme von Menschen wohnen, aber noch bemerkenswerter, die scheuen **Geflügelten Menschen**, die in ihren höchsten Gipfeln ihr Zuhause haben.

Obwohl diese Gebiete der Wildnis majestätisch und voller Gefahren sind, könnte man doch behaupten, dass noch größere Gefahren in den Stadtstaaten von Lemuria lauern, jenen Leuchten der Zivilisation inmitten eines ungezähmten, von Ruinen gesprenkelten Landes. An erster Stelle unter den Stadtstaaten steht **Satarla**, eine eindrucksvolle, weltoffene Stadt, welche die **Große Bibliothek** ihr Eigen nennt und bekannt ist für ihre **Himmelflotte**. Ihre größte Rivalin unter den Städten ist **Parsuul**, eine an der Meeresküste gelegene Kaufmannsmetropole mit einer mächtigen seetüchtigen Marine. **Tyrus**, erbaut am Fluss Tyr, ist ebenfalls

eifersüchtig auf Satarla und kein Freund der Magie, die dort gesetzlich verboten ist. Ebenso kann aber noch eine Vielzahl anderer Stadtstaaten besucht werden, einschließlich der Stadt **Halakh**, die berüchtigt ist für ihre Meuchelmörder und die Verehrung des Todesgottes; **Zalut**, regiert von schrecklichen Magiern, welche das alte Wissen der Zaubererkönige begehren; und **Malakut**, die „Stadt der Diebe“, um nur ein paar zu nennen.

UEBER TIERE UND REITTIERE

Es gibt nur eine kleine Anzahl von Säugetieren, die jenes Land bewohnen und auch die Vögel sind spärlich gesät, wobei viele der ersteren verbreitete häusliche Nutztiere wie zum Beispiel Schafe, Schweine und Rinder sind, ebenso wie riesenhafte, mächtige Wildtiere wie **Schreckenswölfe** und das **Elasmotherium**. Fische und Insekten gibt es massenhaft, wobei diese letzteren in zahlreichen Formen und Größen vorkommen. Von größerer Bedeutung sind dagegen jedoch die zahlreichen großen Reptilien Lemurias, gigantische Lasttiere mit drei Hörnern namens **Banth**, die gewaltigen zweibeinigen Tyrannenechsen, die als **Charks** bekannt sind, oder auch große mit Hautflügeln ausgestattete Flugreptilien wie die **Azhdarkho**, um nur ein paar wenige zu erwähnen.

Verbreitete Reittiere sind Geschöpfe wie die zweibeinigen echsenartigen **Kroarks**, das eigentümliche säugetierartige vierbeinige Tier **Parvalus**, und der treffend benannte wüstenbewohnende Vogel, der **Sandläufer**.

Zahlreiche seltsame und bedrohliche Ungeheuer haben sich in den wilderen Orten Lemurias eingenistet, weshalb ein Reisender dort stets auf der Hut bleiben sollte.

UEBER MAGIE UND DIE GOETTER

Jene Personen, die wohl bewandert in den verborgenen Künsten sind, können in Lemuria Magie wirken, doch bereits durch ihre bloße Natur befleckt diese Macht diejenigen, die sie benutzen, und die noch mächtigeren **Magier** werden an Körper und Geist missgestaltet. Es verwundert darum wenig, dass die meisten Personen, die den Pfad der Magie verfolgen, von einer nicht gerade

tugendhaften Denkweise geprägt sind oder noch bei klarem Verstand.

Während die Unwissenden die Werke der **Alchemie** als Zauberei ansehen, sind sie doch in Wirklichkeit wissenschaftlich erzeugt, fokussiert auf die Erschaffung ausgeklügelter Geräte wie die Himmelschiffe von Satarla, oder Präparate wie bestimmte Tränke. Selbstverständlich handelt es sich bei solchen Erfindungen um zeitaufwendige und kostspielige Unterfangen.

Priester und ihre düsteren Pendants, die dunkle Gottheiten verehrenden **Druiden**, inspirieren andere dazu, ihren gewählten Gottheiten zu folgen, und obgleich sie dem Anschein nach Wunder wirken, lassen sich diese doch oft als Zufälle interpretieren. Trotz all des religiösen Eifers sowohl der Priester als auch der Druiden besitzen die meisten Lemurier eine recht pragmatische Einstellung gegenüber den Göttern: Sie senden ab und zu ein kurzes Gebet an diejenige Gottheit, die im Moment gerade die angemessenste zu sein scheint, die man anrufen oder besänftigen sollte.

Zu den sogenannten „**Zwanzig Göttern**“ gehören solche göttlichen Wesenheiten wie **Hurm der Himmelsvater** und König der Götter, **Nemmereth der Todesgott**, der ebenfalls als Dunkler Gott von Grauen Druiden angebetet wird, und **Piandra die Göttin des Glücks**. Die **Dunklen Götter** sind solche üblen Gestalten wie **Hadron der Dunkle** und **Morgazzon der Dämonenfürst des Wahnsinns**. Nur die wahrhaft Verkommenen, Wahnsinnigen und Boshaften schließen sich aus freiem Willen den von Druiden angeführten Kulturen an, die sich den Dunklen Göttern verschrieben haben, und nehmen an ihren Menschenopfern teil.

WIE FUNKTIONIERT BARBARIANS OF LEMURIA NUN

von Thomas M. Weghofer

Regeltechnisch ist BoL einfach. Jeder Charakter hat 4 **Berufe** (Laufbahn), 4 **Attribute** (Stärke, Geschick, Verstand, Auftreten) und 4 **Kampffähigkeiten** (Initiative, Nahkampf, Fernkampf, Verteidigung).

Die Werte gehen dabei von -1 bzw. 0 bis 5. Zu Beginn verteilt man je 4 Punkte. Ausser bei den Berufen kann man mit einem Wert von -1 starten. Die Obergrenze für neue Charaktere liegt bei 3. Dazu kommen noch Gaben und Schwächen die den Charakter abrunden.

Gewürfelt wird mit 2W6 + Attribut + Kampffähigkeit oder Beruf und alles ab einer 9 ist ein Erfolg.

Es gibt keine **Fertigkeiten**. In BoL wird davon ausgegangen das ein Krieger, Dieb, Barde all das gelernt hat, was er braucht um in seinem Beruf zu überleben. Im

übrigen wird man direkt dazu aufgefordert alles was man macht nicht schönede abzuhandeln sondern zu beschreiben.

Es gibt keine langen Ausrüstungslisten, der Charakter verfügt praktischerweise immer über das was gerade benötigt wird.

Helden haben **Heldenpunkte** um wahrhaft heroische Dinge zu tun wie den Tod von der Schippe zu springen, Erzählrechte zu kaufen (in geringem Maße) oder einfach um mehr Schaden zu machen.

Gegner gibt es in 3 Abstufungen, *Gesindel*. Das sind diejenigen die einfach nur im Weg stehen und mit einem Handstreich getötet werden. *Handlanger* leben ein wenig länger und treten oft nur zu 2-3 pro Spielercharakter auf. *Schurken* hingegen sind den Helden ebenbürtig und verfügen auch über Schurkenpunkte die der SL analog zu Heldenpunkten einsetzen kann.

Bei den **Zaubersprüchen** hat es sich der Autor besonders einfach gemacht, es gibt keine. Dafür 4 Stufen von Zaubertricks bis zur Welt-untergangsmagie. Ganz im Sinne des *Sword & Sorcery Feelings* ist Magie böse und jeder soll sich selbst überlegen wie seine Sprüche funktionieren. Standardmagie findet man hier nicht. Dafür Beispiele was man auf unterschiedlichen Stufen so anfangen kann.

Priester können nicht zaubern, wenn sie nicht zugleich auch die Zaubererlaufbahn gewählt haben. Aber sie können durch den Einsatz von Schicksalspunkten temporär Boni auf Handlungen verleihen.

Ein Charakter ist in 10 Minuten erstellt und mit einer Hintergrundgeschichte versehen, denn selbst wenn man sich keine Gedanken macht, ergeben die 4 Laufbahnen automatisch ausreichend Ideen über den bisherigen Werdegang der Figur.

Kurz gesagt, wer:

- einfache aber nicht simple Regeln mag
- lange Ausrüstungstabellen hasst
- epische Magie ohne vorgefertigte Zaubersprüche liebt
- von Beginn an einen kompetenten Charakter spielen will

ist bei **Barbarians of Lemuria** genau richtig.

–

Mehr über BoL findet man unter:

<https://www.truant.com>

<https://boldeutsch.blogspot.com>

<http://swordandsorcerey.wordpress.com>