Sample file

# BARBARIANS OF LEMURIA

*Sword & Sorcery*-Rollenspiel von Simon Washbourne

Sample file

TRUANT
SPIELE

Impressum

# BARBARIANS OF LEMURIA


## Barbarians of Lemuria Mythic Edition

**Autor:** Simon Washbourne

**Originalausgabe:** Filigree Forge

**Kickstarter, Produktion, Graphik Design:** Phil Garrad (Filigree Forge)

**Lektorat:** Nick Riggs

**Spieltester:** Alison Richards, Ian Greenwood, Mike Richards, Paul Simonet, Nigel Uzzell, Janine Uzzell, Robert Irwin, Annette Washbourne

**Kulte und Organisationen:** Alex Hanna, *The Arena of Thorns*; Camilla Chalcraft, *The Daughters of Degara*; Alexander Graeme Hunt, *The Brotherhood of the Purple Turalon*

## Mit Dank an

- Amel Barrientos, Andrew „The Venomous Pao" Trent, Billy Simson, Cameron Smith, Chris Harper, Chris Rutkowsky, Dave Bell, Frank Williams, Garnett Elliott, Günther Lietz, Joseph C. Wolf, Keith Vaughn, Marc Meischke, Mike Hill, Mike Richards, Nathaniel Torson, Robert Davis, David Bezio
- The members of the old Lords of Lemuria, and the new Champions of Lemuria forums, and the BoL Yahoo and Google+ groups
- *Battlefield Rounds* – These rules have been adapted from those that originally appeared in the *Honor + Intrigue swashbuckling* adaptation of the BoL system, by Chris Rutkowsky
- *Ship-to-Ship Battles* – These rules have been adapted from those originally appearing in the *Heroes of Hellas* adaptation of the BoL system, by Chris Harper
- Inspiration for the map and locations of the lands to the north of Lemuria – Chris Haba
- And special thanks to my understanding wife Annette

## Mitwirkende der ersten deutschen Ausgabe von 2010

- Frank Falkenberg, Manfred Fischer, Björn Lensig, Alexander Malik, Daniel Mayer, Moritz Mehlem, Matthias Schäfer, Karsten Schreurs, Ingo Schulze, Jörg Theobald, Mario Truant

## Neue deutsche Ausgabe von Truant Spiele

**Herausgeber:** Mario Truant

**Übersetzung:** Ulrich-Alexander Schmidt

**Titelbild:** Emmanuel Roudier

**Illustrationen:** Emmanuel Roudier, Björn Lensig, Peter Frain

**Kartographie:** Robert Altbauer (www.fantasy-map.net), Björn Lensig, Arnaud Prié

**Lektorat & Layout:** Mario Truant

**Korrektorat:** Marc Meischke, D.C. Discher, Oliver von Spreckelsen, Marc Truant, Michelle Truant

## Besonderer Dank geht an

- Marc Meischke für seine redaktionelle Mithilfe
- Arnaud Prié und Emmanuel Roudier von Ludospherik für die Verwendung der Illustrationen der französische Ausgabe
- Björn Lensig für die Illustrationen der ersten deutschen *Barbarians of Lemuria*-Ausgabe
- Markus Plötz von Ulisses Spiele für die Verwendung der Illustrationen der ersten deutschen Ausgabe
- Jens Schumacher und Ingo Beyer für viele wertvolle Hinweise und Tipps

## Einflüsse

- Lin Carter, *Thongor of Lemuria*
- C.L. Moore, *Jirel of Joiry*
- Clark Ashton Smith, *The Zothique Cycle and Hyperborean Tales*
- Edgar Rice Burroughs, *Barsoom series*
- Fritz Leiber, *Fafhrd and the Grey Mouser*
- John Jakes, *Brak the Barbarian*
- Karl Edward Wagner, *Kane, the Mystic Swordsman*
- Michael Moorcock, *Elric of Melniboné*
- Robert. E. Howard, *Conan the Barbarian, King Kull, Solomon Kane, Bran Mak Morn, Cormac Mac Art*

TRUANT®

**TRUANT UG** (haftungsbeschränkt) · Frauenlobstr. 95 · 55118 Mainz · **www.truant.de**
**Artikel-Nr. 1302 · ISBN 978-3-949089-03-9 · Taschenbuchausgabe**



© 2015 Simon Washbourne, Mythic Edition Version 2.6. Beyond Belief Games. Alle Rechte vorbehalten.
© 2017/2021 Deutsche Ausgabe von TRUANT UG (haftungsbeschränkt), Mainz unter Lizenz von Simon Washbourne.



Sample file

**Kapitel 1: Willkommen in Lemuria** 5

Sword & Sorcery . . . . . 5
Barbarians of Lemuria. . . . . 6
Rollenspiel . . . . . 7
Schlüsselbegriffe . . . . . 7
Einfache Regeln . . . . . 9
Laufbahnen . . . . . 9
Attribute . . . . . 9
Kampffähigkeiten . . . . . 10
Eigenschaften . . . . . 10
Hausregeln. . . . . 10
Der Kernmechanismus . . . . . 10

**Kapitel 2: Heldenerschaffung** 11

Herkunft und Konzept . . . . . 11
Attribute . . . . . 11
Kampffähigkeiten . . . . . 13
Lebensblut . . . . . 15
Heldenpunkte . . . . . 16
Heldenhafte Anfänge . . . . . 16
Heldenlaufbahnen. . . . . 22
Gaben und Schwächen . . . . . 42
Sprachen . . . . . 47
Ausstattung der Helden . . . . . 48
Waffen . . . . . 50
Rüstungen . . . . . 51

**Kapitel 3: Der Weg zum Ruhm** 54

Handlungen ausführen . . . . . 54
Blutige Klingen: Der Kampf. . . . . 57
Kampfoptionen . . . . . 61
Die Horderegeln für Gesindel. . . . . 61

**Kapitel 4: Lemurische Kriegsführung** 62

Kämpfe zu Land . . . . . 62
Schlachten führen . . . . . 64
Kämpfe zu Wasser . . . . . 65
Manövrieren . . . . . 67
Schiffe angreifen . . . . . 68
Beispielschiffe . . . . . 70
Himmelsboote in der Schlacht . . . . . 73

**Kapitel 5: Geschichte, Land und Leute** 74

Die Götter Lemurias. . . . . 76
Die Zwanzig Götter . . . . . 76
Die Dunklen Götter . . . . . 79
Die Völker Lemurias . . . . . 81
Die Geographie Lemurias. . . . . 85
Die Kreaturen von Lemuria . . . . . 97
Dämonen . . . . . 116
Lemurisches Lexikon . . . . . 119

**Kapitel 6: Geheimnisse von Lemuria** 122

Alchimisten . . . . . 122
Alchimistische Präparate . . . . . 124
Gerätschaften & Schöpfungen . . . . . 126
Priester und Druiden. . . . . 128
Magier . . . . . 129
Zaubertricks. . . . . 130
Zauber der Ersten Ordnung . . . . . 130
Zauber der Zweiten Ordnung . . . . . 131
Zauber der Dritten Ordnung . . . . . 133
Lemurische Kulte . . . . . 136

**Kapitel 7: Lemurische Sagas** 139

Belohnungen . . . . . 143
Nichtspielercharaktere. . . . . 145
Gesindel. . . . . 145
Handlanger . . . . . 145
Schurken . . . . . 149
Beispielabenteurer . . . . . 152
Krongar der Gladiator . . . . . 158
Krongar und die Insel des Verderbens . . . . . 161
Krongar und die Ebene des Todes . . . . . 164
Krongar und die Diebe von Malakut . . . . . 168
Krongar und der Fluch des Uzar-Thom . . . . . 173
Krongar und der Saga-Generator . . . . . 176

**Anhänge und Tabellen** 183

Sample file

Sample file

KAPITEL 1

# WILLKOMMEN IN LEMURIA

*„Dies ist ein primitives, brutales Zeitalter der Hexerei und des Blutvergießens, in welchem starke Männer und schöne Frauen, Kriegsherren, Priester, Zauberer und Gladiatoren eine blutige Spur auf ihrem Weg zum Thron Lemurias hinterlassen.*
*Es ist eine Epoche der Heldensagen und Erzählungen voller Tapferkeit."*

**–Aus der Blutroten Edda**

## Sword & Sorcery

Sword & Sorcery – deutsch: Schwert und Zauberei – ist ein Subgenre der Fantasy. Zu den typischen Bestandteilen gehören schwertschwingende Helden, die sich in brutale und spannende Kämpfe und Schlachten stürzen. Die Handlung konzentriert sich hauptsächlich auf persönliche Konflikte statt auf weltbewegende Ereignisse oder die Rettung ganzer Nationen. Die Protagonisten sind weitaus klischeehafter als in anderen Spielarten der Fantasy – die Helden sind in der Regel Wanderer und Söldner, die aktiv nach Reichtümern und Abenteuern suchen, da für sie gewöhnliche Arbeit als todlangweilig gilt. Sword & Sorcery unterscheidet sich wesentlich von Tolkiens Werken und denen seiner Nachahmer, da sie die menschlichen Erfahrungen aus einem anderen, finstereren Blickwinkel schildern.

Häufig vertreten unter den Helden des Sword & Sorcery-Genres ist der muskelbepackte Barbar, der oft aus einer rauen, ursprünglichen Region stammt, seien es die „Eisigen Öden" oder die „Nördlichen Berge". Der Held verlässt seine wilde Heimat, um in zivilisierteren Ländern sein Glück zu versuchen und Reichtümer zu erbeuten. Dort bringt ihm sein grobes, wildes Äußeres die Bewunderung der (zumeist) knapp bekleideten Frauen ein, während er sich mit seiner mächtigen Klinge einige Münzen dazu verdienen kann.

Die Protagonisten der Sword & Sorcery-Erzählungen sind oft mehr am Überleben interessiert, als dass sie sich mit Fragen um Gut und Böse befassen. Und viele der bekanntesten Helden des Genres wie Elric und Kane sind eigentlich Antihelden, welche mit seelenverderbenden übernatürlichen Kräften zu tun haben und für ihren eigenen Machtdurst tragische Konsequenzen erleiden müssen.

Das Genre ist von Männern dominiert, auch wenn durchaus Kriegerfrauen auftreten, welche den Männern problemlos das Wasser reichen können wie die Red Sonja oder Jirel von Joiry. Die Helden sind zähe Gladiatoren und kämpfen zur Begeisterung der Menge. Sie sind gemeine Piraten, die nach Schätzen und Abenteuern suchen, oder riskieren als Grabräuber ihr Leben in modrigen alten Grüften voller Fallen und monströser Wächter. Die Frauen dagegen sind typischerweise kaum bekleidete Schönheiten, welche vor bösen Priestern gerettet werden wollen, oder schlanke, bewegliche Abenteurerinnen, die genauso gut kämpfen können wie gewöhnliche Männer und gleichermaßen bereit sind, einem Barbaren den Schädel einzuschlagen oder mit ihm zu schlafen.

Natürlich braucht jeder Held ihm würdige Feinde: böse Nekromanten, wahnsinnige Zauberer und irrsinnige, verdorbene Priester sind häufig in Sword & Sorcery-Erzählungen vertreten. Manche Gegenspieler sind auch schwachbrüstige, intrigante Adelige oder listige Meuchelmörder, doch auch hinter diesen und ihren finsteren Plänen steht in der Regel ein böser Zauberer oder Hexer. Diese mächtigen Männer wurden von den übernatürlichen Mächten verdorben, die die Quelle ihrer arkanen Kräfte sind. Sie sind nun durch und durch böse. Meistens sind sie aber immer noch menschlich genug und somit verletzlich gegen kalten Stahl. Ihre Magie ist oft sehr mächtig, erfordert aber langwierige komplexe Rituale, was ihre Anwendung einschränkt.

Die Hauptcharaktere sind nun selten darauf aus, die Welt vor den Dienern des Bösen zu retten. Sie wollen sich eigentlich nur um ihren „eigenen Kram" kümmern. Doch am Ende mischen sie sich doch ein und tun dann „das Richtige" in ihrer bodenständigen Art. Sie sind nicht herzlos, da sie dazu neigen, sich vor Schwächere zu stellen und jene zu Fall zu bringen, die andere herumstoßen. Sie sind niemals von Grund auf böse – dies ist die Rolle der Schurken!

Sample file