

## Reichweitentabelle

| Reichweite  | Reichweitenstufe | Modifikator |
|-------------|------------------|-------------|
| Kurz        | 1x               | 0           |
| Mittel      | 2x               | -1          |
| Weit        | 3x               | -2          |
| Sehr Weit   | 4x               | -4          |
| Extrem Weit | 5x               | -6          |

## Zaubertabelle

| Zauberordnung  | Schwierigkeitsstufen       | AM-Kosten    |
|----------------|----------------------------|--------------|
| Gebrauchsauber | Automatisch / Leicht       | 1 oder 2     |
| Erste Ordnung  | Normal / Knifflig          | 5 (min. 2)   |
| Zweite Ordnung | Schwierig / Sehr Schwierig | 10 (min. 6)  |
| Dritte Ordnung | Herausfordernd             | 15 (min. 11) |

## Alchemie-Komplexitätstabelle

| Komplexität des Präparats | Schwierigkeit  | Modifikator auf den Würfelwurf |
|---------------------------|----------------|--------------------------------|
| Gewöhnlich                | Normal         | +0                             |
| Ungewöhnlich              | Schwierig      | -2                             |
| Selten                    | Sehr Schwierig | -4                             |
| Einzigartig               | Herausfordernd | -6                             |

Anmerkung: Die obige Tabelle geht davon aus, dass der Alchemist Zugriff auf ein voll ausgestattetes Labor und alle notwendigen Rohmaterialien hat. Ist das nicht der Fall, erhöht sich die Schwierigkeit um eine Komplexitätsstufe (also z.B. von Gewöhnlich zu Ungewöhnlich).

## Kreaturengrößentabelle

| Größe       | Schaden | LB  | Basis-BW* | Beispiel   |
|-------------|---------|-----|-----------|------------|
| Winzig      | 1       | 1   | 15'       | lit        |
| Sehr klein  | W2      | 2   | 20'       | Zula       |
| Klein       | W3      | 5   | 25'       | Uzeg       |
| Mittel      | W6-1    | 10  | 25'       | Yorth      |
| Groß        | W6      | 20  | 30'       | Andrak     |
| Sehr groß   | W6+2    | 30  | 30'       | Deodarg    |
| Riesig      | 2W6-1   | 40  | 35'       | Banth      |
| Massiv      | 2W6     | 50  | 35'       | Chark      |
| Enorm       | 2W6+2   | 60  | 40'       | Poad       |
| Gigantisch  | 3W6     | 70  | 40'       | Kalathorn  |
| Immens      | 3W6+2   | 85  | 45'       | Xolth      |
| Unglaublich | 4W6     | 100 | 45'       | Behemathon |

\* Basis-Bewegungsweite, falls man diese optionalen Angaben verwenden möchte.

## Waffentabelle

| Waffe             | Schaden | Anmerkungen                                                         |
|-------------------|---------|---------------------------------------------------------------------|
| Armbrust          | W6+1    | 2 Runden zum Laden, Rws 25', BbH                                    |
| Armbrust, schwere | W6+3    | 3 Runden zum Laden, Rws 35', BbH                                    |
| Axt               | W6      | Kgw                                                                 |
| Axt, 2H           | W6+2    | BbH                                                                 |
| Bogen             | W6      | Rws 20', BbH                                                        |
| Bogen, schwerer   | W6+2    | Rws 35', BbH                                                        |
| Dolch             | W3      | Kgw, leicht zu verstecken, keine schwere oder „beidhändige“ Version |
| Faust             | W2      | W3 mit Schlagring, keine schwere Version                            |
| Flegel            | W6+1    | Immer -1 auf den Angriffswurf                                       |
| Flegel, 2H        | W6+3    | Immer -1 auf den Angriffswurf, BbH                                  |

| Waffe                        | Schaden | Anmerkungen                    |
|------------------------------|---------|--------------------------------|
| Halakhi Kir (schwerer Dolch) | W6-2    | Kgw, keine zweihändige Version |
| Kampfstab                    | W6+1    | BbH                            |
| Keule                        | W6-1    | Kgw                            |
| Keule, 2H                    | W6+1    | BbH                            |
| Schleuder                    | W6-2    | Rws 10'                        |
| Stabschleuder                | W6      | Rws 20', BbH                   |
| Schwert                      | W6      | Beliebt bei Abenteurern        |
| Schwert, 2H                  | W6+2    | BbH                            |
| Speer                        | W6      | Kgw                            |
| (auch „Khastok“)             |         |                                |
| Speer, 2H                    | W6+2    | BbH                            |
| Stab                         | W6-1    | BbH                            |
| Streitkolben                 | W6      | Kgw, aber mit -1               |
| Streitkolben, 2H             | W6+2    | BbH                            |

Rws = Reichweitenstufe in Schritte  
BbH = Braucht beide Hände  
Kgw = Kann geworfen werden  
2H = Zweihandversion

## Rüstungstabelle

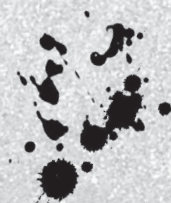
| Rüstungstyp          | Schutz (fester Wert) | Höchstwert Verteidigung/Einschränkung | Magier       |
|----------------------|----------------------|---------------------------------------|--------------|
| Sehr Leichte Rüstung | W3-1 (1)             | keine Einschränkung                   | AM-Kosten +1 |
| Leichte Rüstung      | W6-2 (2)             | 3                                     | AM-Kosten +2 |
| Mittlere Rüstung     | W6-1 (3)             | 3, Geschicklichkeit -1                | AM-Kosten +3 |
| Schwere Rüstung      | W6 (4)               | 2, Geschicklichkeit -1                | AM-Kosten +4 |
| Sehr Schwere Rüstung | W6+1 (5)             | 1, Geschicklichkeit -2                | AM-Kosten +5 |
| Schild               | +1                   | Kann keine Zweihandwaffen benutzen    | -            |



**Das Sword & Sorcery  
Rollenspiel**

„Es ist eine brutale, zügellose Zeit der Zauberei und des Blutvergießens, in welcher starke Männer und wunderschöne Frauen, Kriegsherren und Priester, Magier und Gladiatoren einander bekämpfen und sich ihren blutigen Weg freischlagen zum Throne von Lemuria. Es ist auch ein Zeitalter der Helden und ihrer Legenden, der Gagas voll der Tapferkeit. Und dies ist eine davon...“

– Aus der Blutroten Edda





### **Spieldesign**

Simon Washbourne

### **Deutsche Version**

*Koordination:* Alexander Malik

*Chefredaktion:* Frank Falkenberg

*Übersetzung:* Manfred Fischer, Daniel Mayer, Moritz Mehlem, Jörg Theobald

*Lektorat:* Ingo Schulze

*Herausgeber:* Mario Truant

*Grafikdesign:* Matthias Schäfer

*Titelbild Illustration:* Karsten Streurs

*Logodesign:* Matthias Schäfer

*Karte von Lemuria:* Björn Lensig

*Innenillustrationen:* Björn Lensig

*Layout:* Matthias Schäfer

### **Besonderer Dank bezüglich der englischen Originalfassung**

Michael Hill, Timothy Harper, Keith Vaughn, Mike Richards, Colin Chapman,  
Cameron Smith, Rich Spainhour, David Kot

### **Inspirationsquellen**

Lin Carter: *Thongor of Lemuria*

Robert. E. Howard: *Conan the Barbarian*, *King Kull* & *Bran Mac Morn*

John Jakes: *Brak the Barbarian*

Michael Moorcock: *Elric of Melnibone*

Fritz Leiber: *Fafhrd & The Grey Mouser*

Clark Ashton Smith: *The Zothique Cycle*

und sehr viele weitere



### **Ulisses Spiele GmbH**

Industriestr. 11 | 65529 Waldems

[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)

Art.-Nr. : US35001PDF

ISBN 978-3-86889-673-2

*Barbarians of Lemuria* © 2013 Simon Washbourne, UK.

Deutsche Ausgabe © 2013 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Simon Washbourne, UK.

# Vorwort des Autors zur deutschen Ausgabe

Ich begann die Thongor-Bücher von Lin Carter zu lesen, als ich sie im Alter von 12 oder 13 Jahren in der örtlichen Bibliothek entdeckte. Ich war zu der Zeit von ihnen gepackt und las sie mehrfach, bevor ich mich mit anderen Dingen zu beschäftigen begann (wie dem intensiven Spielen von D&D).

Es dauerte etwa zehn Jahre, bis ich ein paar der Thongor-Bücher in einem Gebraucht-Buchladen entdeckte und sie noch einmal las. Ich beschloss sogleich eine Rollenspielrunde zu leiten, die in Lemuria angesiedelt sein sollte, und besorgte mir die noch fehlenden Thongor-Bücher. Dann schrieb ich den ersten Entwurf dessen, was zu dem Spiel werden sollte, das ihr hier erworben habt.

Der erste Entwurf bestand nur aus ein paar handgeschriebenen Notizen, Gekritzel und Ideen auf ein paar losen Zetteln. Ich kam auf das Laufbahn-System zum Teil, weil Thongor während seines abenteuerlichen Lebens eine ganze Reihe an Laufbahnen durchlaufen hatte, und zum Teil aus Gründen der Faulheit – ich konnte mich nicht aufraffen eine Liste all der möglichen Fertigkeiten, die ein Sword&Sorcery-Charakter gebrauchen könnte, zu erstellen. Das Laufbahn-System entwickelte sich zu einem der entscheidenden Elemente, die *Barbarians of Lemuria* zu solch einem für Sword&Sorcery-Rollenspiel gut geeigneten Spiel machen.

Wir spielten BoL (unter diesem Kürzel war es inzwischen bekannt) viele Spielsitzungen lang, verfeinerten die Regeln und andere Punkte mit der Zeit, aber, offengestanden, brauchte es nicht viel Überarbeitung. Vielleicht liegt es daran, dass meine Spieler meinen eher zur Freiform neigenden Spielstil gewohnt waren, dass ich zu faul war mehr aufzuschreiben oder dass der Regelkern so eingängig ist.

Wie auch immer, es vergingen weitere Jahre und ich zog mehrfach um. Dabei verlor, verkaufte oder entledigte ich mich anderweitig meiner Thongor-Bücher. Als ich die Regeln dann in einer Schachtel in einem Abstellraum im Haus meiner Eltern wiederentdeckte, erkannte ich sofort das Potential und begann sie herzurichten und stellte sie auf 1km1kt.net (wo es viele andere gute, kostenlose Spiele gibt) online.

Über die Jahre bekam ich E-Mails von Leuten, die BoL mochten, die mich baten eine umfangreichere, vollständigere Version in Erwägung zu ziehen. Dies brauchte eine Weile, weil ich mir erneut die Thongor-Bücher zusammensuchen musste.

Dann hatte ich die Idee die offizielle Lizenz zur Verwendung von Lin Carters Thongor-Setting zu erwerben. Daraus wurde jedoch nichts, und ich verlor das Interesse an weiteren Arbeiten an BoL.

Ein Jahr später entschloss ich mich, BoL neu zu schreiben und meine eigene Version von Lemuria zu erschaffen. Das geschah aufgrund der Menge an Rückmeldungen von Leuten, die BoL spielten und die Lücken geschlossen sehen wollten. Es ist immer noch ähnlich zu dem Lemuria, in welchem die Abenteuer von Thongor stattfanden, aber es hat schon begonnen sich von diesen Wurzeln zu entfernen.

Die PDF-Ausgabe wurde im November 2008 zum Verkauf bereitgestellt und hat sich weit besser verkauft als jedes meiner anderen Spiele, und das in nur fünf Monaten (und die meisten dieser anderen Spiele waren bereits ein paar Jahre im Verkauf).

BoL wurde erstmals als gedruckte Ausgabe via LULU.com (eine großartige Möglichkeit für aufstrebende Autoren ihre „Meisterwerke“ als „richtiges Buch“ sehen zu können) erhältlich. Wiederum hatte sich BoL gut verkauft.

Ich war sehr erfreut, als mich eine französische Gruppe kontaktierte mit der Absicht das Spiel in Übersetzung herauszubringen. BoL verkaufte sich in Frankreich gut und die Gruppe hatte in der Zwischenzeit die von ihr erworbene Lizenz verlängert.

Dann, sogar noch beeindruckender für mich, ging ich einen Vertrag mit Cubicle 7 ein, die BoL bis heute produzieren. Die Verkäufe zogen dadurch noch stärker an.

Und jetzt bin ich in der glücklichen Lage den deutschen Lesern sagen zu können, dass sie nicht länger auf die Gelegenheit BoL zu spielen verzichten müssen. Es war die Voraussicht von Alexander Malik, der mich letztes Jahr ansprach um über eine deutsche Übersetzung nachzufragen, die dies möglich machte. Der Vertrag wurde geschlossen, und was ihr nun in Händen haltet, ist das Ergebnis. Ich hoffe Ihr habt Freude an diesem Buch und erlebt viele großartige Stunden Rollenspiels damit, denn ich bin überzeugt davon, dass *Barbarians of Lemuria* großartig für Sword&Sorcery-Rollenspiel ist.

Simon Washbourne, 19.06.2010



# Inhalt

|                                              |            |
|----------------------------------------------|------------|
| Vorwort des Autors zur deutschen Ausgabe.... | 3          |
| <b>1 – Einleitung .....</b>                  | <b>5</b>   |
| <b>2 – Rollenspiel .....</b>                 | <b>8</b>   |
| Überblick über das System.....               | 12         |
| Kernmechanismus .....                        | 13         |
| <b>3 – Einen Helden erschaffen .....</b>     | <b>15</b>  |
| Attribute.....                               | 15         |
| Kampffähigkeiten .....                       | 17         |
| Lebensblut .....                             | 19         |
| <b>4 – Heldenhafte Laufbahnen.....</b>       | <b>21</b>  |
| Auswahl der Laufbahnen .....                 | 23         |
| Die Laufbahnen.....                          | 34         |
| <b>5 – Heldenhafte Wurzeln.....</b>          | <b>37</b>  |
| Die Herkunft .....                           | 37         |
| Sprachen .....                               | 51         |
| Heldenpunkte .....                           | 52         |
| <b>6 – Das Spiel spielen.....</b>            | <b>53</b>  |
| Handlungen ausführen.....                    | 53         |
| Handlungsabwicklungstabelle.....             | 55         |
| Kampf .....                                  | 56         |
| Einsatz von Heldenpunkten .....              | 62         |
| Mächtiger Erfolg.....                        | 64         |
| Legendärer Erfolg .....                      | 65         |
| Kritischer Fehlschlag .....                  | 65         |
| Belohnungen .....                            | 66         |
| Abenteurpunkte .....                         | 67         |
| Nichtspielercharaktere .....                 | 68         |
| Das Spiel leiten .....                       | 71         |
| <b>7 – Das Rüstzeug der Helden.....</b>      | <b>75</b>  |
| Startausrüstung.....                         | 75         |
| Waffen .....                                 | 77         |
| Waffentabelle .....                          | 79         |
| Rüstung.....                                 | 80         |
| Rüstungstabelle.....                         | 80         |
| <b>8 – Magie und Alchemie .....</b>          | <b>83</b>  |
| Magie.....                                   | 83         |
| Zaubertabelle.....                           | 83         |
| Beispielzauber .....                         | 90         |
| Priester und Druiden .....                   | 92         |
| Alchemisten .....                            | 95         |
| Alchemie-Komplexitätstabelle.....            | 96         |
| <b>9 – Lemuria, Land der Abenteuer .....</b> | <b>101</b> |
| Die Geographie Lemurias.....                 | 101        |
| Karte von Lemuria .....                      | 104/105    |
| Die Rassen von Lemuria .....                 | 110        |
| Flora und Fauna Lemurias .....               | 115        |
| Kreaturengrößentabelle .....                 | 116        |
| Die Götter Lemurias .....                    | 125        |
| Ein Glossar lemurischer Begriffe .....       | 128        |
| Typische Handlanger-Charaktere.....          | 130        |
| <b>10 – Die Sagas der Helden .....</b>       | <b>133</b> |
| Beispielcharaktere .....                     | 134        |
| Krongar, der Gladiator .....                 | 141        |
| Krongar und die Insel des Verderbens ..      | 144        |
| Krongar und die Ebene des Todes.....         | 148        |
| <b>Anhang.....</b>                           | <b>152</b> |
| Charaktererschaffung Schritt für Schritt.... | 152        |
| Nachwort zur Übersetzung .....               | 158        |
| Charakterbogen .....                         | 160        |

Sample file



# I Einleitung

„Es ist eine brutale, zügellose Zeit der Zauberei und des Blutvergießens, in welcher starke Männer und wunderschöne Frauen, Kriegsherrn und Priester, Magier und Gladiatoren einander bekämpfen und sich einen blutigen Weg freischielen zum Thron von Lemuria. Es ist auch ein Zeitalter der Helden und ihrer Legenden, der Sagas voll der Tapferkeit. Und dies ist eine davon.“

- Aus der Blutroten Edda

## Das Zeitalter der Zaubererkönige

Vor einer halben Million Jahren stieg die Menschheit aus den Tiefen der Barbarei in die Höhen der Zivilisation auf. Es war eine Zeit gewaltigen Unfriedens, in welcher sich Kriege, geführt mit Zauberei und Magie, über das Angesicht der Welt zogen; eine Zeit, in der riesige Maschinen mit ihrer entfesselten Kraft der Vernichtung ganze Kontinente in Schutt und Asche legen konnten. Aber die Verantwortlichen für all dies, die sogenannten „Zaubererkönige“ waren damit noch lange nicht zufrieden gestellt. Nachdem sie sich zu den Meistern ihrer eigenen Welt gemacht hatten, wollten sie das gesamte Universum beherrschen und so selbst zu Göttern werden.

Aber es sollte nicht sein, dass Menschen zu Göttern werden. Die Zaubererkönige konnten die Kräfte, die sie gemeistert zu haben glaubten, nicht kontrollieren und in ihrer Arroganz und Ignoranz befreiten sie Hadron, den Dunklen Herrscher, der schon seit ungezählten Jahrtausenden in der Leere seine Macht mehrend ausharrte und nur auf diesen Moment wartete.

Hadron wurde entfesselt, auf dass er über der gesamten Erde Chaos und Verwüstung anrichte – und genau das tat er auch in seiner wilden Raserei! Erstürzte die größten Städte der Zaubererkönige, er ließ die Meere kochen und wüten, auf dass sie sich das Land wiederholen konnten, das die Menschheit ihnen einst abgetrotzt hatte. Ganze Gebirgszüge wurden eingeebnet, während neue mit Gewalt aus dem brennenden Schoß der Erde hinaufgestoßen wurden. Es gab nichts, was die Zaubererkönige dagegen hätten tun können – ihre Magie hatte ihre Macht verloren und die böse Kraft des Hadron war zu groß.

## Das Zeitalter der Dunkelheit

Es folgte das Zeitalter der Dunkelheit. Die Erde bebte immer noch und sperrte sich gegen Hadrons Macht. Immer noch schossen lodernde Feuer aus der Erde und gossen rauchige Schwärze in den Himmel. Immer noch siehten die Wälder dahin und starben – eine fürchterliche Kälte hatte die Welt in ihrem eisigen Griff.

In den dunklen Orten kamen neue Bedrohungen: lauernde Schrecken, fleischfressende Bestien, böartige Monster und grausam verwachsene Halbmenschen. Einige von ihnen waren zweifellos Schergen des Dunklen Herrschers; andere waren die Resultate der abscheulichen Nekromantie der Zaubererkönige, die einst vom Antlitz der Erde gezwungen und in ihre düsteren Verstecke getrieben wurden. Es war eine barbarische Zeit, in der die Klinge des Kriegers regierte und Schrecken und Tod den Menschen ständige Begleiter waren. Trotz allem fand die Menschheit einen Weg zu überleben und schließlich sogar die Mittel gegen den Dunklen Herrscher anzukämpfen.

Es begann mit dem Helden Hrangarth, dem ersten Klingenträger.

## Das Schmieden der Sternenklänge

Während der Dunkle Herrscher die Welt regierte, mühte sich die Menschheit unablässig, sie wiederaufzubauen. Da auch sie das große Übel der Zaubererkönige verabscheuten, ersonnen die Götter von Lemuria einen Plan, der zur Erschaffung der Sternenklänge führte. Diese wurde geschmiedet von Yrslak, dem Gott der Schmiedekunst, und zwar aus dem Metall der Sternenkugel, die Sa'tel als Vorzeichen des kommenden Wandels auf die Erde geschleudert hatte. Die Götter übergaben diese Klänge