

Sample file



BARBARIANS OF LEMURIA

Sword & Sorcery-Rollenspiel von Simon Washbourne

TRUANT
SPIELE

BARBARIANS OF LEMURIA

Barbarians of Lemuria Mythic Edition

Autor: Simon Washbourne

Originalausgabe: Filigree Forge

Nickstarter, 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

Hilfe 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 Rutkowski, 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 swashbuck-*
ling adaptation of the BoL system, by Chris Rutkowski

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, Alexan-
der 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
Lensing, Arnaud Prié

Lektorat & Layout: Mario Truant

Korrektur: 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.



Kapitel 1: Willkommen in Lemuria	5	Beispielschiffe	70
Sword & Sorcery	5	Himmelsboote in der Schlacht	73
Barbarians of Lemuria	6	Kapitel 5: Geschichte, Land und Leute	74
Rollenspiel	7	Die Götter Lemurias	76
Schlüsselbegriffe	7	Die Zwanzig Götter	76
Einfache Regeln	9	Die Dunklen Götter	79
Laufbahnen	9	Die Völker Lemurias	81
Attribute	9	Die Geographie Lemurias	85
Kampffähigkeiten	10	Die Kreaturen von Lemuria	97
Eigenschaften	10	Dämonen	116
Hausregeln	10	Lemurisches Lexikon	119
Der Kernmechanismus	10	Kapitel 6: Geheimnisse von Lemuria	122
Kapitel 2: Heldenerschaffung	11	Alchimisten	122
Herkunft und Konzept	11	Alchimistische Präparate	124
Attribute	11	Gerätschaften & Schöpfungen	126
Kampffähigkeiten	13	Priester und Druiden	128
Lebensblut	15	Magier	129
Heldenpunkte	16	Zaubertricks	130
Heldenhafte Anfänge	16	Zauber der Ersten Ordnung	130
Heldenlaufbahnen	22	Zauber der Zweiten Ordnung	131
Gaben und Schwächen	42	Zauber der Dritten Ordnung	133
Sprachen	47	Lemurische Kulte	136
Ausstattung der Helden	48	Kapitel 7: Lemurische Sagas	139
Waffen	50	Belohnungen	143
Rüstungen	51	Nichtspielercharaktere	145
Kapitel 3: Der Weg zum Ruhm	54	Gesinde	145
Handlungen ausführen	54	Handlanger	145
Blutige Klingen: Der Kampf	57	Schurken	149
Kampfoptionen	61	Beispielabenteurer	152
Die Horderegeln für Gesinde	61	Krongar der Gladiator	158
Kapitel 4: Lemurische Kriegsführung	62	Krongar und die Insel des Verderbens	161
Kämpfe zu Land	62	Krongar und die Ebene des Todes	164
Schlachten führen	64	Krongar und die Diebe von Malakut	168
Kämpfe zu Wasser	65	Krongar und der Fluch des Uzar-Thom	173
Manövrieren	67	Krongar und der Saga-Generator	176
Schiffe angreifen	68	Anhänge und Tabellen	183







KAPITEL 1

WILLKOMMEN IN LEMURIA

„Dies ist ein primitives, brutales Zeitalter der Hexerei und des Blutvergießens, in welchem starke Männer und schöne Frauen, Kriegerherren, 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 weit aus 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, finsternen 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 Gräbern 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 finsternen 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!

