BARBAREN!

Das ultimative Macho-Rollenspiel

Entwicklung und Text: Frank Tarcikowski Cover, Illustration und Layout: Kathy Schad

Lektorat: Carsten Damm, Hendrik Dörr, Chris Steudtner

Testspieler: Jasper Anderton, Franziska Anschütz, Heike Austermann, Tobias Berger, Emily Care-Boss, Jörg Dünne, Ron Edwards, Sven Flottmann, Gerd Heilemann, Felix Herold, Martin Kunz, Ben Lehman, Holger Müller, Tim Münstermann, Eva Ponick, Martin Richter, Paul Rossmann, Tom Russell, Jared Sorensen, Julie Stauffer, Tim Struck, Dominic Wäsch, die Vespersianer in Bielefeld, die Runde auf der ConTor, und weitere, deren Namen ich leider nicht mehr habe.

Herausgeber: Verlag: RedBrick Germany GbR Prometheus Games Verlag Assert Publishing GmbH

Kolberger Str.1 47167 Duisburg

Danksagung

Mein Dank gilt allen, die mir in den Diskussionen im GroFaFo bzw. Tanelorn-Forum (www.tanelorn.net), auf der Forge (www.indie-rpgs.com) und in persönlichen Gesprächen geholfen haben, aus diesem Spiel das zu machen, was es heute ist; darunter Ralph Mazza, Sidney Freedberg, Eero Tuovinen, Tim Struck, Jörg Dünne, und ganz besonders Ron Edwards, der mir über einige entscheidende Hürden hinweggeholfen hat. Vincent Baker danke ich, weil er mir mit Dogs in the Vineyard gezeigt hat, wie man einen Rollenspieltext schreiben muss. Danke an Matthias "A'X'X" Oberer, für das GroFaFo und dafür, dass er all meine Hirngespinste immer unterstützt hat. Danke an Dammi, James und die ganze RedBrick-Crew, ohne euch wäre dieses Buch nie in Druck gegangen. Und ein riesiges Dankeschön meinem genialen Bastel-Bunny Kathy – du bist die Beste!!

Dieses Spiel ist meinem Freund Tobias Berger gewidmet. Seit unserer Jugend hast du klaglos jede meiner manchmal haarsträubenden Eigenkreationen ausprobiert. Du hast als Spieler Handlung und Spielwelt mitbestimmt, lange bevor irgendjemand die Worte "player empowerment" das erste Mal in den Mund nahm. Du hast mich wieder heiß auf BARBAREN! gemacht, als ich das Projekt schon eingemottet hatte. Du bist Xey, der Chef.

www.wildelande.de | www.prometheusgames.de | www.pro-indie.com







© 2009 by Frank Tarcikowski und RedBrick Germany GbR. Alle Rechte vorbehalten. BARBAREN! ist ein Produkt des Prometheus Games Verlags unter Lizenz von RedBrick Germany. Nachdruck, auch auszugsweise, außer zu Rezensionszwecken, nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Verlags. Charakterblätter dürfen ausschließlich zum persönlichen Gebrauch vervielfältigt werden.

INHALT

Willkommen in der Macho-Welt	5
TEIL 1: DAS EHERNE GESETZ	7
Das Leben als Barbar	8
Die Sippe Der Stamm Ardir Berrva Ravven Whufir Thigra Das Revier Der Name Fehden und Bündnisse. Krieger Wie heißt du und wie siehst du aus? Männlich, aufregend und gefährlich Geil und Aggro Kniffe Stärken und Schwächen Männer sind auch Menschen: Persönlichkeit und Ziel Bande Ausrüstung und Waffen	
Ausrüstung und Waffen Fertig!	21
Würfel. Grundsätzliches. Proben. Einfache Probe Vergleichende Probe Beschreibung des Ausgangs. Proben für Fortgeschrittene	21
3	
Kampf	26
Kampf Initiative Angriff und Verteidigung Die Initiative erobern Schändliche Flucht	26
Kampf Initiative Angriff und Verteidigung Die Initiative erobern. Schändliche Flucht Blutvergießen. Blutvergießen außerhalb des Kampfes Gefährlich? Das Ende Auf ein Neues Kniffe. Waffen Rüstungen	26
Kampf Initiative Angriff und Verteidigung Die Initiative erobern Schändliche Flucht Blutvergießen Blutvergießen außerhalb des Kampfes Gefährlich? Das Ende Auf ein Neues Kniffe Waffen Rüstungen Gegner Kampf für Fortgeschrittene	26
Initiative Angriff und Verteidigung Die Initiative erobern Schändliche Flucht Blutvergießen Blutvergießen außerhalb des Kampfes Gefährlich? Das Ende Auf ein Neues Kniffe Waffen Rüstungen Gegnen Kampf für Fortgescheittene Umzingelt! Kampf zu Pferd Fernkampf Waffenloser Kampf Drachenjaga	
Initiative Angriff und Verteidigung Die Initiative erobern Schändliche Flucht Blutvergießen. Blutvergießen außerhalb des Kampfes Gefährlich? Das Ende. Auf ein Neues Kniffe. Waffen Rüstungen Gegnet Kampf für Fortgeschrittene Umzingelt! Kampf zu Pferd. Fernkampf. Waffenloser Kampf Drachenjagd Aggro	
Initiative Angriff und Verteidigung Die Initiative erobern Schändliche Flucht Blutvergießen Blutvergießen außerhalb des Kampfes Gefährlich? Das Ende Auf ein Neues Kniffe Waffen Rüstungen Gegnen Kampf für Fortgescheittene Umzingelt! Kampf zu Pferd Fernkampf Waffenloser Kampf Drachenjaga	26 26 28 29 30 30 30 31 32 32 32 34 41 41 41 43 44 44 46 46 47 47 47 49 49 49 50 50 52 52

Geil oder Kühl53	
Entwicklung 55 Erfahrung 56 Bande 56 Männlichkeit 57 Persönlichkeit und Ziele 57	,
TEIL 2: DES SCHICKSALS RUF 59	4
Das Abenteuer 60 Rahmen 60 Herausforderung 60 Bande und Ziel 61)
Der Schädel61	
Die Kampagne 62 Der One-Shot 62 Slapstick? 63	
Spieltipps 64 Redet und hört zu! 64 Die Welt gehört euch 64 Tipps für Spieler 64 Tipps für Spielleiter 65 Wie man ein Abenteuer vorbereitet 70	-
Abenteuer für Fortgeschrittene 71 Herausragende Bande 71 Monumentale Ereignisse 72 Der Heldentod 73	
TEIL 3: DIE WILDEN LANDE 75	
Eine feindselige Umwelt 76 Wilde Landschaft, raues Klima 76 Mit Klauen und Zähnen 76 Leder und Eisen 76	,
Karte der Wilden Lande77	,
Kinder der Großen Tigerin 78 Barbarische Götterwelt 78 Das Gesetz der Großen Tigerin 79 Barbarische Bräuche. 79 Feste muss man feiern. 80	
Eine Historie der Gewalt80	,
Die Macho-Gesellschaft 82 Es bleibt in der Familie. 82 Mein Zelt, meine Sippe, mein Stamm 82 Der große Kriegsrat. 82	
Exotische Schönheiten & harmlose Schwächlinge	
Okkultes und Magisches86	
Die sagenumwobenen Amazonen86	
Goldwasser: Ein Beispiel-Szenario 87 Welsheimer 87 Golddrachen 87 Die Wüstenblume 88 Unsterblicher Ruhm 88 Welsheimer Charaktere 88 Golddrachen Charaktere 89	
ANHANG 91	į
	d

WILLKOMMEN IN DER MACHO-WELT

BARBAREN! ist das ultimative Macho-Rollenspiel. Die Spieler übernehmen die Rollen von wilden Barbarenkriegern, die sich mit geballter Manneskraft durchs Leben ficken und metzeln. In einer feindseligen Welt voller Entbehrungen und Gefahren, aber auch voller atemberaubender Schönheit, werden sie ihr ganz persönliches Abenteuer erleben. Sie werden erfahren, was für eine Art Mann sie sind, werden Mut und Treue beweisen, um Macht und Ansehen ringen, sich Liebe und Hass verdienen. Vor allem aber werden sie ficken und metzeln.

BARBAREN! ist sexistisch und gewaltverherrlichend. Wer es ernst nimmt, ist doof. Bei jedem der zahlreichen Macho-Sprüche, die ich in diesem Regelwerk loslasse, müsst ihr ein Augenzwinkern mit hineinlesen. Und wenn ihr euch für eine Weile der geballten Testosteron-Atmosphäre hingebt und auf Wellen von Sex und Gewalt in den siebten Macho-Himmel entschwebt, vergesst bitte nicht, hinterher wieder runter zu kommen und über euch selbst zu lachen.

HALLO ROLLENSPIEL-NEULING!

Für den unwahrscheinlichen Fall, dass dies das erste Rollenspiel ist, das du in der Hand hältst: Keine Panik! Nicht alle Rollenspiele sind so geschmacklos. Du musst keinen knallharten Macho verkörpern, um Rollenspiel zu spielen. Wenn du lieber ein Frauenversteher sein möchtest wie Aragorn, Luke Skywalker oder Louis aus "Interview mit einem Vampir": Es gibt jede Menge Spiele für dich da draußen. Husch, geh dir eins kaufen.

Noch da? Gut. Du fragst dich wahrscheinlich, wie dieses Spiel funktioniert. Das läuft so: Die Spieler erschaffen in ihrer Vorstellung die Barbarenkrieger, deren Rollen sie übernehmen wollen. Sie sitzen um einen Tisch herum und

beschreiben einander, was die Barbaren tun und sagen. Dazu benutzen sie kein Spielbrett, sondern Fantasie und Sprache. Manche Spieler verwenden nur Beschreibungen, andere versuchen sich auch als Laienschauspieler und benutzen Stimme, Gestik und Mimik, um ihren Charakter darzustellen. Die zu den Spielern gehörenden imaginären Figuren nennen wir traditionell ihre "Charaktere".

Einer der Mitspieler übernimmt eine Sonderrolle: Er ist der Spielleiter. Als Spielleiter spielt er keinen Charakter, sondern beschreibt den anderen Spielern die Umwelt ihrer Charaktere und übernimmt die Rolle aller Personen, denen die Charaktere begegnen. Wenn ich in Zukunft von den "Spielern" rede, meine ich damit nur die, die einen Charakter führen, also alle Beteiligten bis auf den Spielleiter.

Durch das, was sie tun und sagen, entsteht ein Bild von der Welt der Barbaren und den Erlebnissen der Charaktere in den Köpfen der Spieler und des Spielleiters. Das ist das Grundprinzip des Rollenspiels. Klingt komisch? Hier ein Beispiel:

Spielleiter: "Die Sonne versinkt schon hinter den Bergen, als du dein Pferd durch die Furt lenkst. Die Hunde im Lager fangen an zu bellen, und zwischen den Zelten laufen einige Frauen und Kinder zusammen. Zwei grimmige Krieger erwarten dich am Ufer, der eine hat einen Bogen auf dich angelegt, der andere lässt die Hand auf seinem Schwertknauf ruhen. Beide hahen Adlerfedern in ihre langen Haare geflochten. Sie scheinen die einzigen anwesenden Krieger zu sein."

<u>Spieler:</u> "Ich reite weiter auf sie zu und lasse die Finger von meiner Axt. Außerdem werfe ich einen Blick auf die Weiber. Ist was dabei?"

Spielleiter: "Die meisten der Frauen sind nichts Besonderes, süße Dinger, wie man sie überall findet. Aber eine fängt sofort deinen Blick, Sie ist eine echte Schönheit, braungebrannt, mit blauen Augen, goldblonden Locken und ein paar Sommersprossen auf der Nase. Die beiden Krieger bemerken deinen Blick und schauen missmutig, der eine spannt seinen Bogen noch etwas weiter und wirft dem anderen einen fragenden Blick zu."

<u>Spieler:</u> "Schon gut, ich hebe beschwichtigend die Hand." (spricht als sein Charakter) "Friede, Brüder! Ich komme nicht, um euer Blut zu vergießen!"

<u>Spielleiter:</u> (spricht als einer der Krieger) "Dann sag uns lieber schnell, was dich herführt, ehe wir deins vergießen, Fremder!"

(Verlassen wir das Spiel an dieser Stelle. Natürlich wird der Charakter versuchen, die blonde Schönheit flachzulegen, und vielleicht noch ein paar der süßen Dinger dazu. Wahrscheinlich wird er auch früher oder später mit den beiden Kriegern kämpfen. Aber wie das geht, lernen wir später.)

BARBAREN! ist für einen Spielleiter und 1-6 Spieler geeignet. Die optimale Spielerzahl beträgt 2-4. Zumindest der Spielleiter sollte vor Spielbeginn dieses Buch vollständig gelesen haben. Für eine Spielsitzung solltet ihr wenigstens drei Stunden einplanen. Um das Spiel zu spielen, braucht jeder Spieler Bleistift, Radiergummi, eine Kopie des Charakterbogens am Ende dieses Buches und ein paar handelsübliche sechsseitige Würfel (in Rollenspielerkreisen auch W6 genannt). Mit zehn Würfeln (10W6) solltest du bestens ausgestattet sein. Wenn du dich beliebt machen willst, sorge für das leibliche Wohl deiner Mitspieler und bringe Chips und Bier (oder was immer sie mögen) mit. Macho-mäßige Hintergrundmusik und Dekoration kann natürlich auch nicht schaden. Oh, und ihr braucht einen Schädel. Ja, einen Schädel.

HALLO ROLLENSPIEL-FREAK!

Wenn dies nicht das erste Rollenspiel ist, das du in der Hand hältst, ein Wort der Warnung: Einige Dinge in BARBAREN! sind vielleicht nicht so, wie du sie von anderen Rollenspielen kennst. Ja logisch, sagst du, es gibt Regeln fürs Flachlegen. Nun, ja. Richtig. Aber das ist nicht der einzige Unterschied. Lies einfach die Regeln sorgfältig, dann wirst du es schon merken. Lies am besten das ganze Buch, auch wenn du Spieler bist. Bei BARBAREN! gibt es keine Spielleiter-Geheimnisse. Siehst du, was ich meine?

EIN WORT ZUM SPRACHGEBRAUCH

Dass ich Worte wie Ficken und Schwanz benutze, ist euch ja schon aufgefallen. Mal im Ernst, wie soll ich ein Spiel wie BARBAREN! denn sonst schreiben? Die durchgängige Verwendung des Maskulins (der Spielleiter, der Spieler, der Leser) ist eine ebensolche Selbstverständlichkeit bei einem Macho-Rollenspiel. Das soll aber nicht heißen, dass nicht auch Frauen mitspielen könnten. Verleumderische Zungen behaupten sogar, Frauen seien die härteren Männer. Was natürlich lächerlich ist.

HOW TO USE THIS BUCH

Dieses Buch ist in drei Teile unterteilt. Der erste Teil enthält die **Spielregeln**, oder genauer die Spielmechanismen. Also alles, was mit Würfeln und Zahlen zu tun hat. Dort wird erklärt, wie die Spielwerte eines Charakters zustande kommen und wofür man diese im Spiel einsetzen kann. Vorangestellt ist eine Einführung in die Welt der Barbaren, damit die Regeln nicht im luftleeren Raum hängen.

Der zweite Teil enthält eine Anleitung zum Spielen von BARBAREN! Es gehört nämlich mehr dazu, als nur die Spielmechanismen zu kennen. Dieser Teil enthält, neben Tipps für Spieler und Spielleiter, auch ein paar feste Regeln zum Ablauf einer Spielsitzung.

Der dritte Teil schließlich vertieft den Hintergrund des Spiels. Dort findest du zusätzliche Informationen über die Wilden Lande, die Gesellschaft und Lebensweise der Barbaren sowie die benachbarten Nationen. Der Anhang enthält Spielwerte für Gegner der Charaktere, Regelzusammenfassungen in Form von Checklisten, sowie einen Charakterbogen zum Kopieren.





ERSTER TEIL

DAS EHERNE GESETZ



ie lehrten mich, was es hieß, eine Barbarenfrau zu sein. Die Krieger gingen auf die Jagd und auf Kriegszüge, und wir mussten uns in ihrer Abwesenheit um alles kümmern. Ich hatte nie zuvor Tiere ausgenommen, Leder gegerbt oder Pfeilspitzen gegossen, doch ich lernte schnell. Es war ein gutes Gefühl, einen Bei-

trag zur Gemeinschaft zu leisten. Wann immer unsere Männer zurückkehrten, waren sie hungrig nach Fleisch, Met und Frauen. Die wichtigste aller Aufgaben war es, meinem Gemahl zu gefallen, und diese Aufgabe löste ich mit Bravour."

aus dem Skandalroman »Meine Jahre in den Wilden Landen« der shuarischen Adligen Fiomera Ny'faran

DAS LEBEN ALS BARBAR

Sie sind die Barbaren. Ihr Volk hat keinen anderen Namen. Wann immer irgendwer irgendwo von irgendwem als Barbar bezeichnet wird, ist das nur ein unzulänglicher Vergleich mit den *echten* Barbaren. Der typische Barbar ist über zwei Meter groß, breitschultrig und unheimlich muskulös. Die Brust ist entweder glatt wie nackter Stahl oder kräftig behaart. Die Hände sind riesige Pranken, die Oberarme dick wie junge Bäume. Und das wichtigste: jeder Barbar hat einen 25 cm langen Schwanz. Kein Scheiß!

Die typische Barbarenfrau hat Beine bis zum Himmel, eine üppige Oberweite und eine wilde, unbändige Haarpracht. Auch die Männer tragen das Haar lang und das Gesicht üblicherweise rasiert. Apropos rasiert... na ja, benutzt eure Fantasie.

Alle Barbaren sprechen die gleiche, urtümliche Sprache. Fremdländerinnen, die von den Barbaren verschleppt werden, lernen die Sprache recht schnell, da diese einfach ist und über einen geringen Wortschatz verfügt. Sie sprechen jedoch ausnahmslos mit einem total sexy Akzent.

Die meisten Barbaren leben als Halbnomaden in großen Lederzelten. Die einzigen steinernen Gebäude sind Tempel. Ihre Kleidung stellen die Barbaren hauptsächlich aus Leder und Fell her, ihren Schmuck teilweise aus Knochen und Federn, teilweise auch aus dem Gold, das in den Bergen der Wilden Lande reichlich vorkommt. Tätowierungen, Brandmale und andere Arten von Körperschmuck sind recht beliebt.

Die Männer sind Jäger und Krieger. Mit der Jagd ernähren sie ihre Familien, und im Kampf verteidigen sie ihr Revier und bringen Beute heim. Die Frauen, die aufgrund der hohen Sterblichkeit der Männer viel zahlreicher sind als diese, kümmern sich um alles andere: Hand-

werk, ein wenig Ackerbau und Nutztierhaltung, Kochen, Erziehung der Kinder und auch alle rituellen Funktionen. Da es so viele Frauen gibt, haben die meisten Barbaren mehr als eine Ehefrau, zumal starke Krieger oft weitere Bräute von ihren Beutezügen heimbringen.

Das Lieblingsgetränk der Barbaren ist der Met, den sie aus dem Honig eigens hierzu gehaltener Bienen herstellen. Sie brauen jedoch auch Wein aus allen Beeren und Früchten des Waldes, die sie nur finden können. Für bestimmte Anlässe werden die Getränke mit Rauschmitteln wie Stechapfel, Tollkirsche, Fliegenpilz oder Alraune versetzt. Zu essen gibt es hauptsächlich über dem Feuer gebratenes Fleisch und frisch gebackenes Brot.

Das typische Barbarenzelt ist groß und rund, ausgelegt mit weichen Fellen, geschmückt mit den Trophäen zahlreicher Schlachten und Jagden. Ein großes Feuer brennt in der Mitte, es ist warm und duftet nach Moschus und Wildblumen. Auf den Fellen räkeln sich spärlich bekleidete Frauen. Natürlich gibt es auch viele Kinder, doch die wissen, wann sie die Klappe zu halten haben. Ein Barbar wächst von klein auf mit Sex und Gewalt auf. Brüder verprügeln sich gegenseitig und buhlen um die Gunst ihrer Halbschwestern und Cousinen. Die Barbarenfrauen kennen Mittel und Wege, um bei Bedarf eine Schwangerschaft zu vermeiden.

Alle männlichen Barbaren werden zu Jägern und Kriegern erzogen, ohne Ausnahme. Wer dazu nicht geeignet ist, überlebt nicht lange. Sobald die Jungen alt genug sind, ein Schwert, eine Axt und einen Bogen zu halten, beginnt die Ausbildung. Ein 14-jähriger Barbar ist bereits jedem shuarischen Söldner im Kampf überlegen. Doch auch unter den Barbaren gibt es solche, die talentierter sind als andere. Die das Zeug haben, in Lieder und Legenden einzugehen. Die von den Spielern in BARBAREN! gespielten Charaktere sind solche herausragenden Krieger.

DIE SIPPE

Bevor ihr eure Barbaren-Krieger erschafft, solltet ihr euch Gedanken über eure Sippe machen. Bis auf ein paar Ausgesto-Bene leben alle Barbaren in Sippenverbänden zusammen. Die Sippe besteht meist aus 50-100 Kriegern und deren Familien sowie ein paar Priesterinnen. In Kriegszeiten oder für große Beutezüge haben sich manchmal viele Sippen unter einem starken Anführer zusammengeschlossen, doch solche Bündnisse überdauerten ihren Anlass nie lange.

Wenn ihr BARBAREN! spielen möchtet, müsst ihr euch als erstes auf eine Sippe einigen, und zwar insbesondere auf Stamm, Revier und Namen sowie ggf. auf Fehden und Bündnisse der Sippe. Die Erschaffung der Sippe gehört bereits zum Spiel dazu, und alle Mitspieler — Spieler und Spielleiter — sollten dabei mitmachen.

DER STAMM

"Hört gut zu, Mädchen, ich werde euch eine Geschichte aus grauer Vorzeit erzählen. Die Geschichte, wie die fünf Stämme geboren wurden. Also: Die Große Tigerin war die Mutter aller Tiere und herrschte über die gesamten Wilden Lande. All die Großen Jäger buhlten um ihre Gunst und wollten sie begatten. Und fünfen von ihnen gelang es auch: dem Adler, dem Bären, dem Raben, dem Wolf und dem Tiger. Himmel und Erde erzitterten, als sie es miteinander trieben und ihre Lust herausschrieen.

Aus der Glut dieser Vereinigung wurden die ersten Barbarenkrieger geboren, fünf an der

Zahl, ein jeder stark und unerschrocken, und ein jeder seinem Vater ähnlich. Die Große Tigerin aber wollte nicht, dass ihre Söhne allein

Zahl, ein jeder stark und unerschrocken, und ein jeder seinem Vater ähnlich. Die Große Tigerin aber wollte nicht, dass ihre Söhne allein durchs Leben gehen müssten. Daher gebar sie fünf Töchter, die sich bis aufs Haar glichen. Die Männer sahen den perfekten Wuchs der Mädchen und das Blitzen in ihren Augen und