

# INHALT



Willkommen in der Macho-Welt .....	4
Hallo Rollenspiel-Neuling! .....	4
Hallo Rollenspiel-Freak! .....	5
Ein Wort zum Sprachgebrauch .....	5
How to use this Buch .....	5

## TEIL 1: DAS EHERNE GESETZ 7

<b>Das Leben als Barbar</b> .....	8
<b>Die Sippe</b> .....	9
Der Stamm .....	9
<i>Ardir</i> .....	12
<i>Berrva</i> .....	12
<i>Ravven</i> .....	12
<i>Whulfir</i> .....	12
<i>Thigra</i> .....	12
Das Revier .....	12
Der Name .....	13
Fehden und Bündnisse .....	13
<b>Krieger</b> .....	14
Wie heißt du und wie siehst du aus? .....	15
Männlich, aufregend und gefährlich .....	15
<i>Geil und Aggro</i> .....	17
Kniffe .....	17
Stärken und Schwächen .....	17
Männer sind auch Menschen: Persönlichkeit und Ziel .....	18
Bande .....	19
Ausrüstung und Waffen .....	21
Fertig! .....	21
<b>Würfel</b> .....	21
Grundsätzliches .....	21
Proben .....	22
<i>Einfache Probe</i> .....	23
<i>Vergleichende Probe</i> .....	24
<i>Beschreibung des Ausganges</i> .....	25
<i>Proben für Fortgeschrittene</i> .....	25
<b>Kampf</b> .....	26
Initiative .....	26
Angriff und Verteidigung .....	26
<i>Die Initiative erobern</i> .....	28
<i>Schändliche Flucht</i> .....	29
Blutvergießen .....	30
<i>Blutvergießen außerhalb des Kampfes</i> .....	30
Gefährlich? .....	31
<i>Das Ende</i> .....	32
<i>Auf ein Neues</i> .....	32
Kniffe .....	32
Waffen .....	36
Rüstungen .....	37
Gegner .....	37
Kampf für Fortgeschrittene .....	39
<i>Umzingelt!</i> .....	39
<i>Kampf zu Pferd</i> .....	40
<i>Fernkampf</i> .....	41
<i>Waffenloser Kampf</i> .....	41
<i>Drachenjagd</i> .....	41
<b>Aggro</b> .....	43
<b>Werben</b> .....	44
Annährungsversuche und Zurückweisung .....	44
Annäherung und Distanz .....	46
Aufregend? Widerspenstig? .....	47
<i>Der richtige Moment</i> .....	47
<i>Das Ende</i> .....	49
Kniffe .....	49
<i>Kniffe für Ihn</i> .....	49
<i>Kniffe für Sie</i> .....	50
Objekte der Begierde .....	50
Werben für Fortgeschrittene .....	52
<i>Um die Wette</i> .....	52
<i>Orgien</i> .....	52
<i>Die Frau deines Lebens</i> .....	53

<b>Geil oder Kühl</b> .....	53
<b>Entwicklung</b> .....	55
Erfahrung .....	56
Bande .....	56
Männlichkeit .....	57
Persönlichkeit und Ziele .....	57

## TEIL 2: DES SCHICKSALS RUF 59

<b>Das Abenteuer</b> .....	60
Rahmen .....	60
Herausforderung .....	60
Bande und Ziel .....	61
<b>Der Schädel</b> .....	61
<b>Die Kampagne</b> .....	62
Der One-Shot .....	62
Slapstick? .....	63
<b>Spiel Tipps</b> .....	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
<b>Abenteuer für Fortgeschrittene</b> .....	71
Herausragende Bande .....	71
Monumentale Ereignisse .....	72
Der Heldentod .....	73

## TEIL 3: DIE WILDEN LANDE 75

<b>Eine feindselige Umwelt</b> .....	76
Wilde Landschaft, raues Klima .....	76
Mit Klauen und Zähnen .....	76
Leder und Eisen .....	76
<b>Karte der Wilden Lande</b> .....	77
<b>Kinder der Großen Tigerin</b> .....	78
Barbarische Götterwelt .....	78
Das Gesetz der Großen Tigerin .....	79
Barbarische Bräuche .....	79
Feste muss man feiern .....	80
<b>Eine Historie der Gewalt</b> .....	80
<b>Die Macho-Gesellschaft</b> .....	82
Es bleibt in der Familie .....	82
Mein Zelt, meine Sippe, mein Stamm .....	82
Der große Kriegsrat .....	82
<b>Exotische Schönheiten &amp; harmlose Schwächlinge</b> .....	83
Reiche jenseits der Wilden Lande .....	83
<i>Corien: Burgen und Lieder</i> .....	83
<i>Nyklam und Shuar: Pracht und Dekadenz</i> .....	83
<i>Tarsien: Wüstensand und Elefantenreiter</i> .....	85
<i>Iver: Eisblumen und Steppenwind</i> .....	85
Umgang mit den Barbaren .....	85
<b>Okkultes und Magisches</b> .....	86
<b>Die sagenumwobenen Amazonen</b> .....	86
<b>Goldwasser: Ein Beispiel-Szenario</b> .....	87
Welsheimer .....	87
Golddrachen .....	87
Die Wüstenblume .....	88
Unsterblicher Ruhm .....	88
Welsheimer Charaktere .....	88
Golddrachen Charaktere .....	89

## ANHANG 91

