

# DAS SIEBTE TENTAKEL

Ein Fantasy-Rollenspiel alter Schule mit einem modernem  
Vegan-Milchschaum

von Jasper Nicolaisen  
jasper.nicolaisen@gmail.com

Dieser kleine Fantasy-Herzensbrecher wäre ohne die großen Vorbilder nicht möglich gewesen.  
Dank an *Das Schwarze Auge 1+2*, *Dungeon Crawl Classics*, *Warhammer Fantasy*, *Cairn*,  
*Mausritter* und *Into the Odd*.

## Inhaltsverzeichnis

Heldi-Erschaffung.....	1
KLASSEN.....	2
KRIEGER*IN.....	2
ZAUBER*IN.....	2
ERWÄHLTE.....	3
ABENTEURER*IN.....	3
PROBEN.....	4
KAMPF.....	4
GEGNER.....	5
WAFFEN.....	5
DIE WELT.....	5

## Heldi-Erschaffung

Die Attribute KRAFT, GESCHICKLICHKEIT, KLUGHEIT, WEISHEIT und GLÜCK werden mit w6+7 der Reihe nach ausgewürfelt.

Die LEBENSKRAFT mit w6 ermittelt; alle Punkte über 10 bei KRAFT kommen als Bonus obendrauf.

Der KAMPFWERT ist der Mittelwert aus KRAFT, GESCHICKLICHKEIT und GLÜCK. Davon abgeleitet ist der PASSIVE KAMPFWERT, er besteht aus den Punkten des KAMPFWERTES über 10.

Im kosmischen Ringen der Gottheiten hat jedes Heldi einen Wert „NAMENLOSE ENERGIE“. Diese liegt zu Spielbeginn bei 0. ERWÄHLTE erhalten diese Energie durch Missfallen ihres Gottes; alle anderen Klassen nur durch besondere Ereignisse, wie Kontakt mit Diener\*innen oder Artefakten des siebten Gottes. Heldis können Namenlose Energie einsetzen, um Würfelergebnisse zu verbessern, allerdings steigt der Wert dann jeweils um das doppelte der aufgewendeten Punkte.

Erreicht der Wert 7, ist die Figur zunächst unspielbar, wird NSC oder muss durch eine eigene Queste geläutert werden.

Jedes Haldi hat noch einen STUFENWÜRFEL. Auf der 1. Stufe ist dies der w4. Auf den folgenden Stufen erhöht er sich entlang der „dice chain“, also w6, w8, w10, w12, w20.

Es gibt nur Menschen als spielbare Spezies.

Jedes Haldi hat zu Spielbeginn eine Waffe, die w4 Schaden verursacht. Krieger\*innen tragen eine Waffe, die w6 Schaden verursacht.

## KLASSEN

Jedes Haldi wählt eine Klasse aus KRIEGER, ZAUBERER, ERWÄHLTER und ABENTEURER.

## KRIEGER\*IN

KRIEGER\*INNEN haben immer das Recht des ersten Angriffs, es sei denn, sie werden von einem Gegner überrascht. Sie werfen bei jedem Angriffswurf den Stufenwürfel mit. Sie dürfen dessen Augenzahl beliebig auf Angriffs- und Schadenswurf verteilen. Sie können außerdem vor dem Angriffswurf STUNTS ansagen, also etwa Entwaffnen, Umwerfen, einzelne Körperteile anvisieren etc. Ist der Angriff erfolgreich UND der Stufenwürfel zeigt 3 oder mehr, gelingt der Stunt.

## ZAUBER\*IN

ZAUBER\*INNEN können Magie wirken. Form und Stärke ihrer Zauber ist durch die MAGIESCHULE und den Stufenwürfel begrenzt.

Bruderschaft vom östlichen Pentagrammaton	Hellsicht, Beherrschung.
Hoher und einziger Orden der verborgenen Pforte	Bewegung, Illusion
Siebenstrahliger Stern des inwendigen Fensters	Beschwörung, Bannmagie
Bund der allfällig angerufenen Stofflichkeit	Elementarmagie
Hüter des wahrhaft offenbaren Funkens und Locutor Magnipotentis	Körper, Heilung, Verwandlung
Loge vom wundersamen Ur-Ei und Hypnotherion	Belebung, Animation, Magische Maschinen

Der Maximalwert des aktuellen Stufenwürfels entscheidet über Reichweite, Dauer, Anzahl der Ziele etc. Innerhalb dieser Grenzen wählen die Haldis ihre magischen Effekte frei und zaubern ohne Probe.

Zaubern führt zu Erschöpfung. Beim ersten Zauber ist das Haldi bei einem Stufenwürfel-Ergebnis von 1 erschöpft, beim zweiten von 1 und 2, und so weiter. Erschöpfung führt zu einem dramatischen negativen Effekt (Gegenteilige Wirkung, zufällig ausgewähltes Ziel, Unbeabsichtigte Beschwörung, körperliche Verunstaltung etc.). Das Haldi kann erst nach einer langen Rast (6h ungestörte Ruhe) wieder zaubern. Eine kurze Rast (15 Min ungestörte Ruhe) baut STUFENWÜRFEL Erschöpfung ab.

Zauber\*innen haben Kontakt zu einem dämonischen oder feeischen Wesen und können die Ressourcen ihrer Schule nutzen.

## **ERWÄHLTE**

ERWÄHLTE dienen einer Gottheit. Ihre Kompetenzbereiche richten sich nach dieser Gottheit und dem STUFENWÜRFEL.

Pujon	Sonne, Gesetz, Ordnung
Sinda	Mond, Intuition, Magie
Yaha	Leidenschaft, Ekstase, Rausch
Dror	Krieg, (innerer) Kampf
Kitsun	List, Verbrechen, Handel
Robor	Tod, Schlaf, Traum
Der Siebte (für Heldis nicht wählbar)	Chaos, Freiheit

Wie bei Zaubern werden bei den göttlichen Effekten Dauer, Reichweite, Personenzahl etc. durch den Maximalwert des aktuellen Stufenwürfels bestimmt.

Erwählte laufen bei jedem Gebet Gefahr, Missfallen bei ihrer Gottheit zu erregen. Beim ersten Gebet bei 1, beim zweiten bei 1 und 2 etc. auf dem Stufenwürfel. Missfallen führt dazu, dass die Namenlose Energie um 1 steigt. Eine lange Rast (8h ungestörte Ruhe) tilgt das Missfallen. Eine kurze Rast (15 Min ungestörte Ruhe) lässt es um STUFENWÜRFEL Punkte sinken.

Erwählte haben Kontakt zu zwei mächtigen Personen in der Spielwelt und können die Ressourcen ihres Tempels nutzen.

## **ABENTEURER\*IN**

ABENTEURER haben einen Hintergrund, den die Spielis zufällig bestimmen.

- 1 Dieb\*in
- 2 Einbrecher\*in
- 3 Glücksspieler\*in
- 4 Handwerker\*in
- 5 Jäger\*in
- 6 Fischer\*in
- 7 Matros\*in

- 8 Schausteller\*in
- 9 Landarbeiter\*in
- 10 Bettler\*in
- 11 Musiker\*in
- 12 Künstler\*in

Sie sind in diesem Bereich kompetent, können also ohne Probe Ergebnisse erzielen, die für Angehörige dieser Gruppen normal sein sollten. Sie bestimmen darüber hinaus für jeden Spielabend mit dem Stufenwürfel, wie viele Punkte sie aufwenden dürfen, um Würfelwürfe in anderen Bereichen zu verbessern, die auf diese Kompetenzen zurückgreifen.

Abenteurer\*innen haben vier Kontakte zu Angehörigen ihrer früheren Berufswelt und zu Familie und Freund\*innen.

Abenteurer\*innen haben zu Spielbeginn zwei Gegenstände dabei, die zu ihrer früheren Profession gehören.

Abenteurer\*innen können GLÜCK VERBRENNEN und dabei Glückspunkte permanent zur Verbesserung beliebiger Würfelergebnisse aufwenden. Ihr Glück erreicht beim Stufenaufstieg wieder den vollen Wert.

## PROBEN

Verlangt die SL für Handlungen, die Gefahr oder Risiko verbunden sind und unter Zeitdruck stattfinden.

**W20 kleiner oder gleich dem Attributswert.**

SL kann Proben durch Boni und Mali erschweren oder erleichtern.

## KAMPF

Die angreifende Partei legt eine Probe auf ihren Kampfwert ab. Diese ist um den passiven Kampfwert der gegnerischen Partei erschwert.

Im Erfolgsfall erzielt sie Schaden, der sich nach der eingesetzten Waffe richtet: w4, w6 oder w8 je nach Größe und Wuchte. Magische und heilige Waffen können auch w10 erreichen.

Der Schaden wird von der Lebenskraft der angegriffenen Partei abgezogen. Rüstungen und Schilde schlucken 1, 2 oder 3 Punkte Schaden (leichte, mittlere oder schwere Rüstung).

Danach wechselt das Angriffsrecht.

Die SL legt für schwer verletzte Gegner oder durch Tod der Kumpanen eingeschüchterte Gegner der Heldis in jeder Runde Moralwürfe ab. Bei 1-3 auf w6 suchen sie das Weite oder streben Verhandlungen an.

Zauber oder Gebete, die zum Angriff eingesetzt werden, verursachen STUFENWÜRFEL Schaden. Hinweis: Da das Risiko eines Zaubers oder Gebets für die gesamte Gruppe ungleich höher ist als der Angriff mit einer Waffe, werden Zauber und Gebete in der Regel eingesetzt, um ganze Gegnergruppen kampfunfähig zu machen oder in die Flucht zu schlagen (Furcht, Betäubung, Blenden, schreckenerregende Illusionen, Umgebungseffekte wie Erdbeben, rutschiger Boden, Lava, Eis etc.)

## **GEGNER**

Gegner teilen sich in die groben Kategorien klein (w4), mittel (w6), groß (w8), monströs (w12) und halbgöttlich (w20). Der in Klammern angegebene Würfel bestimmt an aktiven und passiven Kampfwert (10+wX bzw wX), die Lebenskraft (Maximalwert), sowie den Schaden, den der Gegner erzielen kann.

Um Gegner abwechslungsreicher zu gestalten, sollte jedes Monster/jede Gruppe von Monstern einzigartig gestaltet und ausgespielt werden. Dazu gehören zB die Eigenschaften:

mit Rüstung, zauberkundig, Gruppentaktiken, nutzt Umgebung aus, kann packen, verschlingen, fixieren, umwerfen, betören, verschlingen, etwas beschwören, Atemwaffen einsetzen, fliegen, schweben, sich unsichtbar machen, teleportieren, stinkt bestialisch, ist außergewöhnlich gepanzert etc. pp.

## **WAFFEN**

Waffen, die grundsätzlich ja nur durch Schaden differenziert sind, sollten ebenfalls durch besondere Effekte differenziert werden:

spricht, +x gegen bestimmte Feinde, Vampireffekt (gibt Teil des Schadens an Träger\*in weiter), warnt durch Leuchten vor X, verflucht, einem Kult heilig, erlangt volle Stärke nur in den Händen von X, Träger\*in muss sich erst als würdig erweisen, Inschrift in unbekannter Sprache, bewegt sich unabhängig von Träger\*in, umgibt Träger\*in mit Illusion einer anderen Gestalt, Furchtaura, aber in Wahrheit wirkungslos, riesengroß/winzigklein, zeigt Richtung des ersehnten Ziels von Träger\*in, Waffe einer Gottheit/eines Erzdämonen etc. pp.

## **DIE WELT**

Die Heldis bewegen sich auf dem Kontinent ADVENIA. Dieser wurde von Siedler\*innen des IMPERIUM AUREUM als Strafkolonie besiedelt. Alle menschlichen Einwohner\*innen sind Nachkommen von Sträflingen oder in Ungnade gefallenen Beamten, die zur Bewachung abkommandiert wurden.

Die Menschen haben fünf große Siedlungen auf Advenia.

AURELIA NOVA an der Ostküste ist der Brückenkopf des Imperiums. Beherrscht von einem Zaubererrat und den Priestern des Siebten, wird der Anspruch des Imperiums hier nur noch nominell aufrecht erhalten, während der Kontakt zur Heimat schon seit Jahrzehnten unregelmäßig verläuft.

Einige hundert Meilen landeinwärts liegt RAGAT, die Hauptstadt der Ritterlande. Entstanden aus einem Gefangenenaufstand, wird die Stadt von den Erwählten der sechs Gottheiten dominiert, die die Sträflinge gegen Aurelia Nova unterstützt haben. Kaiserin Rhea herrscht mit eiserner Faust. Sie steht einem Feudalsystem vor, in dem der größte Teil der Bevölkerung aus Arbeiter\*innen besteht, die für den Adel schufteten und nur noch auf die zahlreichen Sklav\*innen herabblicken.

An der Westküste liegt VENN'HA, ein ehemaliger Handelsaußenposten von Ragat. Hier herrscht nach einem Unabhängigkeitskrieg ein Bürger\*innenrat. In der Stadt gilt das Recht des Gewitzteren. Es blühen Handel, Verbrechen und Abenteuererei. Da RAGAT sich im Krieg stark auf Magie verließ, herrscht heute in der Stadt ein strenges Magieverbot. Hier haben sich außerdem zahlreiche nichtmenschliche Geflüchtete aus der nördlichen Steppe angesiedelt, in der Hauptsache Goblins, die dort von den Khans der Orks versklavt werden. Hinzu kommen vereinzelt Elfen und Zwerge, die Ureinwohner von Advenia, die von den Menschen brutal vertrieben wurden und sich in die verzweigten Höhlen der Unterwelt oder in die dichten Wälder im Nordosten zurückgezogen haben. Ursprünglich gab es nur eine Feenpopulation, die sich in den neuen Lebensräumen durch die dort herrschende magische Hintergrundstrahlung zu Zwergen und Elfen ausdifferenziert haben.

Orkische Sklavenjäger\*innen und Agent\*innen von Elfen und Zwergen, die ihre abtrünnigen Clanmitglieder als „Menschenpaktierer\*innen“ stellen wollen sind in VENN'HA keine Seltenheit.

VENN'HA treibt Handel mit einer weiteren abtrünnigen Stadt im mittleren Süden, TULAMON. Hier hat sich den Menschen eine neue Gottheit offenbart, die VERSCHLEIERTE, die als Eingöttin Herrschaft über alle anderen anstrebt und leibhaftig im Palast der 1000 Blumen residiert. Tulamon ist reich und blüht kulturell wie wissenschaftlich, ist aber vollständig von den Launen seiner Göttin abhängig.

Tief in den südlichen Dschungeln liegt UL'TANU, die Siedlung abtrünniger Kleinherrscher\*innen aus dem Imperium. Ihre Nachkommen führen beständige intrigante Kämpfe gegeneinander und bekriegen sich um die Erträge aus dem Handel mit Kaffee, Kakao und Rauschmitteln. Ul'tanu ist eine Metropole der blutigen Kämpfe, unheiligen Religionen, schwarzer Magie und des unvorstellbaren Prunkes. Wahnsinnige Gelehrte forschen hier nach den kosmischen Geheimnissen der alten Feen, die nach der Flucht in den Dschungel oft echsenähnliche Gestalt angenommen haben.

Alle drei dieser miteinander Handel treibenden Städte sind den Angriffen der grausamen INSELBARBAREN ausgesetzt, die mit ihren Langschiffen die Meere unsicher machen. Die Lage ihrer Heimatinsel ist ein wohlgehütetes Geheimnis.